

Деймос

Парящий в облаках город-государство Деймос снова в центре внимания. В этой игре вам предстоит выяснить, так ли прекрасен Деймос, каким его рисуют земные жители, принять участие в политических интригах, войнах банд, разбогатеть и потерять всё, а также раскрыть тайны древнего летающего города и его обитателей.

Авторы: Корсаков-Голубев Виктор, Ласкутин Марат.



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.

Добро пожаловать в Деймос!

Вы приняли лучшее решение в своей жизни, посетив этот чудесный город, ведь **Деймос** – это крупнейший и богатейший **город-государство**. Пожалуй, он мог бы потягаться и с более крупными странами, но это не нужно, ведь он буквально выше всего земного! Пря в облаках, он возносит своих граждан и гостей над всем земным, приближая их к лучшей жизни. Именно здесь находится место концентрации магии, технологий и денег. Злые языки называют его также сердцем интриг и криминала. Ну, а как вы думали? Будь ты хоть гоблин, хоть высокородный эльф – все хотят жить богато и хорошо. И многие, к сожалению, выбирают незаконные методы для получения билета в лучшую жизнь.

Деймос – это вершина. На него очень тяжело попасть: билеты дорогие, а нелегальных перевозчиков не так уж много. Однако число желающих здесь оказаться никогда не уменьшается, а лишь растет. Власть, бизнес, влияние, полученное здесь, ценится выше любых земных аналогов.

Деймос – это тайна. Истинная опора города – секреты, которые прячут фракции, мэры и старые районы. Здесь информация дороже золота, а каждый уровень хранит следы забытых механизмов и древних ошибок. За фасадом богатства и магии скрывается система, где любое знание может стать приговором, ведь все мы храним секреты. Наверное, если подойти к случайному гражданину **Деймоса** и ударить его, в глубине души он будет знать, за что с ним так поступили. Добывать и хранить все эти тайны – опаснейшая и прибыльнейшая работа.

Деймос – это технологии. Город процветает за счёт **эфира** – полумагического вещества, из которого изготавливают топливо, которое и поддерживает город в небе. **Эфир** добывают из облаков, через которые пролетает **Деймос**. Также применение эфиру нашли в парфюмерии, машиностроении, медицине, агрономии... В общем, почти во всех отраслях науки и производства, что притягивает сюда ученых и предпринимателей со всего мира.

Деймос – город мечты. Богатства, побег от прошлой жизни и проблем, новейшие технологии и удивительная магия, красивые виды, в конце концов! Но правда такова, что за этой красивой и расслабленной маской скрывается монстр, что **сожрёт любого**.

кб	кб	Локации
1-3	1	Хрустальная башня-небоскреб
	2	Центральный парк, за которым ухаживают энты и дриады
	3	Многоквартирный дом, который внутри больше, чем снаружи
	4	Парящие домики маленьких фей
	5	Зажиточные особняки древних фэйри
	6	Район-аквариум для подводных жителей
4-6	1	Небольшой город над городом из самых разных дирижаблей
	2	Пыхтящий смогом завод
	3	Небольшие домики со старой архитектурой
	4	Озерцо (возможно, уже живое), в которое сливали все химикаты подряд. Рядом с ним никто не выживет
	5	Канализационные стоки, особый город под городом
	6	Трущобы, которые, кажется, постоянно движутся и меняются, как живой организм

кб	кб	Жители города
1-3	1	Дракон министр
	2	Вурдалак повар
	3	Селки историк
	4	Кицунэ репетитор
	5	Голем строитель
	6	Оборотень полицейский
4-6	1	Камазотц скрипач

	2	Дворф барбер
	3	Вендиго мороженщик
	4	Ифрит журналист
	5	Дроу доктор
	6	Ангел домушник

кб	кб	Кто мэр Деймоса сегодня?
1-3	1	Бессмертный эльф, который не понимает течение времени
	2	Бесформенный слайм, который не имеет своего мнения
	3	Архангел, против всего плохого и за всё хорошее, абсолютно верит отчётам, которые ему предоставляют
	4	Нефелим, наполовину ангел и наполовину демон, гермафродит к тому же, очень политкорректный, прогрессивный и молодёжный
	5	Архидемон, он даже не пытается скрыть, что пользуется своим положением в своих интересах и тех, кто больше платит
	6	Гоблин?.. Это какая-то ошибка. Ладно, он всё равно тут ненадолго и не успеет ничего натворить, верно?
4-6	1	Человек, седой параноик, который какие-то образом пережил предыдущий срок и намерен в этот раз что-то поменять в городе мечты
	2	Лягушка, на самом деле это заколдованный король, которого пытаются вылечить, а пока его мудрые указы трактуют министры, ведь они точно понимают его кваканье
	3	Человек-невидимка, его никто не видел, но он активно выступает по радио
	4	Автоматон с беспристрастным искусственным интеллектом; вопрос только в том, кто его создал
	5	Лич, древний маразматик, который не очень понимает, что вокруг происходит, но захватывать мир он умеет мастерски
	6	Дракон, похоже, что у Деймоса появился мэр, которым будет очень сложно управлять

