

Юниполис

Powered by **FLOW SYSTEM**

Добро пожаловать в величайший город вселенной!

Спешите увидеть все его чудеса....

...пока он не погрузился в Тень.

Введение.

Данная ролевая игра создана для конкурса RPG-Кашевар лето-2009 и включает в себя ключевые слова: Погружение, Тень, Город, Герой.

В центре мироздания, осененный светом Небесного Трона, мудро управляемый Пресветлым Хором и защищенный Хрустальной Стеной, стоит великий город Юниполис, посмертное прибежище праведников и мудрецов, гордость и бесконечный источник вдохновения величайших художников и архитекторов. Город, равных которому нет... Вечный город, стоящий на грани трагической гибели - погружения в вечную Тень. Тень, уже сейчас отравляющую души и сердца жителей, оживляющую камни города и превращающую их в смертоносных Големов, создающую наводящих ужас Зеркальных Людей. И нет от нее защиты кроме тех, кого называют Героями Юниполиса - людей и нелюдей, живых, посмертных и немертвых, схожих лишь в одном - все они благословлены Создателем на борьбу с Тенью.

Жанр этой игры – Эпический Триллер-Боевик. Эпический – потому что герои этой игры сражаются, ради самого существования мира. Боевик – потому что в центре как сеттинга так и системы, несмотря на достаточно большой задел для интриг и детектива, находятся красочные боевые сцены. И наконец, Триллер – потому что противник героев – почти неуязвим, совершенно непостижим и беспощаден.

Стиль этой игры – мистическое экзотическое фэнтези. Мистическое – потому что многие образы и понятия сеттинга вдохновлены или отсылают к проблемам и рассуждениям мистиков. Экзотическое – потому что элементы сеттинга по образу или положению сильно отличаются от аналогичных в «менйнстриме» фэнтези. И наконец Фэнтези – потому что антураж, технологии и общественное устройство этого сеттинга ближе всего к тому что часто описывается в произведениях жанра фэнтези.

И последнее данный документ описывает далеко не последнюю и не окончательную версию этой игры. Посему прошу со снисхождением отнестись к ошибкам и «белым пятнам».

Часть 1. География Города.

Разбитая Башня - в центре Юниполиса стоит высочайшее во вселенной здание - Башня Хора. Вернее говоря, здание бывшее высочайшим во вселенной, соединявшее Юниполс и Небесный Трон до тех пор, пока Создатель, разгневанный непрерывным потоком обращений к нему со стороны Регента не разрушил середину башни, разделив ее на две половины - Разбитую Башню, до сих пор являющуюся резиденцией Хора и парящую в небесах часть башни, спускающуюся с Небесного Трона, что навсегда отрезало Хор от общения с Создателем.

Небесный Трон - прямо над Разбитой Башней парит Небесный Трон - запредельной красоты резиденция Создателя, из которой тот наставлял Хористов пока не была разрушена Башня.

Четыре реки - у подножия Разбитой Башни берут свое начало четыре великие реки, текущие каждая в сторону своей стороны света. На Восток течет **Огненная Река** жидкого пламени, освещающая ярким светом окрестные кварталы даже в самую темную ночь. На Север – **Холодная Река**, чьи берега полны жидкого воздуха и в волнах которой превращается в лед все живое и неживое. На Юг – **Река Праха** из пыли столь мелкой и гладкой, что она течет словно вода. И наконец на Запад раньше текла река единственная из четырех великих рек наполненная водой – **Живая Река**, и всякий кто омылся в той воде тут же исцелялся от любой болезни и залечивал все свои раны, а то человек, кто регулярно пил воду из этой реки мог жить практически неограниченно. Но сейчас все изменилось - берега этой реки уже заполнены Самой Тенью и уровень ее все увеличивается, грозя затоплением всему Юниполису.

Цитадель - основанием Башни служит прообраз всех замков вселенной - Цитадель, целый район укрепленный всеми возможными мерами защиты и окруженный стенами из черного металла. Денно и ночью в цитадели оттачивают свое мастерство Вечные Стражи - неподкупные и несокрушимые стражи Юниполиса и его жителей.

Чаша Жизни - в одном из секторов цитадели расположен циклопический резервуар воды из Целительной Реки, окруженный одним из немногих крытых Садов Создателя. Чаша охраняется от нежелательных посетителей великим Змеем и круглосуточным нарядом Вечных Стражей. После появления Тени Чаша остается последним и единственным источником целительной воды.

Водопад Душ - под самыми глубокими подвалами Цитадели расположена титаническая пещера, уходящая вглубь на бесконечность, за которой лежит Бездна, из которой непрерывным потоком вверх по стенам поднимается вода, изливаясь как перевернутый водопад, образуя Водопад Душ, названный так из-за того что время от времени по нему поднимаются тела и призраки погибших и нерожденных людей.

Круг Мудрецов - в городе, недалеко от Пыльной Реки, есть большой и идеально круглый пустырь из цельного серого камня, расчерченного таинственными символами. На этом пустыре издревле собираются Серые Мудрецы - общество магов и мистиков, узнаваемых по серым балахонам с лицами, скрытыми капюшонами.

Селена - когда с началом сумерек меркнет свет Небесного Трона, на небесах разгорается свет Селены - ночного светила Города. Когда-то давно Селена была человеком, Регентом Хора, но трагическая любовь и жажда познания лишили ее рассудка и в то же время ввознесли на небо Юниполиса, где Создатель даровал ей способность отражать свет Небесного Трона и указывать во тьме путь душам заблудшим в лабиринтах рассудка или чувств.

Сады Создателя - раскданные по Юниполису висячие сады, полные причудливых растений и диковенных зверей. В этих садах растут Золотые Яблоки, дающие пропитание всему Городу - лишь одного такого Яблока достаточно, что бы накормить целую семью на сутки. А созревают новые плоды каждый день. К сожалению, несмотря на общее громадное количество Золотых Яблок, по краям Садов их произрастает очень мало, а львиная доля вызревает в центрах Садов, под охраной агрессивных зверей и растений-ловушек.

Санктуарии – просторные здания, украшенные символом Создателя на фасаде, стоящие в каждом квартале, внутри которых всегда есть пища, свежая вода и место для ночлега. А самое главное – в санктуарии, пока

Символ Создателя на его фасаде и такой же в центре главной залы в целостности невозможно ни одно агрессивное действие по отношению к другим гостям санктуария.

Великая Галерея - недалеко от центра Города стоит титанических размеров здание выполненное в уникальном архитектурном стиле, смешивающем черты античного и готического храмов. то здание является центром сбора всех творческих людей Юниполиса, а его залы заставлены самыми гениальными произведениями искусства из всех уголков мироздания.

Хрустальная Стена - основа защиты города от угрозы из Диких Земель, на деле не является ни стеной, ни хрустальной, а вместо того представляет из себя невидимую сферу, окружающую весь Юниполис. Когда враг, или снаряд, будь он материальным или нематериальным пересекает границу сферы, он вокруг него начинает кристаллизоваться плотная ловушка из прозрачного но невероятно твердого стекла. В то же время Стена никак не сковывает гостей или торговцев пришедших в
Город с миром.

Небесные Машины - три Небесных Машины, довершают систему обороны Юниполиса, каждая из них - сложная структура из ловушек, систем обнаружения, предупреждения и уничтожения, не оставляющая шанса ни одному захватчику. Первая Машина, **Звездная**, дополняет Хрустальную Стену в деле защиты периметра Города, вторая, **Лунная**, контролирует помещения Цитадели и, наконец, **Солнечная** защищает Разбитую Башню.

Повседневная жизнь Города

Питание: все, без преуменьшения, потребности среднего жителя Юниполиса (ну или если называть вещи своими именами – не мертвого) в питании прекрасно покрывают Золотые Яблоки из Садов Создателя и чистая ключевая вода из источников имеющих как минимум в каждом квартале, а в центральных районах и в каждом доме.

Ночлег: Юниполис громаден и в нем всегда есть какой-нибудь свободный дом для каждого из вновь прибывших. Конечно новые дома в центре города уже не найти и что бы поселиться там надо договариваться с Хором. Ну и наконец, для тех, кого ночь настигла вдали от своего жилища, всегда есть место в Санктуариях.

Дикие Земли – земли и страны, окружающие Юниполис и населенные невиданными чудовищами, могущественными драконами и редкими племенами варваров.

Золотая Цепь - собирательное название для цивилизованных стран и миров, поддерживающих торговые и дипломатические отношения с Юниполисом.

Часть 2. Механика Flow System.

Основные особенности системы:

- Привязка механики не к симуляции внутриигровых действий персонажей, а к течению драматических событий.
- Сохранение азарта и постепенности разрешения конфликтов, при поощрении нарративного стиля игры и кинематографичных сцен.
- Механическая простота правил.

Ограничения системы:

- Требуется развернутых литературных описаний действий
- Повышенная нагрузка на здравый смысл мастера

В центре практически любой истории находятся ее герои, в центре ролевой игры — персонажи. Flow System не исключение, и вся ее механика построена вокруг персонажей, будь то персонажи игроков или мастера. А все эти персонажи описываются общим набором параметров: Героичностью, Способностями, Ресурсами, Талантами, Характеристиками и Реквизитом.

Героичность - показатель, отражающий общую силу и сюжетную значимость персонажа. Для персонажей игроков обычно одинаков и равен Уровню Героичности кампании. Для Юниполиса базовый уровень Героичности равен 6.

Способности - показатели, показывающие субъективное умение персонажа управлять присущими ему объективными характеристиками, которые уже описываются Ситуационными Характеристиками (силой, ловкостью, способностью бежать, логическим мышлением, внешностью в конце концов).

Механически выражаются числами от 1 до 6. В механике используются двумя способами:

1. **Являются** гарантированным минимумом результата броска, управляемого соответствующей характеристикой, т.е. если на кубиках выпало меньше чем значение Способности, в качестве результата принимается значение Способности, а не число выпавшее на кубиках.

