

МУРШАМБАЛА



T W I S T E D T E R R A

Муршамбала

Приключение для настольно-ролевой системы Twisted Terra

Автор и составитель:

Александр «NoNsense» Кульков

Здравствуй, читатель! Нижеследующие материалы позволят тебе провести приключение в сказочном мире, главными действующими лицами которого станут **нэко**. Кто это такие? Не будем забегать вперед, всему свое время.

Для начала оговоримся, что приключение написано под систему Twisted Terra. Предполагается, что в качестве книги правил используются «Основы сказочной игры» и описанный там игровой мир, а действие происходит в Утаде, городе великого потока:

Утада – это плотно населенный волшебный мегаполис, вписанный в водопад. Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под потоками таким образом, чтобы передать всю красоту льющей воды. В архитектуре 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 Утаде 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 волшебными 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 удастся получить ответ на свои вопросы. Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь преследуя самые разные цели – торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворяющих.

Несколько летающих кораблей постоянно пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала – это южный край города. Грохочущий Причал, расположенный на севере города, менее востребован.

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.

Кроме самой книги правил (которую можно скачать [здесь](#)) понадобятся участники (Мастер и от 2-х до 5-и игроков), шестигранные кубики, Листы Игрока ([страница 13](#)), пишущие принадлежности и, естественно, воображение.

Но вернемся к главному, так кто же такие нэко?

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЕЙСТВО КОШАЧЬИХ

Представьте себе обычных мурчащих четвероногих прохвостов, это и есть представители расы нэко - коты и кошки сказочного мира. Они во множестве обитают в Утаде, а также в прочих городах и населенных пунктах. В дикой местности нэко не селятся, но могут туда забредать в своих странствиях.

Кошачьи обладают особенным восприятием мира и будет хорошо, если вам удастся отразить это в игре. Что же это означает на практике, как игроки должны себя вести играя за нэко? Все просто – ориентируйтесь на три основных момента:

Иная перспектива

Нэко достаточно малы по сравнению с человеком, и объекты привычных человеку размеров воспринимаются ими как огромные.

Иное время

Время для кошачьих течет со своей скоростью – события происходят более замедленно, не так, как для человека.

Иные мысли

Нэко не обладают человеческими знаниями о природе вещей и пользуются простыми понятиями для общения. Человеческие названия различных объектов им неизвестны, к тому же они могут не различать каких-то категорий. Что стол, что стул, что сундук кошачьи могут, к примеру, называть «деревяшкой» или «лежанкой». Эльф, гном или человек могут быть одинаково обозначены как «большие двуногие». Собаки и любые прочие подобные существа могут быть поименованы в кошачьем языке как «угроза», а мыши и прочий корм как «еда».

Не обязательно следовать этим рекомендациям максимально точно, но просто хотя бы задумайтесь о том, насколько кошки отличаются от людей. Кроме вышеперечисленного вы можете учитывать другие факты, которые вам известны о кошачьих, если сочтете нужным.

НАЧАЛО

Приступим к игре. Мастер рассказывает игрокам о мире и предлагает каждому на выбор одного из нэко, которые описаны в разделе «Готовые персонажи» (*страница 10*).

Примечание:

Игроки могут свободно модифицировать имя, внешность и пол предложенных нэко. Если игрок хочет играть кем-то кроме нэко и Мастер счел это возможным, то для создания персонажа нужно пользоваться *страницами 5-10* книги «Основы сказочной игры».

После приготовлений игра начинается с того, что каждый игрок описывает то место в Утаде, где живет его нэко, стараясь учитывать особенности кошачьего восприятия, описанные в предыдущем разделе. Это может быть дом, площадь, парк, разрушенное здание, таверна, чердак – что угодно.

Возможно, вам поможет эта примерная карта верхних районов северной части Утады (данная карта является лишь точкой отсчета - можно додумать любые нужные места города, если в том возникает необходимость).



Обозначения:

Т – таверны, К – королевский дворец, Р – Растворители Судьбы, П – причал летающих кораблей.

