



Сон в Вальпургиеву Ночь

*Настольная ролевая игра о ведьмах, коvenaх, горящих кострах
Инквизиции и борьбе старых и новых традиций*

Автор: Роман «RomeroOut» Сьянов, блог «Театр Фантазии»

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

Вступлeннe

*Пой, пока Лүна горит плавeнным да сeрeбром!
Пой, пока Огонь размыл грань между злом и добром!
Пей и веселись полно, Вeтра и Пламени дочь!
Пой, сестрица, пой! Слава первомайскую ночь!*

© *Аггeмонiа* — *Вальпүргиева ночь*

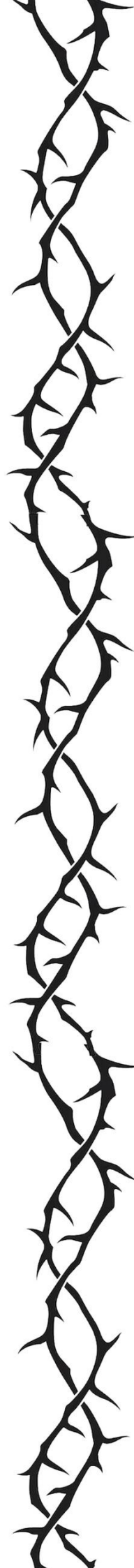
"Сон в Вальпүргиеву ночь" — это настольная ролевая игра, в которой вам предстоит стать членами ведьмовского ковена в Европе, в самый разгар деятельности Святой Инквизиции! Вам предстоит решать проблемы на благо всего вашего ковена, дать бой фанатикам новой веры, взрастить в себе новые необычайные способности, встретиться с духами природы и старыми богами, и, наконец, принять участие в Великом Шабаше, назначенном на время кельтского Бельтайна, она же Вальпүргиева ночь.

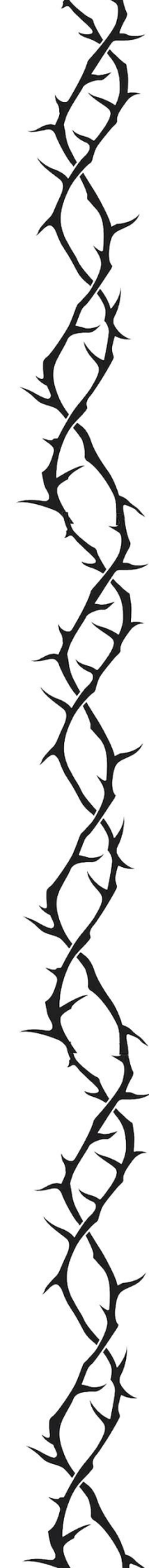
Что такое "Настольная ролевая игра"?

Настольная ролевая игра (сокр. НРИ) - это один из видов настольных игр, который использует в качестве инструментов диалог между игроками, элемент азарта (например, карты или кубики) и очень активной работы с воображением.

Для проведения игры нужно двое или больше человек. Все, кроме одного, будут **Игроками**. Они возьмут под контроль персонажей игры, которых придумают сами и которыми будут управляет в рамках вымышленного мира игры. В свою очередь, тот самый участник, который не стал игроком, становится руководящим игрой. В терминологии "Сна в Вальпүргиеву ночь" такой участник называется **"Магистр"**. На плечи Магистра игры возложена задача ведения игрового процесса, описание мира вокруг персонажей игроков (сокр. ПИ), как в рамках ближайшего окружения, так и всей структуры мира в целом, разговор от лица неигровых персонажей (сокр. НИП), и развитие истории, которую он вместе с игроками рассказывает совместно.

"Сон в Вальпүргиеву ночь" не отличается от иных НРИ по своей сути, а потому здесь используется стандартная структура ведения игры посредством диалога: Магистр описывает сцену и окружение, даёт цель для ПИ и расставляет препятствия на пути к её достижению. После этого игроки по очереди, либо в порядке, соответствующем логике сцены, описывают, что делают их персонажи. После определения успешности и неуспешности





действий Магистр дополняет и продвигает сцену во времени с учётом действий ПИ.

Для того, чтобы понимать, насколько успешными являются те или иные действия ПИ и НИП, все участники игры используют одни и те же своды правил, которые позволяют оцифровать их возможности, и позволяют проверить успешность тех или иных действий посредством элемента удачи.

Где мы оказались?

Представьте себе мир, до невозможности напоминающий нашу с вами реальность образца XV века, но отличающийся в множестве деталей, если присмотреться. Магия существует, как и люди, практикующие её. Старые Боги, духи природы, зловредные бесы и хитрые феи ходят среди людей. Новая Вера вступает в куда более серьёзный конфликт со старыми традициями, организовав свой великий крестовый поход, названный Святой Инквизицией. А народы, ещё не забывшие уклады прошлого, но при этом ищущие спасения в Слове Божьем, стоят на перепутье, погружаясь в истерию.

Подробнее о мире, в котором вам предстоит побывать на ваших сессиях по этой игре, можно прочесть более подробно в главе "Иной Тёмный Век".

Как пользоваться этой книгой?

На страницах этой книги вы найдёте всё необходимое, чтобы комфортно провести свою собственную ведьмовскую историю.

- Раздел "Иной Тёмный Век" содержит информацию о мире игры, его основных явлениях и правилах, расстановке сил и важных личностях;
- Следом идёт раздел "Гримуар Отражения", где описаны правила системы "Кадат" и уникальные для этой игры механики;
- Затем вы попадёте в раздел "Ведьмак али ведьма", где вы найдёте правила создания персонажа для игры.
- Далее — раздел "Таинства", где вы найдёте все дополнительные материалы, помощь в создании персонажа.

Иной тёмный век

*"Нету дыма без огня, — говорили люди
От неё не жди добра, да то ли ещё будет
Запела ей в косы медь, бог весть, что за сила
Неспроста её всю ночь да невесть где носило"*

© Магүталё — Ведьма

До начала времён

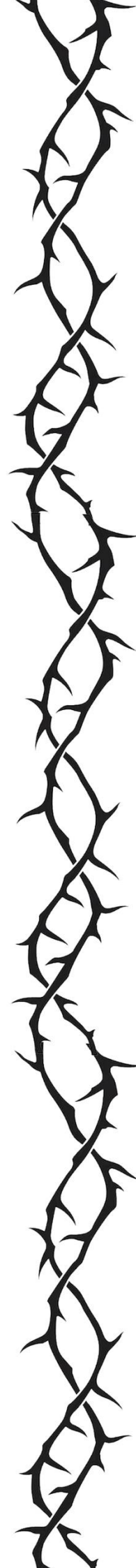
В самом начале миром правили первейшие существа. Тролли двигали скалы, альвы наполняли жизнью леса, упыри несли гниение и разрушение, а феи запутывали тропы. В эпоху, когда людей не существовало, мир был чудесным магическим местом, словно из сказок.