кб	Секрет мэра
1	Нет секрета, он правда пытается честно выполнять свою работу, хотя окружающим кажется, что он что-то скрывает
2	Им управляет одна из фракций, он всего лишь говорящая кукла (брось кб, чтобы узнать фракцию)
3	Он знает секрет одной из фракций, поэтому за ним ведётся охота (брось кб, чтобы узнать фракцию)
4	У него есть компромат на одну из фракций, чем он и пользуется (брось кб, чтобы узнать фракцию)
5	Мэра на самом деле не существует
6	Он начинает узнавать тайны основания Деймоса и того, что происходит в недрах города, поэтому скоро повторит судьбу предшественников

кб	кб	Последние новости
1-2	1	Добыча эфира выросла
	2	По неясным причинам вход и выход из Деймоса временно не доступны
	3	В Деймос прибывает великий актёр
	4	Что-то в недрах города вздрагивает раз в несколько часов
	5	На улицах началась война банд
	6	В Деймос прибывает влиятельный политик
3-4	1	По городу прокатывается волна загадочных преступлений, полиция разводит руками
	2	Поставки с земли уменьшились
	3	Деймос приближается к дрейфующему гигантскому объекту, возможно, живому
	4	Происходит гиперинфляция
	5	В Деймос прибывает известный учёный
	6	Добыча эфира резко сократилась
5-6	1	Между бандами перемирие, пусть и временное
	2	Банки предлагают кредиты под подозрительно выгодные проценты
	3	В Деймосе намечается крупномасштабный праздник
	4	Начинается строительство нового района города
	5	Археологи откопали один из старых районов Деймоса
	6	Город медленно снижается, хотя эфира в достатке

Главные игроки

Деймос – это **свобода**. Но это сладкая иллюзия. Твоя свобода ограничивается тем, к кому примкнуть. Нейтралитет - непозволительная роскошь.

Весь огромный город поделён между 6 могущественными фракциями, каждая из которых мечтает сделать Деймос сказочным местом. Правда методы и видения у них разные. Даже если ты не являешься частью одной из них, скорее всего, ты так или иначе связан с кем-то из них.

Вот кто держит Деймос в облаках и рвёт его на части.

Агентство Эйдос. Официально защищают Деймос от ВРАГА, но по факту никто не знает, какие цели они преследуют на самом деле, даже мэр, которому они подчиняются.

Корпорация “Тримм”. Огромная финансовая гидра, которая пустила свои головы во все сферы жизни города и не собирается останавливаться.

Издательство “Мифос”. Газеты, радио, кино и джазовые группы, которыми владеет Издательство, формируют мнение большинства, и, соответственно, формируют реальность.

Завод “Логос”. Может быть, пролетарии и не получают большие деньги и не обладают политическим влиянием, но город не сможет жить без них, чем они и пользуются.

Синдикат “Страна Чудес”. Криминальная аристократия, которая зарабатывает на пороках и крови, воплощает в реальность фантазии и хранит древние традиции и клятвы.

Банда “UnderSon”. Разношёрстная и дисфункциональная семья отбросов и маргиналов, которые не сумели устроиться в обществе или которых это общество пережевало и выплюнуло.

Как только ты оказываешься в Деймосе, хочешь этого или нет, ты вступаешь в огромную и сложную игру манипуляций, войн, договоров и магии, где порой даже матерые игроки не разбираются в хитросплетениях интриг.

Агентство Эйдос

Секретное правительственное учреждение, которое занимается делами национальной безопасности. На их стороне передовые технологии и секретная магия, но ВРАГ - хитёр и коварен, поэтому бдительность нельзя терять ни на секунду.

Несмотря на своё тотальное превосходство в магии и технологиях, у Агентства есть нерушимые цепи, которыми оно само себя сковало. Бюрократия. Адская машина необходима, но делает принятие любого решения, обработку любого запроса невероятно медленной и сложной.

кб	Локации
1	Бесконечный неевклидовый офис
2	Секретная точка, официально работающая, как бар
3	Лаборатория, где ведутся исследования по новым магическим технологиям
4	Конспирологическая квартира секретного агента
5	Фургон, полный прослушивающих артефактов
6	Дирижабль "Навуходоносор", способный совершать скачки сквозь пространство и время

кб	Представители
1	Оркадий, до абсурда честный и принципиальный орк-инспектор
2	Лживый и обаятельный мимик-шпион (точное имя неизвестно)
3	Серхио, верный волк-детектив с проблемами и его дух-хранитель (внутренний голос? галлюцинация?) в виде зайца
4	Тиль, освобожденный и принятый на работу известный аферист

5	Пиноккио фон Франкенштейн, безумный и эксцентричный изобретатель, делающий чудеса на грани техники и магии с помощью эфира
6	Агент "А", последний (и обычно катастрофический) метод в решении задач

кб	Чем занимаются
1	Контрразведка
2	Ликвидация магических угроз
3	Секретные разработки артефактов
4	"Чистка" неудобных воспоминаний
5	Обеспечение внутренней безопасности и манипулирование другими фракциями
6	Отвод подозрений и конспирация деятельности организации

кб	Тайна
1	Они создали вирус, поражающий магию
2	Часть агентов - "призраки", те, кто стёрт из памяти людей и реальности
3	Часть похищений - дело рук их лабораторий, а не преступников
4	Активно взаимодействуют со своими отделами в параллельных вселенных и временных потоках
5	ВРАГ - выдумка, очень удобное оправдание для любой деятельности Агентства, даже самой сомнительной
6	Готовы на любые меры, чтобы сохранить город, даже пробудить основателя агентства - всеми забытого бога

Корпорация "Гримм"

Деньги управляют миром. "Гримм" стремится управлять деньгами. Любыми методами. Однако, как бы Корпорация не была богата, вся её власть – карточный замок. Любая ошибка в поставках, расчётах или долгах может стоить Корпорации невероятных потерь. А внутренняя конкуренция между сотрудниками и грызня разных отделов ситуацию лучше не делают.

