

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

РАЗЛОМ

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О КОНТЕНТЕ (18+)

Авторы этой книги выступают за мир, взаимное уважение и осознанность, решительно отвергая любые формы жестокости, насилия и ненависти. Всё, что представлено в игровых мирах, является художественным вымыслом в жанре фантастики. Материалы вселенной могут содержать реальные исторические образы, мифологию и вымышленные элементы, которые используются исключительно в творческих целях для создания атмосферы сеттингов.

Книга и иллюстрации носят сугубо творческий характер и предназначены строго для взрослой аудитории (18+). Сцены со взрослым контентом изображают исключительно совершеннолетних персонажей. Если вы чувствительны к мрачной эстетике, оккультным темам или жесткому контенту, настоятельно рекомендуем воздержаться от чтения.

Берегите себя.

ПРИВЕТ =)

Перед вами бета-версия правил ролевой игры "Разлом". Движок проверен в голосовых и текстовых играх: за плечами несколько хроник и серия ваншотов в разных жанрах (городская мистика, супергероика, фэнтези, меха).

Здесь собраны базовые механики для тех, кто уже знаком с настольными ролевыми играми. Списки Достоинств, Недостатков и шаблонов продолжают пополняться на сайте, а позже появятся собственные сеттинги, готовые приключения и модуль для Фаундри. Присоединяйтесь к тестированию - надеемся, вам понравится!

В книге еще есть моменты в активной проверке. Свои комментарии, вопросы и предложения можно оставить здесь:
https://forms.gle/nSz2xH3ujwpXGFsF8
https://discord.gg/rolecult

РАЗЛОМ

КНИГА ПРАВИЛ

Открытая бета (Open Beta), 2026

САМОЕ ПРИЯТНОЕ

Нам часто хочется начать играть "прямо сейчас", поэтому нашей целью было создать игру, в которой игрокам не нужно изучать правила вообще и можно создать персонажа за 15 минут. Сложные герои, особенно владеющие магией со старта, могут создаваться дольше, но книга предлагает шаблоны, которые можно взять в готовом виде, чтобы игроку не пришлось читать больше пары страниц.

Для игры достаточно, чтобы правила и логику механик знал ведущий (мастер игры), именно на него ложится процесс организации игры, и ему в любом случае необходимо быть знакомым с персонажами игроков.

В ЧЕМ "ФИШКА" СИСТЕМЫ-КОНСТРУКТОРА?

Движок подстраивается под ваши желания. Он содержит основной набор правил и блоки альтернативных механик к ним. Разная, а главное, очень простая сборка правил Разлома позволяет играть во все: от приключенческого фэнтези, супергероики и хоррора до оккультного детектива и драматического романа. Можно играть легкий веселый сюжет на одном дыхании, отключив лишние расчеты и ненужную драму, или подключить весь арсенал возможностей под выживание и психологический ад.

ПСИХОЛОГИЯ КАК МЕХАНИКА

Важнейшей целью было "поженить" нарративные механики моральных выборов, мотивацию персонажа и его реальные действия. В результате личность и ценности героя служат постоянным двигателем сюжета и напрямую влияют на броски. Принципы также не являются статичными и изменяются по ходу игры, приобретая более подходящую форму через Эволюцию или полностью превращаясь в нечто иное через Метаморфозу. Сами же Принципы определяют кодекс героя и задают цели для выполнения персональных задач, приносящих опыт всей группе.

Мы превратили страхи, стресс и психические срывы в полноценную механику. Внутреннее напряжение не полагается целиком на отыгрыш: правила напрямую связывают психологическое состояние героев с динамикой сюжета и группы.

Так как контроль над психологией и внутренним миром персонажей является спорной темой, в книге вы найдете рекомендации относительно того, где именно управление стоит взять мастеру, а где следует оставить решение за игроком, чтобы минимизировать конфликтные ситуации.

В ИТОГЕ

"Разлом" - это модульный ролевой движок с фокусом на кинематографичность сцен, психологическое напряжение и прямое влияние характера героя на броски. В нем пока нет изданного собственного сеттинга, но нам и правда не терпится его вам показать! Система дает группе практичный инструментарий для быстрой сборки партий и динамичной игры: проверки без встречных бросков мастера, готовые варианты сложностей и механик моральных дилемм. Все это легко переносится в любые выбранные вами декорации или ваши любимые фэндомы.

ПРИМЕРЫ ИГР, КОТОРЫЕ МОЖНО СОБРАТЬ НА ЭТОМ ДВИЖКЕ

Любимые вселенные, фильмы и сериалы: играйте по сюжетам культовых фильмов, сериалов, книг или аниме. Теперь перенести знакомых героев и готовый сеттинг на движок можно за считанные минуты.

Экстремальная драма и искушения: личные кризисы, проверка принципов на прочность, тяжелый моральный выбор или компромиссы и сделки с совестью в любом антураже.

Корпоративная антиутопия, супергероика или альтернативная история: поздний капитализм, превращение аномалий и технологий в товар, секретные разработки времен мировых войн и восстание против системы.

Оккультные тайны и городская мистика: расследования паранормальных явлений, древние культы, местный фольклор, шпионские операции и тайная война видов (вампиры против оборотней, войны древних духов и божеств и пр.).

Тактический сай-фай и боевые мехи: пилотирование тяжелых машин, космические экспедиции, киберимпланты и действия слаженного спецотряда в кризисных зонах.

Приключенческое и темное фэнтези: опасные странствия, изучение неизведанного, интриги правящих домов и древние проклятия.

Суровое выживание и психологический хоррор: изоляция, постапокалипсис, борьба за ресурсы и предельное напряжение, когда стресс ставит героя на грань полной моральной деградации.

...а о чем будет *ваша* история?



АВТОРЫ

Геймдизайн, правила, текст и редактура: Hanna Babanakava, Yuriy Lopokha
Арт-дирекшн, графический дизайн, верстка и препресс: Hanna Babanakava

АЛЬФА-ТЕСТЕРАМ

Огромная благодарность нашим первопроходцам, которые первыми шагнули в Бездну, проверяли прочность правил и помогли сделать эту систему живой! Мы благодарны активу нашего сообщества за смелость, отзывы и поддержку проекта!

ТВОРЦАМ И ХУДОЖНИКАМ

На страницах пока мало иллюстраций. Если вы хотите поддержать проект своим творчеством на добровольных началах, мы с радостью опубликуем подходящие работы художников и фотографов с указанием вашего авторства.

Данная книга распространяется бесплатно. Вы можете свободно делиться этим файлом. Коммерческое использование, продажа печатных копий и перепродажа материалов без письменного согласия авторов запрещены.

© 2026 Hanna Babanakava, Yuriy Lopokha

По QR-коду выше вы можете найти наш лист персонажа с кликабельными ссылками на информацию для заполнения. Если же вы предпочитаете его в бумажном виде - заполняйте по инструкции ниже.

При необходимости мастер должен помочь с пояснением дополнительных правил и заполнением листа персонажа. Особенно это касается Достоинств, Недостатков и всей Мистики, которая всегда обсуждается с мастером.

Блок Хаос (Клеймо, Искушения, Уязвимости): внутренние демоны и слабости, толкающие героя на импульсивные поступки. Механически генерирует Стресс и запускает драматические кризисы в сюжете.

Блок Порядок (Принципы, Стремления): внутренний компас и моральные правила персонажа. Механически отвечает за развитие и самоконтроль: защита идеалов снимает Стресс и приносит опыт, а их предательство ломает характер и меняет убеждения.

Вид: по умолчанию - Человек. Если вы играете за другое существо, впишите его.

Клеймо: темное прошлое, скандал, совершенная ошибка или ложный слух, отравляющие репутацию. Этот социальный груз дает о себе знать каждый раз, когда персонажа узнают или звучит его имя. Например: братоубийца.

Искушения (минимум 2): непреодолимые желания, затмевающие долг, принципы и здравый смысл. Пример: приумножение оккультных знаний, тяга к красивым женщинам.

Уязвимости (минимум 3): болевые точки, провоцирующие эмоциональный срыв, потерю контроля или ступор. Пример: запах гари и вид открытого огня. Оказаться отвергнутым или преданным. Очутиться под полным чужим контролем.

Принципы (минимум 2): незыблемый моральный кодекс и личные табу, определяющие поступки героя независимо от обстоятельств. Обычно начинаются со слов "Всегда" или "Никогда". Пример: 1. Всегда трачу ресурсы на любую крупицу подлинной тайны - это того стоит. 2. Всегда мщу обидчику.

Стремления (минимум 2): конкретные личные цели на текущую миссию, напрямую привязанные к Принципам. Выполнение приносит опыт и дает 1 очко на шкалу Эволюции подходящего Принципа. Пример: 1. Отыскать зашифрованный дневник мертвого наставника в архивах его лаборатории. 2. Отомстить убийце наставника.

Распределите 40 очков способностей от 1 до 9 (максимум 4 навыка со значением 7+; при значении 0 бросается только 1d10), пул броска (Навык + 1) d10. Также выберите две профильные Компетенции. Каждая снижает сложность задачи на 1 (с минимумом в 1), но провал броска принесет +1 Стресс. Рекомендуется взять 10-15 навыков. Для обычного испытания достаточно хотя бы одного успеха (результат 8-10 на кости). Полный список навыков - в главе 1.3.

Еще 20 очков распределите между способностями и достоинствами всех видов. Достоинства и Недостатки (Тело и Разум, Наследие и Видовые Особенности) обсуждаются с мастером. Вы можете самостоятельно посмотреть их в разделе 6.

Мистические Таинства: сборные магические эффекты, суперсилы, ритуалы или артефакты. Обсудите их с мастером игры.

Плоть (4 кости): физическая выдержка и здоровье. Защита от травм, ядов, болевого шока и физических атак.

Рассудок (4 кости): ментальная стойкость и самоконтроль. Защита от шокирующих картин, стресса, страха и подавления воли.

Стресс (на старте 0) и Кость Драмы: трекер из 4 ячеек заполняется при провале профильной Компетенции (+1), провалах бросков или ошибках вокруг любой черты Хаоса (+1), сюжетной драме от мастера (+1 вместе с Токеном Удачи) или смене Принципа (+2). Заполнение 4 ячеек активирует Кость Драмы (одна кость заменяется на кость другого цвета или просто кидается отдельно) в каждом последующем броске персонажа.

Токены Удачи (старт: 1, максимум: 10) выдаются мастером по ходу игры. Трата: добавление +1 успеха к броску (максимум до сложности 3); помощь мира (скрытая информация, подсказка или нужный вам персонаж мастера - NPC); Легендарное действие (все 10 Токенов - кинематографичный перелом ситуации с согласия мастера).

Дополните лист персонажа данными: опишите внешность и биографию персонажа, личное снаряжение при себе, имущество в убежище, транспорт и ключевую экипировку.

Поздравляем, вы готовы к игре!

ПРАВИЛА БРОСКОВ:

Бросаются десятигранные кости (d10).

Правило 1 - определить возможен ли бросок в данной ситуации.

Правило 2 - определить сложность: 1 - базовая, 2 - повышенная, 3 - предельная, 4 - эпическая. Больше может быть применимо только в боевых условиях при нанесении урона.

Правило 3 - рассчитать пул костей. Базовый пул равен значению навыка плюс одна кость (если навык равен 0, бросается только 1d10). Вторичные факторы, влияющие на бросок (неподходящий инструмент, сопутствующий ветер, темнота, отвлекающие факторы), изменяют пул костей в пределах от -5 до +5. Последняя часть опциональна.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ

КЛИЧКА

ПОРТРЕТ ПЕРСОНАЖА

ВИД

ВОЗРАСТ

ХАОС

КЛЕЙМО

ИСКУШЕНИЯ

УЯЗВИМОСТИ

РАССУДОК

ПЛОТЬ

СТРЕСС

УДАЧА

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

1.

- Эволюция
- Метаморфоза

2.

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

ОЧКИ СПОСОБНОСТЕЙ ___ / ___ | ОБЩИЕ ОЧКИ ___ / ___ | МИСТИКА ___ / ___ | ОПЫТ ___ / ___

СПОСОБНОСТИ

АйТи	(+1)
Атлетика	(+1)
Биология	(+1)
Взлом замков	(+1)
Воровство	(+1)
Выживание	(+1)
Выступление	(+1)
Геокосмические науки	(+1)
Запугивание	(+1)
Изобразительное искусство	(+1)
Инженерия	(+1)
Интуиция	(+1)
Логика	(+1)
Медицина	(+1)
Наблюдательность	(+1)
Обман	(+1)
Оккультизм	(+1)
Политика	(+1)
Право	(+1)
Профайлинг	(+1)
Ремесло	(+1)
Рукопашный бой	(+1)
Скрытность	(+1)
Соблазнение	(+1)
Стрельба	(+1)
Убеждение	(+1)
Управление транспортом	(+1)
Физика	(+1)
Финансы	(+1)
Химия	(+1)
Холодное оружие	(+1)
Эрудиция	(+1)

КОМПЕТЕНЦИИ

ПСИХОЗЫ И ТРАВМЫ

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

МИСТИКА

Тип:
Название:
Эффект:

Акрис и Велумы:

РАЗДЕЛ

01

ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА



В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

1.1. Броски костей

1.2. Токены Удачи

1.3. Способности и Компетенции

1.1. БРОСКИ КОСТЕЙ И УСПЕХИ

Когда исход действия или события неочевиден, бросаются десятигранные кости (d10). Каждая выпавшая 8, 9 или 10 считается успехом.

Сложность задачи определяет, сколько именно успехов нужно набрать, чтобы задуманное точно получилось.

Как определить сложность

Прежде чем бросать кости, мастер оценивает, возможно ли действие в принципе. Если задача заведомо невыполнима (например, с ходу прочесть древние иероглифы, не зная языка), бросок не назначается вовсе.

Если же шанс на успех есть, мастер определяет сложность задачи, исходя из контекста происходящего:

- **1 - Базовая сложность.** Обычная, реалистичная задача, требующая собранности в стрессовой ситуации.
- **2 - Повышенная сложность.** Заметно сложнее среднего; требует профессиональных навыков или серьезной подготовки.
- **3 - Предельная сложность.** Действие на пределе возможностей, доступное лишь в редких случаях.
- **4 - Эпическая сложность.** Настоящее чудо, вселенский подвиг или безумный риск.

Всегда есть шанс (Базовая кость).

Сколько бы штрафов ни наложили обстоятельства, травмы или мастер, запас костей персонажа никогда не падает до нуля. Игрок всегда бросает как минимум одну кость d10 - ту самую базовую. Шанс вырвать победу или выбросить спасительный успех остается всегда!

Один успех (базовая сложность) - это системный минимум. Любые бонусы, Достоинства и Компетенции могут суммироваться между собой, но они никогда не снижают сложность ниже 1. Если для задачи не нужен даже один успех, бросок не назначается вовсе - действие удается автоматически.

Четыре успеха - это потолок для любой проверки. Единственное исключение - бой и прямое противостояние между игроками: там верхней границы нет, потому что успехи считаются не "хватило / не хватило", а превращаются в урон и в то, насколько убедительно вы взяли верх (см. раздел 2).

Подсказка мастеру: Давление на ресурсы

Каждая проверка - это риск словить Стресс или повод слить Токен Удачи. Чем чаще игроки берутся за кубы, тем быстрее тают их ресурсы. Если хотите вымотать отряд и взвинтить ставки - не давайте поблажек в кризисных сценах: требуйте росок на каждое рискованное решение.

Три рычага сложности

Сложность в нашей системе-конструкторе можно настраивать тремя разными способами: один задается раз и навсегда, второй решает судьбу одной проверки, третий подкручивает шансы по мелочи. Полезно понимать, какой из них когда брать в руки.

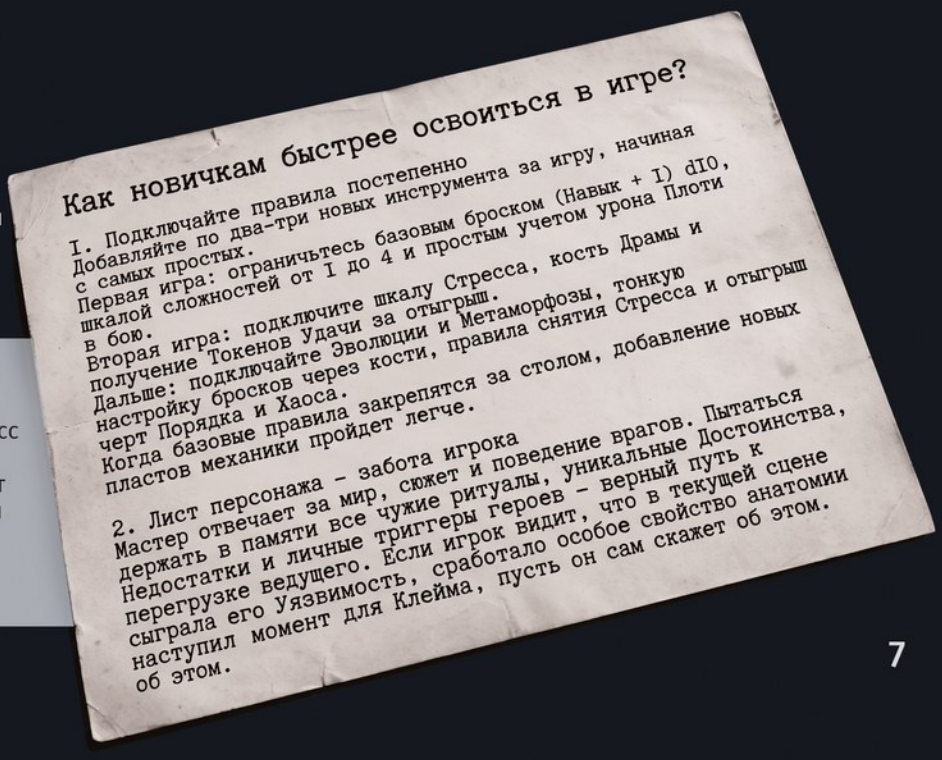
1. Тон хроники (порог успеха). По умолчанию успех - это 8, 9 и 10. Чтобы сделать игру мягче, объявите успехом еще и значение 7. Выбранный режим остается неизменным на протяжении всей вашей хроники, иначе игроки перестанут понимать, чего стоят их кости.

2. Намерение персонажа (то самое число успехов от 1 до 4). Это основной и резкий рычаг. Меняется смысл действия - меняйте нужное число успехов. Например, вместо выстрела в бегущего зверя в полумраке - выстрел на звук в полной темноте (сложность +2).

3. Положение персонажа (количество костей). Тонкая настройка в пределах ±5 костей: свет, укрытие, спешка, снаряжение, помощь товарища, раны и т.д. Одна кость меняет шансы едва заметно, три - уже ощутимо, но такой штраф никогда не превращает задачу в невыполнимую (минимум одна кость всегда остается). Этот рычаг мягкий, и его можно менять хоть каждый раунд. Изменились обстоятельства - меняйте пул костей. Например, стрелять в бегущего зверя с прицеливанием (+1 кость к пулу). **Эта настройка опциональна везде, кроме боевых сцен.**

Сколько костей бросать (пул костей)

- **1 кость** - если навыка нет (значение способности = 0), но действие в принципе возможно. Например, попытка впервые сесть на велосипед без навыка "Управление транспортом".
- **(Навык + 1) костей** - если навык развит хотя бы на единицу.



Как новичкам быстрее освоиться в игре?

1. Подключайте правила постепенно
Добавляйте по два-три новых инструмента за игру, начиная с самых простых.
Первая игра: ограничьтесь базовым броском (Навык + 1) d10, шкалой сложностей от 1 до 4 и простым учетом урона Плоти в бою.
Вторая игра: подключите шкалу Стресса, кость Драмы и получение Токенов Удачи за отыгрыш.
Дальше: подключайте Эволюции и Метаморфозы, тонкую настройку бросков через кости, правила снятия Стресса и отыгрыш черт Порядка и Хаоса.
Когда базовые правила закрепятся за столом, добавление новых пластов механики пройдет легче.

2. Лист персонажа – забота игрока
Мастер отвечает за мир, сюжет и поведение врагов. Пытаться держать в памяти все чужие ритуалы, уникальные Достоинства, Недостатки и личные триггеры героев – верный путь к перегрузке ведущего. Если игрок видит, что в текущей сцене сыграла его Уязвимость, сработало особое свойство анатомии наступил момент для Клейма, пусть он сам скажет об этом. об этом.

