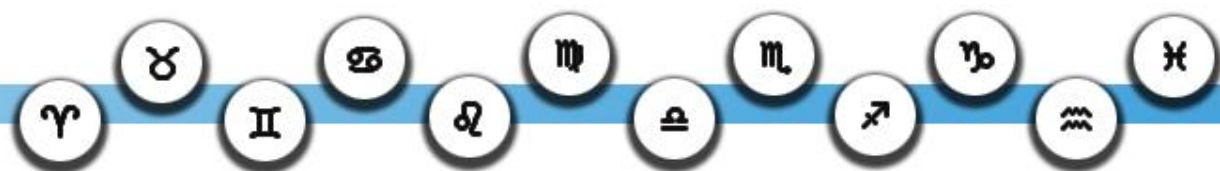


# АТЛАС МИРОВО

## TWISTED TERRA



# TWISTED TERRA. АТЛАС МИРОВ. ТРЕТЬЕ ИЗДАНИЕ.

Дополнение к книгам базовых правил. Версия 1.0

**Автор и составитель:**

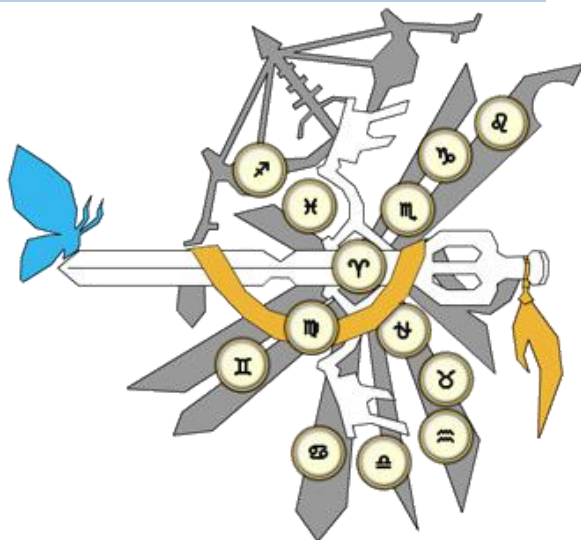
Александр «NoNsense» Кульков

**Благодарности:**

Bassian, BlackWizard, Кайл – названия легендарных оружий, идеи для некоторых управляющих планет

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b>	3	<b>Расширения</b>	39
<b>Шпиль</b>	3	Двойной Знак	39
<b>Антураж «Fairytale» - максимум сказки</b>	4	Управляющие Планеты	40
<b>Прочие Антуражи Струны «Утада»</b>	5	Новые оружия	44
«Adore» - мир ангелов	5	Артефакты	45
«Chronoshift» - временные парадоксы	5	Усложнение Аспекта-Мана	49
«Darkness» - тьма и страх	6	Система Мистерий	49
«Flash&Soul» - душа и тело как спутники	6	Модифицированные	50
«Futuristic» - чудеса науки	7	Специальности Знаков	50
«MacroTech» - техно-магия	7	Триггеры поведения	50
«MicroTech» - кибернетика и нано-технологии	7	Асценденты	51
«NeoAnarchy» - мир андроидов	9		
«Saga» - фэнтэзийное средневековье	9	<b>МОДУЛИ</b>	
«Secret» - современность и тайный мир	10	«Сила притяжения» (для Adore)	52
«Seven Inside» - мир музыки	11	«Время цвета стали» (для Chronoshift)	56
«Sweetfall» - карамельный пост-апокалипсис	11	«Сломанный песок» (для Chronoshift)	58
«Witchmoon» - мир ведьм	12	«Увязшие» (для Sweetfall)	60
		«Чужая» (для Swampway)	63
		«Вторая волна» (для Фрагментов Бездны)	65
<b>Антуражи Струны «Крон»</b>	13		
«Bugs'Ark'Another» - симбиоз людей и жуков	13	<b>Специальные режимы игры</b>	68
«Swampway» - мир исследователей болот	14	Космический симулятор (для Spaceberry)	68
«Unsynergy» - два мира друг над другом	16	Божественный симулятор (для Untillless)	69
<b>Антуражи вне Струн</b>	18		
«Necroscope» - мертвый подводный мир	18	<b>Альтернативные Теории</b>	70
«Spaceberry» - мир маленький планет	20	Ультрасинапс	70
«Sportwar» - спортсмены и насекомые	21	Таймлайн	72
«Untillless» - мир божеств	22		
<b>Бездна (Фрагменты)</b>	23	<b>Мини-гlossарий</b>	73
«Alpha 001»	23		
«Afforest»	24	<b>Контакты и ссылки</b>	75
«Frustration»	24		
«Frozen Sun»	25		
<b>Тактические особенности миров</b>	27		
<b>Изменение предметов в разных мирах</b>	37		



# ВВЕДЕНИЕ

Эта книга является дополнением к «Основам сказочной игры» и «Правилам игры». Здесь собраны все написанные для Twisted Terra **Антуражи** (и модули к ним). Считается, что разные Антуражи представляют собой разные измерения, между которыми возможен переход.

Существует особенный Антураж, который описывает конфликты на уровне мироздания. Он называется **Глобальным Антуражем**, и остальные Антуражи находятся внутри него, как отдельные миры. Персонажи игроков могут вообще не столкнуться с его проявлениями в своем приключении, однако, он может быть использован Мастером в тех случаях, когда в ходе приключения потребуется перемещаться между разными мирами.

Базовым Глобальным Антуражем для Twisted Terra (из которого система вынесла свое название) является **Теория Шпиля**. Она описывает следующую концепцию мироздания: существует некий мир **Терра**, похожий на обычную планету земного типа, в него врезался чужеродный объект - **Шпиль**, формой напоминающий гигантское копье и содержащий внутри себя срезы, представляющие собой определенным образом скомпонованные миры разных Антуражей. После столкновения образовалась **Бездна**, в ней происходит конфликт двух миров: Шпиль поглощает Терру, встраивая ее в свою структуру; Терра противится слиянию, порождая отражения и осколки различных миров, которые называются **Фрагментами**.

Основной глобальный конфликт по версии Теории Шпиля идет между **Агентами Терры**, **Порождениями Шпиля** и **Архитектором**. Агенты Терры – люди проникшие внутрь Бездны или в Шпиль, они так или иначе способствуют разрушению Шпиля и Бездны. Основная движущая ими идея это возврат на Терру. Противостоят им Порождения Шпиля – различные существа, возникшие внутри Фрагментов или Антуражей, которыми движет стремление уничтожить Агентов и Терру.

Особняком стоит третья сторона – Архитекторат, это могущественные создания, преследующие свои цели. Члены Архитектората имеют непосредственное отношение к конструированию самого Шпиля и созданию/разрушению/модификации его пластов.

**Архитекторы и Антуражи ими сконструированные:** Нево (создал «NeoAnarchy» и «Spaceberry»), Целет (создала «Witchmoon»), Цынеблиз (создал «Flash&Soul»), Кар (создал «Secret» и «Necroscope»), Вел (создала «MicroTech»), Авед (создала «Saga»), Сыве (создала «MacroTech» и «Unsynergy»), Пионрокс (создал «Darkness» и «Swampway»), Релцест (создал «Futuristic»), Горезок (создал «Sweetfall»), Эйдолов (создал «Seven Inside»), Ыбыр (создал «Adore» и «Bug'Ark'Another»), Сецозмеен (создала «Chronoshift» и «Untilless»), Тик (создала «Sportwar»).

Совершенно необязательно использовать Глобальный Антураж в приключении, но если хочется построить игру на путешествии между различными мирами или делать какие-то отсылки к конфликту на уровне миров, то Теория Шпиля может дать необходимые зацепки.

## ШПИЛЬ

Рассмотрим этот конгломерат миров подробнее. В структуре Шпиля можно отследить так называемые **Струны**, это своего рода скрепляющие нити или волокна, например, особые участки местности, пронизывающие несколько миров. Участок местности, живое существо или другая вещь, которая образует Струну, видоизменяется в различных Антуражах, но сохраняет какие-то общие черты, хотя бы даже одно свое название.

Так в каждом Антураже относящемся, например, к Струне «Утада», помимо характеристики мира приведен в пример некий город Утада (архитектура, организации, конфликты), который сильно меняется от Антуража к Антуражу.

**Примечание:** в каждом мире изменяются и те специфические элементы системы, которые относятся больше к боевой тактической части. Это Сферы, Эйдолоны, призываемые существа, экипировка. Для каждого Антуража эти изменения указаны отдельно в главе «Тактические особенности миров» на *странице 27*, и даже если вы проводите игру без тактической части, то вам могут быть полезны описанные там детали.

Для начала мы вспомним базовый Антураж системы (он единственный возник сам по себе, без участия Архитекторов):



## «FAIRYTALE» (Фэйритэйл)

### максимум сказки

Одно из известных мест этого мира - Утада, город великого потока. Это плотно населенный волшебный мегаполис, вписанный в водопад.

Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под водопадом таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре города использован принцип перехода поступающей воды в разные бассейны и емкости, сквозь все районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным трубам и сливам, то грохоча низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решеток в неглубокий канал. Каменные строения увиты плющом, частично утопая в зелени и цветах, а местные заводы полны цветущих водорослей.

В городе все дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В архитектуре используются

магические кристаллы, которые питают энергией разнообразные конструкции: например, фонарные столбы. Летящие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полета.

Здесь живут разные существа, многие из которых практикуют магию. В основном магия заключена в предметах, которые обладают различными магическими функциями. Некоторым обитателям этого мира доступны высшие формы магии - какие-то могущественные способности.

В городе живут представители разных профессий - преимущественно торговцы, намного меньше представителей производящих профессий и разнообразных хранителей знаний.

Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу: это сообщество особенно сильных чародеев и искателей приключений, которые помимо остальных занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок - что есть знак Зодиака, каков его истинный смысл и возможно ли переписать свое предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.



Одна из достопримечательностей города – Небесный Оракул. Это статуя на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе, некоторым 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 Растворителей.

Некоторые летающие корабли постоянно пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала – это южный край города.

Мир пронизан магическими энергиями, во всем 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.

## ПРОЧИЕ АНТУРАЖИ СТРУНЫ «УТАДА»

### «ADORE» (Эдор)

#### мир ангелов



Мир здесь выглядит как множество маленьких островков плывущих над облаками, покрытых тропической растительностью и соединенных между собой огромными лианами.

Утада, город великого потока расположилась на одном из островков, вокруг огромного дерева, которое вечно цветет, как и вся растительность вокруг – пышная зелень и белые цветы, разлетающиеся, словно снег, при порывах ветра.

Известная организация города – Школа Золотой Ветви, сообщество художников, чьи картины имеют свойство ненадолго переносить зрителя в иллюзорный мир, полностью передавая ему все ощущения. Весьма популярно местное представительство Культа Валентии (Валентия – легендарный ангел, остановившая движение Ковчега), которые могут просить ангелов о помощи.

Жителей мира защищают ангелы – в небе над островами практически постоянно идет Эдемская Война, противостояние огромному футуристического вида Ковчегу, состоящему из множества гигантских лезвий, из которого периодически какие-то черные летающие твари.

Павшие в бою ангелы и черные твари, упав на острова, перерождаются в людей. Иногда с неба падают гигантские капли мягкого и восхитительного на вкус вещества (Нектар) которые продуцирует Ковчег, те люди, кто пробует его на вкус, теряют ощущение умиротворенности и целостности. Чаще всего те, кто попробовал Нектар начинают искать того единственного человека с которым теперь чувствуют связь (иные напротив - замыкаются в себе и начинают пытаться разрушить окружающий мир, узнав, что пары для них просто не существует или такой человек уже мертв). Попытки некоторых бесплодны, другие наталкиваются на непонимание и лишь очень редко друг друга находят те, кто пробовал Нектар. Когда они встречаются, то перерождаются в нового ангела.

### «CHRONOSHIFT» (Кроношифт)

#### пересечение времен



Заснеженные горизонты местной Утады весьма красивы, а архитектура воплощает в себе идею "разрушение, застывшее во времени". Все дело в том, что в этом мире часто встречаются участки временных феноменов и город великого потока – одно из этих мест.

Архитектура города словно застыла, хотя есть области находящиеся в движении – струящийся по пространственной спирали туман, вода, льющаяся в разнообразных плоскостях, игнорирующая гравитацию и так далее.

Жители постоянно сталкиваются с самими собой из разных времен, и прочими временными фокусами, однако на их собственную жизнь все эти события обычно не влияют – парадокс не влияет на их жизнь разрушающе, словно он просто инструмент, созданный для удобства.

Однако не все настолько безоблачно. Известно о существовании людей, называемых Исказителями. Вокруг них распространяются волны, частично снимающие ограничения парадокса, и если сам Исказитель более защищен от аномалий, то обычный человек рискует столкнуться с нарушениями причинно-следственных связей и просто утонуть во временных петлях и завихрениях.

Исказителей преследуют, с ними борется сразу несколько организаций. Некоторые пытаются не уничтожить их, а использовать в своих целях. И лишь немногие помнят из древних преданий, что именно первый Исказитель сделал возможным нормальное существование рядом с парадоксами, и что Исказители могут быть весьма полезными, если научатся лучше управлять своей способностью.



## «DARKNESS» (Дакнесс)

### пугающая тьма и ужас

Здесь Утада погружена во мрак. В мире царит вечная ночь, которая лишь меняет свои оттенки. Город расположен поверх плит, висящих на гигантских цепях над пропастью. На дне этой пропасти плещется светящаяся зеленая жидкость, в ней плавают разлагающиеся трупы разных существ и живут диковинные твари. Местами плиты примыкают к скалам, в глуби которых скрывается целая сеть подземелий и разнообразных тайн.

В этом мире часто встречаются призраки – бестелесные сущности, природа которых непостижима, оказывающие, тем не менее, заметное влияние на реальность. Магия считается черным дьявольским знанием, однако мир погряз в ней – слишком трудно выжить без ее помощи, но даже она не дается легко: магия здесь подчиняется закону сохранения, чтобы что-то получить, чаще всего нужно что-то потратить.

Некоторую часть общества надеется исцелить Церковь Ящера, служители которой поклоняются драконам, которые возможно все еще существуют. В их представлении драконы несут не только пламя, но и свет надежды – противясь дьявольскому, пытаются излечить его или, по крайней мере, использовать зло в добрых целях. Не все разделяют эту веру, поэтому у Церкви множество противников которые осознанно ступили на темный путь и погрузились в кровавые жертвоприношения дьявольским силам, дабы обрести темное могущество.



## «FLESH&SOUL» (Флэш энд сол)

### раздельное существование тела и духа

Утада предстает перед нами тропическим городом, раскинувшимся на побережье изрезанном уютными бухтами и утопающим в зелени. Жизнь здесь легка и безмятежна. Вдоль города и на прилегающих окрестностях установлено очень большое количество ветряков, которые производят энергию.

В этом мире не существует ночи, день здесь длится вечно. Солнце путешествует по небу то в одну сторону, то в другую, но так и не скрывается окончательно – каждый закат плавно перетекает в рассвет. Люди могут видеть свою душу, и не просто видеть, душа в буквальном смысле отделена от тела. Это проявляется по-разному – у одного обретает голос предмет, который он носит, у другого появляется призрачный двойник, у третьего животное-спутник. Раз проявившись, одушевленный спутник персонажа повсюду следует за хозяином и стремится сохранить с ним связь, иначе возможен гибельный исход для обоих.

В городе можно выделить две организации, оказывающие наибольшее влияние. Театр Языка – это сообщество актеров, дающих представления, во время которых они виртуозно используют слова забытого древнего наречия для создания потрясающих воображение иллюзий.

Секретная организация Единые, тоже использует и изучает древнее наречие, но с единственной целью – вывести золотое правило, позволяющее каждому слиться со своей душой, и обрести истинную гармонию. Но что-то у них не ладится – либо не получается, либо результат дает совсем не гармонию.

## «FUTURISTIC» (Фьючуристик)



### чудеса науки

Город великого потока предстает перед нами как современного вида мегаполис, разделенный рекой, в котором течет жизнь. Обе части города связаны между собой большим числом мостов.

Городскую жизнь регулируют четыре Дома: Дом Ватер, Дом Фаер, Дом Айр и Дом Эрт. Каждый Дом занимается своими областями деятельности: Ватер – разработка психотропных веществ, Фаер – разработка вооружений и боевые техники, Айр – создание всевозможных гаджетов, Эрт – исследования свойств материалов, производство и переработка.

Мир напоминает современность, но с более продвинутой наукой, которая местами не отличается от древней магии.



## «MACROTECH» (Макротэк)

### мир техно-магического конфликта

Для этого мира характерны простые технологии с ярко выраженной гигантоманией и громоздкими конструкциями, паровые и заводные устройства, для света используется горячее масло, электричества нет.

В этом мире Утада представляет собой город-плотину, покоящуюся на гигантских колоннах-сваях перемежающихся огромными шестернями, которые приводит в действие льющая вода. Город пестрит мельницами и фонтанами, а также разнообразными устройствами (огромными машинами или автономными големами) работающими на пару. Через город проходит железная дорога.

Магия является здесь могущественным тайным знанием и ее секреты оберегаются 12-ю гильдиями, каждая из которых носит имя своего Знака Зодиака. Гильдии постоянно в процессе смены курса – то враждуют между собой, то заключают союзы.

Помимо основных, существует две запретные гильдии – Змееносец и Кит.

Это мир противостояния магии и технологии. Магия вызывает неполадки и сбои в работе устройств и наоборот, результат их взаимодействия всегда непредсказуем.



## «MICROTECH» (Майкротэк)

### мир nano-технологий

Для этого мира характерны технологии ушедшие далеко вперед, сложные и наиболее прогрессивные. Для технологий характерна компактность и четкость линий.

Утада здесь является городом, заключенным в прозрачную оболочку и находится под толщей воды на дне моря. Силовые поля, неон, металл и пластик. Город окружен плеядой подводных ферм и разнообразных станций, добывающих минералы. С остальным миром Утаду связывают телепортационные камеры.

Вся жизнь города пронизана кибернетическими и nano-технологиями. Подчас проявления этих технологий выглядят, как что-то сродни магии, но называется Nano-принципом и действует немного иначе.

Повсеместно распространены имплантаты, официально и на черном рынке. Мир связан электронной Сетью, которая благодаря новейшим открытиям оказывает все большее воздействие на реальность. Хакеры и фрики прилагаются.



Городом правит полу-божественное существо – Отец, являющийся генетико-технологическим улучшением *Хомо Сапиенс* последней версии. Его возможности настолько велики и сознание настолько расширено, что он уже не является человеком, это плата за игру с законами природы. На него работают все корпорации и службы.

Это мир запредельных технологий, которые заменяют отсутствующую здесь магию.



## «NEOANAKI» (Ниоанаки)



### ЖИЗНЬ андроидов

Город великого потока, Утада, здесь предстает небольшим поселком, который находится в пустыне. Поселок этот основан андроидами общественной ячейки 011, которые пытаются обустроить свою жизнь в этом уголке местности, в который недавно пришли.

Этот мир целиком заселен андроидами (одна из особенностей мира – любые пришельцы из иных миров здесь тоже становятся андроидами). Они внешне могут выглядеть по-разному: и человекоподобные и нет, но внутри у каждого пластик, сталь, микросхемы и тому подобное.

Многие поколения андроидов существовали под управлением диктатуры Перфектов – сообщества, наделенного властью, первые из которых были назначены древним электронным супермозгом, до того, как он окончательно развалился от времени (андроиды не обладали нужными технологиями для его починки, так как он был выстроен неизвестно кем в незапамятные времена).

Изначально Перфекты выполняли свои задачи, но чем дальше развивалась история, тем более Перфекты привязывались к своему месту и пользовались максимумом всех благ своего положения. Поколения андроидов проходили, а Перфекты не менялись, им была доступна одна из высших привилегий – периодическое личное обновление, гарантирующее бессмертное существование. Попытки восстания были, но каждый раз жестко подавлялись, поэтому вспыхивали редко. Время шло.

Однажды произошло событие известное как "одно мгновение для всех", "замыкание" и так далее. Один из Перфектов, известный под именем Офам Рич попал в немилость остальных Перфектов, за то, что позарился на единоличное владение личным обновлением.

Это привело к ополчению против него очень большого числа обычных андроидов, с помощью которых Перфекты хотели жестко расправиться с Офамом. Тот понял, что ему грозит опасность. Офам имел доступ к древним технологиям и решил применить одну из них, чтобы настроить толпу против остальных Перфектов. И он применил эту технологию. Все обычные андроиды отключились на несколько секунд, каждый при этом каждый словно ощутил себя находящимся в этот момент в каждом андроиде этого мира. После этого население массово и мгновенно вышло из повиновения Перфектов, и занялось полным самоуправлением.

Новые правила жизни были сформулированы просто: каждый полностью свободен, но лишь до тех пор, пока его действия не ограничивают свободу остальных. Перфекты не сразу поняли, что произошло, оказалось, что теперь у них нет никакой поддержки, и вся власть ими потеряна, от всех ими созданных структур обычные андроиды отвернулись и стали выстраивать совершенно новые отношения.

## «SAGA» (Сага)



### ФЭНТЭЗИЙНОЕ средневековье

Здесь Утада представляет собой город-порт, построенный на краю скалы, с одной стороны окруженный водной гладью, а с другой граничащий с пропастью в которую низвергаются водопады. Внутри скалы древними народами прорублена сеть пещер и проходов, ведущих в низину, которая располагается под водопадом, вокруг образуемого им водоема.

В Утаду часто заходят корабли. В город стекаются очень редкие товары, хотя опасная близость к водопаду повлекла за собой множество инцидентов в прошлом, а о некоторых даже сложены легенды.

Самая известная организация города – Торговая корпорация, контролирующая деятельность всех купцов и управляющая товаропотоками.

Мир напоминает обычное, местами мрачноватое средневековье, чуть приукрашенное редкой магией.

«SECRET» (Сикрет)



## тайное противостояние сил

Здесь Утада это деловой центр, соединяющий разные транспортные потоки - монорельс, железные дороги, подземку, автодороги. Современность, живущая по своим обычным ритмам.

Однако за размеренной обычной жизнью скрывается отдельная реальность, в которой происходит скрытый от посторонних глаз конфликт. Тонкая грань между двумя мирами называется Пеленой.

Целая армия разнообразных потусторонних существ, стремясь ворваться в обычный мир, этих существ называют Аномалией. Совершая разнообразные ритуалы, Аномалия воздействует на обычный мир, стараясь полноценно проникнуть в него и разрушить Пелену. Им противостоит Орден, в который попадают псионики и экстрасенсы способные пересекать Пелену и противостоять силам Аномалии.

Слишком мощные колебания магических сил, используемых в сражениях, влияют и на обычный мир, поэтому Орден осторожен в своей борьбе.





## «SEVEN INSIDE» (Сэвен инсайд)

### мир живой музыки

Все пространство здесь постоянно наполнено музыкой и звучанием. Разные местности и места звучат по-разному.

Однажды в этот мир прибыли великие Эйдолоны – могущественные волшебные существа, беженцы из будущего. Они прибыли в прошлое, чтобы предотвратить Диссонанс – катаклизм, уничтоживший этот мир далеко в будущем. Диссонанс устроили таинственные захватчики, которым удалось завладеть Изначальными Нотами.

Утада это столица одного из георитмов (название местных государств), которым правит Эйдолон Аква, Дитя Водопада. Остальными георитмами правят другие Эйдолоны (семеро из этих Эйдолонов хранят Изначальные Ноты). Утада здесь находится под водопадом Ансамбль, все постройки сделаны из воды, которая подлетая к земле начинает словно выливаться в формы полупрозрачных зданий (для данного мира характерно то, что стихии часто выступают в виде строительного материала – подчиняясь мелодии места они принимают нужную форму, нужно лишь обладать большой магической силой, чтобы вплести в мотив места тему нужных сооружений).

Организация Гармония пытается создавать с помощью музыки предметы. Есть и те, кто занимается музыкальными экспериментами тайно, преследуя другие цели, в том числе увеличение разрушительной мощи музыки, и использование подавляющих или нарушающих музыку эффектов.



## «SWEETFALL» (Свитфолл)

### мир карамельного пост-апокалипсиса

Утада здесь – это обширное пространство, вырезанное внутри Бесконечной Тверди (возможно, есть и другие такие области, но о них ничего не известно). Состоит из девяти кругов: меньший круг находится внизу, а над самым верхним располагается полусфера, покрытая светящимся веществом – Пудрой. Изредка частички Пудры осыпаются вниз, устраивая кратковременный Светопад.

Коренные жители мира называются Марионетками, это игрушечные разумные куклы и прочие говорящие предметы. Во время Светопада, все Марионетки, на которых попали частицы Пудры, случайным образом меняются душами друг с другом.

Из малого круга вверх тянется гигантское Древо Перемен, оно выросло из построенных древними Врат, под воздействием того, что они много лет подвергалось эффекту частиц Пудры, падающих вниз. После того как древние путешественники между мирами (мироходцы) покинули это место Врата продолжали функционировать стандартно, но когда Древо вошло в рост и на нем стали вырастать черные кристаллы, то Врата стали зависимыми от этих плодов, их принцип действия изменился: Врата стали дополнительно блокировать любые исходящие перемещения изнутри Утады в другие миры, если только путешественник не обладает необходимым количеством черных кристаллов, благо у подножия Древа их росло в достатке.

Самим Марионеткам кристаллы не требовались, однако в иных мирах срок жизни их души был ограничен и они не могли покинуть Утаду надолго. Марионетки предпринимали кратковременные вылазки в другие случайно открываемые Вратами измерения, пока не совершили роковую ошибку. Из очередного открытого портала хлынула волна шипящей пузырящейся сладкой жидкости, окатив очередных желающих посмотреть другие измерения. После того как им удалось закрыть Врата жидкость впиталась в Бесконечную Твердь. На другой день оказалось, что поверхность Бесконечной Тверди перед Вратами изменилась – там появились рассыпчатые дорожки посреди тягучей карамельной массы, и теперь нельзя было подойти к Вратам, не увязнув при этом. Тем временем оказалось, что первые пострадавшие от жидкости превратились в шоколадные изваяния.

Впоследствии выяснилось, что Сладость (так прозвали эту напасть) практически затопила первый круг и продолжает распространяться. Заразиться можно если определенная доза этого вещества вошла в контакт с жертвой. Через день или несколько после заражения существо целиком превращается в шоколад, спустя несколько часов оно взрывается, и из него выстреливают карамельные лианы и шипящая жидкость, заражая все вокруг. Карамельные лианы оплетают все, до чего дотрагиваются и неудержимо растут. Местность неузнаваемо меняется под воздействием Сладости: преобразуется в болота карамели, огрызки шоколада, дорожки из печенья, кремовую траву и молочные лужи. Обнаружено свойство Светопада замораживать Сладость на время своего действия и очень редко даже вылечивать первую стадию заражения.

