

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

TWISTED TERRA

АНТУРАЖ



NECROSCOPE



Twisted Terra: Первый взгляд

В Антураже Necroscope

Автор и составитель:

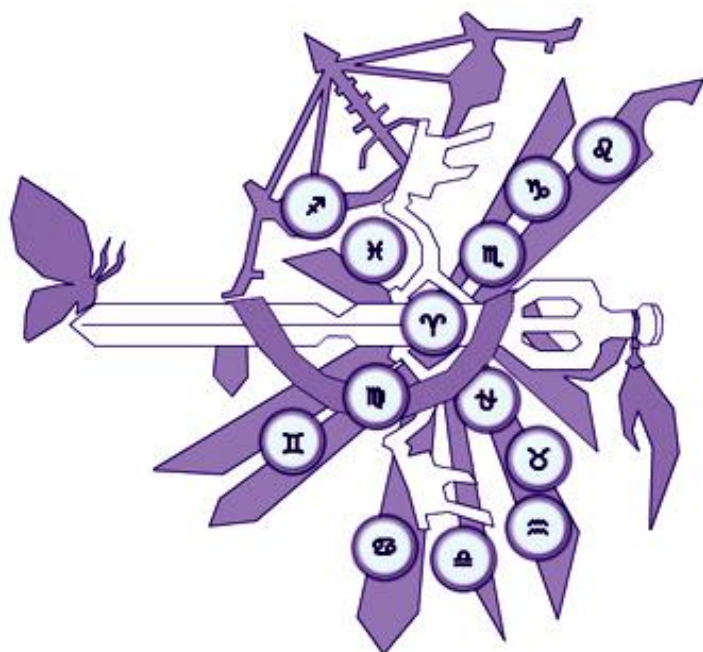
Александр «NoNsense» Кульков

Тестеры:

кактус, Рамиус, Фаника, Baal_Bes, Nalia, snorkvitus

Содержание

Введение	3	
Страшные истории	3	
Ролевая игра	4	
Система правил	5	
Ход игры	5	
Что потребуется для игры?	6	
Игровой мир - Антураж «Necroscope»	6	
Создание персонажа	8	
Подготовка	8	
Биография	10	
Параметры персонажа	10	
Примеры персонажей	16	
Правила игры	19	
Простые проверки	19	
Особые проверки	21	
Дополнительные материалы	24	
Воспоминания	24	
Развитие персонажа	26	
Постепенное введение в систему	28	
Модуль «Пробуждение»	28	
		Глоссарий
		34



Введение

Страшные истории

Часто ли вам приходилось слушать страшные байки? Может быть, вы читали книги о таком или видели в фильмах, как у костра в темное время суток рассказчик повествует собравшимся вокруг него о разных тайнах, загадках, ужасах. То, с чем вас познакомит эта книга частично похоже на подобные истории.

Мы поговорим о понятии **ролевой игры**. В ней есть рассказчик, знающий историю и его слушатели, однако в отличие от обычного рассказа, слушатели могут активно вмешиваться в повествование. В процессе игры ее участниками создается модель воображаемого мира, в котором происходят определенные события. Каждый слушатель рассказа имеет собственного персонажа, которым он и будет управлять в ходе истории.

Данная книга посвящена подобному рассказу в стиле **хоррор**: пугающему, запутанному, мистическому. Одним из элементов, работающих на достижение этого эффекта в данной игре, будет тотальная амнезия у всех контролируемых слушателями персонажей на старте игры.

Ролевая игра

Игроки – это основные участники игры (слушатели истории), каждый из них, приступая к игре, создает себе **персонажа** по определенным правилам и фиксирует на специальном листе его игровые параметры. В игре эти придуманные персонажи чаще всего путешествуют группой, члены которой знакомятся в процессе игры, обретая какую-то объединяющую их совместное приключение цель.

В процессе приключения игроки от лица своих персонажей разгадывают разные загадки, принимают решения, общаются между собой и с прочими существами игрового мира, сражаются с врагами, разгадывают тайны своего прошлого, исследуют местность, ищут ответы на вопросы и так далее. С течением времени персонажи игроков развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Игровой персонаж – это образ некоторого существа (не обязательно человека), придуманный игроком. Персонаж не является копией игрока, игрок лишь волен наделять его теми чертами, которыми захочет, если они разрешены в рамках правил. Конечно, в процессе управления своим персонажем игрок, так или иначе, демонстрирует свою собственную личность, однако для ролевой игры очень важно, чтобы игрок разделял свои мотивы и мотивы своего персонажа.

Игрок, словно актер, которому поручена роль. Он вправе описать ее любыми красками, но должен оставаться в ее рамках. Очень важно помнить об этом и чувствовать меру своего влияния на роль, что-то может придать роли убедительности, а что-то может ее уничтожить – сделать размытой, незапоминающейся, не убедительной. Действия игрока, выполняемые от лица его игрового персонажа, в соответствии с мотивами последнего мы будем называть **отыгрышем**.

Мастер, так называют участника, который является ведущим игры (ее рассказчиком), он управляет воображаемым приключением, имитирует игровую среду. Мастер описывает игрокам окружающий их мир, рассказывает, что с их персонажами происходит при выполнении различных действий, управляет врагами персонажей, задает направление развития сюжетной линии, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных игровых моментов и прочими способами оживляет воображаемый мир игры.

Система правил

Обычно воображаемая модель мира строится на основе какой-то системы правил, чтобы регулировать происходящие в игре события и действия.

Системы бывают разные - простые и сложные, узкого применения и универсальные. Twisted Terra является системой умеренной сложности, с элементами универсальности. Не слишком большое количество правил, многое можно настраивать до игры или в процессе. Наиболее значительная часть правил регулирует боевые столкновения, для социальных и прочих небоевых действий (которые называются театральными действиями) оставлено больше простора для фантазии, поэтому правил для них меньше. В ходе игры игроки делают заявки на то, какие действия хотят выполнить их персонажи. Они кидают кубики, следуя правилам, для выяснения того была ли успешной их заявка.

Важной особенностью системы является то, что она состоит из двух частей театральной и боевой. Можно использовать для игры как обе эти части, так и только одну из них. Если использовать одну лишь театральную часть, то игра превратится в коллективный рассказ, богатый на описания. Если использовать лишь боевую часть, то игра станет тактическими сражениями миниатюр. При использовании обеих частей, описания и тактические сражения чередуются, взаимодействуя при этом.

Далее нами будет рассмотрена лишь театральная часть системы, с минимумом правил, которая не использует тактический бой, оставляя возможные боевые сцены сугубо описательными. С расширенными правилами, куда входит боевая часть можно познакомиться, изучив полную книгу по системе «Twisted Terra: Правила игры», которую можно найти на сайте twistedterra.umgames.ru

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

Ход игры

Обычно Мастер придумывает некое приключение для игроков, которое называется **модулем**. Это может быть линейный сюжет, где все действия персонажей четко прописаны, все их решения заранее просчитаны, однако подобным образом создавать модуль не рекомендуется. В данном случае игроки могут чувствовать себя неуютно, так как могут совершать не те действия, которых от них ждет Мастер, ломая запланированный ход модуля.

Более интересно выглядит способ, когда присутствуют некоторые **Ключевые сцены**, которые Мастер использует при построении игрового сюжета. Ключевые сцены могут быть связаны между собой сюжетно, могут быть совершенно независимыми и получить такую связь уже в процессе игры.

Мастер не объявляет играющим Ключевые сцены. Каждая Ключевая сцена это некоторое событие, находящееся в арсенале Мастера, из этих событий он сплетает цельную историю – в город прибыл караван, персонажи нашли подземелье, житель поселка просит о помощи, в лесу персонажи нашли поселок эльфов, персонажей бросили в тюрьму и так далее. Каждое из этих событий может развиваться в самостоятельную сюжетную линию, нужно ориентироваться на то, что предпочитают исследовать игроки и в соответствии с действиями их персонажей вводить новые Ключевые сцены в повествование, когда это становится необходимо.

В ходе игры персонажи игроков исследуют мир, описываемый Мастером. Они сражаются с врагами, стараются выжить в неблагоприятной среде, ищут и раскрывают тайны, спасают либо предают, оказываются не теми за кого их принимают, находят ответы на вопросы – все может случиться в перипетиях сюжета. Каждый раз, когда персонажи попадают в ситуацию, которая требует от них каких-то действий (либо персонажи совершают действия под воздействием собственных мотивов), то игроки описывают Мастеру действия от лица своих персонажей. Далее Мастер, руководствуясь своим видением сюжета и правилами, решает, как действия персонажей повлияли на игру. После того, как игроки решили одну ситуацию, они рано или поздно попадают в следующую. Это происходит с ними на протяжении всей игры.

Успешность действий персонажа может не вызывать у Мастера сомнений, когда рассматриваются действия очевидные и простые, повседневные. Если действие спорное, то ситуацию помогают решить проверки, требующие от игрока броска кубика.

Что потребуется для игры?

В первую очередь естественно участники этой игры – Мастер и несколько игроков. Оптимальное количество игроков от 2-х до 5, так и игрокам будет веселее и Мастеру проще. Мастер должен быть знаком с правилами, а так же иметь придуманный игровой модуль, хотя бы в виде самых общих набросков.

Кроме того, для игры потребуются **Листы Игрока** для каждого игрока, карандаши и ластики, а так же кубик **Д6** (шестигранный) – служит генератором случайных чисел (в основном отвечает за проверки).

Сеанс игры обычно длится несколько часов и может продолжаться в другие дни впоследствии, пока участникам интересно происходящее и есть желание продолжать играть именно за этих персонажей.

Игровой мир

Антураж (от французского *entourage* «окружение, среда»)

Приключение по Twisted Terra обычно проводится в определенном Антураже (также можно использовать термин сеттинг), который определяет устройство мира окружающего игроков, диктует некоторые особенности трактовки событий, определяет отношение игрока к миру и некоторые правила этого мира. Понятие Антуража встречается в разных ролевых системах в том или ином виде. Мы будем подразумевать под Антуражем краткую общую характеристику особенностей окружающего персонажей мира.

На текущий момент для системы написано несколько Антуражей и далее мы познакомимся лишь с одним из них, подходящим выбранному нами жанру игры.



« Necroscope » – 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?

Воскресшее 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 убиения существа это просто пиршество для нее. Не находя длительное время флюидов страха и всплесков ужаса Джель иссыхает и рассыпается на губчатое вещество. Хоть 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.

Узорными рискуют стать только разумные существа. Чаще всего, Узорные убивают тех, кто им мешает или стоит у них на пути. Никто не знает, какую тайну они хранят...



