

Осколки Аркана



Настольно ролевая игра.
Приключения на колоде карт Таро в мире фэнтези-цыганского сеттинга.

Ключевые слова: Хрусталь, Ветвь, Мать

Использована нейросеть DALL-E
Версия редакции: 03.FS.25

Для конкурса НРИ-кошевар
Номинация: Сам сварил
Автор: Котович Всеволод

Предания Расколотых земель

Введение

Об игре

Настольная ролевая игра **Осколки Аркана** позволяет окунуться в увлекательный мир приключений используя для игры колоду карт Таро. Или любой ее аналог содержащий 72 карты. 14 карт младшего аркана 4-х мастей и 22 карты старших арканов.

Проверки в игре, боевые столкновения а также изменения хода сюжета происходят за счет различных гаданий.

Основные мотивы и подготовка к игре

Мир **Расколотых Земель**, очень похож на наш. Основные мотивы одежды жителей вдохновлены цыганским эпосом. Для большего погружения в игру, вам необходимо одеться как настоящий цыганский барон или цыганская танцовщица. Украшения играют очень важную роль в этом мире. Постарайтесь добавить к своему образу как можно больше. Главное - создать необходимое настроение для погружения, а также для игры понадобятся:

1. Колода карт таро
2. Игровой мастер
3. От 1 игрока, оптимальный состав - 4 игрока.



Введение

Если вы игрок

Ознакомьтесь с основными механиками гаданий во время боевых столкновений, механикой зарядки драгоценностей и артефактов. Этого достаточно чтобы начать погружаться в мир игры.

Вам предстоит сыграть роль одного из членов отряда искателей Аркана. Искатели - чувствительные к магии Аркана люди, способные призывать его помощь. Вы не ограничены своей фантазией в вопросе создания персонажа. Но по дефолту предполагается, что ваш персонаж это ваша реинкарнация в мире Расколотых Земель, обычный человек, но с очень хорошей физической подготовкой.

Придумайте имя и выберите одну из 8 фракций, к которой принадлежит ваш персонаж.

Для игры вам понадобятся:

1. лист перосанажа,
2. карандаш и ластик
3. таблица значений карт старших арканов в боевых столкновениях (можно одну на всю партию)

Если вы Игровой мастер (ГМ)

Вам предстоит сыграть роль **Аркана**, а также всех жителей и сказочных существ. Вам необходимо подготовить структуру повествования истории, описание обстоятельств, в которых окажутся искатели. Также вам необходимо ознакомиться с механикой гаданий в боевых столкновениях, механикой проверок навыков и, что самое сложное, освоить механику гадания вне боя.

Задача мастера во время гаданий, перевести более абстрактное толкование в конкретное.

Понятия и сокращения

Масти и номинал

Для удобства далее используются сокращения для названий карт. Сокращенные названия происходят из языка Рома.

Младшие арканы

Пентакли (Щиты) - A Aegis



Кубки (Сосуды) - U Urnis

Мечи (Когти) - T Talons



Жезлы (Палки) - X Xylos

Карты от 2 до 10 соответствуют своему номиналу.

Придворные

карты:

Паж - 11, рыцарь - 12, королева - 13, король - 14, туз - 1

Старшие арканы

Обозначаются римскими цифрами. См. Таблицы с описанием старших арканов.

Примеры обозначений карт:

T1 - Туз мечей. IV - император.

Если в тексте встречается такой пример I IV X5, то читается - дурак, император, 5-ка жезлов.

Виды действий в гаданиях

D(N) - Простое гадание на N карт. Игрок или ГМ, смотря чей ход, может положить на стол из руки или из колоды аркана требуемое количество карт.

R(N) - Ответ аркана. ГМ достает карту из колоды аркана и кладет ее той ориентацией, которой она оказалась, если это младший аркан.

Если это старший аркан, то ориентацией вверх

E(N) - Используется для проверок. Гейм мастер достает из колоды аркана по очереди количество карт равное N.