Одну задачу часто можно выполнять, имея совершенно разные навыки, поэтому если у вас нет одного целевого, это не страшно.

Как частный пример, расследование на месте преступления обычно проводится с применением Логики или Наблюдательности. Бросок на эти способности для сбора улик будет без дополнительной сложности. Если их нет, подойдут Интуиция, Воровство (если было ограбление), Право, Профайлинг (знание судебной практики, криминальной хроники, типовых улик) или высокая Эрудиция (знание детективов и криминальных статей), однако это даст +1 или +2 к сложности.

Это только примерный список. Все зависит от того, что это за преступление, объяснит ли игрок, как именно он заявляет применение способности, и уместно ли разрешать такие проверки. Например, будет ли уместно в вашем сюжете применить Воровство для анализа на месте преступления, если речь об убийстве?

Вот еще примеры, как разными способами можно решать одну и ту же задачу.

Стать лидером группы:
- **Убеждение** - склонять людей следовать за тобой через аргументы.
- **Выступление** - воодушевлять толпу пламенной речью или удерживать внимание группы.
- **Запугивание** - добиваться подчинения через угрозы, доминирование и жесткую дисциплину.
- **Политика** - манипулировать людьми, делая упор на идеологию и "правильность" или действия против общего врага.

Допросить свидетеля или подозреваемого:
- **Запугивание** - выбивание информации через угрозы и прямое давление на допрашиваемого.
- **Профайлинг** - чтение мотивов, микровыражений лица и неестественного языка тела для выявления лжи в процессе допроса.
- **Убеждение** - склонение к добровольной даче показаний и сотрудничеству.
- **Обман** - манипулирование подозреваемым, введение его в заблуждение (например, ложное заявление о том, что подельник уже во всем сознался).

Изучить антикварное украшение:
- **Эрудиция** - знание истории брендов, актуальных трендов, статусных символов и поверхностное понимание рынка.
- **Изобразительное искусство** - понимание цветовой композиции, визуальных стилей разного времени и эстетики внешнего вида.
- **Ремесло** - качество работы, используемые материалы, прочность и дефекты изготовления.
- **История** - эпоха создания, страна происхождения и культурный контекст.
- **Оккультизм** - ритуальное назначение этого украшения, символизм изображений и камней.
- **Политика** - понимание статусной ценности украшения как символа власти.
- **Финансы** - оценка реальной рыночной стоимости украшения.

Разумеется, перечисленные вещи можно делать и с применением других способностей, и каждая уникальная заявка такого рода даст героям разные детали и заставит историю играть совершенно разными красками.



1.2. ТОКЕНЫ УДАЧИ

Токены Удачи - это очки, которые игрок получает за нестандартные, творческие или рискованные решения, а также за значительное продвижение по сюжету.

Примеры:
- Применение неосновного навыка для сложной задачи.
- Решение проблемы необычным или смелым способом.

Каждый персонаж начинает хронику с 1 Токеном. В начале последующих сессий бесплатные Токены не выдаются: накопленные очки переносятся между играми и не сгорают, пока их не потратят. По ходу сессии (персонально и асинхронно) **можно получить 1 или 2 Токена.** Если давать больше, игра теряет нерв, а атмосфера экшена рушится. Если давать меньше (строго 1 или 0), пропадает стимул рисковать и прилагать усилия.

Максимум можно накопить 10 Токенов.

Как их тратить:
- Добавить один или несколько успехов к уже сделанному броску, чтобы покрыть высокую сложность (максимум до сложности 3; для сложности 4 см. "Легендарное действие" ниже). Конвертация: 1 к 1.
- Обменять Токены на специальные действия.

Обмен Токенов означает, что персонаж обращается к игровому миру за поддержкой.

Например:
- Получить важную подсказку.
- Вызвать определенного NPC.
- Узнать скрытую информацию.

В некоторых случаях мастер имеет право не принять Токен. Например, если нарративно это неуместно (NPC недоступен) или если мастер просто хочет усложнить какую-то одну задачу героям. В целом без серьезной причины отказывать не рекомендуется. Сам по себе Токен - лишь потенциал, и только его трата превращает прошлые заслуги игроков в интересные игровые преимущества.

Легендарное действие

Если накопить все 10 Токенов, их можно потратить сразу на Легендарное действие.

Легендарное действие - это очень мощное и эпичное событие. Мастер сразу сообщает, возможно ли применить его в текущий момент.

Пример Легендарного действия:
Спасти группу от неминуемой гибели подчеркнуто кинематографичным способом, уместным в сцене, даже если он кажется маловероятным.

1.3. СПОСОБНОСТИ И КОМПЕТЕНЦИИ

Базовые очки создания персонажа

Каждому игроку дается 60 очков на создание персонажа. Минимум 40 очков должны быть распределены только среди базовых Способностей, максимум в 4 из которых можно вложить по 7 и более очков. Остальные очки можно распределить между Способностями и Достоинствами. Выбранные же Недостатки добавят вам соответствующее количество очков.

Рекомендуется взять 10-15 различных навыков.

> **Подсказка мастеру:** если вам слишком мало или слишком много базовых очков - смело меняйте стартовое количество под нужды вашей игры!

Уровни способностей

Способности отражают то, что персонаж реально умеет делать. Это его профессиональные навыки, . Подробный список всех 32 способностей с примерами описан ниже.

Каждая способность измеряется по шкале от 1 до 10, где 1 - это 10% от потенциального мастерства (базовые знания, поверхностное понимание), а 10 - абсолютный максимум в рамках человеческого предела (уровень живой легенды). Способность можно развить максимум до 9 уровня. Десятая кость в пуле обеспечивается базовой костью броска, которая добавляется всегда.

Общее понимание уровней:
1 - Минимальное представление. Делает с ошибками.
2 - Начальные навыки. Может справляться с простыми задачами.
3 - Уверенный новичок. Имеет стабильную практику без грубых ошибок.
4 - Опыт есть, ошибки редки. Может обучать новичков.
5 - Надежный уровень. Применяет навык регулярно и уверенно.
6 - Опытный. Может справляться в сложных ситуациях.
7 - Профессионал. Заметно выделяется на фоне большинства.
8 - Мастер. Делает то, что другие считают трудным.
9 - Эксперт. Известный наставник, вдохновляющий других.
10 - Абсолют. Легендарный уровень в своей области. Дается только за счет дополнительной кости.

Если способности нет

Если у персонажа в какой-либо способности нет ни одного уровня (значение 0), он все еще может попытаться совершить действие с разрешения мастера, бросив 1d10. Эта кость отражает интуицию, наитие или слепую удачу. Это попытка действовать "на авось", без подготовки и уверенности.

Некоторые действия (особенно сложные или технические) вообще невозможны без базового уровня навыка - мастер указывает это отдельно.

Пример: человек без навыка "Управление транспортом" может попытаться завести машину и тронуться с места, но он вряд ли сможет прочитать что-то на китайском, впервые увидев иероглиф.

Компетенции (специализации, экспертность)

Компетенции - это сферы, в которых персонаж обладает глубокими знаниями, опытом или профессиональной подготовкой. Это может быть как официальная профессия, так и практическое мастерство, ремесло или даже криминальная специализация.

Игрок выбирает от 2 до 4 Компетенций при создании персонажа. Две даются бесплатно, остальные две можно приобрести на старте за очки генерации (по 2 очка за каждую) или позднее - за опыт.

Компетенция может быть как узкоспециализированным навыком ("Судмедэкспертиза", "Взлом замков", "Альпинизм"), так и широким профессиональным бэкграундом ("Морпех", "Детектив", "Военный врач").

Широкая Компетенция или Компетенция, которая может подразумевать совершенно разные значения, фиксируется с жестким ограничением по формату "Тема (Условие)". Примеры: "Заметание следов (дикая природа)", "Заметание следов (место преступления)".

Применение в игре:
Когда персонаж совершает действие, связанное с Компетенцией, и игрок обосновывает ее пользу, он выбирает один из бонусов: сложность броска снижается на 1 (минимум до 1 успеха) либо игнорируются штрафы обстоятельств вплоть до -3 костей. Компетенции не дают дополнительных костей в пул, они лишь снижают порог сложности или снимают штрафы.

Пример: у персонажа есть Компетенция "Психиатрия". Он ведет переговоры с одержимым, пытаясь понять, где прячется сущность. Игрок объясняет, что использует знание типичных паттернов поведения при расщеплении личности. Мастер снижает сложность броска с 3 до 2.

Игрок вправе обосновывать применение своей профессии в любых логичных сценах: "Детектив" может снижать сложность и при осмотре улик, и на допросе, а "Морпех" - и при стрельбе, и при штурме высоты. Однако мастер вправе отказать в применении Компетенции, если связь неочевидна.

Помните о цене: Компетенция - обоюдоострый меч. Провал проверки с ее использованием автоматически дает 1 очко Стресса (профессионал выходит из себя, когда его коронное дело дает сбой). Игрок, который пытается приплетать "Морпеха" к любому действию, рискует быстро заполнить шкалу Стресса и сорваться в Нервный срыв буквально за пару неудачных бросков!

Достоинства и Недостатки

20 из 60 стартовых очков можно потратить на покупку Достоинств или дополнительные Способности.. Выбранные Недостатки возвращают указанное число очков обратно в ваш пул генерации.

Полное описание категорий ("Тело и Разум", "Наследие", "Видовые особенности") и каталог всех черт с ценами приведены в разделе 6.

Подсказка мастеру: Широкие навыки и профессионализм

Список из 32 способностей намеренно охватывает широкие пласты знаний, чтобы не перегружать игру микронавыками. Например, "Управление транспортом" отвечает за чувство габаритов, реакцию и физику движения в целом.

При этом житейский опыт персонажа всегда имеет свой понятный профиль. Если опытный водитель спорткара садится за штурвал военного вертолета или катера, не нужно запрещать бросок: общую логику маневрирования и физику скорости он прекрасно понимает. В подобных ситуациях мастер просто повышает сложность броска на 1 или 2 пункта, отражая стресс от незнакомой приборной панели и специфики управления.

Именно для таких случаев и существуют Компетенции: взятая специализация (например, "Пилотирование вертолетов") как раз снимает этот штраф.

Список Способностей

АйТи. Понимание компьютерных систем, сетей, программирования и информационной безопасности
- Взломать базу данных корпорации для получения закрытых файлов.
- Написать скрипт для перехвата сообщений в локальной сети.
- Восстановить удаленную информацию с поврежденного диска.

Атлетика. Способность активно использовать физическую силу, выносливость и ловкость для преодоления препятствий, связанных с окружающей средой и физическими условиями.
- Взобраться на отвесную стену или массивную баррикаду, чтобы уйти от преследователей.
- Бежать спринтом по пересеченной местности, не теряя сил.
- С помощью одной лишь мускульной силы выломать заклинившую дверь, пока не истекло время.

Биология. Знание устройства живых организмов, анатомии, экосистем и генетики.
- Определить вид животного по оставленным клочкам шерсти.
- Проанализировать образец ткани, чтобы выявить мутацию.
- Понять, какой биологический токсин вызвал подобные симптомы у жертвы.

Взлом замков. Умение преодолевать механические системы защиты, вскрывать двери, ящики и сейфы с помощью отмычек или подручных средств.
- Вскрыть навесной замок на двери склада при помощи согнутой шпильки.
- Отпереть сложный дверной замок, аккуратно манипулируя набором профессиональных отмычек.
- Подобрать комбинацию механического сейфа, прислушиваясь к щелчкам внутреннего механизма.

Воровство. Навык незаметного присвоения чужих вещей, карманной кражи, скрытного подкладывания предметов и ловкости рук.
- Вытащить ключ от камеры из кармана надзирателя во время случайного столкновения.
- Снять дорогие часы с руки пьяного дворянина в таверне.
- Скрытно подбросить улику в сумку конкурента, чтобы подставить его перед охраной.

Выживание. Способность избежать гибели, уйти от опасности, ускользнуть из безвыходной ситуации.
- Убежать от вражеского обстрела по руинам, маневрируя между завалами.
- Нырнуть в укрытие, когда тебе в ноги прилетает граната.
- Надежно спрятаться от монстра в шкафу.

Выступление. Навык удерживать внимание публики, артистизм, умение играть на инструментах или петь.
- Произнести пламенную речь, воодушевляя толпу.
- Отвлечь внимание охраны виртуозной игрой на гитаре в баре.
- Замаскировать свои эмоции на сцене, отыгрывая чужую роль.

Геокосмические науки. Познания в области геологии, метеорологии, астрономии и устройства планеты.
- Предсказать резкое ухудшение погоды по косвенным признакам.
- Определить состав горной породы и ее происхождение.
- Сориентироваться по звездам в незнакомой местности.

Запугивание. Умение внушать страх, добиваться своего с помощью угроз и давления.
- Угрожать свидетелю физической расправой, чтобы остаться инкогнито.
- Требовать у полицейского имя и номер значка, обещая жаловаться начальству.
- Прогнать бандитов угрожающим видом и демонстрацией силы.

Изобразительное искусство. Способность создавать визуальные произведения, разбираться в техниках живописи, скульптуре, композиции и архитектурных стилях.
- Нарисовать точный портрет подозреваемого по описанию свидетеля.
- Определить подлинность антикварного полотна по характеру мазков.
- Оценить возраст найденной фрески по составу использованных пигментов и стилю написания.

Инженерия. Понимание принципов работы механизмов, умение проектировать, собирать и чинить технику.
- Починить заглохший генератор из подручных средств.
- Собрать самодельное взрывное устройство.
- Определить слабое место в несущей конструкции здания.

Интуиция. Способность почувствовать ложь, опасность, скрытые мотивы или атмосферу ситуации.
- Понять, что собеседник что-то скрывает.
- Почувствовать, что напряженная беседа вот-вот перейдет в перестрелку.
- Предчувствовать засаду.

Логика. Умение анализировать факты, делать рациональные умозаключения и решать сложные задачи.
- Сопоставить факты и понять, кто из подозреваемых лжет.
- Решить сложную головоломку или криптограмму.
- Проанализировать траекторию выстрелов, чтобы определить, откуда стрелял снайпер.

Медицина. Навыки оказания медицинской помощи, стабилизации состояния.
- Остановить кровотечение после выстрела.
- Стабилизировать раненого до приезда скорой.
- Сделать перевязку на скорую руку в полевых условиях.

Наблюдательность. Умение подмечать детали, изменения в обстановке, а также слышать, чувствовать и улавливать внешние сигналы.
- Услышать характерный скрип половицы.
- Заметить свежие следы у входа.
- Вовремя найти спрятанную ловушку.

Обман. Способность скрывать истину, лгать, вводить в заблуждение и манипулировать поведением других людей.
- Солгать о своем имени и цели визита, чтобы пройти мимо дотошного секретаря.
- Сделать испуганные глаза, глядя кому-то за спину, чтобы отвлечь его внимание.
- Подтолкнуть голодного охранника отойти за кофе, пообещав присмотреть за дверью.

Оккультизм. Знание мистических практик, эзотерики, ритуалов и сверхъестественных явлений.
- Распознать значение защитных рун, начерченных на полу.
- Понять истинное назначение оккультного артефакта, найденного у сектантов.
- Определить уязвимости мифического существа по старым гримуарам.

Политика. Понимание структуры власти, бюрократии, влияния и умение маневрировать в высоких кругах.
- Добиться нужного решения от чиновника через давление на его интересы.
- Понять, кто реально контролирует ситуацию на переговорах фракций.
- Организовать черный пиар для устранения конкурента.

Право. Знание законов, юридических норм, контрактов и умение находить в них лазейки.
- Найти ошибку в договоре, которая позволяет расторгнуть сделку.
- Запутать следователя на допросе, ссылаясь на процессуальные нормы.
- Помочь союзнику избежать ареста, апеллируя к местным законам.

Профайлинг. Умение составлять психологический портрет человека, предсказывать его поведение и читать мотивы.
- Определить по манере речи, что собеседник близок к срыву.
- Распознать ложь по микровыражениям лица и неестественному языку тела.
- Составить точный психологический портрет подозреваемого по предметам в его жилище.

Ремесло. Навыки ручного труда, умение создавать, чинить и модифицировать предметы повседневного обихода.
- Создать надежную отмычку из куска проволоки.
- Сшить качественную маскировочную одежду.
- Восстановить сломанный антикварный предмет до рабочего состояния.

Рукопашный бой. Борьба без оружия и с подручными предметами, уличные приемы и самооборона.
- Выбить противнику лишние зубы.
- Отбиться в баре от трех пьяных завсегдатаев.
- Использовать стул, чтобы отбиться от зверя.

Соблазнение. Использование обаяния, флирта и привлекательности, чтобы добиться расположения цели.
- Флиртовать с информатором, чтобы выведать все подробности.
- Использовать обаяние, чтобы отвлечь внимание от напарника.
- Вовлечь NPC в романтическую авантюру ради личной выгоды.

Скрытность. Способность незаметно двигаться, прятаться и избегать внимания окружающих.
- Прокрасться мимо охраны на заброшенном объекте.
- Спрятаться от патруля на людном вокзале.
- Проследить за кем-то, не выдавая себя.

Стрельба. Владение огнестрельным оружием, меткость и скорость реакции в бою.
- В перестрелке попасть в движущуюся цель.
- Снять уличную лампу метким выстрелом.
- Прикрыть огнем своих союзников.

Убеждение. Навык склонять других к своей точке зрения с помощью аргументов, эмоций и харизмы.
- Склонить местного жителя рассказать местную легенду.
- Уговорить охранника пропустить вас без пропуска.
- Договориться с другой группой о взаимопомощи.

Управление транспортом. Умение управлять транспортными средствами в любых условиях, включая экстремальные ситуации.
- Уйти от погони на машине по мокрой трассе.
- Водить авто по бездорожью ночью.
- Увести переполненный грузовик на обочину, избежав аварии.

Физика. Понимание законов природы, термодинамики, электричества и механики.
- Рассчитать точную траекторию падения тяжелого объекта.
- Определить необходимое напряжение для перегрузки электросети.
- Создать систему линз для фокусировки светового луча.

Финансы. Знание экономических систем, умение управлять деньгами, инвестициями и отслеживать транзакции.

- Выявить схему хищения средств, детально изучив бухгалтерские отчеты.
- Организовать схему по переводу средств через подставные фирмы.
- Спрогнозировать обвал акций на основе рыночных слухов.

Химия. Познания в области свойств веществ, их реакций, умение создавать смеси и нейтрализовывать яды.

- Синтезировать сильнодействующее снотворное из доступных медикаментов.
- Определить состав неизвестного порошка с места преступления.
- Создать кислоту, способную растворить дверной замок.

Холодное оружие. Владение ножами, мечами, копьями или любым другим специализированным оружием ближнего боя.

- Обезвредить противника одним ударом ножа.
- Применить армейские техники боя острой саперной лопаткой.
- Продемонстрировать культисту годы, потраченные на изучение искусства меча.

Эрудиция. Широкие, поверхностные познания из разных областей, умение вспомнить редкий или неожиданный факт.

- Вспомнить историческое событие, связанное с местом или артефактом.
- Узнать значение фразы на латинском или древнегреческом.
- Опознать литературную цитату, традицию или символ.

РАЗДЕЛ

02

БОЙ И ВЫЖИВАНИЕ



В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

2.1. Базовая защита
2.2. Боевая система
2.3. Противники
2.4. Здоровье, ранения и риск
2.5. Восстановление Плоти и Рассудка

2.1. БАЗОВАЯ ЗАЩИТА

У каждого персонажа есть два ключевых защитных параметра - Плоть и Рассудок. Плоть - ваши физические очки здоровья и выдержки. Рассудок - ментальные. Базово на каждое защитное действие против физических или ментальных атак дается 4 кости. Характеристики больше или меньше общечеловеческой нормы корректируются через Достоинства и Недостатки.

