



МУРШАМБАЛА

ролевая игра

«Муршамбала» ролевая игра

Автор, рисунки карандашом, вёрстка:

Александр «NoNsense» Кульков, aethernova@gmail.com

Цветные иллюстрации, обложка:

Мария «Parapauler» Мишина, parapauler@gmail.com

Основные тестеры:

Виктор Овчинников, Иван Клевцов, Полина Курочкина



Содержание

<i>Вступление</i>	3	Дополнительно	36
		Герои	36
Добро пожаловать в семейство кошачьих	6	Магические предметы	39
Начало	7	Черты	43
		Решение спорных моментов	48
Ход игры	11	Простые проверки	49
Катарсис	11	Случайности	50
Гости Муршамбалы	13	Особые проверки	50
Исцеляющие судьбу лапы	14		
Девять жизней	18	Вспомогательная информация	57
Возвращение в Муршамбалу	19	Построение игры	60
Сотворение	21	Характер героев	61
Секреты кольца времени	22	Мини-гlossарий	64
Задания	25		
Фантазмы	30	<i>Лист Игрока</i>	65
		<i>Контакты и ссылки</i>	67

Здравствуй, читатель! Эта книга позволит тебе и твоим друзьям окунуться в атмосферу приключенческой игры по сказочному миру Фэйритэйл. Главными действующими лицами этой истории станут **НЭКО**.

Кто это такие? Не будем забегать вперед, всему свое время. Для начала перенесёмся в Утаду, город великого потока:

Утада — это плотно населённый волшебный мегаполис, вписанный в водопад. Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под потоками таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре использован принцип перехода поступающей жидкости из одной ёмкости в другую, сквозь все уровни и районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным желобам и стокам, то, грохоча, низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решёток в неглубокий канал. Каменные строения увиты экзотическим плющом и прочими дивными растениями с яркими благоухающими цветами, а местные заводы полны цветущих водорослей.

Здесь всё дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В Утаде широко используются магические кристаллы, которые питают чудесной энергией разнообразные конструкции, например, фонарные столбы. Летающие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полёта.

В городе живут разные существа, многие из которых практикуют магию. В основном она заключена в разнообразных предметах, которые обладают полезными волшебными функциями.

Утаду населяют представители самых разнообразных профессий, здесь вам встретятся и барды, и хранителей древних знаний. Иллюзионисты, колдуны, целители, войны, археологи, да мало ли кого ещё здесь можно увидеть.

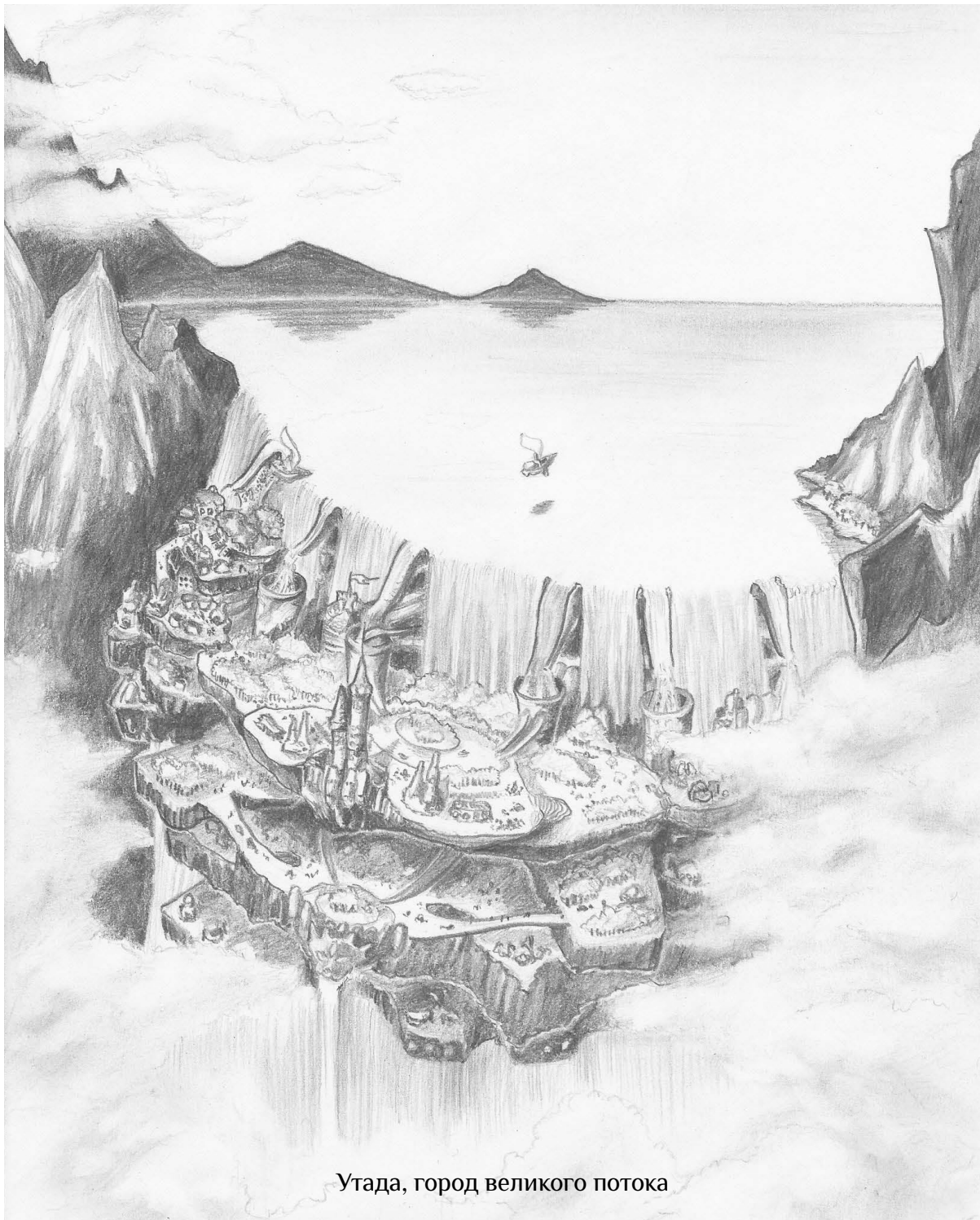
Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу (также их кличут Растворителями). Это сообщество особенно сильных чародеев и прочих искателей приключений, которые помимо остальных своих занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок: в чём истинный смысл звёздного круга познания и возможно ли переписать своё предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города — Небесный Оракул, статуя расположившаяся на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Некоторым просителям удается получить ответ на свои вопросы.

Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь, преследуя самые разные цели — торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворяющих Судьбу.

Несколько летающих кораблей время от времени пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала — это северный край города. Грохочущий Причал, расположенный в южной части, менее востребован.

Мир пронизан волшебными энергиями, во всём чувствуется атмосфера сказки, магия поставлена во главу угла и каждому может дать безграничные возможности. Лишь Судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства.



Утада, город великого потока

Тебе и твоим друзьям предлагается сыграть в **ролевую игру**. Один из вас будет **ведущим**, а остальные **игроками** (от одного до пяти человек). У игры нет какой-то однозначной конечной цели, она направлена на получение участниками удовольствия от процесса сотворчества, общения и построения увлекательной истории.

Ведущий должен обладать достаточной фантазией, ведь именно он на ходу придумывает и описывает игрокам детали окружающего их вымышленного мира, рассказывает, что происходит с их героями при выполнении различных действий, создаёт новых действующих лиц, управляет врагами и союзниками, разыгрывает разные ситуации и события, награждает игроков за успехи, решает спорные моменты и прочими способами оживляет мир игры.

Но вернемся к главному, так кто же такие нэко?

Добро пожаловать в семейство кошачьих

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

Кошачьи обладают особенным восприятием мира и игроки должны постараться представить себя на месте нэко. В этом помогут следующие три основных момента, на которые следует ориентироваться играющим:

Иная перспектива

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

Иное время

Время для кошачьих течёт со своей скоростью — события происходят замедленно, не так, как для человека. В силу этого четвероногие более проворны.

Иные мысли

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

Не обязательно следовать этим рекомендациям максимально точно, но просто хотя бы задумайтесь о том, насколько кошки отличаются от людей. Вы можете учитывать и другие факты, которые вам известны о кошачьих, если сочтете нужным. Например, то, что кошки видят в темноте, всегда приземляются на четыре лапы, обладают развитым обонянием и так далее.

Начало

Приступим к игре. Кроме этой книги вам понадобятся:

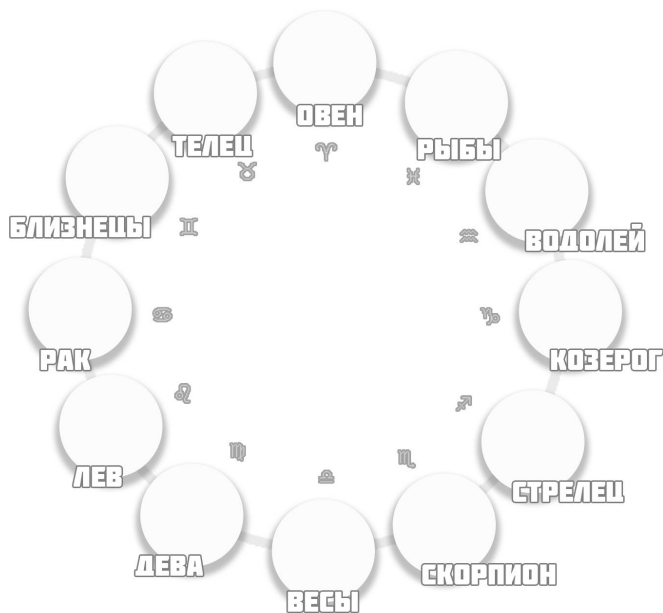
- * шестигранные кубики (один или несколько)
- * распечатанные Листы Игрока (*страница 65*)
для каждого участника (кроме самого ведущего)
- * карандаши и ластик
- * и, естественно, воображение

Итак, ты будешь ведущим игры. Усади друзей за стол и раздай каждому Лист Игрока. Расскажи им о сказочном городе Утаде, покажи изображение города, поясни, кто такие нэко, и предложи игрокам выбрать себе по одному герою из списка на *странице 36*.

Участникам следует переписать в свои листы параметры выбранных ими нэко: имя, внешность, значения характеристик.

Примечание. Во время выбора игроки могут при желании сменить имя и внешность предложенных им в списке героев.

Ещё в Листе Игрока есть изображение **звёздного круга познания**



Игрок должен обвести кружком ту позицию, которая соответствует Звезде выбранного нэко, и поставить внутри цифру 1 (начальный уровень героя). Стартовые значения Созвездий точно так же вписываются в соответствующие позиции, но их не нужно обводить (все прочие Созвездия, что не отмечены в параметрах героя, считаются для него временно равными 0).

Рядом со Звездой героя нужно нарисовать стрелочку направления развития, по часовой или против часовой.