Механика игры



**Основы,
персонажи, боевая
система**

Лист персонажа

Портрет

Имя и фракция



Пентакли (Знание)

Кубки (Ловкость)

Мечи (Сила)

Жезлы (Харизма)

Сопротивление	
Сейчас	Минимум

Доступные атаки	
D(2) R(1)	

Здоровье	
Сейчас	Максимум

Драгоценности												

Артефакты и заметки
--

Атрибуты персонажей

Масти

Чувствительные к Аркану существа могут одолжить его силу, мысленно вызывая к нему. Каждому аспекту силы соответствует своя масть.

Сила. Все что связано с физической силой, - **мечи**

Ловкость. Координация, скорость, - **жезлы.**

Мудрость. Интеллект, прозорливость - **пентакли.**

Харизма. Убеждение, запугивание, социальные навыки - **кубки.**

Значение уровня чувствительности к каждому аспекту складывается из следующих обстоятельств.

- Фракция пресонажа
- Артефакты
- Драгоценности, основной способ повышения уровня аспекта

У существ и игроков еще есть следующие характеристики:

Сопrotивление

Во время боевых столкновений, сила аркана может кратковременно увеличивать значение сопротивления.

Минимальное значение в начале игры 0. Увеличение минимального значения возможно за счет некоторых артефактов.

Здоровье

Максимальное значение складывается из базового и свойств некоторых артефактов.

Базовое значение здоровья для искателей аркана = 21.

Снаряжение и навыки

Искатель обладает большим арсеналом снаряжения. У каждого искателя есть оружие и ближнего и дальнего боя. А также необходимое для походов снаряжение: спальные мешки, веревки и т.п. Искатели владеют этими снаряжением, а также всеми необходимыми для далеких походов навыками.

Боевые гадания

Правила по которым действует существо во время боевых столкновений. Искателям доступно гадание R(2) D(1). 2 карты они могут положить из руки или из колоды Аркана ориентацией вверх. 3-ю карту кладет ГМ. (См стр.4)

Искатели могут получить дополнительные виды боевых гаданий, получив необходимые артефакты.

Игровой стол

Колода аркана

В игре используется колода из 72 карт Таро, которая является основным инструментом разрешения игровых ситуаций, проверок, боя и гаданий.

Основные правила работы с колодой

- ♦ Расположение – колода всегда лежит рубашкой вверх на столе.
- ♦ Вытягивание карт – происходит сверху вниз, строго по порядку.
- ♦ Ориентация карт в гаданиях – перед началом игры важно договориться, где верх и где низ, так как перевёрнутые карты могут менять интерпретацию.
- ♦ Перемещение карт – после использования карты отправляется в колоду сброса.

Колода сброса

Колода сброса формируется из карт, которые уже были использованы в игре.

- ♦ Размещение – карты лежат картинкой вверх рядом с колодой Аркана.
- ♦ Возвращение в игру – сброшенные карты могут быть замешаны обратно во время тасовки.

Тасовка

Когда происходит тасовка?

- ♦ По решению ГМ – если мастер считает, что пора обновить расклад. Лучше делать это примерно на 10-20 карт в сбросе.
- ♦ По требованию карты – если выпала карта, которая требует немедленной тасовки.
- ♦ Когда колода закончилась – если в колоде Аркана не осталось карт, тасовка обязательна.

Проверка навыков

Проверка навыков

В обычных ситуациях, если действие не требует нечеловеческих усилий или внешнего вмешательства, персонаж выполняет его автоматически. Надо исходить из того, что искатели это физически развитые и интеллектуально подкованные люди. Однако, если задача сложна или персонаж хочет превзойти свои обычные способности, он может обратиться к силе Аркана.

В таких случаях проводится проверка реакции Аркана, которая определяет, поможет ли магия персонажу или оставит его один на один с испытанием.

Как проходит проверка?

1. Определяем сложность:

Игровой мастер (ГМ) назначает сложность проверки, исходя из обстоятельств. Чем выше сложность, тем больше карт нужно вытянуть из колоды Аркана. ГМ может уменьшить или увеличить количество карт, если видит на это причины.

2. Определяем соответствующую масть:

Каждому типу проверки соответствует определенная масть. Если это что-то про Силу, то это **мечи**. Ловкость и быстроту - **жезлы**.