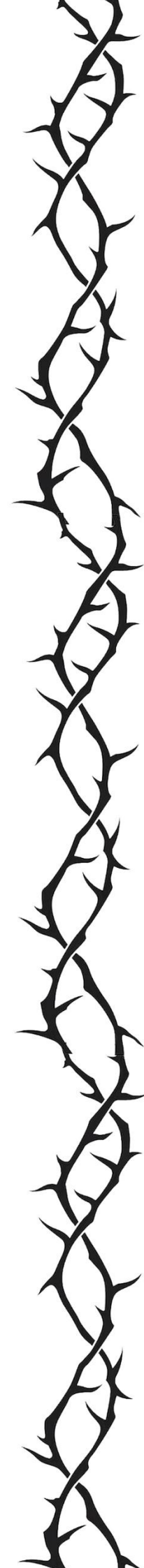
И были у той эпохи свои повелители. Это были сильнейшие из магических существ, что могли менять всё, что хотели, создать и разрушить, лишить жизни и жизнь подарить, насылать штормы и озарять ярким солнечным светом. В те времена в каждом кусту, каждом деревне, каждой скале и каждом мелком зверьке чувствовалось их дыхание. Хотя они и могущественные, чаще всего они оставались наблюдателями и покровителями. Когда придут люди, они назовут эти сущности Богами.

И в какой-то момент люди пришли. Неизвестно откуда, созданные неизвестно кем, но вопреки всему появившиеся среди остальных чудесных созданий. Ходило очень много теорий среди разумных существ о том, откуда пришли люди, но ни одни из них не нашла подтверждения. Доподлинно известно лишь то, что их было двое, мужчина и женщина. С них всё и началось.

Люди — уникальные создания. Они созданы не магией, но содержат в себе мощный её источник — душу. По чьей-то злой иронии, долгое время люди не имели понятия, что в них хранится такая мощь. Этим часто пользовались волшебные создания, забирая души у людей и используя их как мощные источники силы.

Но как оказалось, люди очень быстро росли в количестве. Спустя несколько столетий людей уже было столько же, сколько и магических созданий, а после их становилось только больше. В какой-то момент магические создания перестали трогать людей, которых всегда было больше и к которым было опасно соваться. Поэтому все создания стали прятаться в лесах, горах, скалах и озёрах. Но и это их не спасло. Тогда они собрали мощную магическую силу и создали параллельный мир, в который и переселились, лишь иногда выходя





к людям, продолжая иногда воровать их души, но в этот раз предельно аккуратно.

Время богов и магии

А люди всё расходились по земле в разные стороны, основывая поселения, города, страны. А Боги всё наблюдали за ними. Изучали их, размышляли. И наконец снизошли до них.

Люди испугались, но вскоре полюбили и стали восхвалять Богов. А Боги взамен открывали им глаза на их истинную суть. Боги научили людей магии, объяснили, как использовать свою неиссякаемую душу. И чудотворцы по всему миру несли слово своих Богов. Они творили чудеса и помогали тем, кого Боги обошли вниманием. Архимед концентрировал силу солнца в зеркала, сжигая римские корабли лучами света. Мерлин помогал бриттам в полях и землях, пока не стал придворным чудотворцем. Гуан Юй одним взмахом копья разил сразу несколько врагов на полях битв. Гиппократ, наделяя травы силой, лечил людей даже от смертельных хворей. Люди охотно записывали чудесные деяния многих чудотворцев. Так были рождены сказки, мифы и легенды, для некоторых они станут фольклором, а для кого-то ересью.

Именно тогда были созданы первые школы — общества, в которых новых одарённых могучие волшебники учили использовать свой дар. В нынешние времена школы называют прародителями современных ковеннов. Там юные дарования и жаждущие знаний пытались открыть в себе способность менять мир по своему желанию. Именно там они открывали особенности своего тела. Четыре проводника, которые есть у каждого человека, при должных тренировках могли стать теми самыми инструментами, которые делали из человека волшебника. Описать доподлинно что это такое никто не мог, поэтому фантазия магов создала «гуморы». Тело человека полно жидкостей, и гуморы были теми четырьмя человеческими жидкостями, которые могли черпать энергию их человеческой души. Чудотворцы разных краёв называли их по-разному, но суть была одна: содержимое тела и было проводником магии.

Но никто не забывал о том, кто открыл глаза людям на их дар. Боги в разных концах мира были почитаемы и уважаемы не только чудотворцами, но и простыми людьми. Они получали разные имена, разные персоналии и суть существования. Но если бы в те времена грек, скандинав и славянин сели поговорить о Зевсе, Одине и Перуне, то обнаружили бы очень много сходств между ними. Ведь в сути своей говорили они об одном и том же Боге.

Тёмный век

Но как бы ни было хорошо для чудотворцев в те времена, когда-то оно должно было закончиться. Самодурство последних римских императоров, нашествие дикарей с востока и тотальный голод привели к краху и повсеместному страху

за собственную жизнь. Всем стало не до чудес. Людям нужно было не волшебство, а надежда.

И тогда пришла Церковь. Огромной лавиной по руинам Римской империи прошли монахи, епископы и глашатаи, которые несли в народ слово Писания, слово надежды, слово спасения. И люди уверовали, успокоились, но стали боязливými, суеверными. Волшебники не разделяли Писание и веру в нового бога, ибо не могли предать своих Богов. Однако не сопротивлялись они походу церкви, считая, что людям не мешает надежда.

Но шло время, а церковь не унималась. Чем больше умов они подчиняли себе, тем безумнее становились их постулаты и догматы. Люди, терзаемые выживанием и духовными распрями, забыли о Богах, забыли о чудотворцах, а память о них превратилась в сказки, которыми пугают непослушных детей или страшилки, которые травят пряжи в своих домах. Ровно, как и легенды о чудесных созданиях, которые всё ещё искали души среди людей. Конечно же, эти легенды не могли не дойти до церкви. Пришло время, когда безумная церковь пришла к осознанию существования чудес, и тогда они открыли охоту на тех, кто творит чудеса не по воле Божьей. Появились слова «ведьмак» и «ведьма». И на них открылась охота.

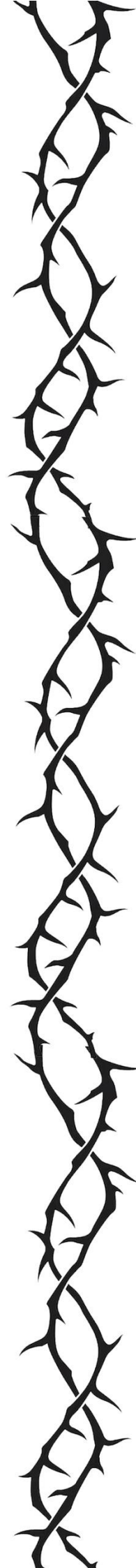
Новый Бог начал уничтожать то, что было построено Старыми Богами. Каждый чудотворец оказался под угрозой, а потому им стало необходимо защищаться. Вновь были организованы общины, названные ковенами, вновь ведьмаки и ведьмы взмолились Старым Богам, чтобы те защитили их. А по их следу шли воители, клирики и инквизиторы, разрушающие все древние святыни и превозносящие лишь своего Нового Бога. И иногда, в столкновениях с фанатиками, ощущали те, кто владеет магией, что нечто иное наделяет сильной мистической волей тех, кто веровал в Писание так рьяно, но не видел ничего в своей жизни, кроме него.