Древо Перемен через некоторое время покосилось и завалилось вбок, к большой радости кукольного сообщества Теневых Манекенов, куда входят в основном те, кто долгое время прятался от Светопадов — они сосредоточились рядом с Древом и собирают с него черные кристаллы преследуя сразу две цели: изучение их скрытых свойств в надежде на спасение, а также манипулирование стремящимися выбраться мироходцами, без кристаллов те не могут никоим образом покинуть данный мир.

На фоне общей паники, вызванной все распространяющейся эпидемии Сладости и ее экспансии на жизненное пространство Марионеток, просачиваются разнообразные слухи о том, что в сердце Сладости зарождается нечто еще более ужасное, и последние дни Утады близко...



## «WITCHMOON» (Вичмун)

### мир ведьм

Данный мир представляет собой что-то похожее на полу ю сферу, стенки которой более плотные ближе к внешней части и более пористые, изломанные и вывернутые причудливыми петлями ближе к внутреннему центру. И на внешней поверхности, и на внутренней живут разные существа. Внешнюю сторону населяют Потомки – это люди, которые не могут пользоваться магией. Похожи на древних, которые полностью уничтожили себя в далеком прошлом, тем не менее, запустив процесс возрождения мира, да такой, что и следов не осталось (изначальная планета сжалась вдвое).

Потомки фактически не являются прямыми потомками, но в точности походят на вымершую расу людей. Вера в Терру (божество, олицетворяющее их планету) иногда дает ее последователям ответы на вопросы, и позволяет пользоваться некоторыми духовными силами.

Внутренняя сторона населена Ведьмами, они тоже возникли после катаклизма – внутри планеты появилась маленькая сфера со своей луной, где жили первые Ведьмы. Ведьмы отличаются от Потомков тем, что могут применять магию и занимаются всяческими колдовскими ритуалами.

С течением времени планета увеличивалась в размерах, увеличивая и полость внутри себя, за счет деформации пластов земли, которые извивались, заворачивались, отделялись друг от друга, увеличивая трещины и разрывы. В определенный момент трещины достигли поверхности, и привычный Потомкам мир начал рушиться – его прорезали гигантские трещины и разбили целостную оболочку на отдельные островки-фрагменты. Ведьмы стали проникать на поверхность, Потомки же исследовали внутренний мир. Оказалось, что гравитация меняет свое направление в том месте, где проходит внешняя оболочка, это в частности не дает воде уйти вниз к центру планеты или улететь в открытый космос. Потомки вознамерились добраться до ведьмовской луны с целью остановить процесс разрушения поверхности, так началась война с Ведьмами, которым пришлось защищаться.

Утада представляет собой здесь развалины одного из древних городов, в этом месте не действует магия. Это одна из тюрем, где Потомки держат пойманных Ведьм.

# АНТУРАЖИ СТРУНЫ «КРОН»

В отличие от миров Струны «Утада» эти принадлежит другой Струне Шпиля: мирам, объединенным мыслящим существом, под именем Крон.



## «BUGS'ARK'ANOTHER» (Багз'арк'эназэ)

### ЖИЗНЬ В СИМБИОЗЕ

Давным-давно древний звездолет «Эспера М471», наполненный застывшими в стазисе живыми существами и людьми-поселенцами, потерявшийся в космических просторах, внезапно вышел из спящего режима – заканчивались запасы кислорода и топлива. Все перевозимые растительные формы жизни за столь долгое путешествие странным образом утратили свою активность.

Полноценно проснувшись, электронный мозг «Эсперы М471» разморозил небольшую часть экипажа для решения проблем. После завершения всестороннего сканирования ни одной подходящей планеты поблизости действительно не оказалось, у экипажа началась нарастающая паника. Последовал раскол экипажа, приведший к тому, что для сохранения порядка командующему пришлось передать активировать наивысший уровень полномочий электронного мозга звездолета. Но решение выведенное «Эсперой М471» обескуражило всех – выведение новой расы, способной выжить в агрессивных условиях космоса. Так начался бунт людей против решения электронного разума...

Это все, что удалось установить Крону М5089 о далеком прошлом Живых. Неизвестный планетоид, который Живые называют Садам, полностью покрыт кратерами и песком, кислород и растения отсутствуют. Сам Крон М5089 – искусственное существо обладающее душой, он является наблюдателем за Живыми, являет собой текущую реинкарнацию «наследника» продолжающего дело электронного мозга «Эсперы М471». То, что он считает своим именем, на самом деле является названием его проекта: Кибернетический Ретранслятор, Оцифровывающий Настоящее. Это устройство создает материальную оболочку для существа, а также принимает сигналы, посылаемые электронным мозгом «Эсперы М471», который теперь существует в новом качестве.

Живые выглядят как существующие в некоторой связи между собой люди и жуки. В процессе выведения новой расы и те и другие были многократно скрещены между собой и переняли некоторые свойства друг у друга, кроме того появились новые свойства. Живым не требуется кислород для поддержания жизнедеятельности, у них высокая выживаемость и прочие виды устойчивостей к неблагоприятной среде.

Люди обладают особым видом наростов, которые раньше принимались бы за легкие виды одежды, теперь же эти покровы являются неотъемлемой частью каждого человека. «Одежда» бывает разной, но чаще всего имеет волосяную, перепончатую или хитиновую структуру.

Внутри каждого человека есть особое место для жука, дело в том, что для общения голосом человек должен подобрать себе определенного жука и «съесть» его (тембр голоса зависит от конкретного жука, съеденный таким образом жук остается внутри человека). Без подобного акта люди просто не умеют говорить.

Жуки гораздо более многочисленны, чем люди, самый маленький жук имеет размер виноградины, а самые крупные могут превосходить по размерам человека. Окраска жуков чаще всего телесного цвета, некоторые могут иметь глаза сильно похожие на человеческие, а также прочие анатомические сходства. Их жизнедеятельность неразрывно связана с человеческими существами – они всегда неподалеку, сопровождают, следуя за человеком или путешествуют, прицепившись к человеку, обслуживают, чистят, предупреждают об опасности. Жуки кроме всего прочего участвуют в размножении людей – каждый жук неосознанно выполняет свою особую селекционную линию, он собирает на себя феромоны окружающих его людей. Когда свежий набор феромонов содержит в себе последовательность сходную с внутренним рисунком жука, то он замедляется, набухает и в течение года из него развивается новый человек.

Некоторые жуки привыкают к определенному набору феромонов тех людей, которых они сопровождают чаще всего, хоть этот набор и не соответствует внутреннему рисунку жука и тогда его возможность развития блокируется внутренним противоречием. Сами жуки размножаются своими стандартными методами.

В ходе этого селекционного эксперимента у людей наметилось множество особых Линий, вот некоторые из них: Инсекта, Сестры, Клан Архез.

Инсекта это Линия в которой чаще возникают новые мутации, генетический материал таких людей нестабилен и довольно хрупок, однако многие новые уникальные способности возникают именно у таких особей.

Сестры это очень консервативная Линия, их генетический материал идеально чист и идет в неизменности от первых особей заложивших основы современного симбиоза. Считают остов звездолета (который находится на одном из полюсов Сада) своим священным местом и часто там собираются.

Клан Архез имеет максимальное количество именно человеческого генетического материала, поэтому у данных особей очень высокая смертность. Представители весьма агрессивны и воинственны.

У жуков всего одна Линия: «Эспера М471», электронный разум звездолета в ходе выполнения своего плана перевоплотился в своеобразную живую нейронную сеть управляющую ходом селекции. Именно ее импульсы улавливает каждая реинкарнация Крона, считая их своей душой.



## «SWAMPWAY» (Свомпвэй)

### мир исследователей болот

Доподлинно не известно о том, как выглядит этот мир за пределами Чернильных болот, но именно в этой области кипит жизнь — гномы, люди и дзен-чи с давних пор населяют этот регион.

Предки людей и гномов поселились здесь в незапамятные времена, после того, как бежали в безопасные места откуда-то с востока, спасаясь от страшной эпидемии чумы. Различные передающиеся из поколения в поколение знания о мире и происхождении были этими расами утрачены в тот период. Довольно скоро местность превратилась в топи, которые погрузили в себя все вокруг, уровень воды со временем повышался и уцелевшим снова пришлось делиться и дробиться: кто-то оставался на обжитом месте, кто-то перебирался в более пригодные для жизни места. А потом прилетели гости...

Веерообразная громада из белого металла и стекла, упавшая с неба и разлетевшаяся на части, вызвала большой переполох: многие поселения были смыты или повреждены большими волнами и потоками грязи. Как выяснилось впоследствии — это было транспортное средство, перевозившее особых существ — дзен-чи. Они напоминают собой людей, но глаза их целиком черны, а отсутствующую пару передних конечностей заменяют левитирующие в области рядом с владельцем и повинующиеся его мыслям два куска камня, имеющие подобия пальцев — своеобразные ладони, состоящие из мелких камней, скрепленных между собой синей текучей массой.

В результате этой неудачной посадки многие погибли, как гости, так и местные жители. Первых дзен-чи нашли и нечаянно прервали их стазис-сон любопытные люди, так началось противостояние между этими двумя расами. Гномы тоже не жаловали чужаков, но их больше занимало улучшение своих жилищных условий и выживание, поэтому они предпочитали заниматься своими делами: обустройство поселений и бурение вглубь земли с целью добычи разных материалов и обживание подземелий.

Радиоактивный фон от упавшего с небес массива и его частей привел к мутации популяции морских змеев, что очень понравилось людям: они обнаружили, что привязывая змеев к своим плотам могут перемещаться с места на место быстрее. Такой способ транспортирования по болотистому миру стал пользоваться большой популярностью. С течением времени плоты превратились в специальные лодки, кораблики или даже небольшие плавучие города. Подобные конструкции с запряженными в них одним или несколькими морскими змеями получили название *шаттл*, которое часто произносится и как *шаттар* или *шатт*.



Небольшая группа разбуженных дзен-чи обладала довольно скудными познаниями и возможностями — в ней оказались по большей части весьма рядовые представители этой расы, к тому же они весьма сильно зависели от своих технологических приспособлений. Для выживания дзен-чи требовалось отыскать как прочих уцелевших, все еще пребывающих в стазис-сне, так и добыть все свои приспособления и устройства, разбросанные по топям. Гости не могли справиться со всеми этими проблемами самостоятельно, и им пришлось сглаживать конфликт с местными, одаривая тех технологиями, получая взамен помощь и разнообразные находки.

Пока осмелевшие люди развивали *шаттлы*, гномы вгрызались все глубже в землю и неспешно рыли тоннели, которые должны были постепенно связать их поселения между собой. Жизнь на поверхности их интересовала слабо, однако технологии укрепления подземелий и прочие полезные знания они были не прочь получить и постепенно тоже ввязались в торговлю с дзен-чи.

Для гостей это оказалось более чем полезно — их очень заинтересовал добываемый гномами в недрах земли легкий камень *саванит*:

некоторые дзен-чи чувствовали этот камень и обладали возможностью силой мысли изменять его форму и соответственно использовать в строительстве.

Однако мир на пороге новых потрясений — влияние радиации изменило и некоторых людей, таких называют Одержимыми. Они обладают возможностью левитировать саванит рядом с собой и, также, как некоторые дзен-чи, менять его форму силой мысли. Их тянет к источникам радиации, без которых они не могут долго жить.

Лидер Одержимых — девушка, известная под именем Крон Венус, возглавила нападение на одну из гномьих крепостей, построенную на месте с сильным радиационным фоном (к которому гному, кстати, совершенно не чувствительны), захватив ее и тем самым фактически развязав войну с гномами.

Крон Венус совершенно отравлена радиацией, за счет чего обладает возможностью левитирования саванита на расстоянии около нескольких сот метров от нее, а кроме того возможность контролировать действия прочих Одержимых в этой зоне. В ее интересах захватить все источники радиации под контроль, истребив любого, кто не согласен с этим.

Тем временем навигаторы *шаттлов* исследуют Чернильные болота, перевозят грузы, находят таинственные технологии гостей, все новые удивительные последствия радиации, сражаются с болотными тварями, обнаруживают не заселенные островки, сталкиваются с тайнами прошлого этого мира, заключают сделки с союзниками и подвергаются нападениям конкурентов.

## «UNSYNERGY» (Ансинеджи)



### хрупкий баланс между двумя мирами, нависшими друг над другом

Все существа одного пола живущие на первом континенте этого мира выглядят так, словно принадлежат к отдельной расе: мужчины – как люди, женщины – как эльфийки.

Континент Лазурь, омываемый Бесконечным океаном, не так давно был единственным известным пристанищем живых существ. Яростные войны между княжествами, почуявшими слабость короны и испытывающими острую нехватку жизненного пространства, бушевали не прекращаясь, пока не настал тот памятный день. Рождение в королевской семье Даоси двух близнецов – Ионоса и Яэнаса. Вера в корону окрепла и армия монарха стерла с лица земли пару мятежных княжеств.

Время шло, близнецы стали могущественными магами, их отца уже давно не было в живых. Как-то так вышло, что Яэнас влюбился в одну из девушек, прислуживающих во дворце (как позднее выяснилось, это было приворотное зелье) и провел с ней ночь. Утром его нашли бесчувственным, а эльфийка проводила над ним какой-то кровавый ритуал. Ее казнили, сам Ионос распорядился и наблюдал за этим. Оказалось, что это была дочь властителя одного из уничтоженных княжеств. Умирая та смеялась, повторяя как заведенная единственную фразу: «испытай мои чувства».

Прошло время, и Яэнас оправился, однако воспылил ненавистью ко всему, что было связано с королевской семьей Даоси и в первую очередь к Ионосу. Так началась Война магов-близнецов.

В ходе противостояния Ионосу пришлось бежать, ему помог его слуга Крон Эчегар, напросившийся в ученики. Вместе они вторглись на территорию одного из разрушенных княжеств, где мародеры раскопали древние технологии – летательные суда. Однако суда эти не работали, для них нужен был особый вид энергии и Ионос как раз имел один такой артефакт, который назывался Десятым Ключом. Древние легенды говорили о чудесной стране скрытой в небесных просторах – именно туда Ионос с Кроном и отправились на своем корабле «Козерог».

Но что-то пошло не так – взлетев выше облаков корабль накренился и помчался вверх еще быстрее, разбившись о какую-то твердую поверхность. Оказалось, что здесь силы тяготения действуют в обратном направлении и Ионос с Кроном попали в другие земли. В ходе странствий они узнали, что эта земля зовется Охрой и ограничена по краям Бесконечной пустыней. Здесь тоже жили существа – это были зооморфы, живущие по своим законам. Ионос смог подчинить себе могущественное герцогство Катар, став советником по магии.

Яэнас долгое время искал брата, выясняя подробности его бегства, а узнав как тот сбежал объявил летательные суда вне закона и запретил вход на территорию, где те были захоронены. Однако народ был недоволен саморазрушительной политикой управления, которую теперь насаждал Яэнас, а многие вопреки запрету начали исследовать летательные суда. Через какое-то время Яэнас узнал об этой дерзости и пошел войной на тех, кто ослушался – многие погибли, но тут на помощь защищавшимся пришла новая сила: едва зародившаяся военная Коалиция, собравшая под своим крылом несколько других княжеств. Войску Яэнаса пришлось отступить. В сражении он завладел Тринадцатым Ключом, который хранили защищавшиеся. Запершись в замке, он стал изучать этот артефакт.





Ионос к тому времени собрал сведения о Ключах Охры – Четырнадцатый, Второй, Третий, Седьмой и Девятый. Сам он чинил разбитый «Козерог», кроме того организовал производство новых летательных судов.

Его ученик, Крон, погрузился в изучение глубин темной магии, а кроме того нашел себе последовательницу в лице юной кошки – Абели Жарман. Ионос нашел в старинном склепе один из артефактов Охры – Четырнадцатый Ключ. Однако Крон Эчегар начал переворот, предав своего хозяина, и Ионоса заточили в темнице.

Тем временем в Лазури от Коалиции откололся один из влиятельных домов, замедлив объединение княжеств. Это был ход Яэнаса, подкупившего дом Саул. Тем не менее самый юный представитель этого дома, Бигба Саул, который являлся единственным наследником – отказался от этого решения, за что стал преследуем и собственным домом и короной. Бигба скрылся и примкнул к мародерам, там он познакомился с Иреной Максимус – революционно настроенной девушкой из простой семьи, по наследству от умерших родителей ей достался артефакт Первый Ключ.

Яэнас наконец придумал как использовать Тринадцатый Ключ – он использовал силу этого артефакта для того, чтобы найти Ионоса. Тогда еще никто не понял что произошло, но вышло так, что вся Лазурь (включая океан) повинувшись этому сильнейшему магическому вмешательству стала летающим кораблем начав медленное сближение с Охрой...

Ионос в темнице попробовал применить энергию Четырнадцатого Ключа и да, он освободился, но какой ценой – все вокруг него на расстоянии километра испарилось, а Четырнадцатый утратил силу. Теперь Ионос был вынужден скрываться, отправившись к летающим кораблям и угнав только что построенный «Близнецы» (питаемый Третьим Ключом, который недавно в числе прочих могущественных артефактов нашла предприимчивая Абели, обчистив тайники Катара). Взлетев на недоступную высоту, он решил собраться с мыслями и обдумать, что же делать дальше.

Крон Эчегар тем временем был предан собственной ученицей, та отравила его смертельным древним ядом легендарного посоха Антарес, найдя который она решила заявить свои права на власть. Используя все свои познания в магии Крон, за оставшееся ему время, сотворил темное проклятие на самого себя, после чего скончался. Абели Жарман приказала ученым восстановить «Козерог», и когда тот был готов, взлетела в небо, атаковав «Близнецы». Ионос не ожидал этого, но смог заложить спасительный вираж, уйдя в сторону от прямого попадания, его поврежденный корабль устремился к Охре. «Козерог», промахнувшись, попал в поле тяготения Лазури и рухнул на нее.

Упавшую Абели и прочий уцелевший экипаж «Козерога» первыми нашли мародеры (в том числе Ирена и Бигба) и были весьма удивлены увидев диковинных существ и услышав рассказы об ином мире. Абели уговорила Ирену активировать новое летающее судно в захоронении принадлежащим той Первым Ключом, Бигба решил отправиться с ними. Так был запущен «Овен» и все трое собирались взлететь, но тут появились войска короны, захватив героев.

Ионос после падения «Близнецов» вынужден был вернуться в герцогство и решил сменить внешность, став похожим на Абели он смог занять таким образом власть. Исследования кораблей он поручил советнику по торговле льву Георгу Штейндару, открыв ему свою тайну. Позже случилось так, что Ионос пал от руки предателя, приняв свой истинный облик – его убил восставший из мертвых Крон Эчегар, Магистр лич, мстящий предавшей его ученице. В то же время Третий Ключ, питающий «Близнецов» был кем-то похищен.

Яэнас узнал от пленных о существовании Охры, а также о своем брате. Действия Абели ему импонировали, но он был недоверчив и решил не торопиться с оценкой ее личности. Ирену и Бигбу к тому времени разлучили – она была с остальными мародерами в окружении войска, а его повели допрашивать на «Овне». В этот момент контуры Охры стали отчетливо различимы в небесах Лазури – началась массовая паника...

С тех пор прошло некоторое время. Охра и Лазурь зависли совсем рядом – высочайшие башни их государств нависают друг над другом на небольшом расстоянии. Сближение миров остановилось, когда Яэнас был заключен в силовое поле собственным подростком сыном Сансаром Даоси состоящим в сговоре с Абели Жарман и корона теперь принадлежит им.

Абели весьма могущественна и опасна, один только легендарный жезл которым она владеет имеет страшную разрушительную силу.

Георг Штейндар, забрав тело Ионоса и выйдя из повиновения Магистра лича стал лидером организации «Торговый путь», чьи транспортные корабли «Телец» и «Стрелец» обеспечивают перевозку товаров между Лазурью и Охрой, обмениваясь с кораблями мародеров Лазури «Водолеем» и «Девой». Ходят слухи, что один из Ключей умеет оживлять и Георг надеется найти его. Резиденция «Торгового пути» располагается невысоко в небе Охры, на отремонтированном «Близнецы».

Бигба смог спастись, угнав «Овна» и это первый корабль-перевертыш способный не терять управления при пересечении грани между двумя мирами. Теперь он представляет интересы ученых Охры и охотится за оставшимися Ключами.

Магистр лич мечтает о благоприятной возможности устранить Абели и уничтожить застывшего в силовом поле Яэнаса, но его могущества недостаточно и приходится идти на уступки.

Ирена Максимус пробилась в лидеры Коалиции и теперь имеет влияние сопоставимое с короной. Бигбой ей был подарен «Весы», гигантский плоский корабль, как и «Овен» нечувствительный к границе между мирами, нодвигающийся очень медленно. Ирена нашла дочь той самой женщины, что провела ритуал над Яэнасом. Имя девушки – Ниравена, теперь волей Коалиции ей присвоена фамилия Даоси и она является главой Совета.

«Весы» находятся в небе между двумя мирами, между башнями остановившихся друг перед другом миров, где Совет старается удержать шаткое перемирие: всем приходится заниматься дипломатией и договариваться между собой, даже заклятым врагам. Никто не хочет чтобы сближение продолжилось, текущая ситуация пока устраивает всех, но как долго она продлится?

## АНТУРАЖИ ВНЕ СТРУН

### «NECROSCOPE» (Некроскоп)

#### мертвый подводный мир

Глубоко, под толщей Мертвой воды в полумраке лежат древние руины, затянутые водорослями, усеянные костями и трупами. Обширные пространства на холодном дне совершенно мертвы, там даже нет растительности. Однако растения все же вырастают там, где есть трупы. Растения вырабатывают Эссенцию, это мерцающий планктон сложной геометрической формы, напоминает снежинки. Эссенция плавает в Мертвой воде, питаясь особыми энергиями, которые излучает мертвая органика. Если Эссенция умирает не найдя пищи, то она набухает и превращается в особое губчатое вещество из которого со временем могут прорасти водоросли.

Некоторые мертвецы излучают особый спектр энергий и Эссенции закрепляются на таком теле, формируя Узор, если им удастся завершить его, то происходит воскрешение. Каково это, очнуться от тысячелетнего мертвого сна на самом дне затопленного мира, ощутив холод, одиночество, боль, тошнотворный запах и пронзительный страх?

Воскрешенное существо, словно младенец с сырой могиле, беспомощное и окруженное смертью. Оно ничего не помнит и отчаянно стремится выжить, теперь оно, как правило, меньше напоминает труп – кожа розовеет, волосы отрастают и так далее. Узор на его теле (который обычно выбирает какую-то точку, вокруг которой формируется – чаще всего это спина, грудь, голова) мерцает и окончательно срастается с плотью. Воскрешенным не требуется еда для поддержания жизнедеятельности.

Мертвая вода обладает особыми свойствами – звук в ней разносится как в воздухе, с трудом, но ей можно дышать (и произносить слова речи, если существо могло разговаривать), хоть это и не отменяет постоянного неприятного ощущения, что вот-вот захлебнешься. Мертвые организмы не разлагаются в Мертвой воде сами по себе, они могут сохраняться веками. Мертвая вода не давит с такой силой как обычная (вполне можно ходить, но прыгать очень сложно) и вязкость у нее иная, плавать в ней можно, но скорость очень медленная. Мертвая вода не проводит электричество, в ней может гореть огонь, но он затухает, если появляется течение или какие-то потоки.



От Мертвой воды нельзя намочнуть. Узор делает существо живым, но если его уничтожить, то и существу не выжить. Другая особенность Узора заключается в его неприятном свойстве реагировать на сильный ужас испытываемый существом - он может материализовывать кошмары. Узоры разных существ реагируют на разные виды страха и делают это по-разному, не каждый всплеск ужаса материализуется, а лишь особо сильные и специальной направленности. Материалом для материализации кошмара становится мертвая Эссенция, и чем большее количество ее находится поблизости, тем в более полной мере произойдет этот акт.



Материализовавшиеся таким образом организмы называются Джель – они мертвы, но напитаны энергией страха, поэтому могут двигаться, нападать, охотиться. Джель чувствует живых существ – ее привлекают и страх и Узор, энергиями которых оно подпитывается, а акт убийства существа это просто пиршество для нее. Не находя длительное время флюидов страха и всплесков ужаса Джель иссыхает и рассыпается на губчатое вещество. Хотя существам страх помимо всего прочего мешает объединяться, они, тем не менее, постепенно сбиваются в группы в своем стремлении как-то выжить в этих условиях, понять суть происходящего, защититься от опасностей.

Куда более опасной реакцией чем страх является ярость – погрузившись в нее надолго существо рискует потерять самое себя, превращаясь в Узорного, тогда существо теряет способность говорить, его глаза начинают светиться, а с телом могут произойти разные ужасающие метаморфозы придающие ему большое сходство с мертвецом или тем кто болен каким-то страшным заболеванием. После чего оно начинает заниматься какой-то странной, одному ему и другим Узорным известной деятельностью. Чаще всего Узорные убивают тех, кто им мешает или стоит у них на пути. Никто не знает, какую тайну они хранят. Узорными рискуют стать только разумные существа.



## «SPACEBERRY» (Спэйсберри)

### мир маленьких планет

Это космический мир, в центре которого находится «Сердце Вселенной» – огромная белая звезда. На значительном удалении от нее проходит граница Оболочки, по которой путешествуют миниатюрные планеты.

Именно эти планеты являются главными действующими лицами этого мира – они мыслят, могут общаться с другими планетами своего сектора на радиоволнах (могут слышать обрывки радиосообщений более удаленных планет), могут постепенно создавать на своей поверхности различные конфигурации местности, выращивать живых созданий и даже создавать собственное Воплощение.

Источником ресурсов для планет служат мертвые планетоиды, куски космического мусора, скопления астероидов, помогающие или захваченные другие планеты.

Планеты могут захватывать друг друга, но по настоящему убить планету чем-то кроме ее физического разрушения можно лишь уничтожив ее Воплощение, которое она может и не создавать (однако ее можно к этому вынудить – тайной магией, уникальными технологиями, обманом и так далее).

Воплощение планеты может перейти в другой мир, но сама планета в итоге погибнет, чему будет предшествовать долгий период разрушения особых конфигураций ее поверхности, созданных ею при жизни.

Путешественники из иных миров не становятся Воплощениями, попав в этот мир, однако известно о существовании артефактов, позволяющих либо провести ритуал связи существа с мертвой планетой либо даже создать планету, связав с ней существо. В любом случае эти древние ритуалы позволяют существу стать планетой.

Существуют несколько больших планет – одни настроены миролюбиво и помогают либо защищают остальных, другие облечены властью и пытаются насадить свои порядки, создав в конечном итоге собственную империю, третьи охотятся за артефактами, технологиями, магией и могущественными существами. Кроме всего прочего существует множество необычных планет: планеты-невидимки, двойные планеты, зараженные планеты, планеты-паразиты, мини-звезды и так далее.



### СПОРТСМЕНЫ ПРОТИВ НАСЕКОМЫХ

Они отыскивали эту точку опоры. Магия, технология, религия – универсальное заклятие, золотая константа и нота святости. Сплетя все достижения воедино, люди нашли ускользающую от них единую ось мироздания, но им было мало найти, им понадобилось неопровержимое доказательство существования такой точки. И наконец, дотронувшись до нее, они ее разрушили ...