Мудрость, знания - **пентакли**. Убеждение и влияние - **кубки**.

3. Вытягиваем карты:

ГМ по очереди тянет карты из колоды и выкладывает их на стол. Количество вытянутых карт зависит от сложности проверки.

4. Оцениваем результат:

Если среди вынутых карт нет карты нужной масти или выпала карта Старшего Аркана, проверка пройдена — Аркан дарует свою силу.

Если карта нужной масти найдена, её значение сравнивается со значением соответствующего атрибута персонажа.

Если значение карты выше, проверка провалена — сила Аркана слишком велика, и персонаж не может ее удержать.

Если значение карты ниже или равно, проверка пройдена — персонаж справляется с задачей.

В случае правала, Гм самостоятельно может придумать вариант наказания за слишком большие запросы к Аркану.

Проверка навыков

Таблица сложности проверок

Сложность	Количество карт
Очень легко	1 карта
Легко	2-4 карты
Средне	5-9 карт
Тяжело	10-14 карт
Очень тяжело	15-19 карт
Невозможно	20+ карт

Для удобства можно использовать контрольные точки: 1, 3, 5, 10, 15 и 20 карт. В текстах сценариев, необходимость проверки может записываться как **E(N)**. Где N это количество карт. Например E(5) значит, что для проверки необходимо вытянуть 5 карт.

Примеры проверки:

Пример 1:

Персонаж хочет поднять очень тяжелый камень.

Это проверка Силы (Мечи), сложность — легко (3 карты).

ГМ вытягивает:

3 Кубки, Туз Жезлов, Маг (Старший Аркан).

Карты Мечей среди вытянутых нет, а Маг — Старший Аркан.

Аркан благоволит персонажу, проверка успешна — он поднимает камень.

Пример 2:

Персонаж пытается поймать стрелу на лету.

Это проверка Ловкости (Жезлы), сложность — тяжело (10 карт).

ГМ вытягивает:

5 Кубков, Король Жезлов (13).

Жезлы найдены, сравниваем Короля (13) с атрибутом Ловкости персонажа (5).

$13 > 5$ → слишком большая сила, персонаж не справляется. Проверка провалена.

*Опциональное правило "Маг и Башня".

Карта Маг - всегда успех. Карта Башня - всегда провал.

Карты вмешательств

Карты вмешательства — это особый ресурс, позволяющий игрокам и ГМ вмешиваться в ход событий. В определенных ситуациях игроки могут получить карты себе на руки.

Получение карт вмешательства

Игроки и ГМ могут получать карты вмешательства из колоды Аркана. Однако, существует лимит:

Игроки могут держать в руке до 3 карт (если не увеличено снаряжением или артефактами).

ГМ может держать в руке до 5 карт.

Если у персонажа уже максимальное количество карт, он не может получить новую карту, пока не использует одну из имеющихся.

Как получить карту вмешательства?

1. Ритуал **Вмешательство Аркана**.

Игроки и ГМ берут по очереди карты из колоды Аркана, пока количество карт у ГМ не будет равно 5.

2. Как награду — за выполнение значимых действий, успех в сложных испытаниях или как часть ролевого взаимодействия.

3. ГМ может предложить взять карту вмешательства в обмен на сюжетные последствия.

4. Некоторые свойства артефактов могут влиять как на количество доступных карт влияния, так и на способ их получения.

Как использовать карты вмешательства?

Карты вмешательства можно разыграть, после этого карта сбрасывается.

Способы применения:

Гадание во время боевых столкновений.

Игрок может использовать карты вмешательства для атаки.

Зарядка драгоценностей и артефактов.

Игрок может использовать карты вмешательства для активации драгоценностей и предметов.

Передать карты нельзя.

Игроки и ГМ не могут передать друг другу карты вмешательства, но могут сбросить любое количество в любой момент

Механики гаданий

Гадания Аркана

Как игроку так и ГМ доступны различные варианты гаданий. Задача ГМ перевести из абстрактного языка, в язык конкретный.

Ниже представлены несколько стандартных варианта гадания и способы их интерпретации.