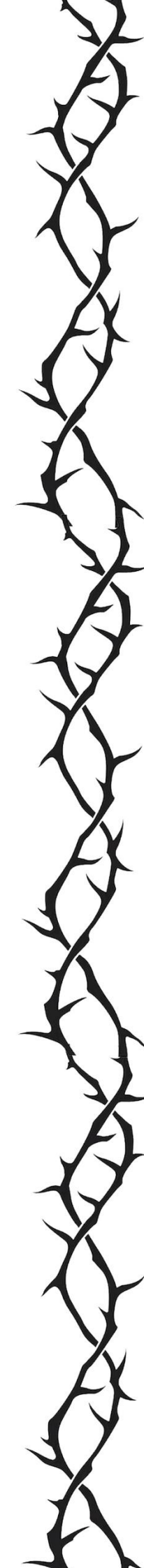
Так началась величайшая борьба не на жизнь, а на смерть. Охота на ведьм начинается!

Ведьмовские кованы

В нынешнее время всех, кто зовёт себя словами «ведьмак» или «ведьма», принимают в штыки, и они не находят покоя больше нигде, кроме как в ковенах. Но даже в такие общества стало сложнее попасть, ибо массовая паранойя настигла и тех, кто превозносит Старых Богов. Были придуманы ритуалы посвящения, различные проверки верности и так далее. Тем не менее, сложно найти хотя бы одного заклинателя-одиночку в мире, полном фанатиков.

Каждый ковен — общество в себе, но при этом соседние кованы поддерживают связь друг с другом. Не из взаимоуважения, а скорее в целях безопасности. Но бывают и ситуации, когда один ковен враждует с другим. Но





это лишь тогда, когда они могут себе это позволить, и пламя Инквизиции не нависает над ними.

Обычно иерархия ковенов состоит из аколитов, легатов и магистров. Аколиты – младшие члены ковена, ученики и не выслужившиеся её часть. Легаты, названные по старым римским обычаям, выполняют управление ковеном. Магистр же отвечает за связь с остальными ковенами и принимает самые важные решения в жизни общины.

Ради сохранения ковена, исполнения воли Старых Богов или исполнения своих планов, ковен формирует группу, которая исполняет задачу, поставленную перед ними магистром или чем-то сильнее их самих. Чем ближе нужно подбираться к Инквизиции, тем рискованнее задача. Но именно так и учатся на ошибках и становятся лучше, как ведьмы или ведьмаки.

Гридуар Отражения

Книга раскрыта, не слышен бой часов
В лунном свете время тает
Мир, пробудившись от первобытных снов
Перед бурей замирает
Тысячи глаз за тобой следят из тьмы
Это ночь тёмно-красной луны

© Сказки Ино — Тёмная пляска

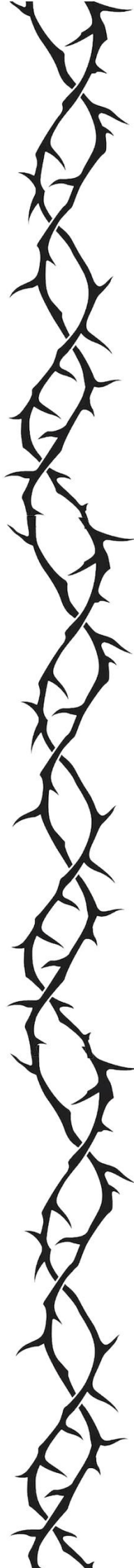
В этом разделе описаны основные правила игры «Сон в Вальпургиеву ночь». Стоит напомнить, что игра основывается на системе правил «Кадат». Если вам непонятны некоторые игровые моменты, или вы хотите изучить сначала оригинальные правила, вы можете найти их по ссылке: <https://kadath.ru>.

Персонаж

Чтобы иметь возможность сыграть в "Сон в Вальпургиеву Ночь", необходимо придумать персонажа и описать его на соответствующем листе. Каждый отдельно взятый персонаж состоит из следующих частей:

- **Имя.** Либо же прозвище или титул, то есть то, на что отзывается персонаж;
- **Пол.** Биологическая принадлежность персонажа, которая имеет влияние на взаимодействие персонажа с миром;
- **Ковен.** Название общины ведьм, к которому принадлежит персонаж;
- **Ранг.** Отражает то, на какой ступени иерархии находится персонаж в своём ковене, и это также имеет влияние на взаимодействие персонажа с миром;
- **Силы.** Список умений, талантов, знаний, качеств и способностей персонажа.
- **Воспоминания.** Жизненный опыт персонажа, к которому он обращается на своём пути,
- **Слабость.** Изъян персонажа,
- **Покровитель.** Старый Бог, которому персонаж поклоняется.
- **Инвентарь.** Всё, что есть в карманах и сумках персонажа.

Чтобы комфортно играть за того или иного персонажа, вам необходимо знать и письменно зафиксировать все эти части. Многие из них могут меняться в процессе ваших приключений, поэтому лучше всего всё записывать карандашом, либо маркером на ламинированной бумаге, чтобы иметь возможность в случае чего стереть всё записанное.





Ковен

Любой ведьмак и любая ведьма принадлежит к своей общине, в которой он считается своим. Их называют ковенами. Без ковена любой заклинатель лишается защиты и благосклонности Старых Богов. Каждый отдельно взятый ковен состоит из следующих частей:

- **Название.** Объединяющее перед лицом угрозы и придающее уверенности в едином порыве;
- **Иерархия.** Звания младших членов, старших членов и руководителя.
- **Силы.** Список умений, талантов, знаний, качеств и способностей, доступных всем членам ковена.
- **Важные члены.** Список важных и полезных членов ковена.

Силы персонажа

Как уже было сказано выше, Силы отражают всё, чем владеет персонаж как личность. Они разделяются на Личные силы и Магические силы.

Личные силы — те, которыми персонаж наделён в начале истории. Они иллюстрируют его обширный жизненный опыт, и потерять их исключительно сложно, хоть и возможно. Количество Личных сил ограничено 12-ю.

Справа от названия каждой из Личных сил стоит цифра от 1 до 3. Это ступени развития силы — количество кубиков, которые ты будешь бросать, когда герой прибегает к этой силе, преодолевая препятствия и воплощая замыслы.

Магические силы — те, которыми персонаж обладает как ведьмак или ведьма. Они иллюстрируют познания в магических техниках и традициях, а также определяют границы возможностей, доступных персонажу. Количество Магических сил ограничено 12-ю.