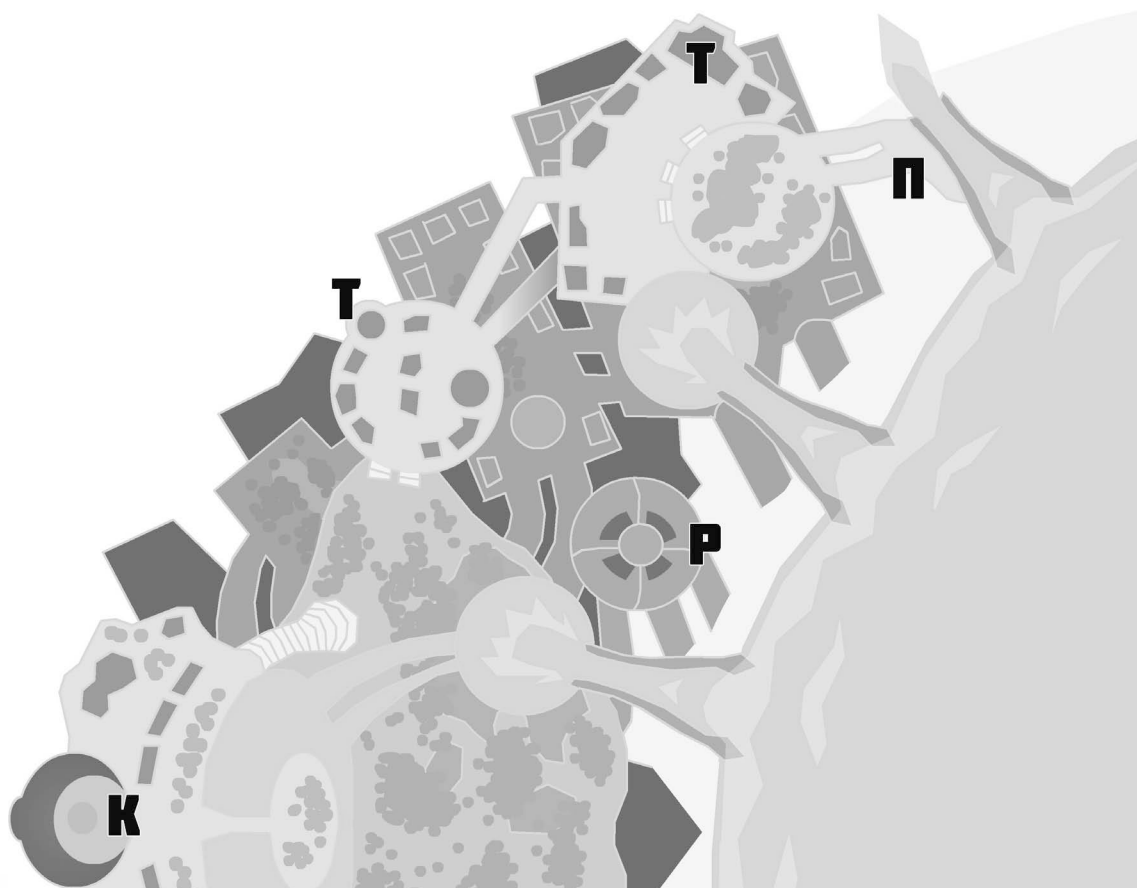
Пример. У героя с именем Лиа следующие параметры звёздного круга познания: звезда Лев 1 уровня, развитие по часовой стрелке, созвездия Рак 1, Близнецы 1 и Телец 1.

На Листе Игрока они будут записаны так, как это показано на рисунке.



После приготовлений игра начинается с того, что каждый игрок придумает место в Утаде, где живёт его нэко. Это может быть дом, площадь, парк, разрушенное здание, таверна, замок, мясная лавка, чердак — что угодно.

В начальной ориентировке тебе поможет эта примерная карта верхних районов северной части Утады. Покажи её игрокам и спроси, где на ней могли бы находиться обиталища их нэко.



*Т – таверны, К – королевский дворец,
Р – Растворители Судьбы (башня Инвариант),
П – северный причал летающих кораблей*

Попроси каждого участника по очереди рассказать, как их кот или кошка начали свой очередной день в сказочном мире (пусть игроки постараются учесть особенности кошачьего восприятия в своих рассказах). Рассказы могут быть как весьма короткими, так и достаточно длинными и подробными, в зависимости от желания участников.

Примеры:

Пушистый Арсис проживал в развалинах старого театра на одном из нижних ярусов Утады. Неподалёку от тех развалин располагался рынок, где он промышлял разными объедками время от времени, охраняя свою территорию от прочих четвероногих. В то утро у него было неважное настроение, кот уже длительное время голодал...

Лиа жила в королевском дворце, окружённая большой заботой и роскошью. Аккуратно причёсанная кошка с шёлковым бантиком на шее, она целыми днями вальяжно прогуливалась по великолепным дворцовым залам...

После того, как каждый высказался, то ты, как ведущий, можешь вознаграждать автора самого интересного (и правильно отражающего восприятие кошачьих) рассказа, выдав ему 500 единиц *игрового опыта* (этот опыт игрок сможет в дальнейшем потратить на развитие своего героя, но не прямо сейчас).

Примечание. Если все рассказчики были хороши, то выдай каждому по 200 опыта. В этом случае можно дополнительно предложить игрокам самим выбрать лучшего, и решить кому из них достанется еще 100 опыта сверх уже выданного.

ХОД ИГРЫ

Этап начальной подготовки и знакомства с героями позади и теперь мы приступаем к основной игре, которая займет столько часов, сколько пожелаю и играющие (впоследствии её можно продолжить или начать заново).

Катарсис

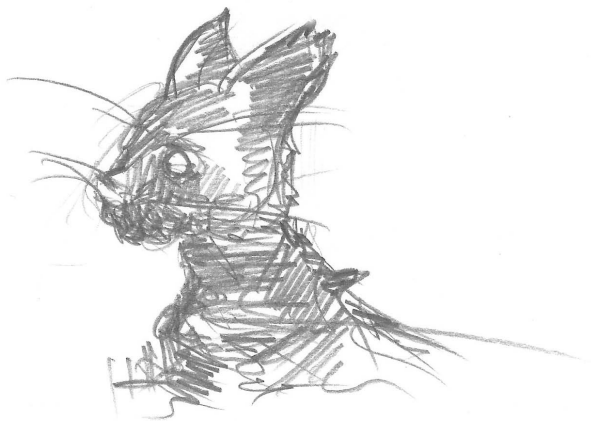
... Обжечься о себя самого? У моего народа это называется маленькой смертью и это первая ступень сакрального пути Хладной крови...

Илизшан, ящер, капитан «Стеллы»

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

Попроси каждого игрока придумать и описать то драматическое событие, которое произошло с его нэко и вызвало у героя сильные переживания. Для этого ты должен озвучить игроку то качество нэко, с которым связано несчастье — для каждой Звезды оно своё:

Овен — нэко пострадал от наивности
 Телец — несчастье нэко связано с упрямством
 Близнецы — нэко был нетерпелив
 Рак — нэко поплатился за скрытность
 Лев — нэко был слишком высокомерен и горд
 Дева — пунктуальность вышла нэко боком
 Весы — нэко колебался и не решался сделать выбор
 Скорпион — храбрость принесла нэко несчастья
 Стрелец — нэко чуть не погубила тяга к путешествиям
 Козерог — нэко был слишком строг или жесток
 Водолей — нэко пострадал от того, чтоб был оригинален
 Рыбы — нэко кто-то невзлюбил



В конце рассказа, в самый драматический момент нэко должен раствориться в воздухе, исчезнуть, распасться на лучи света, истаять, пропасть из реальности.

Примеры.

... голодный Арсис (Звезда Овен — нэко пострадал от своей наивности) увидел, как маленький мальчик протягивает ему рыбу и доверчиво потянулся за ней. Выглядевший таким невинным мальчонка, тут же попытался привязать к хвосту кота верёвочку с консервными банками. Изумлённый до глубины души Арсис истаял в воздухе...

... Лиа (Звезда Лев — нэко был слишком высокомерен и горд) прогуливалась по дворцовому двору и забрела в один из уголков, где наткнулась на охотничьих псов. Она видела их впервые и собиралась с важным видом прошествовать мимо, как вдруг страшные звери с рычанием набросились на неё, щелкая зубами. Лиа остолбенела, видя распахивающиеся пасти, время замерло, и пространство вокруг кошки залили потоки света...

После рассказа от каждого игрока ведущий повышает всех нэко до 2-го уровня (игроки стирают единичку в Звезде своих героев, вписывая на её место двойку) и описывает участникам игры то, как их нэко вместе появляются в мистической Муршамбале.

Тости Муршамбалы

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

Труанн, ведьма-трансплантолог

Нэко оказываются в странном месте, которое залито ярким белым светом и невозможно различить какие-то подробности окружающего пространства, они могут видеть только друг друга. Озираясь по сторонам, герои поначалу просто недоумённо мяукают, осмысливая случившееся.

Спустя несколько мгновений мысли каждого героя наполняются светом, который вызывает мощный поток новых впечатлений быстро сменяющих друг друга. Нэко получают знания, которыми не обладали, будучи *спящими*. Это выражается в том, что их сознание расширяется, а мышление начинает больше напоминать человеческое, теперь они понимают значение разных терминов и вещей, которых не воспринимали ранее. Происходит это постепенно, так как нэко ещё не привыкли думать как люди и им сложно управляться с новым типом мышления. Нэко не получают возможность разговаривать на людском языке, но они теперь могут понимать его, а между собой переговариваются на особенном диалекте, который для «двуногих» ничем от обычного мяуканья не отличается.

Предложи игрокам некоторое время пообщаться между собой, от лица своих героев, обсуждающих сложившуюся ситуацию.

Немного освоившись, познакомившись, нэко начинают слышать голоса и шёпот (ведущий пересказывает всё это игрокам, словно автор художественного текста, описывающий обстановку вокруг действующих лиц своего рассказа, или же сам может выступить в роли голосов и шёпота, разыграв их речь, будто актёр театра). Из этих таинственных источников информации герои узнают, что данное место называется Муршамбалой, а нэко были призваны выполнять задания шёпота Муршамбалы, который является проводником воли Определяющей-всё-и-вся (это высшее божество мира Фэйритэйл, также известна как Судьба).

Исцеляющие судьбу лапы

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

Епископ Ицварльд

Голоса вещают им, что нэко умеют прикосновением (или определённым действием) восстанавливать нарушенные Нити Судьбы. Разной степени разрывы возникают часто и, как это ни странно, большая их часть вызвана поступками Оракулов («детей» Судьбы), а не экспериментами Растворителей. Каждое сделанное Оракулом предсказание создаёт небольшие повеждения в Нитях, в то время как большинство экспериментаторов стараются поместить себя в пространство не занятое Нитями или перестать быть привязанными к Нитям.

Шёпот Муршамбалы даёт группе задания, которые они должны выполнить в Утаде, чтобы исцелить повреждения Нитей Судьбы. От нэко в большинстве случаев требуется добраться до требуемого объекта и коснуться его, для восстановления разрушенной связи.

И вот оно первое задание (ты можешь начать игру с любого другого задания, не обязательно именно с этого), зачитай его игрокам:

Ждет часа назначенного письмо, отправленное Анной Банго брату своему. На почте лежат конверту недолго осталось, успеет если неизменным получить его, иль не дожётся если весточки, то не отправится брат Анны в важный путь. Коснитесь лапою конверта и станет так, как должно, прочтёт он и с пути предсказанного не свернёт. В путь торопитесь, помощники Определяющей-всё-и-вся.

Услышав цель миссии нэко растворяются в воздухе и каждый попадает в то место города, из которого он вышел в Муршамбалу в самый первый раз (если того места уже не существует или оно представляет опасность для нэко, то ведущий подбирает другое поблизости). Впоследствии каждый нэко может выходить в любой из точек выхода членов группы (хоть все вместе).

Ведущий рассказывает как герои снова появляются в Утаде и описывает обстановку вокруг. Это делается в виде диалога с каждым игроком. Дальнейшая игра строится на взаимодействии участников: ведущий будет давать описания окружающего мира, а игроки будут пытаться с этим миром взаимодействовать, делая разнообразные заявки от лица своих героев.

Пример.

Ведущий: И вот Лиа вернулась обратно к блеску королевской роскоши, где недавно с ней чуть не произошла непоправимая трагедия. Она возникла на балконе дворца, возвышаясь над тем местом, где были псы.

Игрок: Кошка недовольно шипит на королевских собак, после чего оглядывается.

Ведущий: Лиа видит, что никого вокруг неё нет. Балкон достаточно широкий и весь залит дневным светом. Здесь стоит несколько кадок с экзотическими цветами, источающими слабый аромат. Сбоку выход в прохладный дворцовый зал. Где-то вдалеке слышен плеск воды.

Игрок: Лиа мягкой походкой направляется в прохладу зала.