2. **Если** на одном кубике выпало меньше Способности, персонаж может повысить значение, выпавшее на кубике до значения Способности, понизив Способность на 1.

Способности восстанавливаются полностью в начале Приключения. Одна произвольная Способность восстанавливается на 1, при выполнении Достижения.

Фокус - способность персонажа сконцентрировать свои способности на одной задаче

Скорость - способность персонажа выполнить действие в максимально короткий промежуток времени

Восприимчивость - способность персонажа наиболее точно воспринимать окружающий мир

Влияние - способность персонажа влиять на мнение других персонажей

Устойчивость - способность персонажа переносить негативное воздействие окружающего мира

Ресурсы - отражают большую часть атрибутов персонажа.

Механически текущее состояние Ресурса выражается расходуемым количеством Очков от 0 до Вместимости Ресурса. Максимальная Вместимость Ресурса определяется при генерации и не может быть более чем Героичность * 2. В дальнейшем Вместимость увеличивается за Достижения.

1. **При** проведении броска, управляемого соответствующим Ресурсом, персонаж может (до броска кубиков) потратить 1 Очко Ресурса и получить +1 к результату броска.

2. **В** Нестрессовой ситуации можно потратить Очко Ресурса и автоматически преуспеть в проверке данного Ресурса

3. **Так** же для некоторых Ресурсов могут быть определены специальные правила по получению определенных преимуществ за трату этого Ресурса.

Очки Ресурсов восстанавливаются полностью в начале каждой Главы Приключения. Так же персонаж может восстановить 1 Очко Ресурса в начале каждой Сцены. После боевой сцены персонаж восстанавливает Героичность / 2 Ресурсов.

Таланты - особые умения персонажа (от приемов боевых искусств до умения телепортироваться)

Каждый Талант все чем то выводит персонажа из ряда всех остальных, давая ему уникальные преимущества от необычных приемов в фехтовании до способности призывать огонь.

В описании каждого Таланта приводятся правила по его использованию.

Характеристики - характеристики, описывающие объективные преимущества и недостатки персонажа по сравнению с другими (сила, наличие экипировки и т.д.) Выражаются в положительных или отрицательных числовых значениях. Характеристики добавляются не к результату броска, а к Градациям Успеха или Провала. (т.е. не влияют на вероятность совершения действия, только на его эффект)

Ранения — так же являются своего рода параметром персонажа, и описывают последствия ранений персонажа. Выражаются числом от -1 до 6 и описанием ранения. В проверках, на которые согласно своему описанию они могут повлиять, значение Ранения вычитается из результата проверки на этапе Траты Ресурсов.

Драма - особый ресурс персонажа, отражающий влияние персонажа на сюжет. Трятятся для получения следующих эффектов:

а) **+1** бонус к любому броску, включая броски не модифицируемые Ресурсами.

б) **Отменяет** выпавший автоматический провал, но кроме потери Драмы, так же отменяет и следующий выпавший автоматический успех.

в) **Маленькие** изменения в окружающем мире и сюжете, в том числе заявки пост-фактум и т.п.

Аспект - относятся чаще всего к Характеристикам, Тактическим и Ситуационным Бонусам и Штрафам. Описывают тип или источник свойства. Например для Летальности Оружия может быть Аспект - Режущее или Проникающее и т. д.

Проверка:

Во Flow System все проверки на успешность того или иного события будь то попытка персонажей найти в Городе определенного персонажа вовремя, уговорить Вечного Стража пустить их в Цитадель, или не получить тяжелого ранения в бою, производятся по одинаковым правилам. Проверки могут быть простыми (против фиксированной сложности) или оппозитными (против другого персонажа). Каждая проверка проводится в три этапа: Бросок, Трата Ресурсов и Определение Успешности.

Бросок:

1. **Бросается** 2к6.

2. **При** желании игрока любой кубик, на котором выпало число меньше чем подходящая к проверке Способность персонажа, может быть повернуть числом равным Способности, после чего эта Способность понижается на 1. Игрок может последовательно переставить таким образом оба кубика.

3. **Если** на на обоих кубиках 1- бросок считается Автоматическим Провалом.

Если на обоих кубиках 6 - бросок считается Автоматическим Успехом.

4. **В** качестве результата броска берется максимальное из суммы значений на кубиках и значения соответствующей броску Способности.

Теперь происходит Трата Ресурсов:

1. **Из** результата Броска вычитаются значения подходящих к ситуации Ранений и добавляется сумма Преимуществ

2. **В** простой проверке персонаж тратит любое количество подходящих Ресурсов (при этом он обычно описывает как именно эти ресурсы помогли ему этой проверке). В оппозитной персонажи тратят ресурсы по очереди начиная с инициатора, до тех пор пока оба не скажут пас. К результату броска добавляется количество затраченных ресурсов, полученное число называется итоговым значением.

Определение Успешности:

10. **При** итоговом значении больше или равном сложности или итогового значения противника - бросок считается успешным.

При итоговом значении меньше сложности или итогового значения противника- бросок считается проваленным.

11. **Положительная** разница броска и сложности называется Градацией Успеха, отрицательная Градацией Провала. В оппозитных проверках Градация Успеха одного персонажа равна Градации Провала второго и называется общим термином Градаця Превосходства.

12. **Значения** Положительных Характеристик добавляются к Градации Успеха и вычитаются из Градации Провала. Значения Отрицательных Характеристик вычитаются из Градации Успеха и добавляются к Градации Провала. Ни Градация Успеха, ни Градация Провала не могут быть меньше нуля.

В случае, когда один персонаж выбрасывает Автоматический Успех - а другой выбрасывает что-то кроме автоматического успеха - выбросивший Автоматический Успех считается выигравшим бросок. Градация Превосходства равна итоговому значению выигравшего броска минус Способность проигравшего персонажа.

В случае, когда один персонаж выбрасывает Автоматический Провал - а другой выбрасывает что-то кроме автоматического провала - выбросивший Автоматический Провал считается проигравшим бросок. Градация Превосходства равна итоговому значению выигравшего броска минус Способность проигравшего персонажа.

В случае, когда оба персонажа одновременно выбрасывают Автоматический Успех или Автоматический Провал выигравшим считается персонаж имеющий большее значение Способности, при равенстве значений способности происходит трата ресурсов и побеждает потративший больше ресурсов. Градация Превосходства равна Способности выигравшего персонажа минус Способность проигравшего персонажа.

В случае, когда итоговые значения обоих персонажей равны - оба персонажа считаются одновременно выполнившими свои Ставки. В Соревновании нарративными правами на описание разрешения конфликта обладает персонаж, сумма участвующих, в броске Характеристик которого наибольшая. Так же этот персонаж получает дополнительные преимущества (такие как дополнительные Тактические Бонусы в бою) в размере разницы между суммой своих Характеристик и суммой Характеристик противника.

Разрешение Конфликтов.

Препятствия — запертая дверь, потерянный в городе человек и т.д. - все это препятствия на пути персонажей. Если персонаж стоящий перед препятствием имеет достаточно времени на спокойное его преодоление — то его игрок не должен делать проверку — достаточно потратить 1 Очко любого Подходящего Ресурса и описать как персонаж преодолевает препятствие.

Если персонаж убегает от Голема а перед ним оказывается заперта дверь, то здесь ситуация **Риска** — в таком случае персонажу уже придется делать проверку, а в случае с Големом уже оппозитную, Градация успеха или провала так же имеет значение и если персонаж в примере с Големом победит его с Градацией 1 то он откроет дверь прямо за секунду до того как его схватит преследующая его боевая машина, а если Градация уже будет равна 6 или более то персонаж еще успеет и запереть дверь за своей спиной. Ну а если персонажа таки догнал Голем, то в дело вступет механика Боя.

Весь бой разделяется на три части:

1. Инициатива
2. Маневры, выполняемые в серии раундов, состоящих из двух фаз: Фазы Заявок и Фазы Исполнения
3. Момент(ы) Истины

1.Инициатива - момент начала боя (что очевидно), для определения инициативы все участники боя делают броски на инициативу (бросок Скорости по сложности 1, Инициатива = Градации Успеха), успех этих бросков определяет порядок действий участников и, главное, количество Фишек Действия на этот бой (Фишки Действия = Градации Успеха+1 броска на инициативу). Так же в этот момент определяется базовая Защита участников боя (12 для полностью подготовленных к бою, 8 для неподготовленных к бою (оружие в ножнах и т.д.), для персонажей не заметивших атаку Защита равна их Скорости), которая выступает сложностью всех бросков на попадание по персонажу (основной смысл здесь - при равенстве скилов по базовой защите можно попасть только при критическом успехе, ну или по крайней мере не чаще чем в 10% случаев)

Участник может потратить некоторое количество Фишек Действия что бы увеличить свою инициативу (+1 за каждую потраченную фишку), что не даст ему новых фишек, но позволит ему действовать раньше.

Каждый участник боя получает +1 фишку каждый раунд

Участник боя может понизить свою Защиту, ради увеличения Сложности Целевого Действия (по курсу 1:1), Целевое Действие - некая цель которую преследуют противники данного участника. Сложность Целевого Действия добавляется к сложности всех бросков (Трюков или Соревнований) на его достижение.

2. Маневры - миттельшпиль боя, во время которого противники маневрируют, стараясь поймать друг друга в неудачном положении и выискивают возможности для атаки.

В порядке инициативы (от низшей к высшей) участники боя делают заявки, которые механически могут быть четырех типов: Пас, Маневр, Трюк и Соревнование. После объявления каждой заявки Мастер объявляет ее Сложность (если для реализации заявки требуется бросок) и Ставку за выполненную заявку. После объявления Ставки, но до объявления заявки следующего игрока, игрок может поменять заявку, если Ставка, выданная мастером его не устраивает. В один раунд персонаж может сделать только одну заявку, если не используются опциональные правила или Таланты, разрешающие больше одной заявки в раунд. Объявление Моментов Истины не должно быть частью заявки (в некоторых случаях Мастер может отменить данное правило, но этого не рекомендуется делать). Так же персонаж может при объявлении Трюка или Соревнования заявить один или несколько Подъемов. Каждый Подъем накладывает на этого персонажа Тактический Штраф, но увеличивает его Ставку. Моменты Истины могут объявляться персонажами сразу после своего действия или после победы в Соревновании, инициированным другим персонажем.