В отличие от Личных сил магические силы не имеют своей ступени каждая. Каждая магическая сила привязана к своему **Гумору** - особому показателю, которые отражают содержание той или иной жидкости-проводника в тебе ведьмака или ведьмы. Цифра гумора может быть от 1 до 4. Она же считается ступенью для каждой магической силы, привязанной к ней. Всего гуморов четыре:

- **Сангва**, она же кровь. Гумор хаоса, он уравнивает тело между всеми четырьмя стихиями. Используя беспокойную кровь, ведьмаки и ведьмы могут контролировать огонь, воду, землю или воздух.
- **Меланж**, она же чёрная желчь. Гумор смерти, он тянет дух колдуна в потусторонний мир. Через неё можно разрывать грань между жизнью и смертью.

- **Флегма**, она же слизь. Гумор жизни, через дух колдуна он поддерживает его тело в сохранности. Колдуны же могут использовать её мощь чтобы исцелять себя или других.
- **Хори**, она же жёлтая желчь. Гумор формы, который сохраняет постоянство материи и мысли. Однако через неё же ведьмаки и ведьмы могут менять материю по своему желанию, а также изменять восприятие своё и других людей.

Магические силы должны быть не просто привязаны к своему гумору, но и быть связанными с сутью гумора, делая его более узконаправленным и специфическим.

Если в какой-либо ситуации ты обретаешь новую силу сверх ограничения, можешь записать её вместо любой из имеющихся, но ступень развития новой силы от этого не изменится. Ты также вправе переформулировать её так, чтобы она отражала слияние новой и старой сил. И в этом случае ступень новой силы будет соответствовать той, что была развита лучше.

Силы ковена

Силы ковена — те, которыми ковен наделяет своих членов. Они иллюстрируют то, чему научился персонаж, общаясь с другими членами ковена, а также его традиции и ритуалы. Количество сил Ковена ограничено 4-мя.

Ступени у сил ковена считаются также, как и у личных сил. Их могут использовать все члены ковена как свои собственные силы.

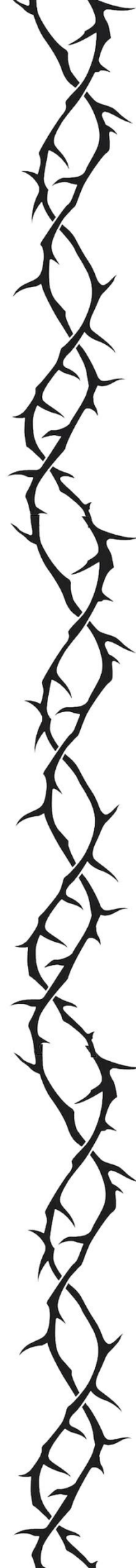
Силы ковена также могут изменяться в соответствии с ситуацией, логикой мира и повествованием. Изменяются они по тем же правилам, что и остальные силы.

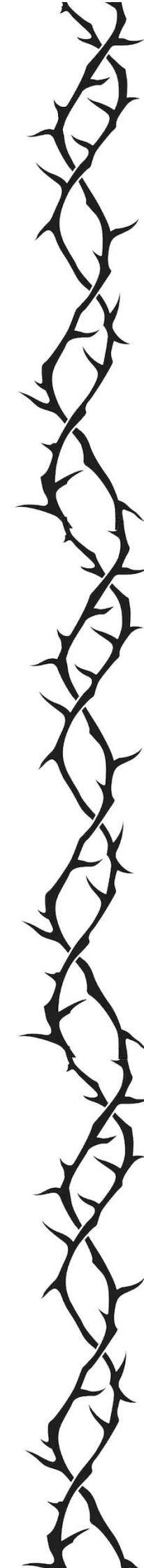
Ковен — это организация, а значит в неё могут быть приняты и из неё могут быть изгнаны её члены. Если ведьма или ведьмак, согласно повествованию, изгоняются из ковена, они лишаются возможности использовать силы ковена. Также и наоборот, если персонаж вступает в новый ковен, он получает право использовать его силы.

Преодоление препятствий

Когда ты сталкиваешься с препятствием, противником или сложной задачей, тебе нужно выбрать силы и предпринять действие. Если у тебя есть подходящие силы и тебе никто не мешает либо ситуация не предполагает негативных последствий, то бросать кубики не нужно — у тебя и так всё получится! Однако если существует шанс успеха и риск провала, то стоит озвучить, какие из твоих сил подойдут, чтобы выполнить задуманное.

Обрати внимание, что игрок сам заявляет, какие силы использует, а не Магистр просит «пройти проверку наблюдательности» или «испытать ловкость». Это важный аспект игры. Просьба Магистра: «Сделай что-нибудь» или «Брось что-





нибудь» — звучит хоть и забавно, но в некоторой степени уместно. Однако Магистр может решить, что не все названные игроком силы имеют значение в этот момент, или, наоборот, подсказать, какая из сил героя будет актуальна в предложенной ситуации.

Однако существует ограничение, касающееся магических сил. В одно действие нельзя взять больше одной силы, связанных с одним и тем же гумором. Однако возможно задействовать несколько магических сил, связанных с разными гуморами.

За каждую из выбранных личных сил возьми количество кубиков, равное её ступени.

Сумма всех ступеней задействованных сил — это твой **шанс** на успех. Учти, что шанс зависит не только от степеней. Об этом ты можешь узнать далее в этой главе. Определив шанс, брось равное ему количество кубиков. Каждая пятёрка и шестёрка, выпавшая на костях, означает одну **меру успеха**.

Повествование имеет значение: сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. В первую очередь вы придумываете историю от лица персонажей, а правила лишь инструменты, которые призваны вам помочь!

Если Магистр не говорит обратного, то, чтобы добиться успеха, достаточно получить хотя бы одну меру успеха. Сумма мер успеха, которые получил герой, является **выигрышем**, если ему никто не противостоит. Когда случается состязание, выигрышем называется разница между количеством мер успеха победителя и побеждённого. Если ты не получил ни одной меры успеха, это **фиаско**. Магистр может значительно усугубить твоё положение, нанести подходящую ситуации рану, усложнить задачу или придумать ещё какую-нибудь сложность по своему усмотрению, руководствуясь логикой повествования и красотой момента. Фиаско — это не всегда неудача в самом действии, но всегда осложнение.

Когда тебе невероятно важно преуспеть, ты можешь собрать волю в кулак, предпринять особое усилие, пожертвовать душевным или телесным здоровьем, лишь бы всё получилось! Сразу после броска кубиков, но до того, как Магистр огласит результат действия, ты можешь обратиться ко **второму шансу**. Тебе придётся решить, какой ценой тебе дался подобный рывок: это должна быть телесная рана тяжестью 1 или душевная рана тяжестью 3. Взамен ты получаешь право перебросить все кубики, на которых не выпали результаты 5 и 6. Эти раны ты почувствуешь после совершения действия. Совершая действие, ты можешь положиться на второй шанс лишь один раз, не больше и не меньше.