Ведущий: Ступая по красному ковру, она входит внутрь... *думает*

... Справа от себя кошка обнаруживает огромные латные сапоги, и, посмотрев вверх, замечает нависающую над ней громаду железа. Тут до Лиа доходит, что она видит доспехи, а место это является королевской оружейной...

Рекомендуется установить очерёдность общения ведущего с каждым игроком, чтобы соблюдался порядок. Можешь использовать ту последовательность, в которой были перечислены нэко на *странице 36*.

Скажи игрокам, что их герои неким образом чувствуют то направление, где находится цель задания. Это может быть просто чувство, знание, видимый боковым зрением неясный силуэт, луч света. Лучше всего предложить игрокам самим описать, как именно их нэко ощущают это направление.

Тебе также следует придумать, где находится эта цель (в данном случае

это здание почты с находящимся внутри конвертом, выбери ему место на карте Утады и покажи игрокам).

Часто ведущему предстоит столкнуться с тем, что игроки дают такие заявки, которые нельзя разрешить очевидным образом. Для их обработки воспользуйся разделом «Решение спорных моментов» (страница 48).

По пути можешь подбрасывать героям какие-то **магические предметы** (из списка на странице 39). Дело в том, что пробуждённые нэко обладают удивительной возможностью копировать свойства волшебных вещей, но пока она ещё не действует в полную силу, а её принцип действия будет объяснён героям после первого задания. Сейчас просто скажи об этой способности игрокам, на текущем этапе игры она действует следующим образом: если нэко касается магического предмета, то он может 1 раз за задание попробовать скопировать себе волшебное свойство данной вещи.

Происходит копирование так — посмотри на то, что написано в скобках около названия магического предмета. Там будет указано наименование одной из Характеристик и цифра сложности. Скажи игроку кинуть шестигранный кубик и сложить выпавшее значение с этой Характеристикой. Если получившаяся у него сумма равна или превышает указанную цифру сложности, то нэко игрока получает способность магического предмета (тогда зачитай игроку эффект и попроси записать его в графу Свойство на Листе Игрока), в противном случае попытка провалилась.

Примечание. Независимо от того, была попытка успешной или нет, до конца первого задания нэко больше не сможет предпринимать таких попыток в отношении этого или других предметов.

В первый раз можно дать игроку скопировать способность предмета без проверки, если эффект этой вещи не слишком могущественный.

Старайся мягко напоминать игрокам о задании, если их нэко не торопятся к цели.

Пример. Игрок слишком увлёкся исследованием королевского дворца, забыв о том, что должен выполнить важное дело.

Ведущий: Лиа, всё ещё размышляя, вдруг уставилась на одну из картин на стене дворца. Раньше для неё это был просто абстрактный вытянутый цветастый квадрат, но сейчас сознание нэко было уже иным, и кошка поняла смысл картины. На холсте была изображена сама Лиа, куда-то спешащая прочь из дворца, нарисованного за её спиной. А ведь эта картина всё время была здесь! Вот он знак Судьбы!

Игрок: Лиа удивилась, изучая полотно. Потом, тихо мяукнув, она с решительным видом побежала на встречу с неизведанным миром за дворцовыми стенами.

Рано или поздно каждый нэко добирается до здания почты. Ведущий должен описать это сооружение игрокам, так, как он его себе представляет. Например, это огромный дом из чёрного дерева с массивными вытянутыми дверьми, или башенка с пристройками, или домик из белой глины подсвеченный магическими цветными гирляндами.

От ведущего же зависит и прочая обстановка, а также препятствия на пути к цели. Здание почты может быть закрыто и группе придётся искать другой вход или способ открыть двери. Здание может быть заполнено работниками почты (гномами, людьми, эльфами, кем-то ещё) и появляется проблема прокрасться мимо них в нужное место.

Тебе, однако, не стоит заранее придумывать единственный путь решения этих проблем — это задача игроков. Просто опиши ситуацию и дай участникам самостоятельно с ней справиться. Старайся ориентироваться на то, что придумывают игроки. Можешь подыграть их идеям, если задуманная тобой логика игрового мира этому не противоречит. Например, игрок решил, что если обшарить стену, то можно найти потайной ход, ведущий в здание. Почему бы тебе действительно не добавить этот потайной ход (иллюзорную стену, забаррикадированный вход в подвал или ещё что-то в этом духе), если только его не может там быть по каким-то уже запланированным тобой игровым причинам, которые ещё не известны играющим. Или вместо потайного хода герой может найти тайник с каким-то магическим предметом либо другую интересную вещь.

Так или иначе, попав внутрь почты, нэко находят нужный конверт и касаются его. Тут ведущий должен красочно описать, как конверт вспыхивает магическим светом, помещение озаряют разноцветные блики, а нэко истаивают в воздухе. Возможен и другой исход — нужный момент упущен, мир вокруг нэко разбивается сетью чёрных трещин и они возвращаются обратно с проваленной миссией, но на первых порах отпущенное героям время должно быть в меру резиновым, чтобы они успевали завершить задание успешно.

Девять жизней

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

Гном-беспризорник

После выполнения первого задания нэко не сразу оказываются в Муршамбале, а некоторое время летят сквозь какое-то серое пространство. У них просыпаются новые важные воспоминания из прошлых жизней.

Однажды испытав катарсис, нэко ни при каких обстоятельствах не может всё забыть и стать снова обычным котом или кошкой. Если уровень Звезды нэко станет большим чем 9, то он превращается в голос Муршамбалы, чтобы, спустя вечность, в следующем сегменте кольца времени опять явится котом или кошкой первого уровня в тот новый дивный мир, что его там ждет.

Уровень пробуждённого нэко повышается каждый раз, когда тот умирает или не справился с заданием. Кошачьи жизни не расходный материал, если нэко совсем не дорожит ими, жертвуя собой при любой возможности и нервируя этим Судьбу, то ведущий может понижать планку, отделяющую нэко от превращения в голос Муршамбалы — не после превышения 9-го уровня Звезды, а раньше.

Утекающее время жизни каждый нэко способен заметить в виде дополнительного призрачного хвоста, которым обладают все существа (внутри Муршамбалы этих вторых хвостов не видно, но на следующем задании, выйдя в реальный мир, нэко смогут видеть эти хвосты у себя и у окружающих).

В течение жизни существа его призрачный хвост меняет свою длину. Обычно нэко не способен установить точно, сколько времени осталось существу, так как не знает изначальную длину чужого призрачного хвоста и может вполне определённо диагностировать только цвет — чёрный или белый. Чёрный цвет хвоста обозначает нематериальных существ или нежить, он чаще всего скручен в спираль и не имеет чёткой длины. Белый хвост обозначает живых и материальных существ.

А вот у самих нэко цвет призрачного хвоста меняется по мере того как теряются их девять жизней, компенсируя потерю ростом уровня Звезды: с 1-го по 4-й уровни хвост зелёный, с 5-го по 7-й жёлтый, на 8-м и 9-м красный.

Примечание. при жёлтом цвете призрачного хвоста нэко теряет способность перенимать Свойства предметов и Черты существ. При красном цвете действуют ограничения жёлтого, дополнительно к этому вознаграждение за задания урезается до 300 опыта, а победа в схватке с Фантазмом приносит лишь 700 опыта. Напоминания об этом есть в Листе Игрока.

Возвращение в Муршамбалу

... Нет, моё появление здесь не было предопределено высшими силами.

Я сам творю свою судьбу...

Хьюз Джемпер, верховный Растворяющий Судьбу

И вот, наконец, серая пелена отступает, и герои снова оказываются в Муршамбале. За каждое выполненное задание нэко зарабатывают по 2000 опыта, и теперь игроки могут тратить его, находясь в Муршамбале, на повышение Созвездий или Характеристик, а также на понижение уровня своей Звезды.

В случае невыполнения задания в срок, либо в случае смерти на задании, нэко возвращается в Муршамбалу и повышает свой уровень Звезды на 1, ожидая очередного задания для своей группы, либо уходя в небытие (если его уровень Звезды превысил 9).

Игроки могут тратить заработанный опыт на понижение уровня Звезды своего нэко (таким образом, возвращая себе кошачьи жизни), платя 1000 опыта за каждое уменьшение уровня Звезды на 1. Ниже 2-го уровня снизить Звезду невозможно.

Стоимость повышения Созвездий

<i>от 0 до 1</i>	200 опыта
<i>от 1 до 2</i>	450 опыта
<i>от 2 до 3</i>	550 опыта
<i>от 3 до 4</i>	600 опыта
<i>от 4 до 5</i>	700 опыта
<i>от 5 до 6</i>	850 опыта
<i>от 6 до 7</i>	1050 опыта
<i>от 7 до 8</i>	1200 опыта
<i>от 8 до 9</i>	1500 опыта

Стоимость повышения Характеристик (Ловкость, Тело, Разум или Интуиция)

<i>от -2 до -1</i>	90 опыта
<i>от -1 до 0</i>	100 опыта
<i>от 0 до 1</i>	150 опыта
<i>от 1 до 2</i>	280 опыта
<i>от 2 до 3</i>	550 опыта
<i>от 3 до 4</i>	700 опыта
<i>от 4 до 5</i>	800 опыта
<i>от 5 до 6</i>	950 опыта
<i>от 6 до 7</i>	1100 опыта

Сотворение

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

Сиал, Великий Оракул

Теперь, после первого задания, нэко видят Муршамбалу немного иначе: белый свет уходит вверх и становится видно, что в отдалении вокруг них высятся разной величины горы или скалы, покрытые причудливыми конфигурациями местности — растительностью, водопадами, башнями, развалинами, большими стеклянными сферами. Небо залито светом и нэко чувствуют, что именно где-то там находится Определяющая-всё-и-вся. Внизу клубится туман.

Сами герои в данный момент находятся на голом участке скалы, который выступает из тумана и ничем пока не заполнен (по сути, группа находится на островке, окружённом пропастью).

Нэко теперь обладают возможностью материализовывать собственные конфигурации местности, разные объекты и сооружения на занимаемом ими участке Муршамбалы (об этом им повествует шёпот). Игроки сообщают ведущему, что они хотят построить или сотворить, и он назначает общую стоимость в опыте, которую герои должны будут заплатить, чтобы заявленное тут же возникло (живых существ нельзя сотворить данной способностью).

Ориентируйся на следующие расценки:

- * еда, безделушки — от 1 до 10 единиц опыта.
- * мебель, небольшие предметы, растения — от 50 до 90 опыта.
- * деревья, большие предметы, статуи — от 100 до 400 опыта.
- * простые постройки, механизмы, пещеры и скалы — от 450 до 1000 опыта.
- * замки, водопады, магические элементы архитектуры — от 3000 опыта и выше.

Теперь нэко могут погулять в своих владениях, обсудить произошедшие события между собой, разговаривать с таинственными голосами. Можешь дать героям увидеть другие группы нэко, живущие на островках поблизости (а впоследствии, возможно, и пообщаться с ними, когда островки станут ближе или соприкоснутся).

Через какое-то время выдай героям следующую порцию приключений, шёпот Муршамбалы созывает нэко и озвучивает очередное задание.

Секреты кольца времени

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

Голоса Муршамбалы

Перед тем, как приступить ко второму заданию, голоса подробнее рассказывают героям о том, что каждый нэко умеет перенимать увиденные способности существ или магических предметов. Тем самым герой меняется местами с другим вариантом самого себя, живущим позже или раньше на протяжении бесконечного кольца времени, где каждый нэко представлен во всем причудливом и фантастическом многообразии своих вариантов. Есть эпохи, в которых живут летающие нэко, времена, когда нэко были огнедышащими, тысячелетия механических нэко. Все возможные сочетания, время мира безгранично и замкнуто в кольцо.

Для активации секретов кольца времени нэко должен касаться существа либо предмета, чьи свойства хочет скопировать. Ведущий назначает проверку — игрок должен кинуть шестигранный кубик, прибавив одну из наиболее подходящих к задаче (с точки зрения ведущего) Характеристик (Ловкость, Тело, Разум или Интуиция), достигнув требуемой сложности, иначе попытка проваливается. В среднем сложность равна 7 (в списках предметов и существ уже предложены определенные Характеристики и требуемая сложность), но ведущий может менять её, если считает, что герою труднее или легче удастся перенять способность в конкретной игровой ситуации.