Синематический Бонус - когда игрок описывает действия своего персонажа с необычайным остроумием, предлагает неожиданные или удивительно верные решения и т.д. что уже превосходит плату дополнительных фишек на заявку, но недостаточно для выдачи Достижения мастер имеет право дать такому персонажу Синематический Бонус в виде +1 Фишки.

Типы действий:

1) **Пас** - персонаж в этот момент боя остается на месте и осматривается/приходит в себя и т.д. Пас дает +1 Фишку Действия. При использовании опциональных правил по множеству действий одного персонажа, заявлять Пас можно только в сою полную инициативу.

2) **Простое Действие** - любое действие обычно не влияющее непосредственно на течение боя и не требующее особых усилий со стороны персонажа (достать оружие, переместится на несколько шагов по ровной поверхности, сказать пару фраз и т.д.). Маневр стоит 1 Фишку Действия и обычно не дает никаких бонусов (ну кроме возможно такого очевидного бонуса как наличие оружия в руке а не в ножнах), хотя мастер может в качестве опционального правила дать **Тактический Бонус** (см. ниже) персонажу за какой-то особо хитрый или стильный маневр (и такие заявки вте-таки обычно описываются Трюками (см. ниже))

3) **Трюк** - действие, которое влияет на тактическую обстановку боя, но которому не могут помешать другие его участники (например запрыгнуть на стол при драке в таверне, что бы получить преимущество высоты, или наоборот прыгнуть за перевернутый стол, что бы получить укрытие от пуль). Трюк стоит 1 Фишку Действия за каждую значимую фразу в описании ("запрыгнуть на стол" - 1 Фишка, "запрыгнуть на стол, одновременно выхватив меч" - 2 Фишки). В зависимости от сложности заявки (определяется здравым смыслом мастера) определяется сложность броска на успех Трюка и Ставка (тот **Тактический Бонус** который получит персонаж, если выполнит Трюк). Уровень Ставки (количество единичных **Тактических Бонусов**) равен количеству вложенных Фишек (в примере со столом просто запрыгивание даст Преимущество +1, запрыгивание и выхватывание шпаги соответственно Преимущество +1 и обнаженную шпагу в руках). Если персонаж, или окружающая обстановка имеют какой-либо **Аспект**, способный помочь в этом Трюке, элемент описания, включающий **Аспект** не тратит Фишку, но все равно добавляет единицу Ставки. Далее делается бросок и при его успехе персонаж получает **Тактический Бонус** равный Ставке Трюка. Ставкой Трюка никогда не могут быть **Тактические Пенальти**, но его провал может дать **Тактические Пенальти** персонажу который пытался его проделать.

4) **Соревнование** - такой же Трюк, только которому может помешать другой участник боя (в примере со столом - когда один персонаж пытается запрыгнуть на стол, второй ударяет ногой по ножке стула стараясь выбить

его из под ног первого). Механика Соревнования похожа на Трюк, но Фишки вкладывают уже два участника. Ставки для участников определяются для каждого участника независимо. После чего делается противостоящий бросок, победитель которого получает Тактические Бонусы своей Ставки + по одному Тактическому Бонусу за каждый "уровень" на который он перебросит соперника. Только в Соревновании можно накладывать на противника Тактические Пенальти.

В случае победы персонажа в Соревновании, нарративный контроль переходит на время в руки игрока или мастера, контролирующего победившего персонажа. Этот игрок может описать дополнительный результат своей заявки в таком количестве Определений, чему равна Градация Превосходства его броска. (сохраняется правило 1 Бонус = 1 Элемент описания = 1 Градации Успеха)

Что бы инициировать Соревнование в чужую инициативу (обычно превратив чужой Трюк в Соревнование) нужно потратить на 1 Фишку больше чем противник потратил на свой Трюк или Простое Действие, который персонаж хочет превратить в соревнование.

Персонаж, выбросивший Автоматический Провал в Соревновании, по усмотрению мастера может получить повреждения, как если бы проиграл Момент Истины.

Тактические Бонусы бывают разных видов:

В некоторых случаях Тактические Бонусы и Тактические Штрафы могут быть Постоянными.

Тактические Бонусы и Штрафы могут иметь Аспекты. В таком случае Бонусы и штрафы с определенным Аспектом могут изменяться отдельно от таких же Бонусов но с другим Аспектом. Например Защита может иметь Аспект (Укрытие), в этом случае против противника, находящегося с целью по одну сторону Укрытия оно учитываться не будет.

1) **Преимущество** - +1 на противостоящий бросок (включая Момент Истины) против определенных противников каждый Бонус (в примере со столом против всех кто стоит на полу таверны но не против их кто так же забрался на соседние столы). Постоянное Преимущество сохраняется до конца боя, либо до того момента когда оно отменится чем-либо.

2) **Дополнительная** Защита - +1 к защите персонажа (тоже против не всех противников - сколько не прячься за стенку это не даст защиты против

тех кто находится с тобой по одну сторону от нее). Постоянная Защита помимо единовременной прибавки к защите так же определяет абсолютный минимум защиты, ниже которого она не падает. Обычно постоянная защита дается броней и другой экипировкой.

2а) **Целевая** Сложность - +1 Сложности заданного Целевого Действия или новое Целевое Действие со Сложностью 1.

3) **Маневренность** - +2 Фишки действий. Постоянная Маневренность вычитается из любых Неудобств, накладываемых на персонажа, сохраняется до конца боя, либо до того момента когда оно отменится чем-либо.

4) **Аспект** — персонаж получает некий Аспект, сохраняющийся как минимум до следующего действия, и, по усмотрению мастера и далее.

Так же к **Тактическим Бонусам** относятся **Тактические Штрафы**, накладываемые на противника в результате победы в Соревновании или критического провала Трюка:

4) **Потеря** защиты - -1 к защите до конца боя против всех атак. Постоянная Потеря защиты вычитается из всех **Дополнительных защит**, которые персонаж пытается получить в течении боя, а так же уменьшает **Постоянную защиту**, сохраняется до конца боя, либо до того момента когда оно отменится чем-либо.

5) **Неудобство** - на следующее действие персонажа он должен потратить на 1 Фишку Действия (не дающую прибавления Ставки) больше за каждое Неудобство, лежащее на этом персонаже. **Постоянное Неудобство** сохраняется до конца боя, либо до того момента когда оно отменится чем-либо.

б) **Легкие** Повреждения - персонаж получает **Отрицательную Характеристику Ранен** до конца боя на (количество налагаемых **Тактических Штрафов - Устойчивость**)

7) **Аспект** — персонаж получает некий, определяемый мастером, временный Аспект, сохраняющийся до следующего действия персонажа, а по усмотрению мастера и далее или теряет уже имеющийся временный Аспект.

3. **Момент Истины** - момент жизни и смерти, когда один из участников боя решается нанести удар на поражение своему противнику. Момент Истины инициируется любым персонажем после своего действия или после победы в Соревновании за 1 Фишку Действия (в случае Соревнования, его победитель может объявить Момент Истины даже если Соревнование проходило не в его Инициативу). Далее персонаж объявивший Момент Истины делает проверку Фокуса на попадание по сложности равной защите жертвы. При любом исходе (попал или нет) текущая Защита атаковавшего персонажа уменьшается в половину (округление вверх) до следующей его полной инициативы, в начале которой его защита восстанавливается до того значения которое она имела до Момента Истины минус все Потери защиты наложенные на персонажа в промежутке. Момент Истины нельзя модифицировать за счет Ресурсов.

После Момента Истины жертва может объявить в ответ еще один Момент Истины.

Атака вне боя - в ситуациях где такое возможно (например при нападении из засады), персонаж может объявить атаку вне боевой сцены или до броска инициативы. Для этого он сначала должен выиграть бросок Влияния или Фокуса соответствующего умения против Скорости жертвы. При успехе жертве автоматически наносится Повреждение.

При поражении персонажа в Моменте Истины производится бросок на повреждение по следующей схеме:

Пораженный персонаж делает бросок Устойчивости по сложности 4 + Градация Успеха броска на попадание. В зависимости от результата этого броска:

Автоматический Успех - повреждение, нанесенное персонажу - неожиданно легкое. На остаток Сцены персонаж получает Ситуационный Бонус +1, на устрашение противников.

Успех - легкое ранение. Персонаж получает Ситуационный Штраф равный Градации Успеха — (Летальность Оружия + 3) (минимально легкое -1) В качестве пояснения - самое легкое пенальти от удара -1, при градации успеха больше 2 + Летальность, самое тяжелое - (3+Летальность), при градации успеха 0. Подобные Штрафы суммируются от разных ранений. Ситуационные Штрафы, полученные от легких ранений, сохраняется в полном объеме до конца данной Сцены, далее Штрафы ослабевают на Устойчивость персонажа в начале каждой Сцены, пока не станут равными нулю.

Провал - тяжелое ранение. Персонаж получает Слабость со значением равным Градации Провала, отражающую суть ранения. Эта Слабость считается постоянным параметром персонажа и может быть убрана только с развитием персонажа или по решению Мастера.

Автоматический Провал - летальное ранение. Постоянное значение (но не текущее) Устойчивости персонажа автоматически уменьшается на 1, и персонаж падает в кому. Если текущее значение Устойчивости в этот момент равно 0, персонаж делает еще один бросок Устойчивости по сложности 2*(общее количество раз когда персонаж был в коме, за свою историю). При провале последнего броска персонаж умирает.

Достаточное Ранение - уровень ранения, достаточный для реализации агрессором некой задумки, требующей повреждения противника но не обязательно его смерти. Например персонаж пытается перерезать горло стражнику так что бы последний не успел позвать на помощь. В данном случае Мастер решает, что если стражнику будет нанесено тяжелое ранение со значением -3 или хуже, то стражник будет достаточно глубоко ранен, что бы не быть способным звать на помощь.