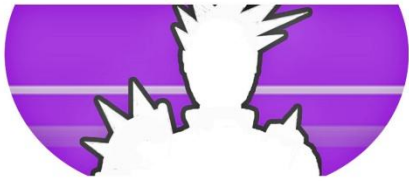
Создание персонажа

В общем виде этот процесс состоит из последовательности следующих действий:

- 1) Игрок описывает на бумаге или устно **внешность** персонажа, а также **имя** персонажа.
- 2) Игрок выбирает **Группу крови** (желательно броском кубика).
- 3) Игрок выбирает **Резус** «+» или «-» (желательно броском кубика).
- 4) Игрок выбирает **Знак**, обводит его кружком и ставит цифру 1. В зависимости от Резуса рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если Резус «+») или о движении против часовой стрелки (если Резус «-»).
- 5) Мастер либо игрок определяют набор **Характеристик**, который соответствует выбранной Группе крови и прибавляет к одной из Характеристик бонус от **Стихии** Знака.
- 6) Игрок распределяет **3 Очка умений** в остальные Знаки (для начинающих рекомендуется взять по 1 в трех ближайших Знаках в направлении указанном Резусом).

Подготовка

Перед созданием персонажа вам понадобится распечатать Лист Игрока для каждого игрока, принимающего участие в игре. Это лист бумаги формата А4 с распечатанными на нем параметрами персонажа, похожий на анкету, выглядит он так:



ЛИСТ ИГРОКА

TWISTED TERRA

имя персонажа _____



Б
И
О
Г
Р
А
Ф
И
Я

ВНЕШНОСТЬ

ВОСПОМИНАНИЯ



группа крови

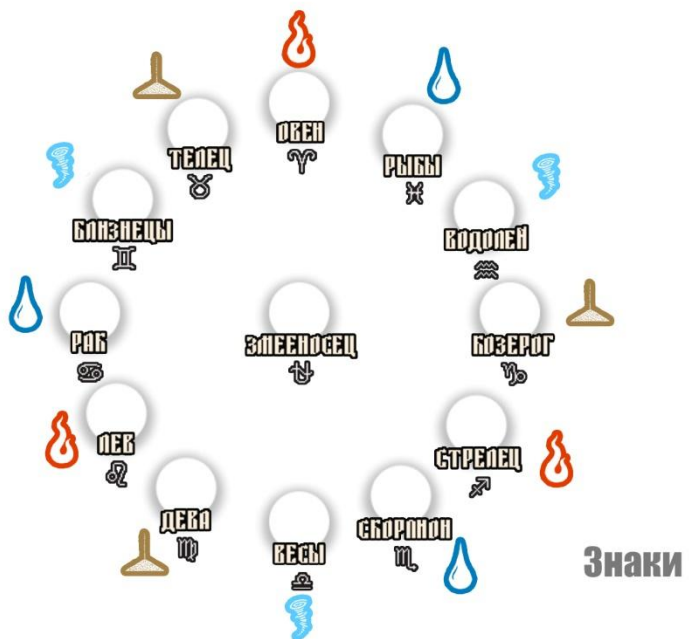
резус

Ловкость

Тело

Разум

Интуиция



Обратная сторона Листа Игрока предназначена для разных заметок, описания инвентаря.

Персонаж создается поэтапно, для начала следует придумать персонажу **имя** (которое он все-таки не забыл или же которое себе придумал – выберите более подходящий вашей игре вариант) и записать его в соответствующей графе Листа Игрока. Приступим к более подробному знакомству с каждым из заполняемых параметров.

Биография

Эта характеризующая персонаж особенность начнет серьезно влиять на игру тогда, когда персонаж обретет какие-то воспоминания, но на старте игры вы указываете только и исключительно внешность персонажа (в поле Внешность), так как данная игра всегда начинается с амнезии у персонажей. Здесь игрок рассказывает о своем персонаже все, что считает нужным: пол, рост, вес, цвет глаз и кожи, одежда, какие-то экзотические особенности и так далее.

Поле Воспоминаний игрок оставляет пустым, оно может быть заполнено уже непосредственно в процессе игры, при определенных обстоятельствах и событиях.

***Расы игровых персонажей:** собственных уникальных рас система не предлагает и в большинстве случаев под персонажами подразумеваются люди. Мастер может разрешить какую-то другую расу, кроме людей, но в подобном случае игрок не говорит, что он принадлежит к этой расе, он лишь описывает саму внешность, как будто эта раса не имеет названия.*

Мастер может иметь модуль с уже созданными персонажами, у которых прописана внешность, тогда от игрока требуется лишь подобрать себе соответствующего персонажа. Смотрите примеры персонажей в соответствующем разделе (на странице 16).

Параметры персонажа

В системе существует несколько параметров, которые отражают своеобразные врожденные особенности персонажа, которые отображают его задатки. Эти врожденные ограничения со временем могут измениться в лучшую сторону. Сам персонаж о них естественно не подозревает.

В ходе истории персонаж может переживать неожиданные воспоминания, проясняя свою биографию, которая позволяет ему превзойти рамки своих врожденных ограничений в той области деятельности, на которую она распространяется. Однако, пока он ничего не помнит, то его возможности во многом определяются нижеприведенными параметрами.

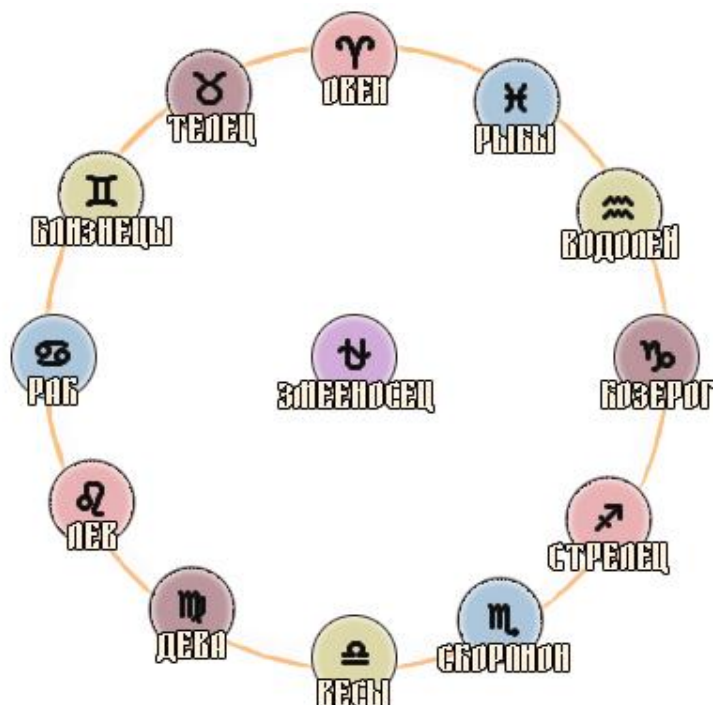
Для создания персонажа игрокам предлагается выбрать одну из **Групп крови**: 1-ю, 2-ю, 3-ю либо 4-ю. Группа крови это врожденный параметр персонажа, игрок может выбрать по желанию или определить броском D6, при значении 5 или 6 – перекиньте кубик (если у вас есть четырехгранный кубик, то лучше использовать его). От Группы крови зависит стартовая раскладка вторичных параметров, о которых речь пойдет ниже (вы можете посмотреть, какой набор вторичных параметров дает каждая Группа крови на странице 16).

Следующий врожденный параметр это **Резус**, который показывает склонность персонажа к безумным поступкам в критических ситуациях. Тут вариантов всего два «+» или «-», их так же можно определить броском D4 (значения 1 и 2 это «-», значения 3 и 4 это «+») или другим кубиком.

Положительный Резус говорит о том, что в критической ситуации (в том числе и при смерти) персонаж склонен терять голову в припадках ярости, Отрицательный Резус показывает, что персонаж будет более опасливым и скорее предпочтет спастись бегством в ужасе.

Критической ситуацией может являться любая, в которой жизнь персонажа находится под серьезной угрозой, оказавшись в ней, персонаж действует в рамках предписания Резуса и не имеет возможности отвечать другим типом поведения, так как в этот момент включается инстинкт, блокирующий все доводы разума.

Резус также отвечает за направление движения по **Зодиакальному кругу**, который показывает связь Знаков между собой.



Знак – это один из 14 знаков Зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные знаки (Змееносец, Кит). Игрок должен подобрать для себя один Знак, который будет считаться **Основным Знаком**, определять шаблон характера персонажа, его основные мотивы и другие особенности.

Каждый Знак отражает некую концепцию, с помощью которой, у него получается взаимодействовать с окружающей действительностью. Концепция Основного Знака персонажа помогает игроку почувствовать характер отыгрываемого им персонажа, понимать, какие действия и мотивы ему свойственны, к чему он предрасположен. Это является чуть ли не единственной зацепкой персонажа за ту свою личность, которую он не помнит – врожденные черты характера.

Концепция Знака применяется еще и для определения нужной проверки в спорном моменте, для этого Мастер определяет, к какому Знаку относится некоторое действие, в отношении которого выполняется проверка.

Для осмысления понятия Знаков, используемых в Twisted Terra, рассмотрим их с нескольких позиций:

Знаки как навыки:

В подавляющем большинстве ролевых систем используются некоторые навыки, позволяющие отразить те сферы деятельности, в которых персонаж развит. Знак можно представить себе как некоторый набор навыков, которые удаются персонажу легче других областей деятельности. В разной астрологической литературе можно найти несколько слов отражающих общую концепцию каждого Знака, передающие наиболее характерные для знака черты, которые можно представить как набор навыков, которые применимы в игровых ситуациях.

Навык не самостоятельное понятие в Twisted Terra, но представление Знака как некоторого набора навыков может помочь более наглядно понять механизм Знаков.

***Примеры:** Знак Скорпион – с ним связаны понятия: власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание. Поверхностное ознакомление с этой концепцией дает пару типичных игровых навыков: поломка, разрушение. Так же, из более детального прочтения гороскопов Скорпиона, где говорится о устойчивости к болезням людей этого Знака, можно вынести еще один игровой навык: сопротивляемость ядам и болезням.*

Базируясь на концепции можно добавлять новые навыки Скорпиону, даже те, которые могут быть отнесены в другие Знаки, но в Скорпионе они могут выглядеть иначе: запугивание (не силой, а inferнальностью характера), лидерство (возможно, не само по себе, а стремление к нему) и так далее.