Состязания

Если тебе кто-то противостоит, то Магистр может оценить силы соперника и тоже бросить кубики — сторона, получившая больше мер успеха, одерживает верх в **состязании**. Чем больше твоя мера успеха превышает меру успеха соперника, тем ошеломительнее окажется твой выигрыш.

Важно, что при состязании все действия происходят одновременно. Если соперники получают одинаковые результаты, то случается **ничья**. Как именно она выглядит, зависит от ситуации. Возможно, обе стороны добились желаемого или, наоборот, никто не достиг выигрыша, но и не провалился.

Бывает так, что никто из соперников не получает ни одной меры успеха. Это значит, что всех их ждёт фиаско. Иными словами, если один из участников состязания терпит фиаско, это ещё не значит, что второй гарантированно побеждает. Возможно, его действие тоже приведёт к фиаско, и тогда с осложнениями столкнутся оба противника.

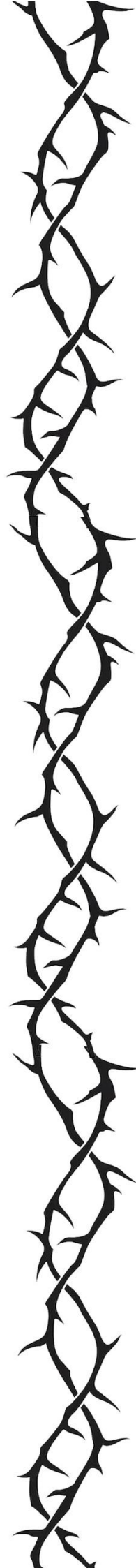
Разумеется, в состязании нередко участвует более двух сторон. А на каждой стороне может оказаться больше одного участника, если они способны помогать друг другу или работать совместно.

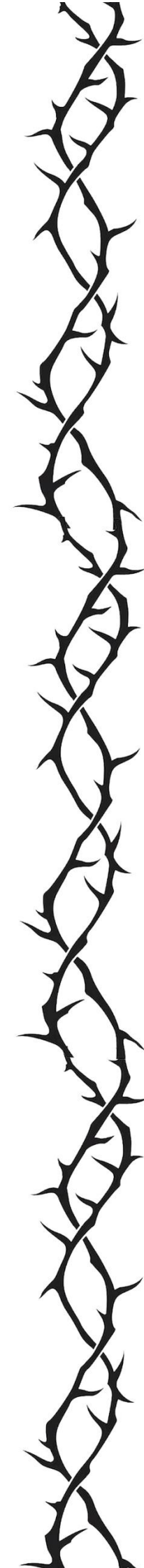
Замысел и ритуал

Замысел — это дело, требующее времени. **Размах замысла** — минимальное количество мер успеха, которое нужно получить, чтобы воплотить его. Иногда ради этого приходится предпринимать несколько действий. Более того, к замыслу можно возвращаться вновь и вновь, если это уместно. Когда начинается гонка со временем, Магистр объявляет размах замысла и сообщает, сколько действий каждый из присутствующих в сцене героев может предпринять, чтобы успеть завершить задуманное. Такой замысел называется **вызовом**. Каждый раз, когда ты бросаешь кубики, стремясь претворить замысел в жизнь, в игре проходит определённое время. И в случае вызова оно ограничено.

Иногда персонаж сталкивается с **личным вызовом**. В этом случае ему придётся справиться с ним в одиночку — помочь ему никто не сумеет.

«Сон в Вальпургиеву ночь» также вводит новый вид вызова — **ритуал**. Ритуалы требуют особенного подхода для достижения особенного, обычно магического результата. Чтобы в принципе иметь возможность совершить ритуал, необходимо наличие определённых предметов, нахождение на определённом месте, соблюдение определённых условий и так далее. Всё это уточнит вам Магистр, как и размах ритуала и сколько действий вам на него отведено. Как только у вас будет всё необходимое, вы сможете провести ритуал. Так как это вызов, вы должны преуспеть в нём, не отвлекаясь ни на что другое, при этом все персонажи, участвующие в ритуале предпринимает одно и то же действие одновременно.





Обычно нужно воплотить замысел целиком, чтобы вкусить его плоды. Однако в некоторых ситуациях можно воспользоваться и недоделанной работой. Уместность такого действия определяет Магистр, руководствуясь здравым смыслом. Мы приведём лишь несколько примеров, когда от не полностью выполненного замысла всё равно есть толк. Руководствуйся обстоятельствами, но мы не рекомендуем пользоваться недоделанными вещами или опираться на незаконченные исследования. Это может быть небезопасно! И Магистр вправе запретить тебе идти на такой риск!

Благословение и Старые Боги

Каким бы расчётливым или сильным ты ни был, нить твоей судьбы плетут Старый Боги. У твоего персонажа есть покровитель — один из Старых Богов, которому персонаж возносит молитвы и в чью честь совершает ритуалы. В начале игры ты получаешь 2 кубика благословения. Они могут увеличить твой шанс в любой момент. Когда ты бросаешь эти кубики, твой покровитель помогает тебе, но его благословение при этом тратится.

Герои получают благословение даром лишь один раз за игру — в начале первой встречи. Если они хотят заработать больше, им придётся потрудиться. Благословение накапливается, так что в конце встречи нужно пересчитать оставшиеся кубики и отметить их количество в бланке персонажа. Но учти, что ты не можешь накопить больше 8-и кубиков благословения!

Чтобы получить ещё кубики благословения, можно предпринять одно из следующих действий:

- Преодолеть собственную слабость. Об этом ты можешь прочитать ниже.
- Вознести хвалю, молитву или совершить ритуал во имя своего покровителя. Магистр, исходя из затраченных персонажем времени и ресурсов, или размаха замысла, награждает персонажа благословением. Но для того, чтобы получить больше благословения, нужно соответствовать причудам покровителя. Об этом ты можешь прочитать ниже.
- Магистр вправе наградить тебя благословением, если твоё свершение восхитит его и других игроков.
- Магистр иногда награждает игроков благословением по окончании сюжетной линии или какой-то особо тяжёлой, драматичной и важной сцены.

Возвращаясь к Старым Богам, стоит выбирать своего покровителя внимательно, так как у каждого есть свои причуды. Например, один оказывает большую поддержку обманщикам и изобличителям, другой более благосклонен к женщинам, чем к мужчинам, и так далее. Чтобы получить больше благословения, требуется соответствовать принципам покровителя, которого персонаж себе избрал. Узнать подробнее о том, каковы Старые Боги, вы можете в главе «Полезные таинства».

Слабости

У каждого персонажа найдётся изъян, порой даже несколько. Когда ты совершаешь действие и исходя из логики повествования понимаешь, что слабость мешает тебе, ты сталкиваешься с соответствующей трудностью. Масштаб этой трудности равен количеству отметок на шкале слабости (минимум 1). Отказаться от её влияния нельзя. Иногда о слабости может напомнить Магистр, но лучше не дожидаться этого момента и самому вводить её в повествование.