ОБЩИЙ ПЛАН ИГРЫ

После того, как игроки рассказали о своих персонажах, Мастеру следует двигаться следующим курсом:

1. Каждый нэко попадает в ситуацию, которая будит в нем скрытые возможности (смотри раздел «Катарсис») и повышает персонажа до 2-го уровня.
2. После этого практически одновременно все нэко игроков попадают в особое место, где знакомятся между собой, слышат странные голоса и шепот, возможно, встретят других нэко управляемых Мастером (раздел «Гости Муршамбалы», *страница 6*). Голоса дают группе нэко различные задания по устранению искажений Судьбы в Утаде (раздел «Исцеляющие Судьбу лапы», *страница 9*).
3. Первое выполненное задание преобразует восприятие кошачьими Муршамбалы – нэко получают возможность создавать внутри нее свои территории (раздел «Сотворение», *страница 8*), и обучаются перенимать увиденные образы (раздел «Секреты кольца времени», *страница 9*).
4. Впоследствии на Муршамбалу могут напасть огромные таинственные существа и нэко придется дать им отпор (раздел «Фантазмы», *страница 8*).

Для регулировки действий персонажей используйте театральные правила системы (описаны на *страницах 12-16* книги «Основы сказочной игры»: [ссылка на книгу](#)). Кроме того в книге вы найдете черты характера для нэко каждого Знака (на которые игроки могут опираться при отыгрыше) и прочие полезные подробности и зацепки.

КАТАРСИС

... Обжечься о себя самого? У моего народа это называется маленькой смертью и это первая ступень сакрального пути Хладной крови ...

Илизшан, ящер, капитан «Стеллы»

Каждый нэко с рождения является *спящим*, до тех пор, пока не настанет время, когда в нем поселится один из духов потустороннего мира. Эта ситуация случается внезапно и всегда связана со Знаком нэко. Можно сказать, что нэко получает удар судьбы – с ним происходит какое-то несчастье, которое вызывает настолько сильные переживания, что выводит его за рамки привычного.

Примечание: Мастер может при желании увеличить продолжительность начальной фазы игры, когда играющие по очереди описывают жизнь своих еще не пробужденных нэко.

После вступления игры в фазу катарсиса каждый игрок должен описать то событие, которое произошло с нэко и вызвало в нем сильные переживания. Для этого Мастер озвучивает игроку то качество нэко, с которым связано несчастье – для каждого Знака оно свое:

Овен – нэко пострадал от наивности.

Телец – несчастье нэко связано с упрямством.

Близнецы – нэко был нетерпелив.

Рак – нэко поплатился за скрытность.

Лев – нэко был слишком горд.

Дева – пунктуальность вышла нэко боком.

Весы – нэко колебался.

Скорпион – храбрость принесла нэко несчастья.

Стрелец – нэко чуть не погубила тяга к путешествиям.

Козерог – нэко был слишком строг.

Водолей – нэко пострадал от того, чтоб был оригинален.

Рыбы – несчастья нэко связаны с критикой.

Змееносец или **Кит** – нэко полагался на удачу, но ему сильно не повезло.

После рассказа от каждого игрока Мастер повышает их нэко до 2-го уровня и все персонажи исчезают из Утады, появляясь в Муршамбале (смотри следующий раздел).

Примечание: каждый нэко переживает катарсис один раз в своей жизни, после этого в случае сильных эмоциональных переживаний нэко может впасть в Транс (смотри книгу «Основы сказочного мира», *страница 16*). Это может произойти только с таким нэко, который уже перенял чей-либо образ (раздел «Секреты Кольца времени», *страница 8*).

ГОСТИ МУРШАМБАЛЫ

... Ну, мой сон достаточно банален. Я была серой кошкой, которая ошпарила лапу и отчаянно визжа, вознеслась в завихрениях тумана куда-то высоко, где все утонуло в потоках белого света ... Что тут банального? Так это же один из классических ведьминых снов, меняются лишь детали ...

Труанн, ведьма-трансплантолог

Нэко оказываются в месте, которое залито ярким белым светом и невозможно различить какие-то подробности окружающего пространства, они могут видеть только друг друга.

Попав сюда, нэко получают знания, которыми не обладали, будучи *спящими*. Это выражается в том, что их сознание расширяется и мышление начинает больше напоминать человеческое, они понимают значение разных терминов, могут общаться более изошренно и так далее. Происходит это постепенно, так как нэко еще не привыкли думать как люди.