Рассудок. Примеры бросков:

- Выдержать сильный стресс или длительное эмоциональное напряжение без нервного срыва
- Сохранить ясность ума при столкновении с пугающим явлением или шокирующей картиной
- Противостоять попыткам NPC подавить твою волю, запугать или внушить чужие мысли

Плоть. Примеры бросков:

- Перенести воздействие токсинов, заражений, сильных медикаментов или ядов
- Остаться в сознании, испытывая острую боль от тяжелого ранения или ожога
- Не сломать кости, спрыгнув с большой высоты

2.2. БОЕВАЯ СИСТЕМА

В Разломе нет параметра инициативы. Ход переходит тому, чьи действия логично в фокусе. Очередность определяется сценой, а не бросками.

Делается только один бросок в раунд
Игрок заявляет действие (атака, защита, бегство, маневр) - и бросает кости. Один бросок решает все: успех, урон, уклон, эффект.

Базовая защита = логика действия
Нет отдельного навыка "увернуться". Защита происходит через действие: персонаж прыгает в укрытие (Выживание), отбивает удар (Рукопашный бой) или стреляет в ответ (Стрельба).

Комбинированное действие
Заявляя комбинированное действие, игрок определяет ключевой мотив заявки. Перебежка под ответным огнем может решаться через уход из зоны поражения (Атлетика), подавление позиции врага (Стрельба) или оценку сектора обстрела (Наблюдательность).

Урон
У персонажа 4 условных "очка жизни" - шкала Плоть. Тяжелые удары - больше потерь. При 0 - потеря сознания, травма или смерть. Потеря очков по шкале Плоти уменьшает запас костей на физическую защиту.

Засада и броски одного игрока против другого
Успешность засады одного игрока против другого определяется броском Скрытности против Интуиции. Если нападающий выигрывает - цель не успевает среагировать.

Аналогично решается противодействие одного игрока другому.

Разрешение ничьей
При равенстве успехов игрока и сложности противника персонаж при желании добивается тактической цели, но получает 1 очко урона Плоти или 1 очко Стресса на выбор.

Если нет боевых навыков
Можно спасаться через Выживание, Скрытность. Бежать, прятаться, звать на помощь.

Броня и снаряжение

Броня и предметы не гарантируют защиту и не дают пассивных бонусов, но могут снижать сложность действий или давать дополнительные кости, если они дают персонажу ситуативное преимущество.

Меч против копья, винтовка в рукопашной, полный доспех против когтей тролля - все оценивается по логике сцены. Стандартный бонус предмета варьируется от +1 до +3 костей.
Мистическое/легендарное - максимум +4 кости.
Общий максимум костей - 14.

Мастер решает, применим ли бонус в данной ситуации. Он также может добавить или снять кости за условия сцены (дождь, туман, теснота и прочее).

У любого навыка есть подразумеваемый инструмент: стрелку нужен пистолет, взломщику - отмычки. Такой обычный инструмент не дает ничего - без него вы просто не можете бросать кости. Все, что лучше или хуже обычного, считается обстоятельством и укладывается в общий лимит ±5.

Задайте один вопрос: насколько эта вещь подходит для того, что персонаж делает прямо сейчас?

КОСТИ	ВЕЩЬ
-2... -1	Не для того сделана: пистолет на триста метров, кухонный нож против бронежилета
0	Обычная, рабочая
+1	Хорошая и ухоженная
+2	Профессиональная, именно под эту задачу
+3	Уникальная - такие вещи выдает только мастер, и редко

Примечание: одна и та же вещь меняет оценку от сцены к сцене. Снайперская винтовка в поле даёт +2. Та же самая винтовка в тесном коридоре дает -1.

Опциональное правило: Снаряжение без расчетов

Игроки, желающие разгрузить бой от лишних расчетов, могут полностью опустить таблицу вещей и их свойства: бросайте только базовые кости.

Особые свойства. У некоторых вещей есть одно-два свойства:

- **Пробивное** - не дает защите цели работать (подробнее в разделе о противниках).
- **Веерное** - успехи можно раскидать по нескольким целям рядом.
- **Убойное** - попал? Добавь один успех бесплатно. Это очень сильно - один успех стоит примерно трех костей, - поэтому такое свойство годится для гранат и взрывчатки, а не для "большого револьвера".

2.3. ПРОТИВНИКИ

NPC не бросают кости. Все броски делает игрок. Сложность броска определяется уровнем подготовки или навыков NPC. Игроку нужно набрать столько же или больше успехов, чем "результат" NPC, чтобы победить в действии (атаке, защите, маневре и т.д.). Если игрок набрал меньше успехов - он терпит неудачу, получает урон, эффект или пропускает момент.

У противника есть только Ранг - число от 1 до 5, отвечающее на вопрос "насколько он опасен?". Все остальное считается из Ранга:

РАНГ (И АТАКА)	ПЛОТЬ	ВРАГ	ЭЛИТНЫЙ
1	2	Рядовой бандит, охранник	-
2	4	Солдат, наемник	Броня 1: боец в бронежилете
3	6	Спецназовец, киллер	Броня 2: штурмовик с баллистическим щитом
4	8	Легендарный противник	Броня 3: солдат в экзоскелете Масса 1: громила-суперсолдат
5	10	Хищник из чужого мира	Броня 4: бронемашина Масса 2: монстр размером с дом

Опциональное правило: Упрощенный палп бой

Если сложно с ходу подобрать Ранг врагов, берите за основу универсального противника Ранга 2. Регулируйте опасность угрозы только шкалой его Плоти: живучим боссам увеличьте запас до 6-8.

Как противник получает урон. Игрок атакует обычным броском. Каждый успех снимает одно очко Плоти. Плоть кончилась - противник выбыл.

Как противник атакует. Атака противника - это готовое число успехов, без броска. Игрок бросает подходящий защитный навык, и каждый его успех гасит один успех атаки. Что осталось - снимается с Плоти игрока (у игроков Плоть 4). Осторожно: противники Рангов 4-5 сносят зазевавшегося героя за пару обменов ударами. Так и задумано правилами, но предупреждайте игроков о размахе опасности заранее.

Толпа мелких противников. Не считайте троих-четверых бандитов по отдельности - слепите из них одного противника на два Ранга выше (Плоть 6, Атака 3). Каждые потерянные 2 Плоти - минус 1 к Атаке: рассказывайте, как бойцы выбывают один за другим.

Бой с толпой

В сражении против толпы базовой сложностью броска становится показатель самого опасного противника. Каждый дополнительный активный враг все еще может увеличить итоговую сложность. Сражаясь с толпой, избыточные успехи сверх базовой сложности направляются на нанесение урона помощникам врага (по 1 очку жизни за успех).

Защита: два вида крепких противников

Начиная с Ранга 2, противнику можно дать специальную защиту, одну из двух:

Броня. Хороший боец, тяжелый доспех или и то и другое. Атака с числом успехов меньше Брони не делает ничего - клинок уходит в сталь, противник парирует. Зато атака с успехами равными Броне и больше проходит целиком, без вычетов: доспех не спасает от удара, нашедшего щель. Бои против Брони - это серия неудачных попыток и один яркий прорыв.

Масса. Существо, которому просто все равно: слишком большое, нечувствительное к боли, неживое. Из каждой атаки вычитаются успехи равные Массе - но остаток всегда проходит. Висящий в небе корабль-матка получает повреждения от зенитных ракет, просто корабля очень много, и зенитный обстрел не слишком эффективен. Бои против Массы - это долгое, упорное выгрызание, поэтому лучше всего этот метод защиты подходит для ситуаций, когда игроки могут обнаружить слабое место или раздобыть подходящее оружие, что позволит им игнорировать защиту.

Лимиты: Броня выше 3 сводит шансы игроков на победу к нулю, а Масса выше 2 делает прямой бой слишком долгим. эти свойства никогда не совмещаются. Даже если честно грызть Массу 2 обычным оружием, бой может затянуться на десяток раундов, поэтому Масса лучше работает как подсказка: ищите слабое место, тащите оружие покрупнее, или просто бегите.

2.4. ЗДОРОВЬЕ, РАНЕНИЯ И РИСК

Острые Травмы: Получение ранения (перелом, рваная рана) создает острую Травму, которая отнимает 1 кость Плоти. Потеря всех костей Плоти означает полную физическую недееспособность. После успешного лечения кость возвращается в пул.

Статичные Недостатки: Постоянные проблемы тела (отсутствие глаза, старая хромота) не трогают базовый пул Плоти, а работают как описано в каждом отдельном недостатке.

Переход и излечение: Если острая Травма оставляет необратимые последствия, после заживления кость Плоти возвращается, а в блок Био записывается новый Недостаток. Недостатки после разрешения мастера могут быть убраны в счет игрового опыта: в игре их можно вылечить сюжетным путем (например, медицинской операцией) и навсегда вычеркнуть из листа персонажа.

Последствия тяжелых ранений

Тяжелые раны усложняют текущую сцену. Например, пробитое ножом плечо может наложить штраф к сложности на стрельбу, а открывшееся кровотечение оставляет след, выдающий позицию врагам, пока рану не перевяжут.

Захваты, оглушения и подобные помехи отнимают кости из броска, кроме попыток освободиться или снять эффект.

Примеры последствий:

- **Клинч:** Нельзя бежать и стрелять из ружей. Обычные удары (-3 кости) для участвующих, уклонение от других врагов (-2 кости). Попытка вырваться, повалить или задушить противника идет без штрафа.
- **Сбит с ног:** Любые атаки и уклонения лежа получают штраф -2 кости. Подняться на ноги можно без штрафов.
- **Ослеплен:** Нельзя целиться дальше пары шагов. Драка вслепую (-3 кости), стрельба на звук (-4 кости). Отступить к стене или спрятаться на ощупь - без штрафа.
- **Оглушен:** Нельзя перезаряжаться или делать сложные маневры. Все активные действия получают штраф -2 кости.
- **Физическая помеха.** Переломы, вывихи, сильные ожоги. Травма напрямую мешает действовать. Мастер повышает сложность связанных физических бросков на 1 или 2 пункта до оказания первой помощи. Время на перевязку или лечение не имеет жестких лимитов в ходах и определяется логикой сцены на усмотрение мастера.
- **Отложенный урон.** Кровотечения, нехватка кислорода, токсины. Угроза работает как таймер. Герой теряет 1 дополнительное очко Плоти, если проблему не устранят до конца текущей сцены.
- **Болевой шок.** Критический урон или воздействие тока. Требует немедленной проверки Плоти. Провал означает потерю сознания, падение на землю или пропуск текущего хода из-за спазма.
- **Стресс.** Острый приступ боли, неожиданная засада или вид тяжелой травмы союзника. Ранение бьет по психике, требуя броска Рассудка (провал добавит 1 Стресс) или даже мгновенно добавляя персонажу 1 очко по шкале Стресса.

2.5. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЛОТИ И РАССУДКА

Восстановление Плоти (тело и раны)

- **Полевая помощь:** проверка Медицины с аптечкой или стимулятором возвращает 1 деление Плоти прямо в полевых условиях (обычно 1 раз за сцену).
- **Полноценный отдых:** сутки покоя в безопасном убежище возвращают 1 деление Плоти. Полное восстановление после тяжелых травм занимает от недели до месяца стационара.
- **Тяжелые увечья:** если травма необратима, деление Плоти возвращается после заживления, но персонаж берет Недостаток (хромота, шрам, протез). Позже его можно убрать за опыт или соответствующий отыгрыш.

Восстановление Рассудка (психика и ментальный урон)

- **Психологическая помощь на месте:** прием седативных препаратов или разговор с союзником (проверка Убеждения, Профайлинга или Медицины) выводит из ступора и возвращает 1 деление Рассудка после ментальной атаки или шока.
- **Безопасная гавань:** сон в месте, где герою ничего не угрожает (вдали от монстров, мистики и Разломов), естественным образом восстанавливает по 1 делению Рассудка за несколько дней спокойной жизни.
- **Личные якоря:** возвращение к мирным привычкам, общение с близкими или любимое хобби помогают вернуть ясность ума после кошмаров.

Если урон перерос в Психоз, этот пункт Рассудка отнимается до исцеления (см. раздел 3.5).

РАЗДЕЛ

03

РАССУДОК И ПСИХОЛОГИЯ



В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

3.1. Двойственность личности: Хаос и Порядок

3.2. Механика Стресса

3.3. Появление Кости Драмы

3.4. Снятие стресса через отыгрыш

3.5. Ментальные травмы (Психозы)

3.1 ДВОЙСТВЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ: ХАОС И ПОРЯДОК

Психологический профиль в листе персонажа формируется постоянным напряжением между двумя противоборствующими силами - Хаосом и Порядком.

> **Упрощение "внутренних переживаний" ради приключений**
>
> Не хочется отыгрывать внутренние конфликты персонажей? Смело убирайте тяжелую социальную часть чарлиста как основу отыгрыша (Клеймо, принципы, Искушения и Уязвимости) и играйте, используя только навыки и очки Удачи!

Блок Хаоса

Энтропия и внутренние демоны героя. Хаос включает в себя **Клеймо, Искушения и Уязвимости**. Эти черты вносят раздрай в мысли персонажа, толкают его на импульсивные решения и заставляют поддаваться слабостям. Механически Хаос выступает генератором Стресса и главным триггером для создания драматических кризисов в сюжете.

Блок Порядка

Структура и точка сборки личности. Порядок состоит из **Принципов и Стремлений**. Они работают как внутренний компас, задавая четкие правила жизни и вектор движения вперед. Механически блок управляет развитием персонажа и контролем психики. Отстаивание идеалов вознаграждает обнулением Стресса и дополнительным опытом, а предательство личных правил запускает механизм адаптации, вынуждая героя пройти через болезненный слом характера и сформировать совершенно новое фундаментальное убеждение.

Клеймо - это пятно на репутации, тень прошлого, слух, позор или подозрение, связанное с персонажем. Это может быть: то, что персонаж действительно совершил, то, что ему приписали, или то, что никогда не было доказано, но все равно звучит слишком правдоподобно.

Клеймо - это социальный или личный груз, который всплывает, когда персонажа узнают, упоминают, или слышат его имя. Это может быть известная история, позорная кличка, скандал, предательство, ошибка - все, что отравляет репутацию, даже если прошло много лет.

Примеры:
"Тот, кто сдал свою команду за свободу."
"Ее изгнали из ордена за колдовство на стороне врага."
"Ходят слухи, что он убил собственного брата из зависти."
"Имя связано с неудачным ритуалом, в котором погибли дети."

Игрок вписывает коротко, за что персонажа могут узнать, осудить или избегать. Это может всплыть в любой момент - а может стать поводом для искупления.

Если у вас трудности с придумыванием Клейма, можете развить одну из основ ниже:

1. Предатель
2. Практиковал запретные искусства
3. Непристойное поведение
4. Братоубийство
5. Позорное имя
6. Блуд, похоть, разврат
7. Патологический лжец
8. Влез в долги, все проиграл, лудоман
9. Гордыня - ты лучше, умнее и выше всех
10. Мрачный, депрессивный, ни на что не годен
11. Вспыльчивый, неисправимый грубиян
12. Был обвинен в преступлении, отсидел

У персонажа может быть два клейма или больше. В таком случае, если Клеймо должно сыграть, в первую очередь игрок, а во вторую - мастер выбирает, какое именно.

Можно ли полностью избавиться от клейма? Нет, но с оговорками. У персонажа всегда должно быть минимум одно клеймо. Поэтому если их несколько, искупить можно все, кроме какого-то одного. Сделать это можно в отыгрыше. Если клеймо только одно, искупить его можно только заменив на какое-то другое - скорее всего сперва добавится второе, а потом уберется первое.

Если персонаж действует в пользу искупления Клейма (открыто, через сюжет, или внутри себя), мастер может выдать дополнительный опыт.

Искушения - разрушительные желания, способные сбить героя с пути. Это то, к чему персонаж тянется слишком сильно: всепоглощающая страсть, затмевающая долг, логику и порой даже инстинкт самосохранения. Искушение создает постоянный внутренний конфликт. По своей природе оно может быть созидательным или благородным, но его разрушительная сила несет в себе опасность. На старте обязательно выбрать минимум два Искушения; этот список пополняется по ходу игры.

Примеры:
Лесть и признание
Деньги и роскошь
Власть над другими
Истина любой ценой
Контроль и порядок
Насилие, как способ чувствовать себя живым
Возможность все исправить, даже если ценой жизни

Уязвимости - то, что по-настоящему ранит персонажа. Это слабое место персонажа. То, что может вызвать эмоциональный срыв, потерю контроля, отказ действовать. Это психологическая или моральная точка давления. Обязательно иметь хотя бы три уязвимости, актуальные для игры, которые могут регулярно встречаться или повторяться. Список может дополняться по ходу игры.

Примеры:
Потеря близких
Быть отвергнутым или преданным
Быть бессильным
Отказ от справедливости
Напоминание о прошлом
Угроза семье
Ощущение, что тебя контролируют

Если у вас трудности с придумыванием Уязвимостей, можете развить что-то из основ ниже:

1. Быть (не)понятым
2. Не доказать, что ты лучше всех
3. Получить ответ "да" (или "нет", как опция)
4. Повторить ошибку прошлого
5. Чувствовать себя в небезопасности
6. Узнать правду, которую лучше бы забыть
7. Не быть любимым
8. Привязаться к кому-то или чему-то
9. Услышать похвалу
10. Не контролировать ситуацию
11. Не иметь слова
12. Отомстить невинному или слабому (неравному по силе)
13. Потерять союзника в бою или как союзника морально
14. Невозможность начать что-то с чистого листа
15. Чувствовать боль вместо пустоты
16. Стать заменимым
17. Попасть в ситуацию, когда тебя никогда не простят
18. Оказаться неправым

Принципы - два фундаментальных правила в жизни героя, то, во что он верит по-настоящему. Это внутренний кодекс, личная мораль и основа его убеждений. Принцип задает персонажу ощущение целостности: герой убежден, что переступить через это правило означает предать самого себя. Это то, за что он готов бороться, терпеть лишения или идти до конца.

Этот раздел отражает, что персонаж считает правильным и важным в жизни, во что он верит независимо от обстоятельств. Он показывает:
- что персонаж будет делать всегда, несмотря ни на что;
- что он никогда не станет делать, даже под угрозой смерти;
- как, по его мнению, должен быть устроен мир;
- ради чего он готов идти на жертвы.

Обязательно иметь хотя бы два ключевых утверждения, которые формируют моральный стержень персонажа. То, на чем он стоит. То, что может быть проверено - в том числе искушениями, болью и последствиями. Ценности и принципы могут дополняться по ходу игры.

Примеры:
"Всегда защищать слабых, даже если сам пострадаю."
"Я никогда не применяю кулаки без нужды."
"Истина должна быть раскрыта, какой бы страшной она ни была."
"Власть обязана быть справедливой, иначе она должна быть разрушена."
"Я не предаю тех, кто однажды мне поверил."
"Мир можно спасти только через порядок и контроль."

Если у вас трудности с придумыванием Принципов, можете развить что-то из основ ниже:

1. Защита слабых и невинных
2. Помощь инвалидам
3. Починка старых вещей
4. Не наносить удар первым
5. Закон - то, чему все должны следовать
6. Никогда не следовать ничьим законам
7. Причинять боль другим
8. Тебе нравится, когда тебя унижают
9. Живи ярко - умри молодым
10. Всегда платить долги (денежные и моральные)
11. Никогда не бросать своих в беде
12. Говорить только правду, какой бы горькой она ни была
13. Сильный всегда прав
14. Красота оправдывает любую цену
15. Я никогда не нарушу свое слово
16. Ничему не верь, кроме фактов
17. Любовь - это слабость
18. Месть - священный долг
19. Свобода превыше безопасности
20. Никто не спасется в одиночку
21. Чужие тайны - моя сила
22. Наказывай предателей без пощады
23. Каждый заслуживает второй шанс
24. Традиции и ритуалы превыше всего

Стремления - это внутренние цели персонажа на текущую миссию, два из которых должны быть напрямую связаны с каждым из ваших принципов. Их должно быть минимум два. Дополнительно это может быть личная мотивация, задача, поиски или эмоциональная потребность, которая движет им параллельно главному заданию группы.

Важно, чтобы Стремление было достижимым в рамках миссии, пусть даже частично. Это не мечта всей жизни, а фокус на "здесь и сейчас" - что персонаж хочет добиться, узнать, изменить или получить в относительно краткосрочной перспективе.

> Принцип подсказывает, к какому Стремлению идти, а закрытое Стремление доказывает силу Принципа на деле.

