

«ОЗАРЕНИЕ» – Игра о древней магической гильдии, столице самого развитого государства, проблемах человечества и стремлении изменить мир любой ценой.

Номинация: Игра

Автор: Данила “NickRight” Бархатов

Редактура: “U_Raccoon”

Иллюстрации: “U_Raccoon”, Анастасия “Lioraki” Малышева

Дизайн и Вёрстка: Анастасия “Lioraki” Малышева

Данная работа создавалась для конкурса «RPG-Кашевар. Зима 2024. Жребий брошен»



Озарение

ОЗАРЕНИЕ
—▷▽—

Мироздание – это один большой секрет, привлекающий к себе внимание самых пытливых умов. Поколения отчаянных упрямцев приносили в жертву последнее ради крупиц знания, позволяющих управлять погодой, влиять на умы, видеть будущее или призывать элементы. Не важно, кому они принадлежали до вас. Не важно, как они оказались в вашей голове. Теперь они ваши, нераздельно, целиком и полностью. Они стали силой, позволившей вам попасть в «Башню».

Находясь в центре развитой цивилизации, существуя в сосредоточении величайших умов современности, сотрудничая с сильными мира сего, представители «Башни» осторожно продвигаются к своим целям.

Нет, у этих безумных фанатиков нет никакого «великого плана», они не помышляют об установлении магократии и никто даже не посмеет обвинить колдунов в служении иным силам. Всё гораздо прозаичнее: каждый сотрудник гильдии чародеев мечтает об Озарении.

За всю историю существования организации, мистическое Озарение постигло лишь троих. Каждый из них использовал полученное откровение и изменил мир согласно собственным идеалам. Мощь, способная воплотить самые смелые мечты в реальность... Какой высокомерный идеалист сможет устоять перед такой возможностью?

И вот вы здесь. Один из немногих. *Crème de la crème* человечества, переполненный стремлением воплотить собственное видение мира. Но чтобы попасть на вершину придётся преодолеть Ступени непреступной «Башни». А окружающие вас тесные улицы жадного города таят множество опасных секретов... Но, может быть, некоторые из них помогут вам на пути к Озарению?

Здесь вы найдете:

1. раздел: **перед игрой**
2. раздел: **создание персонажа**
3. раздел: **правила**
4. раздел: **раздел ведущего**

Тема: Восхождение

Ключевые слова: Башня, Ступени,
Символ



«Озарение» – это настольная ролевая игра об амбициях, мечтателях, силе и цене, которую обязательно придётся заплатить. Игрокам предлагается роль начинающих колдунов древней магической гильдии, располагающейся в большом городе богачей и аристократов. Собирайте ресурсы, обзаводитесь связями, копите знания, готовьтесь ко всему и попробуйте воплотить в жизнь ваше видение будущего этого мира.

Для игры вам понадобятся пара друзей, один из которых возьмёт на себя роль Ведущего (возможно, это будете Вы), стандартный набор многогранных костей для ролевых игр (к4, к6, к8, к10, к12, к20), канцелярские принадлежности (ластик и карандаши) а также пара листов бумаги.

ПЕРЕД ИГРОЙ:

НУЛЕВАЯ СЕССИЯ

Перед началом игры в «Озарение», обязательно обсудите, во что именно вы хотите поиграть. Как бы странно это не звучало, не всегда, садясь за стол, все игроки понимают, что их ждёт сегодня. Обсудите, что вы хотите увидеть в истории, чего вам видеть в ней категорически не хочется и сформируйте определённое понимание предстоящего приключения. ГДЕ ПРОИСХОДИТ ВАША ИСТОРИЯ? У игры «Озарение» нет собственного сеттинга, однако мы предлагаем придерживаться следующих принципов в ходе вашей истории:

- Магия требует особых знаний. Ваши герои постоянно ищут новые тайны;
- Магия требует подготовки. Чем сложнее желаемый эффект, тем дольше процесс колдовства;
- Магия требует жертв. Чем мощнее желаемый эффект, тем дороже цена колдовства;
- Магия доступна далеко не каждому. Речь не только о колду-

нах, но и тех, кто может позволить их услуги;

- Магия окупает всё потраченное с лихвой. В мире нет аналогов вашему искусству;

- Магия гибка. Она может воплощаться в любом виде;

- Магия не всесильна. Но это может исправить Озарение.

Очень важной опорой для вашего сеттинга является город вокруг башни. Мы предлагаем следующие опоры при построении вашего города:

- Город является лидирующим культурным центром человечества;

- Город очень важен для государства (или нескольких государств);

- Город управляется богачами и/или аристократами;

- Город разнообразен и порой сочетает в себе несочетаемое.