Магия, технология, религия ... теперь это воспоминания, калейдоскоп сложился в новую форму. Дивный новый мир живет по новым правилам – люди (хотя теперь они преимущественно выглядят как антропоморфные звери) воюют с насекомыми, и те и другие пешки в руках Нескладного Бога, чьи 6 Аватаров ("З", "О", "Д", "И", "А", "К") резвятся в мире.

Каждый Аватар обладает удивительной способностью переключать любые части объектов и субъектов, меняя их местами и порождая разнообразных мерзких химер. Рука одного к голове другого, ветку дерева на хитиновый панцирь, глаза в пищевод и прочие ужасы.

Аватары словно дети – разбирают все, что видят и стараются из частей топорным способом сложить что-то новое, но это новое ломает рамки привычного и пугает своей нескладностью. Разобранный объект или субъект внутренне остается целым, словно части по-прежнему связаны между собой, но новая компоновка его частей в пространстве в связи с частями чего-то другого может вести к негативным последствиям.

Местные люди носят одежду спортивного вида, и пользуются спортивным инвентарем, в котором заключены могущественные способности. Способности эти просыпаются тогда, когда инвентарем пользуются в спортивных целях и в нужный момент только эти орудия помогают противостоять мощи атакующих насекомых, чья сила велика – биологические ракеты, плоды-бомбы, нервно-паралитический газ. Пожирая людей, насекомые впитывают новый генетический материал, изучая новые виды мутаций. Среди людей есть Чемпионы – те, кто довел владение спортивным инструментом до совершенства, зарядив его на максимум и является, по сути, носителем мощного артефакта. Развивать их нелегко – инструменты напитываются энергией зрителей и победами в соревнованиях, поэтому нужны постоянные демонстрации своей техники и участие в массовых состязаниях.

Те люди, кто в спорте использует лишь собственное тело, могут претендовать на получение Олимпийского Знамени, им отмечают всего три человека и Олимпийские Знамена сами переходят к тем, кто их достоин на текущий момент времени.

Некоторые насекомые умеют прятаться среди людей, маскируясь и шпионя. Глубоко под землей огромные насекомые производят все новые типы существ, основываясь на своих исследованиях генетического материала. И люди и насекомые негативно воспринимают Аватаров, которые постоянно вмешиваются в их дела и навязывают темную волю Нескладного Бога.



## «UNTILLES» (Антиллесс)

### мир божеств и книг-континентов

Этот мир располагается на гигантских квадратных континентах — Библосах — висящих в пространстве рядом друг с другом. Библосы располагаются по-разному друг относительно друга, гравитация на каждом из них меняется в свою сторону.

Наиболее населенным считается центральный Библос — Эшдемия. Здесь живут самые разнообразные существа, но все дикие обитатели этого мира — это разного вида небольшие книги, порхающие, словно бабочки. Их называют Тысячекрылами. Если на них напасть, то книга защищается, открываясь и выпуская изнутри себя некое создание, удерживаемое белыми светящимися цепями-буквами. В спокойном состоянии Тысячекрылы собирают и переносят струящиеся по поверхности Библосов письма с одного континента на другой.

Каждое существо этого мира в каждое мгновение возвращается в свое изначальное физическое состояние, и хоть жизненный опыт не забывается, но понятия «возраст» здесь не существует. Любые растянутые по времени эффекты, вроде ядов, проклятий, болезней, кровотечений и так далее, здесь не работают.

Разрушения (в том числе и убийства) и созидание (или рождение чего-то) доступны лишь группам существ, когда их цели и мысли совпадают (Тысячекрылы неразумны и могут менять реальность единолично, в отличие от других существ). В одиночку нельзя нарушить постоянство этого мира и вписать новые строки на поверхность Библоса.

Когда что-то умирает, или создается, то в ход идут особые письма. При разрушении чего-либо они перетекают к разрушившим, а при созидании черпаются у создающих и кругами вписываются прямо в поверхность Библоса. Взять письма из самого Библоса практически невозможно, но из Тысячекрылов, существ, конструкций или предметов их добыть легко.

Местные жители строят здания, детали местности, предметы и прочие объекты благодаря этим письмам. Таким же способом они могут придумать новое существо, и оно появится в мире, но редко можно быть уверенным в его лояльности создателям.

Большие группы созданий, объединенные одной мыслью, порождают божеств. Наиболее известное в Эшдемии божество — Артаг, Консерватор, живущий в Яме, которая располагается посередине этого Библоса. Взгляд Артага способен многократно ускорить цикл обновления того существа, на которое он посмотрит с осуждением — эффект подобен обращению в камень: жертва замирает, навсегда застыв в одной позе, обновляясь с немыслимой скоростью.

На одном из отдаленных маленьких Библосов в *Башне из тысячи Тысячекрылов* живет другое сильное божество — Кирата, Безысходность. Она повелевает Тысячекрылами траурной расцветки, которые путешествуют по миру, собирая для нее особые письма, оставшиеся от смертей и разрушений.

Достоин упоминания и еще одно божество — Кремен, Многоликий. Он питается неверием существ и его питают все те, кто един в своем отрицании любых богов. У него множество тел и он вечно путешествует, не имея своего дома. Вблизи от каждого из тел Кремена реальность может исказиться, привнеся область из какого-то другого мира в этот, в такой области законы данного мира перестают работать и заменяются теми, что существуют в другом.

# БЕЗДНА

В области Бездны содержатся разнообразные миры-осколки, так называемые Фрагменты, которые представляют собой ограниченные замкнутые пространства. По сути, в каждом таком мирке может находиться вообще все что угодно.

В Бездне существует собственная сеть навигации между Фрагментами и Антуражами - это дорожки из каменных обломков висящие в пространстве. Они связывают порталы, которые ведут внутрь Фрагментов. Выйти в Бездну из Антуражей не просто, это может случиться при сбое во время перемещения между Антуражами или при использовании технологий, которыми обладает Архитекторат. Из Фрагмента можно выйти в Бездну, если обладать **КЛЮЧОМ** от этого Фрагмента и применить его в особом месте этого мирка.

Ключи у каждого Фрагмента уникальны – это какая-то спрятанная внутри мирка вещь. Обычно нельзя забрать ключ полностью из Фрагмента – каждый раз создается его копия для каждого нового носителя, лишь Архитекторы могут изымать ключи из Фрагментов насовсем.

Главная особенность при игре именно внутри Фрагментов – персонажи заперты в сфере огромных размеров, внутри нее целый мирок, живущий своими порядками. Местные жители не видят границу этой сферы, им кажется, что это цельный непрерывный мир. Любой местный (кроме путешественников между мирами) может пересекать эту границу, переходя в свое вероятностное состояние. Со стороны кажется, что такое существо просто продолжает идти туда, куда направлялось и может когда захочет вернуться обратно. Оно верит в реальность той вероятной части мира, может общаться там с другими существами, да и вовсе уйти туда жить, никогда не вернувшись более в эти места.

Персонажи, в отличие от местных, чувствуют невидимую непреодолимую грань этой ограничивающей сферы в тот момент, когда касаются ее. Для туземцев в этот момент не происходит ничего необычного, например едущий на местной лошади персонаж может с нее упасть в тот момент, когда лошадь проходит сквозь преграду, не заметив, что всадник упал.

Практически единственный путь выбраться за пределы Бездны – найти ключ от мира, а также **Якорное место** мира, в котором его следует применить. Ключ может выглядеть как угодно, и каждый раз, когда персонаж (или любой другой путешественник по мирам) берет его в руки, он оставляет ему свою копию. Якорное место мира имеет следующую особенность – это участок местности, в котором одна из его деталей постоянно меняет свое естественное расположение каждую полночь. Например, это может быть дерево, которое каждый раз растет не там, где было в прошлый раз или что-то подобное.

В некоторых Фрагментах ключи по той или иной причине могут отсутствовать, однако персонажи могут уже обладать ключом или придумать другой способ выбраться, например, открыв портал внутрь какого-нибудь Антуража.

**Примечание:** если вам потребуется использовать тактическую систему внутри Фрагмента, то вы можете заимствовать эти особенности из Антуражей или придумать свой вариант.

## ФРАГМЕНТ «ALPHA 001» (Альфа 001)

Участок мира, в центре которого находится озеро. На севере высятся обломки гигантской древней мраморной лестницы, на северо-востоке располагаются руины старого королевства. С запада на восток ниже озера протянулась небольшая деревушка. Дорога к новому королевству идет на запад (однако само королевство находится за гранью доступного персонажам пространства), иногда оттуда приезжают королевские гонцы на ездовых птицах. Местность покрыта кучей растительностью.

**Якорное место:** обломки гигантской лестницы. **Ключ:** обычный ключик на цепочке, висящий на одной из статуй в древних руинах.

## ФРАГМЕНТ «AFFOREST» (Эффорест)

Область, покрытая лесом, вокруг одни сплошные деревья. Вдоль этих деревьев идут дорожки, словно сплетенные из веток. Дорожки уходят вверх, вниз, петляют. Если спускаться вниз, то становится прохладнее, листва становится более желтой, еще ниже листва начинает краснеть. При продолжительном спуске вниз становится все более холодно, стволы деревьев и листва начинают покрываться инеем, затем льдом. Если подниматься вверх, то становится теплее и зеленее, пока наконец макушки деревьев не упрутся в открытое синее небо.

Здесь живет странный народец, напоминающий внешним видом зеленокожих эльфиек. У них коллективный разум, обычно они держатся стайками и занимаются собирательством. Коллективный разум у них не общий для всех, они принадлежат к разным группам и внутри каждой такой группы есть своя коллективная сущность. Народец этот умеет силой мысли выстраивать те самые тропинки из веток, проводя их в нужные участки леса. Делать это они могут лишь тогда, когда находятся внутри леса, в небо эти тропинки не поднимаются. Живут они в больших круглых постройках, которые сотканы ими из веток.

Высоко в небе находится резиденция божества, которому народец поклоняется. Его имя Ртуть. На самом деле он не является божеством и просто создал этот мир из другого с помощью инструментов, которые в свое время похитил у Архитектората (за что и был заперт внутри своего кристалла висящего в небе над лесом). Прошлый мир был населен вампирами и народец имеет некоторые их черты – например, они пьют кровь других существ, но делают это лишь для продолжения рода и подобный укус не является смертельным.

**Якорное место:** одна из летних полянок в лесу. **Ключ:** маска вампира, внутри одного из деревьев. (В настоящий момент отсутствует – Архитектор Сецозмеен стерла возможность такого выхода).

## ФРАГМЕНТ «FRUSTRATION» (Фрострейшен)

Маленькая планетка, поверхность которой покрыта джунглями. Под землей живет разумная раса кристаллических животных. Существа эти прозрачны, словно сделаны из кучи стекляшек или кристаллов и внутри каждого светится красный огонек. Кристаллы поначалу довольно хрупкие, но чем старше кристаллическое существо, тем прочнее материал из которого оно состоит, например живущие под землей Старейшины необычайно прочны.

Кристаллическим существам неведомо чувство страха. Будучи разрушенным, такое существо постепенно собирается вновь, вокруг красного огонька, который притягивает кристаллы обратно и до тех пор, пока существо полностью не восстановится, он привязан к тому месту, где лежат обломки существа. От силы повреждений зависит скорость восстановления - отломанные конечности собираются обратно за пол-часа, разрушенное в пыль существо может собираться годами. Также они умеют общаются телепатически, делают они это на близком расстоянии.

В небе над планеткой висит космический корабль, который иногда посылает капсулы на поверхность планеты. В этих капсулах скрываются Тени – это совершенно черные существа гуманоидной формы, чьи руки могут превращаться в щупальца. Тени охотятся за кристаллическими существами, которые находятся на поверхности, забирая их красные огни и отправляясь в капсулах обратно на станцию.

Кристаллические существа в свою очередь построили огромную пушку, которой иногда удается сбить подлетающие капсулы, кроме того они сами стараются захватить Теней телепортируя их в подземные лаборатории для допросов и уничтожения. Некоторые кристаллические существа выбираясь на поверхность захватывают с собой оружие – «Открывалку». Это тяжелое устройство, которое могут использовать только они - испепеляет любое существо и проделывает дыры в металле (например, способно проделать дыру в обшивке упавшей капсулы), тратит специальные заряды и долго перезаряжается. Кристаллическое существо может впасть в медитативное состояние, после чего его мысли могут уловить Старейшины и активировать красный огонек существа, превратив его в переносящий портал, после чего существо будет разрушено и ему придется длительное время восстанавливаться.



Космический корабль над планеткой является специальным колониальным кораблем запущенным одной из человеческих рас из глубокого космоса, выживших представителей этой расы на нем не осталось, лишь мозг корабля, функционирующий не в полную силу. Вдобавок ко всему корабельный мозг поражен космическим вирусом, и именно он заставляет корабль производить капсулы и Теней для сбора красных огней являющихся мощным источником энергии. Существует часть корабля на территории, которой мозг не может вмешиваться, там живет Сара – невысокая девушка, блондинка в бархатных одеждах, чей вид сильно контрастирует с окружением. Она одна из агентов Терры, приникнувшая когда-то в один из миров Бездны с группой товарищей, после долгих скитаний она столкнулась с Архитектором Шпиля и те заперли ее в этом мире, забрав ключ от него. Одна из ее способностей – «Растворение магии», что мешает девушке убраться из этого мира через любые другие волшебные порталы не связанные с ключом. Эта же способность переводит на ее сторону любых оказавшихся рядом Теней, поэтому мозг не рискует посылать на ее поимку новых. Дружественные Тени ей помогают в основном стараясь привести к ней в капсуле с поверхности любых путешественников из других миров оказавшихся здесь.

**Якорное место:** водопад на поверхности планетки. **Ключ:** темная пирамидка в подземном зале, где собираются кристаллические Старейшины. (В настоящий момент отсутствует - Архитекторы Горезок и Целет изъяли ее из этого мира).

## ФРАГМЕНТ «FROZEN SUN» (Фрозен сан)

Ледяная планета в мире, где солнце угасает. После многочисленных катаклизмов она оказалась населена тремя расами:

### Пси.

Раса псиоников, владеющих ментальными силами. Потомки первых исследователей, вышедших из подземных укрытий и тех, кто смог пережить оледенение на поверхности, обладают даром использовать ментальные энергии для обеспечения выживания в ледяных пустошах нового мира. Космическое излучение тому виной, или воздействие холода - пси не знают, откуда происходит их сила. Возможно, частично от длительного одиночества.

Считают себя защитниками новой цивилизации и обладают самыми нужными способностями: им не страшны низкие температуры, они лучше всех видят в темноте, умеют регенерировать ткани, иногда способны даже к чтению мыслей. Для использования самых могущественных своих возможностей пси черпают неиспользуемую ментальную силу у представителей расы Техов, и в меньшей мере у населяющих планету животных. В процессе взаимодействия с чужой ментальной силой пси могут изучать новые способности.

В экстренных случаях пси может заменять чужую силу своим здоровьем, а пси высокого уровня способны запасать силу. Однако без живых существ, у которых можно заимствовать силу, пси долго не может обходиться.

Сама природа способностей пси заставляет их думать о других существах, они всегда живут в близости с расой Техов, столкновений с кровожадными животными опытные пси научились избегать.

Совместное существование многих пси встречается не так часто, и они по большей части живут изолированно, так они могут замыкать ментальную цепь и обходиться без посторонних. Боевые группировки из одних пси – явление редкое, так как трата энергии в группе увеличивается. Также псионики испытывают проблемы от обилия окружающей их электроники и имплантатов распространенных у Техов. Применять энергию становится сложнее из-за помех. Но все равно брать энергию техов несравнимо легче, чем у животных - их энергия слаба и неуправляема. Энергию расы Гемов, пси вообще не в состоянии понять и использовать, но надеются, что еще смогут.

## **Техи.**

Раса улучшенных людей. Странники высоких технологий. В большинстве своем Техи произошли от жителей, спрятавшихся в надежных убежищах или благоустроенных подземных городах, им не было нужды беспокоиться о катаклизмах – они устроились неплохо в свое время. По этой причине многие Гемы их недолюбливают – Техам не пришлось пережить ужасов подземного мира, и адских условий существования в радиации. Однако мир стремительно изменился, и расплатой за тепличные условия жизни стало внедрение в быт Техов разнообразных имплантатов, без которых жизнь становится все невыносимее. Но и здесь Техам можно только позавидовать – их ученые способны изобретать новые имплантаты экспериментально и тестировать их, проверяя действие таких устройств заранее. Другим расам пришлось платить за прогресс куда более печальную цену.

Помимо технологий производства имплантатов, Техи разрабатывают и другие технологии: транспорт, механические и электронные устройства, оружие и так далее.

Множество наследий древних хранится и оберегается Техами, в том числе остатки терминалов беспроводной Миросети. Правда язык Миросети частично забыт, к тому же доступ в Миросеть ограничивает таинственный искусственный интеллект.

Техи хранят множество легенд, некоторые из которых реальны – а другие больше похожи на мифы. Но в каждой мифе есть доля правды, и возможно именно в них лежит ключ к пониманию того, как изменить судьбу гнущегося мира.

Техи как и положено людям часто подвержены своим страстям, у них существует множество организаций, преступных группировок и всевозможных объединений. Зависимость от своих технологий принуждает их к контактам с остальными расами.

По отношению к Пси Техи настроены в основном благодушно из-за их способностей и часто привлекательного внешнего облика. Иногда силы Пси нарушают стабильность электроники Техов, однако опытный Пси в команде стоит даже таких жертв.

С Гемами не все предпочитают находить общий язык – Техи зачастую "встречают по одежке", да и Гемы не особо их любят. Но более мудрые представители Техов знают, что Гемы обладают уникальными знаниями и хороший Гем по боевым возможностям не уступает Пси.

## **Гемы.**

Раса мутантов. Гемы начали появляться, когда жители убежищ стали уходить вглубь планеты, в поисках тепла и покоя. Но оказалось, что ближе к ядру возрос радиационный фон. Ужасные изменения произошли с их телами, многие погибли. Долгое время смерть косила ряды отважных первопроходцев подземного мира. Но они продолжали свое дело, и однажды нашли подземное растение, приспособившееся к радиации, его сок оказал кардинальные изменения на направленность мутаций Гемов, изменив их ментальную природу. Благодаря этому радиация перестала представлять опасность для них, с тех пор сущность Гемов частично объединилась и отделила внутренние изменения от внешних. Сами Гемы называют это явление не иначе как Связью.

Ментальная энергия Гемов, так удивляющая пси, все-таки имеет свою особую структуру – она собрана в единый узел, и даже большие расстояния не помеха родовой Связи Гемов. Связь обеспечивает большую преемственность мутаций, чем у остальных рас – благодаря этому Гемов называют мутантами. Новорожденный Гем вливается в Связь, и подчиненный ее ритмам, и накопленной Связью информации мутирует. Поначалу Гем не умеет управлять своим геномом, Высшие Гемы умеют изменять свой облик и способности в соответствии со своими желаниями.

Хотя внешне некоторые Гемы могут совершенно не походить на гуманоидов, внутренне они самый консервативный тип. Они более человечны, чем некоторые Техи, и благодаря Связи эта их внутренняя безмятежность остается на протяжении всего их развития. Источники новой генетической информации для Гемов – все живые существа, и не только существа, даже простая информация о древних знаниях способна проникнуть в Связь и повлечь новые типы мутаций. Гемы – самые любознательные существа на планете, делать открытия им не под силу, но слава охотников за информацией прочно утвердилась за ними. Благодаря Связи Гемы могут чувствовать собратьев, и ценят все новое, к тому же животные не чувствительны к их мыслительному контуру и сами редко нападают на Гемов. С некоторыми из них Гемы могут находить общий язык.

С Техами Гемы научились ладить, но старые представители все еще припоминают Техам относительно легкую жизнь после катаклизма.

Контакты с Пси редки, все-таки расам коллективистов и одиночек сложно понять друг друга. Однако союзы если и случаются, то необычайно прочны.

**Якорное место:** упавший с неба космический корабль некого Зихиро. **Ключ:** на данный момент неизвестен.

## ТАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ МИРОВ

В каждом мире изменяются специфические элементы системы, которые относятся к боевой тактической части. Это Сферы, Эйдолоны, призываемые существа, экипировка. Даже если вы проводите игру без тактической части, то вам могут пригодиться эти детали или, например, описания монстров, которые даны для некоторых миров.



### «FAIRYTALE»

#### максимум сказки

У каждого существа, которое знакомо с магией, есть возможность настроиться на особое волшебное зрение, чтобы увидеть переносящие магию элементы. Это так называемые Сферы – мелкие частицы магических энергий, летающих в особом поле вокруг персонажа. Некоторым существам видна даже магическая структура предметов и дана сила преобразовывать Сферы в вещи и наоборот.

Многие опытные маги имеют возможность превращаться в могущественных волшебных существ, которые называются Эйдолонами. Превращение полностью меняет вид персонажа, происходя достаточно эффектным образом. Игрок описывает, как именно это происходит.

Экипировка персонажей в этом мире выглядит по-сказочному, волшебным зрением можно увидеть скрытые возможности, которые заключены в этих предметах.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Дикие длинноухие существа, яркой зеленой расцветки, частично покрытые шерстью. Лысую голову украшает гребень волос. Любят питаться особым сортом травы, и селятся рядом с местами, где та произрастает. В сражении могут кусаться, и след от укуса вызывает болезненное жжение.

*Скелет.* Кости белые. Это особая раса, некоторые весьма умны и даже строят собственные подземные города, носят одежду и пользуются оружием (лук, меч) и прочей экипировкой (шлем, щит). Впадая в ярость, умеют выстреливать своей головой во врагов. Некромантия превращает любые умершие существа в представителей этой расы.

*Осколочный Паразит.* Нестабильные создания, которые возникают под действием некоторой остаточной магии, не исчезнувшей полностью после действия сильных заклинаний. Тело и руки выглядят как парящие над землей куски камня с красными вкраплениями струящейся магмы.

## «ADORE»

### мир ангелов

В этом мире никто не пользуется оружием, не может его создавать (Синтез и Сборка не позволяют создавать оружия), нет огненных Знаков и Змееносцев, всем существам автоматически покровительствует **Планета Мо-Цзы** (смотри раздел «Управляющие Планеты», *страница 40*).

Вся боевая экипировка сплетена из магического шелка. Сферы - это мелкие лепестки света, которые словно летят за существом, возникая в те моменты, когда оно движется. Эйдолоны доступны только служителям Культа Валентии, выглядят как превращение в разных ангелов.

Призыв существ работает не так как обычно - он заменяет вражеское существо (которое можно призывать) на любое другое известное призывателю существо того же уровня, не делая его при этом дружественным.

## «BUGS'ARK'ANOTHER»

### ЖИЗНЬ В СИМБИОЗЕ

Особенности аналогичны тем, что описаны в Антураже «Futuristic» либо «MicroTech».



## «CHRONOSHIFT»

### пересечение времен

Сферы, Экипировка и Эйдолоны здесь выглядят как угодно, к тому же могут изменяться в процессе игры.

## «DARKNESS»

### пугающая тьма и ужас

Сферы в этом мире проявляются опосредованно, но если персонаж обладает большим количеством Сфер, то на его теле все четче проявляются светящиеся красным шрамы – дьявольские отметки.

Превращаясь в Эйдолона, персонаж становится призрачной копией какого-то древнего могущественного существа. Призыв всегда призывает духов, которые повторяют параметры реальных существ.

Экипировка имеет средневеково-фэнтэзийный или готический вид, изучаемая магия проявляется мерцающими письменами на предметах.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Темно-зеленые, почти черные, острозубые крылатые создания. Хищники, нападают стаями, падалью не питаются. Их когти выделяют ядовитую зеленоватую слизь.

*Скелет.* Флюоресцирующие кости. Эти создания вылезают из светящейся зеленой жидкости, которая плещется в разломах земли и низинах. Некоторые покрыты красными письменами, но это низшая форма и обычно большой красный знак находится лишь на его черепе. Эти создания бормочут фразы на дьявольском языке, иногда им удается прочитать проклятие и красный знак с их черепа переходит на жертву, обжигая ее.

*Осколочный Паразит.* Появляются в результате одного из опасных демонических экспериментов — пламя дракона на службе у сил зла. С помощью таинственного ритуала культисты отравляют дьявольской магией огонь, которым драконы опаляют своих врагов. Внутри сгустка огня появляются пентаграммы и черная руна, окруженная такими же, но поменьше. Этому созданию отдают тела мертвецов, выловленные из светящейся жидкости, и оно сражается с их помощью, левитируя их рядом с собой.



## «FLESH&SOUL»

### раздельное существование тела и духа

Сферы в этом мире невидимы, но одухотворенный спутник их чувствует особым образом. Когда персонаж становится Эйдолоном, то он словно погружается в медитативное состояние, преображая своего спутника, придавая ему определенное сходство с той концепцией, к которой принадлежит Эйдолон.

Изучаемая способность - это слово из древнего Языка, заключенное в предмете и правильное его звучание постепенно передается персонажу при взаимодействии с таким предметом. Призыв существ это создание копии своего одушевленного спутника с боевыми параметрами нужного существа. Экипировка в этом мире выглядит более свободной и открытой, своеобразный пляжный вариант.

В тактическом бою персонаж и его спутник, как правило, считаются занимающими одну и ту же клетку, их действия могут быть действиями только одного существа либо могут быть описаны как совместные действия, когда можно представить действие таким образом, как будто каждый из них сыграл в нем свою роль.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Напоминают гуляющих по суше рыб, закутанных в тину. Покрываются чешуей, сквозь которую в некоторых местах пробивается зеленоватый пух. Населяют небольшие бухты и пещеры. Умеют плевать слабой кислотой.

*Скелет.* Совершенно черные, связанные из лиан и корней существа. Возникают благодаря особым ритуалам, проведенным с фигурами из лиан над местом захоронения. Корни создания могут отделяться и поражать противника, быстро путешествуя под землей.

*Осколочный Паразит.* Небольшой магический смерч, внутри которого кружится песок, камни и куски деревьев. Обычно зарождается в океане и приходит на острова. Внутри находится столб воды, образующий его ядро, вода эта иногда самопроизвольно расплескивается и вызывает зуд у тех, на кого попадает.



## «FUTURISTIC»

### чудеса науки

Сферы здесь проявляются как особый радиационный фон, исходящий от персонажа, их можно регистрировать, если обладаешь устройством, фиксирующим изменения этого фона. Эйдолонами здесь называют особые измененные состояния сознания под действием особого наркотика "AD" (Эйди), когда персонаж воспринимает себя неким чудовищем из глубин своего подсознания, однако оказывающим некоторое воздействие на реальность.

Экипировка не всегда соответствует своим оригинальным названиям и типам, выглядит более современно. Меч выглядит как меч, но современного дизайна. Лук выглядит как удобный спортивный арбалет. Броня выглядит как бронежилет и так далее. Изучаемые способности в экипировке необнаружимы, влияют на игру опосредованно - персонаж как будто узнает новый прием самостоятельно.