кб	Локации
1	Небоскреб-пирамида
2	Банк, охраняемый иллюзиями и элементами
3	Торговые галереи и курорты для сверхбогатых
4	Передвижная клиника имени д-р. Яги
5	Красивый и современный офис
6	Дирижабль "Смауг", самый продвинутый и богатый, но его используют исключительно для обзорных экскурсий

кб	Представители
1	Ингвэ фон Обер, Светлый эльф топ-менеджер
2	Тита, фея креативный дизайнер
3	Сэдакш, инкуб-юрист, составляющий самые честные, выгодные и изощрённые сделки
4	Везде успевающий клерк Белый Кролик
5	Катрина, маг среднего звена, умеющая создавать свои копии и работающая в каждом офисе на ресепшене
6	Джон, настолько обычный человек, что он глушит магию

кб	Чем занимаются
1	Банковское дело
2	Скупка редких артефактов
3	Страхование от магических рисков
4	Финансовые махинации и спекуляции
5	Производство новых товаров (зачастую лишь немного отличаются от предыдущих)
6	Реклама, маркетинг и прочее навязывание своих товаров и услуг

кб	Тайна
1	Искусственно создают кризисы, чтобы выгодно кредитовать восстановление
2	Подкупают правительственных лиц и продвигают своих в управляющие должности
3	Есть отдельный банк для эмоций, памяти, сил, жизни; проценты по кредитам невероятно высокие
4	Глава корпорации - бывший муж Червонной Королевы, Король в Жёлтом
5	Обладают собственной небольшой армией наёмников, чьи тела аугментированы артефактами
6	Даже после смерти сотрудники Корпорации продолжают работать на её благо в призрачных офисах с некро-документацией

Издательство "Мифос"

Информация – новая валюта. И журналисты, газетчики, редакторы, фотографы, рекламщики – новые банкиры. "Мифос" стремится стать монополистом на правду, чтобы только это издательство могло её редактировать.

В открытом противостоянии Издательство проигрывает любой другой фракции. Но мало кто посмеет открыто вредить им – они способны испортить репутацию абсолютно кому угодно, поэтому с ними предпочитают дружить. К тому же, у Издательства есть методы по предсказанию будущего, что позволяет подготовиться или даже реагировать заранее.

кб	Локации
1	Штаб-квартира в виде гигантского вращающегося глобуса
2	Типография, где газеты печатают чернилами из туши пророческих спрутов
3	Фотоателье с камерами-обскурами, ловящими души
4	Уличные киоски с говорящими газетами
5	Концерт популярного комика или певицы, где яркий неон хорошо скрывает всю ложь
6	Дирижабль Инки; если быть точным, это гигантский летающий спрут с псионическими способностями, на котором закреплено метеорологическое оборудование

кб	Представители
1	Локи, главный редактор, мастер полуправды
2	Фотограф-доппельгангер, способный быть в двух местах сразу
3	Усталый ведущий новостей оборотень Б.Б.Г.В. (биг бэд грей вульф)
4	Яркая, упрямая и ужасно любопытная репортерша альв Гермера

5	Певица-кошечка Блэки, на вид наивная дура, но на самом деле хитра и амбициозна
6	Тихий скелет-архивариус Скелли, знающий, где похоронены все "скелеты"

кб	Чем занимаются
1	Управление мнениями масс
2	Шантаж
3	Журналистское расследование
4	Поиски компромата
5	Спонсирование и реклама перспективных исполнителей
6	Торговля информацией

кб	Тайна
1	Знают будущее, во всяком случае так считают, потому что вариантов развития событий обычно от 5 до 50
2	Знают как сделать так, чтобы мнение большинства изменило реальность и стало правдой
3	Особо настырные забытые артисты становятся подпиткой для пророческих спрутов
4	Пользуются услугами банды Under Son, чтобы делать грязную работу оставаясь не при делах
5	Самый успешный и честный (что редкость) журналист Валет - бастард одной из Королев, но никто не знает какой
6	У тех, кто слишком долго работает в Издательстве начинают появляться пророческие сны, а кровь постепенно сменяется на чернила

Завод "Логос"

Кроме культурной богемы должны быть и обычные работяги, которые будут поддерживать город в небе, производить изысканные автомобили, обеспечивать дома электричеством, водой, едой.