Знак Овен – с ним связаны понятия: победа, самостоятельность, рождение, становление, решимость. На основе этой концепции сформировано несколько его игровых навыков - ближние физические взаимодействия, агрессия. Они отражают свойство Знака действовать напролом и прямолинейно. Так же ему приписаны навыки – выносливость и сопротивляемость смерти, что отражает непоколебимость устремлений и необычайную тягу к жизни даже в самых губительных условиях.

Исходя из концепции набор навыков может быть дополнен или пересмотрен. Так, например, навыки, соотнесенные с другими Знаками Мастер может в определенной ситуации отнести в Овна: изобретательство (прямолинейные решения просты, вследствие чего бывают гениальны), выживание (не на основе опытности, а благодаря тяге к жизни) и так далее.

Знаки как мировоззрения:

Каждый Знак представляет собой некий определенный шаблон мировоззрения и поведения, причем более глубокий и реалистичный чем привычное деление по критериям добро/зло, черное/белое. Представитель каждого Знака имеет свой особый взгляд на одни и те же вещи, например Знаки огненной группы (Лев, Овен, Стрелец) склонны к прямым и простым путям решения проблем, а знаки воздушной группы (Близнецы, Весы, Водолей) скорее предпочтут обсудить проблемы или просто воспользоваться даром убеждения для устранения проблемы.

Любой персонаж, хоть и принадлежит к определенному Знаку, испытывает влияние и других Знаков на свою жизнь (например, через копирование поведения других людей, общение с ними и понимание их взглядов). Под этим воздействием его первоначальный, предписанный ему своим Знаком шаблон поведения может измениться, дополниться новыми деталями и особенностями. Персонаж может расти не только в своем Знаке, но и в других, формируя уникальный характер.

Игрок может воспринимать Знаки как некоторые удобные шаблоны мировоззрений, на которые можно опираться, для того чтобы понять, что таким персонажем движет, но окончательный характер все-таки находится где-то между этих шаблонов и Основной Знак не дает исчерпывающий ответ о характере каждого конкретного персонажа.

Помните, что если у персонажа появились воспоминания (дополнив его биографию каким-то вспомненным жизненным опытом), то они более сильно характеризуют персонаж. Знак лишь подчеркивает глубинный стержень персонажа, данный ему от рождения и это те склонности, которые свойственны персонажу, лишенному памяти.

Пример: у персонажа в ходе игры может с подачи Мастера возникнуть воспоминание о том, что он беспощадный убийца, привыкший отнимать жизни без лишних слов. А его Знак – Близнецы (человечность, понимание, общение). Может казаться, что здесь присутствует некоторое противоречие, однако это цельный персонаж, и его неоднозначность как раз и делает его живым. От игрока требуется представить, как его персонаж дошел до такой жизни при таких данных, как уживаются в нем его шаблоны поведения с жизненным опытом. Это очень важный элемент процесса погружения игрока в осознание своего персонажа, его мотивов – связать жизненный опыт персонажа, пришедший через воспоминания, с его врожденными склонностями.

Знаки как эксперимент:

Как уже было отмечено, каждый Знак это свой взгляд на проблему, свои особенности. Игроки или Мастер могут применить в игре свой опыт, основанный на чтении разнообразной литературы по астрологии, для того чтобы сделать персонажей более яркими или добавить какие-то новые правила основанные на знаках в процесс игры (например, учесть совместимости персонажей разных знаков друг с другом или использовать гороскоп на определенный день для построения сюжета игры).

Не важно, совпадает Знак персонажа со знаком игрока или нет, а так же то, насколько в действительности астрологические шаблоны применимы к оценке реальных людей. У игроков есть возможность экспериментировать на игровом мире, применяя эти знания там, чтобы оживить игровые персонажи с помощью довольно распространенной и удобной астрологической концепции. Это возможность выстраивать отношения между различными Знаками, лучше понимая мотивы других людей, а так же попытка взглянуть на себя со стороны. Одновременно с этим возможен и обратный процесс - более глубокое изучение астрологии и возможно вынесение какой-то пользы для себя в реальную жизнь.

Для того чтобы понимать особенности персонажа своего Знака в Twisted Terra можно ознакомиться с обычной литературой по знакам. Лучше всего найти материалы по знакам в астрологической литературе, чтобы лучше ориентироваться в поведении и характере своего персонажа.

Ниже приведен краткий поверхностный анализ каждого Знака, как его можно трактовать в Twisted Terra. Описывается название Знака, его краткая суть, группа, более подробная концепция, какими основными навыками можно представить такой Знак в игре, и черты характера. О том, что лучше всего может делать в игре представитель Знака дают представление основные навыки, но помните, что все они могут быть значительно расширены на основе концепции Знака, которая более полно описывает область, за которую отвечает.



Овен (Победа) Огненный Знак

Концепция: Я есть. (самостоятельность, рождение, становление, решимость)

Основные игровые навыки: Ближние физические взаимодействия, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

Особенности характера: *нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец в делах; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.*



Телец (Созидание) Земной Знак

Концепция: Я имею. (развитие, накопление, добывание)

Основные игровые навыки: Быстрота реакции, настойчивость, трудолюбие, сопротивляемость искушению.

Особенности характера: *терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.*



Близнецы (Человечность) Воздушный Знак

Концепция: Я думаю. (понимание, соединение, общение, оживление)

Основные игровые навыки: Языки, понимание, очарование, медицина.

Особенности характера: *изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность, но склонность к*

необдуманным поступкам.



Рак (Загадка) Водный Знак

Концепция: Я чувствую. (традиция, любовь, утверждение)

Основные игровые навыки: Органы чувств, обман, маскировка.

Особенности характера: *скрытность; бескорыстие; любит тайны; эмоциональность и застенчивость; целеустремленность;*

подозрительность.



Лев (Совершенство) Огненный Знак

Концепция: Я хочу. (уверенность, изобилие, игра, управление)

Основные игровые навыки: Сила, проницательность, лидерство.

Особенности характера: *гордость и благородство; проницательность; яркая личность; надежность; упрямство; любит власть.*



Дева (Деятельность) Земной Знак

Концепция: Я анализирую. (порядок, разделение, система)

Основные игровые навыки: Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.

Особенности характера: *разборчивость и критичность; искренность;*

трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум;

некоторая замкнутость и осторожность.



Весы (Гармония) Воздушный Знак

Концепция: Я выбираю. (оценка, равновесие, выбор)

Основные игровые навыки: Убеждение, дипломатия, торговля, кража.

Особенности характера: *противоречивость; артистичность;*

тяга к гармонии; рассудительность; этичность.



Скорпион (Власть) Водный Знак

Концепция: Я алчу. (трансформация, преобразование, увядание)

Основные игровые навыки: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

Особенности характера: *справедливость; храбрость; эмоциональность;*

любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.



Стрелец (Прогресс) Огненный Знак

Концепция: Я вижу. (учение, просвещение, эволюция)

Основные игровые навыки: Дальние физические взаимодействия, выживание, знание местности и географии.

Особенности характера: *интерес к путешествиям и переменам;*

болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость;

прямолинейность; романтичность и доверчивость.



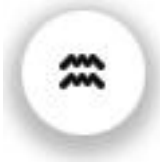
Козерог (Мироздание) Земной Знак

Концепция: Я использую. (идеализация, концентрация, работа)

Основные игровые навыки: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

Особенности характера: *серьезность; задумчивость; строгость;*

дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

Концепция: Я знаю. (революция, надежда, обобщение)

Основные игровые навыки: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

Особенности характера: *оригинальность; своенравие; независимость;*

дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.



Рыбы (Вера) Водный Знак

Концепция: Я верю. (связь, жертвенность, очищение)

Основные игровые навыки: Предчувствия, мудрость, знание религии.

Особенности характера: *кажущееся безразличие; переменчивость;*

отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость;

склонность к переживаниям; чувствительность к критике.



Змееносец (Удача) и Кит (Рок) Нестихийные Знаки

Концепция: Я сражаюсь. (непостоянство, контраст, превращения)

Основные игровые навыки: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

Особенности характера: *миссионерство; удачливость; фатализм;*

уникальность; одиночество.

Примечание: Кит – это тот же Змееносец, но с Отрицательным Резусом. Змееносец и Кит это довольно редкие Знаки, лучше не разрешать более 1 такого персонажа в партию. Желательно не брать их для первой игры по системе.

После того, как Основной Знак выбран, это следует отметить кружком вокруг Знака в Листе персонажа и занесением туда уровня персонажа (в начале игры это, как правило, 1 уровень). Еще раз вспомним про Резус – он определяет то, какие из других Знаков окажутся ближе к вашему, если это «+» то вам ближе Знаки идущие по часовой стрелке от вас, если «-» то те, что идут против часовой стрелки. Для Змееносцев действуют немного иные правила, об этом рассказано в разделе, посвященном проверкам.

На старте игры персонажи получают по 3 **Очка умений**, которые тратятся на рост персонажа в любых других Знаках, исключая Основной Знак. Очки умений отражают развитие персонажа в чуждых его основному шаблону чертах характера и способах действий. Если вы играете впервые, то распределите эти очки в те Знаки, которые находятся ближе к вашему Основному Знаку в направлении указанном Резусом. Распределять можно как угодно, например, кинуть все 3 очка в один Знак. Рекомендуемый вариант: кинуть по 1 Очку умений в 3 Знака, которые ближайšie к вашему Основному Знаку, по направлению Резуса.

Итак, мы разобрали основные параметры персонажа, теперь пришла пора познакомиться с вторичными параметрами, которые зависят от тех, что уже были нами разобраны.

У каждого персонажа есть **Характеристики**, это параметры персонажа которые используются в основной массе всех проверок в игре. Характеристики показывают степень развития персонажа в одной из четырех сфер деятельности:

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

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

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

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

На основе своей Группы крови персонаж получает стартовую раскладку Характеристик:

1 Группа крови:	Ловкость	0,	Тело	-2,	Разум	2,	Интуиция	0
2 Группа крови:	Ловкость	2,	Тело	0,	Разум	-2,	Интуиция	0
3 Группа крови:	Ловкость	-2,	Тело	2,	Разум	0,	Интуиция	0
4 Группа крови:	Ловкость	-1,	Тело	-1,	Разум	0,	Интуиция	2

Еще один вторичный параметр – **Стихия**, это группа Знаков, принадлежащих к одному элементу. Стихия дает дополнительный постоянный бонус к Характеристикам:

Овен, Лев, Стрелец	Огонь		Бонус: «+1 Ловкость»
Телец, Дева, Козерог	Земля		Бонус: «+1 Тело»
Близнецы, Весы, Водолей	Воздух		Бонус: «+1 Разум»
Рак, Скорпион, Рыбы	Вода		Бонус: «+1 Интуиция»

Примечание: Змееносец не имеет Стихии.