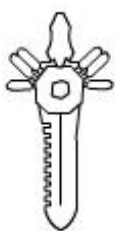
Призванные существа невидимы, но их присутствие ощущается в полной мере - это действие тяжелого наркотика "SUMM" (Эсюэмэм), под его действием персонаж начинает влиять на некоторые чувства окружающих, вплоть до причинения ущерба посредством этого влияния.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Низшие инопланетные организмы. Большие черные глаза, хилое с виду тельце, фиолетовая кожа, на месте ушей полосы. Передвигаются по-лягушачьи. Опасно глядеть им в глаза - возможен ментальный удар, вызывающий внутренние кровотечения.

*Скелет.* Один из весьма опасных наркотиков, HZRD (Эйчзетади), позволяет обрести вечную жизнь в обмен на почти полную потерю памяти и зависимость от эманаций смерти. Плоть таких существ чернеет и растворяется, они высыхают почти до костей, глаза вытекают и глазницы проваливаются. Внутри существа находится эманация его собственной смерти, и оно должно убивать для ее подпитки. Кроме того действие наркотика позволяет выстреливать частью своей смертельной эманации для ускорения смерти противника, выглядит это, как луч темной энергии.

*Осколочный Паразит.* Космический исследовательский робот серебристой расцветки в виде паука, оборудованного двумя лучевыми пушками-анализаторами. Был переоборудован Гильдией Эрт для использования в военных целях: лучевые пушки теперь генерируют силовые поля, но схема хрупкая и иногда эффект может исказиться вызывая болезненный рассеянный удар анализатора.



## «МАСРОТЭСН»

### мир техно-магического конфликта

Сферы здесь представлены драгоценными камнями, но не каждая Сфера это отдельный камень, а все их количество, находящееся у персонажа это некая горстка драгоценных камней.

Эйдолоны в этом мире это таинственная магия, временно заменяющая персонажа каким-то известным деятелем древности, принадлежащим к одной из гильдий и временно дарующая его силу.

Экипировка выглядит как фэнтезийная, но с вкраплениями механизации - разнообразные пружины и заводные механизмы, устройства, работающие на пару. Заключенные в экипировке способности считаются ее дефектами, однако именно они придают экипировке полезные свойства.

Призыв существ, как и все возможные виды телепортаций, является самым разрушительным магическим эффектом, оказывающим большое влияние на работу некоторых механизмов и вызывающий самые большие всплески магической энергии.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Сумасшедшие адепты технологии, утратившие разум. В отличие от разумных представителей расы (те предпочитают носить походную одежду со множеством замков и молний, очень любят шапки) ведут совершенно дикий образ жизни, поклоняясь шестерням, обломкам големов и прочим сломанным механизмам. Большеносые, кривоухие. Парадоксальным образом, сдвинувшись на технологии, приобретают магическую способность насылать проклятия, покрывающие врагов язвами.

*Скелет.* Ходят слухи, что адепты механики умеют поддерживать жизнь внутри умерших существ с помощью энергии молнии, однако адепты маги склонны считать это небылицами, другое дело запретное знание Алхимии, оберегаемое гильдией Змееносца. Особый эликсир из сока трав, позволяет передать жизненную энергию умершего тела глиняному, или каменному голему, эта сила левитирует голема над землей. Подобные големы должны быть легкими, иначе жизненной силы не хватит на то, чтобы их поднять в вертикальное положение. В этих легких моделях часто установлены рогатки, которые позволяют выстреливать разнообразные снаряды, а в общих случаях и шарообразную голову голема. Множество подобных разработок выжило после древних войн, но и по сей день скрывающиеся Алхимики практикуют этот рецепт. Чем он хорош, так это тем, что подобные големы практически не оказывают влияния ни на магию, ни на технологию.

*Осколочный Паразит.* Одно из таинственных оружий, оставшихся от войн древности. Весьма сильный паровой голем из белого камня. Руки его представляют собой две большие шипованные перчатки, вылетающие изнутри на пружинах. Недостаток конструкции, но в то же время и оружие — возможность выстрела кипящей водой при таком ударе рукой, но существует риск того, что пружина заржавеет.



## «MICROTECH»

### мир нано-технологий

Некоторые гаджеты или имплантаты позволяют воспринимать реальность в разных спектрах зрения, а так же расцвечивают происходящее вокруг в новых красках, дополняя реальность. Именно таким образом персонажи видят Сферы, Эйдолонов и Призыв. Это своего рода оживающие вокруг них голографии высокого качества, которые дополняют происходящее на самом деле и даже частично просачиваются в реальность, стирая границы между цифровым и реальным.

Изучение способностей происходит как постепенное скачивание огромного массива данных на жесткий диск персонажа для дальнейшего свободного применения.

Всевозможного рода ограничения считаются пока не приобретенными персонажем лицензиями и ключами.

Экипировка может быть настраиваемой с помощью голографической проекции, но имеет и свой оригинальный техногенный вид, в котором присутствуют всевозможные силовые поля, обтягивающая резина и пластик. Меч выглядит как рукоятка, генерирующая лазерный луч (световой меч).

#### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Простейшее проявление вирусов, искажающих влияющее на действительность виртуальное пространство, отчетливо видны только в устройствах дополненной реальности в виде зеленых шумовых пятен. Без подобных устройств могут быть замечены как пятна разных оттенков. Иногда вызывают приступы сумасшествия, выражающееся в желании расцарапать себе кожу.

*Скелет.* Роботизированные эвакуаторы тел из металла и пластика — обычно собирают трупы, закрепляя их в свои фиксаторы и уносят на свалку био-отходов. Умеют выстреливать специальный щуп-анализатор, но взломанные модели практикуют эту способность и в качестве атакующего приема.

*Осколочный Паразит.* Одна из анти-хакерских разработок — лоботомированный солдат, на кору мозга которого вносится имя жертвы. Тело оборудовано имплантатами, но ни один не подключен к общей Сети, зато они образуют собственную локальную сеть между телом и виртуальным дополнением к нему — двумя большими голографическими руками, которые видны даже без устройств дополненной реальности.

Один из плюсов конструкции невозможность удаленного взлома, хотя голографические руки имели некоторую уязвимость — вблизи прочих виртуальных объектов и линий Сети они могли подвергнуться коррозии, превращаясь в жесткое радиоактивное излучение.

Автономность имела свои минусы — после выполнения задания подобное существо выходило из-под контроля и не поддавалось перепрограммированию.

## «NECROSCOPE»

### мертвый подводный мир

Сферы в этом мире это Эссенция и губчатое вещество. Экипировка может выглядеть как угодно, но, как правило, покрыта тиной и водорослями. Способности экипировка получает от присосшего к ней губчатого вещества или Эссенции.

Эйдолоны в этом мире это контролируемое падение в ужас, ненадолго превращающее владельца в кошмарного монстра. Призыв существ это управление водорослями, которые растут вблизи от жертвы. Если персонаж в тактическом бою умирает, находясь в предсмертном состоянии "Берсерк", то он становится Узорным вместо этого.



## «NEODPARCHU»

### ЖИЗНЬ андроидов

Сферы в этом мире отсутствуют, Призыв существ в этом мире отсутствует. Не работают все Ремесла и Зачарование (однако Разбор приносит свою денежную часть), однако ими могут заниматься огромные комплексы специальных производящих машин и тратят они на это энергию, добываемую из реакторов. Профессия Вор работает частично - только в виде шанса кражи предмета.

Вид экипировки сходен с Антуражем "Futuristic", но это лишь внешний вид, начинка более сложная. У каждой экипировки есть специальный шнур передачи данных. Эйдолоны выглядят как трансформация. Изучаемые способности перенимаются через специальный интерфейс - у каждого андроида есть необходимые универсальные порты, в которые подключается кабель от используемого оружия.

#### Вид некоторых монстров в данном мире:

*Гоблин.* Простейшие киборги-мусорщики и киборги-чистельщики вышедшие из-под контроля систем. Управляющее ядро зашифровано на низшем уровне, «зеленый код». Металлические каркасы, часто покрытый ржавчиной, светящиеся фонари-глаза, большинство передвигается на гусеницах или на колесах. Сбиваются в стаи в поисках источников энергии, любят радиоактивные места. Их повышенный радиационный фон может вызвать осложнения у тех, кто с ними сражается.

*Скелет.* Энергетическая форма существования, вызванная радиоактивным облучением деактивированных андроидов. Выглядит как мерцающая фигура, сотканная из внутренних соединительных кабелей, а в центре пульсирует синее энерго-ядро, которое существо может преобразовать в ближний лазерный выстрел.

*Осколочный Паразит.* Одна из старых правительственных моделей ряда «Дознаватель», использовалась некоторыми Перфектами для разборок с бунтовщиками. Впоследствии многие из них были захоронены. Выглядят как небольших размеров андроид с громадными манипуляторами. Их кислотные пушки давно вышли из строя, но иногда срабатывают, правда кислота попадает и на него самого.



## «SAGA»

### ФЭНТЭЗИЙНОЕ средневековье

Сферы здесь не имеют реального проявления в мире. Они дают возможность производить предметы и совершать прочие процедуры, но персонаж не может их увидеть или почувствовать.

Эйдолонами в этом мире называют персонажей, которым на короткий срок дарована сила божеств, облик их при метаморфозе меняется весьма незначительно – вырастают какие-то небольшие детали, меняется цвет кожи и так далее.

Экипировка выглядит характерно для средневековья, приближена к реалистичному виду. Заключение в ней способности не видны глазу, но использование такого предмета как бы приводит к отработке нужной техники.

Призыв существ может выглядеть как скупой магический эффект, либо вмешательством в бой как бы уже путешествующего с игроком существа.

#### Вид некоторых монстров в данном мире:

*Гоблин.* Станный народец, живущий своей жизнью. Совершенно безволосые, кожа грубая, зеленого оттенка. Уши продырявлены, некоторые носят серьги. Разума хватает на то, чтобы шить и носить одежду из мешковины, варить пиво и отравлять оружие соком ядовитого дерева. Промышляют воровством.

*Скелет.* Кости желтоватого оттенка, местами свисают останки плоти. Воскрешенные темной магией остовы мертвых тел, не умеют пользоваться каким-либо оружием, но иногда могут метко швырнуть любую свою кость в противника.



*Осколочный Паразит.* Древние пещерные стражи, оставшиеся с незапамятных времен. Выглядят как большие серые каменные истуканы, которые, тем не менее, достаточно проворны и опасны. Передвигаются с грохотом. Возраст дает о себе знать — магия, питающая глиняные руки, постепенно развевается и комья горячей грязи разлетаются во все стороны.



## «SECRET»

### тайное противостояние сил

Сферы в этом мире это части татуировок, которые видны только тем, кто умеет пересекать Пелену.

Эйдолоны это оживающая Стихия – элементали, проявляются только за Пеленой.

Призыв существ – клонирование самого себя с параметрами монстра, происходит только за Пеленой.

Боевая экипировка в этом мире действует на процесс опосредованно, проявляя свой эффект, только за Пеленой и ее внешний вид там определяется мастером.

#### **Вид некоторых монстров в данном мире (проявляются за Пеленой):**

*Гоблин.* Клубящиеся сгустки тьмы, держащиеся поближе к земле и таящиеся во мраке. Селятся в местах, защищенных от солнечных лучей, очень не любят тех, кто несет свет, живет под солнцем и чужаков, пересекающих Пелену. Их атаки похожи на прикосновения чего-то скользкого и холодного, и иногда могут вызвать леденящий ужас у врага.

*Скелет.* Сгустки света, существа, словно состоящие из прутьев. Обитают около мест связанных со смертью, постоянством и заброшенностью в реальном мире. Стремятся убить любое движущееся создание. Могут частично телепортировать свое тело в точку существа, ударяя его искажением Пелены.

*Осколочный Паразит.* Существо, напоминающее летающий орех — две скорлупки немного отделенные друг от друга, а посередине ядро — красный зрачок. Является воплощением мыслей о чем-то забытом и заброшенном в реальном мире. Скорлупки частично состоят из самой Пелены и могут со временем в ней растворяться, повреждая расходящимися кругами всех вокруг.



## «SEVEN INSIDE»

### мир живой музыки

В этом мире нет водных Знаков и Мистицизма (следовательно, нельзя превращаться в Эйдолонов и призывать существ). Изучаемые способности персонажи воспринимают для себя как некоторую аранжировку, которая дополняет звучание мира вокруг. Вид экипировки имеет детали, характерные для музыкальных инструментов - как правило, это струны и некоторое сходство форм. Оказавшись в темноте, практически все существа начинают светиться: виден светящийся контур и словно плавающие внутри меняющие форму и размер частицы – это Сферы.

В этом мире используется дополнительный тип оружия – гитара. Бьет по ближайшему видимому врагу в радиусе до 10, наносит стихийный урон, всегда тратит какой-то ресурс за атаку (1 Очко Здоровья, 1 Очко Маны, +2 Очка Действия), в зависимости от того, что было потрачено изменяется стихия урона. Описаны новые оружия на *странице 44*.

Профессия Барда в этом мире это чистый вокал, без музыки. Имеет сложность 1 для не-Водолеев, а сам Водолей не тратит ДЗ на профессию, а так же не тратит ресурс при атаке гитарой, делая урон физическим.

### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Дикая существа, похожие на шарообразные комки меха, со светло-зеленым бутоном на голове, ядро которого искрится в такт музыке. Их звучание сходно с электронно-барабанным дребезжанием. Представители элементарного уровня дисгармонии, звучание хоть и в меру ритмичное, но изредка вызывает сдвиг по тональности у тех, кто их слышит.

*Скелет.* Бледные полупрозрачные длинные существа, контур которых обведен черным и сквозь них все окружающее видно в черно-белом свете. Подобный класс существ не обладает звучанием. Голова их летает отдельно от туловища и иногда может сама атаковать врагов, пытаясь убавить громкость их звучания, при этом теряет связь с телом через несколько мгновений.

*Осколочный Паразит.* Черный пульсирующий комок, сотканный из тяжелого металла. Внутри (если пробить хотя бы один из двух слоев черных нитей) находится серый матовый шар, с проскакивающими по нему красными синусоидами. Чрезвычайный уровень диссонанса может оказать угнетающее воздействие и на само существо, тогда завитки черных нитей превращаются в длинные колючки, и раздается звук кашля, что негативно сказывается на окружающих.

## **«SPACEBERRY»**

### **мир маленьких планет**

Сферы, Экипировка и Эйдолоны здесь выглядят как угодно, к тому же на разных планетах могут действовать свои локальные правила.



## **«SPORTWAR»**

### **спортсмены против насекомых**

Эйдолоны в этом мире выглядят как трансформеры, раскладывающиеся из предмета спортивного инвентаря. Предметы копят ЕА не в бою, а во время показательных выступлений и соревнований при этом способность нельзя выучить, но можно прикрепить к своему основному предмету.

Те, кто не использует инструменты, получают ровно 7 слотов под магию и 3 под пассивные способности, при этом ЕА они накапливают в себя, а не в предмет. Изначально им доступны для изучения все магии и пассивные способности 1 уровня оружия (само оружие для изучения не требуется, лишь трата накопленных ЕА), для доступа к каждому следующему уровню оружия необходимо выучить два приема в предыдущем. Кроме того нельзя выучить большее количество приемов следующего уровня оружия, чем выучено в предыдущем уровне.

Олимпийское Знамение означает, что персонаж может входить в Транс значительно чаще, однако при этом он каждый раз тратит половину накопленных ЕА.

Сферы в этом мире опосредованы – это степень загара кожи либо темноты шерсти, а так же генетический материал нужный насекомым – они его чувствуют. Призыв существ выглядит как удвоенные действия персонажа в течение одного хода – один раз со своими параметрами и возможностями, другой раз с параметрами и возможностями "призванного" существа.

### **Вид некоторых монстров в данном мире:**

*Гоблин.* Мелкое насекомое с лицом похожим на гуманоидное, красного цвета в черных пятнах. Передвигается прыжками, планируя на золотистых крыльях. Опыляет ядовитый мак, лапки часто бывают покрыты его пылью, которая вызывает сильный кашель при попадании на слизистую.

*Скелет.* Винегрет из частей тел, разнообразного мусора, и обломков, созданный одним из Аватаров Нескладного бога в попытках состряпать нечто движущееся. Эта простая поделка очень нестабильна – иногда какая-то часть отлетает, что часто приводит подобную конструкцию в состояние смерти.

*Осколочный Паразит.* Паукообразное насекомое фиолетовой раскраски. Его особенностью является то, что оно держит в специальных красноватых щупальцах двух своих личинок, которые находятся внутри черных коконов, покрытых хитином. Под оболочкой кокона содержится газ, вырывающийся на поверхность, если надавить в определенном месте.

## «SWAMPWAY»

### мир исследователей болот

Сферы, Экипировка и Эйдолоны здесь выглядят как угодно, и восприятие может быть разным для дзен-чи, гномов и людей.

## «SWEETFALL»

### мир карамельного пост-апокалипсиса

Сферы в этом мире проявляются на Марионетках, если поднести к ним черный кристалл — на кукле проступит цифра, показывающая количество ее Сфер. Сферы Марионеток всегда привязаны к ним самим, а не к группе, кроме того не делятся по Знакам и для рецептов каждая Сфера Марионетки считается принадлежащей ко всем Знакам сразу.

Боевая Экипировка здесь является частью самого персонажа: деталь, конечность и так далее. Марионеткам не требуются Единицы Аспекта для вливания в оружие — они каждый день выбирают себе один Основной Аспект и могут пользоваться сразу всеми существующими для него приемами, по умолчанию они знают их все. Слоты под пассивные Способности у Марионеток не ограничены, но изучаются как обычно — вливанием ЕА, причем они могут откладывать ЕА после боя и запасать их. Подобные свободные ЕА требуются персонажам на любую перезарядку (замену частей тела) в количестве 20 умножить на уровень предмета боевой экипировки, происходит это в течение 5 минут.

Эйдолоны и призываемые существа выглядят как большие и малые элементали соответствующих им стихий, в центре которых крутятся черные кристаллы, закрученные в спираль. Все такие элементали обладают свойством переноситься в особое Дуэльное подпространство вместе с первой жертвой, которую они ударят своей обычной атакой. Оказавшись в этом подпространстве, обратно на поле боя оба вернутся только тогда, когда у одного из дуэлянтов Очки Здоровья понизятся до 0 или ниже.

## «UNSYNERGY»

### хрупкий баланс между двумя мирами, нависшими друг над другом

Особенности аналогичны тем, что описаны в Антураже «Fairytale» либо «Saga».

## «WITCHMOON»

### мир ведьм

Потомки могут изучать и использовать только Способности, Ведьмы могут изучать и использовать только Магию (даже пассивные Способности они изучать не могут). Потомки не могут принадлежать Знакам Воды и заниматься Мистицизмом, Ведьмы не могут принадлежать Знакам Огня и заниматься Таинствами.

Сферы в этом мире видны магическим зрением только Ведьмам. Эйдолоны (тоже доступные лишь Ведьмам) выглядят как отвратительные внушающие ужас чудовища, процесс превращения в них похож на кошмарную мутацию в реальном времени.

Призыв существ выглядит как отпочковывание от Ведьмы части тела, с последующей ее мутацией.

Используется дополнительный тип оружия - коса, наносит урон только по радиусу 2, исключая радиус 1. Описаны эти новые оружия на *странице 44*.

## «UNTILLES»

### мир божеств и книг-континентов

Сферы в этом мире это письма. На существах они выглядят как перетекающие с места на место буквы-татуировки, а на поверхности Библоса могут выглядеть по-разному: круговыми и прямыми записями, расходящимися от созданных построек и объектов, кружащимися последовательностями букв под ногами существ, следующие за ними, словно тень и, наконец, струящимися из одного места Библоса в другое потоками.

В бою у всех персонажей всегда одинаковая Инициатива, любые приемы и атаки выполняются только при условии, что их одновременно делают двое и более персонажей на одну и ту же первичную цель и сам прием одинаков. Все промахи заменяются на минимальный урон. Приемы не становятся одним, просто нельзя свершать прием, не продублировав его таким же. Обычные монстры не подвержены данному эффекту и им нет нужды удваивать свои приемы, чтобы они сработали.

Призыв в тактическом бою заменяется на появляющийся вокруг персонажа барьер из его светящихся Сфер (это дает щит в виде временных Очков Здоровья, равных половине ОЗ «призванного» монстра) и на время действия «призыва» или до тех пор, пока сохраняется барьер — приемы персонажа почти всегда должны быть продублированы кем-то еще, чтобы сработать.

Эйдолоны выглядят как существа, свитые из светящихся букв. При вызове Эйдолона получается только один, но каждый игрок, участвовавший в его появлении, получает бросок кубика на собственное действие этим Эйдолоном в свой ход.

Экипировка может выглядеть как угодно, заключенные в ней способности отражаются особыми золотыми символами в строчках-тенях, которые они отбрасывают на поверхность Библоса.

Ауры в этом мире не действуют (но Особые Силы Знаков ими здесь не являются) — не работают любые приемы, накладывающие или убирающие Ауры. Не работают любые виды контр-атак и Ответные атаки. Все, что наносит повреждения или лечение не за один раз, а в течение нескольких ходов — делает это лишь один раз.

## ИЗМЕНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ В РАЗНЫХ МИРАХ



В разделе «Тактические особенности миров» (страница 37) вы могли наблюдать стилизованные изображения оружия, напротив некоторых Антуражей. Это оружие 1 ранга из книги «Правила игры», вот его параметры:

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
<b>Кортик</b>	Кортик одноручный	D4	1	+2 ОМ
Содержит: Канал Силы. ЕА: 24.				
<b>Канал Силы</b>		Стоит 4 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>	
Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Усиления – ваше оружие с типом кортик наносит максимальный урон при атаке. После 3-х ваших успешных атак кортиком Аура Усиления разряжается. Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона любого вашего кортика на Перманентный. Множественные Ауры Усиления не складываются.				
Цена: 50 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 2 Сферы Тельца, 1 Сфера Льва		

В каждом мире внешний вид этого предмета различен. Подобные же преобразования происходят и с другими предметами – в разных Антуражах написано как меняется экипировка внутри них.

Например, Гримуар является бумажной книгой в сказочном Антураже, но он же будет означать электронное устройство в футуристическом Антураже.

Вещи могут быть и неизменными, но их можно по-разному объяснять: футуристические вещи могут быть созданы какой-то древней магией, являться сказочными или божественными во всяких магических Антуражах, а магия в футуристических Антуражах может объясняться с точки зрения технологий и мистики. Используйте свою фантазию – помните о том, что в игре вы можете выйти за рамки действительности и нет нужды привносить излишний реализм.

Не обязательно, что предмет выглядит именно так, как называется – он может быть чем угодно подходящим под историю персонажа и видение игрока (в том случае, если ему так удобнее и Мастер счел это возможным), так кортик может быть описан как кинжал, молот, лом, весло, шило, вилы и так далее.

Здесь может быть, например, такая ситуация – игрок описывает, как он разит врагов одним и тем же фамильным мечом, а боевой предмет, описывающий урон и возможности этого меча может меняться в процессе игры, то быть Кортиком, то Мечом, то Змеиным Кинжалом (кортик), то Чарокосом (топор), то Стальным Мечом, то Лезвием Мести (меч).

Так в Антураже «Sportwar» персонаж имеет предпочитаемый боевой предмет, который может иметь параметры любого другого оружия, сам при этом внешне не изменяясь.

Существует возможность представлять боевую экипировку как нечто даже не выраженное материально. Например, оружием могут быть сами руки персонажа, а защитой его ловкость, крепость, стойкость и так далее. Мастеру и игрокам лишь останется решать, как обыграть нахождения новых возможностей, заменять найденные после боя предметы на изученные в бою стили, не покупать предметы боевой экипировки у торговцев, а платить за тренировки.

Так в Антураже «Adoge» всем персонажам автоматически покровительствует Планета Мо-Цзы, позволяющая устанавливать любое оружие в качестве атаки персонажа и изучаемой способности, проводя для этого специальный ритуал.

Таким образом, в системе существует деление на несколько категорий предметов:

- \* театральные декоративные (не описанные в правилах и не имеющие игрового эффекта, количество лимитируется мастером)

- \* театральные функциональные (имеющие социальный или около-боевой эффект, некоторые описаны в правилах, иногда имеют и тактическое применение, количество лимитируется мастером)

- \* боевые (имеющие исключительно тактическое применение, некоторые описаны в правилах, количество одновременно используемых лимитируется слотами)

Декоративные предметы придумываются в основном игроками и в процессе игры могут приобрести заметный игровой эффект, став функциональным предметом, или даже боевым. Новые театральные или боевые предметы могут быть разработаны игроками или мастером, в правилах перечислены лишь базовые.

Вес переносимых предметов в системе не учитывается. Описываемая персонажем одежда может быть сформирована на основе всего того, что у него есть – он может как описать одни лишь театральные предметы, не описывая боевые, так и собрать свою описываемую одежду из предметов разных типов.

Стоит отметить, что боевые предметы в отличие от театральных обретают эффективность только в конкретных боевых слотах. Перед боем их необходимо сформировать нужным персонажу образом, так как в сражении смена экипировки уже не бесплатна. Пока переносимая боевая экипировка не находится в боевом слоте она не приносит игровой пользы. Количество переносимой экипировки, тем не менее, может быть ограничено мастером, если он вдруг решит, что персонажи таскают с собой уж слишком много наименований предметов.

Занятые слоты боевой экипировки могут по желанию игрока как отображаться на его персонаже, так и нет. Например, игрок одел Шлем в слот головы персонажа, это не запрещает ему использовать для описания внешнего вида персонажа, допустим, Шляпу Мировоззрений (театральный предмет) которая у него есть.

Некоторые Антуражи, например «Necroscope», нацелены преимущественно на театральные события и боевая экипировка в них может отсутствовать вместе с тактическими боями (это точка зрения автора, и вы можете с ней не соглашаться, вводя тактические сражения в любой Антураж).

Отдельный случай – переход персонажей в процессе приключения из одного Антуража в другой. Мастер может как полностью видоизменить их собственную экипировку в новом Антураже, так и оставить ее неизменной, контрастирующей с родной для данного Антуража экипировкой. Ориентируйтесь на желания игроков.

**Пример:** театральный предмет Аптечка в фэнтезийном мире выглядит как склянка или свиток. Если несущий ее персонаж попадает через какой-нибудь портал в более реалистичный мир, то она может превратиться по желанию Мастера в белую коробку с красным крестом, имеющую внутри себя бинты, пластырь и таблетки. Либо Мастер оставляет Аптечку персонажа выглядящей точно так же как до перехода, но все найденные в этом новом мире Аптечки уже будут выглядеть как белые коробочки.

## РАСШИРЕНИЯ

С целью увеличения интересности игры, либо более точной проработки каких-то действий рекомендуется использовать дополнительные правила - расширения.

Можно привносить в Twisted Terra списки заклинаний (навыков, предметов, артефактов) из других систем, ориентируясь на те особенности, которые есть здесь. Обратите внимание, что в Twisted Terra практикуется утилитарный подход – вводя новое заклинание, придумайте театральный предмет, в котором оно содержится (или оружие с которого этот прием можно выучить, если речь идет о режиме тактического боя).