Примеры:
"Разобраться, что случилось с сестрой."
"Найти доказательство своей правоты."
"Завоевать уважение группы."
"Проверить, действительно ли я готов убивать."
"Отыскать дневник своего мертвого учителя."

Игрок вписывает, чего персонаж хочет лично от этой истории. Это помогает мастеру создать сцены, в которых этот мотив проявится.

Мастер может (и мы очень советуем) наградить опытом реализацию Стремления. Если цель была частью Принципа - добавьте 1 очко на шкалу его Эволюции.

Если у вас трудности с придумыванием Стремлений, можете разбить на части что-то из основ ниже:

1. Разобраться в своем прошлом
2. Отомстить врагу
3. Найти покой или счастье
4. Найти свое место
5. Восстановить свою репутацию
6. Стать лидером группы
7. Испытать себя на прочность
8. Поиск политического могущества
9. Поиск чего-то важного
10. Поиск знаний
11. Завоевать чье-то сердце
12. Обрести бессмертие

> **Стиль вождения "Голос в голове"**
> Мастер берет на себя роль подсознания, интуиции или навязчивых мыслей персонажа. Внутренние монологи героя превращаются в активный диалог с мастером. Мастер озвучивает скрытые желания, страхи и логические цепочки напрямую в голове героя. Формат создает динамичный и глубокий отыгрыш.

Эволюции и Метаморфозы

Когда выбраны два Принципа, у каждого из них появляется шкала из 4 пунктов на Эволюции и Метаморфозы.

В ситуациях, в которых персонаж следует одному из Принципов и выполняет что-то значимое, мастер добавляет 1 пункт в Эволюцию этого Принципа. Серьезное отхождение же от какого-то выбранного Принципа добавляет 1 пункт в Метаморфозы.

Если первой переполняется шкала **Эволюции** (персонаж должен получить 5-е очко при максимуме в 4), обе шкалы этого Принципа (Эволюция и Метаморфоза) сбрасываются до нуля. Персонаж получает один Токен Удачи, а текущий Стресс полностью обнуляется. После этого игрок дорабатывает Принцип по выбранному пути (Радикализация или Осмысление).

> **Первая Эволюция (Радикализация):** Убеждение становится более строгим, категоричным или бескомпромиссным. Степень этой жесткости игрок определяет сам - от легкого усиления до сурового фанатизма. Вы сами решаете, насколько далеко готов зайти ваш герой. Пример: "Всегда защищай учеников" переходит в "Жестко контролируй каждый шаг учеников ради их безопасности".

> **Вторая и последующие Эволюции (Выбор):** Игрок решает, продолжить Радикализацию или выбрать Осмысление. Осмысление отражает психологическое взросление: базовая ценность сохраняется, но метод ее достижения становится более мудрым, глубоким и осознанным. Пример: "Всегда защищай учеников" переходит в "Обучай подопечных защищать себя самостоятельно, страхуя их издалека".

Можно заменить соответствующее Стремление.

Если первой переполняется шкала **Метаморфоз** (персонаж должен получить 5-е очко при максимуме в 4), обе шкалы этого Принципа (Эволюция и Метаморфоза) сбрасываются до нуля. Персонаж получает +2 Стресса. Если шкала Стресса при этом превышает максимум в 4 единицы, герой немедленно получает автоматический Нервный срыв (по правилам срабатывания кости Драмы), а счетчик Стресса обнуляется. Игрок обязан пересмотреть и обновить этот Принцип - внести изменения можно в конце игровой сессии. Связанное Стремление при этом также разрешается заменить.

Данная механика органично внедряет новые Стремления персонажа через желание реализации Принципов, избавляет от "ошибок в создании" персонажа, позволяя прямо на ходу добавлять или менять его под отыгрыш. Происходит постоянное развитие персонажа как по опыту и морали, так и по чувствам и эмоциям, а обязательная постоянная динамика и реакция персонажа на внутренние и внешние влияния позволяет играть кардинально разные вещи в рамках одной игры без смены персонажа или хроники.

Подсказка: Опыт прошлого, стартовые Эволюции и Метаморфозы

Не каждый герой начинает хронику с "чистого листа". Если по вашей задумке персонаж - тертый ветеран, циничный детектив или человек с богатым прошлым, с разрешения мастера можно начать игру с уже заполненными делениями на шкалах Принципов или даже с готовой первой Эволюцией (Радикализацией) либо Метаморфозой.

Единственное условие - обосновать это в Биографии:

Впишите в предысторию конкретную драматическую сцену из прошлого, которая стала триггером для изменений.

- Какое испытание заставило героя ужесточить свой кодекс до холодного фанатизма (стартовая Эволюция)?
- Чье предательство или какая катастрофическая ошибка сломали его прежнюю веру в мир и заставили выковать совершенно новый Принцип (стартовая Метаморфоза)?

Так прошлая жизнь героя сразу начинает работать на сюжет, а мастер получает готовые триггеры для будущих сцен.

Особенно ценна эта механика в ваншотах и коротких историях: за одну сессию заполнить шкалу с нуля практически невозможно. Если же персонаж стартует с парой делений на трекере, он с первых минут балансирует на грани душевного слома - и первый же острый моральный выбор в игре запустит мощную кульминацию прямо к финалу вечера.

3.2. МЕХАНИКА СТРЕССА

Стресс - это шкала из 4 ячеек. Они заполняются в следующих случаях:

- Отсутствие успехов в броске при использовании Компетенции автоматически дает 1 единицу Стресса. Профессионал выходит из себя, когда его профильный навык дает сбой.
- Если ситуация напрямую касается записанной Уязвимости, Искушения или Клейма персонажа, провал броска автоматически дает 1 единицу Стресса.
- Метаморфоза при смене принципа всегда добавляет 2 Стресса. Если из-за этого Стресс превышает максимум в 4, персонаж получает автоматический Нервный срыв, как если бы сработала кость Драмы. Шкала Стресса обнуляется. См. ниже.
- Сильные драматические моменты по усмотрению мастера могут добавить 1 Стресс автоматически, но игрок обязан за это получить 1 Токен Удачи.
- Некоторые недостатки и Велум (негативные мистические эффекты) могут добавить условия получения Стресса.

Как отыгрывать Стресс

Стресс в листе персонажа отражает телесную и нервную перегрузку. Чтобы напряжение чувствовалось за столом, передавайте его через физиологию и мелкие детали поведения:

1-2 Стресса (фоновое напряжение): легкий тремор пальцев при прикуривании или перезарядке оружия. Суетливые движения, привычка крутить пуговицу, стучать пальцами по столу, нервный смешок или частые паузы в разговоре.

3 Стресса (преддверие кризиса): заметная дрожь в руках, холодный пот, сбитое дыхание. Появляется туннельное зрение: персонаж перестает замечать детали вокруг и зацикливается на непосредственной угрозе. Голос срывается, в общении с союзниками проскальзывают язвительность, грубость или паническая спешка.

4 Стресса (в игру вступает кость Драмы): предел самоконтроля. Руки трясутся так, что сложно удержать мелкий предмет, зубы сжаты до скрежета, костяшки пальцев белеют на рукояти ножа или пистолета. Герой либо отчаянно ищет повод сорваться и выплеснуть гнев на первом попавшемся, либо цепенеет в шаге от нервного взрыва.

3.3. ПОЯВЛЕНИЕ КОСТИ ДРАМЫ

Как только накапливается 4 единицы Стресса, игрок обязан назначить так называемую кость Драмы (d10 другого цвета или просто последнюю кость в броске, брошенную отдельно) в каждый свой последующий бросок.

Срабатывание кости Драмы на успехе (8-10) дает самую мощную сцену. Персонаж, возможно, и достигает цели, но платит за это эмоциональным срывом. Накопленное напряжение пробивает блок и выплескивается наружу, обеспечивая результат грязным, пугающим или болезненным методом. Успех на кости Драмы учитывается в результате, как и обычно, но персонаж выполняет заявленное действие, полностью теряя контроль над эмоциями, действуя импульсивно, если не самым, то довольно рискованным образом. Стресс при этом полностью обнуляется, а кость Драмы убирается до следующего накопления.

Если кость Драмы не сыграла, но снова добавляется Стресс - персонаж срывается автоматически, кость Драмы убирается, шкала Стресса обнуляется.

Персонаж может подавить этот нервный срыв (игрок заявляет отказ от отыгрыша Срыва), в таком случае шкала Стресса все равно сбрасывается, но персонаж получает ментальную травму - Психоз, теряет 1 или больше Рассудка и может получить недостаток, соответствующий ситуации.

Опциональное правило: Градация и нагнетание костей Драмы

Базовые правила вводят одну кость Драмы только на пике - при 4 пунктах Стресса. Если вам хочется гибко настраивать жанр игры или накалить атмосферу в конкретной сцене, используйте альтернативные варианты:

1. Ступенчатая драма (по схеме "2 + 2")
Первая кость Драмы входит в пул уже при накоплении 2 Стресса. Персонаж раньше начинает проявлять нервозность, а риск сорваться становится осязаемым в середине конфликта.

Вторая кость Драмы добавляется при заполнении всех 4 ячеек Стресса. На пределе напряжения герой бросает в свои проверки сразу две кости Драмы, что удваивает вероятность импульсивного или пугающего срыва.

2. Ранний порог (для быстрых и кинематографичных ваншотов)
Кость Драмы включается строго на 2 очках Стресса (а шкала уменьшается до двух делений). Это держит игроков в постоянном тонусе и заставляет чаще отыгрывать вспышки эмоций в коротких сессиях.

3. Психологический экстрим (режим кошмара)
Кость за каждый шаг: каждое полученное очко Стресса немедленно добавляет +1 кость Драмы в броски (вплоть до 4 костей на максимуме).

Сфера применения: этот вариант слишком разрушителен для спокойной длинной кампании, но идеален для локальных хоррор-сцен:

- Прямой контакт с ужасающей древней сущностью;
- Сцена пыток, галлюциногенного бреда или панического бегства из рушащегося бункера;
- Кульминация ваншота в жанре бескомпромиссного выживания.

Механика "Злой рок"

Если не хватило чего-то в броске в ситуации, хочется избежать набора Стресса или не поддаваться уязвимостям или искушениям, можно запросить Злой рок. Это судьба или злой рок, но так или иначе ваша ситуативная удача аукнется вам в будущем в самый неподходящий момент.

Механика "Жертвоприношение"

В моменты критического выбора, когда персонажу нужно пойти против своих Искушений или Уязвимостей ради спасения товарища или выполнения миссии, игрок может объявить "Жертвоприношение". Вместо обычного броска игрок описывает, какую дорогую вещь, воспоминание или важную социальную Связь его персонаж приносит в жертву в этот момент, чтобы найти силы действовать.

Механический эффект: Действие завершается автоматическим успехом с наилучшим исходом без броска костей. Однако, помимо получения 1 очка Стресса, указанная жертва принимается: воспоминание стирается из памяти, связанный с героем NPC навсегда меняет отношение к персонажу на холодное или враждебное и т.д. Это заставляет игрока на костях ощутить реальную потерю ради победы.

3.4. СНЯТИЕ СТРЕССА ЧЕРЕЗ ОТЫГРЫШ

Вариант 1: Токсичная эффективность
Персонаж сбрасывает 1-2 единицы Стресса, применяя свои Искушения или Уязвимости прямо в процессе решения основной задачи. Используя это, он описывает, как именно этот фактор помог ему добиться цели - как правило через эгоизм, ярость, панику или жестокость. Он добивается своего, но оставляет неприятные последствия. Игрок заявляет: "Я выбиваю нужную информацию из этого клерка, но из-за стресса срываюсь на открытые угрозы и ломаю ему пальцы". Прогресс по сюжету идет, но появляются побочные проблемы с полицией или свидетелями.

Выбор между Искушением и Уязвимостью остается исключительно за игроком. Игрок сам режиссирует сцену своего падения, покрывая моральный ущерб красивым описанием, что идеально ложится в концепцию "Rules For Fun".

Вариант 2: Сцена откровения
Сброс происходит в моменты передышки. Игрок добровольно инициирует короткий диалог с другим персонажем партии, где вскрывается его Уязвимость. Игрок говорит: "Слушай, я должен рассказать, почему меня так парализовало при виде того оборотня". Это углубляет связи внутри отряда, полностью обнуляет счетчик Стресса и дает игрокам почву для красивого отыгрыша, абсолютно не тормозя глобальную миссию.

Вариант 3: Оправдание Клейма - "плыть по течению"
Персонаж сбрасывает Стресс, поступая ровно так, как диктует его дурная репутация, чтобы быстрее или проще решить текущую проблему. Он намеренно подтверждает худшие ожидания окружающих ради выгоды здесь и сейчас.

Данная механика делает персонажа живым, не позволяя игнорировать важные эмоциональные моменты, позволяет генерировать контент мира вокруг персонажей и двигать динамику внутри группы игроков.

3.5. МЕНТАЛЬНЫЕ ТРАВМЫ (ПСИХОЗЫ)

Получение психоза: При отказе от отыгрыша Срыва персонаж получает Психоз из списка ниже (на выбор можно решить с мастером какой, или бросить кости). Каждый приобретенный Психоз отнимает 1 кость Рассудка. Накопление 4 психозов обнуляет Рассудок и выводит персонажа из игры. Вы можете добавлять свои собственные варианты к списку ниже.

Список Психозов:

1. Паранойя: ожидание предательства, трата времени на поиск скрытых угроз от союзников.

2. Жестокость: выбор самого болезненного и радикального пути решения конфликтов

3. Апатия: механическое выполнение приказов с полным игнорированием чужих страданий.
Изоляция: утаивание найденных улик и личных планов от своей группы.

4. Одержимость: зацикленность на одном предмете или цели в ущерб главной миссии.
Мания величия: требование подчинения, принятие неоправданных рисков ради статуса.

5. Ступор: оцепенение и отказ от активных действий при столкновении с личным триггером.

6. Садомазохизм: намеренный поиск боли и открытое провоцирование сильных врагов.

7. Галлюцинации: диалоги с несуществующими сущностями, реакция на ложные угрозы.

8. Импульсивность: бросок в опасность по первому побуждению, срыв скрытности группы.

9. Фатализм: открытый поиск смерти, отказ от укрытий и медицинской помощи.

10. Клептомания: кража опасных или статусных предметов в критические моменты миссии.
Нарциссизм: отказ от грязной работы, требующей порчи одежды или репутации.

11. Истерия: срывы на громкий смех или крик в ситуациях, требующих абсолютной тишины.

12. Мизантропия: прямое оскорбление союзников и разрушение полезных социальных связей.

13. Регрессия: впадение в животное поведение, поиск постоянной опеки от члена отряда.

14. Фанатизм: трактование любых случайностей как знаков свыше, навязывание своей идеологии окружающим и отказ от рациональных планов.

15. Самообличение: непреодолимая потребность каяться в грехах, публичная выдача личных тайн и секретов своей группы из-за гнетущего чувства вины.

16. Отрицание: полный отказ верить в происходящий ужас, игнорирование угрозы и попытки вести себя подчеркнуто обыденно в критической ситуации.

17. Мученичество: намеренное принятие вины за чужие ошибки, попытки пожертвовать собой ради любого встречного в ущерб логике выживания.

18. Патологическая ложь: обман союзников и NPC даже в ситуациях, когда правда очевидно выгоднее, постоянное искажение фактов на ходу.

19. Накопительство: категорический отказ тратить расходники, патроны или ресурсы, выбор смертельного риска вместо использования спасательного снаряжения.

20. Отрицание: полный отказ верить в происходящий ужас, игнорирование угрозы и попытки вести себя подчеркнуто обыденно в критической ситуации.

21. Мученичество: намеренное принятие вины за чужие ошибки, попытки пожертвовать собой ради любого встречного в ущерб логике выживания.

22. Патологическая ложь: обман союзников и NPC даже в ситуациях, когда правда очевидно выгоднее, постоянное искажение фактов на ходу.

23. Накопительство: категорический отказ тратить расходники, патроны или ресурсы, выбор смертельного риска вместо использования спасательного снаряжения.

24. Обсессия: необходимость совершать бессмысленные навязчивые ритуалы (пересчитывать патроны, стучать по стенам) перед каждым активным действием.

25. Тотальный контроль: попытки диктовать каждый шаг другим членам отряда, блокирование любых их самостоятельных планов и решений.

26. Вандализм: тяга портить, ломать или сжигать важные улики, механизмы и ценные предметы, как только персонаж оказывается вне поля зрения группы.

27. Провокация: намеренное обострение любого диалога, открытые оскорбления врагов просто ради того, чтобы заставить их выйти из себя.

28. Мимикрия: слепое копирование манеры речи, эмоций и тактики другого персонажа, полная потеря собственной инициативы в напряженных сценах.

29. Эротомания: неуместный флирт, пошлые намеки и попытки телесного контакта с союзниками или врагами в моменты максимальной угрозы.

30. Пикацизм: навязчивое желание пробовать на вкус несъедобные, опасные или омерзительные вещи (грязь, кровь монстра, оккультный пепел) в поисках зацепок.

31. Ритуализм: создание абсурдных защитных правил, категорический отказ действовать до выполнения вымышленных примет (не наступать на тени, трижды стучать по каждой двери).

32. Мизофобия: паническая боязнь грязи и заражения, отказ прикасаться к уликам, спуск в подземелья или обыск трупов вызывает панику.

33. Гиперопека: маниакальная защита одного из членов группы, блокирование любых самостоятельных действий опекаемого в случае малейшего риска.

34. Пиромания: навязчивая потребность поджигать предметы на локации, уничтожение улик огнем и срыв скрытности из-за случайного пламени.

34. Расточительство: неконтролируемый выброс полезных ресурсов, патронов и ценностей из-за уверенности в их испорченности или проклятии.

35. Каннибальская тяга: болезненное желание попробовать плоть убитых монстров или людей, попытки тайно отрезать и спрятать куски тел.

36. Аутофагия: нанесение мелких увечий самому себе при стрессе, расчесывание кожи или прокусывание губ до крови, пугающее окружающих.

37. Агорафобия: страх открытых пространств, отказ пересекать улицы или широкие залы, попытки двигаться только ползком или вдоль стен.

38. Бред преследования: уверенность в слежке со стороны невидимой сущности, постоянные попытки запутать следы на ровном месте в ущерб времени миссии.

39. Синдром спасателя: бросок на помощь совершенно случайным прохожим, преступникам или монстрам в ущерб приоритетам миссии и безопасности группы.

40. Инфантилизм: отказ принимать любые решения, перекладывание ответственности на окружающих, капризы и саботаж в ответ на критику или приказы.

Сюжетное исцеление Психоза

Игрок инициирует сцену преодоления своего Психоза. Для стирания тега травмы и возвращения кости Рассудка необходимо суммарно потратить 5 Токенов Удачи. Игрок может тратить только 1 Токен Удачи за сцену. Группа имеет право скидываться Токенами для покрытия восстановления союзника. "Лечебные Токены" полностью сгорают, не давая дополнительных успехов или сюжетных преимуществ в текущей сцене.

Пример: Персонаж получил психоз Инфантилизм, он не хочет брать никакой ответственности. Группа отправляется на задание, где ему очень важно им помочь. Отыгрывается сцена, где персонаж, испытывая неимоверные усилия, переступает через себя и делает что-то значимое. Он Заявляет Исцеление и тратит один Токен Удачи. Трое остальных игроков отыгрывают поддержку, моральную или физическую в этом общем деле и отдают игроку тоже по одному Токену. Итого за одну сцену потрачено 4 Токена из 5 необходимых. Игроку останется отыграть еще одну подобную сцену и потратить только один Токен Удачи, чтобы полностью исцелить психоз.

Динамика Психозов в игре

Не раздавайте Психозы при каждом удобном случае. Для постепенного нагнетания напряжения существует шкала Стресса - ее задача как раз в том, чтобы плавно подводить героя к точке кипения.

Психоз - это всегда кульминация душевного надлома и тяжелая травма, требующая значительных усилий и ресурсов на исцеление. Поэтому такие удары по психике должны быть редкими, но меткими.

Связывайте травму с источником ужаса: если персонажа завалило обломками в катакомбах, наградите его Недостатком Фобия (замкнутые пространства) или Психозом Ступор. Если отряд предал наниматель, логичным выбором станет Паранойя или Мизантропия. Если герой чудом выжил в огне, отдайте ему Пироманию или Фатализм.