Все вышеперечисленные параметры создают театральную модель персонажа, пригодную для вживания в роль и обладающую всем необходимым для отображения развития персонажа и помощи в разрешении игровых ситуаций.

Примеры персонажей

Вы можете использовать для своей игры нижеприведенных персонажей, созданных игроками в тестовом приключении. Игрокам было рассказано о том, что из себя представляет Атураж «Necroscore» и каковы правила игры, они описали вот такие внешности для своих созданий (оригинальный текст частично сокращен и адаптирован):

Игрок: **Фаника**, Персонаж: **Джеки Олсен**, Знак: **Близнецы**

Внешность:

«Молодая девушка, стройная, скорее даже хрупкая. На светлой коже проступают тонкие голубоватые веточки вен. Длинные светлые волосы заплетены во множество тонких косичек, длиной почти до колен. Глаза, не поймешь сразу какого цвета, не то серые как дождевые облака, не то голубые как небо в солнечный день. Взгляд открытый, немного наивный. Часто улыбается. Узор напоминает ветви вьющегося растения и начинается от сердца, расходясь по телу.

Имеет привычку кутаться в свои волосы. Одея в легкое летнее платье, частично порванное, но прикрывающее наготу, на правой ноге балетка, вторую где-то потеряла. В руках сжимает небольшую дамскую сумочку, набитую девичьими мелочами.»

Особенности характера Знака Близнецы (следуют из выбранного ей Знака):
 изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение;
 интеллектуальность, но склонность к необдуманным поступкам.

Игровые параметры Джеки:

Знак Близнецы 1 уровня (стихия Воздух), Группу крови 4, Резус «+» (в Особых проверках движение будет осуществляться по часовой стрелке от Близнецов).

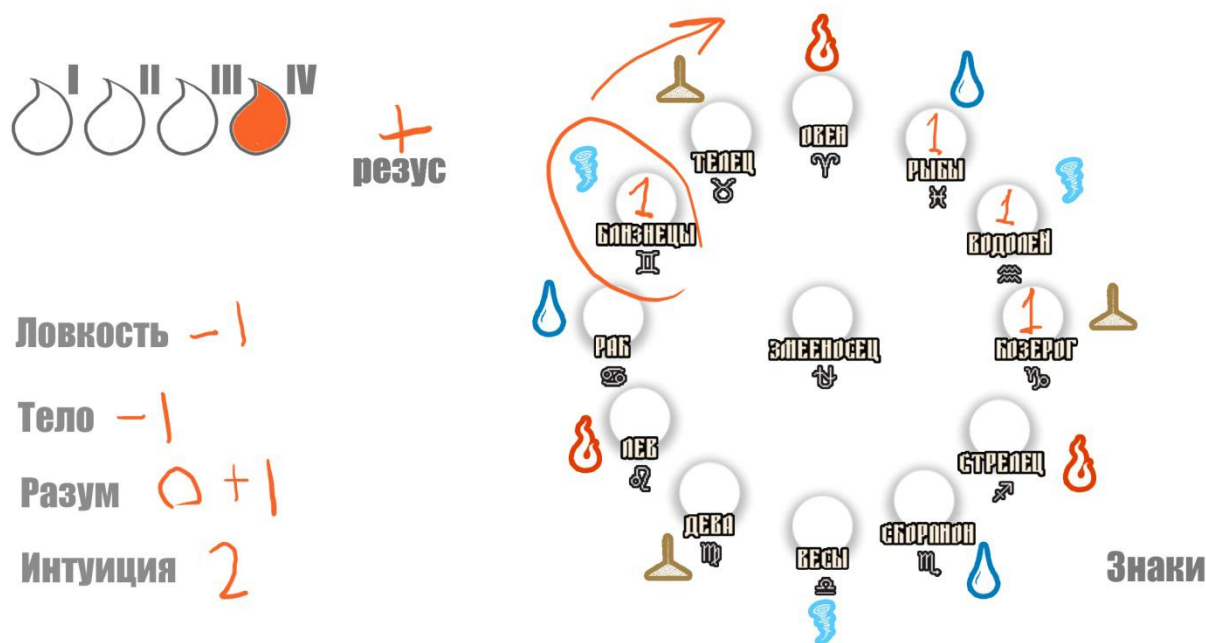
Выбранная Группа крови дает следующую базовую раскладку Характеристик:

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

Стихия Близнецов, Воздух, обеспечивает прибавку к Разуму «+1»

Очки умений вложены в Знаки: Козерог 1, Водолей 1, Рыбы 1.

На Листе Игрока это выглядит следующим образом:



Игрок: **snorkvitus**, Персонаж: **Филипп Миттеран**, Знак: **Овен**

Внешность:

«Высокий, полный, хотя скорее плотный, мужчина, в самом расцвете сил. Его бледная, забывшая свет солнца кожа матово мерцает сквозь толщу Мертвой воды. Сквозь обильные черные волосы на торсе сверкает Узор, свиваясь в причудливые, завораживающие спирали. Волосы Филиппа черны как смоль, а глаза того самого небесно-голубого цвета, что бывает над крышами по утрам, после сильного ливня, когда тучи рассеются и выглянет солнце. Нагота стыдливо прикрыта истертыми старыми брюками, едва доходящими до середины икр.»

Особенности характера Знака Овен: нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец в делах; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.

Игровые параметры Филиппа:

*Овен 1 уровня (стихия Огонь), Группа крови 2, Резус «+» (по часовой стрелке)
Ловкость 2 (и еще «+1» за стихию), Тело 0, Разум -2, Интуиция 0
Очки умений вложены в: Скорпион 1, Стрелец 2.*

Игрок: Рамиус, Персонаж: Дайвер Вариэтас, Знак: Козерог

Внешность:

«Высокий, под два метра, мужчина. Возраст, расу, и т.п. определить внешне сложно - виной тому громоздкий водолазный костюм. Стекла трехболтового шлема выбиты по бокам. Весь остальной костюм сильно изодран, с многочисленными дырами, разрезами. В районе живота - огромная рваная дыра, с проглядывающим из под нее Узором.

В основном на шлеме, но и на костюме тоже присутствуют многочисленные водоросли и наросты ракушки - типично для любого предмета, пролежавшего много лет на дне. Сжимает в руках, или просто тащит за собой подводный гарпун.»

Особенности характера Знака Козерог: серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.

Игровые параметры Дайвера:

*Козерог 1 уровня (стихия Земля), Группа крови 1, Резус «+» (по часовой)
Ловкость 0, Тело -2 (и еще «+1» за стихию), Разум 2, Интуиция 0
Очки умений: Скорпион 3.*

Игрок: Nalia, Персонаж: Лиира, Знак: Водолей

Внешность:

«Худая девушка, на вид лет тринадцати, не больше. Большие зелёные глаза и короткие, абсолютно седые волосы, при том, что брови остались чёрными. Из особых примет-- отсутствие пупка и Узор на правом боку, расплывшийся на живот и частью на грудь.

Кто она? Как здесь оказалось? Что происходит? Хотя прошлое Лиiry пока tabula rasa, ей свойственны такие черты, как любопытство, своенравность и желание найти плечо, на которое можно опереться.»

Особенности характера Знака Водолей: оригинальность; своенравие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.

Игровые параметры Лиiry:

*Водолей 1 уровня (стихия Воздух), Группа крови 1, Резус «+» (по часовой)
Ловкость 0, Тело -2, Разум 2 (и еще «+1» за стихию), Интуиция 0
Очки умений вложены в: Козерог 2, Стрелец 1.*

Игрок: Baal_Bes, Персонаж: Ник Ример, Знак: Водолей

Внешность:

«Высокий, стройный, прекрасно развитый физически, с правильными чертами лица и белозубой улыбкой. У него карие глаза и коротко подстриженные короткие волосы, зачесанные назад. Одет он в серебристый комбинезон-скафандр, на котором отсутствуют какие-либо шевроны и знаки отличия. Сам костюм явно далеко не новый, либо же ему недавно пришлось побывать в серьёзной переделке. От правой ключицы до самого паха на нём виднеется белёсая, чуть выпуклая тонкая полоска, похожая на заживший шрам после операции на коже. На правой штанине ниже колена и ботинке раскинулась целая паутина таких же полос, напоминая уже больше шрам от сильного ожога, нежели от лазерного скальпеля киберхирурга.

На тыльной стороне ладони Ника чуть мерцает пурпурным светом Узор - множество тонких параллельных линий, временами изменяющие своё направления, начинающиеся и заканчивающиеся в небольшого размера точках, имеющих форму геометрически правильных кругов.»

Особенности характера Знака Водолей: оригинальность; своенравие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.

Игровые параметры Ника:

*Водолей 1 уровня (стихия Воздух), Группа крови 3, Резус «-» (против часовой)
Ловкость -2, Тело 2, Разум 0 (и еще «+1» за стихию), Интуиция 0
Очки умений вложены в: Овен 2, Телец 1.*

Игрок: кактус, Персонаж: Алиша, Знак: Близнецы

Внешность:

«Худенькая мулатка, на вид лет 17-19, рост 160 см, тёмно-карие глаза, тёмные короткие прямые волосы, длинная чёлка частенько падает на глаза, у Алиши дурная привычка постоянно откидывать её рукой. Узор, идущий вдоль позвоночника, ни на что конкретное не похож, скорее абстрактное соединение линий.

Одеда в тёмного цвета капри, майку, которая когда-то была белой (с маленькой, как от пулевого отверстия, дыркой на спине), а сейчас цвет угадывается с трудом и потрёпанные кеды. На шее кулон в виде кошачьего глаза, проколоты правая бровь и пупок, вставлены маленькие золотые колечки.»

Особенности характера Знака Близнецы: изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность, но склонность к необдуманным поступкам.

Игровые параметры Алиши:

*Близнецы 1 уровня (стихия Воздух), Группа крови 2, Резус «-» (против часовой)
Ловкость 2, Тело 0, Разум -2 (и еще «+1» за стихию), Интуиция 0
Очки умений вложены в: Рак 2, Весы 1.*

Правила игры

Помимо описательной части, Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий персонажа в игровом мире, это два типа проверок – Простые и Особые.