**Примечание:** если вы придумали свои расширения, то полезно будет познакомить с ними других людей – выкладывайте их на форум системы или напишите автору.

Ниже приведен список разных имеющихся на текущий момент расширений:

### ДВОЙНОЙ ЗНАК (для игр с использованием тактической части)

Альтернативный способ улучшения возможностей своего Знака. По достижении пятого уровня в Основном Знаке любой персонаж кроме Змееносца или Кита может в любой момент выбрать еще один Знак (в таком Знаке должно быть не меньше 5 очков) сопутствующий Основному. Это необратимое действие, требующее 4-х часового магического ритуала, проводимого днем и расходующее все ДЗ персонажа на этот день, уровень сопутствующего Знака сбрасываются – теперь его значение всегда соответствует Основному Знаку персонажа и растет вместе с ним.

Если персонаж становится Двойным Знаком, то ему больше не доступны способности Змееносца или Кита, и он не может делать по ним проверки. Для персонажа с Двойным Знаком оба его Знака считаются Основным. Проверка по второму вашему Знаку проводится так, как если бы он был Основным, однако, совершая особые проверки по другим Знакам, персонаж ведет отсчет от своего Основного.

Персонаж с Двойным Знаком также определяет для себя, как именно он будет использовать силу Знаков: он может взять себе Особые силы обоих Знаков, отказавшись от Специализаций Знаков. Может взять обе Специализации, отказавшись от Особых сил. Либо выбрать одну Специализацию и одну Особую силу.

**Примечание:** при отказе от любой из Специализаций персонаж лишается возможности применять эту Специализацию даже с проверками.

По достижении 7 уровня в основном Знаке персонаж добавляет себе дополнительную Специализацию или Особую силу своих Знаков, из тех, что не выбрал ранее. На 9 уровне персонаж обладает всеми Особыми силами и всеми Специализациями своих Знаков.

Улучшения Особых сил и Специализаций на уровнях 5 и 10 Двойному Знаку недоступны.

## УПРАВЛЯЮЩИЕ ПЛАНЕТЫ (для игр с использованием тактической части)

Каждый персонаж может при совпадении ряда условий выбрать себе одну управляющую **Планету**. Влияние Планеты позволяет расширить способности персонажа – наделяя его новыми возможностями. Рекомендуется ограничить персонажа пятью слотами для Планет: каждая выбранная сопутствующая Планета занимает 1 слот, повышение уровня покровительства также занимает 1 слот. Список Планет приведен ниже

### Аврора

Планета, покровительствующая адептам Магии Воды и Земли.

Условия получения покровительства: 5 уровень, основной Аспект персонажа - Аспект Жизнь, 5 изученных способностей Аспекта Жизнь, любой Знак, кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

#### Выгода:

- \* Персонаж получает возможность тратить в оплату своих приемов Аспекта Жизнь - ОЗ сопартийцев, не более своего уровня.
- \* Приемы Аспекта Жизнь получают прибавку к урону равную уровню персонажа.

**Покровительство 2 уровня.** Цена: 1100 EXP

#### Выгода:

- \* Приемы Аспекта Жизнь наносящие урон, либо лечащие, вместо прибавки теперь удваиваются и стоят на 2 ОЗ дешевле (но не менее 2 ОЗ, даже те, что стоили 1 ОЗ).

**Покровительство 3 уровня.** Цена: 1250 EXP

#### Выгода:

- \* При убийстве врага приемом Аспекта Жизнь, персонаж, а так же каждый союзник лечатся на количество ОЗ равное уровню убитого.
- \* Персонаж лечит себе 1 ОЗ в конце хода, если никуда не передвигался и не обладает временными ОЗ.

### Джабала

Планета, покровительствующая выдающимся хитрецам и мошенникам.

Условия получения покровительства: 6 уровень, Знак не должен быть Змееносцем или Китом, а так же не являться Двойным Знаком.

Цена: 777 EXP

#### Выгода:

Персонаж получает 4 дополнительные Особые силы других Знаков первого уровня на выбор, кроме способностей Змееносца и Кита. Особые силы, полученные персонажем, больше не являются Аурами.

### Деймос

Планета, покровительствующая ночным кошмарам.

Условия получения покровительства: 4 уровень, Знак должен принадлежать стихии Огня либо Земли, 4 уровень Душевного Здоровья.

Цена: 1300 EXP

#### Выгода:

- \* Метка Страха: За 1 ДЗ на цель в радиусе 3 накладывается Метка Страха, способность можно активировать не более 3-х раз в ход, на одной цели не может находиться несколько Меток Страха. В начале своего хода игрок теряет по 1 ДЗ за каждую Метку Страха им наложенную для продления ее эффекта, неоплаченные Метки Страха развеиваются. Враги с Метками Страха в начале своего хода получают урон, равный первой своей атаке наносящей урон.
- \* Ужас: персонаж тратит ДЗ равные своему уровню, каждый враг с Меткой Страха получает равные уровню персонажа сверхестественные повреждения + 1 за каждую Метку Страха в игре. После этого Метки Страха снимаются и каждый монстр, на котором они были, пропускает свой следующий ход.



### **Ио 666**

Планета, покровительствующая демоническим силам.

Условия получения покровительства: 6 уровень, изученный прием содержащий D6 в описании, 6 изученных пассивных способностей.

Цена: 1100 EXP

#### **Выгода:**

\* Каждый раз, когда прием персонажа, наложенная им Аура, призванный либо контролируемый им монстр наносит в результате 6 любого вида урона, то цель получает дополнительно 6 Мистического урона и 6 Сверхестественного урона.

### **Покровительство 2 уровня. Цена: 1250 EXP**

#### **Выгода:**

\* Каждый раз, когда персонаж должен кинуть D6 он может выбрать что это 6, если он это выбрал и это был бросок на урон, то весь урон станет Сверхестественным.

### **Покровительство 3 уровня. Цена: 1450 EXP**

#### **Выгода:**

\* Пока у персонажа 6 ОЗ, 6 ОМ и 6 ДЗ он перманентно находится в состоянии 666, во многом аналогичном Трансу:

Будучи в состоянии 666 персонаж может 1 раз в ход использовать любой известный ему прием (даже прием в изучаемом оружии) относящийся к Аспектам Маны, Жизни или Времени, без оплаты его стоимости (в ОЗ, ОД или ОМ) и не тратя Боевого действия.

(Для приемов использующих X: X считается максимальным из положенного, если ограничения нет, то X= уровень персонажа.) Если персонаж применяет приемы Аспекта Время как обычное боевое действие, то они стоят дополнительно 6 ДЗ. Приемы 666 провоцируют Ответные атаки.

Если значения ОЗ, ОМ или ДЗ персонажа внезапно оказываются не равны 6, то состояние проходит. Если персонажу наносят урон или понижают его ОЗ во время 666, то ОЗ не может упасть меньше 1.

### **Мо-Цзы**

Планета, покровительствующая философам, практикующим бой без оружия и мирное решение проблем.

Условия получения покровительства: 1 уровень, любой Знак кроме Огненных и Змееносца.

Цена: теперь персонаж никогда не нападает первым, он лишь защищается.

*В мире ангелов (Антураж «Adore») эта Планета автоматически покровительствует всем существам и не налагает тех ограничений, которые указаны в цене.*

#### **Выгода:**

\* Эффект Планеты для персонажа 1 уровня распространяется на Оружие 1 уровня, на 3-м уровне персонажа она распространяется и на Оружие 2-го уровня, на 5-м уровне персонажа на Оружие 3-го уровня.

\* При получении Планеты персонаж определяет один тип оружия. Впоследствии он может менять тип оружия в полночь, тратя 50 EXP за переключение.

\* Персонаж получает возможность делать свои руки (или одну руку для одноручного) подобием любого Оружия из доступных ему уровней Оружия (см. первый пункт выгоды). Это Оружие должно быть того типа, что установлен для персонажа (см. второй пункт выгоды). Для этого персонаж приносит в жертву половинную стоимость требуемого Оружия в ритуале, который длится 10 минут. Обычная атака персонажа становится атакой оружия - получает аналогичный урон и радиус, персонаж может изучать способность, заключенную в оружии как если бы носил его.

## **Нибиру**

Планета, покровительствующая адептам Магии Света и Тьмы.

Условия получения покровительства: 5 уровень, основной Аспект персонажа - Аспект Время, 5 изученных способностей Аспекта Время, любой Знак, кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

### **Выгода:**

\* Приемы Аспекта Время персонажа, наносящие урон либо лечащие, получают премию +2 к урону либо лечению, +1 к радиусу.

\* Персонаж, убивший врага приемом Аспекта Время возвращает затраченные на этот прием ОД.

**Покровительство 2 уровня.** Цена: 1100 EXP

### **Выгода:**

\* Приемы Аспекта Время персонажа, наносящие урон либо лечащие, теперь получают улучшенную премию: +уровень персонажа к урону либо лечению, +2 к радиусу.

\* Каждый ход, кроме фазы синхронизации, персонаж получает 1 дополнительное ОД.

**Покровительство 3 уровня.** Цена: 1250 EXP

### **Выгода:**

\* Персонаж получает возможность проводить 2 боевых приема в бою вместо одного. Проводить Совмещенное действие можно лишь с одним из таких приемов. Каждый ход, кроме фазы синхронизации, персонаж получает еще 1 дополнительное ОД.

## **Пандора**

Планета покровительствует тайнам, всему скрытому, земным Знакам и Зачарованию.

Условия получения покровительства: 3 уровень любого земного Знака, либо Овна, Кита или Змееносца. Не покровительствует двойным знакам.

Цена: 850 EXP

### **Выгода:**

\* Персонаж получает частичную возможность зачаровывать предметы Чарами (как будто он Овен) без проверки и с уменьшенной ценой (как для Овна), однако может накладывать лишь одни Чары на одно оружие таким образом. Вторые Чары он может накладывать уже с проверкой (как не Овен), однако получает -3 сложности к такой проверке. (Наложение первой Чары тратит 1 попытку таинства, однако дает 1 попытку наложения второй Чары без траты попытки таинства). Накладывать более двух Чар на одно оружие может только Овен.

Если персонаж Овен, то цена Зачарования уменьшается на 1 Сферу. Исключение – чары Света и Тьмы, их цена остается той же.

**Покровительство 2 уровня.** Цена: 1100 EXP

### **Выгода:**

\* Персонаж получает способность использовать Зачарование в бою (тратится 5 очков действия, можно использовать запасенные ОД для множественного зачарования) Зачарование длится до конца боя (Каждое Зачарование в бою так же тратит попытки таинств. Нельзя наложить более 3-х чар на одно оружие), происходит так, как будто персонаж Овен, дополнительно провоцирует Ответные Атаки.

Цена боевого Зачарования равна той цене, что написана для Овнов. Для Овна боевое Зачарование происходит за половину этой цены.

Исключение для боевого Зачарования – чары Света и Тьмы, не Овны платят по 2 сферы из любых 3-х стихий, Овен - по 1 сфере из любых 3-х стихий.

**Покровительство 3 уровня.** Цена: 1250 EXP

### **Выгода:**

\* Персонаж получает возможность наносить Великие Руны за половинную стоимость в опыте.

Дополнительно он получает возможность наносить Великие Руны за 6 Сфер разных знаков - такая Великая Руна держится 1 день.

## **Фэтон**

Планета, покровительствующая адептам Магии Огня и Ветра.

Условия получения покровительства: 5 уровень, Основной Аспект персонажа – Аспект- Мана, 5 изученных способностей Аспекта Мана, любой Знак, кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

### **Выгода:**

- \* Персонаж получает возможность творить вместо одного приема Аспекта Маны (наносящего повреждения либо лечащего) несколько его копий, при этом все копии становятся одним приемом - их повреждения либо лечения суммируются. Каждая копия требует оплаты ОМ, число копий не может превышать уровень персонажа.
- \* Персонаж получает прибавку к ОМ равную своему уровню.

**Покровительство 2 уровня.** Цена: 1100 EXP

### **Выгода:**

- \* Персонаж улучшает свои возможности сотворения копий - теперь он платит полную цену в ОМ лишь за первую копию, остальные копии стоят 1 ОМ.

**Покровительство 3 уровня.** Цена: 1250 EXP

### **Выгода:**

- \* Персонаж улучшает свои возможности сотворения копий - теперь он платит полную цену в ОМ лишь за первую копию, остальные копии бесплатны.
- \* Персонаж получает возможность перебросить бросок урона для каждого своего приема, наносящего урон либо лечение любой Стихией, и выбрать лучшее значение, платя 3 ОМ.

## **Фобос**

Планета, покровительствующая скрытным мастерам убийств.

Условия получения покровительства: 4 уровень, Знак должен принадлежать стихии Ветра или Воды, 4 уровень Душевного Здоровья.

Цена: 1300 EXP

### **Выгода:**

- \* Теневой Проход: Персонаж может тратить 1 ДЗ для того чтобы переместиться на 2 клетки сверх базовой скорости и без траты ОД. Активировать Теневой Проход можно не более трех раз в ход. Если Теневой Проход был совершен сквозь врага, то враг от страха теряет ОЗ равное уровню персонажа, но лишь один раз в ход. Если Теневой Проход закончился на враге, то персонаж занимает любую клетку рядом с этим врагом и может нанести врагу Устрашающую Атаку без оплаты ее цены, но получив Ответную Атаку от монстра, на этом все действия персонажа в этом ходу заканчиваются.
- \* Устрашающая Атака: персонаж тратит ДЗ равные уровню его основного оружия, заставляя цель в радиусе 1 потерять количество жизней равное урону этого оружия. Тратит боевое действие.

# НОВОЕ ОРУЖИЕ (для игр с использованием тактической части)

## 1 ранг

	Тип	Атака	Радиус
<b>Гитара</b>	Гитара двуручная	2 Водой	до 10
<i>Эта гитара поражает самого ближайшего врага стоящего не далее Радиуса 10, наносит урон Водой, и тратит при этом 1 Очко Маны.</i>			
Содержит: Созвучие. ЕА: 45.			
<b>Созвучие</b>		Стоит 1 ДЗ	Аспект-Душа, Магия, Стихия Звук
Эффект: Вы наносите по D4 урона Звуком каждому врагу, который получал водный урон в этой Фазе.			
Цена: 210 ЗМ	Разбор: 5 Сфер	Сборка: 3 Сферы Стрельца, 5 Сфер Девы.	

	Тип	Атака	Радиус
<b>Дизель</b>	Гитара двуручная	D4 Огнем	до 10
<i>Эта гитара поражает самого ближайшего врага стоящего не далее Радиуса 10, наносит урон Огнем, и тратит при этом 1 Очко Здоровья.</i>			
Содержит: Рок-н-ролл. ЕА: 35.			
<b>Рок-н-ролл</b>		Стоит X ОЗ	Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Огонь
Эффект: Вы платите по 2 ОЗ за каждое оружие с типом гитара в партии (нельзя выбрать лишь часть из них). Все активированные гитары наносят свой урон по ближайшим целям, однако если они при этом кого-то убивают, то такая вражеская цель остается с 1 ОЗ вместо этого.			
Цена: 450 ЗМ	Разбор: 7 Сфер	Сборка: 5 Сфер Рака, 5 Сфер Скорпиона.	

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
<b>Коса</b>	Коса двуручная	3	Только 2	+4 ОМ
Содержит: Срез. ЕА: 33.				
<b>Срез</b>		Стоит 5 ОМ	Аспект-Мана, Способность	
Эффект: Все цели в радиусе 2, исключая радиус 1 получают урон от обычной атаки вашего двуручного оружия.				
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 5 Сфер	Сборка: 11 Сфер Овна		

## 2 ранг

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
<b>Тлен</b>	Коса двуручная	4	Только 2	+4 ОЗ
Содержит: Мертвый глаз. ЕА: 53.				
<b>Мертвый глаз</b>		Стоит 3 ОЗ	Аспект-Жизнь, Способность	
Эффект: Применяется на любую вражескую цель, но только в радиусе 2, исключая радиус 1. Этой цели наносится атака вашего двуручного оружия и отбрасывает цель на 2 клетки назад, накладывает на нее Ауру Мертвый глаз. (Аура Мертвый глаз: скорость цели равна 1, тип меняется на нежить, каждая атака цели заставляет ее терять количество ОЗ равное своему уровню.)				
Цена: 420 ЗМ	Разбор: 11 Сфер	Сборка: 9 Сфер Скорпиона, 7 Сфер Змееносца		

	Тип	Атака	Радиус
<b>Эквалайзер</b>	Гитара двуручная	D6 Светом	до 10
<i>Эта гитара поражает самого ближайшего врага стоящего не далее Радиуса 10, наносит урон Светом, и тратит не 3 ОД за атаку, а 5.</i>			
Содержит: Эйфория. ЕА: 60.			
<b>Эйфория</b>	Стоит 6 ОЗ	Аспект-Жизнь, Способность	
Эффект:	Аура, лечит цель, когда враги получают урон Светом. Не складывается.		
Цель: любая	Радиус: 3		
Эффект: Вы можете наложить Ауру Эйфории на любую цель в радиусе 3. (Аура Эйфории: каждый раз, когда ваш враг получает урон Светом, то вы лечитесь на количество ОЗ равное уровню врага.)			
Цена: 700 ЗМ		Синтез: 1x Палочка Пикси, 1x Волшебная Палочка, Гитара.	

### 3 ранг

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
<b>Жнец</b>	Коса двуручная	6	Только 2	+ 1 ОД в ход
Содержит: Страх. ЕА: 33.				
<b>Страх</b>	Стоит 9 ОД	Аспект-Время, Способность		
Эффект: Наносит атаку оружия в радиусе 1, после чего пугает все вражеские цели в радиусе 2 от первоначальной цели, включая ее саму: они наносят свою самую минимальную атаку самим себе и отбегают на 2 клетки от вас.				
Цена: 790 ЗМ		Разбор: 15 Сфер		Сборка: Сборка: 9 Сфер Весов, 11 Сфер Рыб

	Тип	Атака	Радиус
<b>Индастриал</b>	Гитара двуручная	5 Тьмой	до 10
<i>Эта гитара поражает самого ближайшего врага стоящего не далее Радиуса 10, наносит урон Тьмой, и тратит не 3 ОД за атаку, а 5.</i>			
Содержит: Аккорд Бездны. ЕА: 77.			
<b>Аккорд Бездны</b>	Стоит 4 ДЗ	Аспект-Душа, Магия, Стихия Звук	
Эффект: В пределах радиуса 10 наносит ближайшей цели 2 урона Тьмой, после этого наносит дополнительно по 6 урона Звуком всем врагам, которые получали урон Тьмой в этой Фазе. Если цели при этом умирают, то они остаются с 1 ОЗ вместо этого.			
Цена: 999 ЗМ		Синтез: 1x Стекланный Орб, 1x Посох Мага, Дизель.	

## АРТЕФАКТЫ

Это особые предметы, относящиеся к театральной экипировке, но встречающиеся очень редко и существующие в единственном числе.

Ниже приведен список **легендарных оружий**, на которых Мастер может построить сюжет. Пользоваться ими могут лишь те, кто принадлежит к определенному Знаку.

**Примечание:** если легендарное оружие фигурирует в вашем приключении, то при желании Мастер может дополнительно прописать ему дополнительные параметры, для использования в тактическом бою: ранг, атаку, изучаемый прием, бонусы и так далее.

**Гамаль (перчатки),**

*Знак владельца – Овен, бонус к Знаку +2.*

Удар этих перчаток заставляет любого потерпеть поражение, таким способом, который изберет владелец перчаток. Исход не может быть смертельным.

После первого использования в день способность сохраняется в течение минуты, после чего перезаряжается и будет доступна в следующий день. Пока способность разряжена, владелец получает бонус к Ловкости +5 и бонус +2 во все остальные огненные Знаки.

**Альдебаран (меч),**

*Знак владельца – Телец, бонус к Знаку +2.*

Этот меч черпает силу из окружающего пространства, даруя бонус +1 к водным Знакам владельца и +3 к Интуиции, если кругом преобладает вода или холод, +1 к огненным и +3 к Ловкости, если вокруг много тепла или огня, +1 к воздушным и +3 к Разуму если вокруг много воздуха или пустоты, +1 к земным и +3 к Телу если вокруг преобладает камень или замкнутые пространства. Один раз в день владелец может отметить любое место, где находится, как особое. При этом владелец получает возможность немного видоизменить детали архитектуры или местности окружающего пространства. Можно запомнить до семи таких особых мест.

Каждый раз, когда окружающее пространство меняется и меняется бонус даруемый мечом, то владелец может перенестись в любое из запомненных особых мест, забрав с собой такое количество существ, которое не превышает его показатель Тела.

**Кастор и Поллукс (парные кортики),**

*Знак владельца – Близнецы, бонус к Знаку +2.*

Один из кортиков полупрозрачный, призрачный, другой материальный. Каждый новый день они меняются местами — материальный становится призрачным, а призрачный материальным.

Материальный Кастор позволяет один раз в день воскресить до двух существ, становясь при этом призрачным.

Материальный Поллукс позволяет один раз в день устранить у одного или двух существ любые болезни, проклятия и дефекты, становясь при этом призрачным.

Если оба кортика иллюзорны, то владелец может телепатически общаться с любым знакомым ему существом, находящимся в том же мире, что и он. Можно общаться даже с мертвым существом, но для этого нужно касаться его любым призрачным кортиком.

**Акубенс (копье),**

*Знак владельца – Рак, бонус к Знаку +2.*

Владелец копья становится невидимым, видит в темноте и любых спектрах (видит иллюзии, призраков, невидимых существ), обретает свою иллюзорную копию, управляя ей в области своей видимости.

Владелец получает возможность увидеть одну сцену из прошлого любого предмета, которого касается.

Владелец может проникнуть в мысли и чувства любого существа, которое видит. Один раз в день он имеет возможность вмешаться в них, теряя при этом невидимость и копию.

Один раз в день укол копья может стереть память существа, а владелец лишается спектрального зрения.

**Регул (меч),**

*Знак владельца – Лев, бонус к Знаку +2.*

Фигура владельца светится (как и сам меч), также он получает возможность изменять свой Резус в любой момент.

Владелец умеет телепортироваться к любой живой цели в области видимости.

Три раза в день владелец может поменяться местами с любым знакомым и дружественным к нему существом в любой точке мира.

Два раза в день меч может вызвать сияние с небес и любые существа из тех, что в области видимости владельца, исполнят любые его приказы, которые он отдаст в течение пяти минут.

**Спика (посох),**

*Знак владельца – Дева, бонус к Знаку +2.*

Один раз в день прикосновение посоха делает любой предмет неуничтожимым.

Один раз в день владелец может окружить все в области от 5 метров до 1 километра непреодолимым ни для чего (вплоть до телепортационных и темпортальных эффектов) защитным астральным барьером, изнутри можно выходить беспрепятственно. Барьер пропадает после выхода из него владельца или по слову владельца.

Два раза в день владелец получает возможность изменить или отменить любой магический, мистический, технологический или энергетический эффект в области видимости.

**Зубен эль Шемали и Зубен эль Генуби (парные шары),**

*Знак владельца – Весы, бонус к Знаку +2.*

Сквозь первый шар владельцу видны все невинные и праведные существа, сквозь второй шар видны все нечестивцы и лжецы.

Первый шар три раза в день в области видимости владельца до конца дня развеивает все иллюзии и заставляет всех окружающих говорить правду. Праведные и невинные существа при этом напитываются положительной энергетикой и им сопутствует удача в делах в этот день.

Второй шар три раза в день погружает область видимости владельца до конца дня в мистический туман, в котором владелец и любые выбранные им союзники невидимы и неосязаемы остальными, либо в области видимости владельца очаровывает всех до конца дня, делая их дружелюбными, и открывает любые запоры. Нечестивцы и лжецы при этом напитываются отрицательной энергетикой и до конца дня их подстерегают неудачи и бедствия.

**Антарес (жезл),**

*Знак владельца – Скорпион, бонус к Знаку +2.*

Любой, кто касается жезла, кроме его владельца, обращается в камень.

Один раз в день красный камень жезла источает древний яд, если существо каким-то образом коснется этого яда, то будет отравлено, заболеет или получит проклятие, таким образом, как решит владелец. В любом случае исход смертельный, но смерть наступает не ранее чем через 3 дня после соприкосновения с древним ядом.

Древний яд может быть растворен в жидкости или распределен на разные дозы, в таком случае от него может пострадать до 10 существ на 3 дня с отменой смертельного исхода или до 100 существ могут быть просто выведены из строя, находясь в болезненном состоянии, длящемся 1 день.

Один раз в день желтый камень жезла испускает луч в области видимости владельца, которым можно стереть один любой объект из реальности.

**Асцелла** (лук),

*Знак владельца – Стрелец, бонус к Знаку +2.*

Пущенные из этого лука стрелы достигают своей цели мгновенно.

Три раза в день владелец имеет возможность использовать чудесные стрелы, которые прилетают в желаемую точку будущего (не далее чем на количество дней равное 1 + показатель Ловкости), показывают ее и позволяют владельцу перепрыгнуть туда, если он потратит все оставшиеся чудесные стрелы этого дня.

Владелец в зоне своей видимости видит обладателей прочих способностей связанных со временем.

**Денеб Альгеди** (кортик),

*Знак владельца – Козерог, бонус к Знаку +2.*

Все Характеристики владельца всегда равны его максимальной Характеристике.

Один раз в день владелец может вычислить физико-математическую модель окружающего мира в этот момент времени, ему становятся известны все физические параметры объектов и их точное местоположение, а так же прочие географические конфигурации местности. Также владелец узнает местоположение всех знакомых ему существ, включая себя, и знает любые их физические параметры в этот момент времени.

Подобное знание длится 1 минуту, после чего способность уходит на перезарядку и обеспечивает бонус +1 ко всем прочим Знакам кроме Козерога.

Когда способность разряжена, владелец может отказаться от бонуса до конца дня и получить в руки один любой оставленный без присмотра предмет в радиусе 2 километров от себя.

**Сададьмелик** (посох),

*Знак владельца – Водолей, бонус к Знаку +2.*

Владелец узнает все знания, содержащиеся в любой книге или прочем неживом источнике информации, которой он коснется посохом.

Три раза в день владелец посоха может произнести фрагмент стиха или отрывок из песни, в котором описан желаемый им эффект и это произойдет в реальности.

После активирования способности получает бонус +3 к любой из Характеристик, при последующих активациях бонус можно менять, а после последней активации бонус к характеристике пропадает.

**Альриша** (пистоль),

*Знак владельца – Рыбы, бонус к Знаку +2.*

Этот пистоль стреляет болтами веры, которые поражают свою цель игнорируя любые преграды. Для прицеливания достаточно видеть даже изображение цели, болты веры сами найдут направление и прилетят к любой точке мира.

Вместо поражения цели болтом веры владелец может телепортироваться к ней в момент попадания.