Если несмотря на слабость ты добился успеха, сделай отметку на её шкале. В случае фиаско ты не добавляешь новую отметку, но получаешь по одному кубуку благословения за каждую уже имеющуюся и стираешь все, кроме первой.

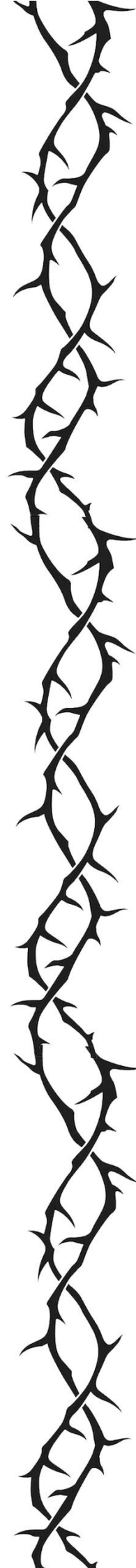
Нельзя накопить больше 4 отметок. Слабости опасны, но и у них есть предел. Если ты набираешь 4 отметки на соответствующей шкале и при этом не терпишь фиаско, значит, тебе удастся преодолеть себя. Ты получаешь 4 кубика благословения, стираешь все отметки, кроме первой, и можешь заменить слабость на новую, если хочешь. Однако если тебе всё ещё нравится потакать старой, то переписывать её совершенно необязательно. Значит, твоя победа над ней была временной. Но благословение ты получаешь в любом случае.

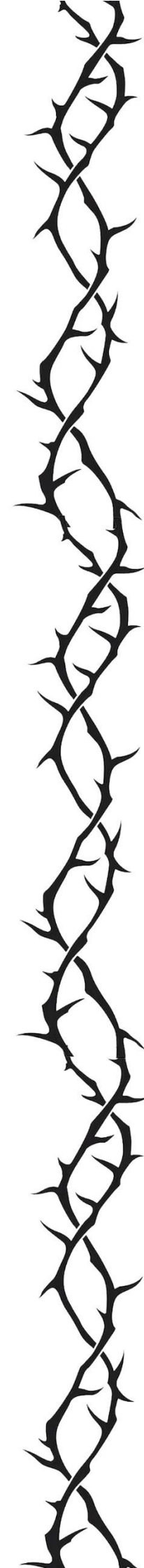
Когда ты отдыхаешь, то есть тебе ничего не угрожает и у тебя имеется несколько часов на раздумья и передышку, ты можешь, уйти, получить по кубуку благословения (минимум один) за каждую отметку на шкале, и после этого стереть все, кроме первой, как при фиаско. Эффекта фиаско не наступает. Рефлексия не позволяет изменить слабость или переформулировать её.

Помощь, совместная работа и помеха

Когда ты собираешься оказать кому-нибудь **помощь**, для начала расскажи, в чём она заключается. После этого соверши нужное действие, положившись на подходящие силы или иные ресурсы (если ни того ни другого у тебя нет, придётся остаться в стороне). Шанс персонажа, которому ты помогаешь, увеличивается на твой выигрыш — или, если ты терпишь фиаско, понижается на твою слабость. Обыгрывать это можно как угодно, не обязательно делать упор на слабости. В данном случае она служит мерой неудачи, но иногда лучшая помощь — не мешать.

Если герои корпят вместе над одной задачей и вклад каждого важен, это **совместная работа**. Все выигрыши участников складываются. Каждое фиаско отнимает слабость неудачника от общей суммы. Если из-за фиаско сумма выигрышей оказывается отрицательной, значит, замысел проваливается и наступают соответствующие последствия.





Вероятно, рано или поздно ты захочешь целенаправленно кому-нибудь **помешать**. Предприми подходящее действие. Если ты терпишь фиаско, то испытываешь на себе его последствия. В случае успеха твой оппонент сталкивается с трудностью, масштаб которой равен твоему выигрышу.

Воспоминания и опыт

В истории каждого героя происходят события, которые определяют или изменяют его жизнь. **Воспоминания** о них нередко выручают в сложных ситуациях. У тебя может быть три значимых воспоминания.

В бланке персонажа около каждого воспоминания ты найдёшь шкалу на 6 делений. Полагаясь на второй шанс, вместо того, чтобы портить себе здоровье, ты вправе поставить отметку на одной из этих шкал. Но ты должен объяснить, как именно воспоминание помогло тебе справиться с трудной ситуацией. Если ты не сумеешь сформулировать, как тебя выручил твой жизненный опыт, придётся пожертвовать здоровьем.

Когда ты отмечаешь последнее, шестое деление на шкале воспоминания, у тебя появляется выбор:

- Получи 3 кубика благословения.
- Запиши в бланк новую личную или магическую силу первой степени развития, связанную с воспоминанием.
- Перенеси одну степень развития гумора на другую. Предел ступеней любого гумора — четвёртая ступень.
- Объясни, как воспоминание помогло развить одну из имеющихся личных сил, и повысь её на одну ступень. Предел развития любой личной силы персонажа — третья ступень.
- С согласия остальной группы повысь одну из сил ковена на одну ступень. Предел развития любой силы ковена — третья ступень.
- Измени формулировку уже имеющейся силы, опираясь на воспоминание.
- Совместно с группой и Магистром измени формулировку уже имеющейся силы ковена, опираясь на развитие истории и произошедшие с ковенем изменения.

Ты можешь записать или изменить одно воспоминание во время отдыха. Однако если ты изменяешь воспоминание, то все отметки от предыдущего стираются. Ты не сумел извлечь пользу из этого опыта, но, быть может, от свежих впечатлений будет больше толку.

Телесные состояния и увечья

Чтобы решить, какое состояние подойдёт персонажу, вам с Магистром следует каждый раз руководствоваться логикой повествования. Получив телесную или

душевную рану либо обрета душевную силу, ты должен записать название состояния и указать его уровень в соответствующей графе бланка.

Телесные раны — это порезы, ушибы, болезни, отравления или иные пагубные физические состояния. Если телесные раны мешают тебе действовать, твой шанс понижается на их суммарную тяжесть.

Телесная стойкость — максимальная тяжесть телесных ран, при которой ты ещё можешь предпринимать действия. Если тяжесть раны превышает стойкость, ты оказываешься сломлен. Телесная стойкость персонажей игроков — 6.

Телесное здоровье — максимальное количество телесных ран, которое ты можешь получить и при этом не умереть. Телесное здоровье персонажей игроков — 6. Однотипные телесные раны складываются. Разные записываются на разные строки бланка. Количество твоих телесных ран ограничено телесным здоровьем. Если ты получаешь ещё одну рану, которая принципиально отличается от предыдущих шести, твой герой погибает.

Раны исцеляются, когда этому способствуют обстоятельства либо когда кто-то использует подходящие силы. Тяжесть раны уменьшается на 1 за каждую меру успеха лекаря.

