

Антиквары

«Приветствуем и поздравляем! Вы оказались в этом городе не случайно, вы выбрали его для своей обители, для своего ремесла. Не просто так. Только вы знаете почему. Будь это Нью-Йорк или Рио-де-Жанейро, возможно, Санкт-Петербург или Каир, или, быть может, Пекин или Сидней (или даже вымышленный городок на побережье Листенбурга), вы оказались здесь, чтобы сотворить историю. Каждый предмет хранит в себе большую память, но вы знаете, что артефакты скрывают гораздо большее, чем можно представить.

Вы – антиквары, и ваша цель – собрать их всех.

Но вы не обычные владельцы очередного ломбарда на углу, нет! Вы хтонические сущности, сила которых почти безгранична. Конечно пока вас не изживут со свету все святые угодники и вам не придётся начинать почти что с нуля, опираясь лишь на тех кто достаточно отчаян чтобы вас слушаться...»

Авторы: Валентин “Самеди” Рудак; Иван Старицев

Ключевые Слова: Ветвь, хрусталь, мать.

Введение

Эта игра посвящена истории одной Сущности или группе таковых, что не благодаря, а вопреки пытается достичь своих целей. Для игры вам понадобятся игральные кости номиналом в к4; к6; к8; к10; к12; к20; к100.

Порядок же игры таков:

- Вы определяете тип **Двора**;
- Сочиняете ваши общие **Цели**;
- Записываете стартовое значение **Артефактов**;
- Ознакомившись с трекером **Цикла**, распределяете три навыка **Носителя**;
- Сочиняете **Компетенцию** к навыку;
- Определяете тип **Сущности**;
- Сочиняете **Цели** вашей **Сущности**;
- Играете свою историю, пока **Хрустальное Колесо** не загонит вас в **Материнскую Реликвию**;
- Определяете тип **Материнской Реликвии**;
- Записываете стартовое значение **Власти Материнской Реликвии**;
- Сочиняете стартовые **Ветви** деятельности **Культа** и их **Глубину**;
- Стараетесь достичь всех поставленных **Целей**, скитаясь по **Хрустальному Колесу** в процессе!

Двор

1. Тип “Двора”

Итак. Независимо от того, сколько участников находится в составе **Двора**, его **Тип** определяет, какие особенности вы получите. Помните: выбирая **Тип** вашего **Двора**, вы выбираете жанр и стиль вашей игры.

Игромеханические особенности:

Ознакомьтесь и выберите один из **Типов**, или же броском 1к6 примите выпавший вариант и получите +1 к стартовому значению **Власти**.

1. Демоны	Библейские ангелы или же античные Даймоны-Концепты. Вы обречены на великие свершения. особенности: “ <u>Демииурги</u> ” вы были в этом мире раньше всех: <i>+1 к стартовому значению Власти.</i> “ <u>Инквизиция</u> ” каждое ваше действие влечёт нежелательное внимание: Цикл приближается к фазе <i>Материнской Реликвии</i> быстрее (+1 к каждому продвижению).
2. Призраки (мёртвых людей)	Мстительные души, Гадкие полтергейсты и Тёмные Фантомы с множеством незаконченных дел - к кому вы будете взывать? особенности: “ <u>Жуткое Место</u> ” всякий дважды подумает прежде чем соваться к вашим вещам: <i>на 1 меньше (при минимуме в 1) расходы Артефактов при любой их трате.</i> “ <u>Прах к праху</u> ” даже обретя Носителя , вы всё таки не принадлежите миру до конца: Материя не может превышать значения выше 30.
3. Духи (мест и вещей)	От домовых до городских и от водяных до леших. Вы манифестация