Один раз в день любая пораженная болтом веры цель может быть подвергнута реинкарнации души, при этом она теряет память и получает часть жизненного опыта владельца пистоля, разделяя его взгляды.

Если существо имеет высшего покровителя, то вместо реинкарнации его души происходит божественный конфликт, направленный как на защиту существа от реинкарнации, так и на безопасность владельца пистоля. Исход конфликта непредсказуем.

**Рас Альхаг** (копье),

*Знак владельца – Змееносец, бонус к Знаку +2.*

Владелец этого копья умеет три раза в день открывать портал в любой мир или антураж Шпиля, а так же в любой фрагмент Бездны. Портал существует две минуты.



**Менкар** (жезл),

*Знак владельца – Кит, бонус к Знаку +2.*

Каждый день жезл частично копирует способности любого другого легендарного оружия, кроме Гамаля, Альдебарана, Зубен аль Шемали, Зубен аль Генуби, Садальмелика и Рас Альхага.

Копированию подвергаются только активлируемые эффекты и всегда устанавливается лишь один раз применения каждого эффекта.

После того, как все активлируемые способности израсходованы, жезл дает бонус +2 к Знаку скопированного оружия. Кроме того по +1 к Ловкости и Телу, если Знак был огненным или земным либо +1 к Разуму и +1 к Интуиции, если Знак был водным или воздушным.

## УСЛОЖНЕНИЕ АСПЕКТА-МАНА (для игр с использованием тактической части)

Для того, чтобы усложнить игру тем, кто пользуется приемами Аспекта-Мана у игроков убирается начальное количество ОМ зависящее от их основной Характеристики, это означает, что базовые ОМ становятся равными 0. Теперь для получения ОМ они должны более внимательно подбирать соответствующее оружие и экипировку.

## СИСТЕМА МИСТЕРИЙ

Персонажи получают возможность изредка зарабатывать **Мистерии**. Мистерия это новый вид награды, которая позволяет персонажу в особо важные для него моменты мистическим образом увеличить свои шансы в каком-то игровом событии.

### Как заработать Мистирию?

Мистерии персонажи могут получить только во время сна, как правило, в тех случаях, если его день был наполнен событиями, переживаниями и сильными эмоциями. Мастер должен выдавать Мистерии не во время каждого сна и не всем, а в редких случаях, награждая игроков за производимые ими яркие впечатления, в том случае если день действительно выдался очень насыщенным и желательна такая награда.

Если Мастер хочет дать шанс персонажам повысить их Мистерии, независимо от того, как прошел их день, то он может создавать сцены, основанные на событиях прожитого дня внутри сна, где персонаж или персонажи попадают в некоторое странное окружение и могут делать там какие-то действия. Если Мастер сочтет эти действия персонажей на этой мини-сцене внутри сна достойными награды, то может выдать им Мистерии.

### На что потратить Мистирию?

Игрок каждый раз может выбрать один из четырех вариантов:

- \* дать бонус к одной своей проверке (+D4 для простых, +D6 для особых), даже после броска самой проверки, потеряв 1 Мистирию.
- \* на 10 секунд (2 фазы) остановить время для себя, потеряв 1 Мистирию.
- \* жить после смерти в течение двух минут вне боя (или 5 фаз в бою), с 1 ОЗ. Не спасает от возможной повторной досрочной смерти. Эффект воскрешения можно активировать не сразу, а в течение минуты вне боя (или в течение 2 фаз в бою). Тратится 2 Мистерии.
- \* на 10 секунд (2 фазы) отмотать время назад для себя, не будучи при этом смертельно раненым, потеряв 2 Мистерии.
- \* на 10 секунд (2 фазы) дарует полную неуязвимость к любым нежелательным воздействиям. Тратится 2 Мистерии.

**Примечание:** после свершения любого из эффектов персонаж не может в этот день применять эффекты Мистерий, до следующей полуночи.

# МОДИФИЦИРОВАННЫЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ ЗНАКОВ

(для игр с использованием тактической части)

Для более тонкой настройки распространения в игровом мире Специальностей Знаков Мастер может уменьшать/увеличивать сложность проверки для каких-то Специальностей, чтобы сделать их соответственно более распространенными/редкими. Так же, для еще большей редкости, можно вводить для Специальности проверку даже для персонажа с таким же Знаком.

**Пример 1:** Мастер хочет, чтобы в мире было распространено Воровство (Знак Весы), он снижает сложность проверки для совершения воровства остальными Знаками до 2.

**Пример 2:** Мастер хочет сделать Целительство (Знак Близнецы) более редким, он увеличивает сложность его проверки для остальных Знаков до 9.

**Пример 3:** Мастер хочет существенно ограничить проявления Преображения (Знак Скорпион) в мире, он отбирает у Скорпиона право превращаться в Эйдолона без проверки и увеличивает сложность проверки для всех, включая самого Скорпиона до 10.

## ТРИГГЕРЫ ПОВЕДЕНИЯ

(для игр с использованием тактической части)

Мастер может использовать Триггеры поведения для быстрого конструирования более сильных монстров. Триггер поведения это дополнительная особенность или состояние, автоматически срабатывающая при наступлении определенного условия. Далее мы разберем примеры с условием срабатывания триггера "здоровье монстра ниже чем X", но условие может быть любым. Мастер может увеличить награду (игровой опыт или Единицы Аспекта) за таких монстров примерно в два раза от тех значений которые выдает обычно.

**Ярость X** - монстр впадает в ярость, его Атака получает бонус +4 физического урона, другие приемы не использует, стремится убивать ближайших, но отличает чужих от своих.

**Паника X** - монстр паникует, получает бонус +4 к физическим защитам, стремится убежать, не атакует, но может использовать способствующие бегству приемы.

**Ускорение X** - монстр получает Ауру Скорости (текущая Скорость увеличивается в 2 раза, действует до конца боя).

**Регенерация X** - монстр получает Ауру Регенерации (в начале каждого своего хода монстр лечит X ОЗ, действует до тех пор, пока не восстановит 50% от первоначального здоровья монстра).

**Телепорт X** - монстр телепортируется в любую точку в радиусе 7.

**Невидимость X** - монстр получает Ауру Невидимости (скрывает носителя, до первого получения им урона или до его первых агрессивных действий).

### Примеры:

Гоблин с Яростью 3 - как только количество ОЗ Гоблина (у него их 6) станет меньше 3, он впадет в Ярость, это перманентный не отменяемый эффект.

Сотрясатель с Регенерацией 6 - как только количество ОЗ Сотрясателя (у него их 30) упадет меньше 6, то он получит Ауру Регенерации, которая будет лечить его на 6 в каждом начале его хода, и разрядится, когда восстановит ему половину ОЗ (то есть 15 и выше).

После первой разрядки Триггер более не действует. Некоторые состояния не являются Аурами и снять их с монстра, как правило, нельзя. Эффект Триггера нельзя скопировать способностью Копирование.

## **АСЦЕНДЕНТЫ** (для игр с использованием тактической части)

Это возможность заменять существующие Специальности Знаков новыми. Применяется в тех случаях, когда хочется игромеханически зафиксировать специальные возможности персонажа именно в виде Специальности.

Предполагается, что это делается на этапе создания персонажа. Выбранный Асцендент заменяет ту Специальность, которую персонажу предоставлял его Основной Знак. Персонажи остальных Знаков не могут делать проверки на то, чтобы получить возможности даруемые Асцендентом. Примеры Асцендентов:

### **Профессия-Танцор** (Знак Водолей), заменяет Профессию-Бард.

Водолей умеет исполнять мистический танец, активируя это состояние за трату попытки применения Профессии, и каждый ход воздействуя на новую вражескую цель.

В любой момент Водолей может усилить экспрессию танца, после чего назначать новые цели для данного танца уже нельзя, однако теперь вместо назначения Водолей будет наносить сверхестественный урон врагам, равный его уровню. Урон этот наносится тем целям, на которые уже воздействует танец и его можно распределять между целями как угодно.

#### **Эффект танца основан на окружающем пространстве:**

Огонь, тепло — монстр или герой не может применять атаку.

Камень, плотность — у монстра пропадают три вида защит, у героя пропадает один вид защиты.

Воздух, хрупкость — монстр или герой не могут применять приемы.

Вода, холод — Скорость монстра снижается до 0, Скорость героя до 1.

Активация танца происходит мгновенно, не тратит ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

### **Мистицизм-Некромант** (Знак Рыбы), заменяет Мистицизм-Призыв.

Рыбы получают возможность поднимать умерших на поле боя монстров в виде контролируемой нежити, сжигая попытку применения Мистицизма. Количество ОЗ поднятого врага урезается вдвое (с округлением вверх), его тип меняется на нежить, Скорость становится равной 1. Если существо уже было нежитью, то можно потратить 2 ДЗ и оно восстанет с полными ОЗ.

Имеется возможность вместо одного врага поднять по одному первоуровневому Скелету за каждый ранг убитого монстра, для этого нужно кроме сжигания попытки потратить по 1 ДЗ за каждый ранг убитого.

Некромантия происходит мгновенно, не тратит ОД, не считается Боевым действием, провоцирует Ответные Атаки.

# МОДУЛЬ «СИЛА ПРИТЯЖЕНИЯ»

(для Антуража «Adore» - страница 5)



## КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

### Пепельный дол (стартовая сцена)

Небольшой островок, расположившийся восточнее Утады. Земля здесь не плодородная, растительность плохо приживается на его песчаной поверхности. Посередине острова располагается большое углубление и именно здесь из серых камней выстроено элегантное сооружение в виде расходящихся вверх лепестков, украшенное барельефами и стоящими рядом статуями – это Мастерская Герхальда.

Персонажи игроков являются учениками различных профессий прибывшие на обучение к этому человеку, как новые, так и уже обучающиеся какое-то время. В этот день проходит экзамен иллюзорного рисунка, для тех, кто учился именно этому ремеслу.

### Герхальд Экка

Невысокий, подвижный мужчина, в возрасте. Одет в светло-зеленую тогу, на голове поверх коротких седых волос красуется изумрудный обруч. Лицо строгое, как и тембр голоса, но характер более добродушный. Посередине седой ровной бороды явственно заметна полоса черных волос. Он владеет многими творческими профессиями: музицированием, шитьем, архитектурой, художественной ковкой, плетением, стихосложением, но его самые любимые — это скульптура и иллюзорный рисунок. Сегодня Герхальд принимает экзамен.

### Картины

Те персонажи, которые являются художниками иллюзий, могут рисовать волшебные картины, тратя на них от 10 минут до часа. Уровень персонажа показывает в скольких своих картинах одновременно он может поддерживать их волшебные свойства. Для персонажа первого уровня это означает, что если он рисует следующую волшебную картину, то старая перестает быть волшебной. После смерти автора все его волшебные картины не утрачивают своих свойств.

На картинах можно фиксировать события своей жизни – тогда смотрящие на картину заново переживают этот момент из жизни автора, и возможно, могут увидеть какие-то дополнительные детали того события, на которые возможно и сам автор картины не обратил внимания.

Существуют картины, после просмотра которых у зрителя на короткий срок (время, затраченное им на рисование картины, но не более чем сутки) появляются какие-то способности автора. Подобные картины могут рисовать персонажи не ниже 8-го уровня.

Ходят легенды о существовании Райской картины – на ней запечатлен эпический момент вхождения Валентии в Око ковчега.

### Физарка Экка-Да-Имма

Юная помощница Герхальда, его внучка. Появилась здесь не так давно, сменив свою мать Эриду Экка, которая долгое время сама помогала отцу, а теперь живет в Утаде.

Она одета в желтое платье, очень светлые, почти белые волосы зачесаны назад, а поверх них надет простой темный матовый обруч (знак ученика заканчивающего обучение). Кожа светлая, глаза светло-карие. Физарка кажется немного погруженной в себя, часто у нее отрешенный или мечтательный вид. В этот день она сдает Герхальду экзамен по иллюзорному рисунку вместе с некоторыми остальными учениками.

### Явление демона Виа

Выглядит внешне как ангел с одним крылом, чьи перья красного цвета. Лицо бледное и словно застывшее — не моргает, не жестикулирует, не разговаривает, только наклоняет голову и пристально вглядывается в окружающих его.

Демон вырывается из иллюзорной картины прямо посреди экзамена, во время того, как один из учеников рисует изображение одного из ангелов, чьи статуи установлены перед Мастерской. Рисующим персонажем может быть Физарка или кто-то другой, возможно персонаж игрока.

Появившись, демон старается схватить кого-нибудь ближайшего к нему (для того, чтобы увернуться, персонажу требуется пройти Простую проверку по Ловкости против сложности 5), и в любом случае он сможет схватить Физарку, если не смог поймать никого другого.

Демон Виа обладает следующими особенностями:

\* любое агрессивное действие, направленное против него – отражается обратно в агрессора или кого-то еще стоящего рядом. Мастеру рекомендуется для определения эффекта отражения назначать атаковавшему демона персонажу Особую проверку по Змееносцу (если персонаж сам Змееносец или все-таки смог описать полный зодиакальный круг, чтобы его достичь, то эффект не отражается и просто пропадает) и трактовать результат на основе того Знака, где произошла остановка.

\* как только демон кого-то схватил или его схватили, то демон начинает высасывать кровь из персонажа, что выражается в последствиях "– 3" ко всем проверкам этого персонажа в течение трех следующих часов.

Кровь, которую поглощает демон из своей жертвы или жертв, практически сразу начинает формировать второе крыло за его спиной. Крыло это состоит из потоков крови, струящихся в воздухе и как только оно более менее оформится, то демон взлетает вверх и махая красными крыльями улетает в направлении весьма крупного острова, находящегося выше и севернее Пепельного дола.

Кровавое крыло не позволит демону вознестись достаточно высоко и существуют недолго – около суток. Крыло из плоти демон может обрести, если убьет кого-то (еще возможно крыло из костей, если он разроет могилы и найдет там трупы), оно уже держится дольше – около недели. Вознестись к Оку ковчега возможно только обладая крылом ангела и это цель демона. Кроме того можно развить планы демона – например, он желает каким-то образом временно нейтрализовать остальных демонов, чтобы не повторить свою прошлую ошибку.

Мастер может добавить мотиваций по преследованию демона – похищение им в процессе какой-то вещи или персонажа, убийство кого-то в процессе и так далее, одна из них приведена ниже.

## Пророчество

После явления демона либо Герхальд, либо Физарка станут твердить о каком-то пророчестве. Мастер назначает Простую проверку для всех персонажей по Разуму со сложностью 4, и все кто преуспел, вспоминают, что действительно в культе ангела Валентии есть одна запрещенная легенда (по этой причине, кстати, ее знают очень многие):

*“Давным-давно, один из побежденных Валентией демонов, которому она отсекала крыло, каким-то чудом выжил, после того как поверженный упал на острова. Очень скоро после этих событий Валентия остановила движение ковчега, добравшись до его Ока и застыв там навечно. Именно после этого Око ковчега стало выделять Нектар.*

*Долгое время он бесцельно скитался, не понимая, кто он и что делает – этот полу-демон, полу-человек. Однажды в пути ему попался Нектар и, попробовав его, Виа, наконец, понял свою цель – он должен уничтожить Валентию. Демон изменился внешне – его крыло стало из черного красным и не кожистым, а покрытым перьями. Сам он стал больше походить на человека чем на демона. Образ ангела Валентии просто сводил его с ума и приводил в бешенство, кроме того он стал видеть всех, кто выпил Нектар и каждый такой встреченный человек разжигал его ненависть все сильнее и сильнее, пока он не увидел как двое превращаются в нового ангела. Демон убил этого ангела и обрел второе крыло – белое. Взмыв ввысь он направился к Оку ковчега, он точно знал, где находится его цель.*

*Когда он подлетел ближе, то увидел, что застывшая Валентия находится внутри Ока, в середине зрачка. Внезапно он осознал, что не хочет ее убивать и приложил руку к поверхности Ока, стараясь что-нибудь почувствовать. Валентия открыла глаза и дернулась навстречу – она тоже знала, кто он такой, ведь каждый раз Нектар, формируясь, касался ее. Что-то произошло – Око стало светлеть, на поверхности ковчега стали появляться белые пятна. Однако демон был атакован самим ковчегом – армия демонов обрушилась на него и разодрала в клочья, его останки упали вниз огненным дождем, повредив многие постройки, унеся жизни многих людей, разбив некоторые острова на части и выжигая землю...*

*И было предсказано, что если демон сможет вернуться и освободить Валентию, то весь мир будет уничтожен, ибо ангел и демон несовместны.”*

И Герхальд и Физарка будут склонны советовать партии отправиться в Утаду и доложить о случившемся культу Валентии, и в любом случае Физарка будет стремиться отправиться туда сама, если даже за ней никто не последует.

## Могильный кряж

Это довольно обширный остров с гористой местностью, покрытый скалами и ущельями. На одной из горных площадок располагается Дольмен душ – расположенные в два ряда каменные столбы, словно сделанные из горного хрусталя или стекла, на которых покоится плоский камень из того же материала. На площадке заметны следы крови.

Если кто-то из игроков пройдет Простую проверку Интуиции со сложностью 6, то его персонаж поймет, что это место паломничества – сюда приходят прочесть молитву за покой умерших.

При осмотре персонажи найдут вход в пещеру – еле заметный кровавый след уводит туда.

## Мирра Таридор

Внутри пещер персонажи найдут девушку, заточенную в силовой куб, по которому растекаются потоки крови. У нее зеленые глаза, светлые волосы средней длины, из которых растут две более длинные пряди по обеим сторонам лица, идущие до пояса и перехваченные зелеными перевязками. Одеты она легко – в синюю полу-майку с пряжками, длинные темно-зеленые сапоги и мини-юбку. Что странно и не типично для местных обитателей – в руках она держит меч (и умеет с ним обращаться, что могут делать в этом мире только последователи Чуэжи, а все остальные оружие не делают и не умеют им пользоваться, вместо этого полагаясь на духовные практики и рукопашные стили).

Пробиться к ней через этот барьер не удастся, но общаться она может свободно. Она поведает о чужаке (в котором угадывается демон Виа), который вторгся в подземное святилище Чуэжи, которое эта девушка и охраняет.

Если кто-то из игроков пройдет Простую проверку Интуиции со сложностью 8, то его персонаж вспомнит о том, что имя Чуэжи принадлежало одному из еретиков, основавшему альтернативное учение об ангелах и демонах. То же самое может поведать и сама девушка, но она не считает учение Чуэжи еретическим.

Из разговора с персонажами Мирра скорее всего поймет, что пыталась остановить Виа и в свою очередь расскажет мнение Чуэжи по этому вопросу: сила демона велика и черпает он ее в культуре Валентии, ибо кто поклоняется легендарному ангелу – тот подпитывает и ее демона-освободителя. Раз это произошло на самом деле, то единственная реальная возможность остановить демона – развалить культ, оплот которого находится в Утаде, пока это не поздно. Она считает, что в открытом сражении с демоном шансов нет.

В ловушку Мирра попала, когда пыталась мечом атаковать демона – его способность сработала на нее таким образом и пропадет в течение суток, либо раньше, если персонажи придумают оригинальный способ решения этой проблемы.

Даже если персонажи откажутся помочь Мирре в развале культа Валентии, то едва освободившись, она начнет делать это сама, не видя другого способа справиться с демоном (хотя возможно ее удастся уговорами или обманом заставить проводить партию к святилищу).

Демон Виа отправился к святилищу Чуэжи (а путь туда долгий и запутанный) по той причине, что там находится каменная чаша с Нектаром, в этой особой чаше Нектар сохраняет свои свойства. Вероятно, он просто хочет выпить его, чтобы ощутить снова его забытый вкус, либо собирается использовать на кого-нибудь: почему бы не помочь двум людям найти друг друга, а когда они станут ангелом...

## Нектар

Персонажам, так или иначе, может встретиться эта субстанция – они могут решить его выпить из каменной чаши в святилище или просто найдут упавшую с неба большую его каплю на своем пути.

Для определения эффекта от выпитого персонажем Нектара попросите его пройти Особую проверку по Змееносцу (если персонаж сам Змееносец или его достиг, то на него Нектар не срабатывает) и на основе того Знака, где произошла остановка результат будет следующим (результат выдавайте игроку втайне от остальных):

\* Если получился Знак, принадлежащий противоположной стихии (водные противостоят огненным, а земные воздушным) – то это негативный эффект: вторая половина персонажа мертва либо ее совершенно точно никогда не существовало.

\* Если Знак принадлежит к той же Стихии, то это самый положительный эффект – вторая половинка персонажа жива, вероятно, они даже знакомы и между ними вроде бы теплые отношения.

\* В любых других случаях вторая половинка, скорее всего, жива и существует, но пока незнакома персонажу. Тут для создания этого образа можно дополнительно подключить концепцию Знака в котором произошла остановка.

Мастеру следует помнить, что уже определенные связи – однозначны. То есть каждые два связанных между собой существа привязаны только друг к другу и Нектар не может им показать кого-то еще. Другое дело, что вторая половинка может не попробовать Нектар и отвергать эту уже установленную связь.

Если оба попробовали Нектар и встретились, то довольно скоро они превратятся в нового ангела.

## Цальданас Второй, Огнецвет

Главный жрец культа Валентии, живет в Утаде. Это молодой черноволосый сероглазый мужчина, в белой сорочке, черной мантии, черных шароварах с бежевыми полосами и деревянных сандалиях. На спине мантии вышит красный лотос и ангельские крылья (обычные служители носят белые накидки с ангельскими крыльями). На руках он носит множество разных колец, некоторые из которых магические.

Сам Цальданас не является магом – все, что нужно заключено в его кольцах, а еще, как и остальным служителям культа, ему ведомы пути ангелов и он может их звать на помощь. У жреца есть лишь одна уникальная врожденная особенность – он узнает практически все о любом предмете, который берет в руки.

Цальданас хранит важную тайну культа – рядом со священным деревом Утады зарыто крыло Виа, и согласно древним письменам – ритуал с крылом поверженного демона способен обратить Виа в человека и лишить его всех демонических сил, однако Валентия тоже пострадает каким-то образом в этом случае.

Встретится с этим героем партия может разными путями – прийти к нему самостоятельно, чтобы сообщить новость или развалить культ, столкнуться с ним и его свитой в пути и так далее. Возможно, он сочтет нужным открыть секретную информацию партии, если сочтет угрозу исходящую от демона серьезной или если его собственной жизни будет угрожать опасность.



# МОДУЛЬ «ВРЕМЯ ЦВЕТА СТАЛИ»

(для Антуража «Chronoshift» - страница 5)

## КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

### Маска грома (стартовая сцена).

Один из персонажей, владелец этого предмета — маски из черного пластика с серебряными шрамами на ней — умеет незначительно изменять реальность. Эта маска была создана одним из Исказителей, как способ массового точечного удара по обычному населению: изменение причинно-следственных связей на уровне дружеских отношений, а кроме того большой прорыв парадокса. Применение маски заставляло массу народа воспринимать Исказителя ее использовавшего как своего друга и подчиняться ему.

В использовании обычным человеком ее эффект действует слабее: один раз в месяц ее можно использовать первым способом, чтобы несколько случайных людей вдруг случайным образом пришли к владельцу маски, испытывая желание помочь ему в решении его проблем. Кроме этого владелец может раз в день принудительно вызывать слабый парадокс в отношении одного человека.

Каждый из персонажей, на которого повлиял первый эффект маски, видит некое событие из будущего, которое мотивирует его прийти в определенное место города: кто-то увидел, что на этой встрече он наконец найдет что-то такое, что давно ищет — предмет, задание, человека, какие-то другие намеки, на то, что ему нужно отправиться в этом направлении.

Для того, кто оказался под действием второго эффекта владелец может немного настроить тот парадокс, который окажется с ним связан.

Пример: персонажу владеющему маской требуется найти скрытый проход, найти Исказителя, скрыться от Стерилизаторов или найти похищенного Хроноловами знакомого либо предмет.

### Скрытый проход

Некоторые жители Утады (города, в котором происходит действие) желают выбраться за пределы города по тем или иным причинам, но беда в том, что на подступах к городу в свое время убивали Исказителей и силы парадокса там зашкаливают — не каждый отважится на подобный риск.

Тем не менее, существуют тайные проходы, чтобы их найти, нужно вмешаться в парадокс, что иногда приводит к открытию подобного прохода, если парадокс произошел недалеко от него. Проход выглядит как висящая в пространстве прорезь, сквозь которую видна совсем другая обстановка: пещеры со стенами из белого камня.

### Стерилизаторы

Многочисленные наемники, специализирующиеся на очистке города от последних оставшихся Исказителей и уничтожении их наследия, следующие указу о тотальном истреблении, вышедшему около года назад. Особо опасны и вооружены до зубов. Состоят на службе у властей города, их легко узнать по черным комбинезонам, темно-красным эполетам и черным круглым очкам.

### Волнопровод

Весь город пронизывает сеть волнопровода — это поток зеленоватой воды, несущийся в воздухе, петляющий и соединяющийся с остальными потоками. В нем нельзя намочнуть или задохнуться, зато внутри него, возможно, безопасно прокатиться во многие места города. Является стабильным проявлением парадокса.

**Примечание:** опытный Исказитель может управлять некоторыми элементами архитектуры, которые относятся к стабильному проявлению парадокса, в том числе и волнопроводом, уведя часть потока в любое другое место.



## Лестница детей

Квартал городских властей находится на висящем в воздухе большом пятиугольном куске льда, с каждого угла вниз в город идут ступени узкой витой лестницы, которая словно состоит из существ. Каждая ступенька принимает облик двух субъектов, лежащих в одной плоскости и соприкасающихся стопами. Эти субъекты кажутся живыми и являются копиями кого-то из детей (будущих или существующих) того существа, которое по ним ступает, находящимися в возрасте своего совершеннолетия и одетые в старомодные костюмы. Иногда они могут внезапно обронить какую-то одну фразу, среди населения это считается хорошим знаком.

У некоторых существ под ногами на такой лестнице всегда появляется лишь белый камень и обычно к ним относятся с опаской и недоверием. Считается дурным знаком встретить такого на лестнице.

**Примечание:** если по ступеням пройдет Исказитель, то развернется целое представление — лестница будет словно заполнена целым сонмом разнообразных существ, которые совершая разнообразные поддерживающие движения, транспортируют его от одного края к другому. Подобное давно не происходило, так как пройти по этой лестнице для Исказителя это гарантированный способ себя выдать.

## Парадоксы

Часть персонажи могут быть свидетелями событий относящихся к одному из альтернативных прошлых или будущих самого персонажа, либо тех, кого он знает. Как правило события эти не вызывают каких-то последствий для персонажа, даже если в них вмешиваться, но иногда могут внести неразбериху и путаницу. Например, событие оказалось близким по времени и случилось таким образом, что парадоксального персонажа приняли за реального.

Помимо произвольных парадоксов существуют стабильные — это волнопровод и множество прочих архитектурных детали и особенностей города, многие из них предназначены для помощи гражданам и те даже не считают их за какой-то парадокс, так как вполне привыкли ими пользоваться.