Немного освоившись, познакомившись, нэко начинают слышать голоса и шепот. От них персонажи узнают, что это место называется Муршамбалой, а нэко были призваны выполнять задания шепота Муршамбалы, который является проводником воли Определяющей-все-и-вся (Судьбы).

Шепот рассказывает группе задания, которые они должны выполнить в Утаде, чтобы исцелить повреждения нитей Судьбы. Выходя на задание каждый нэко попадает в то место города, из которого он вышел в Муршамбалу в самый первый раз.

Примеры заданий:

1. ... *Ждет часа своего письмо, отправленное Анной Зарио брату своему. На почте лежат ему недолго осталось, успеет если получить, иль не дождется если, то не отправится он в важный путь. Коснитесь лапою конверта и станет так, как должно, прочтет он и с пути своего не свернет ...*

2. ... *Предсказано статуей города гоблину-барду Тадмиру рождение сына, что унаследует способности его. Но наследника ждет совсем иное и он не будет музыкантом. Должен Тадмир утратить свои способности, вкушая пищу отравленную проклятием, что в пузырьке у старой ведьмы Уиррэ живущей в доме по соседству хранится. Скоро потеряет силу древнее проклятие это, торопитесь ...*

3. ... *Белая роза растет в городском парке, среди роз красных. Юная красавица Рита пройдет там скоро и сорвет дивный цветок, но, поранившись, умерит заносчивость свою и так случится, что череда дальнейших событий ведет ее к долгой счастливой жизни. Не бывать этому, коснитесь цветка и станет он орхидеей, а каменное сердце сорвавшей его красавицы более не дрогнет, ведя ее по предначертанному пути ...*

4. ... *Начинающий Растворитель Хьюз Джемпер все еще сомневается правильное ли призвание выбрал себе. Коснитесь его во время сна и будущее приснится ему, время, где он занимает пост главного Растворителя. Сей яркий вещий сон укрепит его в этом желании и он свернет с дороги, где должен был повстречаться со своей истинной любовью, Оракулом Сиал ...*

5. ... Две старушки, Альба и Нарин, в одном из домиков нижнего района живут. Их время еще не настало, но дом их вскорости будет сожжен огненным дождем Идгера, ученика магической школы, что на карьере его поставит ожидаемую точку. Разлить чернила вы должны на любимую фотографию Нарин, и разругаются они с Альбой сильно, покинув свое жилище и жизни сохранив ...

За каждое выполненное задание нэко зарабатывают по 2000 опыта, тратить который они могут на повышение Второстепенных Знаков или на понижение своего уровня. Подробнее о том, зачем нэко понижать уровень читайте в разделе «Девять жизней и утекающее время» (страница 9).

Таблица стоимости повышения Второстепенных Знаков

от 0 до 1	200 EXP
от 1 до 2	450 EXP
от 2 до 3	550 EXP
от 3 до 4	600 EXP
от 4 до 5	700 EXP
от 5 до 6	850 EXP
от 6 до 7	1050 EXP
от 7 до 8	1200 EXP
от 8 до 9	1300 EXP
от 9 до 10	1400 EXP

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки нэко может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови нэко: 1-я – воздушные Знаки, 2-я – огненные Знаки, 3-я земные Знаки, 4-я водные Знаки.

Таблица стоимости повышения Характеристик: Тело, Ловкость, Разум, Интуиция

от -2 до -1	90 EXP
от -1 до 0	100 EXP
от 0 до 1	150 EXP
от 1 до 2	280 EXP
от 2 до 3	550 EXP
от 3 до 4	700 EXP
от 4 до 5	800 EXP
от 5 до 6	950 EXP
от 6 до 7	1100 EXP

В случае невыполнения задания в срок, либо в случае смерти, нэко возвращается в Муршамбалу и повышает свой уровень Основного Знака на 1, ожидая очередного задания для своей группы, либо уходя в небытие (если уровень оказался равным 10).