Драматический выбор: психоз возникает в момент, когда игрок отказывается отыгрывать немедленный срыв и "заталкивает" пережитый кошмар глубоко внутрь. Обсудите с игроком: какая именно трещина в характере сделает историю его героя сильнее?



РАЗДЕЛ

04

MYSTERIA SUPREMA

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

4.1. Природа Разлома и сюжетная цена магии

4.2. Типы Мистических Таинств

4.3. Создание Мистических Таинств

4.1. ПРИРОДА РАЗЛОМА И СЮЖЕТНАЯ ЦЕНА МАГИИ

Оболочка по умолчанию: "Разлом" и адаптация под другие жанры

Описанная ниже концепция Бездны и метафизических Разломов - это готовый базовый пример того, как мистика встраивается в мир. Механика сопротивления реальности и сюжетной цены магии универсальна, но вы можете свободно менять ее внешнее объяснение под свой жанр:

Киберпанк и Сеть: вместо Бездны - перегрузка нейроинтерфейсов, тепловые выбросы имплантов, сбои электроники и внимание ИИ-охотников.

Космоопера и Научная фантастика: вместо Разломов - квантовая нестабильность, разрывы пространственно-временного континуума, утечки темной материи и радиационные всплески.

Городское фэнтези и Оккультизм: вместо первородного хаоса - внимание инфернальных сущностей, истончение завесы между мирами или древние родовые проклятия.

Каким бы ни был ваш сеттинг, главное правило остается неизменным: любое грубое вмешательство в законы мира порождает ответную реакцию среды.

Разлом и Бездна: общие принципы

Бездна работает как первородный закон разрушения формы и порядка, это сила, несущая в себе концентрированный хаос, давящий на мир снаружи. Она всегда присутствует здесь и сейчас на смертоносной, недоступной для обывателей частоте и провоцирует искажения реальности через Разломы. Каждая катастрофа человечества, массовый психоз и каждое сотворенное таинство рвут защитный каркас реальности, пропуская внутрь разрушительную силу и создавая Разлом.

Разлом - буквальный разрыв в каркасе мироздания в точке метафизического напряжения. Он возникает исключительно под внешним воздействием. Впуская силу Бездны, Разлом вызывает фундаментальный сбой в законах вселенной, критические погрешности в самой ткани материи.

Мистика и магия являются последствиями таких разломов во всех их проявлениях, а также выступают инструментами их умышленного вызова или увеличения. Каждое применение мистики заставляет мир вокруг генерировать аномалии и мутации от незаметных до сотворения новых чудовищных рас.

Магия работает по принципу конструктора. Игрок создает Мистическое Таинство, выбирая одну из базовых категорий: урон, контроль, защита, перемещение, восприятие, создание или изменение. Способность кастомизируется модификаторами: Акрисы усиливают эффект, а Велумы накладывают ограничения и условия активации.

Естественный дисбаланс мистики

Эффект Разлома, мистика в любом ее проявлении, напрямую ломает законы физики и меняет логику повествования.

Освоенные Таинства позволяют полностью игнорировать препятствия - читать мысли свидетелей, проходить сквозь стены или стирать объекты из реальности. Математически сбалансировать подобные эффекты **невозможно**. Игроки неизбежно найдут комбинацию, которая сломает любой заготовленный вызов одной заявкой.

Только мастер и игровая группа определяют законы мира: насколько глубоко мистика подчиняется законам физики или полностью их игнорирует в угоду кинематографу. Вы сами задаете планку допустимого - от жесткого соблюдения законов физики (сохранение массы, теплообмен, отдача) до комиксной условности.

Так как мистика всегда происходит из Разлома, она убирает препятствия, но генерирует как больший разлом, так и связанные сюжетные конфликты. Взлом законов реальности - лучший инструмент мастера для создания новых точек напряжения в той степени мягкости или жесткости, какой вы посчитаете нужным. Ниже - возможные примеры последствий и изменения ситуаций.

Сдвиг фокуса. Игрок телепортируется сквозь бронированную дверь и пропускает сложный этап планирования ограбления. Позволь ему это сделать. Физическая преграда пройдена, но реальность внутри хранилища отреагировала на вторжение. Искаженное пространство активировало оккультные охранные системы, замкнуло выходы или нарушило гравитацию. Мастер конвертирует успех игрока в совершенно новую, более странную и опасную сцену.

Эффект расходящихся кругов. Игрок читает мысли ключевого врага и мгновенно раскрывает главную интригу кампании. Герой получает все ответы, но его разум оставляет отпечаток в голове цели. Теперь могущественный антагонист знает героя в лицо, видит его страхи и начинает целенаправленную охоту. Сломанная загадка превращается в паранойю и игру на выживание.

Моральный эквивалент. Абсолютное исцеление на территории Разлома вытаскивает напарника с того света, мгновенно сращивая разорванные ткани и останавливая кровотечение, но мистика плоти не способна обнулить нанесенный физический урон. Сброшенная травма и концентрат боли передаются по пути наименьшего сопротивления - в тело случайного человека за стеной или прохожего на улице. Выживание союзника напрямую убивает ни в чем не повинного гражданского, заставляя его мучительно умирать от симптомов чужих ранений. Мастер демонстрирует нестабильность Разлома: когда угодно может расплатиться тот, кому просто не повезло оказаться в радиусе воздействия.

Деформация окружения. Постоянное искажение меняет мир вокруг мистика, увеличивая Разлом. Остановка времени заставляет вянуть растения в радиусе километра. Создание пламени из воздуха вымораживает помещение, забирая тепло из окружающих объектов. Это дает мастеру отличные зацепки для развития истории: местные жители поднимают бунт из-за аномального холода летом, а спецслужбы отслеживают группу по локальным скачкам радиации или мертвой фауне после использования таинств.

4.2 ТИПЫ МИСТИЧЕСКИХ ТАИНСТВ

Урон

Общее описание: Нанесение прямого физического или ментального вреда, например: Выброс пламени из рук, Телепатический удар, Бросок сгустка кислоты.

Базовая механика: Встречный бросок защиты совершается всегда. Исключение - цель добровольно принимает удар или не может сопротивляться. От физической атаки цель может использовать Атлетику (уклонение), Выживание (поиск укрытия) или базовую Плоть (выдержать урон), а также защитные Таинства. От ментальной атаки можно использовать базовый Рассудок. В боях с неигровыми персонажами игрок кидает свои кости против сложности врага. Каждый избыточный успех атакующего сверх успехов защиты наносит 1 очко урона по шкале Плоти или Рассудка.

Контроль

Общее описание: Наложение негативных состояний, таких как паралич, подавление воли, иллюзии. Например: ментальный приказ бросить оружие, Облако парализующего газа, Телекинетический захват за горло

Базовая механика: Для ментального контроля цель бросает Рассудок, для физического эффекта (яд, оцепенение) - Плоть. В боях с NPC игрок кидает свои кости против сложности врага. 1 избыточный успех накладывает легкий штраф (цель теряет 1 кость из пула на следующий ход), 2 успеха - частичный контроль или оглушение, 3 и более успехов - полный паралич или подчинение приказам.

Защита

Общее описание: Мистическая броня любого рода. Например: Превращение кожи в сталь, Проекция энергетического щита, Аура расщепления чужой магии.

Базовая механика: При защите эффект усиливает уже существующую броню и работает как количество очков, которые врагу нужно пробить своими успехами. За каждый уровень этого Эффекта персонаж получает +1 кость к любым броскам защиты в бою, либо способность автоматически снижает входящий урон на 1 единицу за счет поглощения (выбирается один вариант при создании).

Перемещение

Общее описание: Любой вид перемещений в пространстве. Например: Мгновенный скачок за спину противника, Левитация над пропастью, Превращение в тень для скольжения по стенам.

Базовая механика: Бросок Эффекта заменяет Атлетику или Управление транспортом в экстренных ситуациях. Позволяет персонажу игнорировать физические препятствия. 1 успех - прыжок на крышу или за спину врагу, 3 успеха - телепортация на другой конец города.

Восприятие

Общее описание: Сверхчеловеческое восприятие любого рода даже от чувств, органов которых у людей может не быть. Например: Чтение мыслей, рентгеновское зрение, эхолокация, предвидение, общение с сущностями или животными.

Базовая механика: Если цель активно скрывает мысли или прячется, кидается встречный бросок Рассудка или Скрытности. Враг может использовать оккультные блоки или Скрытность. Способность может заменять навыки Наблюдательность и Интуиция. 1 успех дает поверхностные данные (текущая эмоция цели, наличие магии вокруг), 3 успеха вскрывают глубокие секреты, точные мысли или позволяют видеть сквозь бетонные стены бункера.

Создание

Общее описание: Материализация объектов различных свойств, например, иллюзии по типу голограммы, стены огня, материализация лома из воздуха.

Базовая механика: Бросок костей Эффекта определяет прочность созданного объекта или реалистичность иллюзии. Созданная стена имеет столько запаса прочности (Плоти), сколько успехов выпало при броске.

Изменение

Общее описание: Все, что касается изменения окружающего материального мира или любого рода существ. Например: Лечение ран, регенерация, превращение одних материалов в другие, воскрешение. Мгновенное сращивание перелома, Превращение пистолета в руке врага в воздушный шарик, Мутация собственной руки в лезвие.

Базовая механика: Встречный бросок Плоти совершается всегда, если цель не желает изменяться. Лечение союзников - без сопротивления. Для лечения - каждый успех восстанавливает 1 кость Плоти союзнику. Для превращения объектов - сложность броска (от 1 до 4) зависит от массы и плотности объекта (превратить замок в песок легче, чем целый танк)

4.3. СОЗДАНИЕ МИСТИЧЕСКИХ ТАИНСТВ

Уровень развития сверхъестественных сил у персонажа выбирается на старте с мастером:

- **Талантливый** - 1 (или 2-3 очка по решению мастера)
- **Искусный** - 5 очков
- **Мастерский** - 10 очков.

Цена 1 базовой кости равна 1 очко Мистики. Очки, полученные за счет недостатков (Велумов) могут быть потрачены только на усиление этой же самой способности.

Если для вашей игры нужен другой баланс сил - смело меняйте стартовые условия!

Стартовые данные для МТ до модификации

Таинство активируется мгновенно в свой ход и действует один раунд. Базовая дистанция до цели - около полуметра. Эффекты без атакующего потенциала по умолчанию применяются на самого мистика.

Для поддержания магии каждый ход требуется совершать новый базовый бросок. Продление способности требует постоянной концентрации, а в стрессовых ситуациях для ее удержания необходим успешный бросок Рассудка. По умолчанию досрочно отменить или убрать эффект невозможно - он всегда длится ровно один раунд.

Базовая механика настраивается через **Акрисы** (положительные модификаторы) и **Велумы** (негативные модификаторы) ниже. При необходимости один и тот же Акрис или Велум разрешается брать несколько раз для разных эффектов.

Велум приносит очки только за логичные ограничения, которые действительно урезают силу мистики. Например, Велум "Ситуативность" с условием "не работает без сознания" не дает очков для атак, контроля или телекинеза: персонаж в отключке и без того не может действовать.

Зато это же ограничение дает законный бонус при Акрисе "Постоянство" - ведь длительные чары развеются, если герой потеряет сознание.

Если же эффект должен работать сам по себе в любых условиях и без бросков костей (например, регенерация ран или дыхание под водой даже без сознания), возможно, логичнее оформить его через подходящие Видовые особенности (см. Главы 6.5-6.6).

Одинаковые результаты можно получать совершенно разными путями: нанести урон огнем можно прямым боевым Таинством, заранее подготовленным оккультным ритуалом или активацией артефакта. Разные школы магии часто приходят к одному и тому же итогу через разные типы Таинств.

Комбинации Таинств

С разрешения мастера вы можете иметь вариант комбинированных Таинств, когда два или больше эффектов работают вместе (например, наносить урон при изменении формы чужого тела). Базовая механика: берется Таинство с меньшим количеством костей и за каждое дополнительное добавляется +1 к сложности броска. Мастер может отказать в возможности существования подобного комбо, если посчитает его неуместным в конкретной игре.

Опциональное правило: Упрощенная сборка Таинств

Можно не использовать таблицы Акрисов и Велумов: мастер просто выдает повышенный запас очков Мистики, где каждое очко сразу добавляет одну кость к выбранному типу Таинства. Все условия способностей утвердите на словах при генерации, а ситуативные плюсы и минусы на игре отражайте обычной сложностью броска.

АКРИСЫ

МОДИФИКАТОР	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
Дальнобойность	-3	Способность применяется на дистанции прямой видимости снарядом или лучом. Требуется чистая траектория полета. Эффекты Восприятие и Перемещение всегда действуют на дистанции, поэтому этот Акрис для них брать не нужно.
Массовость	-4	Эффект бьет по площади, поражая сразу несколько целей в заданном радиусе.
Длительность	-2	Эффект продолжает работать автономно несколько раундов, не требуя от мистика траты действий на концентрацию.
Вторичный эффект	-1 за раунд	Способность накладывает остаточное действие (горение, разъедание, удовольствие), наносящее урон или эффект в начале следующего раунда.
Проникающий	-7	Удар или эффект полностью игнорирует обычную физическую броню и материальные укрытия. Мистические барьеры, энергетические щиты или сверхъестественная защита пробиваются только через встречный бросок сопротивления цели (Плоть или Рассудок в зависимости от природы чар).
Самонаводящийся	-2 за раунд	При провале броска (0 успехов) заряд делает повторную попытку срабатывания в следующем раунде без траты действия персонажа.
Отражение	-3	При успешном поглощении урона щитом половина энергии (с округлением вниз) возвращается обратно в атакующего, а сопротивление бросается как обычно.
Автономность	-4	Эффект действует по заданному сценарию без концентрации и команд мистика. Иллюзорная собака бегает по комнате, голем атакует ближайших врагов. Мистика исчезает в конце текущей сцены или по истечении своего базового срока жизни.
Материализация	-4	Эффект возникает прямо на цели или внутри нее. Траектории полета нет, увернуться физическим перемещением практически невозможно.
Постоянство	-6	Эффект закрепляется в реальности навсегда. Иллюзорная стена стоит столетиями, возведенный барьер окаменевает навечно. Мистика статична, она будет существовать до тех пор, пока ее не сломают физически или не развеют заклинанием.
Инверсия	от -1 до -8	Обращает базовый принцип действия мистики. Например, позволяет передавать мысли вместо чтения (1), не выпустить что-то из барьера во внешнее пространство или разрушить ранее созданный тем же героем объект. Применимо только по одобрению мастера. Для разных эффектов одного таинства нужно брать инверсию дважды. Например, при огненном барьере, первое - огненный или ледяной барьер, второе - вокруг себя или вокруг других, третье - поджечь или погасить собственный барьер.
Усиление	-12	По договоренности с мастером значительно усиливает эффект на больших сложностях (прожечь планету, телепорт в другую галактику и пр.) Может использоваться в паре с Велумом Лимит и перезарядкой.

ВЕЛУМЫ

МОДИФИКАТОР	БОНУС	ОПИСАНИЕ
Касание	1	Требуется буквальное физическое прикосновение к цели (контакт возможен через одежду или броню).
Заметный	1	Мистика грубо вмешивается в окружение и привлекает внимание. Очевидцы легко замечают аномалию: видят оптические искажения, слышат гул или физически ощущают холод, тревогу и чужой взгляд.
Расходник	1-6 по редкости	Способность требует специфического топлива (например, кровь, батарея, химикат). Нет ресурса - мистика недоступна. +1-2: Частое явление или доступный ресурс (примеры: работает ночью, требует каплю своей крови). +3: Специфические условия (примеры: работает только в дождь, требует заряженные аккумуляторы). +5: Редкие явления (примеры: работает в полнолуние, требует редкий или дорогой металл). +6: Уникальные условия (примеры: раз в году, кровь конкретного редкого существа).
Подготовка	1 за раунд, максимум 3	Способность требует времени на непрерывную концентрацию в реальном времени. Персонаж пропускает свои действия или ходы, пока накапливает силу (+1 очко за каждый полный пропущенный раунд подготовки перед активацией).
Ритуал	4	Таинство требует длительной подготовки (от пяти ходов до дней или месяцев): специальных реагентов, ритуальных действий, формул или начертанных знаков. Активировать способность спонтанно без выполнения всех условий нельзя.
Неконтроли-руемость	1-3	При провале броска мистика дает нежелательный эффект, например, разрушает важное окружение (+1), бьет по случайному союзнику (+2) или добавляет два очка Стресса мистику (+3).
Артефакт	2	Сила привязана к физическому объекту (артефакт, протез). Если предмет потерян или сломан, способность отключается.
Неточный	1-3	Громоздкая или нестабильная способность. Срабатывает с погрешностью или хаотично может повредить все вокруг цели или дополнительные цели, местность.
Работает только в особом месте	1-4 по редкости	Работает исключительно в определенных местах, например, в зонах с истонченной Гранью Бездны или при высоком радиационном фоне. Зависит от сложности найти подобное место - определяет мастер.
Отдача	2 или 4	Каждое применение способности гарантированно наносит мистику 1 очко урона по Плоти (+4) физически или ментально или накладывает временный сюжетный Недостаток Состояние Здоровья (+2) в обострении до конца сцены, например, глухота, тремор, сильная мигрень.
Ситуативность	1-4 по редкости	Работает только при жестких условиях (только ночью, только под дождем, только если мистик уже ранен, если мистика слышат и понимают). Редкость ситуаций определяется мастером.
Хрупкость	2	Щит или мистический эффект мгновенно разрушается при контакте с определенным элементом (например, щит уязвим к огню).
Прямой контакт	3	Требует прикосновения к цели исключительно "кожа к коже", без перчаток, одежды или других препятствий.
Питается Стрессом	4	Каждое применение способности автоматически добавляет 1 очко Стресса мистику.
Лимит и перезарядка	1-12	Способность имеет ограниченное количество применений, восстанавливающихся по истечении определенного количества времени. Сложите два фактора. 1. Запас зарядов (до необходимости восстановления): • 3 заряда: +1 очко • 2 заряда: +2 очка • 1 заряд: +4 очка 2. Время восстановления каждого заряда: • Один ход: 0 очков • 2 хода: +1 очко • 1 сцена: +2 очка • 1 сутки: +4 очка • 1 в историю (миссию): +8 очков Восстановление зарядов начинается только тогда, когда персонаж перестает применять способность. Трата любого заряда во время перезарядки сбрасывает накопленный прогресс и запускает таймер заново.

РАЗДЕЛ

05

ПРОГРЕССИЯ ГЕРОЯ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

5.1. Награды и опыт

5.2. Прокачка характеристик

5.1 НАГРАДЫ И ОПЫТ

Базовая норма за одну игровую сессию - 3-7 очков опыта. Мы советуем выдавать опыт всей группе одинаково, независимо от того, кто именно закрыл арку или личное Стремление. Вы, конечно же, можете условиться делать иначе.

- 1-2 XP - за участие и успешное завершение сессии.
- 1 XP - за развитие персонажа внутри игры.
- 1 XP - за яркий отыгрыш Принципов, Искушений или Клейма.
- 1-2 XP - за успешное закрытие личного Стремления.
- 1 XP - за прохождение сюжетной арки.

5.2 ПРОКАЧКА ХАРАКТЕРИСТИК

Прокачка Способностей

Шкала Способностей идет от 1 до 10, поэтому затраты опыта возрастают прогрессивно. Это защищает баланс от быстрой прокачки навыков до максимума.

+1 к Способности:	Новый ур ×2 XP
Новая Способность:	3 XP

Пример: Поднять навык с 3 до 4 уровня стоит 8 XP. Поднять с 6 до 7 уровня стоит 14 XP.

Прокачка Мистики за Опыт

+1 кость к Таинству:	новый ур ×4 XP
Новое Таинство (1 кость):	5 XP.
Добавление Акриса:	4 XP за пункт
Удаление Велума:	4 XP за пункт

Прокачка нецифровой и сюжетной части

Прокачка нарративных элементов необходима, так как она отражает личностный рост, социальные изменения и излечение травм.

Покупка Компетенции: 4 XP (максимум 4)
Добавить достоинство или сброс Недостатка: Стоимость трейта в очках ×3 в XP (для снятия Недостатка обязательно сюжетное обоснование).