В гаданиях не используются перевернутые варианты. Примерное значение карт младших арканов выглядит так. Для трактовки можно, но необязательно, использовать следующий подход.

Мечи - Боевое столкновение.

Пентакли - Информация или знания

Жезлы - Помощь и работа

Кубки - Состояние персонажей

Чем выше значение карты, тем более масштабное событие.

Ответ. Гадание по одной карте

Используется для случайного развития сюжета. Когда есть вопрос и необходим случайный ответ.

Было-есть-будет. Гадание по 3-м картам

Позволяет узнать прошлое, настоящее и будущее ситуации. Или изменить ход текущего повествования.

Карта 1 - то что было. Карта 2 -то что есть. Карта 3 - то что будет.

Было-есть-будет+. Гадание по 5-и картам

Аналогично прошлому гаданию. Карта 4 - что поможет. Карта 5 - что помешает.

ГМ может использовать карты вмешательство для гадания, чтобы направить игру в нужное русло.

Механики гаданий

Пример гадания в игре

Ситуация:

Игроки заходят в заброшенный храм. На стенах храма — древние символы. Когда они приближаются к алтарю, ГМ решает провести гадание.

Вытянутые карты:

Прошлое: Повешенный (XII)

Настоящее: Рыцарь Мечей

Будущее: Десятка Кубков

Интерпретация:

Прошлое (Повешенный): Этот храм был местом жертвы. Некогда здесь был казнён пророк, предсказавший гибель целой цивилизации. Призраки прошлого могут напомнить о себе.

Настоящее (Рыцарь Мечей): Воин уже близко, и скоро начнётся битва. Игроки должны решить — готовиться к бою или искать способ избежать его.

Будущее (Десятка Кубков): Если игроки одолеют врага, их ждёт награда — возможно, они найдут древнее знание или завоюют уважение местных кланов.

Если игроки поспешно покидают храм, они не попадают в столкновение. В другом случае.

Появляется враг - рыцарь призраков (Рыцарь Мечей).



Боевая система

Бой в системе Аркана

Бой в игре разделен на раунды, в каждом из которых участники по очереди совершают ходы, используя магию Аркана и боевые гадания.

Очередность хода и инициатива

По умолчанию сначала ходят игроки, затем монстры и противники. Игроки могут определять порядок своих ходов самостоятельно.

Однако ГМ может ввести правило инициативы, при котором порядок ходов определяется следующим образом:

Участники сортируются по значению Жезлов (чем выше, тем раньше ход).

- ♦ При равных значениях ГМ либо выбирает порядок сам, либо раздает по одной карте из колоды Аркана и сравнивает их:
- ♦ Старший Аркан всегда побеждает Младший.
- ♦ Более высокое значение выигрывает у более низкого.
- ♦ При равенстве значений сравнивается старшинство мастей (от старшей к младшей): Жезлы → Кубки → Мечи → Пентакли.

Ход. Раунд состоит из поочередных ходов участников, в которых они применяют боевые гадания, используя силу Аркана.

- ♦ Игрок или монстр использует одно из доступных ему боевых гаданий.
- ♦ Если в гадании оказались карты старших арканов, то выполняются их свойства. См. таблица гадания старших арканов.

Интерпретация.

Подсчет результата происходит по следующим правилам.

■ Происходит проверка наличия комбинаций. Значение карты удваивается, если выполняется одно из условий, если выполняются 2, то значение умножается на 4.

- ♦ **Сет** - В гадание есть еще 2 или более карт аналогичного номинала
- ♦ **Флеш** - 2 или более карт аналогичной масти
- ♦ **Стрит** - 2 или более карт стоящие друг за другом на кольце номинала. Поле Короля идет Туз, после Туза - двойка

■ К значениям не перевернутых карт добавляются значения характеристик того, кто совершал ход. В зависимости от масти карты. Мечи увеличивают мечи и т.п. (К перевернутым картам значения не добавляются)

- Жезлы добавляют значения ко всем картам, рядом с которыми они находятся.
- Сумма значения кубков добавляется к текущему значению здоровья, пока оно не достигнет максимального
- Сумма значения пентаклей добавляется к минимальному значению сопротивления
- Итоговое значение карт мечей может быть распределено между противниками в виде урона.