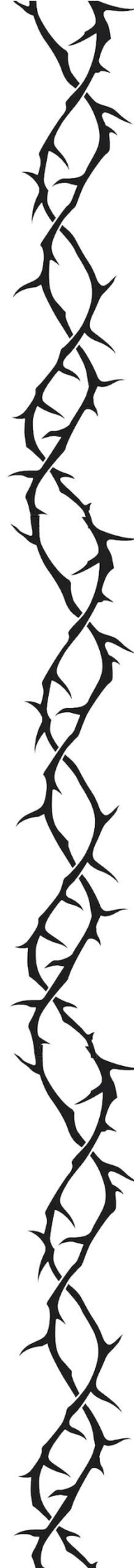
Если ты получаешь рану тяжестью выше стойкости, ты сломлен, больше не действуешь в сцене и зарабатываешь **увечье**, которое является постоянной трудностью -1. Обыгрывайте это событие исходя из обстоятельств. Избыток душевных сил не приводит к негативным последствиям, просто ни одна из них не может быть выше душевной стойкости. Если в результате трагичной сцены ран, превышающих стойкость, у тебя оказалось несколько, в увечье превращается каждая из них.

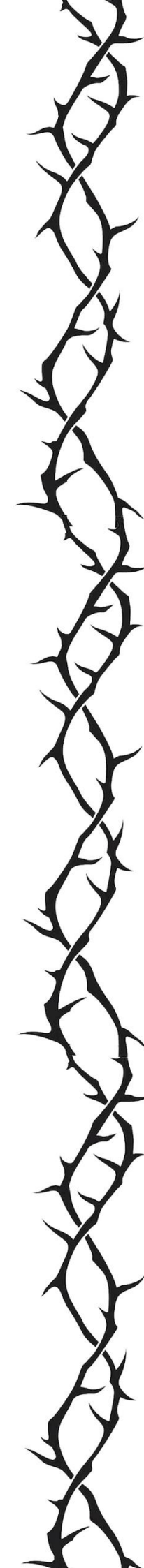
Увечье занимает место раны и считается трудностью. **Здоровье** героя — количество увечий, которое он способен пережить. Если герой исчерпал телесное здоровье, следующая телесная рана приведёт его к гибели. Если герой исчерпал душевное здоровье, следующая душевная рана обернётся безумием и переходом под управление Магистра.

Избавление от увечий должно быть обусловлено действиями внутри игры. Обычно это замысел размахом со стойкость или больше.

Душевные состояния

Душевные раны отражают метания героя, охватывающий его страх, ярость, смущающую его разум магию и всё, что негативно влияет на эмоционально-ментальную сферу. **Душевные силы** — вдохновение, радость, высокий боевой дух — помогают герою собраться и идти дальше. Душевные раны снижают твой шанс на успех, если они актуальны. Душевные силы, наоборот, увеличивают шанс в уместных ситуациях.





Ты всегда находишься под влиянием лишь одного душевного состояния — самого сильного. Остальные на тебя не действуют, даже если ситуация располагает. Если ты пребываешь во власти двух душевных состояний одинакового уровня, то выбирай одно из них, более подходящее ситуации.

Душевная стойкость — максимальная тяжесть душевных ран, при которой ты ещё можешь действовать. Душевная стойкость персонажей игроков — 6. Также это максимальная мера душевных сил, которую ты можешь обрести.

Душевное здоровье — максимальное количество душевных ран или сил, которое у тебя может быть одновременно. Душевное здоровье персонажей игроков — 3. Однотипные душевные раны или силы складываются. Разные записываются на разные строки бланка. Количество твоих душевных состояний не может превышать душевное здоровье. Когда ты получаешь ещё одну душевное состояние, оно вытесняет самое слабое из имеющихся (неважно, сила это или рана). Если все они оказываются такими же или сильнее, ты просто игнорируешь новое состояние.

Накал страстей постепенно спадает. Душевное состояние затухает на 1 каждый раз, когда влияет на твоё действие, и в конце концов угасает.

Раны исцеляются, когда этому способствуют обстоятельства либо когда кто-то использует подходящие силы. Тот, кто пытается помочь страждущему, должен понимать, с какой именно раной имеет дело. Тяжесть раны уменьшается на 1 за каждую меру успеха лекаря души. Помочь страждущему способен каждый, кто окажет ему поддержку в сложный час, утешит, успокоит или, например, воодушевит.

ВЕДЬМАК АЛИ ВЕДЬМА

Проведу тебя за руку слепо я
Слышу мысли и путаю след
Запутавший и страха не ведая
Ты за мною выходишь на свет
Здесь земля под ногами расходится
И ни входа ни выхода нет
Ночь темна и она не закончится
Для тебя не наступит рассвет

© HELVETEN — Шабаш

Создание персонажа

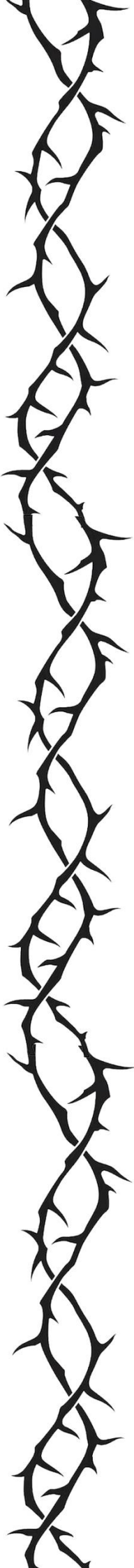
Чтобы создать персонажа, необходимо:

- Придумать визуальный и психологический образ своего персонажа. Кто он? Чем живёт? Как выглядит? Каково было его прошлое? Как общается с другими? Каким принципам следует? На основе этого запиши имя, пол, воспоминания, слабость и инвентарь персонажа;
- Придумай до 8 личных и до 6 магических сил своего персонажа. Подсказку к тому, как это сделать, ты найдёшь в разделе «Таинства».
- Выбери Старого Бога-покровителя и по желанию дай ему имя. Подсказку к тому, как это сделать, ты найдёшь в разделе «Таинства».
- Если вы уже создали ковен, запиши его название и выбери себе ранг в ковене.

Создание ковена

Чтобы создать ковен, необходимо:

- Придумать название ковену;
- Придумать внутреннюю иерархию ковена;
- Придумать имена важным членам ковена, которые не являются игровыми персонажами;
- Придумать 3 силы ковена. Подсказку к тому, как это сделать, ты найдёшь в разделе «Таинства».





Тайнства

Ивашку вѣдут на костѣр казнить - за то, что колдун и вор,
За то, что в друзьях у него скворцы и лисы из тайных нор,
За то, что он сѣшит разрыв-траву да варит вино из жаб,
За то, что умеет унять тоску и в сердце разжечь пожар.