Теперь нэко может три раза в течение каждого задания попробовать перенимать способности существ или предметов.



Кольцо времени

Одновременно Нэко может нести одну способность существа (Черта) и одну способность магического предмета (Свойство). Если нэко перенимает новую Черту или Свойство, то старая запись из соответствующей графы вычёркивается. Когда нэко находится на уровне Звезды с 5-го по 9-й, то эта возможность перенять новое временно блокируется (записанные способности не исчезают, но их нельзя заменять другими), до тех пор, пока он не станет 4-го или меньшего уровня.

Важно! Когда нэко находятся внутри Муршамбалы, а не на задании, то те Черты и Свойства, которые они скопировали, временно не действуют.

Узнать подробнее о Чертах можно в соответствующем разделе (*страница 43*), в чём их яркое отличие от Свойств — нэко всегда внешне преобразуется под влиянием новой Черты и игрок должен это описать.

Примеры.

Игрок: Из-за угла показался тот самый реаниматор трупов? Хорошо, мой нэко крадёт к нему, касается лапой ботинка старика и перенимает способность к некромантии.

Ведущий: Да, он очень чем-то увлечён и не препятствует тебе его коснуться. Брось проверку по Интуиции.

Игрок: 5 на кубике плюс 6 в Интуиции.

Ведущий: Получилось, попытка была успешной, впиши в графу Черта строчку «некромант» и опиши изменившийся облик своего нэко.

Игрок: Шерсть пушистого белого кота рассыпается в стороны и истаивает, крутясь в воздухе. Его кожа становится серой и натянутой, покрывается чёрными татуировками, в глазах мерцают фиолетовые искорки света.

Игрок: Мой нэко хочет получить способность с этого Кольца левитации, которое нашёл в подполье и теребит в лапах.

Ведущий: Брось проверку по Ловкости.

Игрок: 6 на кубике плюс 2 в Ловкости.

Ведущий: Да, вышло, запиши, что у тебя появилось Свойство, которое дает Кольцо левитации – ты можешь активировать полёт два раза за задание, а в воздухе можешь находиться до трёх минут.

Задания

... Я не знаю никого другого, над кем маги потешались бы сильнее, чем над кошками. То крылья им отрастят, то обратят в тени, то фокусы заставят показывать. Умора! Песню что-ли написать ...

Алисия, фолк-певица

Теперь зачитай игрокам второе задание:

Предсказано статуей города гоблину-барду Тадмиру рождение в будущем сына, что унаследует способности его. Но наследника ждёт совсем иное и он не будет музыкантом. Должен Тадмир вскорости утратить свои способности, вкушая пищу отравленную проклятием, что в пузырьке у старой ведьмы Уиррэ живущей в доме по соседству хранится. Скоро потеряет силу древнее проклятие это, спешите... возможно, другой способ изобретён вами будет, но помните, что время отпущенное выйдет, когда зелье ведьмино обесцветится.

Придумай и покажи игрокам, где в Утаде находится дом гоблина-барда и соседствующая с ним лачуга ведьмы. Теперь нэко могут выйти всей группой в любое из тех мест, откуда попали в Муршамбалу впервые.

На этот раз можно поставить перед героями больше препятствий, чтобы они чаще пользовались новообретёнными возможностями для решения задач: закрытые двери, магические барьеры и прочее происходящее в городе волшебство, повышенный интерес людей и прочих обитателей Утады к нэко, схватки между магами, свидетелями которых оказываются герои, разнообразные ловушки, стража, преграждающая путь, отвлекающие внимание события, существа, охотящиеся на кошачьих и так далее.

Как и прежде, пользуйся разделом «Решение спорных моментов» (*страница 48*) и списком магических предметов (*страница 39*). Ещё тебе пригодится список Черт существ (*страница 43*).

Желательно время от времени подкидывать на пути героев волшебные предметы: как валяющуюся на мостовой безделушку, оставленную без присмотра вещь, спрятанный в тайнике артефакт. Нэко могут наблюдать ситуации, когда существа применяют волшебные предметы, прячут их, теряют и так далее.

Когда второе задание будет выполнено, то для нэко снова наступит время «Возвращения в Муршамбалу» (*страница 19*). Далее выдавай героям новые задания (и где-то между ними организуй вторжение в Муршамбалу первого Фантазма, *страница 30*).

Рекомендуется использовать нападение гиганта уже после того, как нэко провалят какое-то задание, чтобы была видна причинно-следственная связь: хаос просачивается в мистическую землю тогда, когда накапливается критическое число разорванных Нитей.

Ведущему стоит учитывать те изменения, которые герои производят своими действиями, выполняя задания в Утаде. Во время миссий герои могут посещать те места, где они уже бывали, находить предметы, которые были ими где-то ранее спрятаны, а также видеть разных существ, с которыми уже сталкивались. Показывай, что мир живёт своей жизнью, на которую герои могли повлиять. Если нэко ранее разбили окно таверны, то пусть сейчас там окажется гном-плотник, вставляющий новую раму. Если музыкант утратил способности по вине нэко, то у него теперь нет этой Черты и он переживает по этому поводу или занялся чем-то другим. Если герой припрятал волшебную штучку в тёмном углу подвала, то может снова сбегать к ней, когда потребуетсся снова взять её свойство.

Примеры простых заданий

- * *Белая роза растет в городском парке, среди роз красных. Юная красавица Рита пройдет там скоро и сорвет дивный цветок, но, поранившись, умерит заносчивость свою и так случится, что череда дальнейших событий ведёт её к долгой счастливой жизни. Не бывать этому, коснитесь цветка, и станет он орхидеей, а каменное сердце сорвавшей его красавицы более не дрогнет, ведя её по опасному пути предначертанному.*
- * *Начинающий Растворитель Хьюз Джемпер всё ещё сомневается, правильное ли призвание выбрал себе. Коснитесь его во время сна и будущее приснится ему, время, где он занимает пост главного Растворителя. Сей яркий вещий сон укрепит его в желании этом и он свернёт с дороги, где должен был повстречаться с любовью своей истинной, Оракулом Сиал, миссию её важную нарушив.*
- * *Две старушки, Альба и Нарин, в одном из домиков нижнего района живут. Их время ещё не настало, но дом их вскорости сожжен будет огненным дождем Идгера, ученика магической школы, что на карьере его поставит ожидаемую точку. Разлить чернила вы должны на любимую фотографию Нарин, и разругаются они с Альбой сильно, покинув своё жилище и жизни сохранив.*
- * *Замыслил опасные эксперименты маг вычислительный, Эрвин. Ловушку для пробудившихся нечаянно придумал, ища способы всевидящую обмануть. Заперта в ловушке кошка Астра, что пробудилась и должна была в земли Определяющей-всё-и-вся прибыть. Ни жива ни мертва, на границе между мирами. Обязаны вы мел найти волшебный, что Эрвин использует и коснуться его, меняя материала таинственные свойства. Тогда эксперимента продолжение направится по пути ошибочному и свободна будет та, кто взаперти.*

Примеры заданий повышенной сложности

- * *Сумеречная ярмарка на нижних Утады уровнях шума и веселья полна. Карлик-вор в толпе скрывается пёстрой, кражу волшебного Камня Желаний у целителя ярмарочного замышляя. Ужасны последствия дня этого будут, если не окажется Камня у владельца в то мгновение, когда выстрел грянет посреди суеты праздничной, жизнь нимфы ледяной оборвав. Торопитесь планам похитителя помешать, способ ищите, иначе спасительное желание не исполнится и многие Нити уничтожены будут.*
- * *В таверне, что «Замшелым двором» зовётся юный котёнок Сусси живет. Близится его пробуждения время, что случится вместе с разрушением здания под падающей с неба громадой, силы к полёту внезапно утратившей. Но хаотические энергии в том месте велики, риск небывалый — принять в тайные земли Судьбы дитя, еретической парадигмой отравленное. Шанс на его чистоту очень мал, кто-то бедолаги коснуться должен, после чего сольется с его телом и разумом гибель котёнку назначенную вместе с ним пережив. Тогда, дорога в небытие ожидает нэко Сусси, а жертвующий собой будет с остальными в Муршамбалу возвращён, но с одной из жизней своих расстанется.*
- * *Две девушки замурованы в разных двух башнях замка королевского, спящие сном вечным с времён незапамятных: принцесса и лесника дочь. Хрустальная статуя в главном зале замка нечаянно сломана будет ровно в 12 ночи, одним из гномов приглашённых. Внутри статуи колдуньи злой дневник спрятан, где описывает она свои планы коварные и упоминает, где девушки обе находятся. Но одной из них положено проспать ещё тысячи лет, не важно, кто именно это будет. Те, кто дневник прочтёт, решат освободить обеих. Придумать вы должны выход из ситуации, с последним ударом часов истекает время ваше.*



Вторжение Фантазма

Фантазмы

... Эта теория весьма интересна, но экспериментально не подтверждена. Согласно ей модель Судьбы не единственно возможная, могут быть и другие. Если создать такой альтернативный хаотический сверх-разум, и подключить его к неисчерпаемому источнику божественной мощи, то с большой долей вероятности...

Эрвин, вычислительный маг

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

Используй этих монстров, чтобы время от времени разбавить череду заданий масштабной схваткой героев с хаотическим гигантом. Ты можешь разрушать уже построенные игроками сооружения, когда разыгрываешь вторжение Фантазма, но не переусердствуй в этом.

Если подобное произошло, то нэко приходится вступить в схватку с Фантазмом. Смерть в Муршамбале (от яда, сильного удара, падения в пропасть и так далее) всего лишь выкинет нэко в случайное место сказочного мира на некоторое время (жизнь при этом не тратится и уровень Звезды не увеличивается). Если же Фантазм убьёт всю команду и разрушит построенное, то вмешается уже сама Судьба, заплатив несколькими жизнями этих нэко для изгнания врага своим божественным светом, пока он не добрался до неё самой. После схватки все выброшенные сразу возвращаются в Муршамбалу.

Помни, Черты и Свойства в Муршамбале не действуют, поэтому героям придётся рассчитывать только на самих себя в обычной своей форме!

Чтобы выиграть схватку, не допустить разрушения своих построек, а, вероятно, и самой Судьбы, нэко должны прикоснуться ко всем уязвимым точкам Фантазма (в среднем их должно быть 5 или больше). Это означает, что героям придётся забираться на монстра, цепляться и ползти по этой громаде, чтобы добраться до его слабых мест и по порядку активировать их.

О том, где находятся точки, говорит шёпот Муршамбалы, он называет две из них, а когда нэко коснулись одной и второй в любом порядке, то узнают следующую пару и так далее.

Фантазмы стараются противостоять героям, но гигант испытывает определенные трудности в борьбе с нэко — его конечности двигаются неуклюже, герои более быстры и ловки. Однако, нэко довольно маленькие и хрупкие, они легко могут упасть, сорваться, ушибиться, попасть в ловушку, запутаться, быть раздавлены, поэтому им нелегко приходится.

Пробираться по Фантазму задача непростая, это сплошная череда препятствий и вызовов, игрок не может просто сказать, что нэко отправился к уязвимой точке и активировал её. Все происходит постепенно, сначала герой должен будет запрыгнуть на какую-то часть монстра, потом переместиться по ней, вскарабкаться на следующую, всё это может потребовать Простых или Особых проверок. Когда заявки каждого игрока были обработаны, то наступает очередь Фантазма что-нибудь сделать: переместить конечности, повернуться и так далее. После этого начинается следующий ход, снова по очереди обрабатываются заявки игроков, затем действие Фантазма.

У особо мощных Фантазмов могут быть какие-то особенности, которые они вносят в правила, ведь эти монстры несут хаос и являются его порождениями. Держите такие особенности втайне от игроков, если только эффект особенности не задуман, как очевидный (как у Мрачной Арии).