Развитие персонажа.

Достижения - основа развития персонажа. Каждое Достижение является неким действием или целью стоящей перед персонажем, после выполнения которого персонаж получает описанные в Достижении бонусы (и, когда это не нарушает логику игры - определенную репутацию). Достижения по сложности и уровню награды делятся на следующие уровни (примеры Достижений приведены для Уровня Героичности 5-6):

Бронза - Достижения представляющие достаточную трудность для персонажа данной Героичности, но не связанные с критическим риском (Победить в бою персонажа равных возможностей, завоевать сердце неприступной красавицы, ограбить банк небольшого города и уйти от погони, выжить месяц в тайге не имея припасов) Дают +1 к определенному Ресурсу. В некоторых случаях +2 к Ресурсу.

Серебро - Достижения связанные с критическим риском или требующее экстраординарных усилий (Победить своего учителя в поединке, соблазнить холодную и неприступную наследницу враждебного клана, ограбить хорошо охраняемый банк в центре города и уйти от погони, выжить в джунглях амазонки не имея соответствующих знаний и навыков) Дают +1 к Характеристике или до +4 к различным Ресурсам.

Золото - Достижения выходящие за рамки Героичности Персонажа. (Победить лучшего фехтовальщика региона без оружия и брони, завоевать сердце богини, украсть золотовалютный запас страны, выжить на "Неукротимой Планете" Гаррисона). Дают новый Талант или Силу на +1.

Платина - Достижения на грани воображения (соблазнить богиню целомудрия например). Могут давать новые Таланты И Силы более чем на +1, Характеристики на +4 или +6 и т.д.

Большая часть Достижений в игре, определяется до ее начала и входит в один из трех списков:

Список Игрока - список достижений, определяемых игроком для своего персонажа при генерации. Как правило включает в себя количество

достижений равное Уровню Героичности. Когда персонаж достигает указанного в этом списке Достижения - игрок придумывает еще одно.

Открытый Список Мастера (или просто Открытый Список) - Достижения определяемые Мастером для конкретного приключения и видные всем игрокам изначально. Как вариант некоторые части Открытого Списка могут открываться по мере развития сюжета, но всегда должны быть известны Игрокам ранее, чем Персонажи смогут их достигнуть.

Закрытый Список Мастера - Достижения определяемые мастером, но не известные игрокам до того момента, пока их персонажи не достигнут их. Достижения, созданные мастером уже в процессе игры в качестве поощрения неожиданных действий персонажа так же считаются приходящими из этого Списка.

Реквизит.

Экипировка - каждый предмет экипировки описывается несколькими характеристиками, обычно общим для каждого типа экипировки, некоторые предметы экипировки могут так же иметь свои внутренние Ресурсы и давать обладателю Таланты.

Типичные Характеристики оружия:

Летальность - добавляется к эффекту Повреждений (добавляется к Градации Провала или вычитается из Градаци Успеха). Может обладать аспектами, описывающими природу наносимых повреждений, например: Режущее, Колющее, Баллистическое, Энергетическое, Ударное, Огонь и т.д.

Дальность - длина холодного оружия. В ближнем бою персонаж имеющей более длинное оружие получает Преимущество против персонажей с более коротким оружием равное разности Дальностей

Сложность - Слабость оружия. Добавляется к сложности всех бросков (включая Моменты Истины) с использованием этого оружия.

Подготовка - отрицательная характеристика, показывающая сколько Маневров или Ставок в Трюке требуется для активации этого оружия.

Аспекты Летальности Оружия и повреждений:

Режущий - все лезвийное Оружие, когти, и т.д.

Проникающий - шпаги, копья, пули и т.д.

Ударный - кулаки, дубины и прочая и прочая...

Огонь - собственно огонь и все что с ним связано.

Холод - экстремально низкие температуры и прочее в том же духе.

Удушающий - любая угроза, лишаящая возможности дыхания.

Теневой - оружие созданных или зараженных Тенью или же атаки Самой Тени.

Благословенный - атака или оружие благословенное Создателем.

Примеры Реквизита (Оружие):

Руки - просто руки (0).

Летальность 0 (Ударное)

Дальность +0

Неотъемлемое (нельзя заявить обезоруживание)

Легкий меч - любимейшее оружие граждан Юниполиса (2).

Летальность 3 (Режущее или Проникающее)

Дальность +2

Парные кинжалы - любимое оружие Райских Змей (2).

Летальность 3 (Режущее или Проникающее)

Дальность +1

Парное (+1 против противника с одним оружием)

Посох (2)

Летальность 2 (Ударное)

Дальность +3

Двуручное

Тяжелый меч - двуручный меч, особо любимый Алыми Варварами (4)

Летальность 5 (Режущее) или 3 (Проникающее)

Дальность +3

Скорость -1 (-1 против приемов с Аспектом (Скоростной))

Двуручное

Щит (1)

Защищенность +1 (+1 при отражении атаки)

Защита от Парного оружия (Аспект Оружия Парное не дает бонусов против персонажа со щитом)

Когти (3)

Летальность 2 (Режущее)

Дальность +1

Защищенность -1 (-1 при отражении атаки)

Парное

Неотъемлемое

Часть 3. Герой – создание персонажа, параметры и фракции.

Ни одна история не мыслима без своих героев, так же и история заката Юниполиса немислима без участия в ней, управляемых вами, Героев.

В Flow System создание персонажа происходит по следующим шагам:

1. **Концепция** – в начале генерации попробуйте описать своего персонажа парой слов, как то «хладнокровный воин», «страстный авантюрист» или «харизматичный политик». На этом же этапе уточните у Мастера Уровень Героичности истории (по умолчанию уровень Героичности для Героев Юниполиса равен 6)

2. **Происхождение** – Героем Юниполиса может стать любой житель Города, вне зависимости от происхождения. Выберите одно из Происхождений ниже.

3. **Фракция** – многие Герои в Юниполисе принадлежат к какой либо Фракции, что дает им доступ к уникальным Талантам и Ресурсам.

4. **Способности** – время определить внутренние качества вашего персонажа – его Способности. Все Способности начинаются с 1, а так же вы можете дополнительно распределить по ним Героичность * 2 Очков (по умолчанию – 12).

5. **Ресурсы** – то чем ваш персонаж может расходовать на преодоление препятствий, будь то опыт, ресурсы организма или полезные знакомства. Распределите Героичность * 4 (по умолчанию 24) между любыми Ресурсами по вашему выбору. Типичные для жителей Ресурсы представлены ниже, но не ограничивайте себя только ими, с согласия вашего Мастера, вы можете придумать любые ресурсы которые подошли бы вашему персонажу. Максимум Очков в одном ресурсе равно Героичности (то есть 6).

6. **Характеристики** – параметры вашего персонажа, помогающие (или в случае с негативными характеристиками) ему добиваться больших результатов. Выпишите любые Характеристики, которые считаете подходящими вашему персонажу и дайте каждой из них численное значение. Сумма значений всех характеристик должна быть равна Героичности (по умолчанию 6), а значение (по модулю в случае негативных характеристик) любой характеристики не должно быть больше Героичности/2 (округление вверх, по умолчанию 3). Приведенные ниже примеры Характеристик еще менее полны, чем примеры Ресурсов. Придумывайте любые Характеристики с разрешения вашего Мастера.

7. **Таланты** – некие уникальные способности вашего Героя. Выберете из нижеприведенного списка Героичность/2 Талантов (по умолчанию 3), подходящих Происхождению и Фракции вашего персонажа.

8. **Реквизит** – текущая редакция правил не регулирует наличие или отсутствие у стартовых персонажей реквизита, так что этот раздел оставляем на воле и совести вашего Мастера.

Ресурсы против Характеристик

Эти два аспекта игромеханики Flow System очень близки по своему внутриигровому значению и одну и ту же черту персонажа, для примера Обостренные Чувства можно описать как Ресурсом, так и Характеристикой. В чем же разница?

***Ресурс** имеет свойство кончатся, зато может изменить **шанс** успеха действия. Например ресурс Обостренные Чувства поможет вам увидеть подкрадывающегося к лагерю лазутчика.*

***Характеристика** действует всегда, но влияет на вероятность успеха, а на его **качество**. Характеристика Обостренные Чувства поможет вам разглядеть руническую надпись на мече бегущего на вас врага.*

Происхождения.

Плотнорожденные - обычные люди, рожденные в стенах Юниполиса. При генерации получают +1 Знание Города.

Гости - люди рожденные вне Юниполиса и прибывшие в Город через Дикие Земли. При генерации получают +1 Бурное Прошлое.

Посмертные - призраки людей живших в других мирах, и прибывших в Юниполис после смерти сквозь Бездну по водопаду Душ. Обычно такой чести удостоиваются лишь величайшие, мудрейшие или наиболее просвещенные из людей. Физическая форма Посмертных - полупрозрачное эктоплазменное тело, повторяющее смертное тело Посмертного в момент его расцвета. Тело Посмертных на ощупь похоже на воду и легко парит в воздухе при минимальных усилиях со стороны Посмертного. При генерации посмертные получают +1 Ресурс Бурное Прошлое. Все посмертные делают броски при получении Повреждений со следующими модификаторами:

+1 если Повреждение имеет Аспект (Режущее)

+2 если Повреждение имеет Аспект (Проникающее)

+3 если Повреждение имеет Аспект (Удушающее)

-2 если Повреждение имеет Аспект (Холод)

-2 если Повреждение имеет Аспект (Огонь)

Немертвые - мертвецы, не сумевшие расстаться со своим смертным телом. Каждому Немертвому необходима какая-то субстанция, без регулярного потребления которой он начинает иссыхать, гнить или распадаться на части. В качестве таких субстанций могут выступать человеческая кровь, живая плоть, освященная вода и т.д. За каждую Главу в которую Немертвый не потребляет объект соей Жажды, он получает Слабость Жажда -1. Кроме того у каждого Немертвого есть нечто, контакт с чем оставляет жестокие ранения на теле Немертвого. Такими вещами могут быть - серебро, открытое пламя, святая вода и т.д. По механике при контакте с таким веществом Немертвый автоматически делает бросок на Повреждения с Летальностью б+. Все Немертвые делают все броски на повреждения, кроме тех что связаны с его Угрозой

с бонусом +1. Кроме того Летальность любого оружия в руках Немертвого возрастает на 1.