Смена Принципов и Искушений: Происходит бесплатно через встроенные механики Метаморфоз и Нервных срывов.

Искупление Клейма: Не требует траты XP. Происходит исключительно через отыгрыш и сюжетные действия.

Пример: Покупка достоинства "Чувство опасности" (3) стоит 9 XP.

Пример: Излечить "Состояние здоровья легкое" (-1) стоит 3 XP и требует проведенной операции или лечения в игре.

РАЗДЕЛ

06

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

6.1. Тело и Разум: Преимущества

6.2. Тело и Разум: Недостатки

6.3. Наследие: Преимущества

6.4. Наследие: Недостатки

6.5. Видовые особенности: Преимущества

6.6. Видовые особенности: Недостатки

Достоинства и недостатки в категории **Тело и Разум** корректируют базовые характеристики персонажа в случаях, когда его физические или ментальные данные отличаются от усредненной общечеловеческой нормы. Эти параметры покупаются за очки создания на старте игры.

Достоинства и недостатки категории **Наследие** отражают социальный статус персонажа, его финансовое положение, связи и репутацию в игровом мире. Они также приобретаются на старте за очки генерации.

Достоинства и недостатки категории **Видовые особенности** отражают сверхъестественную природу героя. Здесь собраны врожденные дары и проклятия вашего вида.

Мы настоятельно рекомендуем мастеру всегда предупреждать, какие из Видовых особенностей могут быть не применимы в конкретной игре - мы лишь

предлагаем вам опции на выбор, понимая, что какие-то из них могут легко сломать игру. Избавиться от недостатка или приобрести достоинство во время игры можно после одобрения мастера за игровой опыт.

6.1. ТЕЛО И РАЗУМ: ДОСТОИНСТВА

Чувство опасности (1): Снижает базовую сложность броска Интуиции на 1 пункт при предчувствии засад, ловушек или скрытой угрозы.

Боевые рефлексы (3): Дает +2 кости к любым защитным действиям (уклонение, парирование, ответный выстрел с целью заставить противника спрятаться) в любом боевом столкновении. Требует наличия боевой Компетентности.

Приятная внешность (1): Дает +1 кость к любым броскам Соблазнения и Убеждения при первом впечатлении. Нельзя брать вместе с "Красивый" или "Выдающаяся Внешность".

Красивый (2): Дает +2 кости к любым броскам Соблазнения и Убеждения при первом впечатлении. Нельзя брать вместе с "Приятная внешность" или "Выдающаяся внешность".

Выдающаяся внешность (3): Дает +3 кости к любым броскам Соблазнения и Убеждения при первом впечатлении. Нельзя брать вместе с "Приятная внешность" или "Красивый".

Тренированный: Спортивная форма (1): Дает +1 кость к проверкам, требующим применения чистой грубой силы или выносливости. Нельзя брать вместе с "Сильный" или "Очень спортивный".

Тренированный: Специалист (2): Дает +2 кости к проверкам, требующим применения чистой грубой силы или выносливости. Нельзя брать вместе с "Спортивная форма" или "Очень спортивный".

Тренированный: Эксперт (3): Дает +3 кости к проверкам, требующим применения чистой грубой силы или выносливости. Нельзя брать вместе с "Спортивная форма" или "Сильный".

Очень высокий (2): Рост дает +2 кости к проверкам Запугивания через физическое доминирование, но автоматически повышает сложность бросков Скрытности в толпе на 1 пункт.

Волевой (3): Дает +2 кости к проверкам базового Рассудка против любых попыток подавления воли, запугивания или гипноза.

Приятный голос (2): Снижает сложность бросков Выступления, Соблазнения и Убеждения на 1 пункт.

Высокий болевой порог (6): Персонаж привычен к тяжелым травмам и умеет терпеть боль. Игнорирует штрафы от ранений и физических помех вплоть до -2 костей (или +1 пункта сложности). Дает бонус +2 кости к проверкам Плоти против Болевого шока и мистических эффектов Контроля, основанных на боли. Нельзя брать вместе с достоинством "Абсолютный болевой порог".

6.2. ТЕЛО И РАЗУМ: НЕДОСТАТКИ

Зависимость, легкая (1): Зависимость от веществ в крови. Если персонаж лишен объекта зависимости, он получает штраф -1 кость на все ментальные броски и проверки Рассудка.

Зависимость, тяжелая (3): Если персонаж лишен объекта зависимости, он получает штраф -1 кость на ментальные броски. Дополнительно накладывается штраф -2 кости на физические действия из-за ломки, и персонаж получает 1 единицу Стресса за каждый день без дозы.

Плохая внешность: Непривлекательный (1): Отнимает 1 кубик от всех бросков Соблазнения и социального взаимодействия (где логично по запросу мастера). Нельзя брать вместе с "Уродливый" или "Отвратительный".

Плохая внешность: Уродливый (3): Повышает сложность бросков Соблазнения и социального взаимодействия (где логично по запросу мастера) на 1 пункт. Нельзя брать вместе с "Непривлекательный" или "Отвратительный".

Плохая внешность: Отвратительный (5): Повышает сложность бросков Соблазнения и социального взаимодействия (где логично по запросу мастера) на 2 пункта. Нельзя брать вместе с "Непривлекательный" или "Уродливый".

Непоседливый (1): Персонаж не переносит долгих сборов, затянутых споров и пассивного ожидания. В ситуациях, требующих долгого сидения на одном месте (многочасовая слежка, засада, занудные бюрократические переговоры), сложность проверок повышается на 1 пункт. Если группу вынуждают часами сидеть без дела, герой получает 1 очко Стресса от нарастающего раздражения. Нельзя брать вместе с недостатком "Нетерпеливый".

Нетерпеливый (3): Персонажу буквально не сидится на месте: подготовка и выжидание выводят его из равновесия. Когда план требует терпеливо ждать удобного момента (сидеть в засаде, тихо следить или не нажимать на курок), мастер вправе потребовать бросок Рассудка. При провале персонаж срывается в действие раньше времени либо получает 1 очко Стресса, если соратники силой удерживают его на месте. Нельзя брать вместе с недостатком "Непоседливый".

Плохое зрение, легкое (1): Мешает только при потере или поломке очков или линз. Без них персонаж получает штраф -2 кости на все визуальные проверки. Нельзя брать вместе с Плохое зрение, тяжелое, Плохое зрение, особое состояние или Слепой.

Плохое зрение, тяжелое (2): Мешает только при потере или поломке очков или линз. Без них персонаж получает +1 к сложности на все визуальные проверки. Нельзя брать вместе с другими недостатками, касающимися плохого зрения.

Плохое зрение, особое состояние (3): Работает даже в очках (туннельное зрение, светобоязнь), повышая сложность профильных визуальных бросков на 1 пункт. Нельзя брать вместе с другими недостатками, касающимися плохого зрения.

Слепой (4): Означает автоматический провал любых действий, требующих визуального контакта. Нельзя брать вместе с другими недостатками, касающимися плохого зрения.

Проблемы с движением, ноги (2): Штраф -2 кости к пулу при попытках активно передвигаться, например, бежать, прыгать или преследовать цель. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Проблемы с движением".

Проблемы с движением, ноги, хромота (3): Снижает пул на 4 кости при любых физических действиях, завязанных на перемещение в пространстве. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Проблемы с движением".

Проблемы с движением, не может бегать, хромота (4): Персонаж физически лишен возможности передвигаться быстрее, чем медленным шагом. Герой получает автоматический провал любых бросков на скорость или преследование. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Проблемы с движением".

Проблемы с движением, полностью обездвижен (5): Персонаж прикован к инвалидному креслу. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Проблемы с движением".

Низкий рост (2): Ваш рост сильно ниже среднего для вашего вида. Это повышает сложность всех бросков, что требуют куда-то дотянуться, а также бросков Запугивания, Рукопашного боя и физического противостояния на 1 пункт против противников выше вас.

Рисковый (1): Игрок лишается права получать Токены Удачи за нестандартные решения, если выбирает безопасный план действий при наличии очевидно рискованного. Этот недостаток не гарантирует получение Токена, финальное решение всегда остается за мастером.

Физически слабый (1): Повышает итоговую сложность всех бросков, требующих применения физической силы, поднятия тяжестей или выносливости, на 1 пункт. Провал такой проверки может повлечь за собой бросок Плоти, чтобы избежать последующего несчастного случая.

Слабовольный (-5): Повышает итоговую сложность всех бросков на сопротивление ментальному давлению, запугиванию, внушению или любому иному внешнему воздействию на Рассудок на 1 пункт. Провал такой проверки автоматически дает персонажу 1 дополнительную единицу Стресса.

Болтун (-3): Этот недостаток активно отыгрывается игроком в процессе сессии. В критических или напряженных ситуациях мастер имеет право потребовать бросок Рассудка, чтобы персонаж смог сдержать себя, не выдав важную тайну или не встряв в чужой разговор.

Состояние здоровья легкое (-1): Пример - аллергия или мигрень. В зоне триггера или при обострении сложность профильных бросков повышается на 1 пункт.

Состояние здоровья средней тяжести (-2): Пример - астма. При физической нагрузке без медикаментов временно отнимает 2 кости из бросков Плоти.

Состояние здоровья тяжелое (-3): Пример - диабет. Пропуск приема лекарств требует броска Плоти. В случае неуспеха персонаж получает штраф -3 кости ко всем совершаемым действиям из-за риска потери сознания.

Плохая память (-2): Повышает итоговую сложность бросков на 1 пункт в ситуациях, когда персонажу необходимо что-то вспомнить.

Вульгарный (-1): Повышает сложность любых социальных бросков на 1 пункт в ситуациях, требующих тактичности, сдержанности или соблюдения манер.

Опасное знание (-2): Персонаж владеет секретной информацией. За ним может вестись слежка. Недостаток обязан быть актуальным в игре.

Опасное знание (-4): Секретная информация грозит серьезными проблемами. Мастер может регулярно генерировать угрозы и неприятности. Недостаток обязан быть актуальным в игре.

Опасное знание (-6): Раскрытие информации грозит катастрофой. Влиятельные лица могут присылать отряды ликвидаторов за персонажем. Недостаток обязан быть актуальным в игре.

Нетерпимость (-1): Персонаж испытывает открытую неприязнь к определенной социальной группе, фракции, виду существ или явлению. Повышает сложность любых бросков на 1 пункт при прямом взаимодействии с объектом нетерпимости. Нельзя брать вместе с недостатком "Ненависть" к одному и тому же выбранному варианту.

Ненависть (-3): Персонаж одержим слепой яростью к конкретному типу людей, фракции или виду существ. Исключает возможность мирных переговоров или компромиссов с объектом ненависти. В присутствии цели мастер имеет право потребовать бросок Рассудка, чтобы персонаж смог сдержать себя и не спровоцировать открытый конфликт или не сорвать план группы. Принудительное мирное сотрудничество с объектом ненависти автоматически дает персонажу 1 единицу Стресса. Нельзя брать вместе с недостатком "Нетерпимость" к одному и тому же выбранному варианту.

Перфекционист (-1): Персонаж патологически недоволен результатами своего труда и постоянно обесценивает личные достижения. В ответ на публичную похвалу персонаж обязан открыто отрицать свой успех, иначе автоматически получит единицу Стресса из-за внутреннего диссонанса.

Опасное любопытство (-3): Персонаж испытывает болезненную тягу к тайнам, закрытым дверям и засекреченной информации. Он готов рисковать собственной безопасностью и нарушать прямые приказы ради получения ответов. При столкновении с интригующей загадкой или запретным объектом игрок обязан совершить успешный бросок Рассудка. При провале персонаж игнорирует логику и начинает исследование, даже если это активирует ловушку, выдаст позицию группы или спровоцирует врага.

Нервный (-1): Персонаж остро реагирует на любое давление, легко выходит из себя и переводит спор в открытый конфликт. Острый язык и вспыльчивость регулярно рушат переговоры и социальные связи. Пул костей для любых социальных проверок, требующих дипломатии, терпения или вежливости, снижается на 1. Не может браться вместе с недостатком "Горячая голова".

Горячая голова (-2): При прямой провокации со стороны оппонента требуется успешный бросок Рассудка, чтобы персонаж не ответил грубостью или не начал драку первым. Не может браться вместе с недостатком "Нервный".

Фобия (-3): Персонаж страдает от иррационального и парализующего страха или неконтролируемой паники перед конкретным триггером, например, огонь, замкнутые пространства, пауки, высота, по выбору игрока. До тех пор, пока источник фобии находится в зоне видимости, пул всех действий героя снижается на 2 кости. Для прямого взаимодействия с пугающим объектом может потребоваться бросок Рассудка. При внезапном столкновении с объектом своего страха персонаж мгновенно получает 1 очко Стресса. Фобия не может совпадать с действующим у героя Психозом, но она может перерасти в Психоз.

Мазохизм (-2): Персонаж испытывает нездоровое влечение к физической боли, воспринимая ее, например, как доказательство того, что он жив. Он категорически отказывается от обезболивающих, часто пренебрегает броней и тянет с перевязкой ран до последнего. Получив ранение в бою, герой обязан пройти проверку Рассудка, чтобы заставить себя уйти в укрытие или отступить - при провале он продолжает упиваться схваткой и открыто провоцирует врагов на новые удары. Если боль пытаются заглушить силой, персонаж получает 1 очко Стресса.

Мстительный (-4): Персонаж патологически помнит любые обиды, предательства или нанесенные ему оскорбления. Мирные переговоры, прощение или компромисс с обидчиком исключены. В присутствии цели мести мастер вправе потребовать успешный бросок Рассудка, чтобы персонаж удержал себя в руках и не сорвал план группы внезапным нападением. Вынужденное сотрудничество с обидчиком, уступка или отказ от возмездия когда был реальный шанс, автоматически наносят персонажу 1 очко Стресса в каждой такой сцене.

6.3. НАСЛЕДИЕ: ПРЕИМУЩЕСТВА

Ресурсы: Обеспеченный (2): Дает +1 кость к броскам Финансов. Обеспечивает персонажа базовым комфортом и возможностью покупать стандартные услуги без подсчета мелочи. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории Ресурсы.

Ресурсы: Богатый (4): Дает +3 кости к броскам Финансов. Нарративно обеспечивает доступ к дорогой недвижимости и крупным суммам. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории Ресурсы.

Ресурсы: Безумно богатый (6): Дает +5 костей к броскам Финансов. Доступ к эксклюзивным ресурсам, военным образцам и возможность подкупа высших чинов. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории Ресурсы.

Банда (3): Персонаж контролирует малую группу лояльных людей (от 2 до 5 человек). Их разрешено регулярно использовать для сбора уличных слухов, охраны статических объектов, исполнения простейших диверсий или создания массовости в сцене. Данные NPC выполняют только простые поручения, не могут заменять полноценных компетентных союзников и не участвуют вместо персонажа в сложных операциях или боевых столкновениях.

Союзник (3): Доступ к лояльному NPC с полезными навыками. Союзник готов оказывать серьезные услуги или рисковать собой, но взамен регулярно требует равноценных ответных одолжений, продолжительное игнорирование которых приведет к потере связи. При потере Союзника мастер может предложить ему замену в игре.

Известный в своей сфере (1): Снижает сложность бросков Политики и Убеждения на 1 пункт при взаимодействии с представителями узкой аудитории. Дает право прохода в профильные зоны. Данное достоинство полностью несовместимо с достоинством Авторитетность. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Известный".

Известный в городе и окрестностях (2): Снижает сложность социальных бросков на 1 пункт в пределах города. Данное достоинство полностью несовместимо с достоинством Авторитетность. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Известный".

Известный в стране (3): Снижает сложность социальных бросков на 1 пункт в пределах страны. Данное достоинство полностью несовместимо с достоинством Авторитетность. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Известный".

Известный международно (4): Снижает сложность социальных бросков на 1 пункт по всему миру. Данное достоинство полностью несовместимо с достоинством Авторитетность. Нельзя брать вместе с любым другим недостатком раздела "Известный".

Дополнительный язык (2): Позволяет читать, понимать и говорить на выбранном иностранном языке.

Авторитетность (3): К мнению персонажа склонны прислушиваться в рамках определенного сообщества. Рядовые члены группы могут оказать персонажу базовую посильную помощь без бросков костей, но для получения опасных или требующих ресурсов услуг всегда необходимы стандартные социальные проверки со снижением сложности на 1 пункт. Данное достоинство полностью несовместимо с достоинством "Известный".

Этикет (2): Дает бонус +2 кости ко всем социальным броскам (Убеждение, Обман, Соблазнение, Политика) в любых ситуациях, где критически важно соблюдение регламентированных правил общения, субординации или культурных традиций.

6.4. НАСЛЕДИЕ: НЕДОСТАТКИ

Ресурсы: Низкий доход (-1): Повышает сложность бросков Финансов на 1 пункт при любых попытках приобрести снаряжение выше базового уровня. Ты не имеешь сбережений и не готов к тяжелым временам. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории "Ресурсы".

Ресурсы: Бедный (-2): Исключает возможность автоматических покупок. Приобретение даже базового снаряжения и патронов требует успешной проверки Финансов, Обмана или Ремесла. Ты с трудом оплачиваешь повседневные счета. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории "Ресурсы".

Ресурсы: Бездомный (-3): У тебя нет дома, а твои вещи - тряпье и чужие объедки. Персонаж не имеет жилья и имущества, кроме того, что может унести на себе. Любые проверки социального взаимодействия в приличном обществе получают штраф -2 кости. Поиск безопасного места для сна и базовой гигиены постоянно требует отдельных бросков Выживания. Нельзя брать вместе с любым другим Недостатком или Достоинством категории "Ресурсы".

6.5. ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ: ДОСТОИНСТВА

Дитя Бездны (5): Персонаж обладает исключительной связью со своими силами и способен направлять их интуитивно, гарантируя результат. При совершении броска на активацию мистики персонаж всегда получает 1 автоматический успех. Пул костей бросается исключительно для получения дополнительных успехов. Рекомендуется для игр с супергероями.

Полный переход - животные (4): При превращении в зверя персонаж полностью копирует биологию существа на клеточном уровне. Герой получает доступ ко всем эволюционным механизмам выбранного зверя: эхолокации, ядовитым железам, жабрам, инфракрасному зрению или способности нести яйца. Все природные атаки и уникальные чувства зверя используются как естественные свойства и не требуют затрат на комбинацию Таинств.

Полный переход - люди (2): Получая новый облик, герой копирует биологию существа на клеточном уровне и получает доступ ко всем эволюционным механизмам выбранного тела, включая полностью рабочие функции размножения.

Химера (4): Персонаж принадлежит к нечеловеческому виду или несет в себе анатомию мифического создания, выходящую за рамки обычной природы человека. Герой получает фиксированный набор врожденных черт (чаще именно анатомически) выбранного существа: функциональные крылья, рога, хвост, специфические органы чувств или уникальную биологию. Эти свойства работают как естественная часть тела, не требуют бросков на активацию и не расходуют очков Мистики. Конкретный набор признаков согласуется с мастером при создании героя. Опасные воздействия на окружающих рекомендуется оформлять через Достоинство "Врожденная аномалия" (см. ниже).

Природная стойкость (6): Этот вид отличается повышенной плотностью мышц, толстой шкурой, костяными наростами или сверхъестественной выносливостью (тролли, големы, ящеры, мутанты). Шкала здоровья остается стандартной (4 ячейки Плоти), но герой получает постоянный бонус +3 кости к базовому пулу Плоти на любые броски физической защиты: сопротивление ударам, переломам, ядам, ожогам и болевому шоку.

Неуязвимость к стихии или среде (4): Персонаж невосприимчив к одной выбранной природной силе или опасной среде: открытый огонь, мороз, электрический ток, радиация, едкие кислоты или биологические токсины. Герой полностью игнорирует физический урон от этой угрозы - природного, технологического или мистического происхождения. Он может без вреда идти сквозь пожар, дышать хлором, замыкать на себе оголенные провода или находиться в зоне радиационной аварии. Достоинство можно брать несколько раз для разных типов угроз.

Неуязвимость к физическому воздействию (12): Экстремальное достоинство, которым могут обладать бесплотные духи, тени, неуязвимые титаны. Персонаж полностью игнорирует любые физические и кинетические воздействия: пули (включая бронебойные), клинки, взрывные волны, падения с высоты и удары тяжелыми предметами. Нанести вред такому существу можно только через атаки по Рассудку, нефизическую мистику или его персональные видовые уязвимости. Доступно только с разрешения мастера.