Простые проверки

Чаще всего большинство задач решается простыми проверками. Любой персонаж может пытаться совершать какие-то действия, например: прыгать, разговаривать, наблюдать, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полете, прочитать книгу на непонятном языке, понять смысл таинственных рисунков и так далее. Для таких задач используется Простая проверка умения. Все задачи условно делятся Мастером на 4 класса задач: связанные с Ловкостью, Телом, Разумом, или Интуицией.

Игрок, который хочет совершить действие должен кинуть D6 и прибавить значение своей Характеристики отвечающей за этот класс задач, (возможно, какие-то бонусные прибавки), если результат преодолевает сложность задачи с точки зрения Мастера, то действие будет успешным. Если нет, то действие не получится.

Итак, результат Простой проверки равен **D6 + Характеристика**.

Приблизительные сложности действий:

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

10 – сложное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Мастер руководствуется своим видением ситуации в назначении сложности и внесении в эту сложность поправок. Игроки могут озвучивать свое видение ситуации тоже, но окончательное решение о том, какую сложность в итоге должен преодолеть персонаж остается за Мастером.

Примечание: Простые проверки часто могут быть использованы Мастером для массовых ситуационных проверок – услышали ли персонажи какой-то звук, что-то почувствовали, избежали ли ловушки, кто первым заметил опасность, кто не поддался страху и так далее.

Простые проверки также используются в случае соревнования или противостояния персонажей друг другу. В таком случае их Простые проверки сравниваются, побеждает тот, у кого выше результат.

Примеры:

Лиира и Филипп идут вдоль остова непонятого разрушенного сооружения. Мастер хочет узнать, кто из них заметил странное свечение у подножия этого сооружения, просит обоих кинуть Простую проверку по Ловкости (так как оценивается зоркость персонажей), втайне от них установив сложность этой задачи равной 4).

У Лиеры Ловкость равна 0, а у Филиппа 3. Результаты их бросков шестигранных кубиков 4 и 2 соответственно, таким образом, они оба замечают свечение и Мастер рассказывает им об этом.

Если бы Лиира выкинула меньше на кубике, то она ничего не заметила бы.

Дайвер старается раздавить одну из пойманных им жутких рыб, та пытается вырваться и укусить его. Мастер назначает им обоим проверки по Телу. У Дайвера Тело -1, а рыбе Мастер назначил Тело равным 1. Результаты их бросков равны 5 и 2 соответственно. В тоге, хоть Дайвер и не имеет врожденных склонностей к силовым методам решения проблем, но тут ему серьезно повезло, и он раздавил рыбу, побеждая в этом соревновании.

Кооперативная проверка: персонажи могут помогать друг другу, совершать некоторые проверки, если такая помощь логически возможна, для этого они должны находиться рядом, требуемая характеристика у помогающих персонажей должна быть не меньше 1.

Тот, кто производит проверку, получает «+1» от каждого помогающего ему персонажа. Провалив проверку, в большинстве случаев персонаж лишается возможности делать ее снова в отношении той же самой задачи, на какое-то время. Помогавшие персонажи могут делать собственную аналогичную проверку, но уже с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помогать сам с той же самой проверкой.

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

Примеры:

Филипп и Дайвер пытаются совместно отодвинуть камень, преграждающий вход в пещеру. Мастер назначает им проверку по Телу, но они должны выбирать – кто из них двоих будет выполнять бросок с использованием своего значения Тела и в случае провала будет лишен повторных попыток это сделать и помогать это делать, а кто обеспечит лишь бонус «+1», но сохранит возможность выполнить эту проверку снова, но уже с «-1».

Дайвер пытается уклониться от атакующих его рыб, ему придется делать проверку на Ловкость. Стоящий недалеко Филипп может закричать на них и отвлечь, для того, чтобы помочь проверке Дайвера, обеспечив ему бонус «+1». Либо Филипп может сам укрыться от рыб в это время, совершив проверку по Разуму. Он должна выбрать что-то одно в данной ситуации. Филипп выбрал первое и теперь Дайвер получает к своей попытке уклонения «+1», однако теперь, если он успешно уклонится, то некоторые рыбы могут направиться в сторону Филиппа, так как заметили его.

Особые проверки

Некоторые действия совершать сложнее, чем обычно. Либо действие важно для сюжета или действие трудно отнести в одну из Характеристик и хочется большей конкретизации. Такими классами задач управляют сопутствующие им Знаки.

Кооперативные действия не разбираются с помощью Особых проверок.

Особая проверка совершается следующим образом:

- 1) Мастером определяется Знак, который отвечает за те качества, которые нужно применить, бросается Д6, к нему прибавляется уровень Основного Знака персонажа.
- 2) С помощью полученных очков выполняется попытка дойти по Зодиакальному кругу до нужного Знака, начиная отсчет со Знака смежного со своим Основным Знаком, тратя по 1 очку на каждый Знак. В зависимости от Резуса движение нужно вести по часовой стрелке «+» или против «-».
- 3) После попадания на нужный Знак, берется остаток очков и прибавляется уровень этого Знака. Это и есть искомое значение проверки.

Примечание: Если персонаж сам Змееносец, то правила немного меняются – он начинает отсчет с Овна, двигаясь по часовой стрелке, или с Весов, если персонаж Кит, двигаясь против часовой стрелки.

Для того, чтобы другому Знаку дойти до Змееносца, назначенного Мастером в качестве проверки, нужно пройти полный круг и попасть на свой знак вторично. Помните, что при этом в конце прибавляется уровень Змееносца, а не снова уровень вашего Основного Знака.

Получив итоговый результат, Мастер интерпретирует произошедшее, основываясь на Знаке, который выбран для проверки и получившейся силе эффекта.

Примеры:

Лиира нашла странную флейту и играет на ней, но что-то пошло не так – она хочет остановить игру, но не может.

Мастер относит задачу в Деву (сопротивляемость контролю). Лиира совершает бросок D6 (выпало 5), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Водолей I уровня), получает в итоге этой операции 6 очков на то, чтобы достигнуть Девы, двигаясь от своего Основного Знака (Водолея) в направлении Резуса (он у нее «+», что означает, что движение проверки по часовой стрелке).

Лиира начинает: Козерог, Стрелец, ... И заканчивает: ...Весы, Дева.

У нее ушло на это 5 очков и 1 остался неустраченным, она складывает его со своими очками в Деве (у нее туда вложено 0) и итоговая сила эффекта «1+0 = 1». Сложность задачи по задумке Мастера была не высока. Мастер интерпретирует результат так: усилием воли Лиире удастся прервать игру на флейте.

В другой раз Лиира хочет все-таки понять, что делает найденная ей флейта:

«Она села на землю, продолжая вертеть в руках флейту...

- Никто, кстати, не знает, что это такое? - спросила она, продемонстрировав её новым знакомым. - Я поняла только то, что, если в неё подуть, то она... издаёт красивые звуки. Я думала, что это пульт управления этой штуковиной, - она кивнула в сторону догорающей машины, - но, кажется, ошибалась.»

Мастер относит эту задачу в Водолея (знания, легенды). Это как раз Знак Лииры, поэтому подсчет результат упростится – в случае когда Знак проверки совпадает с Основным Знаком персонажа, то уровень Основного Знака персонажа удваивается и к нему прибавляется бросок кубика. Это и будет итоговый результат.

Удвоенный уровень Лииры дает 2, а ее бросок D6 еще 3, в сумме получается 5.

Мастер решил интерпретировать эту получившуюся силу эффекта в видение, дающее кое-какие намеки на прошлое Лииры:

«Осматривая флейту Лиира вдруг почувствовала очень сильное чувство deja vu, и какое-то событие из прошлого резко кольнуло ее разум. Сосредоточившись на нем девушка мысленным взором увидела как человек, лица которого она не могла разобрать толкнул ее на сидение с подлокотниками. Откуда-то сзади донеслись обрывки слов, среди которых можно было разобрать только одно, последнее: - Виновна ...

На этом воспоминание Лииры оборвалось.»

Алиша старается произвести осмотр найденного в коридоре свертка, который оказался рюкзаком.

Мастер относит эту задачу в Весы (оценка, кража). Алиша совершает бросок D6 (выпало 6), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Близнецы I уровня), получает в итоге этой операции 7 очков на то, чтобы достигнуть Весов, двигаясь от своего Основного Знака (Близнецов) в направлении Резуса (он у нее «-», что означает, что движение проверки против часовой стрелки).

Алиша начинает: Рак, Лев, Дева ... И заканчивает: ...Весы. В итоге у нее осталось 3, к которым она прибавляет 1 очко, вложенное ею в Весы на старте, и итоговая сила эффекта равна 4.

Мастер интерпретирует результат как успешный и выдает ей несколько предметов:

«Алиша почти кромсала рюкзак, когда наконец почувствовала, что в нём есть что-то ещё. Через несколько секунд, она обнаружила небольшой кармашек на молнии. Девушка нервно открыла его и вытащила содержимое. Его оказалось не так много, как ей хотелось бы: немного денег, что-то напоминающее паспорт, но, когда Алиша попыталась понять, что там написано, даже фотография угадывалась с трудом, не говоря уже о фамилии и адресе. И наконец, она вытащила довольно весомый, по сравнению со всем остальным...

- Что за... - недоумённо круча в руках небольшое, явно складное устройство продолговатой формы. Алиша повертела его в руках, прежде чем до неё дошло. Нож!»

Дополнительное свойство Особых проверок: предпринятое действие желает свершиться каким-то образом. Даже если проверка по требуемому Знаку провалена, то есть большая вероятность того, что что-то произойдет.

Происходит это в тех случаях, когда в результате проверки попадание на нужный Знак не произошло – в этом случае, на основе уровня того Знака, где вы остановились, Мастер преобразовывает заявленное вами первоначально действие, на действие подходящее под тот Знак, до которого вы дошли. Выходит, что персонаж хотел сделать что-то слишком сложное или не характерное для себя, но неожиданно случилось что-то более ему свойственное, что усугубило или помогло решить эту, либо другие стоящие перед персонажем проблемы.

Примечание: Знак, выбираемый Мастером для каждой конкретной Особой Проверки, может находиться сколь угодно далеко от Знака персонажа, который эту проверку проходит. Важен сам результат проверки – запланированное действие может не произойти, однако может произойти что-то другое, за что отвечает Знак, в котором произошла остановка и чем выше уровень этого Знака, тем сильнее эффект последствий от действия.

Пример:

Ник хочет кинуть найти камень и кинуть его в глаз страшному монстру, напавшему на группу.