Примеры Фантазмов

Хаос-5 *Из тумана появляются обломки старого летающего корабля. Оттуда растут две огромные руки и длинная шея с рогатой драконьей головой, на которой светятся три маленьких хищных глаза. С палубы корабля свешиваются якорь и сеть. Когти на руках чудовища ядовиты.*

Порядок прикосновения к уязвимым точкам: якорь и локоть правой руки, плечо левой руки и правый рог, середина шеи.

Урчащий ужас-8 *Слышатся шипящие звуки и надвигается клубящаяся тьма, в которой загорается множество мелких глаз. Мрак постепенно принимает очертания однорукого чудовища, из головы которого растут щупальца (этот Фантазм изображён на обложке книги)*

Порядок прикосновения к уязвимым точкам: нижний большой глаз и палец, нарост на плече и одно из верхних щупалец, два глаза на пальцах, верхний большой глаз и средний большой глаз.

Особенность: этот Фантазм уменьшает успешность действий, которые требуют Простых проверок по Разуму или Телу. Это означает, что действия нэко отнесённые ведущим к этим Характеристикам будут получать +5 к сложности.

Веермурский дефект-11 *Из-под скал медленно появляется черная полированная прямоугольная плита, которую толкают вверх огромные цепи. По ней бегают три механических паука, они могут ловить нэко в паутину.*

Порядок прикосновения к уязвимым точкам первой формы: цепь и нижний правый угол плиты, два верхних угла плиты, центр плиты и левый нижний угол плиты.

После обезвреживания первой формы Фантазм меняется, края плиты обламываются и она становится круглой, пауки замирают на ней, на каждом из них открывается большой красный глаз. Теперь цепи становятся агрессивными и начинают крушить всё на своем пути, а глаза периодически испускают луч, который замораживает то, чего коснулся, покрывая красным льдом или инеем.

Порядок прикосновения к уязвимым точкам второй формы: верхняя грань плиты и нижняя грань плиты, центр плиты и один из пауков-глаз, другой паук-глаз.

Особенность: этот Фантазм обладает иммунитетом к действиям, которые требуют Особых проверок по Созвездиям Овен, Лев либо Стрелец. Это означает, что действия нэко отнесённые ведущим в концепции этих Созвездий будут автоматически безуспешны.

После каждого прикосновения точки на теле Фантазма начинают светиться жёлтым, а с последним по нему разливаются потоки света, обращая врага в каменную статую (которая остаётся в Муршамбале, постепенно зарастая травой). Это означает победу в схватке, после чего каждый нэко получает по 5000 опыта.

В противном случае, если все нэко группы будут повержены и выкинуты из Муршамбалы, то Судьба вмешается и заберет у команды в общей сложности от трёх до пяти кошачьих жизней для того, чтобы изгнать Фантазма обратно (их уровни Звёзд соответствующим образом повысятся, после чего выброшенные нэко вернуться в Муршамбалу). Игроки могут посоветоваться и выбрать, кто сколько жизней отдаст Судьбе.

Изгнанный Фантазм становятся сильнее и позже может попытаться пролезть в Муршамбалу снова. Если его не остановить до конца несколько раз, то не исключено, что у него получится добраться до Судьбы, погрузить мир в хаос и стать новым божеством.

Примечание. При сражении с Фантазмом герои не теряют возможности творить разные детали архитектуры и прочие вспомогательные объекты, оплачивая это игровым опытом. Не сообщай им об этом сразу, пусть они додумаются самостоятельно. Данная способность может очень сильно пригодиться в схватке.

Фантазм повышенной сложности

Мрачная Ария *Раздаётся звучание музыки и в клубах дыма на скале возникает громадное существо. Оно похоже на изломанное основание огромного дерева и передвигается при помощи большого числа корней-щупалец. Внутри него зияет дыра, где на белёсых нитях покоится гигантская чёрная жемчужина с красными отметинами. Сверху торчат щепки-шипцы. Это существо поёт странную песню, слова которой призывают нэко обрести силу хаоса и отвергнуть несправедливую Судьбу. Это существо ползёт на нэко и понемногу разрастается в стороны.*

Порядок прикосновения к уязвимым точкам: неизвестен (песня этого Фантазма блокирует шёпот).

Особенности: песня Мрачной Арии возвращает героям те возможности, которые у них есть во время заданий — нэко автоматически соответствующим образом меняют облик. Если нэко воспользуется Сотворением во время сражения с этим Фантазмом, то потеряет 1 жизнь. Время от времени один из тех нэко, что слишком часто пользуется Свойствами и навыками Черт на пару ходов переходит под контроль Мрачной Арии (управляется Ведущим, а не игроком) и мешает остальным.

Способ победы над Фантазмом: если герой не пользуется Свойствами или навыками Черт, которые возвращены ему Мрачной Арией, то на мгновение замечает светящуюся белую точку на одном из корней-щупалец: это одно из уязвимых мест, которых нужно коснуться. Если герои коснутся семи таких точек, то Мрачная Ария будет побеждена.

Примечание. Возможно, игроки придумают свой, оригинальный способ уничтожения этого Фантазма. В таком случае Ведущий тоже может засчитать им победу.



Мрачная Ария

Теперь у ведущего и игроков есть все инструменты для ведения игры дальше — придумывай новые задания, предметы и сюжетные повороты для группы, изредка разыгрывай нападение Фантазма. Удачного приключения вашей компании!

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Герои

Арсис

Внешность: шерсть пушистая, белый окрас, зелёные глаза

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

Звезда: Овен 1 уровня, *Развитие:* → по часовой стрелке

Созвездия: Рыбы 1, Водолей 1, Козерог 1

Таро

Внешность: короткая шерсть, пепельный окрас, зелёные глаза

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

Звезда: Телец 1 уровня, *Развитие:* → по часовой стрелке

Созвездия: Овен 2, Рыбы 1

Гимн

Внешность: короткая шерсть, полосатая расцветка, серые глаза

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

Звезда: Близнецы 1 уровня, *Развитие:* ← против часовой стрелки

Созвездие: Рак 2, Лев 1

Канцэ

Внешность: шерсть пушистая, чёрный окрас, жёлтые глаза

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

Звезда: Рак 1 уровня, *Развитие:* ← против часовой стрелки

Созвездия: Лев 1, Дева 1, Весы 1

Лиа

Внешность: шерсть пушистая, рыжий окрас, жёлтые глаза

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

Звезда: Лев 1 уровня, Развитие: → по часовой стрелке

Созвездия: Рак 1, Близнецы 1, Телец 1

Ворг

Внешность: короткая шерсть, полосатая расцветка, зелёные глаза

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

Звезда: Дева 1 уровня, Развитие: → по часовой стрелке

Созвездие: Лев 3

Любр

Внешность: шерсть пушистая, полосатая расцветка, глаза разного цвета

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

Звезда: Весы 1 уровня, Развитие: ← против часовой стрелки

Созвездие: Скорпион 3

Скарпин

Внешность: короткая шерсть, пятнистая расцветка, жёлтые глаза

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

Звезда: Скорпион 1 уровня, Развитие: ← против часовой стрелки

Созвездия: Стрелец 2, Козерог 1

Аггитари

Внешность: короткая шерсть, чёрный окрас, серые глаза

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

Звезда: Стрелец 1 уровня, Развитие: → по часовой стрелке

Созвездия: Скорпион 1, Весы 1, Дева 1

Каприка

Внешность: короткая шерсть, чёрный окрас, зелёные глаза

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

Звезда: Козерог 1 уровня, Развитие: → по часовой стрелке

Созвездия: Стрелец 1, Скорпион 1, Весы 1

Эквари

Внешность: шерсть пушистая, серый окрас, синие глаза

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

Звезда: Водолей 1 уровня, Развитие: ← против часовой стрелки

Созвездия: Рыбы 2, Овен 1

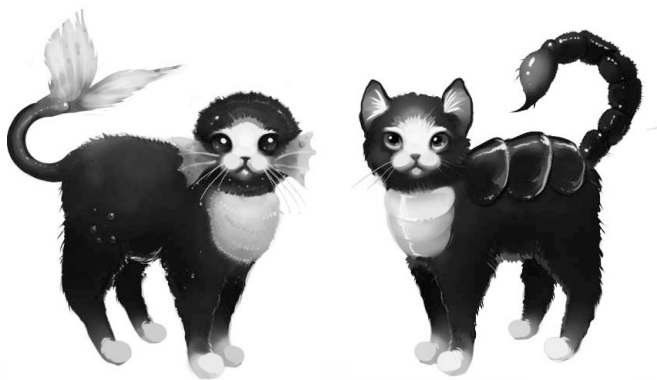
Пайс

Внешность: короткая шерсть, белый окрас, серые глаза

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

Звезда: Рыбы 1 уровня, Развитие: ← против часовой стрелки

Созвездие: Овен 3



Магические предметы

По всей Утаде героям могут попасться разнообразные волшебные вещи. Носить их с собой герои не могут (разве что перетаскивать с место на место предметы малых размеров), но умеют скопировать себе магическое Свойство, чтобы пользоваться им на задании. Нужно отметить, что нэко не могут забрать с собой в Муршамбалу материальные вещи, да и скопированные ими свойства в мистической земле Судьбы не действуют.

Ты можешь иногда подбрасывать на пути героев подобные вещи в то время, как они выполняют задание. В списке для каждого предмета в скобках указана Характеристика и сложность Простой проверки, которую нэко должен совершить, чтобы успешно перенять способность предмета.

Тебе позволено, как ведущему, придумывать собственные предметы. Возможно, игроки тоже смогут подкинуть идеи и пополнить этот список новыми предметами.

Аптечка (Тело, 6)

Два раза за задание нэко может вылечить легкие ранения у любого существа.

Браслет иммунитета (Тело, 7)

Нэко защищён от действия ядов.

Волшебный цилиндр (Разум, 9)

Нэко умеет показывать фокусы и привлекать к себе повышенное внимание.

Вьющийся тент (Тело, 5)

Нэко теперь умеет сворачиваться в клубок и из его хвоста вырастет шалаш из листьев на метр в высоту и в ширину. Двигаться в таком состоянии нэко не может, но защищён от непогоды и замаскирован. Укрытие можно убрать и развернуться, после чего у нэко случается минутное головокружение.

Диадема фауны (Разум, 6)

Нэко может общаться с любыми животными.

**Древний
калейдоскоп** (Интуиция, 7)

Теперь нэко может видеть проявления магии в 30 метрах вокруг себя. Один раз в течение задания можно на 5 минут заблокировать действие видимого таким образом заклинания, для этого от игрока потребуется успешная Особая проверка по Скорпиону на силу эффекта 9 (смотри *страницу 53*).

**Зеркало
Мандрагоры** (Интуиция, 8)

Один раз за задание нэко видит какую-то случайную сценку из ближайшего будущего (ведущий придумывает подробности).

Зонтик Мая (Ловкость, 8)

Нэко невидим, пока он мокрый и передвигается медленно.

Иная материя (Разум, 11)

Один раз за задание на 10 минут нэко выпадает из окружающих его связей – его временно не видят, не знают, не помнят, не слышат.

**Камень
желаний** (Интуиция, 9)

Теперь одно случайное высказанное вслух желание героя может исполниться (решение принимает ведущий), после чего данное Свойство у нэко пропадает.

Книга Знаний (Разум, 7)

Нэко испытывает неодолимое желание заглянуть в любые встречающиеся ему книги, а первая прочитанная им на задании страница дает ему +1 к Разуму до возвращения в Муршамбалу.

Кольцо левитации (Ловкость, 8)

Нэко умеет летать 2 раза за задание, на общее количество времени равное 3 минутам (например, на минуту первый раз и на две минуты во второй).

Крысиный значок (Разум, 8)

Мелкие грызуны понимают речь нэко и не могут отказать его просьбам или приказам.

Кукла мага (Интуиция, 13)

Нэко получает +3 ко всем Особым проверкам по одному из Созвездий (ведущий называет, по какому именно Созвездию предоставляет бонус эта кукла).