© ШКЕЯЛЬНАЯ — Колдовское дитя

Создание сил

Сила в общем смысле — что-то, что выделяет персонажа ото всех, а значит дать ответ на то, какими силами владеет персонаж, может дать только игрок, возможно с помощью Магистра. Чтобы помочь тебе придумать силу более эффективно, ниже приведен список наводящих вопросов. **Тебе точно нужно ответить хотя бы на первый — причём только единожды.** Всем остальным вопросам уделять внимание не обязательно. Впрочем, если они тебя заинтересуют, то можешь ответить на любые из них (всё ещё кроме первого) даже несколько раз. Выписывай каждый ответ в виде короткого словосочетания. В конечном счёте у тебя должно получиться десять сил, но на этом этапе можно выписать и больше словосочетаний.

Наводящие вопросы...

- Какая черта определяет твоего героя?
- Кем работает твой герой?
- Чем твой герой занимается в свободное время?
- Как твой герой может постоять за себя?
- Каким образом твой герой собирает информацию и как он с ней работает?
- Какое качество помогает герою выпутываться из неприятностей?
- Каким способом герой обычно решает проблемы?
- Какими знаниями обладает твой герой?
- Как твой герой общается с окружающими?

В случае личных сил хватит и этих вопросов.

В случае магических сил учитывай, что это силы, которыми не может владеть обычный человек, а ещё каждая такая сила должна быть по смыслу привязана к своему гумору. Если не знаешь, к какому гумору отнести ту или иную магическую силу, обратись к подсказке ниже:

- Если сила использует какую-то из стихий и что-то разрушает, это сила сангвы; *Управление огнём, Раскалывание породы, Создание смерча, Взрыв гейзера, Укрощение пожара, Формование почвы.*

- Если сила связана каким-либо образом со смертью живого, это сила меланжа; *Призыв душ, Шаг за грань, Увядание растений, Заражение хворью, Воскрешение тела, Память умерших.*
- Если сила призвана лечить, усиливать живое существо и придавать ему волю к действию, это сила флегмы; *Усиление мускулатуры, Лечение ран, Излечение от хворей, Снятие проклятья, Обострение чувств, Зачарование трав.*
- Если сила должна менять свойства материи, превращать одно в другое, заставлять разумов людей верить в одно или не видеть другое, это сила хори. *Приворот, Призрачный образ, Изменение голоса, Превращение в животное, Обращение в металл, Телекинез предметов.*

Когда вам необходимо придумать силы ковена, можно воспользоваться другим списком наводящих вопросов, которые приведены ниже. Принцип тот же: ответить хотя бы на первый, остальные по желанию.

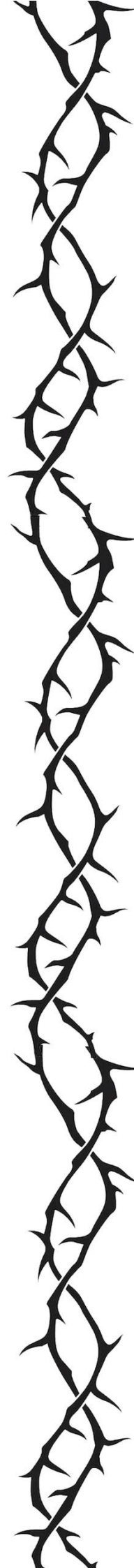
- Каким знаниям возможно научиться в ковене?
- Каким традициям следует ковен?
- Какому из Старых Богов поклоняется ковен?
- Какие специалисты в каких областях есть в ковене?
- Как ковен узнаёт новости из внешнего мира?
- Чем занимается ковен для собственного выживания?
- Каким образом ковен скрывается от внешнего мира?

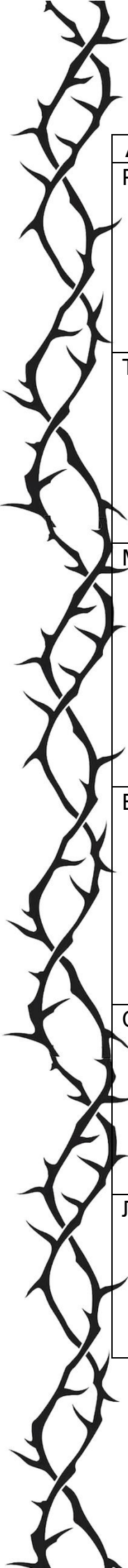
Описание Старых Богов

Старые Боги, как уже было сказано ранее, древние магические сущности, существовавшие ещё до людей. Их природа непостижима, а суть не ясна, но их почитают, им поклоняются, и они отвечают тем, кто наиболее рьяно проявляет свою любовь. В общем смысле Старый Бог — это не какой-то конкретный известный бог из какого-то пантеона. Это архетип, который известен под именами нескольких богов из разных мифологий, схожих по своей сути. Также у богов есть принципы и причуды, которым они следуют но не строго. Соответствие этим особенностям характера Старого Бога позволит получить больше очков благословения, а также другие бонусы, о которых можно поговорить с Магистром, который может допустить их, исходя из логики повествования и баланса игры.

Таким образом, Старого Бога определяют:

- Название архетипа, его фактическое название;
- Символ, под которым чаще всего понимают Старого Бога;
- Причуды, которые присущи Старому Богу и те черты, которые он уважает в смертных;
- Имена популярных божеств разных пантеонов, под которыми был известен Старый Бог.





Архетип Старого Бога	Символ	Причуды	Имена
Рогатый Король	Череп оленя	<ul style="list-style-type: none"> - Покровительствует мужчинам - Уважает властных - Потворствует способным лишить жизни - Любит укрощающих пламя 	<ul style="list-style-type: none"> - Один - Кронос - Зевс - Перун - Дагда - Юпитер - Атум
Триединая	Тройная луна	<ul style="list-style-type: none"> - Покровительствует женщинам - Уважает сливающихся с водой - Любит страстных - Потворствует тем, кто создаёт жизнь 	<ul style="list-style-type: none"> - Геката - Афродита - Морриган - Фригг - Венера - Мокошь - Исида
Мрачный Жнец	Череп и серп	<ul style="list-style-type: none"> - Уважает тех, кто не боится смерти - Покровительствует стремящимся к моральной пустоте - Любит тех, кто чтит обряды погребения - Потворствует ищущим истины в холодной земле 	<ul style="list-style-type: none"> - Аид - Хель - Чернобог - Анупис - Плутон
Великий Обманщик	Уроборос	<ul style="list-style-type: none"> - Любит честных - Уважает лжецов - Потворствует справедливому предательству - Покровительствует тем, Кто идёт за вольным ветром 	<ul style="list-style-type: none"> - Локи - Гермес - Кришна - Мауи - Кутх - Велес
Солнечный лик	Соларный круг	<ul style="list-style-type: none"> - Покровительствует хранителям традиций - Любит искренних - Уважает позитивных - Потворствует бодрствующим под солнцем 	<ul style="list-style-type: none"> - Гелиос - Апполон - Сол - Ра - Сурья - Хорс
Лунная дева	Полумесяц	<ul style="list-style-type: none"> - Уважает живущих в ночи - Любит хранителей тайн - Покровительствует мистическим знатокам - Потворствует скрывающимся в тенях 	<ul style="list-style-type: none"> - Селена - Диана - Тот - Мани - Чандра