Может быть рабочие и не способны противостоять вооруженным головорезам, богатым мажорам и могущественным магам, но они не жертвы. Они добывают для города эфир и поставляют его правительству, именно с ними договариваются все контрабандисты. Кроме того, именно они способны в любой момент перекрыть все коммуникации и улицы, восстановить любую технологию и провести по местам, которых нет ни на одной карте.

кб	Локации
1	Гигантские вентиляционные шахты и турбины левитации
2	Плавильные цеха, где работают огненные элементали
3	Сточные коллекторы, где живут мутировавшие существа
4	Общежития для рабочих
5	Свалка отбракованных магических механизмов
6	Дирижабль "Ностромо", пытящий вокруг города, чтобы отремонтировать старые механизмы

кб	Представители
1	Асти, инженер-минотавр, который лучше всех знает лабиринты технических помещений, вентиляцией и прочих ходов
2	Пикси Донька, эксперт по микроскопическим поломкам
3	Труляля и Траляля, сиамские близнецы тролли, работающие грузчиками
4	Кузьма Нафанович, домовый-домоуправляющий

5	Дедушка Вениамин, водяной-сантехник, разбирающийся в любых жидкостях
6	Тапи, борющаяся за коммунизм гоблинша

кб	Чем занимаются
1	Поддержание левитации города
2	Производство маготехники
3	Утилизация магических отходов (очень грязный бизнес)
4	Ремонт городской инфраструктуры
5	Нелегальная добыча эфира
6	Подпольные профсоюзные собрания

кб	Тайна
1	В недрах города они натываются на следы странного народа, о котором никто ничего не знает
2	Часть механизмов заводов буквально живая
3	Город постепенно снижается, но об этом никто не говорит
4	Есть ходы и помещения, которых нет на картах - никто не знает, куда они ведут
5	По каким-то причинам расположение технических ходов и районов города незначительно меняется со временем
6	Они сами не знают, откуда берётся чистая энергия, вода и эфир

Синдикат "Страна Чудес"

Мафиозная семья со строгим кодексом чести, аморальными методами и ширмой "зажравшихся бизнесменов". Пусть их богатые вечеринки, чудаковатые сотрудники и общая атмосфера роскошной богемы не путают – они все волки в овечьих шкурах.

Синдикат – огромная семья, любящая, но со своими проблемами. Они сильны, влиятельны, но в любой момент могут утонуть в трагичных хитросплетениях отношений трёх Королев и их семей.

кб	Локации
1	Ночной клуб "Безумное чаепитие", где невозможно легальное отличить от нелегального
2	Казино "Кроличья нора", место заработка и ведения важных переговоров
3	Театр "Жизнь", место, где разыгрываются не только спектакли, но и чужие судьбы
4	Прачечная для отмыва магических кристаллов
5	Бордель "Семицветик", где можно найти партнёра на абсолютно любой вкус
6	Дирижабль "Снарк", плавающий над городом, чтобы открыть богачам самые лучшие виды

кб	Представители
1	Червонная Королева, известная честью и благородством, а так же капризным характером
2	Мистер Орфей (или просто М_Орфей), директор оперы наяву и король во снах
3	Очаровательный в своей стеснительности Бормаглот, профессиональный киллер

4	Психапатичная Джубдзуб, главная по грязной работе и "чистке"
5	Тиша Мор, соблазнительная и смертоносная вампирша, которая любит свою семью больше, чем власть и силу
6	Альхазред, джин, способный решить любые проблемы (не просто так, конечно)

кб	Чем занимаются
1	Контроль над торговлей роскошью и искусством
2	Производство и распространение изысканных наркотиков для элиты
3	Рэкет «высокого» уровня (вымогательство под видом инвестиций)
4	Контрабанда магических существ
5	Организация запретных развлечений для богатых
6	Отмывание денег через сеть своих заведений.

кб	Тайна
1	Глава Under Son - сестра Червонной Королевы - Черная Королева
2	Спонсируют и продвигают разных деятелей искусств и исполнителей, чтобы ослабить влияние издательства Мифос
3	Ведут дела с заводами Логос, чтобы скупать эфир
4	Поменять древние традиции и обряды, о которых все уже успели забыть
5	Половина всей богемы и аристократии Деймоса повязана кровавыми клятвами с Синдикатом
6	Часто ведут совместные дела вместе с агентством Эйдос, где работает старшая из сестёр - Белая Королева

Банда "Under Son"

Беспринципные бандиты и панки. Отбросы из нищих слоев населения, которые готовы пойти на что угодно ради выживания и денег. Проворачивают самые грязные и грубые дела, но многочисленность и крупный оборот нелегальных товаров позволяют этой разношёрстной банде держаться на плаву.

Они лучше всех знают истинное лицо Деймоса. Весь сброд, все "нежелательные элементы" – их союзники. На первый взгляд, может показаться, что Under Son – неорганизованная шайка, но на деле это сложная и засекреченная сеть информаторов, контрабандистов, силовиков и даже учёных под чутким руководством гениального и амбициозного стратега.