Кровнорожденные - люди унаследовавшие от своих родителей Талант Крови. При генерации обязаны взять Талант Крови и получают +1 Ресурс (Кровь).

Бледнорожденные - призраки, рожденные от страсти двух Посмертных или других Бледнорожденных. По возможностям идентичны Посмертным, но не обладают обилием опыта своих предков. Все бледнорожденные при генерации получают +1 Ресурс Знание Города. Все бледнорожденные, как и посмертные делают броски при получении Повреждений со следующими модификаторами:

+1 если Повреждение имеет Аспект (Режущее)

+2 если Повреждение имеет Аспект (Проникающее)

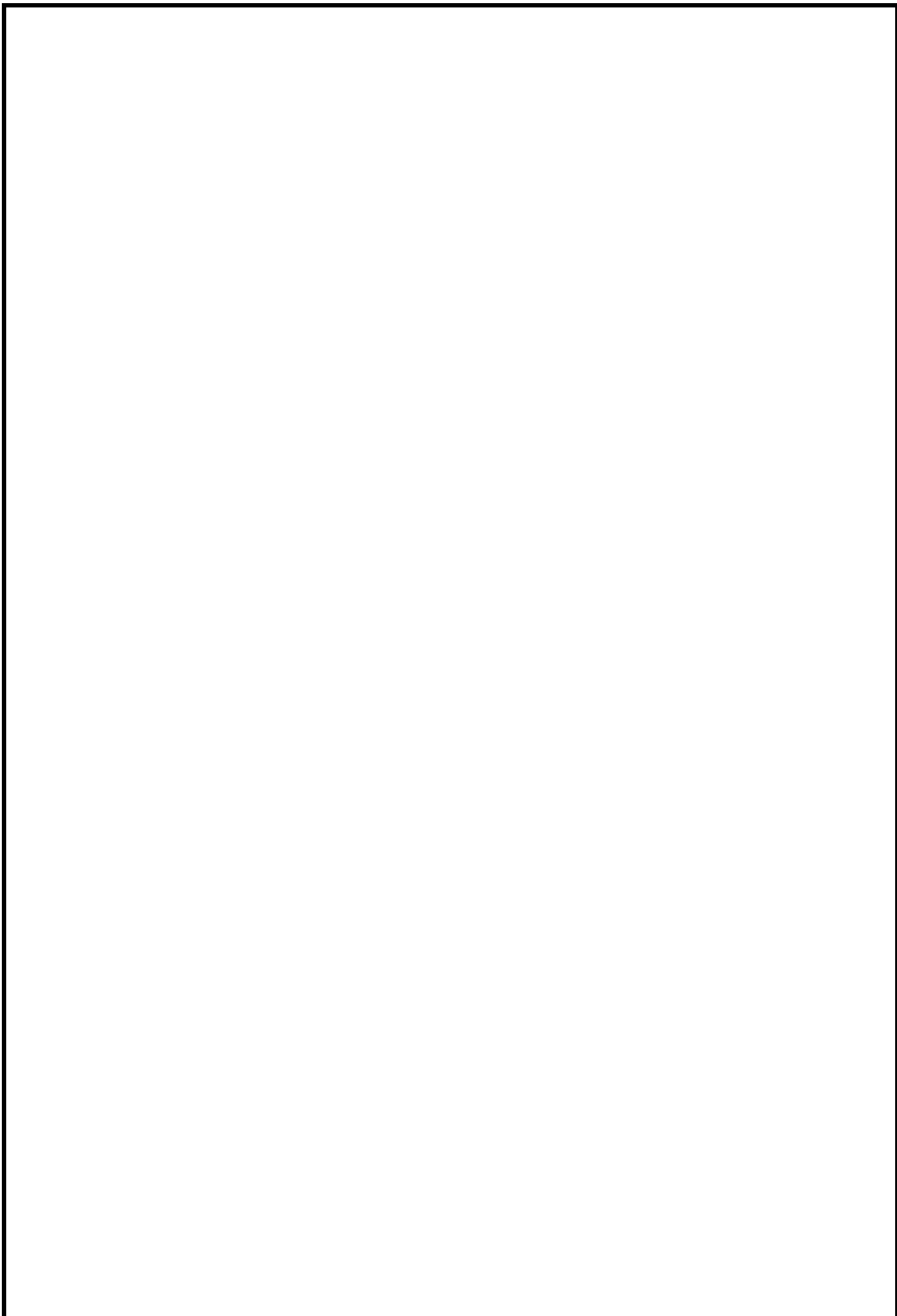
+3 если Повреждение имеет Аспект (Удушающее)

-2 если Повреждение имеет Аспект (Холод)

-2 если Повреждение имеет Аспект (Огонь)

Мертворожденные - самые малочисленные жители города - люди рожденные от немертвого и человека. Разительно отличаются от обоих своих родителей своими силами и слабостями. Каждый Мертворожденный персонаж при генерации обязан взять Талант Наследие Мертворожденного. Так же каждый Мертворожденный при генерации получает +1 к одному из ресурсов: Каменные Мускулы, Молниеносные Рефлексы или Стальные Нервы.

Алые Варвары - уроженцы Алого Королевства, основанного в Диких Землях одним из Первых Людей, изгнанным из Юниполиса за первое в мире убийство. С тех пор прошли эпохи и сегодня Алое Королевство - один из главных торговых и дипломатических партнеров Юниполиса. В массе своей Алые Варвары красивы, сильны и мускулисты, предпочитают одежду различных оттенков красного и шерстяные плащи. В Алом Королевстве превыше всего ценится честь, понимаемая как твердость в следовании данному слову и оплату всех своих долгов, как денежных, так и расплаты услугой за услугу, а превыше всего долгов крови. Все персонажи Алых Варваров получают +1 Ресурс Каменные Мускулы или Молниеносные Рефлексы.



Фракции.

Высокий Хор - милостью Создателя, власти Юниполиса. Хориста легко опознать по паре белоснежных крыльев за спиной, таким же белоснежным одеждам и голосу, несравненной красоты и мелодичности. Хористы живут и работают в Разбитой Башне. Все решения Хора принимаются открытым голосованием, предваряемом дебатами, в ходе которых сторонники различных точек зрения с помощью логики, риторики и харизмы стараются доказать преимущества своего видения решения текущего вопроса. В хоре различаются несколько рангов по полномочиям и обязанностям:

Посланцы (Статус +1) - низший ранг Хористов, полевые агенты, глашатае, секретари и клерки Хора.

Советники (Статус +3) - Хористы, имеющие право голоса в решении вопросов Города.

Благословенные Певцы (Статус + 5) - избранные Хористы, каждый из которых отвечает за управление одним из аспектов жизни Юниполиса.

Регент (Статус +10) - глава Хора, обладающий правом вето на все решения Хора. Отличается от остальных Хористов золотой отделкой одежды и золотыми перьями в своих крыльях. До разрушения Башни Регент мог свободно общаться с Создателем. Сейчас же эта возможно для него утеряна и он отныне вынужден полагаться на свои собственные суждения и совесть в принятии решений.

Кроме всего прочего Хористы владеют одной из Песен Создания - Высшим Гимном, пробуждающим эмоции, вдыхающим жизнь или уничтожающим ее.

Вечная Стража - гвардия Города, связанная страшными клятвами, ставящая благополучие и защищенность Юниполиса выше всего - жизни, любви, семьи, а иногда и законов. Гвардия, чьи члены просто не способны погибнуть, пока выполняют приказ. Желающие вступить в Стражу должны выдерживать чудовищные испытания и бесчеловечные тренировки в Цитадели, после которых любые тяготы реальной службы кажутся долгожданным отдыхом. За время обучения отсеивается от 80 до 90%, но оставшиеся превращаются в совершенных солдат, способных справиться с любой воображаемой угрозой Городу. И даже после назначения на действительную службу тренировки Стража не заканчиваются - по Уставу, Страж, не находящийся на задании и не в состоянии сна обязан тренироваться и развивать свои навыки. В Страже нет генералов и штабных офицеров - каждый Страж, вплоть до Маршала сражается и выходит в караулы.

Звания Стражей:

Гвардеец (Статус +0)

Капрал (Статус +1)

Сержант (Статус +2)

Лейтенант (Статус +3)

Майор (Статус +4)

Полковник (Статус +5)

Маршал (Статус +8) - высшее звание, командующей всей Вечной Стражей.

Целую вечность Стража справлялась со всеми угрозами, пока в Городе не возникла Тень, неуязвимая, неостановимая и совершенно непредсказуемая.

Серые Мудрецы - Общество ученых и колдунов, посвятивших себя изучению всех тайн и аспектов материального мира. Владеют второй из Песен Создания — Тяжелой Мелодией, находящим отклик во всем материальном, позволяя певцу выращивать деревья, двигать камни и призывать дожди.

Ранги Мудрецов:

Ученик (Статус +0)

Подмастерье (Статус +1)

Мастер (Статус +2)

Ученый (Статус +3)

Философ (Статус +4)

Учитель (Статус +5)

Магистр (Статус +6)

Райские Змеи - подпольное сообщество, чьи члены не признают власти Регента и Светлого Хора, считая что Создатель отвернулся от последних. Змеи в массе своей зарабатывают тем, что выполняют разнообразные рискованные и зачастую незаконные поручения. Отличительный знак Змей - татуировка змеи, которая постоянно перемещается по телу (и в частности скрывается от осмотра).

Селениты - полубезумные пророки и романтики, следующие за Селеной в ее бесконечном поиске Любви и Знания. Владеют третьей и самой странной из Песен Создания - Тихим Напевом, создающим иллюзии, туманящим разумы открывающим дорогу в другие миры.