Нэко может тратить заработанный опыт на понижение уровня своего Основного Знака, платя 1000 опыта за каждое уменьшение уровня Основного Знака на 1, до уровня 2, минимально возможного для пробужденного нэко.

СОТВОРЕНИЕ

... Я вижу, что вы найдете дом там, где меньше всего этого ожидали ...

Сиал, Великий Оракул

Уже после первого задания, независимо от его успешности, нэко видят Муршамбалу немного иначе: белый свет уходит вверх и становится видно, что вокруг высятся разной величины горы или скалы, покрытые разными причудливыми конфигурациями местности – растительностью, реками и водопадами, башнями, развалинами, стеклянными сферами и так далее. Небо залито светом и нэко чувствуют, что именно где-то там находится Определяющая-все-и-вся. Внизу клубятся облака и все скалы и горы, возвышаются над этим туманом.

Сами нэко группы в данный момент находятся на голом участке скалы, который тоже выпирает из тумана и ничем пока не заполнен.

Нэко теперь обладают возможностью возводить собственные конфигурации местности на своем участке Муршамбалы – игроки сообщают Мастеру, что они хотят построить и он назначает им общую стоимость в опыте, которую нэко вместе должны будут заплатить, чтобы заявленное тут же возникло.

ФАНТАЗМЫ

... Эта теория весьма интересна, но экспериментально не подтверждена. Согласно ей – модель Судьбы не единственно возможная, могут быть и другие. Если создать такой альтернативный сверх-разум, то с большой долей вероятности ...

Сармик Сталь, вычислительный маг

Иногда разрывы нитей Судьбы становятся достаточно большими, чтобы через них проникали воплощения хаоса – Фантазмы. Это огромные черные создания с тремя горящими красными глазами, словно собранные из разнообразного хлама. Скрипя и громыхая они вылезают из тумана в Муршамбалу, обрушиваясь на постройки нэко. Некоторые снабжены отвратительными щупальцами, другие морозящим взором, третьи ядовитыми когтями и так далее.

Если такое произошло, то нэко приходится вступить в схватку с Фантазмом. Смерть в Муршамбале всего лишь выкинет нэко в обычный мир на сутки, но когда Фантазм убьет всю команду и разрушит построенное, то вмешается уже сама Судьба, заплатив несколькими жизнями этих неко для изгнания врага, пока он не добрался до нее самой.

Чтобы выиграть схватку и не допустить разрушения своих построек, а возможно и самой Судьбы, нэко должны прикоснуться ко всем уязвимым точкам Фантазма, которых может быть от 7 до 11. Например: середина головы, правое колено, левое колено, кончик хвоста, правый рог, левый рог, шея. О том, где находятся точки, говорит шепот Муршамбалы, он называет две из них, а когда нэко коснулись их, то называет следующую пару и так далее.

После каждого прикосновения точки на теле Фантазма начинают светиться желтым, а с последним по нему разливаются потоки света обращая врага в каменную статую. Это означает победу в схватке, после чего каждый нэко получает по 5000 опыта (или больше).

В противном случае, если все нэко будут убиты, то Судьба вмешается и заберет у группы нэко в общей сложности от трех до пяти жизней, чтобы изгнать Фантазма обратно.

Изгнанный Фантазм становятся сильнее, и если его не остановить несколько раз, то он может добраться до Судьбы, погрузив мир в хаос и став новым божеством.

ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ И УТЕКАЮЩЕЕ ВРЕМЯ

... Да ладно, все ж знают, что у них девять жизней ...

Гном-беспризорник

Однажды испытал катарсис нэко ни при каких обстоятельствах не может вернуться на первый уровень существования в форму обычного кота или кошки – он может лишь поддерживать себя на уровнях со 2-го по 9-й. По достижении 10-го уровня нэко превращается в голос Муршамбалы, чтобы спустя вечность в следующем сегменте кольца времени снова явится котом или кошкой первого уровня.

Уровень пробужденного нэко повышается каждый раз, когда тот умирает или не справился с заданием. Кошачьи жизни не расходный материал и если нэко совсем не дорожит ими, жертвуя собой при любой возможности и нервируя этим Судьбу, то Мастер может понижать планку, отделяющую нэко от превращения в голос Муршамбалы, не 10 уровень, а раньше.