кб	Локации
1	Бар "Якоб и Вильгельм", точка сбора всего сброда
2	Притон любителей фейской пыли
3	Подпольная арена для боёв без правил
4	Склад-магазин нелегальных артефактов
5	Бордель "Красная Шапочка", безопасная территория
6	Самодельный дирижабль из мусора "Летучий Голландец"

кб	Представители
1	"Безумный Шляпник", алхимик, знающий секрет самой чистой "фейской пыли"
2	Майор Вэил, ветеран-зомби с ПТСР
3	Питер, глава сиротского приюта и сложной сети информаторов из беспризорников
4	"Лисица", воровка и мошенница, специалист по ограблению богачей

5	Банда отмороженных наёмник-братьев "7 Гномов"
6	Химера, убежавшая из лаборатории гибрид нескольких магических существ

кб	Чем занимаются
1	Рэкет мелкого бизнеса
2	Контрабанда магических артефактов и существ
3	Ограбление банка
4	Грязная работа для тех, кто хочет остаться чистым
5	Производство и распространение "фейской пыли"
6	Кражи, мошенничество и разные аферы

кб	Тайна
1	Устраняют перспективных конкурентов для корпорации "Гримм"
2	Помогают забастовкам рабочих
3	Разгоняют забастовки рабочих
4	Укрывают множество беглых экспериментов и незаконных мигрантов с земных городов
5	Если отследить запутанную цепочку заказчиков, то некоторые из них ведут к агентству Эйдос
6	Устраивают шумиху, чтобы издательству Мифос было о чём писать

Персонажи

Деймос - это сказка. Кто здесь только не живёт. От великанов до лилипутов, от троллей до фей, от пустынных наг до русалок. У каждой расы обычно есть свой специфический район города или какое-то сообщество.

Персонажи игроков могут быть любыми сказочными или мифологическими существами (на худой конец человеком-волшебником). У вас нет никаких ограничений в этом вопросе.

Персонажи игроков принадлежат к одной из фракций. Если мастер считает это уместным и это подходит предстоящей истории, персонажи игроков могут быть из разных фракций, но для простоты они все могут состоять в одной.

кб	Как ты оказался в Деймосе?
1	Родился
2	Купил билеты
3	По работе
4	Проник нелегально
5	Насильно затащили
6	Какая разница? Главное - как отсюда свалить

кб	В чём твоя проблема?
1	Слишком длинный язык
2	Завышенное эго
3	Слишком милый и добрый
4	Роковая любовь
5	Сильная зависимость

6	Кто-то важный, кто не может сам о себе позаботиться
----------	---

кб	Почему ты не можешь жить обычной жизнью?
1	Нужно ОЧЕНЬ МНОГО денег и в ОЧЕНЬ КОРОТКИЕ сроки
2	Жить обычной жизнью - скука смертная
3	Окружение и "друзья" не дают уйти на покой
4	Спокойная жизнь не даст разузнать все тайны
5	Только слабые и "серые" довольствуются малым
6	А что значит "обычно"?

кб	Как все ваши персонажи оказались связаны?
1	Вы все должны одной и той же влиятельной личности
2	Вам должен один и тот же подонек
3	Вы случайно влипли в одну историю и теперь надо разгрести последствия
4	Просто вы профессионалы, которые хорошо дополняют друг друга, не более
5	Вас всех связывает хороший знакомый, которому очень нужна помощь
6	Может и не покрови, может вы и бесите друг друга до чёртиков, но вы - семья, так было и так будет

Система

Броски совершаются в драматически важные моменты. Если ситуация не несёт в себе рисков или потенциала для развития истории, считайте, что у персонажа всё получилось (если не уверены - посмотрите на его аспекты). Проверки совершают только игроки, мастер может только их модифицировать. Однако, если это необходимо (важный неигровой персонаж делает что-то серьезное), то мастер может в качестве исключения сделать бросок. Для проверок используются шестигранные кости.

Аспекты персонажа

У каждого персонажа есть набор аспектов. Каждый аспект имеет значение от 1 до 3.

На начало игры у персонажа есть 9 аспектов. Для простоты считайте так: 3 отражают его род, наследие и то, чему его научила семья, 3 - приобретенные, профессиональные навыки, 3 - особенности его личности. Три аспекта имеют значение 2, остальные - 1.

Кроме того, придумайте один или несколько пагубных аспектов. Их суммарная сила должна быть равна 3.

Например

Руди - Ифрит. Он муж успешной эльфийки-менеджера из корпорации Гримм. Её повысили и поэтому её перевели в отдел в Деймосе. Жизнь налаживалась, но она неожиданно пропало. Теперь у Руди куча долгов и страстное желание найти жену.

Аспекты Руди

Огненный дух - 1

Ожившая магия - 2

Утонченность Востока - 1

Заботливый домохозяин - 2

Согревает, а не обжигает - 1

Восточные сладости - 1

Согревающая харизма - 2

Пылающее любовью сердце - 1

Упертый и целеустремлённый - 1

Пагубные аспекты Руди

Жуткая аллергия на холод и лёд - 1

Сделает ВСЁ ради жены - 2

Примеры Аспектов, которыми может обладать персонаж

кб	Аспект наследия	Пояснения
1	В горящем теле горящий дух	У тебя не только горячая голова, но и всё тело, ты буквально объят пламенем
2	Касание матери-природы	Растения буквально расцветают под твоими пальцами и слушаются твоих желаний
3	Преимущества крохотных размеров	Ты не просто миниатюрный, ты умеешь извлекать из этого максимум пользы
4	Пара свободолюбивых крыльев	У тебя есть крылья и ты отлично летаешь
5	Я и есть оружие	Когти, зубы, яд - любое врожденное оружие, использование которого сродни дыханию
6	Слепой, но всевидящий	Ты слеп, но тебе и не нужны глаза, у тебя иной способ восприятия - через запахи, эхолокацию или даже ауры