Таланты Героев:

Крылья Хориста - герой получает пару белоснежных крыльев за спиной.

За 1 Ресурс (Голос Хориста) персонаж получает возможность полета на сцену.

За N Ресурсов (Голос Хориста) персонаж получает N к Инициативе и Фишкам (используется в любой момент боя).

За 1 Драму персонаж может прибыть вовремя в нужное место к началу кульминации некоего события.

Печати Вечной Стражи - герой отныне защищен печатями Вечной Стражи, закрепленными на его теле, броне и оружии.

Потратив N Защиты персонаж может увеличить на N Защиту любого жителя Юниполиса.

За N Ресурса (Печать Вечной Стражи) персонаж получает N Защиты.

За 1 Драму персонаж может игнорировать все эффекты Ранений включая смертельные, пока выполняет текущий приказ отданный вышестоящим офицером Вечной Стражи, либо пока не закончится текущая сцена (в последнем случае персонаж может потратить еще 1 Драму, что бы продлить действие эффекта еще на одну Сцену).

Кровь Пламени - в жилах героя отныне течет жидкое пламя Огненной Реки. Герой может иметь только один Талант Крови.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж способен призвать сгусток пламени и управлять им. Летальность (Огонь) = Героичность/2 + спец Характеристика. Дальность +4. Сгусток пламени считается оружием с точки зрения правил.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж получить контроль за существующем огнем.

Когда персонаж заявляет контратаку после получения повреждений в Моменте Истины, Летальность его оружия возрастает на уровень полученных повреждений.

Кровь Воздуха - в жилах героя отныне течет жидкий воздух Холодной Реки. Герой может иметь только один Талант Крови.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж способен призвать струю жидкого воздуха. Летальность (Холод) = Героичность/2. Дальность +2. При попадании жертва теряет 1 Фишку.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж может резко понизить температуру окружающей среды или заморозить некий объект.

За N Ресурсов (Кровь) персонаж может повысить свою Защиту на N, создав вокруг себя доспехи из льда.

Кровь Пыли - в жилах героя отныне течет пыльный поток Реки Праха. Герой может иметь только один Талант Крови.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж способен попытаться превратить противника, или любой объект в поле зрения в прах. Летальность = Героичность/2. Дальность +4. Это действие считается Моментом Истины и отыгрывается по его правилам.

За 1 Драму персонаж после получения повреждения, может превратить в пыль оружие, нанесшее ему рану.

Кровь Целителя - в жилах героя отныне течет вода Исцеляющей Реки. Герой может иметь только один Талант Крови.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж может исцелить любую болезнь в себе или в том существе которого касается.

За N Ресурсов (Кровь) персонаж способен уменьшить уровни Легких Ранений на N.

За N Ресурсов (Кровь) и 1 Драму персонаж способен уменьшить уровень Тяжелых Ранений на N/2.

Кровь Духов - в жилах героя отныне течет вода из Водопада Душ. Герой может иметь только один Талант Крови.

За 1 Драму персонаж может найти любой объект находящийся в Юниполисе, кроме тех, что связаны с Тенью.

За 1 Драму персонаж может увидеть когда и как его собеседник или любой объект в поле зрения появился в Юниполисе и затронут ли он Тенью.

За 1 Ресурс (Кровь) персонаж может окропить любой объект или место в Юниполисе своей кровью и позже за 1 Ресурс (Кровь) наблюдать за окропленным местом до конца Сцены.

Стиль: Танцующий Клинок - стиль боя с легким мечом. Одновременно персонаж может использовать бонусы только одного стиля.

За 1 Ресурс (Опыт Фехтовальщика) персонаж получает +1 к Характеристике (Молниеносная скорость) до конца сцены, максимальный уровень Характеристики равен Героичности.

За N Ресурсов (Опыт Фехтовальщика), потраченных до броска Инициативы, персонаж получает +N к Инициативе.

Трюки и Соревнования персонажа, выполняемые при помощи оружия стиля получают Аспект (Скоростной).

При использовании этого Стиля в Трюках, Соревнованиях и Моментах Истины персонаж получает +1 против действий с Аспектом (Силовой) и -1 против действий с Аспектом (Осторожный).

Стиль: Стальной Щит - стиль боя с легким мечом. Одновременно персонаж может использовать бонусы только одного стиля.

За 1 Ресурс (Опыт Фехтовальщика) персонаж получает +1 к Характеристике (Осторожные движения) до конца сцены, максимальный уровень Характеристики равен Героичности.

За N Ресурсов (Опыт Фехтовальщика), персонаж получает +N к защите. Персонаж может потратить максимум Героичность Ресурсов за сцену на этот эффект.

Трюки и Соревнования персонажа, выполняемые при помощи оружия стиля получают Аспект (Осторожный).

При использовании этого Стиля в Трюках, Соревнованиях и Моментх Истины персонаж получает +1 против действий с Аспектом (Скоростной) и -1 против действий с Аспектом (Силовой).

Стиль: Смертельное Жало - стиль боя с легким мечом. Одновременно персонаж может использовать бонусы только одного стиля.

За 1 Ресурс (Опыт Фехтовальщика) персонаж получает +1 к Характеристике (Неостановимая сила) до конца сцены, максимальный уровень Характеристики равен Героичности.

За N Ресурсов (Опыт Фехтовальщика), потраченных до броска Поврежденй, персонаж получает +N/2 к Летальности Оружия.

Трюки и Соревнования персонажа, выполняемые при помощи оружия стиля получают Аспект (Силовой).

При использовании этого Стиля в Трюках, Соревнованиях и Моментх Истины персонаж получает +1 против действий с Аспектом (Осторожный) и -1 против действий с Аспектом (Скоростной).

Стиль: Стальная Ловушка - стиль боя с легким мечом. Одновременно персонаж может использовать бонусы только одного стиля.

Персонаж получает +Героичность/2 к броску Момент Истины, заявленного в ответ на Момент Истины противника.

При использовании этого стиля Маневры персонажа имеют Аспект (Осторожный), но за 1 Ресурс (Опыт Фехтовальщика) персонаж может уже после броска изменить Аспект одного маневра на (Скоростной).

Персонаж в начале Раунда может потратить N Ресурсов (Опыт Фехтовальщика) и в течении Раунда его противнк обязан заявить Соревнование против персонажа, потратив минимум N Фишек, либо потратить очко Выносливости или N Драмы что бы не делать этого.

Стиль: Змеиные Клыки - стиль боя с двумя длинными кинжалами, уникальный для Райских Змей.

Персонаж, сражающийся с противником, использующим оружие с большей Дальностью может в любой момент боя, до броска, потратить столько Ресурсов (Опыт Фехтовальщика/Вора/Разбойника/Убийцы) какова разница между Дальностями его оружия и оружия противника. Персонаж резко сближается с противником и теперь преимущество на стороне более короткого оружия. Бонус за превышение Дальности теперь рассчитывается так же но достается персонажу чье оружие имеет меньшую Дальность.

Змеи известны своей почти сверхъестественной способностью ускользать от смертельного удара в самый последний момент. Персонаж может потратить до своей Героичности Ресурсов (Опыт Фехтовальщика/Вора/Разбойника/Убийцы), после броска на попадание в Моменте Истины и добавить к своей защите столько сколько он затратил Ресурсов.

Трюки и Соревнования персонажа, выполняемые при помощи оружия стиля получают Аспект (Скоростной).

При использовании этого Стиля в Трюках, Соревнованиях и Моментх Истины персонаж получает +1 против действий с Аспектом (Силовой) и -1 против действий с Аспектом (Осторожный).

Вы любите отравленные клинки?

Многие аспекты игры намеренно не рассматриваются в правилах, исключительно ради следования бритве Оккама. Например, отдельные правила по ядам, столь подходящим к образу Райских Змей не были введены, т.к. что бы ввести в игру эффект яда на клинке достаточно потратить в бою Фишки, описать эффект яда и получить дополнительные бонусы в Ставку с Аспектом (Яд).

Мастер Фехтования - герой настолько глубоко изучил искусство фехтования, что по праву носит звание Мастера.

Персонаж может одновременно использовать эффекты нескольких различных стилей.

За 1 Ресурс (Опыт Фехтовальщика) персонаж может опознать каким стилем пользуется другой персонаж.

Руки Духа - герой теперь способен получает дополнительные призрачные и неуязвимые руки, способные перемещать предметы на расстоянии ограниченном лишь зрением персонажа.

За 1 Ресурс (Силы Духа) персонаж получает возможность пользоваться одной дополнительной призрачной рукой на сцену.

В бою призрачные руки могут хватать и удерживать врагов - за 1 Ресурс (Силы Духа) персонаж может наложить на любого противника 1 Неудобство. Максимум за один бой персонаж может таким образом наложить Героичность Неудобств.

Креативное использование способностей.

Вы хотите запрыгнуть на вершину 100 метровой башни, но у вас только один талант и тот Руки Духа? Не отчаивайтесь, вы можете потратить 1 Ресурс, схватится призрачной рукой за вершину башни и подтянуть себя туда...

Дух Зверя - герой овладел способностью вызывать внутри себя дух зверя и использовать его качества себе в помощь. При взятии этого таланта выбирается два животных, называемых тотемными, дух которых может призывать персонаж. Обретение нового духа животного - Серебряное Достижение.

За N Ресурсов (Силы Духа) персонаж может получить на сцену +2N Характеристики, отражающих качества выбранного тотемного животного. При затрате малого количества ресурсов вокруг персонажа можно видеть призрачный силуэт тотемного животного, при затрате большого количества Ресурсов - персонаж сам превращается в призрачную форму тотемного животного.

За 1 Ресурс (Силы Духа) персонаж может взять под контроль на сцену одного представителя тотемных животных в пределах видимости.

Лезвия Духа - теперь персонаж способен создавать своей духовной силой острые и твердые призрачные лезвия.