Мастер соглашается и относит данную задачу в Стрельца (дальние физические взаимодействия). Ник совершает бросок Д6 (выпало 4), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (он Водолей 1 уровня), получает в итоге 5 очков на то, чтобы достигнуть Стрельца, двигаясь от своего Основного Знака (Водолея) в направлении Резуса (он у него «-», это означает, что движение пойдет против часовой стрелки).

Ник начинает: Рыбы, Овен... Потом заканчивает: ... Близнецы, Рак. Нужный Знак не был достигнут, остановка произошла в Раке. Так как в этот Знак у Ника не вложено очков, то итоговая сила эффекта равна 0.

Мастер интерпретирует это, смотря на навки и концепцию Знака Рак (тайна), и вот что получается: Ник нашел камень, но подбежав к чудовищу ближе увидел что ни глаз ни рта у монстра нет.

Мастер может выбирать Знаки самостоятельно, в таком случае он определяет, повредил ли в итоге игроку эффект от проваленной проверки, либо помог. Кроме того, Мастер может обсудить задачу с игроками, в процессе назначения Знака для Особой проверки, чтобы те могли иметь возможность как-то переформулировать свою заявку под тот Знак, что им более близок. Тогда, в случае провала проверки эффект явно в чем-то повредит игроку.

Еще раз повторим, как выглядит Особая проверка.

шаг первый: **Дб + уровень Основного Знака**, для достижения нужного Знака.

шаг второй: **остаток от первого шага + уровень того Знака, в котором произошла остановка.**

шаг третий: трактовка результата в зависимости от того, был ли достигнут нужный Знак, либо остановка произошла в другом Знаке.

Уровень персонажа при Особой проверке по его Основному Знаку удваивается и результат проверки просто равен **Дб+(уровень Основного Знака x 2).**

Приблизительная сила получившегося эффекта:

5 и ниже – незначительные изменения

10 – значимые последствия

15 – очень значимые последствия

20 – этические изменения

25 и выше – чудо

Важно! Не смешивайте уровни Характеристик и Знаков в проверках, так как вы выбираете либо Простую проверку, либо Особую – это означает либо Характеристики, либо Знаки. Навыки Знака не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки. На результат проверки всегда влияют биография и текущая ситуация, Знаки потребуются лишь при Особых, а Характеристики только при Простых проверках. Считайте Знаки просто более углубленной и детализированной заменой Характеристик при решении задач.

Дополнительные материалы

Воспоминания

Когда персонажи попадают в разные ситуации, то Мастер может помогать им решать проблемы с помощью внезапных прозрений – Воспоминаний, которые заставляют персонаж вспомнить часть своей прошлой жизни. Например, персонаж может внезапно вспомнить, что он знаток боевых искусств, или владеет магией, или владеет языками и так далее.

Воспоминание может быть выдано Мастером и в качестве награды за оригинальную заявку игрока. Как бы то ни было, любое Воспоминание полученное персонажем фиксируется в Лист Игрока. Мастер впоследствии может добавлять в игру какие-то элементы, основываясь на Воспоминаниях персонажа – каких-то его знакомых, родственников, места, связи, способности, знания.

Самая главная особенность Воспоминаний: они помогают в разрешении игровых заявок – снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Например, персонаж с прошлым взломщика, легко откроет обычный замок, даже без всяких проверок.

Мастеру следует помнить о том, что Воспоминания, как правило, имеют больший приоритет в решении вопросов, чем остальные параметры персонажа ответственные за разные проверки. Это означает, что в первую очередь надо сверяться с Воспоминаниями и, лишь потом использовать проверки, когда Воспоминаний не достаточно для определения автоматической успешности действия, либо действие нельзя связать с биографией. Воспоминания могут, как минимум, изменять сложность проверки, если заявленное действие все-таки имеет хоть какое-то к ним отношение.

Пример: заявка игрока, управляющего Дайвером:

«Увидев приближающихся к нему рыб, он вначале слегка растерялся, всего на секунду. Однако откинув в сторону сомнения, он продолжил движение. Взяв гарпун поудобнее, он выставил его перед собой, желая нанизать рыб на него, как на шампур.»

Мастер скорее всего не потребует от Дайвера каких-то бросков кубика для проверок на подтверждение успешности этого действия, так как у того к этому моменту уже есть Воспоминание о том, что он владел гарпуном.

«Одна из рыб, плывущая чуть позади, наткнулась на гарпун Дайвера, который он резко выставил перед собой. Снова раздался визг, и темное пятно начало расплываться в воде вокруг раны существа.»

Данная ситуация с точки зрения Мастера для Дайвера проста, и по крайней мере одну рыбу он смог насадить на гарпун. Остальные персонажи, без подходящих Воспоминаний, получили бы скорей всего Простую проверку по Ловкости с определенной сложностью.

Воспоминания Мастер может давать любые, не руководствуясь Характеристиками и Знаком персонажа. Жизненный опыт, полученный персонажем в ходе его прошлого существования является более сильным фактором, чем врожденные задатки.

Пример:

Даже персонажу с Телом «-2» Мастер может выдать Воспоминание о том, что он тяжелоатлет. Конечно, такой персонаж скорее всего проиграет тяжелоатлету с лучшими врожденными задатками (с более высоким параметром Тела) при прочих равных, а так же будет иметь меньший успех в тех задачах, которые относятся к Характеристике Тело, но не связанных с этим его Воспоминанием, например, метание тяжестей, а не их поднимание.

Если у персонажа есть Воспоминание, которое может быть применено к заявленной им ситуации, то такое его действие либо сразу успешно, либо Воспоминание обеспечит пониженную сложность проверки, так как персонаж имеет в этом опыт. (Если Мастер относит действие к Особой проверке, то вместо понижения сложности будет бонус к броску персонажа).

Мастер иногда заранее знает что-то о персонаже, чего сам персонаж пока не знает или скоро узнает, и может уже учитывать это в проверках, наравне с уже записанными персонажам Воспоминаниями.

Развитие персонажа

Помимо того, что персонажи в ходе истории могут получать поощрения, в виде каких-то предметов расширяющих их возможности, они еще могут расти в своих игровых параметрах. В Twisted Terra персонаж получает уровни Знака с учетом отыгрыша. Каждый Знак может иметь принимать значение от 0 до 10. Основной Знак растет от тех действий персонажа, которые вписываются в концепцию Знака, в его черты характера. Персонаж, хорошо проявивший себя, с точки зрения Мастера, даже не в своем деле – имеет шанс повысить уровень в том Знаке, который этому делу соответствует, ему будут лучше удаваться не типичные для его Основного Знака действия, что позволит лучше отразить уникальность персонажа.

Всякий раз, когда Мастер считает, что некое действие персонажа, либо его многократные действия были успешно персонажем сыграны и должны быть награждены, то он выдает персонажу новый уровень Знака, если персонаж соответствовал заложенной в Основном Знаке концепции, либо повышает уровень в другом Знаке, в котором персонаж себя проявил. Кроме того, Мастер в некоторых ситуациях может посчитать возможным выдать персонажу свободные Очки Умений, распределяемые персонажем как угодно, кроме как в свой Знак, чтобы тот решил самостоятельно, куда их потратить.

Аналогичным образом растут уровни Характеристик – максимальное значение для каждой равно 7.

Некоторые принципы, на которые следует ориентироваться Мастеру:

- начальный рост Характеристики или Знака происходит проще, чем достижение высоких значений. Чем выше уровень, тем больше времени и действий уходит на повышение.
- когда Характеристика или Знак повысилась, то следующее повышение чаще всего возможно лишь после некоторого периода восстановления. если персонаж постоянно эксплуатирует в своих действиях одну и ту же Характеристику/Знак, то они останутся в росте.

Персональное повышение параметров

В качестве альтернативного варианта предлагается упрощенный рост параметров персонажа. Мастер выдает игровой опыт (**EXP**). Этот опыт он назначает за хороший отыгрыш и красочные описания игроков, следование игрока чертам характера его персонажа, успешное выполнение заданий, прочие красивые игровые моменты и действия, нуждающиеся в поощрении. Заработанный игровой опыт персонажи тратят самостоятельно, повышая нужные им параметры.

Мастеру следует начислять опыт, прикидывая нужное количество по тем таблицам, что приведены ниже, в которых описано, сколько персонажу надо опыта, чтобы подняться на следующую ступень в Знаке или Характеристике. Мастер решает, сколько именно выдать опыта, а игрок уже просто повышает нужный параметр персонажа, потратив то количество опыта, которое требуется по таблице.

В таблицах описаны последовательные цены, которые нужно платить для каждого следующего повышения требуемого параметра на единицу.

Таблица стоимости повышения Знаков

Основной Знак				Второстепенные Знаки			
			Сумма*				Сумма*
1	уровень	базовый	0	1	уровень	базовый	0
2	уровень	750 EXP	750	2	уровень	450 EXP	450
3	уровень	850 EXP	1600	3	уровень	550 EXP	1000
4	уровень	950 EXP	2550	4	уровень	600 EXP	1600
5	уровень	1050 EXP	3600	5	уровень	700 EXP	2300
6	уровень	1100 EXP	4700	6	уровень	850 EXP	3150
7	уровень	1250 EXP	5950	7	уровень	1050 EXP	4200
8	уровень	1450 EXP	7400	8	уровень	1200 EXP	5400
9	уровень	1700 EXP	9100	9	уровень	1300 EXP	6700
10	уровень	2200 EXP	11300	10	уровень	1400 EXP	8100

* Сумма показывает общее количество потраченного опыта, на достижение определенного уровня от 0 и указана для удобства подсчета в тех случаях, когда вы начинаете игру более сильными персонажами, чем обычно.

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – водные Знаки, 2-я – земные Знаки, 3-я – огненные Знаки, 4-я – воздушные Знаки. Кроме того Второстепенные Знаки тех Стихий, которые близки к Стихии персонажа получают скидку в 250 EXP при каждом повышении уровня. Близкими Стихиями считаются Стихии тех Знаков, которые не относятся к вашей Стихии, а так же той, которая считается противоположной вашей. Существует две пары Стихий-антагонистов: огонь/вода и земля/воздух. Если Стихия вашего Основного Знака входит в одну из этих пар, то скидку вы получаете на обе Стихии другой пары. Половина стоимости и скидка не могут быть применены одновременно к одному Знаку в том случае, если он отвечает обоим требованиям. Вы должны при каждом его повышении выбрать будет ли это скидка или половина стоимости.

Таблица стоимости повышения Характеристики

Тело, Ловкость, Разум, Интуиция	
-1	90 EXP
0	100 EXP
1	150 EXP
2	280 EXP
3	550 EXP
4	700 EXP
5	800 EXP
6	950 EXP
7	1100 EXP

Важно! Повышение главной Характеристики персонажа до значения 3 стоит на 50 EXP дешевле, а после 5 уже на 200 EXP дешевле.