кб	Аспект навыков	Пояснения
1	Мастер рапиры и даги	Отличный фехтовальщик и, вероятно, амбидекстр
2	Ловкость рук и никакого мошенничества	Фокусы, мухлёж в картах, может карманные кражи
3	Секреты нелегальной алхимии	Ты видел и, возможно, пробовал добрую половину черного рынка ингредиентов

4	Пальба из всех стволов	Специалист по практическому использованию огнестрела
5	Специалист по магическим системам безопасности	Ты умеешь обезопасить территорию глифами и рунами и знаешь, как их обойти
6	Мелкий шрифт	Ты знаешь, как работают договора, знаешь, куда смотреть и на что обращать внимание

кб	Аспект личности	Пояснения
1	Прагматичный до цинизма	Этот мир прогнил и твоя душа тоже, ты никому не веришь и тебя сложно впечатлить
2	Всегда идти до конца	Упорный, целеустремлённый, волевой или же по-простому чертовски упрямый
3	Аналитический ум	Ты всегда просчитываешь свои и чужие шаги наперёд
4	Роковая красота	Ты чертовски привлекательный, ты это знаешь и активно пользуешься этим
5	Внутренняя пустота	Тебе нечего терять
6	Очаровательная наивность	Ты настолько милый, что окружающим инстинктивно хочется позаботиться о тебе

кб	Аспект агентства	Пояснения
1	Призрак	Ты стёрт из реальности, вся твоя предыдущая жизнь известна лишь тебе

2	Хроно-сдвиг	Ты живёшь сейчас и на 2 секунды впереди, это не даёт пророческих способностей, но тебя тяжело застать врасплох
3	Учёный на грани	Твои изобретения и методы неэтичны, но крайне эффективны
4	Над законом	Ты спасаешь Деймос, поэтому ты можешь позволить себе обойти большинство законов
5	Ужас бюрократии	В бюрократическом аду ты чувствуешь себя дома, что пугает окружающих
6	Суперагент	Видел тех крутых шпионов в фильмах? Это ты

кб	Аспект корпорации	Пояснения
1	До неприличия много денег	Деньги побеждают
2	Социальный паук	Ты знаешь, кто с кем спит, кто кого ненавидит - все слухи и сплетни в твоей паутине
3	Компетентный бездельник	Мастерски изображаешь бурную деятельность, притворяешься профи там, где ничего не смыслишь, и умеешь выглядеть важным
4	Офисный планктон	Серый и незаметный винтик, но это не позиция жертвы, а стратегия выживания
5	"Серая" бухгалтерия	Тебе известны 1000 и 1 схема по обходу законов и налогов и, соответственно, как всё это разоблачить в чужих отчётах
6	Брокерская акула	Одна твоя аура говорит всем в комнате, кто тут доминирующий альфа

кб	Аспект издательства	Пояснения
1	Клякса будущего	Будущее расплывчато, но ты можешь подглядеть парк вероятностей и подправить
2	Гипнотический голосок	Тебя, как сирену, можно слушать бесконечно, твоё пение вводит в транс, а разговор чарует
3	Информационный шум	Ты можешь говорить не затыкаясь часами, отвлекая и убалтывая кого угодно
4	Чуйка на правду	У тебя нюх на правду, только ты не всегда его используешь, чтобы рассказать правду всем
5	Момент "истины"	Мастерство сочетания лжи и полуправды позволяет управлять мнением масс
6	Жизнь в стиле джаз	У тебя отличный слух, чувство ритма и навыки импровизации на любом инструменте

кб	Аспект завода	Пояснения
1	Крепкий работяга	Тяжёлый труд не убил твоё здоровье, а закалил его, превратив тебя в биомашину
2	Идейный вдохновитель	Ты умеешь толкать пламенные речи, разжигать сердца и вести за собой хоть в пекло
3	Перебрать любой карбюратор	Чтобы не сломалось, ты это починишь, хоть фонарик, хоть движок дирижабля-прыгуна
4	Ходок	Ты побывал практически в каждой дыре, поэтому знаешь короткие и незаметные пути
5	Чистильщик	Ты знаешь, как навести порядок в любом месте и как незаметно избавиться от биомассы
6	Хламо-мастер	Ты способен собрать что угодно из мусора и это даже будет какое-то время работать

кб	Аспект синдиката	Пояснения
1	Абсурдная удача	Тебе просто дьявольски везёт! Или не просто?
2	Кровные узы	Семья тебе всегда поможет
3	Договор дороже крови	Ты можешь заключать пакты на крови и горе тому, кто нарушит условия сделки
4	Светский лев	Придворный этикет, риторика, бальные танцы, приемы и социальные игры для тебя обыденность
5	Плащ, кинжал и яд	Бег по ночным крышам, нож в спину, яд в бокал - вся эта романтика про тебя
6	Это кукла, а не вуду	Тебе известно темное колдовство или ты просто любишь плести и наряжать кукол