## Хроноловы

Общее название городских банд — лучше не попадаться им на пути в малолюдном месте, одинокого путника они, скорее всего, с легкостью ограбят. Им принадлежит кое-что из оружия, созданного Исказителями — такое оружие способно замедлять течение времени для одиночной жертвы, но если жертв много, то неизбежно возникают помехи и оружие действует намного хуже или не действует вообще. Весьма разношерстная публика.

## Лиамандо Драмкей

В одно из тайных мест города можно попасть таким же образом, как и в Скрытый проход, но это место заканчивается усыпальницей, в которой находится человек, погруженный в сон.

Это юноша, среднего роста, с рыжими волосами и бледной кожей, завернутый в нечто похожее на старые бинты. Он является Исказителем.

От прикосновения к нему любого персонажа юноша проснется и его облик изменится — появятся одежды, и он внешне станет очень походить на того, кто его разбудил: практически брат или сестра. Если его убить, то юноша растворяется в воздухе.

Пока Лиамандо жив — в том, кто его разбудил начинают постепенно пробуждаться силы Исказителя.

**Примечание:** если кто-то из игроков пожелает узнать, не слышал ли он что-нибудь о данном герое, то назначается Особая проверка по Водолею со сложностью 4. В случае успешности игрок узнает, что, судя по легендам, Лиамандо Драмкей является основателем Утады и у него есть свойство возрождаться спустя месяц после смерти в своей усыпальнице (которая всегда появляется в каком-то новом месте).



Лиамандо желает, чтобы Исказителей перестали преследовать.

Особые возможности Лиамандо, характерные для любого Исказителя: некоторые парадоксы, рядом с которыми он находится, становятся реальными, и вызывают последствия. Тем не менее, Исказитель неосознанно может вызвать любые искажения причинно-следственных связей, отменить какие-то последствия для своих союзников и так далее.

**Пример:** если убить парадоксального персонажа, то если это была сцена из прошлого персонажа, то со временем эта временная волна настигнет свой оригинал и он умрет, а если это была сцена будущего, то в нужный момент будущего так все и произойдет. Вполне вероятно, что если такой персонаж был союзником Лиамандо, то последствий для него может и не быть или даже они будут, но персонаж сможет совершенно неожиданно воскреснуть позднее.

## Фантасмограф

Достаточно дорогой и редко встречающийся прибор, способный регистрировать парадоксы, Исказителей и предметы, созданные Исказителями (но только в момент активации подобного предмета). Это легкий хрустальный двадцатигранник размером с ладонь. Все, что сквозь него не видно — является парадоксом или чем-то, что связано с парадоксом (сюда же входит волнопровод и некоторые другие фрагменты архитектуры).

## Древние фрески

Находящаяся где-то в городе стена с фресками, на которых изображены события давнего прошлого — наступление эры Великого Хаоса и истории о Первом Исказителе, который смог сопротивляться парадоксам.

## МОДУЛЬ «СЛОМАННЫЙ ПЕСОК»

(для Антуража «Chronoshift» - страница 5)



## НОВОЕ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

В этом приключении действие происходит во Фрактальных пустошах, где в пламени парадокса горит само время. Здесь парадоксы проявляются следующим образом: все существа отбрасывают фрактальные тени и через каждый час прожитого ими времени происходит мгновенный скачок, который сдвигает всех обитателей Фрактальных пустошей на два часа в прошлое. Этот скачок происходит снова и снова, тем самым отбрасывая пустоши все дальше и дальше в прошлое, не поворачивая само течение времени вспять, но съедая его по кускам.

На Исказителей и некоторых ими созданные объекты и предметы, временные парадоксы пустошей не влияют — они отбрасывают обычную тень и для них течение времени выглядит обычно.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Биография персонажа заменяется такой вещью как Фрактал, кроме этого остается описание внешности. Фрактал для каждого персонажа партии игроков составляется следующим образом:

\* игроки описывают друг другу внешность своих персонажей (если персонажей меньше двух, то Мастер от себя добавляет описание какого-нибудь местного героя).

\* каждый игрок выбирает двух других персонажей для фрактальной связи, и по впечатлениям от описаний подбирает каждому их них соответствующий Знак, подходящий по концепции (желательно выбирать в закрытую, а подбор Знака открыто обсуждать). Если не осталось тех персонажей, чей Знак уже подобран, то игрок просто скрепляет своего персонажа с двумя другими, беря их уже подобранные другими Знаки.

\* после того, как все игроки это сделали, получается, что каждый игрок создал последовательность из двух Знаков, эта последовательность и будет основой Фрактала для его персонажа. Например, игрок описал двух других как Овна и Козерога, теперь его персонажу соответствует основа Фрактала: Овен, Козерог.

\* основа Фрактала разворачивается во Фрактал — каждый из двух Знаков в последовательности выражается через последовательность того персонажа на которого этот Знак указывает. Например, 3 персонажа: Овен, который связан с другими через Лев, Козерог, Лев, который связан с другими через Овен, Козерог и Козерог, связанный через Лев, Овен. Расписывая Фрактал для Овна получим последовательность из четырех Знаков: Овен, Козерог, Лев, Овен.

Фракталы позволяют следующее:

\* в течение каждого часа элемент последовательности можно тратить, получая одноразовый бонус +3 к этому Знаку или подходящей под его стихию Характеристике или +1 к любым Знакам и Характеристикам.

\* потратив элемент указывающий на Знак другого персонажа можно мгновенно поменяться с ним местами.

\* в течение каждого часа можно потратить все оставшиеся элементы и сменить тип проверки с Простой на Особую или наоборот.

\* в каждом новом часу Фрактал обновляется.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

### Посреди пустошей (стартовая сцена)

Персонажи партии находятся посреди заснеженных пустошей, окруженные застывшей в воздухе метелью перед мертвым телом одного из своих (это может быть персонаж одного из игроков или герой Мастера), который умер при странных обстоятельствах. Пока они стараются понять, как это все произошло, выдвинуть предположения о том, кто же собственно виноват и так далее, происходит сдвиг на два часа назад. Вся партия оказывается внутри ледяного лабиринта, в который они вбегают, спасаясь от атакующих их черных ворон (здесь можно вставить тактическую сцену) и тот член партии, который был мертв — теперь живой.

### Легенда о Кубе Леви

Давным-давно, один из величайших Исказителей создал прототип устройства для перемещения назад во времени. Одним из побочных эффектов устройства являлось сжигание хаоса и Исказитель (считая хаос творческой энергией, которую нельзя уничтожать) так и не решился им воспользоваться в полную силу, используя лишь для того, чтобы глядеть на картины прошлого, не вмешиваясь в них. Однако один из его учеников доведенный до отчаяния воспользовался устройством для исправления одной из непоправимых ошибок своего прошлого, однако не только не смог вернуться, но и открыл путь хаосу внутрь времени. Так появились Фрактальные пустоши, которые образовавшись на месте этого эксперимента, впитав в себя всех тех, кто жил в этом месте и создав из всей этой живой и неживой массы другую реальность.

Если найти это устройство, то вероятно можно освободить тех, кто оказался жертвой пустошей, из кого сформирована сама их ткань. Еще ходят слухи, что с помощью этого устройства можно уничтожить сами парадоксы и хаос.

В данный момент сохраняется некоторая стабильность — пустоши не распространяются, поглощая лишь время, приходящие в них новые Исказители невосприимчивы к этим парадоксам, обычные люди хоть и сильно рискуют, входя внутрь пустошей, но имеют возможность оттуда выйти или найти безопасный уголок для существования внутри.

**Примечание:** изначально персонажи подобными знаниями не обладают, но они могут встретить человека, владеющего этим знанием или найти предмет, который содержит в себе записи об этом.

## Миражи

Посреди пустошей часто можно встретить возникающие из воздуха призрачные входы в разные укромные места. Мастеру рекомендуется использовать ключевые сцены, описывающие места из всех прочих модулей из любого Антуража в качестве миражей.

Мираж — это застывшее во времени место, в котором могут локально существовать какие-то местные обитатели, которые не могут вырваться из Миража. Тем не менее, разные предметы из Миража выносить можно, к тому же внутри Миражей можно найти Семена парадокса, чаще всего охраняемые разными чудовищами.

Внутри Миражей время тоже локально и не делает скачков (соответственно Фракталы не восстанавливаются), возвращаясь обратно в пустоши, персонаж снова живет по их временным правилам.

## Семена парадокса

С помощью них можно вырастить внутри Фрактальных пустошей собственный уютный Мираж для игровой группы, чем больше семян на него потрачено, тем он обширнее или более разветвлен. Внутри такого Миража могут вырасти Цветы парадокса — с их помощью можно освобождать обитателей других Миражей.

## МОДУЛЬ «УВЯЗШИЕ»

(для Антуража «Sweetfall» - страница 11)



## КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

### Циферблат (стартовая сцена)

Это место находится на втором круге Утады. Гладкая терраса, в которую впечатан циферблат огромных старых часов, без стрелок, с полу-стершимися цифрами, из которых остались лишь 1,4,2 и 8. Вокруг возвышаются кривые деревья, под которыми разбито несколько палаток. Там временно проживают двое беглецов из другого мира. Это люди — исследователь порталов и легенд Хизланд Уэстен и ее помощник, мастер на все руки, Крейвос Хиллс.

**Хизланд** среднего роста, темноволосая девушка, одета в белый комбинезон, обладает прибором, который чувствует порталы, появилась со своим помощником в этом мире недавно, это произошло, когда они воспользовались вратами измерений (циферблат — это и есть точка выхода).

Узнав от местных, где находится главный портал этого мира (Врата) Хизланд и ее спутник задержалась здесь на неопределенное время для дальнейших исследований.

**Крейвос** это довольно молодой парень, посланный с Хизланд в качестве ремонтника. В этом мире неожиданно стал пользоваться большой популярностью — к нему стали приходить сломанные Марионетки, которым требовалась починка.

Люди и Марионетки взволнованы — недавно они видели, как упало Древо Перемен, что находится посередине этого мира и у подножия которого находятся Врата. Грядет что-то плохое.

**Примечание:** если разговаривать Хизланд или Крейвоса, то они расскажут, что в этот мир попали случайно, спасаясь от некоего таинственного незнакомца, известного как Робинг, охотник за душами.

### Марионетки Циферблата (доступные игрокам роли)

В этом месте несколько поврежденных Марионеток дожидаются своего ремонта, ориентировочно на каждого у Крейвоса должно уйти от полу-дня до двух дней. Рекомендуется использовать следующих персонажей для игры:

### **Аркетт (Козерог)**

Волшебная заводная кукла-танцовщица, у которой сломался заводной ключ. Без завода она ведет себя неуклюже, в то время как с заводом носится как угорелая даже по вертикальным поверхностям и израсходовав завод умеет телепортировать к себе любых знакомых Марионеток находящихся в радиусе километра.

### **Осейгус (Лев)**

Воин из олова с обгоревшей рукой, без нее чувствует себя неуверенно, хотя достаточно силен, когда обе руки целы.

### **Истнам (Близнецы)**

Плюшевый мишка со встроенным будильником, который вышел из строя, заодно лишив мишку голоса. Звук его будильника обладает свойством развеивать иллюзии и временно делать видимыми следы.

### **Рубин (Весы)**

Живая статуэтка из фарфора и горного хрусталя в кожаной куртке, однако, она очень расстроена собственным разбитым лицом. Ее тонкие хрустальные ладони представляют собой довольно опасное оружие, которым она искусно владеет.

### **Айра (Скорпион)**

Машинка-трансформер, у которой нет ног в форме человека. Когда будет полностью восстановлен, то ему становится доступна еще и форма огнемета.

## **Несладкие вести**

В лагерь исследователей вбегают две Марионетки, одна тащит на себе другую, прося помощи у окружающих. Вопрошающего зовут Бэрилдом, это чучело из жердей и соломы, на себе он несет Судору – тонкую изящную куклу с практически оторванной головой перемазанную вишневым сиропом.

Из сбивчивого рассказа Бэрилда становится понятно только то, что в их поселке неожиданно стали умирать и сходить с ума жители. Он сам ходил по лесу, собирая лунные камни, и вернувшись домой ничего не успел понять, лишь смог вынести Судору оттуда и побежал к исследователям, чтобы предупредить и просить помощи.

## **Карамельный кукловод**

Тело Марионетки начинает неестественно трясти, из него начинают сочиться капли жидкой карамели, которой становится все больше и больше. Расплывающаяся под Марионеткой карамельная лужа внезапно ощетиливается сверкающими острыми гранями, тело обмякает, и потоки карамели слипаются в несколько лоз, которые идут к конечностям. Марионетку встряхивает, и карамельный остроконечный цветок начинает управлять ею, дергая за лозы.

**Примечание:** рекомендуется применить эту сцену к Бэрилду в неожиданный момент.

## **Вишневый холодец**

Тело Марионетки начинает размягчаться, приобретая вишневый окрас, а затем разбухает, увеличиваясь в размерах превращаясь в подобие желе с чем-то темным внутри. Через какое-то время образовавшаяся масса начинает разъедать землю под собой и погружается в нее до тех пор, пока не перестанет возвышаться над поверхностью. Спустя еще некоторое продолжительное время оттуда может выбраться почерневшая дергающаяся Марионетка и отправиться искать новые жертвы или же от этого углубления пойдет преобразование местности.

**Примечание:** рекомендуется применить эту сцену к Судору в нужный момент.

## Лужайка с кремом

Странное место в лесу – здесь обычная дорога переходит в песочно-торговую, трава становится кремовой, а деревья карамельными.

**Примечание:** это место изменено Слатью. Заразиться ею можно при попадании какой-нибудь жидкой или мягкой субстанции на поверхность тела, но людей от прямого контакта может спасти одежда, а у Марионеток некоторые части могут быть декоративными (неодухотворенными). Однако со временем все, что вступило в подобный контакт, начинает засахариваться и от данной части или детали одежды необходимо будет избавиться.

## Подгоревший бисквит

Поселок, пострадавший от Сласти (это может быть то место, о котором рассказывал Бэрилд, или же новый встреченный героями участок местности).

Бисквитная земля, покрытая то тут, то там лужами вишневого сиропа. Торчат несколько обгорелых хижин (Сласть не видоизменяет то, что обуглилось), среди них виднеются несколько шоколадных статуй и холмиков, а также большие мармеладные кубы.

## Охотник за душами

Внутри циферблата в синеватом свечении появляется фигура в полосатой робе, на голову которой наброшен капюшон. Владеет магией иллюзий, у него задание найти и уничтожить Хизланд и Крейвосу, а также забрать любые прочие души, которые встретятся по пути.

**Примечание:** рекомендуется применить эту сцену, в случае если Хизланд попытается активировать циферблат, для открытия портала или просто как самопроизвольное появление нового действующего лица в этом месте.

## Светопад

Это не слишком частое явление, но иногда частицы Пудры осыпаются сверху на жителей этого мира в течение полу-часа или нескольких часов. Возможно излечение от заражения Слатью у любых существ, пораженная местность застывает и становится на время Светопада безвредной.

Марионетки во время Светопада подвергаются переселению душ, на игре это можно реализовать одним из следующих способов:

- \* перераспределить Марионеток партии между игроками.
- \* каждый игрок кидает кубик D6, при числе меньше 4 душа Марионетки остается там же, при 4 и выше душа перелетает в какую-то другую марионетку.
- \* все души разлетаются (одну-две можно оставить или поменять местами), но игроки остаются с теми же Марионетками, меняя им Знаки и характеры, отыгрывая недоумение этих новых сущностей в старых телах от ситуации, в которой они оказались.



## МОДУЛЬ «ЧУЖАЯ»

(для Антуража «Swampway» - страница 14)




### КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

#### Беглецы (стартовая сцена)

По Чернильным болотам несется специальный *шаттл* «Икс-Эклезис», построенный с использованием технологии расы дзен-чи. Ему не требуются морской змей для того чтобы передвигаться, однако тратится редкий энергетический ресурс. На борту навигатор и пассажиры.

Подробности о некоторых персонажах:



**Эгрер** (Дева), представитель расы дзен-чи, навигатор «Икс-Эклезиса». Недавно достиг возраста, когда каждому дзен-чи открывается его истинный талант и согласно этому знанию является потенциальным величайшим математиком. Сам Эгрер увлечен азартными играми и разнообразными товарно-деловыми сделками, привык извлекать выгоду из всего, чем занимается. В настоящий момент ведет *шаттл*, который почти растратил энергию, в один городок, где можно временно укрыться.

После прибытия в это место Эгрер хотел бы некоторое время поработать в перевозке грузов и арендовать обычный *шаттл*, пока не найдет достаточный запас энергии для «Икс-Эклезиса» и не подвернется более прибыльное дело.

**Лив** (Змееносец), настоящее имя Азира Венус. Человек-мутант, является дочерью Крон Венус, лидера Одержимых.

Лив с рождения отличалась тем, что вместо нормальных человеческих ног у нее росли четыре насекомо-подобные лапы. Парадоксально, но подобные младенцы у Одержимых считались мерзостью, не известно, что было тому главной причиной — то, что наряду с уродами рождались и те, что выглядели обычно, или же консервативность мышления этих недавних людей. Крон Венус несмотря на весь свой авторитет вынуждена была инсценировать гибель дочери и та росла в особых условиях, практически в темнице.

Подростая Лив обзавелась созниками, которые в подходящий момент помогли ей сбежать, заключив сделку с навигатором одного из *шаттлов*.

Лив мутант и является некронавтом — ощущает любую смерть в радиусе двухсот метров в виде последних мыслеобразов погибшего существа, кроме этого способна вступать в контакт с умершими вселяясь в них и проживая последний час жизни жертвы с доступом ко всем мыслям посетившим жертву в этот временной отрезок.

## Лирпа, град у Источника

Удивительный город гномов в центре которого находится Источник (очиститель воды, усовершенствованная технология дзен-чи). Внутри Лирпы и в радиусе километра от ее городских стен водная поверхность чистая и прозрачная (в отличие от обычного болотного пейзажа).

Лирпой правит леди Иксла или Великая И, как называют ее гномы. Иксла является представителем расы дзен-чи (ее истинный талант — чаровница).

Именно сюда направляется «Икс-Эклезис». Иксла заинтересована в сотрудничестве с навигаторами, в торговле технологиями дзен-чи и энергоресурсами. Лив может рассчитывать здесь на убежище.

## Инфильтратор

Специальный прибор дзен-чи, спрятанный внутри пещер Лирпы, куда только Иксла и ее доверенные лица имеют доступ. Этот прибор настроен на Великую И и позволяет ей одновременно жить в настоящем и погружаться в локальное прошлое Лирпы, узнавая об этих местах больше и одновременно создавая историю, так как изменения внесенные в прошлое отражаются на будущем. Раз в месяц Иксла приходит сюда в обоих временах и проходит процедуру синхронизации (или восстановления, но пока эта процедура ни разу не потребовалась).

## Дубликатор

Еще один прибор дзен-чи, который настроен Икслой на клонирование гномов. Эти клоны забрасываются к той Иксле, что погружена в прошлое. С их помощью она осуществляет там разнообразное строительство и конструирование.

## Озерная магистраль

Система магнитных рельс, проходящих под водой вокруг Лирпы, заложена клонированными гномами в прошлом. Специальные каменные вагонетки курсируют по этим путям, чуть касаясь поверхности воды.

## Нападение Одержимых

Если Крон Венус узнает о том, что ее дочь находится в Лирпе, то это может вылиться в нападение на город (скорее всего возглавляемое ею лично) тем более, что все приборы дзен-чи излучают нужную Одержимым радиацию и подобное нападение лишь вопрос времени и текущих раскладов сил.

Высылать шпионов лидер Одержимых не приучена, однако довольно часто к ней поступают различные сведения от тех, кто желает натравить ее на своих недругов.

## Реоре Морамор

Гном-изобретатель, специализирующийся на камне *саваните*. В настоящий момент создает шагающие машины из этого камня. Он был бы очень заинтересован в сотрудничестве с Лив, которая обладает силой Одержимых (левитирование *саванита*, обработка и изменение его формы), но не разделяет их взглядов. Ему мог бы помочь и дзен-чи с талантом к этому делу.

## Гранитная гряда

Место недалеко от Лирпы, где орудуют пиратские *шаттлы*. Иксла потеряла там большое количество своих грузов и желает как-то разобраться с ними.

По слухам, циркулирующим среди дзен-чи, в этой области, вероятно, приземлились обломки с разработками, относящимися к кибернетической жизни.



## МОДУЛЬ «ВТОРАЯ ВОЛНА»

(для старта игры внутри Фрагментов Бездны – страница 23)

Игроки управляют Агентами Терры из второй волны, которые попали в Бездну с целью ее изучения. Вы можете выбрать один из предложенных в книге Фрагментов, или придумать свой.

### ВВОДНАЯ

Персонажи игроков приходят в себя ночью на останках огромной винтовой лестницы из белого мрамора, она наполовину сломана и не ясно, что было наверху, куда она вела.

Спустившись к ее подножию, персонажи замечают вблизи и поодаль мраморные обломки ступеней лестницы, разбросанные по земле. Они смутно помнят, что являются Агентами и посланы сюда с какой-то миссией. У каждого помимо одинакового вида униформы есть карточка с именем, Знаком Зодиака персонажа и подписью «Корпорация Альфа».

### СИСТЕМА СКРЫТЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Это дополнение к основным правилам рекомендуемое к использованию в данном модуле.

Вход в Бездну или пересечение грани миров не проходит для персонажей бесследно, они получают две скрытые способности (способность А и способность Б), либо одну способность, если Мастеру сложно отслеживать две.

Рекомендуется не сразу открывать игрокам то, какими способностями они обладают, пусть сначала Мастер контролирует применение способностей самостоятельно. Кто-то кого-то коснулся или еще каким-то образом случайно применил способность – процесс постепенного открытия этих своих возможностей персонажами может быть весьма интересным. Пусть это будет сюрпризом для игроков, процесс осознания персонажами своих способностей – это стержневая идея данного модуля.

Одна из способностей активируемая, другая пассивная. Активируемая способность применяется персонажем по желанию, пассивная случается сама собой и в основном контролируется Мастером даже после того как стала известна персонажу.

Мастер может дозированно подавать постепенное открытие персонажами способностей и через какой-то внутриигровой источник информации, ниже в описании Ключевых сцен модуля будет предложен один из таких вариантов.

Пусть каждый игрок выберет число от 1 до 8, этим и будет определяться набор способностей каждого. А – активируемая способность, Б – пассивная способность.

#### Список

1. А – Чтение мыслей, Б – Проклинающее прикосновение.
2. А – Полет с шумом, Б – Предвидение.
3. А – Гипноз, Б – Регенерация.
4. А – Лечение трением, Б – Перемотка времени.
5. А – Опасная остановка времени, Б – Исцеляющее оружие.
6. А – Свет трением, Б – Случайная телепортация.
7. А – Взрывные письма, Б – Воспламеняющее прикосновение.
8. А – Трансформация стихий, Б – Прикосновение антимагии.

### **Активируемые:**

**Чтение мыслей** – мысли любого существа персонаж воспринимает как понятную ему речь, видеть существо не обязательно, но персонаж не может определить, в каком направлении находится существо, лишь улавливает его мысли. Расстояние ограничено тем радиусом, в котором персонаж услышал бы нормальную обычную речь, в отсутствие всяческих препятствий.

**Полет с шумом** – персонаж умеет летать со скоростью как если бы он ходил и переносить с собой до двух других персонажей. Летая, он издает скрежет и шум, который каждую минуту усиливается. Больше 20 минут полета создают настолько сильный шум, что персонаж не может сосредоточиться на способности и она перестает работать. Прерванный 5-минутный и более полет требует отдыха минимум в 3 минуты.

**Гипноз** – позволяет контролировать (проверка по Деве) либо расположить к себе (проверка по Весам) практически любое существо. Стандартное боевое применение – заставить врага пропустить ход.

**Лечение трением** – персонаж может лечить существ или других персонажей, втирая лечебную энергию руками. Стандартное боевое применение – вылечить по D6 повреждений за каждый уровень лекаря.

**Опасная остановка времени** – персонаж по желанию может останавливать время и совершать какие-то действия. Проверка по Разуму (сложность 6. на 8 и выше – в действие способности включаются все союзники в поле зрения). В таком состоянии можно пребывать недолго, через 1 минуту начнет стремительно утекать здоровье и повторный вход в такое состояние станет невозможным на час. Стандартное боевое применение – ударить два раза в свой ход.

**Свет трением** – персонаж умеет натирать любые неживые поверхности и они излучают яркий свет в течение 1 дня.

**Взрывные письма** – персонаж умеет писать руны, которые взрываются при прочтении, либо детонируют от сильного удара по ним. Стандартное боевое применение – кинуть листок с рунами, он действует как бомба на квадрат из 4-х клеток в радиусе 5. наносит D6\*на уровень персонажа повреждений огнем каждому на этих клетках.

**Трансформация стихий** – персонаж умеет превращать небольшой участок окружающего его вещества в другое. Результат не всегда предсказуем.

### **Пассивные:**

**Проклинающее прикосновение** – все, кого персонаж касается, подвергаются воздействию какого-то проклятия на усмотрение Мастера. Проверка по Скорпиону(6 + уровень Льва жертвы или уровень, если жертва монстр).

**Предвидение** – то, что персонаж говорит, имеет большую вероятность произойти, мастеру следует учитывать сказанные этим персонажем слова и обыгрывать это как моменты предвидения.

**Регенерация** – персонаж практически нельзя убить, он полностью регенерирует. Однако регенерация происходит только вне боя.

**Перемотка времени** – попавший в критическую ситуацию персонаж входит в особое состояние и отматывает время к более благоприятному моменту. Позволяет Мастеру спасти игроков в критической ситуации.

**Исцеляющее оружие** – любое оружие, которого персонаж касается, начинает исцелять вместо нанесения повреждений. Не действует на безоружную атаку персонажа.

**Случайная телепортация** – персонаж может внезапно переместиться в пространстве на некоторое расстояние (до 10 километров).

**Воспламеняющее прикосновение** – персонаж касанием нагревает предметы, через 30 секунд неживой предмет поджигается. Живые объекты воспламеняются через минуту.

**Прикосновение антимагии** – персонаж блокирует любую магию прикосновением, в том числе и любые остальные способности из этого списка. При неожиданных применениях, например, остановить летящий шар огня, дополнительно требует броска Ловкости (6 минимум).

**Примечание для касаний:** ношение каких-либо перчаток позволяет блокировать свои касательные способности, а значит контролировать их применение.

# КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

## Сара

Герой, управляемый Мастером. Принадлежит к Знаку Рак, группа крови 3, резус отрицательный. Одна из Агентов корпорации Альфа, сформированной на Терре и занимающейся внедрением в Бездну с целью изучения Бездны и Шпиля – приходит в себя вместе с остальными героями на обломках лестницы. Сара, так же как и остальные получает способность (или способности).

Светловолосая девушка с серыми глазами, низкого роста, миловидная, тихая, скромная и довольно оптимистичная не смотря ни на что. Не слишком рвется проявлять инициативу, но если в ее действиях появляется целеустремленность, то рано или поздно добивается своего.