Постепенное введение в систему

Вы, как Мастер, можете вводить новичков в игру поэтапно, не тратя времени на объяснения правил до игры, делая это уже в процессе игры по мере необходимости. Данный вариант подходит для тех игроков, кто привык играть в описательные игры без правил, далеких от понятия ролевых игр новичков, а так же для ввода нового персонажа в игру «на лету»:

Попросите игрока придумать внешний вид и зафиксировать ключевые моменты этой истории в графе Внешность, а также написать имя персонажа.

Игрок определяется с именем персонажа, случайно определяет Группу Крови и Резус, и выбирает любой Знак, который ему захотелось (однако помните, что Змееносцы очень редки), если затрудняется с выбором, то свой собственный. После этого Мастер уже получает практически все параметры персонажа, остается только определиться с Очками умений – кинуть по 1 в ближайшие Знаки или расспросить игрока какие навыки могут быть у персонажа, и распределить Очки умений соответствующим образом.

Зная все параметры персонажа, Мастер получает возможность на начальном этапе делать броски за него, при разрешении заявок игрока. Впоследствии Мастер постепенно объясняет игроку правила, когда нарастают вопросы о том, что влияет на интерпретации заявок игрока. Мастер рассказывает откуда что получается и каким образом все работает, в итоге игрок выписывает себе все свои параметры, уже ориентируясь в правилах.

Модуль «Пробуждение»

Это ознакомительный модуль открытого типа – в нем присутствуют элементы для завязки игры. Во что игра превратится в итоге, какие цели будут двигать приключение, какими путями пойдут персонажи – решать игрокам, а в особенности Мастеру, которому и предназначен к ознакомлению этот модуль

Вводная

Персонажи внезапно воскресают в подводных руинах, выползают из под водорослей, памяти у них нет, о мире и о себе ничего не знают. На какой-то части тела мерцает Узор, дышать противно и трудно, смотреть больно, вокруг очень холодно, страшно и одиноко, ничего толком не понятно. Персонажи даже не знают, являются ли они коренными жителями этого мира или они чужеземцы, а то и вовсе бывшие захватчики. Подробные детали Антуража описан в разделе «Игровой мир» (*страница 6*).

Мастер может набросать примерную карту местности для себя, чтобы удобнее ориентироваться. Игрокам эти знания лучше выдавать постепенно.

Будет хорошо, если Мастер продумает использование атмосферных музыкальных композиций. Постоянно включенные они могут утомлять, но их можно использовать в начале игры и подчеркивать какие-то важные моменты самой игры – получение Воспоминания, нападение монстра и так далее.

Персонаж может родиться полностью одетым (правда одежда может быть поросшей водорослями) так как с того момента как его труп оказался в Мертвой воде ни он сам ни его одежда не разлагались сами по себе. Также персонаж может быть одет частично или раздет, так как не ясно при каких обстоятельствах он умер, уцелела ли одежда до попадания в Мертвую воду, требовалась ли ему одежда вообще. Еще персонаж мог восстановиться из какой-то своей части и поэтому может быть частично не одет.

Важная особенность - персонажи воскресают живые! Если игрокам хочется большего сходства персонажа именно с мертвецом то можно придумать, например, какую-то зеленокожую или синегокожую расу, расу с кожей под которой просвечивает скелет и так далее в подобном духе. Хотя все и так смотрятся мертвенно в этой обстановке, учитывая выросшие водоросли, слой тины, возможные следы от ржавчины и прочую детали атмосферы запустения.

Мастер может выдать какой-то предмет или предметы в самом начале, если игроку это очень важно. Но чем сложнее такой предмет, тем меньше вероятность того, что персонаж вообще вспомнит, что это такое и как с этим обращаться.

Ключевые сцены

Ниже представлен примерный набор ключевых сцен, из которых Мастер может начать формировать историю.

Воскрешенные на дне мира (стартовая сцена)

Персонажи приходят в себя, примерно в пределах видимости друг друга. Начинают чувствовать и осознавать происходящее, а так же пытаются выбраться из того неудобного места в котором воскресли. Они ничего не помнят, кроме своего имени.

«Это место и раньше находилось под водой, но под обычной, а не Мертвой. Теперь же здесь только прибавилось мертвых тел и водорослей. В западном направлении во всю ширь распространялась однородная пустая равнина, теряясь во мраке. Восточную сторону ограничивала гигантская каменная стена, в которой зияла неровная пробоина. С севера на юг шло повышение местности. Равнина, приходящая с запада упиралась в крутую возвышенность, продолжающуюся в восточном направлении.

Рядом со стеной покоились огромные остовы каких-то конструкций из металла, стекла и дерева. Атмосфера заброшенности сквозила в каждой детали этого гибельного места напоенного забвением и словно застывшим во времени разложением.

Здесь роилась посверкивающая Эссенция, ища мертвые энергии. Несколько вспышек одна за другой осветили местность, что знаменовало завершившуюся фазу формирования Узора на мертвых телах и их воскрешение.»

Мастер описывает обстановку, подчеркивая те моменты, что персонажам трудно дышать, они чувствуют холод и так далее. Игроки описывают своих персонажей друг другу, персонажи общаются и стараются разобраться в происходящем.

Воскрешение, сопровождаемое кошмаром (дополнительная стартовая сцена)

Одному из персонажей Мастер может подготовить отдельный вариант воскрешения – привязанным к какому-то креслу. Этот способ можно применить и для введения нового игрока в повествование, если он присоединился позднее.

Персонаж не может сразу выбраться из этой ситуации и ощущает зашкаливающий страх, который материализует вокруг него кошмарное создание. Сам персонаж при этом остается привязанным какое-то время, и находится внутри желтоватого пузыря, который находится на брюхе у большого паукообразного чудовища. Желательно, чтобы это чудовище напало на партию остальных персонажей, тогда в ходе борьбы с ним они спасут и заключенного внутри, либо он как-то сам сможет освободиться.

«В то же самое время девушка с короткими седыми волосами пришла в сознание. Но обнаружила себя в ужасающем состоянии, в глаза словно светили нестерпимо ярким светом, а наэлектризованный воздух обжигал легкие, иссушая слизистую. На языке чувствовался вкус пепла, ребра ужасно болели. И тут все резко отрубилось, навалилась тьма и жгучий холод. Боль сменилась ощущением одиночества. В этом одиночестве сквозила полная безысходность, словно от длительного заточения в темнице, к этим ощущениям примешивалось чувство какой-то ужасной несправедливости и обиды. И страх, ужасающий страх давил со всех сторон.

Лири открыла глаза, обнаружив тьму и тут она попыталась встать, но оказалось, что она сидит на чем-то и конечности жестко закреплены. Волна ужаса захлестнула девушку...

Откуда-то сверху потекли капли противной янтарно-желтой жидкости, скапливаясь на полу. Некоторые коснулись кожи девушки и ее передернуло от омерзения. Страх усилился многократно. Капли превратились в струи и вот уже она по пояс в этом трясущемся как холодец веществе. Тут Лири потеряла сознание...

Когда девушка пришла в себя, то в мутной желтой пелене увидела какие-то развалины покрытые илом утопающие в сумеречном свете. Какие-то фигуры замерли внизу, а саму девушку как будто кто-то нес вместе с тем объектом, к которому она была привязана.»

Такой поворот событий мог иметь примерно такую предысторию: персонажа по какой-то причине казнили на электрическом стуле и теперь, воскреснув, он переживает остаточный ужас и все еще остается пристегнут. Мастер может утаивать эту информацию от персонажа поначалу, может подбросить ему какие-то еще предметы из прошлого с этим связанные и намекающие на такое прошлое. В нужный момент, уже позднее в игре, можно выдать персонажу это Воспоминание, при этом вам решать оставлять ли вопрос о том был ли персонаж на самом деле виновен в том преступлении открытым.

Воскрешение на затонувшем звездолете (дополнительная стартовая сцена)

Еще один вариант введения персонажа вне основной группы: воскресить его одного в каком-то другом интересном месте неподалеку. Это может быть что угодно, можете свободно смешивать элементы разных эпох и времен – на дне может встретиться все.

«Когда она открыла глаза, то увидела гладкую белую поверхность перед своим лицом. Затем она ощутила холод. Переведя взгляд ниже девушка увидела, что ее руки судорожно сжимают какой-то большой белый вентиль, осознав, что сильный холод идет от этого вентиля она разжала руки и отпрянула назад. Вдохнув она закашлялась, думая, что захлебнулась.

Оглядевшись, Алиша (а ее звали именно так, она помнила это совершенно ясно, хоть все остальное словно было выжжено из памяти) увидела, что находится в изогнутом белом коридоре, словно залитым водой, однако это была не вода. Большой белый вентиль торчал из прямоугольной плотно закрытой двери с круглыми краями. Коридор уходил налево и направо, закругляясь при этом. Вдоль стены шла надпись большими буквами, но языка она не понимала.»

Сам звездолет, вернее его компьютерные системы, могут быть каким-то образом персонажем активированы и вероятно смогут пролить свет на какие-то события и чье-нибудь прошлое, а возможно наоборот, выпустить каких-нибудь роботизированных убийц на зачистку корабля от незваных гостей – решать вам, как Мастеру.

Лаки

Персонажи могут повстречать других, уже воскресших существ или быть свидетелями воскрешений. Например, Мастер может дать им увидеть, как Эссенция воскрешает пса.

«Его взгляд также привлекло кружение мерцающих Эссенций над каким-то маленьким лохматым телом, вжатым в ил рядом со стальной полосой, в которую он посмотрелся.»

Дружелюбное это будет существо, зловещее или скрывающее свои мотивы – решать вам.

«Девушка услышала лай, и в памяти ее всплыло что-то смутно знакомое. Пока мужчины смотрели на ил, Джеки уже сунулась в облако с целью поймать светящееся существо. Рука девушки наткнулась на шелковистую гладкую шерсть, а потом кто-то лизнул ее. - А ну не вертись. Ай! Плохой мальчик! - ворчала она, пытаясь вытянуть это самое существо на чистую воду.

Как-то сразу в памяти Джеки всплыло название существа, которое отряхивалось от пыли. Это был небольшой кокер-спаниель, шерсть которого была рыжего цвета...

- Тебя будут звать Лаки, - в голове словно что-то на секунду вспыхнуло и погасло.

Видимо так пробуждалась память. Девушка не спешила расставаться с собакой, словно это была еще одна тонкая ниточка в прошлое.»