Боевая система

Шпаргалка боевого гадания

- ♦ Мечи (1-14) — наносят урон
- ♦ Кубки (1-14) — восстанавливают здоровье (но не выше максимума)
- ♦ Пентакли (1-14) — увеличивают сопротивление на 1 раунд
- ♦ Жезлы (1-14) — усиливают карты рядом с собой

Нанесение урона

Подсчет нанесенного урона рассчитывается по следующему алгоритму.

- ♦ Значение входящего урона вычитается из текущего значения сопротивления.
- ♦ Если значение урона больше значения сопротивления, то разница вычитается из значения текущего здоровья.

- ♦ Если значение текущего сопротивления больше значения урона, то урон не наносится, но из текущего значения сопротивления вычитается значение урона. После этого значение текущего сопротивления равно минимальному значению.



Значения карт в гаданиях. Боевые.

Шут (0)	Результат хода не засчитывается, раунд начинается сначала.
Маг (I)	Удваивает эффект любой карты на выбор ходящего.
Жрица (II)	Можно посмотреть 2 верхние карты в колоде Аркана, при желании убрать одну в сброс.
Императрица (III)	Полностью восстанавливает здоровье.
Император (IV)	Удваивает значение жезлов.
Жрец (V)	Переводит эффект хода на другого игрока по выбору, не меняет очередность хода.
Влюблённые (VI)	Мечи лечат игрока, а не наносят урон.
Колесница (VII)	Можно провести еще одно боевое гадание.
Справедливость (VIII)	Если есть цель, сопротивление цели и игрока = 0.
Отшельник (IX)	Удваивает значение пентаклей.
Колесо Фортуны (X)	Нужно вытащить случайную карту из колоды, фортуна идет в сброс и колода перемешивается.
Сила (XI)	Удваивает значение мечей.
Повешенный (XII)	Можно заменить на карту вмешательства с руки.
Смерть (XIII)	Результат хода не засчитывается, как будто его не было, ход переходит следующему игроку.
Умеренность (XIV)	Любые усиления не работают в этот ход - жезлы, комбо, артефакты и заклинания и т.п.
Дьявол (XV)	Все участники столкновения получают урон равный сумме карт младших арканов в этот ход.
Башня (XVI)	Любые усиления не работают. Игрок сбрасывает все карты вмешательства.
Звезда (XVII)	Нужно выбрать любую карту из колоды и заменить на нее, происходит тасовка.
Луна (XVIII)	Аналогично звезде. Но если аркан карты - младших, то все масти в этот ход = масти карты.
Солнце (XIX)	Неуязвимость до конца раунда.
Суд (XX)	Можно выбрать карту из сброса и заменить.
Мир (XXI)	Мечи не наносят урон до конца раунда.

Драгоценности

Драгоценности и их роль в игре

Драгоценности — один из ключевых элементов механики игры. Они позволяют персонажам лучше воспринимать силу Аркана и усиливать аспекты (Мечи, Жезлы, Пентакли, Кубки).

Как получить драгоценности

Игроки могут раздобыть драгоценности следующими способами:

- ♦ Найти — в исследуемых местах, подземельях, тайниках.
- ♦ Купить — у торговцев, коллекционеров или на чёрном рынке.
- ♦ Выковать — с помощью ремесленников или магов.
- ♦ Получить в награду — за выполнение заданий или особые достижения.

Однако наличие драгоценности само по себе не даёт бонусов. Чтобы она начала работать, ее нужно зарядить силой Аркана.

Процесс зарядки

- 1 Игрок выбирает карту вмешательства из своей руки. Подходят только младшие арканы.
 - 2 Если значение карты больше или равно количеству уже заряженных драгоценностей, зарядка успешна.
 - 3 Драгоценность получает аспект в соответствии с мастью карты вмешательства:
 - 4 Запись в лист персонажа
- После получения драгоценности, в квадрате с драгоценностью на листе персонажа игрок рисует круг.

После зарядки он добавляет соответствующий символ масти внутрь круга.