За 1 Ресурс (Силы Духа) персонаж может создать одно призрачное лезвие со характеристиками легкого меча и не сильно отличающейся формой. Лезвие появляется в любом месте в пределах видимости персонажа и при его желании может парить в воздухе.

За 1 Ресурс персонаж может поднять на 1 Летальность или Дальность (до +3) существующего лезвия (призрачного или реального)

За трату Фишек персонаж может метать созданные призрачные лезвия (автоматически увеличивая их дальность до +5 на 1 Раунд).

Клятва Селены - герой произнес священные слова клятвы, навеки связавшие его с Селеной, и открывшие, ценой части рассудка, его разум для запредельных истин, ведомых Селене.

За 1 Драму персонаж может увидеть образ Селены (на яву или во сне), который даст ответ на один вопрос терзающий персонажа. Персонаж не выбирает на какой именно вопрос Селена даст ответ, но этот ответ всегда имеет явную пользу для персонажа.

Если персонаж имеет Характеристику Истинная Любовь - то он, с благословения Селены может в любой момент передать любые из своих Ресурсов объекту своей Любви. Таким образом персонаж может передать столько Ресурсов в Сцену, каково значение его Характеристику Истинная Любовь.

Когда некое бесполезное и аллогичное действие персонажа приносит неожиданную пользу для партии или внезапно вскрывает важную для сюжета тайну, персонаж восстанавливает 1 Драму и еще 1 произвольный Ресурс.

Наследие Мертворожденного - каждый мертворожденный обладает таким талантом и никто кроме мертворожденных таким талантом обладать не может.

Убив Немертвого персонаж моментально восстанавливает столько единиц любых Ресурсов, включая Драму, какова была Героичность убитого Немертвого.

За 1 Ресурс (Жажда Немертвого) персонаж получает возможность видеть и различать между собой ауры людей и Немертвых в радиусе 100 м, невзирая на препятствия и плохую видимость.

После броска Повреждений, против человека или немертвого, персонаж может потратить вплоть до своей Героичности очков Ресурса (Жажда Немертвого), что бы получить +1 к Летальности попадания за каждый 1 Ресурс против Немертвых и каждые 2 Ресурса против Людей.

Мудрость Имени - обучение у Серых Мудрецов открыло герою сокровенные тайны имен.

Призыв - за N Ресурсов (Тайны Мудрецов), где $N = (\text{Героичность призываемого})/2$ персонаж может призвать к себе любое существо или именованный предмет полное имя которого он знает. Призываемый объект получает две Характеристики: Стремится к Призывающему $+(\text{Героичность призывающего})/2$ и Сопротивляться Призыву $-(\text{Героичность призывающего})/2$.

Проклятье - за N Ресурсов (Тайны Мудрецов), где $N = \text{Героичность проклинаемого}$ персонаж может проклясть любого, чье имя он знает, проклятый получает Слабость $-(\text{Героичность проклинающего})/2$ срабатывающую в указанных проклинающим персонажем ситуациях. Проклятье спадает в конце Истории, или может быть снято наложившим его бесплатно или другим Мудрецом, за трату Ресурсов (Тайны Мудрецов) в размере Героичности проклявшего, или может быть снято за совершение Серебрянного Достижения. Один Мудрец может проклясть одного и того же персонажа лишь единожды.

Смена Имени - потратив Героичность Жертвы Драмы, Мудрец может изменить ее Имя, а это в свою очередь влечет медленное изменение характеристик, личности, а иногда и физической формы жертвы.

Глаза Змеи - секретные тренировки Райских Змей наделили глаза Героя вертикальными зрачками и гипнотической силой.

Потратив 1 Драму персонаж может объявит Соревнование против другого персонажа, которому он может посмотреть в глаза, описывающее попытку гипноза. При победе в этом Соревновании Персонаж с Талантом Глаза Змеи получает все Бонусы своей Ставки, как обычно, а вместо дополнительных бонусов от Градации качества персонаж получает возможность распорядится таким количеством Фишек Действия жертвы, какова его Градация Качества.

За 1 Ресурс (Гипнотический Взгляд) персонаж может, поймав взгляд другого персонажа, заставить последнего забыть что тот его видел в этой Сцене, если только персонаж с этим Талантом сам не привлечет внимание жертвы чем-либо от разговора и атаки до попытки нагло забрать предмет, охраняемый жертвой, на ее глазах.

Потратив (Героичность жертвы)/2 Ресурсов (Гипнотический взгляд) и посмотрев ей в глаза, персонаж может заставить ее совершить одно простое и не несущее для нее очевидной угрозы действие.

Высокий Гимн - Герой по праву вошел в Высокий Хор и ему были открыты тайны самой чистой из Песен Создания.

За 1 Ресурс (Голос Хориста) персонаж может пробудить в другом любую эмоцию.

За 1 Драму персонаж может пробудить в любом персонаже жизнь, обнуляя все штрафы от ранений на сцену.

За 1 Ресурс (Голос Хориста) персонаж может превратить свою песнь в оружие, разрушающее врагов Создателя. Летальность (Благословенная) = Героичность/2, Дальность +5.

Тяжелая Мелодия - тайны Серых Мудрецов открыли герою среднюю из Песен Создания.

За 1 Ресурс (Тайны Мудрецов) персонаж получает возможность с помощью песни управлять механизмами и передвигать тяжелые предметы.

За 1 Ресурс (Тайны Мудрецов) в сцену персонаж может управлять ростом растения, которое под воздействием Песни начинает расти на глазах.

За 1 Ресурс (Тайны Мудрецов) персонаж может разбить на части любой неживой и незащищенный высшими силами (т.е. не благословенный, не затронутый Тенью и т.д.) материальный объект.

Высокие Песни

Таланты связанные с Песнями Создателя, да собственно как и все остальные Таланты, не ограничиваются только прописанными эффектами, включающие только самые распространенные и оригинальные эффекты. Хотите в бою вселить страх в Отмеченного Тенью? Потратьте Фишку и опишите как ваша Песнь страшит его и Мастер включит этот эффект в вашу Ставку. Вы мастер и перед вашим внутренним взором предстает Хорист, очищающий здание от Тени своей Песней - позвольте ему потратить Драму и добиться этого эффекта.

Тихий Напев - Герой погрузился в очищающее безумие Селены настолько, что теперь способен слышать и воспроизводить самую странную и чуждую человеку Песню Создания.

За 1 Ресурс (Безумие Селены) персонаж может создать иллюзию затрагивающую 2 чувства на 1 сцену.

За 1 Дрaму персонаж может открыть портал в любое известное ему место.

За 1 Ресурс (безумие Селены) и тратя минимум 1 Фишку каждый ход на продолжение песни в бою, персонаж может наложить на всех персонажей, присутствующих в сцене и не имеющих Ресурса (Безумие Селены) Характеристику Помутнение Рассудка -Героичность/2.

Ресурсы Героев:

Опыт Фехтовальщика/Борца/Солдата и т.д. - расходуется на броски в бою, оценку противников, знание воинского этикета и соблазнение девушек, мечтающих о сильной мужской руке.

Голос Хориста - голос персонажа переливается золотом и серебром, его слышно в любом, самом жутком шуме, его звук вселяет уверенность в души соратников, страх в сердца врагов и очаровывает собеседников. Таким Голосом, вместе с парой белоснежных крыльев, Создатель благословляет каждого Хориста, от простого Посланца до великого Регента. Расходуется на проявление вышеупомянутых эффектов и все социальные броски.

Печати Стражи - персонаж опутан сетью разноцветных (черных, белых, серых, темно-красных и т.д.), парящих в воздухе, цепей или лент, скрепленных замками и печатями напоминающими восковые. Право и сама возможность ношения таких цепей даруется только тем, кто выдержал чудовищную нагрузку тренировок в Цитадели и поклялся положить жизнь и саму душу ради защиты Юниполиса. Используется в социальных бросках, когда персонаж действует от имени Стражи, в боях против врагов Города, в бросках где ставкой является выполнение данного слова и т.д.

Кровь - ресурс доступный только персонажам с Талантом Крови. Расходуется на оплату возможностей Таланта, социальных бросках, где имеет значение принадлежность к обладателям Талантов Крови, а так же при сопротивлении стихии.

Милость Создателя - ресурс отличающий истинного Героя от простого жителя Города - благосклонность Создателя к делам и судьбе Героя. Используется в любых бросках направленных на борьбу с Тенью, духовное развитие жителей города или самого Героя или спасение жизни и души.

Репутация героя/фехтовальщика/злодея и т.д. - известность и слава персонажа в городе в том или ином аспекте. Используется в любых социальных бросках в которых эта репутация важна, а так же для введение в игру различных знакомых персонажа а так же для установления знакомств с персонажами Мастера.

Каменные Мускулы - ресурс, отражающий силу и выносливость персонажа. При трате этого ресурса на боевой бросок, последний получает Аспект (Силовой).

Молниеносные Рефлексы - ресурс, отражающий способность персонажа молниеносно реагировать на любые события и действовать первым в любой ситуации. При трате этого ресурса на боевой бросок, последний получает Аспект (Скоростной).

Стальные Нервы - ресурс, отражающий способность персонажа сохранять спокойствие в критической ситуации и действовать невзирая на эмоции. При трате этого ресурса на боевой бросок, последний получает Аспект (Осторожный).

Знание Города - персонаж с этим ресурсом знает что, кто и где есть или происходит в Городе. Можно тратить на введение в игру неких мест. (Например: партия устала и помята битвой с Големом в незнакомом районе... персонаж со Знанием Города тратит 1 Ресурса и говорит, что слышал о наличии по-соседству Сада.)

Жажда Немертвого - ресурс доступен для Немертвых и Мертворожденных. Может использоваться в любых бросках, направленных на получение объекта Жажды Немертвого или, для Мертворожденного, объекта Жажды его Немертвого родителя.

Бурное Прошлое - ресурс, наиболее часто встречающийся у Посмертных. Может использоваться в любом броске, при условии того, что игрок описывает как его персонаж в прошлом справился с подобной проблемой.