кб	Аспект банды	Пояснения
1	Глаза и уши на улицах	У тебя есть связи в любой подворотне, тебя знают все бомжи, мелкая шпана тебя уважает
2	Бешеный пёс	Ты всегда дерёшься, как в последний раз, с всепоглощающей яростью
3	Отчаянный сорвиголова	Ты любишь рисковать, а потому, когда ты ставишь на кон собственную жизнь, будто сама реальность тебе помогает
4	Тень в подворотне	Ты растворяешься в тенях и толпах, что тебя практически невозможно заметить
5	“Феечка”	Ты шаришь в фейской пыли, все варщики и торчки с тобой на короткой ноге
6	Переломанный	Жизнь столько раз тебя ломала (буквально и фигурально), и ты каждый раз вставал, так что тебя не привыкать

кб	кб	Пагубный аспект	Пояснения
1-3	1	Сидишь на фейской пыли	Тяжелая форма зависимости со всеми вытекающими
	2	Смертельная болезнь	Медицина и лечащая магия далеко продвинулись, но у тебя что-то уникальное, либо у тебя мало денег
	3	Непереносимость солнца и серебра	Жутчайшая аллергия на солнечный свет и серебро, вплоть до ожогов 3 степени
	4	Живым или мёртвым	Тебя разыскивают, может даже плакаты висят по городу
	5	Проданная душа	Всё сильно зависит от того, кому и за что ты продал душу, но всё равно чувство долга тяготит
	6	Плавящая мозг истина	Ты узнал что-то, что нельзя узнавать смертным
4-6	1	Личный враг Фортуны	Тебе попросту не везёт
	2	Слишком вкусная кровь	Твоя кровь обладает столь дивным вкусом и ароматом, что многие теряют от неё голову
	3	Только правда	Ты не умеешь лгать, вообще
	4	Вместилище древнего духа	Внутри тебя живёт ещё одна душа, вы оба не рады такому соседству
	5	Приковывающая взгляды красота	Ты слишком много внимания привлекаешь, что далеко не всегда хорошо
	6	Слишком крупный и неповоротливый	У огромного роста и большого размера есть свои недостатки

Проверки

Когда ты сталкиваешься с препятствием, противником или сложной задачей, тебе нужно выбрать аспекты и предпринять действие. Если у тебя есть подходящие аспекты, и тебе никто не мешает, либо ситуация не предполагает негативных последствий, то бросать кубики не нужно — у тебя и так всё получится. Если всё же задача непростая и рисковая, то нужно бросать кубики. Сложив значения всех аспектов, которые используются в решении проблемы, получится число бросаемых кубиков. Каждый кубик, на котором выпало “5” или “6” приносит 1 успех.

Например

Руди нашёл коллегу своей жены и пытается что-то выяснить у него о том, что с ней случилось. Для этого он будет использовать Аспекты "Согревающая харизма", "Пылающее сердце", "Упёртый и целеустремлённый". Итого он будет бросать 4 куба. Но Мастер предупреждает: коллега почему-то очень не хочет ничего рассказывать, да и вообще он какой-то нервный, поэтому сложность будет 2, а не 1.

Цена успеха

Если в проверке для успеха не хватило 1-2 успехов (и при этом есть хотя бы 1 успех), то игрок вместе с мастером могут решить, что произошёл успех с последствиями. Это означает, что персонаж добился желаемого, однако с какими-то осложнениями в процессе или неожиданными проблемами в будущем.

Например

Руди кинул 4 куба: 1, 3, 4, 6. Один успех, однако нужно было два. Игрок и Мастер соглашаются на успех с последствием. Коллега рассказывает, что жену Руди перевели в отдел "Некро-инвестиций", но после этого к ним вламывается служба безопасности “Тримм”, которая хочет предотвратить утечку конфиденциальной информации.

Много составные проверки

Обычно для решения какой-то проблемы достаточно 1 успеха, но на усмотрение Мастера особо сложные или комплексные задачи потребуют 2 и более успехов, которые не обязательно набирать за один бросок.

Например

Руди начинает убегать. Мастер решает, что, чтобы избавиться от погони, потребуется 5 успехов. Первый бросок – 2 успеха. Руди бежит, но коллегу его жены повязали. Второй бросок – 1 успех. Руди вырывается на улицу, по нему начинают стрелять из тесла-ганов, он получает Аспект "Шоковое состояние 1" (об этом подробнее в разделе "Ранения и смерть"). Третий бросок – 2 успеха. Руди успешно скрылся, но теперь он ранен и неизвестно, что будет с коллегой, который помог ему.

Аспекты обстоятельств

У обстоятельств и предметов тоже могут быть аспекты, которые могут мешать и помогать. Если персонажу что-то мешает, то отнимите от бросаемых костей значение аспекта. А если ему что-то помогает, то наоборот – добавьте.

Например

Руди скрылся и пытается что-то узнать об отделе "Некро-инвестиций" в корпорации "Гримм". Но Мастер сообщает, что его ищут отдел безопасности и полицейские, поэтому вводится новый Аспект "В розыске 2".