Лента Кара (Тело, 9)

Нэко может растянуться, словно резина, и обмотать собою любой один не живой объект, которого касается. Очертания объекта становятся совершенно другими, до тех пор, пока он обмотан.

Если игрок успешно пройдет Особую проверку по Раку, на силу эффекта 3 (смотри *страницу 53*), то может сам настроить форму, в противном случае форму придумывает ведущий.

В течение задания нэко не может обмотать таким способом один и тот же объект повторно.

Монокль незримого (Тело, 10)

Позволяет нэко видеть невидимок в радиусе стольких метров, сколько у героя Интуиции.

Накидка бога (Ловкость, 11)

Нэко умеет ходить по любым водным поверхностям. Если он совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг героя начинают оживать и цвести растения. Если нэко совершает злой поступок, то его Черта и Свойство сбрасываются, а возможность перенимать их блокируется до следующего задания.

Перстень паука (Ловкость, 6)

Герой получает возможность ползать по любым вертикальным и горизонтальным поверхностям один раз за задание в течение 2-х минут.

Плащ двойной луны (Интуиция, 8)

Нэко может прислониться к какой-либо поверхности, за которой не далее 30 сантиметров находится пустое пространство. Герой словно прилипает к поверхности и его силуэт раздваивается между обеими стенками. Пространство между двумя его силуэтами становится вязким и в этот момент сквозь него могут проходить другие существа. Нэко сам принимает решение о том, с какой стороны стены он выйдет, когда захочет завершить действие эффекта. Активировать эту способность можно 2 раза за задание.

Плащ теней (Тело, 7)

Нэко становится невидим во тьме и сумерках, даже теми, кто видит в темноте.

Пояс дьявола (Тело, 13)

Нэко умеет проходить сквозь предметы, стены и камни. Если он совершает злой поступок, то дополнительно вокруг него начинают увядать растения. Это Свойство нельзя снять, она пропадает только в том случае, если нэко совершает хороший поступок, обращая его самого в камень.

(Находясь в каменном состоянии нэко не может совершать никаких действий, не возвращается в Муршамбалу при выполнении задания и не принимает участия в дальнейшей игре до тех пор, пока остальные не найдут способ избавить его от этого проклятия.)

Радужные башмаки (Ловкость, 7)

Нэко умеет свободно совершать прыжки на число метров равное его Ловкости, если она больше 0. Способность пропадает, если сказать кому-то неправду.

Статуэтка сельди (Интуиция, 9)

Любая солёная вода в радиусе 10 метров от нэко временно перестаёт существовать в реальности. Эффект не влияет на воду в составе живых существ.

Остановившиеся часы (Интуиция, 12)

Владелец умеет 1 раз за задание останавливать время на количество минут равное своему Разуму. Вместе с владельцем подвижность в этот момент могут сохранять столько отмеченных им существ, сколько уровней Звезды у героя.



Черты

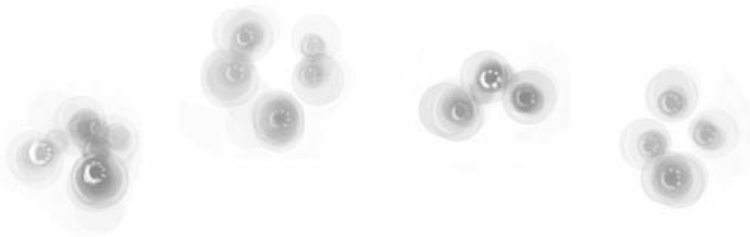
Утада наполнена разнообразными сказочными и фантастическими существами. Это могут быть люди, эльфы, гномы, феи, орки, гоблины, тролли, гиганты, элементали, звери, оборотни, вампиры, нежить, призраки, ящеры, тени, роботы, механизмы и всё прочее, что может прийти вам в голову.

Буквально у каждого встречного существа нэко могут скопировать некоторую способность, связанную с происхождением существа или его навыками. Это и есть Черта, у нэко всегда при себе может быть только какая-то одна (если копируется новая Черта, то она замещает старую).

Черта, которая в данный момент есть у нэко, является дополнительным ориентиром для ведущего при разрешении спорных игровых ситуаций (смотри *страницу 48*). Внутри Муршамбалы Черты не действуют, там нэко всегда имеют свой обычный вид.

Для взятия Черты нэко должен касаться того, у кого её собирается скопировать. В списке для каждой Черты в скобках указана Характеристика и сложность Простой проверки, которую нэко должен совершить, чтобы преуспеть в этом. В случае успеха игрок должен описать, как внешне изменился его нэко.

Экспериментируй вместе со своими игроками, пусть они выделяют новые интересные им Черты у обитателей Утады и играют с ними.



Примеры Черт

Связанные с происхождением (такую Черту другие нэко группы могут скопировать с героя, у которого она установлена; нэко может разговаривать на языке представителя той расы, у которого взял Черту происхождения, до тех пор, пока не сменит её на другую):

- **Антропоморфный** (Тело, 13). Обычно заимствуется у людей, нэко получает возможность ходить на задних лапах, а пальцы на передних удлиняются и становятся более гибкими.
- **Большой рост** (Тело, 7). Обычно заимствуется у гигантов, увеличивает размер нэко до размеров тигра.
- **Вампиризм** (Разум, 10). Обычно заимствуется с вампиров, теперь нэко вынужден питаться только кровью, уязвим к святым символам, но имеет бонус +4 к Силе и к Ловкости, а в случае смерти просто теряет эту Черту, не потеряв жизнь.
- **Вооруженный чем-то** (Тело, 15). Заимствуется только у големов или прочих механических существ, которые имеют стационарное вооружение. На спине нэко появляется уменьшенная копия оружия.
- **Грубость** (Разум, 5). Обычно заимствуется у орков, позволяет быть наглее.
- **Изящество** (Ловкость, 9). Обычно заимствуется у эльфов, позволяет не оставлять следов и двигаться чрезвычайно грациозно.
- **Ледяной** (Ловкость, 11). Нэко ненадолго замораживает воду, когда её касается.
- **Летающий** (Ловкость, 13). Обычно заимствуется у птиц, позволяет летать.
- **Липкий** (Тело, 8). Нэко хорошо держится на различных поверхностях, но также к нему цепляется пыль и мелкие предметы.
- **Механический** (Тело, 11). Обычно заимствуется у големов и прочих живых механизмов. Нэко может быть починен в случае поломки. Он более крепок, но вода плохо влияет на него. Может пройти там, где живой кот не прошёл бы.
- **Многорукый** (Тело, 9). Позволяет лучше цепляться и карабкаться, но обилие лап немного запутывает.
- **Незаметный** (Ловкость, 9). На нэко вряд ли обратят внимание.

- **Огнедышащий** (Интуиция, 15). Обычно заимствуется у драконов или дрейков, позволяет выдыхать пламя.
- **Плавающий** (Тело, 6). Обычно заимствуется у рыб, позволяет плавать и дышать под водой.
- **Планирующий с высоты** (Ловкость, 8). Позволяет медленно падать с высоты.
- **Растительный** (Тело, 11). Обычно заимствуется у разумных растений, позволяет добывать питательные вещества из почвы и выращивать на себе плоды.
- **Рогатый** (Тело, 5). Нэко становится способен что-то поломать, налетев с разбега, а кроме того на рогах удобнее переносить некоторые вещи.
- **Рычащий** (Ловкость, 7). Обычно заимствуется у собак, делает нэко более грозным.
- **Светящийся** (Разум, 6). Нэко излучает свет.
- **Сильный** (Тело, 9). Нэко становится значительно сильнее.
- **Скоростной** (Ловкость, 7). Обычно заимствуется у гончих собак, зайцев и так далее. Позволяет быстрее передвигаться.
- **Состоящий из какой-то стихии** (Интуиция, 11). Обычно заимствуется у элементалей.
- **С панцирем** (Тело, 8). Укрытие может пригодиться, но есть неудобства.
- **Стойкость** (Тело, 6). Обычно заимствуется у гномов, позволяет быть крепче сбитым, но и более неповоротливым.
- **Страшный** (Тело, 8). Многие будут пугаться нэко.
- **Теневой** (Интуиция, 10). Обычно заимствуется у расы теней. Нэко становится бесшумным, невидим в сумерках и неразличим в тени.
- **Хладнокровный** (Тело, 8). Обычно заимствуется у рептилий, позволяет не мерзнуть в холоде.
- **Ядовитый** (Ловкость, 13). С лап нэко начинает сочиться яд.



Связанные с навыками (подобные Черты нельзя скопировать с другого нэко, только с самого существа-носителя; когда нэко скопировал и использует Черту подобного вида, то ведущий может назначать Простые или Особые проверки для определения успешности применения навыков этой Черты или выяснения получившегося эффекта):

- **Алхимик** (Интуиция, 8). Нэко разбирается в зельях, травах и отварах. Может сварить что-нибудь при наличии поблизости нужных ингредиентов.
- **Бард** (Разум, 10). Нэко разбирается в песнях и музыкальных инструментах, умеет петь, а также обладает знанием мифов и легенд.
- **Ведьма** (Интуиция, 10). Нэко умеет проклинать, наводит порчу, разбирается в чарах и тёмном колдовстве.
- **Вычислительный маг** (Разум, 11). Нэко умеет прогнозировать развитие ситуаций и оценивать последствия разных действий.
- **Еретик** (Разум, 15). Святые символы и энергии не действуют на нэко, а кроме того он выбирает одно любое Созвездие от которого может делать Особые проверки тогда, когда его не устраивает обычное стартовое Созвездие (которое рядом с его Звездой).
- **Лицедей** (Ловкость, 7). Нэко умеет развлекать толпу, убедительно лгать и вводить в заблуждение.
- **Наездник** (Ловкость, 8). Нэко великолепно держится в седле и на других движущихся поверхностях.
- **Наёмный убийца** (Разум, 13). Нэко знает где у разных существ находятся уязвимые точки, обладает навыками маскировки и приготовления ядов.
- **Некромант** (Интуиция, 11). Нэко умеет воскрешать мертвых и общаться с умершими.
- **Оракул** (Интуиция, 15). Нэко получает возможность делать предсказания (ведущий может позволять игроку вводить новые ситуации в игру).
- **Охотник** (Разум, 9). Нэко разбирается в охотничьем оружии, повадках зверей, методах выслеживания и умеет делать ловушки.

- **Повар** (Разум, 6). Нэко разбирается в кулинарии и может приготовить любое блюдо.
- **Растворитель Судьбы** (Интуиция, 13). Нэко получает возможность один раз перекидывать кубик в каждой своей Особой проверке, а его будущее невозможно предсказать.
- **Рыцарь** (Тело, 7). Нэко становится более храбрым, честным и подготовленным к сражениям.
- **Священник** (Интуиция, 9). Нэко становится сведущ в религиозных делах, его молитвы обретают силу изгонять зло.
- **Танцор** (Ловкость, 11). Нэко пластично двигается, знает танцевальные стили и имеет чувство ритма. Во время совершения действий под музыку получает дополнительный бросок кубика к проверкам (1 раз за задание для каждой отдельной мелодии).
- **Техник** (Разум, 10). Нэко умеет чинить механические устройства и разбирается в механизмах.
- **Целитель** (Интуиция, 11). Нэко умеет излечивать царапины, раны, ушибы, болезни и отравления.

Примеры назначения проверок для применения навыка.

Игрок: Мой нэко теперь знает некромантию и хочет вернуть жизнь в эту кисть от скелета.

Ведущий: Кот в течение минуты мурчит слова тёмного заклęcia. Брось кубик на проверку по Разуму.

Игрок: 2 на кубике плюс 2 в Разуме.

Ведущий: Нэко задумался и перепутал некоторые слова, кости не шевельнулись.

Игрок: Нэко-священница произносит молитву, изгоняющую бредущую на нас мерзкую нежить.

Ведущий: Брось кубик на проверку по Рыбам (*вера*).