Соблюдая эти условия, вы сможете создать подходящий мир для вашей игры. Сеттинг может быть вымышленным или историческим, безумным или приземлённым, ярким или мрачным – выбор за вами!

кто ваши персонажи?

Ваши персонажи – это образованные и умные колдуны, являющиеся членами гильдии «Башня», занимающей самую высокую башню города. В самом начале игры, ваши персонажи находятся на нижней ступени гильдейской иерархии (первая ступень из семи). Они хорошо осведомлены о реалиях мира вокруг башни, они прекрасно знают основы искусства магии и каждый из них желает достичь великой цели. Великая цель вашего персонажа должна быть достаточно масштабной, требовать мощного магического вмешательства и быть чем-то настолько желанным, что персонаж будет готов пожертвовать ради неё всем (возможно, даже чужой жизнью (возможно, даже несколькими!)). Ниже мы приводим несколько примеров целей:

«Отношение к Миру» (общество и мир вокруг)

«Природа Колдовства» (отношение к магии)

«Великая цель» (возможно достичь при Озарении)

к10 Великая цель

01) Магия должна быть доступна каждому, я должен распростра-

нить тайные знания по Миру;

02) Истинное бессмертие и способы его получить навсегда изменят Мир;

03) Башня должна стать хранилищем абсолютно всех истин Мира;

04) Люди продолжают воевать из-за грехов предков, Миру нужен новый высший закон;

05) Мир должен знать правду, ему нужна полная история человеческого рода;

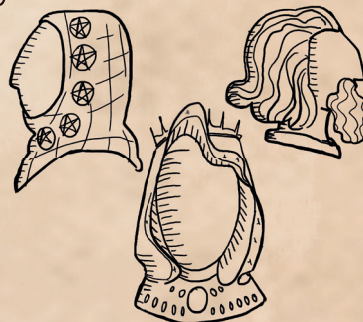
06) Есть сущности выше, чем люди, и Они должны выйти с нами на связь;

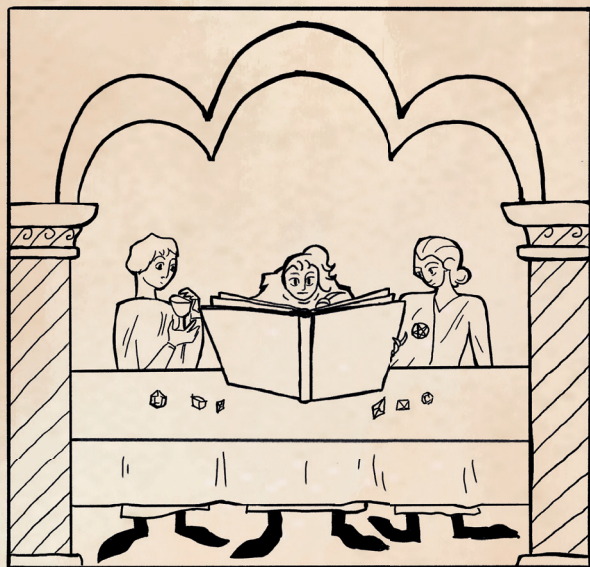
07) Мир умирает и «Башня» должна направить человечество за горизонт;

08) Некоторые знания не должны попасть в руки «Башни», они должны остаться недоступными навсегда;

09) Миру нужно единое государство, мощная империя, способная направить человечество;

10) Магия развращает Мир, я должен избавить человечество от доступа к ней.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж – это, в первую очередь, член древней магической гильдии. Ваше прошлое не так важно для «Башни», в отличие от ваших способностей, накопленных ресурсов и положения внутри организации.

Способности персонажа отражены четырьмя характеристиками:

«**Мечи**» – внутренняя сила, физические данные, крепкая воля;

«**Кубки**» – харизма, творческие начала, поведение в обществе;

«**Жезлы**» – накопленные знания,

комплексные навыки,

импровизация;

«**Монеты**» – устойчивость, деньги, сохранение.

На данном этапе, значение каждой способности вашего персонажа равняется «2».

Распределите ещё три очка между четырьмя способностями в любом порядке.

Способности вашего персонажа не могут опускаться ниже значения «2» и подниматься выше значения «9»!

Ещё у ваших персонажей есть Удача и игра начинается с её показателем, равным «2». Удача тратится при столкновении с опасными для персонажа последствиями (например, если вашего персонажа ударят мечом или у него в руках взорвётся неправильно направленная магическая энергия, он потратит пункт Удачи). Пункт Удачи персонажа восстанавливается после как минимум 12-ти часового отдыха в безопасном месте или по решению Ведущего.