Мечи (крест "+")

Жезлы (крест "x")

Пентакли (звезда "★")

Кубки (дуга "U")

Туз

Карта туза может зарядить любую драгоценность.

Отказ от драгоценностей

Игрок может в любой момент отказаться от заряженной драгоценности, например, если хочет освободить место для новой. Однако в этом случае он теряет и саму драгоценность, и её бонусы.

Артефакты

Артефакты — могущественные предметы, наполненные энергией Аркана. Как и драгоценности, они требуют зарядки картами вмешательства, чтобы активировать свои свойства.

- ♦ Если у артефакта несколько эффектов, каждый из них требует своей зарядки.

Использование артефактов

- ♦ Активировать эффект можно в любой момент, если это не противоречит его условиям.
- ♦ После активации артефакт либо разряжается, либо продолжает работать в зависимости от его свойств.
- ♦ Некоторые артефакты требуют периодической перезарядки.
- ♦ В зависимости от их силы, артефакты могут быть одноразовыми, временными или постоянными.

Разрушение и утрата

В определённых ситуациях артефакты могут быть уничтожены или похищены, особенно в сюжетно значимых событиях.

Игрок может отказаться от артефакта, чтобы, например, избежать последствий его использования.



Социальное взаимодействие и фракций

Социальное взаимодействие и отношения фракций

Отношения между персонажами, фракциями и сообществами могут определять доступ к ресурсам, возможность вступления в определённые гильдии, а также влиять на исход сражений, сделок и дипломатических переговоров.

Фракционные отношения

Каждая фракция имеет свою культуру, традиции и цели, что формирует их отношение к другим группам. Некоторые фракции сотрудничают, другие враждуют, а третьи поддерживают нейтралитет. В зависимости от фракции игрока, персонажи мира выбирают манеру своего поведения.

Ниже характеристики фракций:

Ровне

Стартовый бонус: +1 к мечам

Умение "Клятва предкам"

При получении первого урона во время боя, можно отравить любое количество своих карт вмешательства в сброс и получить аналогичное количество карт сверху колоды.

Албиши

Стартовый бонус: +1 к кубкам

Умение "Живая вода."

Может использовать ритуал лечения на другого игрока.

Может превращать обычную воду в живую. Живая вода оживляет союзника с 1 ОЗ.

Крымы

Стартовый бонус: +1 к пентаклям

Умение "Говорящий с ветром."

Раз в день может обратиться к ветру. Проводится короткое гадание на результат, если персонаж чего-то попросил у ветра.

Коханы

Стартовый бонус: +1 к жезлам

Умение "Скрытность."

Сложность всех проверок, связанных с незаметностью, легче на 4 карты

Волки

Стартовый бонус: +1 к кубкам

Умение "Память мага."

1 раз за бой можно использовать заклинание, используя дикие карты

Кальдары

Стартовый бонус: +1 к кубкам

Умение "Память мага."

1 раз за бой можно использовать заклинание, используя дикие карты

Сэмы

Стартовый бонус: +1 к жезлам

Умение "Разговоры у костра."

Перед ночевкой могут запросить простое гадание на любой вопрос.

Урсары

Стартовый бонус: +1 к пентаклям

Умение "Разговор с медведями."

Может общаться с медведями. Дикие медведи выполняют команды.

Монстры и противники

Во время боевых столкновений монстры и противники ведут себя аналогично игроку. ГМ управляет монстрами. Ниже примеры характеристик монстров.

Характеристики противников

Злой дух A(1)U(1)T(1)X(1) ОЗ:10 М.Сопр:1

Атака: D(2)

Вор A(1)U(0)T(0)X(3) ОЗ:17 М.Сопр:0

Атака: D(2)

Фея A(1)U(1)T(1)X(1) ОЗ 10 М.Сопр:2

Атака: D(2)

Призрак A(5)U(0)T(0)X(2) ОЗ:10 М.Сопр:2

Атака: D(2)

Андор A(5)U(3)T(3)X(3) ОЗ:20 М.Сопр:3

Атака: D(3)

Урма A(6)U(5)T(6)X(5) ОЗ:25 М.Сопр:5

Атака: D(3) R(1)