Силы Духа — пришедшее из одной из стран Золотого Круга — Рассветной Имерии, учение позволяющее раскрыть потаенные силы духа распространилось по Юниполису как пожар по тайге в засушливое лето. Ресурс Силы Духа — игромеханическая основа этого учения. Расходуется на медитационные практики, проверки выносливости и броски на любые деяния связанные с концентрацией.

Тайны Мудрецов - посвятив себя изучению тайн материального мира, Серые Мудрецы, за века своего существования, собрали громадное количество тайного знания, которым делятся только со своими учениками и то очень неохотно. Этот ресурс доступен только для Серых Мудрецов и может использоваться для определения возможностей механизмов и артефактов, создания их, и, кроме того, Мудрец может в любой момент потратить 1 Ресурс (Тайны Мудрецов), что бы быстро изготовить или "найти" у себя в карманах любой обыденный предмет, вплоть до обыденного оружия.

Гипнотический Взгляд - доступен только для персонажей с Талантом Глаза Змеи. Может использоваться в любых противостоящих бросках, когда персонаж способен посмотреть своему оппоненту глаза в глаза.

Угроза для Тени - еще одна отличительная черта Героя - знание повадок Тени, ее уязвимых мест и с другой стороны вера в Создателя и его превосходство над Тенью. При генерации можно брать только с разрешения мастера. Только истинные Герои могут иметь этот Ресурс. Используется в любых бросках против Тени.

Характеристики:

Тяжелая Рука - модифицирует броски с Аспектом (Силовой).

Холодный Рассудок - модифицирует броски с Аспектом (Осторожный).

Быстрые Движения - модифицирует броски с Аспектом (Скоростной).

Статус - влияние в Городе. Модифицирует социальные броски против жителей Юниполиса.

Достижения:

Обретение Таланта Крови (Золото)

Условие: Персонаж должен окунуться в смертоносные "воды" одной и четырех великих рек, доплыть по ней до ее источника и пройти там некое испытание, связанное с тем чего недостает персонажу или требующее победы в схватке с могучим противником.

Эффект: Персонаж получает Талант Крови и Ресурс (Кровь) на 2.

Обретение Крови Целителя (Золото)

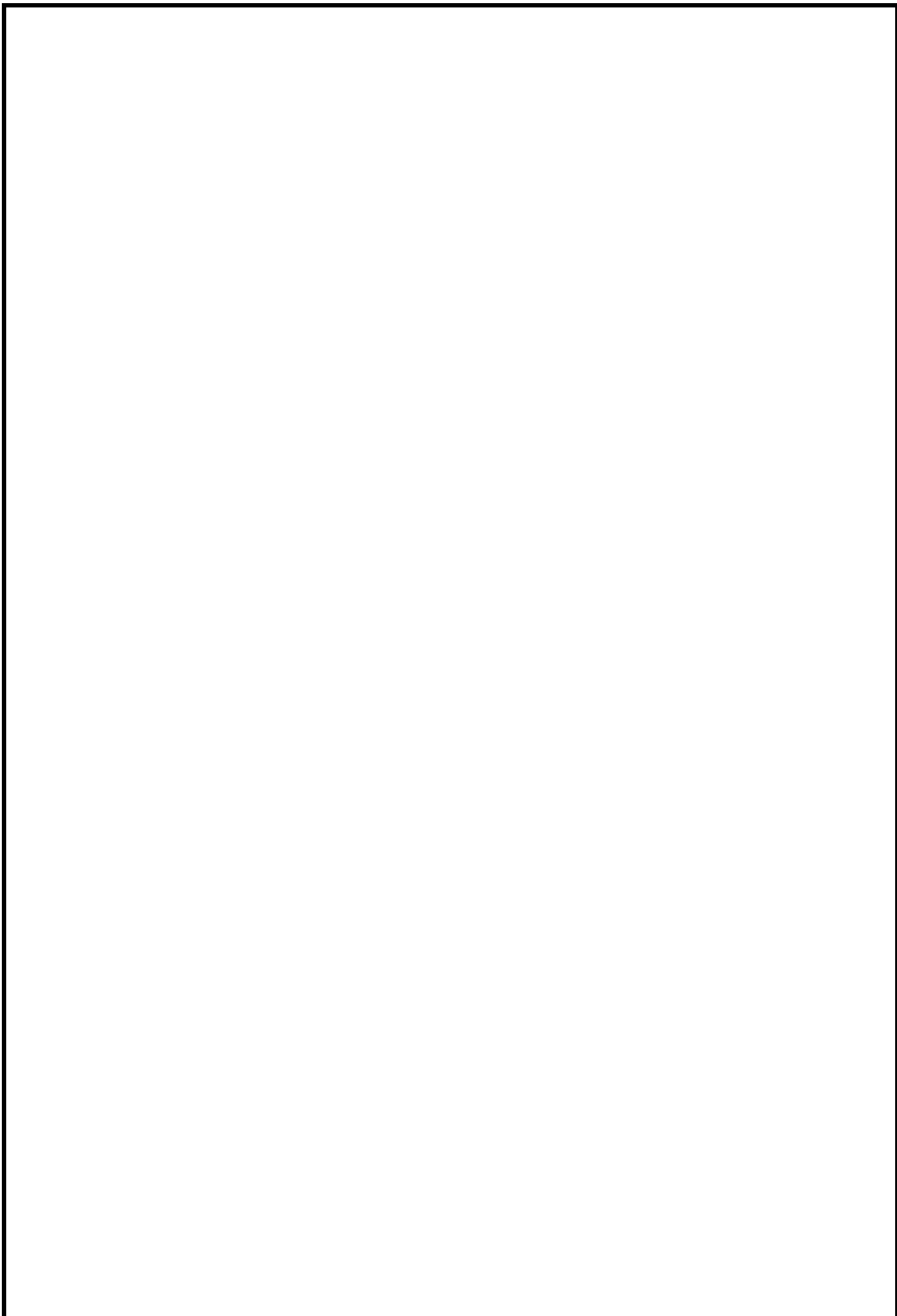
Условие: Пробраться внутрь Цитадели, найти Чашу, схватиться со Змеем (пройти мимо него не получится даже Стражам), нырнуть в чашу и достать до ее дна, где персонажа посетит видение в котором ему будут заданы несколько вопросов, проверяющих его мораль. При достойном (не правильном, которого может и не быть, а именно достойном) ответе персонаж получает Талант.

Эффект: Талант Кровь Целителя, Ресурс (Кровь) на 3.

Один за всех! (Бронза)

Условие: Собрать организованную группу борцов с Тенью.

Эффект: +2 Ресурса (Репутация Героя)



Часть 4. Тень.

Отмеченный Тенью - обычный житель Юниполиса, столкнувшийся с Тенью и зараженный ею.

Голем - гуманоид, составленный из частей неживой материи, связанных друг с другом Тенью. Обладает острым интеллектом и абсолютной беспощадностью.

Малые Тени — осколки теней передвигающиеся группами в виде двухмерных клочков теней. Каждая тень в группе имеет свое назначение и способности. Пока маленькие Тени не активны их может поразить только Благословенное оружие. Каждый успешный Момент Истины против активной Малой Тени или пассивной, но Благословенным оружием уничтожает данную Тень, но остальные Малые Тени в Группе остаются в строю. Так же мелкие тени не выносят прямого света и, хотя и не получают повреждения от него, бегут подальше от его лучей.

Глаз — дает группе Малых теней возможность получить в бою за 1 Ресурс (Запас Тени) Преимущество против любого существа, видимого Глазу.

Рука — дает группе Малых Теней аналог Таланта Руки Духа, использующего Ресурс Запас Тени.

Пасть — дает группе Малых Теней атаку — Укус с Летальностью (Теневой) 5 и Дальность ю +1

Пузо — дает группе Малых Теней +3 к Ресурсу (Запас Тени)

Щупальце — дает возможность Группе Малых Теней за 1 Ресурс (Запас Тени) при выигрыше Соревнования дополнительно наложить на жертву 1 Неудобство.

Теневые Марионетки и Кукловод Теней — Кукловодом Теней может стать любой, кто добровольно примет в себя Тень и вместе с ней получит Талант Кукловода. Это даст ему возможность Создавать и управлять Марионетками — оживленными Тенью обезображенными телами. Марионетки не могут быть изготовленные из неоскверненных тел, так как Создатель защищает свои Создания даже после смерти. Из-за этого Марионетки обычно, вместе с человеческим обликом теряют значительную часть силы и подвижности. Разума как такового Марионетки не имеют, но способны понимать даже развернутые и абстрактные команды Кукловода, хотя и выполняют зачастую их согласно их букве, а не духу. В бою Кукловод может брать свои Марионетки под непосредственный контроль, а Тень, находящаяся в нем позволяет ему в такие моменты управлять множеством тел с такой же легкостью как своим собственным. При таком управлении Кукловода с Марионетками связывают видимые нити, сотканые из тени.

Зеркальные Люди — одни из самых страшных созданий Тени, в первоначальном виде представляют из себя хрупкую зеркальную модель человека, но, коснувшись любого существа, получают его внешность, знания, все его Ресурсы, Характеристики и Таланты, кроме Песен Создания. Таким же образом он

могут получать формы и дальше и свободно переключаться между формами с единственным ограничением — сумма Героичностей всех прототипов форм Зеркального Человека не может быть больше 12-ти.

Гончие Тени — громадные собачьи, сотканые из тени и имеющие горящие красные глаза.

Сама Тень — Тень, растекающаяся как жидкость, любое существо столкнувшееся с ней, кроме Героя, или уже Отмеченного Тенью, погибает или превращается в Отмеченного Тенью. На сегодня неизвестно ни одного способа повредить Самой Тени, но атака Благословенным Оружием ненадолго задерживает ее растекание. Герой, полностью погруженный в Саму Тень получает новое Повреждение каждый раунд, после количества Раундов, равных его Героичности падает в кому и безвозврат но погибает пробыв внутри Тени количество раундов равное Героичности * 2.