Накопленные ресурсы вашего персонажа отражены четырьмя активами:

«Подготовка» - заранее начерченные формулы, правильно подобранные амулеты, предусмотрительно прибережённые редкие материалы и т.п.

«Доверие» - полезные связи, кредит доверия «Башни», репутация в Городе и т.п.

«Знания» - тайное знание, опасный секрет, собственная библиотека и т.п.

«Ресурсы» - деньги, обычные материалы, подчинённые и т.п.

На данном этапе, значение каждого актива вашего персонажа равняется «0».

На данном этапе у персонажа единовременно не может быть более семи очков в активах!

Каждый актив занимает место в разделе «Собственность».

Персонажи игроков – не рядовые члены организации и занимают какое-то положение в Башне, даже в рамках первой Ступени. Выберите Архетип и Специализацию вашего персонажа для отражения его особенностей.

Архетипы персонажей:

«Паж...» – Вы очень поздно открыли в себе способности к магии, но несмотря на это, чудом заслужи-

ли положение в Башне. Активы **«Доверие»** и **«Ресурсы»** не могут быть взяты на старте, но ваш максимальный запас Удачи повышается на 1.

«Рыцарь...» – Вы являетесь личным помощником одного из влиятельных колдунов на высших Ступенях, который заинтересован в вашем продвижении. Вы получаете +1 актив «Доверие», но ваш руководитель будет следить за вашими успехами.

«Королева...» – Ваш персонаж является мостом между «Башней» и властью, постоянно появляясь на светских вечерах и общаясь с влиятельными людьми Города. Вы можете потратить любой актив для легализации каких-то конкретных действий, ведь за годы общения с правящей элитой вы прекрасно поняли, как работают законы.

«Король...» – Ваша семья практиковала магические искусства веками, возможно, даже является частью «Башни». Вы повышаете значение сложности проверки колдовства на 1.

Специализации персонажей:

«...Мечей» – Природная предрас-

положенность к магии позволяет вам раз за Явление добавить к4 к сложности проверки колдовства. **«...Кубков»** – Надёжный друг со студенческих времён позволяет вам раз за Явление попросить о непростой услуге. Вы можете выбрать, находится ли ваш друг в **«Башне»** или является представителем власти.

«...Монет» – Влиятельное происхождение позволяет вам раз за Явление (игровая сессия, подробнее на стр. N) сохранить один Актив, ведь вы всегда сможете восполнить его из Активов своей семьи.

«...Жезлов» – Накопленные знания в конкретной области позволяют вам раз за Явление добавить к4 к сложности немагической проверки, связанной с данной областью (примеры: архитектура, фехтование, защитные ритуалы, конкретный район Города, знатные семьи и т.п.). В качестве завершающих штрихов, поднимите значение одного из ваших Активов на 1 (учитывая ограничения Архетипа) и придумайте пару особенностей вашего персонажа.

Ниже мы оставили несколько примеров для вдохновения.

2к4 Манера одеваться

1.	Вы одеты в точности как представитель среднего класса, ничто не выдаёт в вас члена «Башни»
2.	В одежде преобладает один цвет, что привлекает к вам лишнее внимание в некоторых районах города
3.	Ваша слабость – украшения и любые мелочи, создающие акценты в образе
4.	Вы носите один заметный талисман, связанный с вашей Специализацией
5.	Вы или ваша одежда покрыты магическими паттернами и формулами
6.	Вы или ваша одежда покрыты магическими паттернами и формулами
7.	Странный головной убор, привлекающий к вам лишнее внимание в некоторых из районов города
8.	Вы одержимы оберегами и символами, связанными с вашей Специализацией, явно свидетельствующих о вашей связи с «Башней».

1к12 Вид магического катализатора

1.	Необычное кольцо с редким драгоценным камнем
2.	Конкретная часть какого-то небольшого животного
3.	Посох, скромный и стилизованный под трость
4.	Небольшой ритуальный ножичек размером с палец
5.	Книга с начертанными на страницах ритуальными знаками
6.	Колода игральных карт с необычными мастями
7.	Яркая шкатулка с необычным порошком
8.	Мешочек с костями мелких лесных животных
9.	Чудесный амулет с геометрическими узорами
10.	Музыкальный инструмент, не издающий звука
11.	Несколько нитей и колец, обвитых вокруг пальцев
12.	Небольшой жезл или волшебная палочка из древних материалов