	силы и памяти материи. особенности: <u>“Соль Земли”</u> будучи сами ближе к вещам, вы замечаете их там где всякий пропустит: +1 Артефакт при любом получении Артефактов <u>“Привязанные”</u> сложно иметь огромный Культи, будучи столь ограниченным; максимальная Глубина любой Ветви Культа не может превышать к12.
4. Феи	Вы слишком давно живете бок о бок с людьми и лучше чем кто-либо понимаете их и тот мир, в котором они живут. особенности: <u>“Знание Людей”</u> вы знаете людей как никто другой: +10% на все броски по Человечности. <u>“Щедрость”</u> материальные блага для вас ничто: - 1 Артефакт при любом получении Артефактов.
5. Фольклор	Как национальные герои старых преданий и сказок, так и современные городские легенды под прицелом небезызвестных Фондов. особенности: <u>“Традиции”</u> ваша слава впереди вас помогает вам: + 1 к Глубине каждой новой Сферы Культа <u>“Суеверия”</u> слишком многие знают правила поведения с вам подобными: Человечность не может превышать значения выше 30.
6. Смешанный	Сборная мешанина в формате Семейки Адамс или чего-то даже более экзотического - вы такие разные, но всё таки вы вместе! особенности: <u>“Рука руку моет”</u> по началу легче обмениваться Культистами, раз уж нашли повод сплотиться: + 1 к стартовому кол-ву Сфер <u>“Седьмая вода”</u> сложнее двигаться, имея мало мостов между собой: цена повышения значения Власти больше на 1

2. Цели “Двора”

Ваше общее целеполагание как игроков и персонажей, призванное объединить **Двор** общей задачей.

Целей может быть 3 типа, и их удобнее представлять как выбор желаемой длительности игры:

- Малая цель - актуальна для ваншотов или второстепенных задач в более длительных историях.

(например: добыча артефакта определенного типа; вербовка определенного числа культистов; иная нарративно удобная цель не крупного масштаба)

Награда - 1к4 **Артефактов**.

- Средняя цель - вектор для короткой кампании.

(например: арка конфликта с антагонистом; организация сложного события; иная нарративная цель, на которую может потребоваться около 4 игровых встреч)

Награда - 1к4 + 1к10 **Артефактов**.

- Крупная цель - подходит для длительной кампании.

(например: сбор полного набора конкретных реликвий; создание собственной конфессии; иная нарративная цель, для достижения которой потребуются несколько месяцев игры)

Награда - 1к4 + 1к10 + 1к20 **Артефактов**.

3. “Артефакты”

Это самый важный ресурс для ваших Антикваров!

Артефакты могут представлять собой любые ценные вещи. Их количество ничем не ограничено. Нарративно, **Артефакты** являются универсальной валютой для бартера, проведения ритуалов или заключения сделок (цены устанавливаются ведущим). Количество имеющихся у ваших персонажей **Артефактов** отражает для мира вашу состоятельность, успешность и авторитет.

Игромеханические особенности:

Используется как дополнительный модификатор при бросках (1 **Артефакт** = +1 к результату броска, можно добавлять неограниченное количество). Стартовое количество **Артефактов** = 6 * (кол-во игроков). Максимальное количество неограниченно.

Все **Артефакты** во **Дворе** общие. Игроки должны договориться друг с другом, кто и на что будет тратить это общее богатство. Зарабатывать и собирать их нужно тоже в общую коллекцию.

Сущность

Хрустальное Колесо – это иллюстрация неизбежного даже для вас течения времени. Каждая заявка игрока двигает его личный **Цикл** (помечается на листе персонажа).

Будучи в Носителе, ваши безусловные успехи будут двигать его на +1 сегмент, а ваши условные успехи на +2 сегмента.

Будучи же в Материнской Реликвии, ваши успехи будут двигать его на +2 сегмента, а ваши провалы на +1 сегмент.

1. “Носитель”

Сами вы выбрали этот облик или его для вас сделали, это лучший облик из имеющихся, ваша совершенная форма. Это может быть долго подготавливаемый слуга, что отдал себя как сосуд для вас, своего владыки. Может быть тело, сотворённое ритуально. А возможно, это временный аватар, что вы изваяли сами при помощи обрядов и жертв. Как бы то ни было, вы явлены материальному миру и свободны для любых деяний на которые осмелитесь!