Пес обладает аналогичными человеку параметрами – выглядит как рыжий кокер-спаниель, женского пола, его Знак Лев, Резус «+». Характеристики, очки в прочих Знаках и Воспоминания можете придумать ему сами, если возникнет такая необходимость.

Материализовавшиеся кошмары

Мастер может подталкивать персонажей в ситуации вызывающие страх или ярость, а также следить за репликами игроков, чтобы иногда подкидывать игрокам материализовавшиеся от их слов и игровых действий кошмары.

Кошмары эти могут вылезти и из Воспоминаний персонажей, которые выдает им Мастер и даже просто быть кошмарами других существ. Они могут быть весьма агрессивными и кровожадными и даже нападать друг на друга.

«Появились белесые противного вида существа, похожие на обрубки рыб, в количестве десятка штук и вылетели из чернильного облака по направлению к Джеки...

Когда Филипп оказался рядом с девушкой, то преследующие ее обрубленные рыбы практически настигали девушку, хищно раскрыв кривые пасти, усеянные маленькими острыми зубами. Как вдруг откуда-то из под ног, со дна, расталкивая ил и мусор вверх рванулось какое-то черное существо, похожее на большую змею. Раскрыв пасть во всю ширь, от чего та увеличилась в размерах, существо сомкнуло челюсти. Послышался пронзительный писк, хруст ломаемых плавников и костей.»

Кошмары могут быть и таинственно-мистическими, совершенно непонятными, играющими на атмосферу.

«Чуть дальше двери на полу лежало что-то неопределенное, похожее на большой темный сверток.

Внутри оказалось не так много вещей, и девушка разочарованно вздохнула. Какая-то старая, почти нечитабельная книга в мягкой обложке, шорты, и, о чудо, футболка... Пока она смотрела в окно, то почувствовала, что кто-то скребется в найденном ей рюкзаке, который висел сзади...

Девушка старалась не шевелиться, теперь вокруг нее воцарилась полная тишина. Стал слышен стук сердца. Не двигаясь и не мигая Алиша смотрела на рюкзак. Тот оставался без движения.

Бросив мимолетный взгляд на полированное лезвие кинжала Алиша заметила что-то. Внезапно до нее дошел смысл того что она видела, и это напугало ее еще сильнее. Словно какая-то темная фигура стояла у нее за спиной, отражаясь на кромке лезвия...»

Оболочка – лишь маска

Рано или поздно в игре может возникнуть ситуация, что тот или иной персонаж умирает, например, пострадав от столкновения с материализовавшимися кошмарами. У Мастера есть возможность спасти персонаж, придумав ему какие-то особенности о которых тот не помнит. Например, один из персонажей, получив серьезную пробоину в теле, остается жив.

«Разглядывая раны Филиппа Джеки изумилась - под разодранной кожей что-то блестело. Кровь оттиралась очень легко и видимо вообще принадлежала разодранной змее, а не мужчине. Пока она удивленно качала головой, Филипп двинулся к Дайверу.»

Мастер может сразу открыть карты, выдав Воспоминание о том, что персонаж киборг и всегда им был или выдать Воспоминание чуть позже, если играющие сразу не поняли, что бы это могло означать.

Если персонажа сильно повредило, что даже для киборга может быть смертельно, то и тут вы можете проявить фантазию и спасти персонажа, например, дав ему Воспоминание о том, что он лежит в капсуле (того же затонувшего звездолета к примеру) и является исследователем, сознание которого подключено к роботу очень похожему на человека и в момент разрушения этого робота сознание возвращается к человеку в капсуле (правда у него уже не будет Узора и ему будет требоваться еда для жизни) и та открывается, выпуская его. Может быть другой вариант – сознание вернулось в капсулу и вследствие невозможности оживить вышедшее из строя физическое тело было перемешено в другого исследовательского робота, находящегося в ангаре корабля.

Экспериментируйте. Но старайтесь не повторять слишком часто одинаковые сюжетные ходы, хотя кто знает, может вы захотите, чтобы вся партия персонажей была исследователями, управляющими исследовательскими роботами из своих стазис-капсул.

Предмет из прошлого

Вы можете подбрасывать персонажам предметы, которые они несли с собой или нашли. Они могут быть как обычными, там и мистическими, магическими, технологическими, все, что вы считаете нужным. Не обязательно, что время, в котором жили персонажи совпадает. Например, это может быть флейта, игра на которой вызывает умиротворение, но через какое-то время поджигает вокруг всех, кроме самого играющего.

«Лири рассматривала странный предмет и тут вдруг машинально поднесла его к губам. Полилась мелодия. Действо захватило Лиру и она продолжала музицировать. Хоть звук и был переливчатым и нежным, но динамичные переливы вызывали ощущение насыщения какой-то беспокойной и яростной энергией. Все, кто слышал музыку словно ощутили какое-то тепло и мелкие покалывания на коже.

По мере того как звук издаваемый музыкальным предметом усиливался тепло ощущалось все явственнее, и вот наконец от тела девушки поползли извивающиеся языки пламени. Загорелись ремни кресла, а потом занялось и оно само пока огнем не охватило все внутренности пузыря. Что странно, сама Лири совсем не чувствовала жара. Вдруг вспыхнуло копьё Дайвера, когда он вынимал его из тела вроде бы успокоившейся зубастой головы. Вслед за этим вспыхнул кусок дерева, сжимаемый Ником.»

Взаимодействие с предметами может вызывать у персонажей определенные Воспоминания, иногда они могут быть существенными, иногда лишь подкидывать обрывки информации.

«Осматривая флейту Лишра вдруг почувствовала очень сильное чувство дежавю, и какое-то событие из прошлого резко кольнуло ее разум...»

Ключевые сцены, придуманные игроками

Хорошей практикой может быть создание простых Ключевых сцен самими игроками перед началом игры. Попросите каждого игрока придумать Ключевую сцену для игры выражающуюся в нескольких фразах, например: «проснулось древнее зло», «персонажи нашли артефакт», «появился таинственный близнец одного из персонажей» и так далее. Предупредите о том, что данные сцены не обязательно будут включены в игру и не обязательно именно в том виде, в котором они написаны. Пусть каждый игрок придумает одну такую сцену и опишет ее в записке Мастеру.

Соберите записки у игроков, если сцена слишком не вписывается в мир и нет возможности ее как-то переосмыслить в другом ключе, то можете забраковать ее попросив написать другую, либо вообще не использовать. В любом случае это полезно – вы сразу можете понять ожидания игроков от планируемой игры и возможно скорректировать эти ожидания.

Получив набор сцен от игроков, пытайтесь ориентироваться на них и при удобном случае вводите их в повествование, целиком либо частично. Не забывайте и про свои собственные заготовленные сцены, а так же не упускайте возможность интересным образом связать разные сцены между собой.

Еще пара слов

Далее вам предлагается составлять свои Ключевые сцены, вплетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть не так подробно описаны, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Не все Ключевые сцены обязательно применять – если персонажи сильно отдаляются от запланированной сцены, то ее всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Как Мастер истории вы можете сразу придумывать какие-то подробные обоснования упоминаемым в игре событиям, придумывать прошлое персонажам заранее, но старайтесь не слишком заикливаться именно на своей трактовке событий – подбрасывайте информацию постепенно и наблюдайте за реакцией игроков, возможно, вы измените свои идеи, для большего соответствия тому направлению, куда стремятся игроки.

Старайтесь донести до игроков мысль о том, что не стоит злоупотреблять заявками вида «я пытаюсь вспомнить что-то о себе», вы можете явно запрещать заявки такого рода или назначать проверки, но при любом раскладе отвечать, что персонаж чувствует лишь тьму и пустоту. Пусть заявка игрока будет более конкретной: персонаж хочет знать информацию о предмете, надписи, языке, существе и так далее. Просите игрока уточнить и сузить область вопроса.

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

Приятной вам игры!

Глоссарий

Д6: шестигранный кубик, шестигранник (D от слова dice - «кубик»).

EXP: игровой опыт. Применяется в том случае, если игроки хотят полностью самостоятельно определять развитие своего персонажа на основе заработанного опыта.

Антураж, Сеттинг: разновидность окружения в котором происходят приключения игроков. Антураж определяет вид игрового мира, своеобразный уровень магии/технологии, и прочие особенности.

Биография: общая история персонажа, подразделяется на внешний вид и Воспоминания.

Воспоминания: всплывший из прошлого жизненный опыт персонажа, имеет больший приоритет в решении задач, чем характеристики и Знаки.

ГК, Группа крови: врожденные особенности персонажа, определяющие стартовую раскладку Характеристик.

Змееносец: редкий знак зодиака. Истинный Змееносец обладает положительным Резусом.

Знак: один из 14 знаков зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные знаки (Змееносец и Кит).

Зодиакальный круг: связь Знаков между собой, используется для совершения Особых Проверок и отражает рост в Основном и других Знаках.

Игрок: участник игры, управляет своим игровым персонажем.

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

Кит: искаженный Змееносец, обладающий отрицательным Резусом.

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

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

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

Нестихийный: Знак, не принадлежащий ни к одной Стихии. Не дает бонусов к Характеристикам.

Основной Знак: врожденные предрасположенности персонажа, предписывающие его шаблон характера и область действий, которые персонажу легче совершать.

Особая проверка: разновидность проверок, которые используются в важных и сложных ситуациях. Для подобной проверки используется Зодиакальный круг и важны Резус, Основной Знак и Второстепенные Знаки. В проверке используется кубик.

Очки умений: стартовые очки, которые можно потратить на рост в любом Знаке кроме собственного, обычно в начале игры каждый персонаж получает по 3 Очка умений.

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

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

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

Резус: элемент генетической предрасположенности персонажа описывающий склонность персонажа к безумным поступкам, определяющий тип его предсмертного состояния в бою, влияющий на направление проверок по Зодиакальному кругу.

Стихия Знака: группа, к которой относится Знак - Вода, Земля, Огонь, Воздух.

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

Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок, для некоторых боевых и театральные проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии или успех в противостоянии игроков.



Контактная информация и ссылки

Сайт по Twisted Terra: twistedterra.umgames.ru

Сайт «Умных Игр»: umgames.ru

Книжка «Twisted Terra: Правила игры» - основная книга правил

Книжка «Twisted Terra: Атлас миров» - описание дополнительных миров

Книжка «Twisted Terra: Квинтэссенция» - общая справочная информация

Группа по Twisted Terra вКонтакте

Группа «Умных Игр» вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru

Декабрь 2012, Новосибирск