1к6 Ошибки прошлого

1.	Вы предали близкого человека, чтобы попасть в «Башню»
2.	Вы имеете отношение к серии жестоких убийств двухлетней давности
3.	Вы храните найденный список революционеров. В нём есть ваше имя
4.	Вы общались с представителями враждебного государства по личным причинам
5.	Вы напрочь забыли какое-то важное обещание
6.	Вы поступили в «Башню» под новым именем, прячась от влиятельных людей



1к10 Важное событие в карьере

1.	Совершили небольшое открытие
2.	Раскрыли заговор внутри Города
3.	Помогли найти наследника влиятельного рода
4.	Уладили конфликт с властями
5.	Раскрыли заговор внутри «Башни»
6.	Установили причину смерти важного чиновника
7.	Помогли замять скандал внутри «Башни»
8.	Добыли необходимый Архимагу ресурс
9.	Профинансировали успешную экспедицию
10.	Спасли жизнь важному члену «Башни»

ПРАВИЛА

В ходе игры, ваши персонажи будут сталкиваться с трудными ситуациями, представляющими опасность для самих персонажей или хода желаемых событий. Для изменения ситуации в свою пользу персонажи проходят проверку своих Способностей.

Игрок описывает действия своего персонажа и желаемый результат этих действий. Проверка представляет из себя бросок к12, связанный с конкретной Способностью персонажа, избранную Ведущим исходя из заявки игрока. Для успешного прохождения проверки, Игрок должен выбросить на к12 значение меньше или равное значению определённой Способности.

Пример: Паж Кубков пытается убедить своего коллегу в опасности исполняемого ритуала. Игрок совершает заявку: “Я хочу вспомнить все возможные последствия данного ритуала и запугать ими колдуна”. Ведущий решает, что данная проверка относится к Жезлам. Данная Способность персонажа равняется «5». Соответственно, для успешного запутывания, Игроку необходимо выбросить на к12 число меньше или равное «5».

Если вы ранее получили особое преимущество, которое может сыграть решающую роль в ходе проверки, Ведущий может позволить вам бросить к4 и добавить выпавшее значение к сложности. В обратной ситуации, находясь в невыгодном положении, к4 бросает сам Ведущий и добавляет его к выпавшему на к12 результату. Некоторые Специализации работают по схожему принципу, однако в ходе проверки может быть брошен лишь один к4!

Пример: Королева Мечей пытается убедить известного торговца пожертвовать в распоряжение «Башни» ценный артефакт. Ранее, Игроки распространили по городу слухи о страшном проклятии, преследующим артефакт. Ведущий считает, что это облегчит переговоры, относящиеся к Кубкам. Данная Способность персонажа равняется «4», но бросок к4 временно прибавляет к этому значению «3», что даёт в сумме «7». Соответственно, для успешного запугивания, Игроку необходимо выбросить на к12 число меньше или равное «7». Помните: такие преимущества и помехи являются особыми условиями, которые вы не сможете

получить «просто так» в ходе истории. Данные модификаторы всегда будут последствиями принятых вами решений.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: степени уюха и провала

Если вы хотите добавить в игру больше неожиданностей, то вычитайте из итогового значения к12 итоговую сложность проверки. В зависимости от значения этой разницы, вы получите следующие результаты:

Разница равна «-5» или больше – критический успех, вы моментально получаете дополнительную информацию или опцию для дальнейшего взаимодействия; Разница между «-4» и «-1» – успех, ваша заявка была успешной и всё получилось;

Разница равна «1» или «2» – провал, вы провалили заявленное, последствия были ожидаемы; Разница равна «3» или «4» – провал с последствием, внезапные осложнения сделали дальнейшее взаимодействие сложнее;

Разница равна или больше «5» – критический провал, вы моментально страдаете от внезапной угрозы.

В то время как последствия соз-

дают более опасные ситуации и повышают ставки, критические провалы – это серьёзная опасность, которая может причинить вред персонажу и даже потратить его удачу.

Тайные искусства

Ваш персонаж – член «Башни», что уже многое говорит о его умении управлять мирозданием. Предполагается, что навык магии персонажа тесно связан с соответствующими Способностями персонажа. Например, колдун с высоким показателем Жезлов лучше предсказывает будущее, а колдун с высоким показателем Мечей искусно владеет телекинезом. Для успешного акта колдовства персонаж должен пройти проверку ассоциирующейся с желаемым эффектом Способности.

Если желаемый эффект мгновенен (длится не более пяти секунд), направлен на конкретную цель, не меняет цель физически и работает вблизи от колдуна – вы можете совершить проверку без траты Активов и времени внутри игры.

Если желаемый эффект противоречит какому-либо из этих требований, Ведущий волен потребовать от Игрока траты пункта

Актива «Подготовка» за каждое несоответствие и/или увеличить время подготовки заклинания (не больше двух ходов в рамках сцены).