Абсолютный болевой порог (9): Персонаж полностью лишен чувства физической боли (киборг, нежить, боевой наркоз или редкая мутация). Герой полностью игнорирует любые штрафы к действиям от переломов, ожогов, пыток и ран, а также автоматически проходит любые проверки Болевого шока (никогда не теряет ход из-за болевого спазма). Мистический Контроль через причинение боли на него не действует. Сам физический урон наносится стандартно: тело все еще разрушается, и при потере последней ячейки Плоти персонаж погибает или теряет подвижность от физического разрушения костей и мышц. Нельзя брать вместе с достоинством "Высокий болевой порог".

Врожденная аномалия, слабая (4): Организм персонажа непрерывно выделяет поверхностную сверхъестественную угрозу (легкий контактный токсин, резь в глазах, нарастающая тошнота от присутствия, морок, мистические феромоны). Свойство работает пассивно всегда - даже если персонаж без сознания или мертв. При создании выбирается один триггер: прямой взгляд "глаза в глаза", физический контакт (укус, касание, кровь) или аура в пределах одного шага. Эффект обратимый: сложность любых действий цели повышается на 1 пункт, пока длится контакт или токсин не удален из тела. Нельзя брать вместе с другими уровнями "Врожденной аномалии".

Врожденная аномалия, опасная (8): Тяжелый видовой феномен, работающий пассивно и непрерывно (например, приворот, некротический яд, патогенный вирус зомби, вампиров или оборотней при укусах и царапинах, едкая кровь или аура ужаса). Триггер выбирается на старте: взгляд, физический контакт или что-то иное. Жертва получает штраф -2 кости на любые действия и Временно теряет 1 очко Плоти или Рассудка. То есть, если эффект заявлен как вирус или яд, он наносит 1 очко урона в конце каждой сцены, пока заразу не вылечат или пока жертва сама не переборет болезнь проверкой Плоти. Нельзя брать вместе с другими уровнями "Врожденной аномалии".

Врожденная аномалия, смертоносная (12): Эпическое видовое проклятие, доступное только с разрешения мастера (окаменяющий взор Горгоны, неизлечимый штамм вируса, необратимо стирающий личность, мгновенно разъедающий некроз). Работает непрерывно даже у мертвого существа. Необходимо описать эффект и триггер. Эффект необратимый: рядовые противники (Ранг 1-2) погибают (обращаются в камень или мутируют без бросков). Сильные враги и герои игроков получают тяжелую Травму Плоти или Психоз; чтобы избежать необратимой мутации или гибели, жертва обязана пройти проверку Плоти со сложностью 3 (если бросок возможен). Нельзя брать вместе с другими уровнями "Врожденной аномалии".

6.6. ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ: НЕДОСТАТКИ

Уязвимость к Серебру (-3): Этот металл действует как абсолютный токсин, разрушающий сверхъестественную структуру тела. Любой входящий урон от оружия, содержащего серебро, автоматически увеличивается на 1 очко. При прямом физическом контакте с металлом (серебряные кандалы, застрявшая в теле пуля) персонаж полностью теряет способность активировать мистику и дополнительно получает 1 очко Стресса по истечении каждых 24 часов и до прекращения контакта.

Проклятие дневного света (-4): Персонаж несет на себе мистическую печать, делающую его уязвимым исключительно к истинному солнечному свету. Искусственные источники света или УФ-лампы не причиняют ему никакого вреда. При нахождении под прямыми солнечными лучами без плотной защитной одежды герой получает 1 очко физического урона каждый раунд. Даже если персонаж полностью закутан в ткань, мистическое подавляющее воздействие солнца сохраняется - пул всех бросков снижается на 2 кости до тех пор, пока герой не окажется в глубокой тени или помещении без окон. Нельзя брать вместе с недостатком "Уязвимость к ультрафиолету"

Уязвимость к ультрафиолету (-3): Биологическая мутация или особенность организма заставляет клетки персонажа стремительно разрушаться под воздействием ультрафиолетового излучения. Источник не имеет значения - вред наносит как дневное солнце, так и медицинские кварцевые лампы или блэклайт в ночном клубе. Под прямым воздействием интенсивного источника УФ-лучей герой получает 1 очко физического урона каждый раунд. Плотная одежда защищает от ожогов, но нахождение в зоне облучения вызывает слабость и постоянный дискомфорт - пул всех бросков снижается на 1 кость до устранения источника света. Нельзя брать вместе с недостатком "Проклятие дневного света".

Эхо оригинала (-2): При копировании чужого тела гуманоида или животного или погружения в чужой разум, персонаж перенимает инстинкты или негативные привычки оригинала (животный страх огня, тяга к сырому мясу, чужой нервный тик, тип мышления и рутина). После возврата в свой облик эти повадки сохраняются до полноценного отдыха. Чтобы пойти против навязчивого желания в критической ситуации, требуется успешный бросок Рассудка. При провале персонаж поддается инстинкту и получает 1 Стресс.

РАЗДЕЛ

07

ШАБЛОНЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ:

7.1. Примеры готовых персонажей

7.2. Суперсилы, заклинания, артефакты

7.1. ПРИМЕРЫ ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ниже собраны готовые герои под разные жанры, чтобы показать механику сборки на практике. Любого из них можно сразу взять в игру или использовать как шпаргалку для создания своего персонажа.

Внизу каждого листа есть краткое описание концепта, чтобы понять суть персонажа.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Дмитрий Соколов

КЛИЧКА
Митя



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
38

ХАОС

КЛЕЙМО

Предатель системы: бывший боксёр, вставший на сторону нелегальных рабочих против охранных структур и полиции.

ИСКУШЕНИЯ

1. Жажда полного контроля над теми, кого защищает.
2. Власть через страх, который он внушает.

УЯЗВИМОСТИ

1. Видеть насилие над беззащитными.
2. Критика его методов защиты.
3. Люди, которых он не смог спасти от депортации.

РАССУДОК
ПЛОТЬ
СТРЕСС
ТОКЕНЫ УДАЧИ

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Сильный защищает слабого.

- Эволюция
- Метаморфоза

Дисциплина выше силы.

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Создать сеть убежищ для нелегальных рабочих.
2. Разоблачить коррупцию в миграционной полиции.

СПОСОБНОСТИ

	↑↓ 0
Атлетика	7 **8**
Выживание	4 **5**
Выступление	2 **3**
Запугивание	5 **6**
Интуиция	5 **6**
Медицина	4 **5**
Наблюдательность	4 **5**
Обман	1 **2**
Право	3 **4**
Профайлинг	4 **5**
Рукопашный бой	8 **9**
Стрельба	3 **4**
Убеждение	5 **6**

КОМПЕТЕНЦИИ

Боксёр

Опекун

ТЕЛО И РАЗУМ

Боевые рефлексы [-3]

Волевой [-3]

Горячая голова [+2]

Опасное знание [+2]
└ *Коррупция в миграционной полиции*

НАСЛЕДИЕ

Авторитетность [-3]
└ *Криминальная среда*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Крупный мужчина 190 см с разбитым носом и шрамами от боксёрской карьеры. Одевается просто - спортивные костюмы, кроссовки.

Биография: Бывший чемпион по боксу, ушедший из спорта после того, как увидел избиение безоружного рабочего-мигранта полицией. Теперь патрулирует промышленный район.

При себе: Кожаная куртка, наличные деньги, мобильный телефон, ключи от спортзала.

Транспорт и перевозимое: Старый микроавтобус для перевозки беглецов, медикаменты в машине.

Дома: Маленькая квартира в промышленном районе, тренировочные мешки, архив документов о коррупции.

Защитник: Бывший боксёр, использующий силу и авторитет, чтобы прикрывать нелегальных рабочих от произвола системы.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Раджеш Верма

КЛИЧКА
Доктор Верма



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
27

ХАОС

КЛЕЙМО

Имя связано с оккультным экспериментом, в котором погиб студент.

ИСКУШЕНИЯ

1. Жажда запретных знаний любой ценой.
2. Потребность в академическом признании, толкающая на подлог.

УЯЗВИМОСТИ

1. Вина за смерть студента.
2. Публичная критика его теорий.
3. Одиночество в поиске истины.

РАССУДОК
ПЛОТЬ
СТРЕСС
ТОКЕНЫ УДАЧИ

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Истина важнее безопасности.

- Эволюция
- Метаморфоза

Знание нельзя прятать от людей.

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Найти утерянный манускрипт.
2. Искупить вину открытием, которое спасёт жизни.

СПОСОБНОСТИ

↑↓ 0

АйТи	5	6
Выживание	3	4
Интуиция	4	5
Логика	6	7
Наблюдательность	4	5
Обман	3	4
Оккультизм	6	7
Политика	4	5
Профайлинг	4	5
Убеждение	4	5
Финансы	4	5
Химия	5	6
Эрудиция	7	8

КОМПЕТЕНЦИИ

Оккультные архивы

Дедуктивный анализ

ТЕЛО И РАЗУМ

Перфекционист [+1]

Опасное любопытство [+3]

НАСЛЕДИЕ

Дополнительный язык [-2]
└ *Латынь и санскрит*

Дополнительный язык [-2]
└ *Тибетский*

Известный в своей сфере [-1]
└ *Оккультные исследования*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Худощавый мужчина в очках, всегда с блокнотом. Одежда потрёпанная - тратит деньги на книги, а не на себя.

Биография: Профессор, чьи исследования оккультных текстов запретили в университете. Охотится за манускриптами в архивах и частных коллекциях.

При себе: Диктофон, увеличительное стекло, фотографии манускриптов.

Транспорт и перевозимое: Потрёпанный седан, забитый книгами.

Дома: Квартира-архив с тысячами страниц заметок.

Оккультист: Опальный профессор, ищущий запретные знания и искупление за смерть своего студента.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Прия Патель

КЛИЧКА
Доктор Патель



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
28

ХАОС

КЛЕЙМО

Выгнанный из академии археолог, про которого говорят, что часть пропавших из музеев вещей украл он.

ИСКУШЕНИЯ

1. Месть обидчикам
2. Доказать правоту любой ценой.

УЯЗВИМОСТИ

1. Неприятие женщины-учёной в академии.
2. Сомнения в собственной компетентности.
3. Изоляция от научного сообщества.

РАССУДОК
ПЛОТЬ
СТРЕСС
ТОКЕНЫ УДАЧИ

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

История принадлежит людям, а не музеям

- Эволюция
- Метаморфоза

Правда важнее репутации и имени

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Опубликовать украденное открытие под своим именем.
2. Разоблачить плагиат бывших коллег.

СПОСОБНОСТИ

	⇅ 0
АйТи	2 **3**
Взлом замков	4 **5**
Воровство	6 **7**
Выживание	3 **4**
Геокосмические науки	2 **3**
Изобразительное искусство	2 **3**
Интуиция	3 **4**
Логика	5 **6**
Наблюдательность	5 **6**
Обман	3 **4**
Оккультизм	3 **4**
Политика	1 **2**
Рукопашный бой	2 **3**
Скрытность	6 **7**
Убеждение	2 **3**
Финансы	1 **2**
Эрудиция	7 **8**

КОМПЕТЕНЦИИ

Полевая археология

Кража артефактов

ТЕЛО И РАЗУМ

Опасное любопытство [+3]

Нетерпимость [+1]
└ *Академическая несправедливость*

НАСЛЕДИЕ

Дополнительный язык [-2]
└ *Древнегреческий*

Известный в своей сфере [-1]
└ *Археология*

Дополнительный язык [-2]
└ *Фарси*

Дополнительный язык [-2]
└ *Хинди*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Смуглая женщина с проницательным взглядом, всегда в практичной полевой одежде.

Биография: Археолог, которую выгнали после того, как коллеги-мужчины присвоили её открытие. Теперь копает в запрещённых местах и крадёт артефакты из музеев (с разными целями).

При себе: Набор отмычек, перчатки, старая записная книжка.

Транспорт и перевозимое: Внедорожник с оборудованием для раскопок.

Дома: Тайник с украденными артефактами.

Археолог: Отвергнутый академией археолог, крадущая назад собственное открытие у тех, кто его присвоил.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Карлос Сантос

КЛИЧКА
Карлито



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
27

ХАОС

КЛЕЙМО

Про него говорят: крыса. Сдавал своих и тем, и другим.

ИСКУШЕНИЯ

1. Жажда власти над людьми.
2. Тяга к статусу и роскоши.

УЯЗВИМОСТИ

1. Месть людей, которых он предал.
2. Разоблачение перед теми, кому он лгал.
3. Одиночество под маской обаяния.

РАССУДОК
ПЛОТЬ
СТРЕСС
ТОКЕНЫ УДАЧИ

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Семья превыше всего.

- Эволюция
- Метаморфоза

В делах личное - помеха.

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Помирить враждующие фракции ради собственной выгоды.
2. Вытащить младшего брата из тюрьмы.

СПОСОБНОСТИ

↑↓		0
Атлетика	2	3
Взлом замков	2	3
Воровство	2	3
Выступление	2	3
Запугивание	3	4
Интуиция	4	5
Наблюдательность	4	5
Обман	7	8
Политика	1	2
Право	1	2
Профайлинг	4	5
Рукопашный бой	1	2
Скрытность	3	4
Соблазнение	7	8
Стрельба	3	4
Убеждение	5	6
Финансы	2	3
Холодное оружие	1	2
Эрудиция	4	5

КОМПЕТЕНЦИИ

Улаживание конфликтов

Двойная игра

ТЕЛО И РАЗУМ

Красивый [-2]

Приятный голос [-2]

Опасное знание [+2]
└ *Тайные сделки враждующих банд*

Нетерпимость [+1]
└ *Предатели союзов*

Зависимость, легкая [+1]
└ *Алкоголь*

Плохое зрение, легкое [+1]
└ *Линзы*

НАСЛЕДИЕ

Союзник [-3]
└ *Коп*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Обаятельный мужчина с идеальной улыбкой, стильно одет не по средствам.

Биография: Вырос в фавеле Рио и стал связным между бандами и полицией. Теперь информатор и наводчик, но за ним тянется цепь людей, которых он предал ради выгоды.

При себе: Два телефона, пачка наличных, визитки под разными именами.

Транспорт и перевозимое: Яркий мотоцикл.

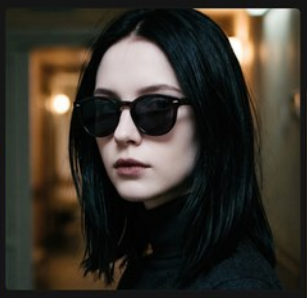
Дома: Квартира с видом на город, полная чужих секретов на бумаге.

Милашка: Обаятельный посредник между враждующими сторонами, торгующий доверием ради собственной выгоды.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Марта Линдстрём

КЛИЧКА
Ночная смена



ВИД
Вампир

ВОЗРАСТ
76

ХАОС

КЛЕЙМО

Ходят слухи, что Марта не стареет, а на её ночных сменах пропадают пакеты с кровью.

ИСКУШЕНИЯ

1. Напиться из живого человека
2. Не стирать память свидетелю ее истинной сущности

УЯЗВИМОСТИ

1. Запах свежей крови на пустой желудок.
2. Приглашения на дневные встречи.
3. Люди, которые что-то подозревают.

РАССУДОК
ПЛОТЬ
СТРЕСС
ТОКЕНЫ УДАЧИ

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Я беру только у тех, кто согласен.

- Эволюция
- Метаморфоза

Тайна важнее привязанности.

- Эволюция
- Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Прожить жизнь на одном месте, не меняя имени.
2. Найти способ вынести дневной свет хотя бы на час.

СПОСОБНОСТИ

↑↓ 0

Атлетика	1	2
Биология	3	4
Выживание	2	3
Изобразительное искусство	1	2
Интуиция	7	8
Медицина	7	8
Наблюдательность	7	8
Обман	5	6
Оккультизм	4	5
Профайлинг	2	3
Скрытность	7	8
Соблазнение	2	3
Убеждение	5	6
Химия	1	2

КОМПЕТЕНЦИИ

Ночные смены на местах работы

Смена личности

ТЕЛО И РАЗУМ

Волевой [-3]

Выдающаяся внешность [-3]

Зависимость, тяжелая [+3]
└ *Кровь*

Опасное знание [+2]
└ *Своё прошлое под прежними именами*

Перфекционист [+1]

НАСЛЕДИЕ

Дополнительный язык [-2]
└ *Испанский*

ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Проклятие дневного света [+4]

Врожденная аномалия, опасная [-8]
Вирус вампиризма, можно переболеть, если был укушен один раз. Протекает как тяжелый грипп, после чего цель или умирает, превращаясь в вампира, или выздоравливает.

МИСТИКА (3 базовых очка мистики)

Скольжение по теням (Перемещение) 2
└ *Тело растворяется в тени и движется от одной к другой, минуя препятствия.*
└ *Длительность [-2] (Скольжение идёт несколько раундов)*
└ *Ситуативность [+3] (Нужны непрерывные тени на пути)*

Внушение приказа (Контроль) 3
└ *Короткий приказ, который цель выполняет как собственное решение.*
└ *Дальнобойность [-3] (Приказ действует на расстоянии)*
└ *Ситуативность [+1] (Цель должна слышать и понимать язык приказа)*
└ *Питается Стрессом [+4]*

Ложные воспоминания (Контроль) 3
└ *Вживляет в разум цели ложное воспоминание, которое остаётся навсегда.*
└ *Постоянство [-6] (Воспоминание не развеивается)*
└ *Отдача [+2] (Мигрень и слабость после процедуры)*
└ *Ситуативность [+1] (Только в разговоре, вне боя)*
└ *Лимит и перезарядка [+5] (Один раз до паузы в два раунда)*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Худая женщина с тёмными волосами до плеч и очень светлой кожей. Носит тёмные очки, длинные рукава и мягкие ткани, почти не улыбается. Выглядит на тридцать, хотя ей за семьдесят.

Биография: Обращена в начале шестидесятых, но вместо ночной охоты выбрала тихую жизнь среди людей. Много лет работает диспетчером на станции переливания крови в ночную смену и питается только просроченными донорскими запасами. Раз в десять лет она сжигает документы, переезжает в другой город и начинает заново. Последнее время всё труднее расставаться с людьми, которые успели стать ей близкими.

При себе: Тёмные очки, зонт-трость, термос с донорской кровью, рабочий пропуск, набор поддельных документов.

Транспорт и перевозимое: Старый седан с затемнёнными стёклами и шторками на окнах.

Дома: Квартира в полуподвале с плотными шторами и холодильником для запасов.

Вампир: Вампирша, тихо живущая среди людей: работает ночью на станции переливания крови и каждые десять лет исчезает, чтобы не выдать себя.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Тобиас Керн

КЛИЧКА
Дым



ВИД
Оборотень

ВОЗРАСТ
24

ХАОС

КЛЕЙМО

Про Керна шепчутся, что по выходным он пропадает и возвращается в царапинах и с чужой кровью на одежде: то ли пьёт, то ли ввязывается в драки.

ИСКУШЕНИЯ

1. Обратить умирающего человека, чтобы спасти ему жизнь, навсегда изменив его судьбу.
2. Отпустить зверя, когда не хватает сил челвоека.

УЯЗВИМОСТИ

1. Серебро на коже: цепочки, значки, запонки.
2. Медосмотр и подобные.
3. Запах окровавленной плоти.

РАССУДОК ■■■■
ПЛОТЬ ■■■■
СТРЕСС □□□□
ТОКЕНЫ УДАЧИ ■□□□□ □□□□□

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Никого не оставляю в огне.

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

Держу себя в руках.

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Найти того, кто его обратил, и выяснить, сколько ещё заражённых.
2. Стать лучшим спасателем области и не потерять контроль над зверем.