У вашего **Носителя** есть три грани, аналог навыков:

- Материя. Эта грань подразумевает умения персонажа понимать и влиять на всё материальное: вещи физические, природные, искусственные и осязаемые.
- Человечность. Эта грань подразумевает умения персонажа понимать и влиять на всё социальное: концепции, эмоции, мнения и решения.
- Ноосфера. Эта грань подразумевает умения персонажа понимать и влиять на всё сверхъестественное: Мистика, поверья, оккультизм и магия.

Игромеханические особенности:

Значение каждого навыка может быть от 0 до 100, но их сумма не должна превышать 100. Игрок самостоятельно выбирает предпочитаемый баланс между своими гранями. При смене **Носителя**, игрок может заново перераспределить баланс между своими гранями.

Для игры в качестве **Носителя** вы используете 1к100 (он же процентник) или 2к10 (1к10 киньте дважды на худой конец), выбрав, какой отвечает за десятизначные значения, а какой за единичные.

Результат броска считается «безусловно успешным» если он равен или ниже значения целевого навыка, соответствующего заявке.

Если бросок выше, то он считается «условно успешным» и, несмотря на то, что ваш персонаж преуспевает в испытании, за этим следуют осложнения. В идеале рекомендуется чтобы осложнение придумывали другие сопартнеры или ведущий.

2. Компетенция

У каждой **Грани** могут быть **Компетенции**. Они показывают то, в чём ваш персонаж особенно хорош, и выбираются исходя из **Типа Сущности**, сродни тега или ярлыкам. Рекомендуется сочинять более

общие термины для коротких игр (например: кулинария; криминал; ритуалы) и более подробные для долгих игр (например: десерты; наркобизнес: прорицание).

Игромеханические особенности:

При уместности упоминания в нарративе заявки той или иной **Компетенции**, игрок может поменять значения на к100 местами по своему желанию.

Количество **Компетенций** неограниченно. Получение же новых стоит в **Артефактах** = 2 * (кол-во имеющихся **Компетенций**), или 3 если **Компетенция** не соответствует **Типу Сущности**.

3. Тип “Сущности”

Вы уже определили, к какому **Двору** Вы принадлежите, но теперь Ты определишь каким **Типом** сущности Ты являешься. Каждый из вариантов универсален для любого **Двора** и призван показать Твою индивидуальность и направленность при **Дворе**.

Игромеханические особенности:

Ознакомьтесь и выберите один из **Типов**, или же броском 1к6 примите выпавший вариант и получите +1 к стартовому значению **Власти**.

1. Проявленный	1 Компетенция в <u>Материи</u>
2. Шепчущий	1 Компетенция в <u>Человечности</u>
3. Наблюдающий	1 Компетенция в <u>Ноосфере</u>
4. Многоликий	1 любая Компетенция, но обязательная замена на другую при получении нового носителя
5. Созависимый	нет Компетенции, но можно помогать* Культom Носителю
6. Эпохальный	1 любая Компетенция, но обязательная замена на другую при выполнении любой, средней или крупной цели

*вместо замены значений на к100 можно добавлять к броску кости **Ветви** своего **Культа**, но как и **Компетенции** требует уместности в нарративе заявки.

4. Цели “Сущности”

Как у **Двора** есть свои амбиции и стремления, так и у вашего персонажа есть свои чаяния и планы. Тем не менее вместе вы куда могущественнее, чем поодиночке, поэтому вам доступны только два вида личных **Целей**:

- Малая - подходит для дела, которое хочется успеть за одну игровую сессию.

(например: провести переговоры с важным персонажем; изучить новый для себя район; иная нарративная цель, которая вероятнее всего успеется за запланированную встречу)

Награда = 2 **Артефакта**

- Средняя - подходит для личных проектов, после которых персонаж как-либо изменится.