Игрок: Не добралась до Рыб, остановилась в Стрельце (*наблюдение*) с силой эффекта 6.

Ведущий: Молитва была произнесена, но без ожидаемого эффекта — вас продолжали теснить к стене склепа. Однако, внезапно ты поняла в чём дело, на вас напали иллюзии, а не нежить.

РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ

Любой нэко может пытаться совершать какие-то действия в мире игры, например: прыгать, маскироваться, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полёте, прочитать книгу, понять смысл древних рисунков, вспомнить легенды и предания, сориентироваться на местности, различать запахи, искать ловушки и так далее.

Ведущий регулирует эти действия, чаще всего просто разрешая или запрещая их уже на том основании, что они для данного нэко выглядят элементарными либо явно невозможными. Например, в обычной ситуации, видеть в темноте для нэко элементарно, а поднять сундук с золотом невозможно.

Влияние Черты

Если у нэко уже есть какая-то Черта, то она оказывает влияние на ситуацию и может как помогать, так и вредить. Ты, как ведущий, должен стараться это учитывать. Очевидно, что если нэко, к примеру, обладает Чертой «Незаметный», то у него гораздо проще получится куда-то проскользнуть, не привлекая внимания, в отличие от других нэко. Это означает, что данное действие для него элементарно и проверок не потребует, либо сложность такой проверки для него нужно будет снизить. С другой стороны, такого нэко могут не заметить спешащие по своим делам жители Утады, и есть все шансы, что они нечаянно запнутесь об него при случае.

Если заявленное действие не кажется ведущему элементарным, то, для решения спорной игровой ситуации, он может назначить игроку один из двух типов проверок — Простую или Особую.

Примечание. Только от воли ведущего зависит, потребуется ли проверка, какой у нее будет тип и по какому параметру она будет произведена. Игроки могут лишь посоветовать варианты решения, но не могут самостоятельно назначать себе какие-то броски.

Простые проверки

Этим типом проверок решается большинство часто возникающих задач. Ведущий относит заявку в один из 4-х классов: зависимые от Ловкости, Тела, Разума или Интуиции.

Игрок, который хочет совершить действие, должен кинуть шестигранный кубик и прибавить выпавшее на нем значение к величине той Характеристики своего нэко, по которой ведущим была назначена проверка. Если результат превышает или равен задуманной ведущим *сложности задачи*, то действие будет успешным. Если нет, то действие проваливается. Успех либо провал чаще описываются самим ведущим, но он может разрешать игрокам описать это самостоятельно.

Проще говоря, Простая проверка это сравнение:
значение на кубике + Характеристика
 против *сложности задачи*



Приблизительные базовые сложности задач

- * 5 и ниже — не совсем простое действие
 (выбить дверь, залезть на стену,
 не утонуть, уловить ложь)
- * 10 и выше — трудное действие
 (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тя-
 желого предмета)

Ведущий устанавливает сложность на свое усмотрение. Подходящая Черта может эту сложность понизить (например, нэко хочет перепрыгнуть яму, и сейчас у него есть подходящая этому Черта «Скоростной»).

На сложность могут влиять по усмотрению ведущего дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие героя, рельеф местности и так далее. Не обязательно озвучивать все влияющие на ситуацию факторы игрокам, некоторые могут быть им неизвестны.

Случайности

Бывают ситуации, когда ведущему необходимо случайно определить одного или нескольких персонажей группы обратив их внимание на игровое событие: кто в команде внезапно уловил какой-то звук или что-то почувствовал, кто избежал ловушки, кто первым заметил опасность, кто не поддался страху и так далее. Тут могут помочь Простые проверки.

Пример. Нэко с наивысшим значением Ловкости, при массовой проверке по этой Характеристике первым услышал шорох летящей стрелы, или нэко с наименьшим значением Ловкости, ступил не туда, активировав ловушку.

Иногда может потребоваться установить на ходу какие-то случайные детали игрового мира. Например, любит ли животных эльф, мимо которого пробираются герои, или нет. Ведущего в таких случаях интересует простой ответ «да» или «нет». Следует бросить шестигранник, истолковывая значения от 1 до 3 как «нет» и значения от 4 до 6 как «да».

Особые проверки

Этот тип проверок в игре применяется реже и подходит для действий, которые весьма трудновыполнимы, важны для сюжета, многовариантны и так далее. Для решения подобных задач потребуется звёздный круг познания, на котором расположены Созвездия.

Ты можешь не пользоваться этим типом проверок, если совершенно спокойно обходишься одними Простыми проверками или только начал осваивать правила. Важно понимать, что Особые проверки хороши именно тогда, когда не нужно принимать быстрое решение, а требуется тщательно обдумать действие и подобрать ему более интересную трактовку, чем успех либо провал.

В данном случае ведущий относит заявку в одно из 12 Созвездий, в котором встречается одна или несколько концепций, совпадающих с тем действием, которое хочет совершить герой.

Для удобства, на каждом Листе Игрока рядом с названием Созвездия указана на его основная концепция. Здесь же приведён полный список концепций:



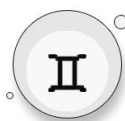
♈ Овен

Концепции: *победа, самостоятельность, решимость, агрессия, выносливость, быстрота реакции, сопротивляемость смерти.*



♉ Телец

Концепции: *созидание, развитие, накопление, добывание, стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.*



♊ Близнецы

Концепции: *человечность, понимание, соединение, общение, оживление, языки, понимание, очарование, лечение.*



♋ Рак

Концепции: *загадка, традиция, любовь, чувства, эмоции, обман, маскировка.*



♌ Лев

Концепции: *совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление, сила, проницательность, лидерство.*



♍ Дева

Концепции: *деятельность, порядок, разделение, систематизация, воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.*



♎ Весы

Концепции: *гармония, оценка, равновесие, выбор, убеждение, дипломатия, обмен, кража.*



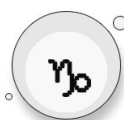
♏ Скорпион

Концепции: *власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание, сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.*



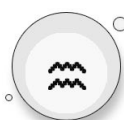
♐ Стрелец

Концепции: *прогресс, обучение, просвещение, эволюция, наблюдение, любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.*



♑ Козерог

Концепции: *мироздание, идеализация, концентрация, работа, определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.*



♒ Водолей

Концепции: *свобода, революция, надежда, обобщение, знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.*



♓ Рыбы

Концепции: *вера, связь, жертвенность, очищение, предчувствия, мудрость, знание религии.*

Если заявленное игроком действие настолько нечёткое, что ты затрудняешься найти нужную концепцию и определить Звезду, то задавай уточняющие вопросы. Спрашивай «как именно ты это хочешь сделать?», чтобы яснее представить ту концепцию, к которой склоняется действие героя.

Особая проверка совершается следующим образом:

- 1) Ведущий выбирает то Созвездие на круге, концепция которого подходит под задачу. Игрок бросает кубик, прибавляя к нему уровень Звезды своего нэко.
- 2) С помощью очков полученных в результате броска игрок старается дойти по кругу до нужного Созвездия, начиная отсчёт с того, которое ближе к Звезде героя, тратя по 1 очку на каждое. Стрелочка рядом со Звездой указывает направление движения.
- 3) После попадания на требуемое Созвездие (или вынужденной остановки в другом), берётся его значение, к которому прибавляется остаток очков. Это и есть искомое значение проверки — **сила эффекта**.

Получив итоговый результат, ведущий интерпретирует произошедшее, основываясь на Созвездии, в котором остановился игрок, делая проверку, и, получившейся силе эффекта.

Как сила получившегося эффекта меняет ситуацию:

5 и ниже — незначительные изменения

10 — значимые последствия

15 — очень значимые последствия

20 — эпические изменения

25 и выше — чудо

Итак, Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и искомого Созвездия с последующей интерпретацией последствий:

шаг первый: **значение на кубике + уровень Звезды**,
тратятся на **достижение назначенного ведущим Созвездия**

шаг второй: **остаток от первого шага + значение Созвездия, в котором остановились**

шаг третий: **трактовка результата**

Поговорим о том, как ведущий трактует результат. Если игрок достиг при проверке того Созвездия, которое ему было тобой назначено, то действие успешно выполнено и изменило ситуацию с определенной силой.

Пример. Нэко хочет выбежать из-под града падающих на него сверху библиотечных книг. Ведущий отнес эту задачу в Овна (скорость реакции).

Игрок совершает бросок шестигранника (выпало 3), прибавляет к нему уровень Звезды (его нэко Скорпион 3 уровня с направлением движения по кругу «против часовой стрелки»), получает в итоге этой операции 6 очков.

После того, как он достиг Овна (что обозначает успех замысла даже при силе эффекта 0), то складывает величину этого Созвездия с остатком очков. Итоговая сила эффекта получилась равной двум ($1+1 = 2$), значит, по сути, не произошло ничего необычного.

В итоге ведущий интерпретирует результат так: Твой герой, как ни в чём не бывало, резво проскочил под летящими сверху томами.



Дополнительное свойство Особых проверок

Даже если нужное Созвездие не было достигнуто, то всё-равно что-то произойдет, но уже не так, как изначально хотел игрок. В таком случае ведущий преобразовывает заявленное игроком действие, на другое, более подходящее под то Созвездие, до которого удалось добраться. В определённом смысле этот результат можно считать провалом заявки, но чем выше сила эффекта, тем больше вероятность того, что случившееся вместо этого действие поможет решить проблему другим способом или просто сильно поможет в чём-то ещё, не связанном с решаемой проблемой напрямую.

Пример. Снова та же ситуация, нэко хочет выбежать из-под падающих книг и ведущий назначил ему Особую проверку по Овну. Игрок совершает бросок шестигранника (выпало 1), прибавляет к нему свой уровень Звезды (его герой Скорпион 3 уровня), получает в итоге этой операции 4 очка. Отсчитывая очки и идя по кругу, игрок останавливается в Рыбах, чтобы идти дальше ему не хватило очков. Значит, резво проскочить не удалось, и действие вызовет какие-то другие последствия, которые ведущий придумает, ориентируясь на любую концепцию Созвездия Рыб.



Суммируем результат, сила эффекта получилась равной 0, так как все очки для путешествия по кругу были истрачены, а в Рыбы ни одной единицы пока не вложено.

Ведущий глядит на концепции Рыб: *вера, связь, жертвенность, очищение, предчувствия, мудрость, знание религии*. Раз сила эффекта 0, то он решил ничего особо в ситуации не менять, и по ассоциации со словом «предчувствия» придумал, что нэко что-то почувствовал, и как раз это помешало его плану. Интерпретация прозвучала так: Нэко уже собирался проскочить дальше, но внезапно почувствовал на себе чей-то взгляд из дальнего угла библиотеки. То было настолько неожиданно, что он замешкался на несколько мгновений. Этого было достаточно для того, чтобы героя накрыло раскрытым фолиантом и придавило к дощатому полу.

Если бы в данной ситуации значение в Созвездии Рыб было большим, то ведущий, например, мог интерпретировать ситуацию так, что нэко почувствовал, что книги его не заденут, если он останется на том месте, где стоит, не делая попыток выскочить, и это действительно так произошло бы. В подобном случае, при большой силе эффекта, результат был бы более полезен для героя в решении его текущей проблемы или каких-то других насущных проблем.

Если назначенное Созвездие и Звезда героя совпадают

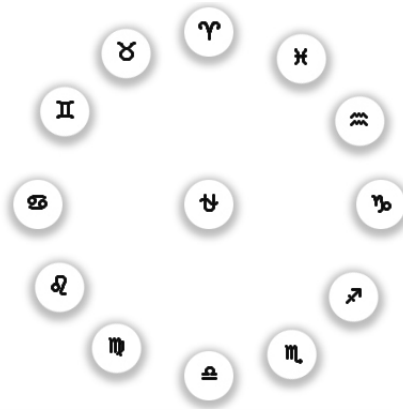
В этом случае Созвездие считается достигнутым автоматически и сила эффекта будет определяться так: **кубик + удвоенный уровень Звезды героя**

Важно!