При себе может иметь странное устройство в виде куба (это прибор, обладающий более подробной информацией о задании Агентов и детектором способностей, которыми Агенты стали обладать после перемещения в Бездну).

## Поселок

В ходе поисков Агенты попадают в небольшое поселение людей. Это небольшая группа простых домов сделанных из гладкого дерева. Достопримечательностями являются домик старосты, его отличает красивая резная крыша из красного дерева, а также белая часовня, в которой живет поклоняющийся Драконам священник.

К персонажам местные относятся приветливо, если те ведут себя не агрессивно.

## Озеро ведьмы

Область находящаяся недалеко от поселка, там, в центре озера находится небольшой островок, на котором внутри небольшого садика живет та, которую местные кличут ведьмой. На самом деле это Агент первой волны, присматривающая за этим мирком. Она знает, где находится Ключ от мира. Может обладать какими-то способностями и большими знаниями о Терре и корпорации Альфа.

## Дракончик

Один из Порождений Шпиля – могущественное существо, цель которого дать отпор любым начинаниям Агентов Терры, ограничить их или уничтожить, если это невозможно. Светится зеленым в темноте, летает, умеет подделывать речь.

В открытые конфликты не вступает, предпочитает действовать чужими руками. Например, может впечатлить местного священника своим появлением и тот, считая его ангелом, будет выполнять любые просьбы для создания помех Агентам.

Слух о том, что на озере живет ведьма – это его заслуга, осталось лишь несколько завершающих штрихов: украсть дочь старосты и обвинить во всем ту, что живет на озере.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Эти режимы позволяют провести игру в совершенно ином ключе, играя в развитие собственных планет или божеств.



### КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР (для Антуража «Spaceberry» - страница 20)

Каждый игрок создает себе планетоид, это и будет его персонаж. Создается планета следующим способом:

1. Игрок должен придумать имя своей планете.
2. Игрок выбирает сопутствующее планете созвездие (один из 12 Знаков Зодиака).
3. Игрок выбирает один из четырех типов планеты (ее Группу крови), тип определяет то, в какой концепции развития планета более успешна:

I – магическая, II – технологическая, III – эволюционная, IV – божественная.

Магический тип полагается на волшебство, технологический на науку, эволюционный на прогресс и мутации, божественный на веру и чудеса, кроме того умеет мистически предчувствовать разные космические события на огромном расстоянии.

4. Игрок может кратко описать Воплощение планеты – как выглядит дух планеты в качестве существа. При этом надо ориентироваться на тип и Знак.

Планета не обязательно должна иметь Воплощение, она может его и не создавать.

5. Игрок описывает ту конфигурацию местности, которая образовалась на планете в течение ее жизни. Конфигурация частично зависит от стихии выбранного Знака: Овен, Лев, Стрелец – огонь, тепло; Телец, Дева, Козерог – камень, плотность; Близнецы, Весы, Водолей – воздух, хрупкость; Рак, Скорпион, Рыбы – вода, холод.

6. Мастер может позволить игроку иметь до 3-х специальных объектов: это могут быть какие-то именные уникальные существа планеты, именные артефакты произведенные концепцией планеты и так далее.

Игра в этом режиме проводится так:

1. В начале каждого нового дня игрок, контролирующей планету, любым доступным способом случайно определяет один из 12-и Знаков Зодиака, созвездие которого влияет на планету в этот день (рекомендуется изготовить колоду из 12 карт с названиями Знаков, их стихиями и концепциями или использовать двенадцатигранный кубик, сверяясь с описаниями Знаков в базовых книгах правил).

Мастер определяет эффект влияния созвездия на жизнь планеты – если Знак созвездия принадлежит к противоположной Знаку планеты стихии (вода противоположна огню, а воздух противоположен земле), то случилось что-то негативное (например, может замедлиться запланированное планетой изобретение, на 1-2 дня). В остальных случаях происходит что-то положительное (например, ускорение одного изобретения на 1 день) или нейтральное. Если же Знаки полностью совпали, то следует значительное положительное изменение (например, ускорение изобретений на 3-4 дня). Если Мастеру трудно подобрать эффект, то ему может помочь придумать событие концепция выпавшего созвездия.

2. В течение дня игрок может описать какие-то события на своей планете, а завершает свой ход тем, что делает заявки на различные усовершенствования, изобретения, открытия, селекцию, терраформинг, космические перелеты и прочие подобные вещи. Мастер фиксирует все эти заявки и назначает им номер дня, в который заявка исполнится или даст результат. Для неопределенных пока заявок Мастер может назначить День X, установив срок позднее (например, конкретизировать срок в другой день при положительном воздействии созвездия, а то и сразу выполнить ту заявку).

4. В ходе игрового дня играющий за планету также может управлять Воплощением и прочим населением своей планеты. Не обязательно, что все игроки должны быть планетами, некоторые могут завести обычных персонажей, если вам хочется большей сфокусированности игрового процесса на космических приключениях, чем на симуляторе жизни планет.

5. Когда каждый игрок совершил свой игровой ход, то день меняется на следующий и снова обрабатывается ход каждого игрока.

**Примечание:** в том случае, если игроки преимущественно управляют планетами, то вам может понадобиться более плотное вовлечение в игровой процесс тех, кто скучает во время обработки Мастером хода каждой планеты. Для этого Мастер может давать остальным игрокам придумывать и разыгрывать или описывать небольшие сценки в жизни планеты на основе озвученного эффекта от созвездия, а после принимать заявки от игрока.



## **БОЖЕСТВЕННЫЙ СИМУЛЯТОР** (для Антуража «Untillless» - страница 22)

В данном варианте игры игроки управляют божествами, решают, как будет развиваться резиденция божества, чем заняты верующие, как оно с ними взаимодействует и так далее. Мастер интерпретирует события и вводит новых действующих лиц - божеств противников, божеств союзников, вражеские или союзные государства и так далее.

Создается божество по следующему сценарию:

1. Игрок придумывает наименование божества.
2. Игрок выбирает сопутствующее божеству созвездие (один из 12 Знаков Зодиака).
3. Игрок выбирает один из четырех типов божества (аналог Группы крови), тип определяет тот энергетический тип отношений, который установлен между божеством и теми, кто в него верит:  
I – Излучатель, II – Аккумулятор, III – Трансформатор, IV – Пожиратель.
  - \* Излучатель: божество дарует разнообразные внутренние силы; требует хотя бы самой слабой веры и чем больше вера тем больше сил оно дает; ночью его могущество сильно ограничено; старается помочь каждому верующему, по этой причине может не успевать охватить всех.
  - \* Аккумулятор: божество напитывает силой предметы и места, на которые читаются молитвы; воздействует на материальный мир сильнее остальных божеств; переставшие верить в божество не ослабляют его могущество; слабо откликается на чувства самих верующих и их собственные нужды.
  - \* Трансформатор: божество старается не затрачивать много энергии, вместо этого оно сводит вместе то, что уже есть для решения проблем; почти не зависит от веры, но и вмешивается неохотно; сильнее всех божеств откликается на душевные травмы верующих, но оно же может вместо реальной помощи ограничиться утешением или просветлением.
  - \* Пожиратель: божество оперирует разрушительными и негативными силами; требует жертвоприношений и прочей оплаты своих услуг; редко регулирует силу своего отклика и точность, вследствие чего могут страдать и сами просители; чаще остальных божеств вмешивается в планы своих верующих, используя их в своих целях; днем могущество божества сильно ограничено.
4. Игрок может кратко описать Аватара божества – как выглядит его воплощение в качестве существа. При этом надо ориентироваться на тип и Знак божества.
5. Игрок может описать резиденцию божества, как она выглядит и где находится. Место, где возникла резиденция, частично зависит от стихии выбранного Знака: Овен, Лев, Стрелец – огонь, тепло; Телец, Дева, Козерог – камень, плотность; Близнецы, Весы, Водолей – воздух, хрупкость; Рак, Скорпион, Рыбы – вода, холод.
6. Мастер может позволить игроку иметь до 3-х специальных объектов: это могут быть какие-то именные уникальные верующие, именные артефакты произведенные божеством и так далее.

Для проведения игры по данному режиму устанавливается следующий регламент действий:

1. В начале каждого нового дня игрок управляющий божеством любым доступным способом случайно определяет один из 12-и Знаков Зодиака, созвездие которого влияет на божество в этот день. Мастер определяет эффект влияния созвездия на жизнь божества – если Знак созвездия принадлежит к противоположной Знаку божества стихии (вода противоположна огню, а воздух противоположен земле), то случилось что-то негативное (например, может замедлиться запланированное божеством изобретение, на 1-2 дня). В остальных случаях происходит что-то положительное (например, ускорение одного изобретения на 1 день) или нейтральное. Если же Знаки полностью совпали, то следует значительное положительное изменение (например, ускорение изобретений на 3-4 дня). Если Мастеру трудно подобрать эффект, то ему может помочь концепция созвездия.

2. В течение дня игрок может описать какие-то события, произошедшие на подконтрольной божеству территории, а завершает свой ход тем, что делает заявки на различные усовершенствования, изобретения, открытия, селекцию, развитие и прочие вещи. Мастер фиксирует все эти заявки и назначает им номер дня, в который заявка исполнится или даст результат. Для неопределенных пока заявок Мастер может назначить День X, установив срок позднее (например, конкретизировать срок в другой день при положительном воздействии созвездия, а то и сразу выполнить ту заявку).
4. В ходе игрового дня играющий за божество также может управлять Аватаром и прочими своими верующими. Не обязательно, что все игроки должны быть божествами, некоторые могут завести обычных персонажей, если вам хочется большей сфокусированности повествования на приключениях обычных героев в этом мире, чем на симуляторе жизни богов.
5. Когда каждый игрок совершил свой игровой ход, то день меняется на следующий и снова обрабатывается ход каждого игрока.

#### **Примечания:**

\* божества неуязвимы, но если у них нет верующих, то они погружаются в сон, и разрушается их резиденция вместе с Аватаром. Во сне божество находится до тех пор, пока не наберется требуемая критическая масса верующих в него. Аккумулятор может даже во время сна действовать, истрачивая энергию тех мест и предметов, которые питаны его силой.

\* гибель Аватара божества уносит и жизни некоторого количества верующих, а новый не может быть создан ранее, чем через 7 дней. Трансформатор может создавать нового Аватара уже через 2 дня и гибель его Аватара не уносит жизней.

\* божества, прописанные в самом Антураже, являются высшими божествами мира, и не принадлежат четырем энергетическим типам.

\* для внесения дополнительного разнообразия в игру, в ход каждого игрока Мастер может давать остальным придумывать и разыгрывать небольшие сценки связанные с верующими этого божества, его территорией или Аватаром на основе озвученного эффекта от созвездия.

## **АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ТЕОРИИ**

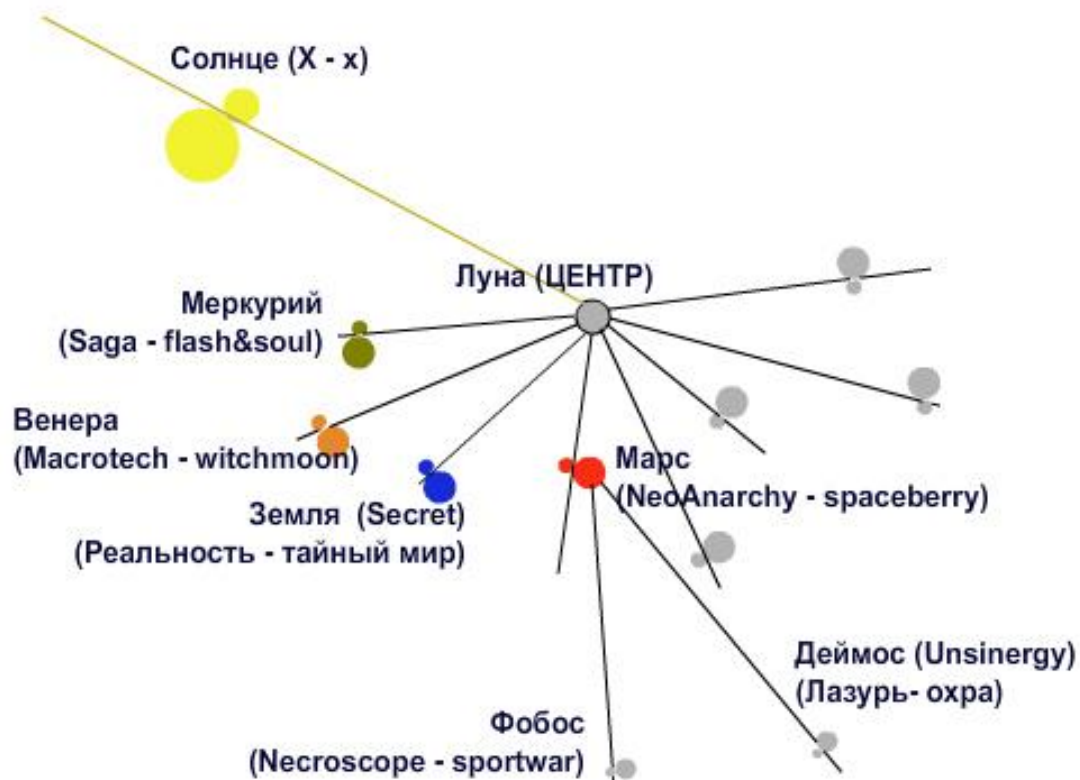
Связь Антуражей друг с другом может быть разной, Теория Шпиля лишь одна из возможных – в своих приключениях между мирами вы можете опираться на другие Теории, описанные ниже, либо придумать новую.

### **УЛЬТРАСИНАПС**

Согласно этой Теории все Антуражи связаны с центром мироздания осями ультраинтерфейса в единый механизм и каждый мир обладает парой. Вращаясь друг вокруг друга Антураж и его пара, словно две шестеренки, мигрируют по своей оси то в одну, то в другую сторону.

Центр Ультрасинапса неподвижен — это Антураж «Fairytale», когда двойные миры приближаются к нему на определенное расстояние, то его влияние гасит парный Антураж и другой начинает раскручивать их в обратном направлении, удаляясь от центра, пока не растратит силу сам и движение снова не пойдет вспять.

Для жителей разных миров проявление структуры Ультрасинапса выглядит по-разному, разберем, например, как воспринимают это жители «Secret»: этот Антураж уже разбит на две части — реальная планета Земля и таинственный мир за Пеленой, ее сказочно-фантастическая пара. Вращаясь относительно друг друга они то приближаются к центру, то удаляются от него. Центром является Луна, это проекция Антуража «Fairytale».



С Луной связаны и все прочие миры Ультрасинапса, которые в каждом мире имеют свои проекции. Так Солнце для жителей «Secret» это проекция мира Архитекторов, чья ось ультраинтерфейса называется *Золотой тропой*— никто кроме Архитекторов не может вернуться, после того, как пошел по ней. Сведений об этом мире, как и о его паре практически нет.

Остальные:

Меркурий — «Saga» и его пара «Flash&Soul»

Венера — «Macrotech» и его пара «Witchmoon»

Марс — «NeoAnarchy» и его пара «Spaceberry»

Фобос — «Necroscope» и его пара «Sportwar» (связан малой осью с Марсом)

Деймос — оба мира Антуража «Unsinergy»: Лазурь и Охра (связан малой осью с Марсом)

Юпитер — «Futurictic» и его пара «Chronoshift»

Сатурн — «Microtech» и его пара «Sweetfall»

Уран — «Seven Inside» и его пара «Untilless»

Нептун — «Bugs' Ark' Another» и его пара «Adore»

Плутон — «Darkness» и его пара «Swampway»

Разнообразные значительно удаленные связки миров (чьи проекции на реальность «Secret» являются прочими звездами, созвездиями и галактиками) — связаны малыми осями не с центром, а с близкими к центру связками.

Переход существ из одного связанного мира в другой называется нейро-сдвигом, может быть разным по степени легкости и налагает разные условия: при переходе между мирами Антуража «Unsinergy» с существом не происходит ничего и для такого перехода нужно летающее судно; для перехода из реальности «Secret» за Пелену субъект должен обладать специальной силой, в другом мире его облик и возможности меняются; переход из «NeoAnarchy» в «Spaceberry» осуществляется через подключение субъекта к центральной сети и проецирование себя в цифровую вселенную; для перехода из «Necroscope» в «Sportwar» субъект должен умереть.

Переход существ между проекциями остальных парных миров в своем мире отнимает большое количество энергии и называется эмпирическим трансфером. Так, частным случаем эмпирического трансфера для современности «Secret» являются космические перелеты между планетами-отражениями. При этом практически невозможно обычным путем попасть в те парные миры, которым соответствует эта проекция. Такой силой обладают только Архитекторы и их инструменты, однако всегда есть малая вероятность наткнуться на уже сделанный ими портал-прокол.

Существует класс существ-паразитов (они называются Порождениями, если живут в парном мире каждой связки или Агентами, если в основном), которые умеют делать ультра-сдвиг: путешествовать по самим осям ультраинтерфейса, в любой мир через центр Ультрасинапса, или переправлять других существ. Их отличительной особенностью является и то, что они не могут пересекать внутренние границы каждой связки, а еще им недоступна *Золотая тропа* (либо это специальный блок установленный Архитекторами, либо просто защитное действие этого дара). Архитекторы стремятся уничтожать подобных существ или забирать их силу, стараясь не допустить дальнейшего развития этих возможностей — с их точки зрения существует опасность, что существа-паразиты пользуясь своим даром могут нарушить работу Ультрасинапса и миры-связки перейдут пределы того отрезка оси по которой мигрируют и наступит хаос.



## ТАЙМЛАЙН

Согласно этой Теории Антуражи это разные временные отрезки развития одного и того же мира. В самом начале идет отрезок мира реального (жизнь на планете Терра), который заканчивается апокалипсисом. Все живое гибнет, однако запущен механизм возрождения планеты.

1. Далее наступает время мира ведьм (Witchmoon) — внутри планеты образуется луна, дающая магические способности. Одновременно с этими событиями где-то далеко в космосе разворачивается драма на звездолете Эспера М471 и скрещенные с жуками люди достигают планетоида Сад (Bugs'Ark'Another, а далее прогрессирует до Spaseberry).
2. Спустя некоторое время Потомкам все-таки удается достигнуть ведьмовской луны и после ее уничтожения планету обжигает пламя парадокса, разбивая ее на осколки пространств с временными искривлениями (Chronoshift). Также появляется несколько «виртуальных линий», искаженных вариантов будущего и прошлого (Sweetfall, Flash&Soul и все Фрагменты Бездны).
3. Парадоксы со временем утихают, остаются лишь несколько труднодоступных областей, где они продолжают действовать. Исказители объединяются и уходят в эти области. В нормальной части мира наступает фэнтэзийный период (Saga). После гибели всего живого в области Sweetfall зараза продолжает распространяться, ближе всего к ней область тропиков. Некто Айора и вдохновленные ею войны Зодиака дают заразе отпор и на время унимают ее распространение. Позже Исказители выстраивают стену из черных кристаллов между зараженной областью и другими парадоксальными областями. Еще позже Исказители накапливают достаточно сил для того, чтобы вовсе отрезать зараженную область из зоны парадоксов.
4. Зараза приносит дьявольскую чуму в мир, когда Исказителям удается осуществить план. Вдобавок к этому местность заливают потоки зеленой светящейся жидкости и солнце скрывает завеса тьмы (начинается Darkness). Тем временем парадоксальные области сливаются между собой в сказочный мир (становятся Fairytale'ом).
5. Через долгое время зараза немного проходит, мир покрывается болотами (Swampway). Прилетают гости из космоса, частично попав в обычный мир, а частично в парадоксальный. На парадоксальной области это отражается как прилет ковчега с демонами (Adore).
6. Когда Демон Виа добирается до ангела Валентии, то парадоксальная область ломается и вываливается в реальность. Это не проходит бесследно — по всему миру магия и технология начинают яростно истреблять друг друга, словно управляя своими носителями. Время великих техно-магических войн. Тем не менее, наследникам Исказителей удалось справиться с этим — они создали артефакт, который разрезал мир на два похожих друг на друга измерения связанных между собой, одно из них отвечало за силы магии, а другое за технологию. Теперь сам мир являлся попеременным мерцанием этих двух измерений и техно-магический конфликт хоть и сохранился, но потихоньку стал ослабевать (MacroTech).



7. Спустя какое-то время мир развивается и становится похож на современный технологичный, магия существует в параллельном измерении. Теперь они уже не мерцают по очереди, магический мир стал тенью технологического (Secret) и лишь немногие могут осознанно погружаться в него сквозь Пелену, а это приходится делать, так как агрессивная среда магического мира пытается прорваться за его пределы.

8. Технологии все развиваются и магическое измерение отдаляется, Пелена становится слишком густой, чтобы через нее можно было проходить как с одной, так и с другой стороны.

В технологическом мире наступает киберпанк (MicroTech), в то время как магическое измерение становится миром музыки (Seven Inside).

9. В мире музыки появляются пришельцы из будущего — Эйдолоны, которые стремятся предотвратить надвигающуюся катастрофу, но пока они этим занимаются, в киберпанке происходит грандиозное открытие общей формулы материи и в ходе ее практического доказательства пространство всей вселенной трансформируется в новый вид, уничтожая старые миры и связи (Spaceberry, Microtech и Seven Inside стираются).

Возникает мир населенный людьми, которые ведут вражду с насекомыми и Аватарами некоего божества (Sportwar), также где-то далеко, в другой части вселенной образуется мир андроидов (NeoAnarchy).

10. В итоге насекомые и Аватары все-таки истребляют людей. Божество к тому времени построило огромный живой механизм и запустило его, в конце принеся ему в жертву себя и всех своих Аватаров. Механизм стал выделять мертвую воду, которая все прибывала и прибывала...

Насекомые старались остановить этот потоп, но не смогли.

Когда никого не осталось в живых и прошло еще очень много времени, то внезапно существа начали воскресать (Necroscope).

11. Андроиды спустя какое-то время нашли способ «подправить» структуру мира и вселенная снова трансформировалась. Андроиды превратились в людей, живущих в техногенном мире (Futuristic) на далекой планете.

Те же, кто находился внутри мертвой воды, превратились в население двух миров-дисков висящих друг над другом (Unsynergy) в другой части вселенной.

## МИНИ-ГЛОССАРИЙ

**Агент:** житель планеты Терра, оказавшийся внутри других миров и ищущий способ возвращения.

**Антураж:** разновидность окружения, в котором происходят приключения персонажей игроков.

**Архитектор:** могущественное существо, создающее и модифицирующее миры с помощью особых инструментов.

**Архитекторат:** сообщество Архитекторов, управляющее мирами Шпиля.

**Асцендент:** замена стандартной Специальности Знака, на другую.

**Бездна:** особое пространство, где находятся связанные между собой осколки различных миров.

**Глобальный Антураж:** общая концепция мироздания, описывающая связь между мирами из разных Антуражей и некие конфликты глобального значения.

**Двойной Знак:** особый путь персонажа, доступный на 5-м уровне Основного Знака. Двойной Знак блокирует улучшения от Основного Знака за уровень 5 и выше, взамен персонаж получает возможности еще одного выбранного Знака и растет теперь в двух Знаках одновременно.

**Ключ:** специальный предмет, находящийся внутри каждого Фрагмента, который позволяет обладателю покинуть этот мир-осколок, открывая проход в Бездну из Якорного места Фрагмента.

**Легендарное оружие:** уникальный могущественный театральный предмет, существующий в единственном экземпляре и доступный только персонажам определенного Знака.

**Мистерия:** специальный вид награды, который игрок может получить во время сна и в ходе игры тратить для получения определенных преимуществ.

**Планеты:** дополнительный способ развития персонажей, каждая Планета покровитель требует определенной платы и предоставляет различные бонусы.

**Порождение:** существо, живущее внутри миров Шпиля или в Бездне, которое таинственным образом чувствует потребность в истреблении Агентов и Терры.

**Расширения:** специализированные правила, с помощью которых Мастер может разнообразить игру.

**Струна:** место, предмет или существо, которое имеет свое проявление сразу в нескольких мирах. Степень похожести может быть разное, как правило, сохраняется хотя бы название.

**Теория:** один из вариантов Глобального Антуража, его конфликтов и правил, связей Антуражей друг с другом.

**Терра:** мир, напоминающий реальную планету Земля, которая столкнулась со Шпилем.

**Триггер поведения:** специальная возможность монстра, которая срабатывает при снижении его Здоровья ниже определенной отметки.

**Фрагмент:** мир-осколок внутри Бездны.

**Шпиль:** конгломерат различных миров, выстроенных в систему. Столкнулся с Террой, породив Бездну. Содержит внутри себя миры, в которых и происходит большая часть приключений игры.

**Якорное место:** специальное место внутри Фрагмента, где обладатель особого ключа может выйти в область Бездны.

## **АНТУРАЖИ**

**Adore** (Эдор): мир с ангелами, демонами и ковчегом в небесах.

**Bugs'Ark'Another** (Багз'арк'эназэ): мир, где люди и жуки вступили в симбиоз и обживают планетоид в глубоком космосе.

**Chronoshift** (Кроношифт): заснеженный мир временных парадоксов.

**Darkness** (Дакнесс): готический мир с дьявольскими культистами и драконами.

**Fairytale** (Фэйритйэл): базовый сказочный мир.

**Flash&Soul** (Флэш энд сол): тропический мир, где у каждого жителя есть связанный с ним одухотворенный спутник.

**Futuristic** (Фьючуристик): мир похожий на современность с развитой наукой.

**MacroTech** (Макротэк): мир, в котором магия противостоит паровым и заводным технологиям.

**Microtech** (Майкротэк): мир кибернетических и нано-технологий.

**Necroscope** (Некроскоп): мертвый подводный мир.

**NeoAnarchy** (Нюанаки): мир андроидов, освободившихся от тотального контроля.

**Saga** (Сага): средневековое фэнтэзи.

**Secret** (Сикрет): мир реальный и мир тайный.

**Seven Inside** (Сэвен инсайд): мир музыки.

**Spaceberry** (Спейсберри): мир маленьких планет.

**Sportwar** (Спортво): мир, где спортсмены сражаются с насекомыми.

**Swampway** (Свомпвэй): мир исследователей болот.

**Sweetfall** (Свитфолл): мир карамельного пост-апокалипсиса.

**Unsynergy** (Ансинеджи): два фэнтэзийных мира, зависших друг над другом.

**Untilless** (Антиллесс): мир божеств, коллективизации и книг-континентов.

**Witchmoon** (Вичмун): мир населенный ведьмами и теми, кто не умеет колдовать.

## КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ССЫЛКИ



Сайт по Twisted Terra: [twistedterra.umgames.ru](http://twistedterra.umgames.ru)



Книжка «Twisted Terra: Основы сказочной игры» - упрощенное введение в систему, которое также подойдет для проведения игр без тактических сражений.



Книжка «Twisted Terra: Правила игры» - полная книга правил, в которой используется режим тактических сражений.

Группа по Twisted Terra вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: [nonsens@ngs.ru](mailto:nonsens@ngs.ru)

Апрель 2013, Новосибирск