Утекающее время жизни каждый нэко способен заметить в виде дополнительного призрачного хвоста, которым обладают все существа. В течение жизни существа его призрачный хвост меняет свою длину.

Обычно нэко не способен установить точно, сколько времени осталось существу, так как не знает изначальную длину и может диагностировать только цвет – черный или белый. Черный хвост обозначает нематериальных существ или нежить, белый хвост обозначает живых и материальных существ.

А вот у нэко цвет призрачного хвоста меняется по мере уменьшения его *девяти жизней*: с 1-го по 4-й уровни хвост зеленый, с 5-го по 7-й желтый, на 8-м и 9-м красный.

При желтом цвете призрачного хвоста нэко теряет способность перенимать свойства предметов и существ, при красном его вознаграждение за задания урезается до 300 опыта, а победа в схватке с Фантазмом приносит лишь 700 опыта.

ИСЦЕЛЯЮЩИЕ СУДЬБУ ЛАПЫ

... О, они могут навредить сильнее всех остальных. Ты хочешь знать, почему им это позволено? Божество дышит верой, а вера произрастает из проповедей ...

Епископ Ицварльд

Нэко умеют своим прикосновением заживлять нарушенные Нити Судьбы. Разной степени разрывы возникают часто и, как это ни странно, большая их часть вызвана поступками Оракулов, а не экспериментами Растворителей, вычислительных магов и прочих. Каждое сделанное Оракулом предсказание создает небольшие разрывы в Нитях.

Шепот Муршамбалы дает задания по исправлению разрывов и от нэко в большинстве случаев требуется добраться до требуемого объекта, и коснуться его, исцелив разрывы в нитях Судьбы.

СЕКРЕТЫ КОЛЬЦА ВРЕМЕНИ

... не существует границ для адептов Муршамбалы. Время мира течет по кольцу и в настоящем ты можешь быть любым из своих Я прошлых или Я будущих. Какая разница, каким из своих «когда» ты предстанешь перед Судьбой? История повторяется снова и снова, поверить в себя прямо сейчас, вот в чем секрет ...

Голоса Муришамбалы

Каждый нэко умеет перенимать увиденные им способности или свойства. Тем самым он меняется местами с другим вариантом самого себя, живущим позже или раньше - на протяжении бесконечного кольца времени каждый нэко встречается во всем многообразии своих вариантов.

В таких случаях Мастер назначает проверку – игрок должен кинуть шестигранник, прибавив одну из подходящих к задаче, с точки зрения Мастера, Характеристик (Ловкость, Тело, Разум или Интуиция) с результатом 8 или выше, иначе попытка проваливается. Один раз в течение задания можно перенять способность существа и один раз свойство предмета.

Примеры:

Игрок: - Я вижу реаниматора трупов? Хорошо, мой нэко перенимает его способность к некромантии.

Мастер: - Брось проверку по Телу.

Игрок: - 4 на кубике плюс 4 в Телу.

Мастер: - Получилось, впиши в Биографию строчку «некромант» и опиши изменившийся облик своего нэко. До следующей полуночи ты не можешь перенимать способности.

Игрок: - Шерсть пушистого белого кота рассыпается в стороны и истаивает, крутясь в воздухе. Его кожа становится серой и натянутой, покрывается черными татуировками.

Игрок: - Я хочу получить способность с этого Кольца левитации.

Мастер: - Брось проверку по Разуму.

Игрок: - 6 на кубике плюс 2 в Разуме.

Мастер: - Да, вышло, запиши, что у тебя появилось свойство, которое дает Кольцо левитации: ты можешь летать два раза в день на общее количество времени равное 3-м минутам.

Если нэко перенимает новую способность или свойство, то старая запись вычеркивается. Мастер может менять требуемую сложность, если считает, что нэко с трудом удастся перенять нечто особенное. Когда нэко находится на уровне с 5-го по 9-й, то эта возможность перенять новое временно блокируется, до тех пор, пока он не станет 4-го или меньшего уровня.