Пагубные аспекты и Удача

Игрок может решить, что его пагубный аспект ему будет мешать в проверке. Тогда пагубный аспект будет работать, как негативный, отнимая от бросаемых костей количество кубов, равное своему значению. Но независимо от результата проверки он получит Пункт Удачи. В будущем он сможет в любой момент потратить Пункт Удачи, чтобы в любой проверке перебросить все неудачные кубы. Пункты Удачи копятся и сохраняются между игровыми встречами.

Например

Руди решает залечь на дно. Мастер просит сделать проверку, насколько успешно Руди замечает следы, как хорошо прячется и маскируется. Игрок решает использовать Пагубный Аспект "Жуткая аллергия на холод и лёд 1" – Руди будет прятаться в жарких местах, близко к источникам огня и тепла,

в самых очевидных для ифрита местах. Он получает штраф -1 кубик к броску и 1 Пункт Удачи, который сможет использовать в дальнейшем.

Но также пагубные аспекты могут и помогать. Если это уместно, персонаж может добавить значение пагубного аспекта к своему броску. После броска нужно проверить каждый добавленный кубик: если на нём выпало число меньшее или равное значению аспекта, то аспект срабатывает негативно. Если используется несколько негативных аспектов, то считается их общая суммарная сила.

Например

Руди в отчаянии: его жена пропала, и он вышел на след мелкого информатора, который, как он уверен, знает, куда её увезли. Информатор – скользкий тип и не горит желанием говорить. Руди решает использовать свой пагубный аспект «Сделает ВСЁ ради жены 2» как преимущество: отчаянная решимость придаёт ему сил. Он добавляет 2 кубика к проверке запугивания. Базовые кубики (по основным аспектам) + 2 кубика от пагубного аспекта. Результаты: 5, 3, 2, 1. Добавленные кубики — 2 и 6. Одно значение равно 2, поэтому аспект срабатывает негативно. При этом у него 2 успеха, проверка успешна. Информатор юлит и Руди, не выдержав, хватается информатора за лицо горящими руками, оставляя глубокий ожог. Информатор выпаливает всё, что знает, но его крики привлекают внимание и заставляют Руди задуматься о том, кто он такой.

Ранения и смерть

Персонажа можно ранить или убить. Считайте, что если персонажа ударили ножом или отравили, он получает соответствующий аспект и постоянный штраф на все действия. Если ему будут продолжать вредить, то штраф этот будет увеличиваться. Чтобы избавиться от него, нужно отдохнуть и потратить время на лечение. Если штраф вырос до -6, то персонаж заканчивает своё приключение.

Например

Руди пытается силой выбить из мелкого гоблина-информатора секреты о Корпорации “Гримм”. Но ранее он получил аспект “Шоковое состояние 1”. Так как он не отдохнул с тех пор, аспект всё ещё с ним, поэтому Руди получает штраф -1 к броску, ведь гоблин видит, что тот, кто пытается его запугать, сам в не очень хорошем состоянии.

Превозмогание

Во время любой проверки персонаж может выложиться на максимум своих сил. В этом случае он может отметить любое количество своих аспектов, участвующих в проверке, и добавить их значение дважды. Все отмеченные аспекты вычеркиваются и не могут быть использованы в дальнейшем. Чтобы вернуть их себе, нужно отыграть сцену восстановления и реабилитации.

Например

Руди очень нужна эта информация. Для запугивания он использует аспекты "Огненный дух", "Пылающее любовью сердце", "Упертый и целеустремлённый". Суммарно 3, но из-за аспекта "Шоковое состояние 1" он будет кидать только 2 куба. Тогда Руди будет превозмогать: он вычёркивает аспект "Огненный дух" и за него добавляет не 1 куб, а 2. Он покажет весь свой внутренний огонь, чтобы запугать гоблина. Но после проверки он не сможет пользоваться этим аспектом— перегорел. Чтобы восстановится ему понадобится, например, отдохнуть в ванне с магмой.

"Нулевые" Шансы

Если у персонажа по каким-то причинам 0 или меньше кубов, то кидайте 1 кость, но считайте, что успех принесёт только лишь "6".

Например

Руди пытается незаметно через город пройти к безопасному месту. Но у него не только нет подходящих аспектов, так ещё и "В розыске 2" мешает. Но он всё равно решается – он кидает один единственный куб. Выпадает 5. В других условиях это был бы успех, но по правилам "Нулевых Шансов" успехом считается только 6. Руди привлекает внимание стражей порядка.

Развитие

В ходе истории вы вместе с Мастером можете решить, что персонаж получил новые аспекты или развил уже имеющиеся. Обычно это происходит после важных сюжетных вех.

Например

Руди отделался от очередной погони в нижних районах Деймоса и в ходе перестрелки с полицейскими подружился с членами банды "UnderSon". Пообщавшись, они решили взять его к себе на испытательный срок. Игрок и Мастер обсуждают, что Руди неплохо продвинулся в своём расследовании и погрузился в криминальный мир Деймоса, о котором до этого только читал в газетах. Поэтому они решают, что у Руди появляется новый Аспект персонажа "Член банды 1".