Не смешивайте Характеристики и звёздный круг вместе, это разные типы проверок. Значения Созвездий и уровень Звезды не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки.

На результат обеих проверок всегда могут повлиять лишь Черта нэко и текущая ситуация.

Считайте звёздный круг познания просто более углубленной и детализированной заменой Характеристик при решении задач.



ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Концепции Катарсиса

Овен — нэко пострадал от наивности
 Телец — несчастье нэко связано с упрямством
 Близнецы — нэко был нетерпелив
 Рак — нэко поплатился за скрытность
 Лев — нэко был слишком высокомерен и горд
 Дева — пунктуальность вышла нэко боком
 Весы — нэко колебался и не решался сделать выбор
 Скорпион — храбрость принесла нэко несчастья
 Стрелец — нэко чуть не погубила тяга к путешествиям
 Козерог — нэко был слишком строг или жесток
 Водолей — нэко пострадал от того, чтоб был оригинален
 Рыбы — нэко кто-то невлюбил

Опыт

За выполненное задания нэко получают по 2000 опыта. За победу над Фантазмом — по 5000. Уменьшение уровня Звезды на 1 стоит 1000 опыта. Ниже 2-го уровня снизить Звезду невозможно.

Стоимость повышения Созвездий

<i>от 0 до 1</i>	200 опыта
<i>от 1 до 2</i>	450 опыта
<i>от 2 до 3</i>	550 опыта
<i>от 3 до 4</i>	600 опыта
<i>от 4 до 5</i>	700 опыта
<i>от 5 до 6</i>	850 опыта
<i>от 6 до 7</i>	1050 опыта
<i>от 7 до 8</i>	1200 опыта
<i>от 8 до 9</i>	1500 опыта

Стоимость повышения Характеристики (Ловкость, Тело, Разум или Интуиция)

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

Ориентировочная стоимость Сотворения

- * еда, безделушки — от 1 до 10 единиц опыта.
- * мебель, небольшие предметы, растения — от 50 до 90 опыта.
- * деревья, большие предметы, статуи — от 100 до 400 опыта.
- * простые постройки, механизмы, пещеры и скалы — от 450 до 1000 опыта.
- * замки, водопады, магические элементы архитектуры — от 3000 опыта и выше.

Проверки

Простая проверка это сравнение:

значение на кубике + Характеристика
против **сложности задачи**

* 5 и ниже — не совсем простое действие
(выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить
ложь)

* 10 и выше — трудное действие
(разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от
тяжелого предмета)

Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и искомого Созвездия с последующей интерпретацией последствий:

шаг первый: *значение на кубике + уровень Звезды, тратятся на достижение назначенного ведущим Созвездия*

шаг второй: *остаток от первого шага + значение Созвездия, в котором остановились*

шаг третий: *трактовка результата*

5 и ниже — незначительные изменения

10 — значимые последствия

15 — очень значимые последствия

20 — эпические изменения

25 и выше — чудо

Концепции Знаков для Особых проверок

Овен (*победа, самостоятельность, решимость, агрессия, выносливость, быстрота реакции, сопротивляемость смерти*)

Телец (*созидание, развитие, накопление, добывание, стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению*)

Близнецы (*человечность, понимание, соединение, общение, оживление, языки, понимание, очарование, лечение*)

Рак (*загадка, традиция, любовь, чувства, эмоции, обман, маскировка*)

Лев (*совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление, сила, проницательность, лидерство*)

Дева (*деятельность, порядок, разделение, систематизация, воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории*)

Весы (*гармония, оценка, равновесие, выбор, убеждение, дипломатия, обмен, кража*)

Скорпион (*власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание, сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение*)

Стрелец (*прогресс, обучение, просвещение, эволюция, наблюдение, любознательность, точность, выживание, знание местности и географии*)

Козерог (*мироздание, идеализация, концентрация, работа, определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика*)

Водолей (*свобода, революция, надежда, обобщение, знание мифов и легенд, изобретательство, музыка*)

Рыбы (*вера, связь, жертвенность, очищение, предчувствия, мудрость, знание религии*)

Построение игры

Общий план игры таков: игроки сначала немного вживаются в образ обычных котов и кошек, а потом через катарсис попадают в Муршамбалу, где им говорят о том, что они были спасены и избраны. Там нэко получают задания, которые выполняют, возвращаясь в сказочный город.

Начните с более лёгких заданий, чтобы на данном этапе нэко сначала освоились с правилами, возможностями и знаниями. Потом можно перейти и к более сложным, таким где ясна задача, но не способ решения. Ты можешь придумывать любые новые задания, героев и ситуации.

Перечитай снова свои любимые сказки, чтобы наполнить Утаду схожими местами, событиями и действующими лицами, создать собственный вариант живого волшебного мира. Используй образы известных тебе сказочных миров. Ты можешь вообще перенести игру в любой другой вымышленный город и придумать какие-то новые правила.

Приступая к очередному заданию ведущий должен представить себе как будут выглядеть персонажи и места, с которыми связана миссия нэко. Кто встретится героям по пути, какие предметы они могут обнаружить, с какими существами встретятся и так далее. Во время игры эти образы нужно будет описать играющим.

Информация изложенная в данной книге является лишь отправной точкой, на её основе можно реализовать разные сюжеты. Может ты придумаешь историю о том, как нэко, выполняя задание за заданием, потихоньку разгадывают причинно-следственные связи и раскрывают части общей истории в которую вовлечены многие обитатели города. Может быть нэко станут защищать какого-то определённого сказочного персонажа от неприятностей, исправляя его судьбу. Возможно, героям станут противодействовать те, кто знает о Судьбе больше чем нужно и старается проникнуть в Муршамбалу или

использовать силу нэко. А что будет, если в Муршамбалу проникнут коты затронутые хаосом? Подумай, что из этого может заинтересовать играющих.

Используй вторжения Фантазмов, как часть общей разворачивающейся истории. Пусть они приходят тогда, когда к этому есть предпосылки: проваленные задания, излишнее своеволие нэко на заданиях и так далее. Можно придумывать новых Фантазмов, а также развивать их роль в сюжете.

Пример.

Тот герой, который дольше всех соприкасался с Фантазмами во время начала одного из заданий вдруг слышит другой Шёпот (порождаемый силами хаоса), который добавит к тесту задания следующие слова:

«Не всё всеведущей подвластно,
Ты в плане важная деталь.
Навязан выбор не напрасно,
Но выбирая — выбирай!
Судьба забыла вероятно,
Что не сухой ты инструмент.
Напомни ей об этом, ладно?
Удобный выдался момент.»



После этого у героев действительно появляется шанс нарушить запланированный Судьбой ход событий и задание не будет считаться проваленным. Однако, вскоре после прибытия группы в Муршамбалу вслед за ними просочится и Мрачная Ария.

Экспериментруй и наполняй игру тем содержанием, которое хочешь в ней видеть и предоставить игрокам.

Характер героев

Если играющим требуется больше информации о том характере, который присущ их нэко, чтобы ярче представлять себе своего героя, то они могут ознакомиться с этим списком. Здесь указаны те особенности, которые связаны со Звездой нэко:



Овен

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



Телец

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



Близнецы

Особенности характера: *изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность; необдуманные действия.*



Рак

Особенности характера: *скрытность; бескорыстие; любит тайны; целеустремлённость; эмоциональность и застенчивость; подозрительность.*



Лев

Особенности характера: *гордость и благородство; пронизательность; яркая личность; надёжность; упрямство; любит власть.*



Дева

Особенности характера: *разборчивость и критичность; искренность; трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум; замкнутость; осторожность.*



Весы

Особенности характера: *противоречивость; артистичность; тяга к гармонии; рассудительность; этичность; справедливость.*



Скорпион

Особенности характера: *справедливость; храбрость; эмоциональность; любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.*



Стрелец

Особенности характера: *интерес к путешествиям и переменам; болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость; прямолинейность; романтичность и доверчивость.*



Козерог

Особенности характера: *серьёзность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.*



Водолей

Особенности характера: *оригинальность; своеобразие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.*



Рыбы

Особенности характера: *кажущееся безразличие; переменчивость; склонность к переживаниям; отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость; чувствительность к критике.*

Мини-гlossарий

Девять жизней — вместо одной жизни у нэко девять, пережив катарсис или умирая, он теряет их, в качестве компенсации вырастая в уровне.

Звезда — особенное Созвездие, то под которым герой родился и то, которое определяет его место на звёздном круге познания. При рождении нэко получает первый уровень Звезды.

Звёздный круг познания — отображает общую карту разнообразных врождённых склонностей, связь их друг с другом и степень успешности героя в разных областях. От Звезды нэко и направления развития зависит то, какие Созвездия будут для него труднодостижимы при Особых проверках, а какие легче.

Катарсис — первая «смерть» нэко, психологическая, после которой он попадает в Муршамбалу и получает второй уровень Звезды.

Муршамбала — мистическая земля, куда отправляются пробуждённые нэко. Своеобразный мир, в светящемся небе которого находится божественная Судьба.

Нэко — раса котов и кошек сказочного мира Фэйритэйл.

Определяющая-всё-и-вся — другое название Судьбы, главного божества сказочного мира.

Пробуждённый — нэко, испытавший катарсис и находящийся в промежутке между вторым и девятым уровнем Звезды.

Секреты кольца времени — возможность нэко перенимать одну Черту существа или одно Свойство предмета.

Свойство — способность, присущая живому существу, связана с его происхождением или навыками.

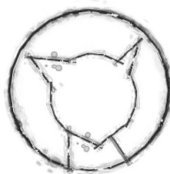
Созвездие — одна из двенадцати позиций звёздного круга познания, отвечающая за определённые склонности к различным областям навыков, знаний и свойств.

Спящий — нэко первого уровня, ещё не побывавший в Муршамбале, ведущий обычную кошачью жизнь.

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

Черта — способность, присущая волшебной вещи.

ЛИСТ ИГРОКА



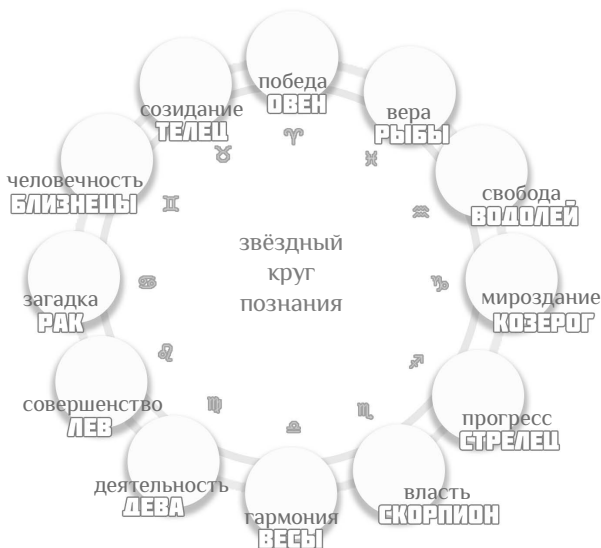
МУРШАМБАЛА

Имя нэко

внешность

СВОЙСТВО

ЧЕРТА



ТЕЛО
ЛОВКОСТЬ
РАЗУМ
ИНТУИЦИЯ

ИГРОВОЙ ОПЫТ

Кошачьи жизни	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Уровень звезды	1	2	3	4	5	6	7	8	9
					недоступны секреты кольца времени			снижение опыта за задания и схватки	

Контакты и ссылки



Группа «Муршамбалы» вКонтакте
<http://vk.com/moorshambala>

Здесь вы можете делиться своими впечатлениями, отчётами. Рассказать о придуманных вами новых игровых деталях, способностях, сюжетах.



«Twisted Terra»
<http://twistedterra.github.io>

Хотите попробовать иные виды приключений? Рекомендуем вам познакомиться со свободно-распространяемой базовой книгой правил системы Твистед Терра и прочими проектами сайта.



Мария Мишина, иллюстратор
<http://parapauler.daportfolio.com/>