Примечание: нэко перенимают свойства только тех предметов, которые обладают каким-то постоянным или активируемым эффектом, примеры можно найти в разделе «Предметы» на *странице 12* и в книге «Основы сказочной игры» на *страницах 23-24*.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ариз

Биография: «кот», **Внешность:** пушистый, белый окрас, зеленые глаза.

Знак: Овен 1 уровня, **Группа крови:** 1, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 1, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Рыбы 1, Водолей 1, Козерог 1

Таро

Биография: «кошка», **Внешность:** короткошерстная, пепельный окрас, зеленые глаза.

Знак: Телец 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 2, Тело 1, Разум -2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Овен 2, Рыбы 1

Гимн

Биография: «кот», **Внешность:** короткошерстный, полосатый, серые глаза.

Знак: Близнецы 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 1, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Рак 2, Лев 1

Канцэ

Биография: «кошка», **Внешность:** пушистая, черный окрас, желтые глаза.

Знак: Рак 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 3

Второстепенные Знаки: Лев 1, Дева 1, Весы 1

Лиа

Биография: «кошка», **Внешность:** пушистая, рыжий окрас, желтые глаза.

Знак: Лев 1 уровня, **Группа крови:** 1, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 1, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Рак 1, Близнецы 1, Телец 1

Ворг

Биография: «кот», **Внешность:** короткошерстный, полосатый, зеленые глаза.

Знак: Дева 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 2, Тело 1, Разум -2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Лев 3

Любр

Биография: «кот», **Внешность:** пушистый, полосатый, глаза разного цвета.

Знак: Весы 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 1, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Скорпион 3

Скарпин

Биография: «кошка», **Внешность:** короткошерстная, пятнистая, желтые глаза.

Знак: Скорпион 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 3

Второстепенные Знаки: Стрелец 2, Козерог 1

Аггитари

Биография: «кот», **Внешность:** короткошерстный, черный, серые глаза.

Знак: Стрелец 1 уровня, **Группа крови:** 1, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 1, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Скорпион 1, Весы 1, Дева 1

Каприка

Биография: «кошка», **Внешность:** короткошерстная, черная, зеленые глаза.

Знак: Козерог 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «+»

Характеристики: Ловкость 2, Тело 1, Разум -2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Стрелец 1, Скорпион 1, Весы 1

Эквари

Биография: «кот», **Внешность:** пушистый, серый, синие глаза.

Знак: Водолей 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 1, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Рыбы 2, Овен 1

Пизис

Биография: «кот», **Внешность:** короткошерстный, белый, серые глаза.

Знак: Рыбы 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «-»

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 3

Второстепенные Знаки: Овен 3

Афьюч

Биография: «кошка», **Внешность:** гладкая, красные глаза.

Знак: Змееносец 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «+»

Ближайшим для Змееносца на круге считается Знак Овен (поставьте это в Листе Игрока).

Характеристики: Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Рыбы 2, Водолей 1

Норьюз

Биография: «кошка», **Внешность:** гладкая, красные глаза.

Знак: Кит 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «-»

Ближайшим для Кита на круге считается Знак Весы (пометьте это в Листе Игрока).

Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0

Второстепенные Знаки: Скорпион 1, Стрелец 1, Козерог 1

ПРЕДМЕТЫ

Здесь перечислены несколько предметов, обладающих магическими свойствами. Мастер может иногда подбрасывать их группе нэко в то время, как они выполняют задание. Еще подобные предметы могут появляться внутри построенных нэко в Муршамбале сооружений.

Древний калейдоскоп

Когда владелец смотрит сквозь калейдоскоп на проявление магии, то один раз в день может заблокировать действие заклинания на 5 минут. Для этого ему нужно пройти Особую проверку по Скорпиону со сложностью 9 (смотри книгу правил).

Зонтик Мая

Владелец зонтика невидим, пока он мокрый и передвигается медленно.

Кольцо исцеления схваток

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

Крысиный значок

Мелкие грызуны не могут отказать просьбам или приказам владельца.

Маска Кошвара

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

* +1 к Ловкости

* -1 к Телу

* -1 к Разуму

* +1 к Интуиции

Часы, остановившиеся в 20:13

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

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

Мастер может придумывать любые подобные предметы самостоятельно. Больше готовых предметов для системы вы можете найти в книге «Основы сказочной игры» на **страницах 23-24**.