(например: распространить своё влияние на другой регион; возродить в новой инкарнации свою любовь; иная нарративная цель, которая ощутимо влияет на личный рост персонажа)

Награда = 5 **Артефактов**

Материнская Реликвия

Поздравляем. По своему желанию скрываясь от мира, или же будучи изгнанным из своего **Носителя**, но теперь вы заперты как **Реликвия**, одержимая сущностью, что желает всеми силами закрепиться в этом мире и вернуть себе свободу действий. Тем не менее поскольку вы намертво привязаны к конкретному объекту, сделать это будет не так-то просто. Тут вам пригодятся и мистические силы, что вы можете проецировать через вашу реликвию, и верные подручные **Культисты**, что будут вашим голосом руками и глазами в этом мире.

1. Тип “Реликвии”

От **Типа** зависит то, какими способностями вы можете обладать и как влиять на реальный мир. Помните: все ваши способности носят не прямой характер.

Игромеханические особенности:

Ознакомьтесь и выберите один из **Типов** или же броском 1к6 примите выпавший вариант и получите +1 к стартовому (или при повторном попадании в **Материнскую Реликвию** к прежнему) значению **Власти**.

1. Оружие (Например: кинжал, пистолет, гильотина, бита и т.п.)	Вы распространяете ауру жестокости и насилия, провоцируя людские конфликты и бедствия. Способность: - Вы получаете возможность забирать жизни разумных, конвертируя их во Власть. Совершаете бросок Культа (сложность определяет ведущий). При успехе жертвоприношение совершено (+1 Власть), при провале вы можете принести в жертву члена своего Культа понизив Глубину участвовавшей в броске Ветви на единицу, чтобы изменить результат на успех.
2. Предмет искусства (Например: картина, музыкальный инструмент, статуя и т.п.)	Вы постоянно притягиваете к себе новых последователей, замороженных вашей аурой. Способность: - Получите два бесплатных повышения Глубины Ветви вашего Культа. - Получайте +1 к Власти, каждый раз, когда увеличиваете количество Ветвей Культа.
3. Носитель информации (Например: видеокассета, дискета, флешка, сайт, диск, гримуар и т.п.)	Вы обладаете способностью поработать умы своих последователей, что позволяет лучше управлять ими. Способность: - Значение Власти удваивается при бросках Культа. - Открыт новый личный ресурс: Копии – это меньшие, более слабые, версии вашего Реликвария, которые является ½ Артефакта, так как не вмещают вашу суть, а лишь имитируют её. Совершите бросок Культа (сложность определяет ведущий). При успехе вы получаете две единицы, про провале одну единицу параметра Копия.

4. Природный предмет (Например: череп быка, рука святого, корень в форме сердца и т.п.)	Вы не можете иметь свой культ, вашими руками и голосом является только один человек - глашатай вашей воли. Но вы можете поработать других меньших духов и существ, подчиняя их. Способность: - Вашему единственному последователю доступна часть вашей истинной силы (+5 к броску Культа, за каждую Компетенцию), - Открыт новый личный ресурс: Фамильяры. Это слабые и сломленные Сущности, подчинённые вам. Они являются Ветвью Культа, которая повышает Глубину только при получении вашим Двором нового Артефакта, с шансом в 50%.
5. Место (Например: дом, дерево, скала, памятник, конкретная лестница и т.п.)	Вы обладаете способностью частично являть свой истинный облик и в таком виде взаимодействовать со смертными, заключая с ними контракты и даруя частичку своей силы, что обеспечивает вам сильных культистов. Способность: - Ваши стартовые и новые Ветви Культа = к8, но у вас не может быть Ветвей Культа больше, чем Власть.
6. Одежда (Например: шляпа, трость, брошь, плащ, платье, кулон и т.п.)	Вы та причина, по которой все привыкли говорить «встречают по одежке...». Будучи притягательной регалией, вам легче заинтересовать новые умы под вашу идеологию, и проще заявлять о себе. Способность: - Цена улучшения Ветвей и их Глубины в формулах улучшения меняет с 3 на 2. - Модификатор Власти увеличивается на +2

Для активации способности вашего **Реликвии**, совершите бросок **Культа**. Этот бросок будет отображать попытку ваших **Культистов** последовать вашим туманным указаниям.