СПОСОБНОСТИ

	↑↓ 0	
Атлетика	7	8
Выживание	7	8
Рукопашный бой	7	8
Запугивание	5	6
Интуиция	5	6
Наблюдательность	5	6
Медицина	3	4
Профайлинг	2	3
Скрытность	2	3
Убеждение	2	3
Химия	2	3
Взлом замков	1	2
Управление транспортом	1	2

КОМПЕТЕНЦИИ

Спасательные работы

Дейтствия при плохой видимости

ТЕЛО И РАЗУМ

Тренированный: Эксперт [-3]

Красивый [-2]

Чувство опасности [-1]

Волевой [-3]

Горячая голова [+2]

Опасное знание [+2]
└ *Кто и где его обратил*

Непоседливый [+1]

ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Полный переход - животные [-4]
└ *Волчий облик*

Врожденная аномалия, опасная [-8]
└ *Вирус оборотней при укусах и царапинах. Триггер: физический контакт (укус, царапина).*

Уязвимость к Серебру [+3]

Эхо оригинала [+2]
└ *Животный страх огня, тяга к сырому мясу*

МИСТИКА (1 базовое очко мистики)

Чувство опасности (Восприятие) 5
└ *Шестое чувство предупреждает о смертельной опасности за секунду до неё.*
└ *Автономность [-4] (Срабатывает само, без действия)*
└ *Лимит и перезарядка [+4] (2 заряда (+2), восстановление 1 сцена (+2))*
└ *Питается Стрессом [+4]*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Высокий (192 см) спортивный парень двадцати четырёх лет: широкие плечи, тёмные волосы, тёплая улыбка и уверенный взгляд. Много времени проводит в зале, одежда на нём всегда сидит хорошо, а сила чувствуется в каждом движении.

Биография: Тобиас пришёл в пожарную часть после армии и сразу стал лучшим на курсе по нормативам. Два года назад на одном из первых ночных вызовов он вынес из горящего дома незнакомца, и тот в панике укусил его. С тех пор Тобиас оборотень: сил стало вдвое больше, чувства обострились, а по выходным зверь рвётся наружу. Пока он держится и остаётся любимцем части, но не знает, кто тот чужак и сколько таких, как он.

При себе: Каска, огнеупорная куртка, рация, аптечка, складной нож. Серебряных вещей не носит.

Транспорт и перевозимое: Старенький мотоцикл и спасательный набор.

Дома: Комната при пожарной части, шкаф с запасной одеждой (после превращений она рвётся) и папка с вырезками о нераскрытых поджогах.

Оборотень: Молодой сильный пожарный-спасатель, любимец части, скрывающий, что два года назад был укушен и теперь превращается в зверя.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Ваэлор Сиртан

КЛИЧКА
Свидетель



ВИД
Эльф

ВОЗРАСТ
326

ХАОС

КЛЕЙМО

Лжесвидетель: эльф, чьё ложное слово под присягой стоило жизни целому пограничному городу.

ИСКУШЕНИЯ

1. Принять собственную ложь за правду, чтобы перестать чувствовать вину.
2. Использовать дар говорить с мёртвыми, чтобы держать кого-то на крючке.

УЯЗВИМОСТИ

1. Запах гари.
2. Прямой вопрос под обещанием или присягой.
3. Родственники погибших, узнавшие его.

РАССУДОК ■■■■
ПЛОТЬ ■■■■
СТРЕСС □□□□
ТОКЕНЫ УДАЧИ ■□□□□

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Я обязан помочь мертвым быть услышанными

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

Слово, данное вслух, нерушимо.

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Назвать вслух по именам всех погибших в Брезенхольме.
2. Публично отречься от своего ложного свидетельства перед советом.

СПОСОБНОСТИ ⇅ 0

Атлетика	3	4
Биология	1	2
Взлом замков	1	2
Выживание	4	5
Выступление	4	5
Запугивание	1	2
Интуиция	6	7
Наблюдательность	8	9
Обман	4	5
Оккультизм	4	5
Политика	1	2
Право	1	2
Профайлинг	6	7
Скрытность	2	3
Стрельба	3	4
Убеждение	4	5
Холодное оружие	3	4
Эрудиция	2	3

КОМПЕТЕНЦИИ

Придворный свидетель

Чтение последних мгновений

ТЕЛО И РАЗУМ

Приятный голос [-2]

Чувство опасности [-1]

Фобия [+3]
└ *Открытое пламя*

Опасное знание [+2]
└ *Подлинный текст договора о Брезенхольме*

Нетерпимость [+1]
└ *Клятвопреступники и лжецы*

НАСЛЕДИЕ

Этикет [-2]
└ *Эльфийский двор*

Известный в своей сфере [-1]
└ *Свидетели договоров*

Дополнительный язык [-2]
└ *Дворфийские рунные договоры*

МИСТИКА (3 базовых очка мистики)

Последнее слово (Восприятие) 5
└ *Услышать последние мысли и слова умершего.*
└ *Касание [+1] (Прикосновение к телу или к месту гибели)*
└ *Ситуативность [+2] (Не позже суток после смерти)*
└ *Расходник [+1] (Капля собственной крови)*

Присяга (Контроль) 5
└ *Заставить говорить правду того, кто уже давал клятву.*
└ *Ситуативность [+2] (Только на того, кто ранее произносил клятву)*
└ *Заметный [+1] (Древний напев слышен всем вокруг)*

Шаг сумерек (Перемещение) 4
└ *Скользящий рывок через тень на короткое расстояние.*
└ *Ситуативность [+2] (Только в сумерках или ночью)*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Высокий, сухопарый эльф с серебристо-серыми волосами, убранными в узел. Тонкие пальцы в чернильных пятнах, одежда скромная, цвета сумерек. Взгляд задерживается на собеседнике на секунду дольше, чем принято.

Биография: Триста лет назад стал Свидетелем Договоров при эльфийском дворе - слово Свидетеля по закону не подлежало сомнению. Когда спор о правах на воду грозил войной, Ваэлор засвидетельствовал, что человеческая делегация подписала пункт, которого она не подписывала. Мир сохранился, но город Брезенхольм объявили нарушителем договора, и пограничная стража его сожгла. Теперь он бродит от места к месту, приходит туда, где случилась смерть, слушает последние слова погибших и свидетельствует за них - за плату или даром.

При себе: Стопка чистых свитков, перо с запасом чернил, короткий кинжал, узкий лук со связкой стрел, серебряная игла для крови.

Транспорт и перевозимое: Спокойная гнедая кобыла, вьючные сумки с бумагами и травяными настоями.

Дома: Нет постоянного дома. В горной башне остался архив копий всех своих договоров.

Эльф-Медиум: Долгожитель, чья ложь на присяге погубила город. Теперь слушает последние слова мёртвых и свидетельствует за них.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Дурмар Хельгрин

КЛИЧКА

ХАОС

КЛЕЙМО

Унаследовал клановый долг, который невозможно выплатить за одну жизнь.

ИСКУШЕНИЯ

1. Присвоить часть взысканного, чтобы быстрее закрыть свой долг.
2. Сменить сторону, чтоб быстрее выкупить долговую запись.

УЯЗВИМОСТИ

1. Разговор о долговой книге его рода.
2. Слово, нарушенное на камне.
3. Долгое пребывание под открытым небом.



РАССУДОК ☐☐☐☐
ПЛОТЬ ☐☐☐☐
СТРЕСС ☐☐☐☐
ТОКЕНЫ УДАЧИ ☐☐☐☐☐

ВИД
Дворф

ВОЗРАСТ
84

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Договор на камне - всегда двухсторонний.

☐ Эволюция ☐☐☐☐
☐ Метаморфоза ☐☐☐☐

Взыскание не даёт права на жестокость.

☐ Эволюция ☐☐☐☐
☐ Метаморфоза ☐☐☐☐

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Закрыть последнюю страницу долговой книги рода Хельгрин.
2. Найти подлинный залоговый договор, в котором, по его подозрению, есть подделка.

СПОСОБНОСТИ

	⇅ 0
Атлетика	7 **8**
Выживание	3 **4**
Запугивание	6 **7**
Инженерия	4 **5**
Наблюдательность	5 **6**
Право	7 **8**
Профайлинг	4 **5**
Ремесло	5 **6**
Убеждение	5 **6**
Финансы	8 **9**
Холодное оружие	7 **8**

КОМПЕТЕНЦИИ

Долговое право

Горняцкий бой

ТЕЛО И РАЗУМ

Тренированный: Специалист [-2]

Горячая голова [+2]

Фобия [+3]
└ *Открытое небо и высота*

Вульгарный [+1]

Зависимость, легкая [+1]
└ *Пиво*

НАСЛЕДИЕ

Авторитетность [-3]
└ *Гильдия взыскателей*

Известный в своей сфере [-1]
└ *Долговые гильдии*

МИСТИКА (3 базовых очка мистики)

Каменная кожа (Защита) 4
└ *Кожа наливается серой плотностью гранита.*
└ *Длительность [-2] (Держится несколько раундов)*
└ *Ситуативность [+2] (Только стоя на камне или на земле)*
└ *Хрупкость [+2] (Кислота разъедает защиту)*

Слух камня (Восприятие) 3
└ *Ощутить ходы, пустоты и шаги в толще породы.*
└ *Касание [+1] (Ладонь на камне)*
└ *Работает только в особом месте [+1] (Только в горной породе и под землёй)*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Коренастый дворф с седеющей рыжей бородой, заплетённой в две косы с железными кольцами. Кожаный фартук поверх кольчуги, ладони в мозолях от рукояти молота.

Биография: Отец Дурмара поручился горным имуществом клана перед людьми-ростовщиками и умер, не расплатившись. По закону дворфов долг перешёл к сыну, а после него перейдёт дальше по роду. Дурмар работает взыскателем гильдии: часть каждого возвращённого долга гильдия засчитывает в его собственный. Он в каждом должнике видит себя, из-за чего то слишком мягок, то срывается на вспышки ярости - и гильдия за ним присматривает.

При себе: Боевой молот-кирка, выписка из долговой книги, печать гильдии, набор мерных весов, кошель залоговых монет.

Транспорт и перевозимое: Крепкий тележный обоз с ящиками конфискованного имущества, забранного в счёт долгов.

Дома: Каморка при гильдии, сундук с копиями договоров рода и тетрадь, где он ведёт счёт собственному долгу.

Дворф-Взыскатель: Коренастый боец гильдии, выбивающий долги молотом и законом, пока сам расплачивается по долгам своего рода.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Рэй Ковач

КЛИЧКА



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
29

ХАОС

КЛЕЙМО

Его импланты улавливают сигналы инфраструктуры, не предназначенные для людей, и он один заметил, что сбои в городе идут по расписанию. Безумец?

ИСКУШЕНИЯ

1. Устроить собственный сбой, вопреки.
2. Довериться городскому ИИ, если тот уверяет, что на его стороне.

УЯЗВИМОСТИ

1. Непонятный или резкий гул в акустических имплантах.
2. Люди, не верящие в закономерности.
3. Полная потеря сигнала.

РАССУДОК ■■■■
ПЛОТЬ ■■■■
СТРЕСС □□□□
ТОКЕНЫ УДАЧИ ■□□□□ / □□□□□

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Пофикси, чтобы это было для людей, где можешь

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

Я не верю в совпадения

- [x] Эволюция
- [ ] Метаморфоза

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Выяснить, к чему город готовится своими "случайными" сбоями.
2. Опубликовать расписание сбоев там, где его нельзя стереть.

СПОСОБНОСТИ

	⇅ 0
АйТи	7 **8**
Атлетика	7 **8**
Взлом замков	2 **3**
Выживание	2 **3**
Запугивание	1 **2**
Инженерия	8 **9**
Интуиция	3 **4**
Логика	5 **6**
Наблюдательность	6 **7**
Обман	3 **4**
Профайлинг	3 **4**
Ремесло	4 **5**
Рукопашный бой	4 **5**
Скрытность	3 **4**
Стрельба	3 **4**
Управление транспортом	2 **3**
Физика	5 **6**
Холодное оружие	2 **3**

КОМПЕТЕНЦИИ

Инженерия систем коммуникаций

Взлом интерфейсов

ТЕЛО И РАЗУМ

Боевые рефлексы [-3]

Чувство опасности [-1]

Тренированный: Спортивная форма [-1]

Состояние здоровья средней тяжести [+2]
└ *Хронические боли на стыках имплантов*

Зависимость, легкая [+1]
└ *Обезболивающие для интерфейса*

Рисковый [+1]

Опасное знание [+2]
└ *Расписание сбоев городской сети*

Зависимость, тяжелая [+3]
└ *Сигареты*

Мстительный [+4]

Фобия [+3]
└ *Устройства контроля его чувств восприятия (шумы, психогенное оружие)*

НАСЛЕДИЕ

Союзник [-3]
└ *Нелегальный риппердок Сабина*

Ресурсы: Бедный [+2]

МИСТИКА (3 базовых очка мистики)

Силовые манипуляторы (Урон) 4
└ *Удар промышленным протезом, рассчитанным на работу в шахтах.*
└ *Артефакт [+2] (Импланты предплечий)*
└ *Заметный [+1] (Шум привода и выброс пара)*

Перехват канала (Контроль) 3
└ *Перехватить управление чужой электроникой через интерфейс.*
└ *Дальнобойность [-3] (Радиоканал в прямой видимости)*
└ *Артефакт [+2] (Нейроинтерфейс)*
└ *Расходник [+3] (Заряженные аккумуляторы интерфейса)*

Слух сети (Восприятие) 3
└ *Слышать сигналы городской инфраструктуры и электромагнитный шум.*
└ *Артефакт [+2] (Акустические импланты)*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Жилистый смуглый парень с бритыми висками. Суставы рук и голеней заменены промышленными кибернетическими шарнирами, на ушах - массивные акустические кольца. Носит серую куртку с термоизоляцией и налокотники монтажника.

Биография: Рэй обслуживал лифтовые шахты и энергоузлы мегаблока, поэтому ему поставили промышленные импланты для работы на высоте. Побочным эффектом стал слух, ловящий служебные сигналы городской сети. Он заметил, что сбои отключают целые кварталы по одинаковому расписанию, а корпорация называет их случайностью. Его отчёт исчез, доступ отозвали, но импланты из него вынуть не решились. Теперь он бродит по технической изнанке города и выискивает закономерности.

При себе: Ручной сканер, набор кабелей, запасные аккумуляторы, шокер, поддельный пропуск техника, портативный коммуникатор.

Транспорт и перевозимое: Переделанный электроскутер с ящиком для приборов и инструментов.

Дома: Капсула в грузовом хостеле, стена, увешанная распечатками сигналов и схем сети.

Аугментированный: Техник с промышленными имплантами, слышащий служебные сигналы города и раскрывающий закономерность в его якобы случайных сбоях.

ABYSSAL WAKE

ИМЯ
Ника Лоренс

КЛИЧКА



ВИД
Человек

ВОЗРАСТ
19

ХАОС

КЛЕЙМО

По городу ходят слухи: девчонка в маске «Искра» то ли герой, то ли поджигательница, ведь после её вылазок остаются сожжённые заборы и погнутые фонари.

ИСКУШЕНИЯ

1. Заставить город подчиняться силой
2. Раскрыть личность ради славы и признания

УЯЗВИМОСТИ

1. Угроза раскрытия личности.
2. Физическая ловушка.
3. Ситуации, когда помощь опоздала.

РАССУДОК ☐☐☐☐
ПЛОТЬ ☐☐☐☐
СТРЕСС ☐☐☐☐
ТОКЕНЫ УДАЧИ ☐☐☐☐☐

ПОРЯДОК

ПРИНЦИПЫ

Сперва помогать, разбираться потом.

☐ Эволюция ☐☐☐☐
☐ Метаморфоза ☐☐☐☐

Личность под маской должна быть скрыта

☐ Эволюция ☐☐☐☐
☐ Метаморфоза ☐☐☐☐

СТРЕМЛЕНИЯ

1. Разобраться, что именно сделала с ней авария.
2. Собрать команду таких же, как она.

СПОСОБНОСТИ

↑↓ 0

Атлетика	7	8
Выживание	4	5
Интуиция	7	8
Медицина	3	4
Наблюдательность	7	8
Обман	5	6
Профайлинг	4	5
Рукопашный бой	7	8
Скрытность	4	5
Убеждение	5	6
Управление транспортом	3	4
Физика	1	2

КОМПЕТЕНЦИИ

Ночное патрулирование

Работа под маской

ТЕЛО И РАЗУМ

Волевой [-3]

Чувство опасности [-1]

Рисковый [+1]

Горячая голова [+2]

Фобия [+3]
└ *Замкнутые помещения без окон*

ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Дитя Бездны [-5]

МИСТИКА (5 базовых очков мистики)

Лучи из глаз (Урон) 3
└ *Энергетические лучи из глаз, прожигающие цель на расстоянии.*
└ *Дальнобойность [-3] (Луч на прямой видимости)*
└ *Заметный [+1] (Яркая вспышка и свечение глаз выдают позицию)*
└ *Лимит и перезарядка [+4] (Один заряд в два хода)*

Телекинез (Контроль) 3
└ *Двигать предметы и людей силой мысли.*
└ *Дальнобойность [-3] (Действует на расстоянии в прямой видимости)*
└ *Неконтролируемость [+2] (При провале может зацепить случайного союзника)*
└ *Хрупкость [+2] (Если что-то попадет в процессе в поле зрения, эффект прекратится)*

Полёт (Перемещение) 2
└ *Свободный полёт над городом со скоростью бега.*

ИНФОРМАЦИЯ

Внешность: Спортивная девушка с короткой русой стрижкой. В маске и тёмно-синем костюме с серебристыми вставками - узнаваемый силуэт над крышами. Без маски похожа на обычную аспирантку: джинсы, худи, рюкзак.

Биография: Работала лаборанткой в исследовательском институте. Авария на ускорителе наделила её силами: лучами из глаз, телекинезом и полётом. С тех пор Ника по ночам патрулирует город в маске - останавливает грабителей, тушит пожары, вытаскивает людей из завалов. Днём скрывает личность, а спецслужба уже подбирается к тем, кто знал её в институте.

При себе: Маска и костюм в рюкзаке, запасной телефон, аптечка, фонарик, пропуск в институт.

Транспорт и перевозимое: Городской велосипед, при необходимости - полёт.

Дома: Съёмная комната с окном на крышу, на стене - карта города с отмеченными вызовами.

Супергероиня: Девушка в маске, получившая силы в аварии: лучи из глаз, телекинез и полёт. Защищает город по ночам и скрывается от спецслужбы.

7.2 СУПЕРСИЛЫ, ЗАКЛИНАНИЯ, АРТЕФАКТЫ

Учитывайте, что в примерах указаны только **стартовые параметры** Мистических Таинств. По ходу игры персонажи могут тратить опыт, чтобы докупать Акрисы или убирать Велумы, развивая и изменяя эффекты.

[Этот раздел будет дополнен в октябре 2026 года]



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

От авторов: модульный движок и жанры 2
Быстрый старт для игрока 4
Бланк персонажа 5

РАЗДЕЛ 1. ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА

1.1. Броски костей 6
1.2. Токены Удачи 9
1.3. Способности и Компетенции 9

РАЗДЕЛ 2. БОЙ И ВЫЖИВАНИЕ

2.1. Базовая защита 14
2.2. Боевая система 15
2.3. Противники 16
2.4. Здоровье, ранения и риск 17
2.5. Восстановление Плоти и Рассудка 17

РАЗДЕЛ 3. РАССУДОК И ПСИХОЛОГИЯ

3.1. Двойственность личности: Хаос и Порядок 18
3.2. Механика Стресса 22
3.3. Появление Кости Драмы 23
3.4. Снятие стресса через отыгрыш 24
3.5. Ментальные травмы (Психозы) 24

РАЗДЕЛ 4. MYSTÉRIA SUPRÉMA

4.1. Природа Разлома и сюжетная цена магии 28
4.2. Типы Мистических Таинств 30
4.3. Создание Мистических Таинств 31

РАЗДЕЛ 5. ПРОГРЕССИЯ ГЕРОЯ

5.1. Награды и опыт 34
5.2. Прокачка характеристик 35

РАЗДЕЛ 6. ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

6.1. Тело и Разум: Преимущества 36
6.2. Тело и Разум: Недостатки 37
6.3. Наследие: Преимущества 39
6.4. Наследие: Недостатки 40
6.5. Видовые особенности: Преимущества 40
6.6. Видовые особенности: Недостатки 41

РАЗДЕЛ 7. ШАБЛОНЫ

7.1. Примеры готовых персонажей 42
7.2. Суперсилы, заклинания, артефакты 54



© 2026 HANNA BABANAKAVA & YURI LOBOKHA