Имя нэко _____

ВНЕШНОСТЬ

БИОГРАФИЯ

СВОЙСТВО



ГРУППА КРОВИ

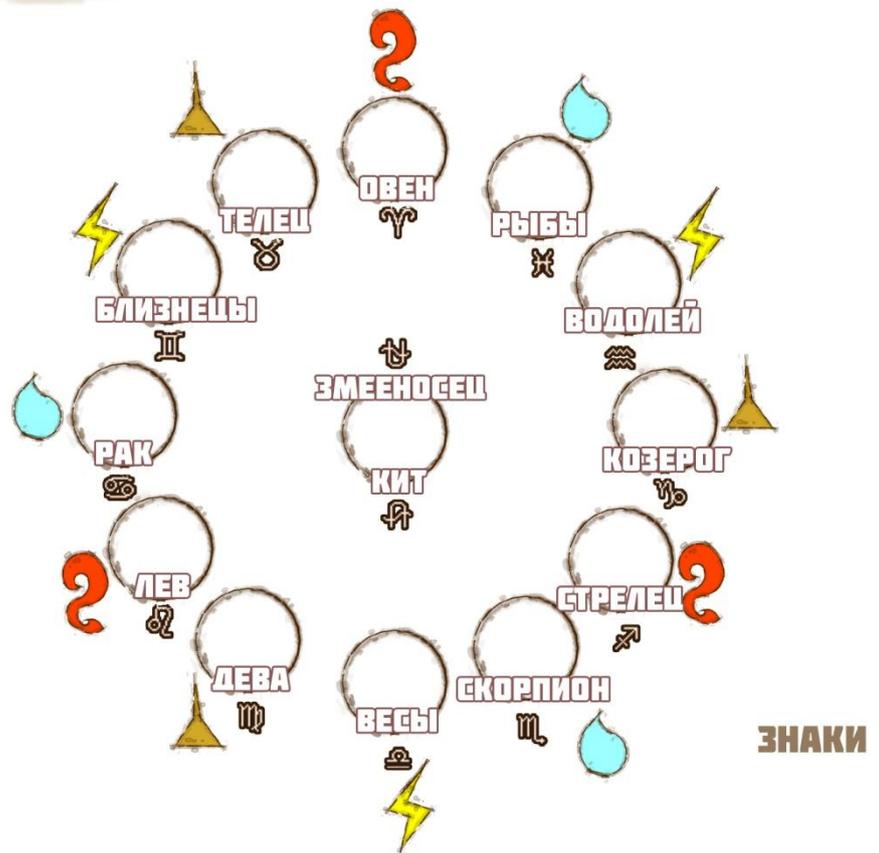
РЕЗУС

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛО

РАЗУМ

ИНТУИЦИЯ



ЗНАКИ

2	3	4	5	6	7	8	9
			Недоступны секреты кольца времени			Снижение опыта за задания и схватки	

ОПЫТ (EXP)

МИНИ-ГЛОССАРИЙ

Девять жизней – вместо одной жизни у нэко 9, пережив катарсис или умирая он теряет их, вырастая в уровне.

Карарсис – первая «смерть» нэко, психологическая, после которой он попадает в Муршамбалу и получает второй уровень.

Муршамбала – таинственное место, куда отправляются пробужденные нэко. Своеобразный мир, в небе которого находится Судьба.

Нэко – название одной из рас сказочного мира, это может быть кот или кошка.

Определяющая-все-и-вся – другое название Судьбы, главного божества сказочного мира.

Пробужденный – нэко, испытавший катарсис и находящийся в промежутке между 2-м и 9-м уровнем.

Секреты кольца времени – возможность нэко перенимать одну черту Биографии существа или одно свойство предмета.

Спящий – нэко первого уровня, еще не побывавший в Муршамбале, ведущий обычную кошачью жизнь.

Фантазм – ужасное порождение хаоса, просочившееся в Муршамбалу через разрывы нитей Судьбы, с которым должны сражаться нэко.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ССЫЛКИ



Сайт: twistedterra.umgames.ru



Книга «Twisted Terra: Основы сказочной игры»

Май 2013, Новосибирск