1. “Власть”

Это показатель силы вашей **Реликвии** и того, насколько хорошо из неё вы можете влиять на смертных.

Игромеханические особенности:

Стартовое значение = 1, и не может быть меньше. **Власть** выражается модификатором, который добавляется к результату броска вашего **Культа**.

Власть 1	Власть 2	Власть 3	Власть 4	Власть 5	Власть 6
+5	+10	+15	+20	+25	+30

Вы можете использовать имеющиеся у вас **Артефакты** чтобы усилить собственное вместилище, совершив бросок **Культа** (сложность устанавливает ведущий).

Цена такого ритуала = 3 * (текущее значение **Власти**).

При успехе потратьте **Артефакты**; **Власть** растёт на одну ступень. При провале **Артефакты** расходуются, **Власть** не растёт.

При смене **Реликвария**, в ходе **Цикла** ваша **Власть** слабеет – понизьте значение **Власти** на 3 ступени.

Культ

Последователи – это главная ваша сила. Они ваши глаза, уши, руки и другие полезные части тела, коих вы в текущей форме существования лишены.

Игромеханические особенности:

Для игры в качестве **Реликвария** вы используете пул игральных костей разного номинала, от к4 до к20. Результатом бросков является сумма значений всех брошенных костей. Сложность определяет ведущий, в качестве ориентира можно брать значение граней последнего **Носителя**, но помните что если в **Носителе** ваши броски так или иначе приводят к успеху, то **Культисты** при провальном броске действительно запарывают дело.

1. “Ветвь”

Каждый **Культ** имеет различные **Ветви** своей деятельности. Они определяют его возможности и направленности, а также позволяют вам обосновывать проверки в соответствующей сфере.

Ветви обозначают абстрактную специализацию ваших последователей сродни тегам или ярлыкам. Как и с **Компетенциями** рекомендуется сочинять более общие термины для коротких игр (например: спортсмены; предприниматели; чиновники) и более подробные для долгих игр (например: шахматисты; автодилеры; прокуроры).

Игромеханические особенности:

Ветвь - это показатель того, сколько костей в пуле на бросок **Культа**.

Стартовое количество **Ветвей** у каждого игрока = 3 - (кол-во игроков) при минимуме в 1.

Максимальное количество **Ветвей** у каждого игрока = 3 + (текущее значение его **Власти**).

Стоимость получения новой **Ветви** у каждого игрока = 3 * (кол-во его имеющихся **Ветвей**) штук **Артефактов**.

2. “Глубина”

У каждой **Ветви** есть **Глубина**, показывающая, насколько ваш **Культ** масштабный и подготовленный.

Игромеханические особенности:

Глубина - это показатель того, какие кости есть в пуле на бросок **Культа**.

Стартовая **Глубина Ветви** – к4, максимальная – к20.

1	2	3	4	5	6
к4	к6	к8	к10	к12	к20

Стоимость повышения **Глубины** на одну ступень:

3 * (текущее значение **Глубины** улучшаемой **Ветви**) штук **Артефактов**.

Например:

«*Церковники 4*»: где «*Церковники*» — это **Ветвь Культа**, а «4» – это показатель **Глубины**. Итого для осуществления действий вашего **Культа** вам необходимо обосновать ведущему уместность использования той или иной **Ветви** в конкретной заявке и совершить бросок костей всех уместных **Ветвей**. Затем посчитать сумму, выпавшую на всех костях, и сравнить

полученное значение с сложностью, определяемой ведущим.