Пример: Рыцарь Монет пытается очаровать медсестру, чтобы узнать, в каком крыле лежит необходимый ему пациент. Очарование направлено на конкретную цель (медсестра), не меняет цель (медсестра остаётся собой, меняется её отношение), работает вблизи от колдуна, но длится дольше 5 секунд. Ведущий просит потратить 1 пункт «Подготовки». Рыцарь Монет незаметно совершает пару жестов одной рукой, сжимая в кармане по-особому сплетённое жемчужное ожерелье другой. Ожерелье темнеет и крошится, а медсестра начинает доверять колдуну ближайшие несколько минут.

Чем больше целей заденет заклинание, чем дольше время эффекта, чем радикальнее изменение цели и чем дальше находится цель – тем больше «Подготовки» от вас может потребовать Ведущий (не больше «7»).

Заклинания, требующие слишком много «Подготовки», легче исполнить с помощью ритуала. Однако, это занимает много вре-

мени и требует непосредственного знания цели. Каждый пункт «Подготовки», который необходимо потратить для сотворения заклинания, выражается в 4 часах работы над ритуалом. Например, если бы Рыцарь Монет из примера выше знал конкретную медсестру в госпитале, он мог провести 12-ти часовой ритуал и расположить её к себе не на несколько минут, но на целые сутки.

Важно!

Заклинания, наносящие вред живому существу, могут требовать разных затрат «Подготовки». Например, мгновенное убийство цели требует 2 пункта данного Актива, нанесение конкретной раны – 1 пункт. Но создание небольшой искры, имеющей хороший шанс поджога одежды цели, не требует «Подготовки» вовсе. Будьте креативны!

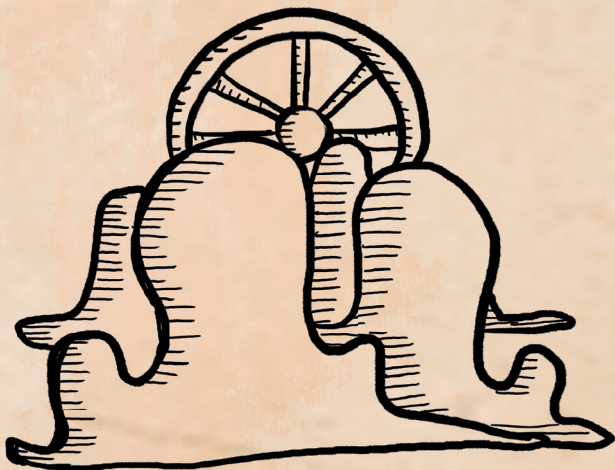


ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: РИСК НЕПОДГОТОВЛЕННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Магия – это сложно. В основном потому, что никто до конца не понимает её природы. Если вы играете за очень сильных колдунов, то можете договориться с Ведущим, что в вашем мире существует рискованный способ воплотить заклинание, требующее «Подготовки». Тратя необходимое количество «Подготовки», заклинание всегда будет иметь заявленный эффект, однако если колдун решает рискнуть и попробовать свои силы, сохранив какое-то количество Актива, – шанс провала повышается. Все непотраченные единицы «Подготовки» в требующее того заклинание составляют число. Ведущий бросает 1к8. При выпадении на к8 результата больше образованного числа – заклинание успешно. Если результат равен или меньше образованного числа – эффект заклинания искажён. Искажение определяется Ведущим.

Пример: Король Жезлов пытается отправить телепатическое предупреждение своему работодателю

о готовящемся покушении. Ведущий требует траты 1 пункта «Подготовки», однако Игрок пытается пройти проверку без траты актива. Ведущий бросает 1к8. Заклинание сработает корректно, если на кости выпадет результат больше «1».



расход удачи

Как уже было сказано ранее, Удача позволяет персонажу пережить опасность, однако у неё есть несколько возможных применений:

- Не получить смертельную рану, чудом избежать опасности;
- Перебросить проверку, связанную с воплощением магии;
- Избежать обязательной траты актива;
- Найти в кармане забытый ранее небольшой немагический предмет;
- Сократить степень успеха или провала на 1 (при использовании опционального правила). Ведущий окончательно решает, позволить Игроку потратить удачу с определённой целью или нет.

Один пункт Удачи восстанавливается во время сна в процессе 12+ часового отдыха в безопасном месте.

предметы и собственность персонажей

Каждый персонаж может носить на себе комплект одежды, на которой есть до 2 карманов (только для мелких предметов, например, «пара монет» или «носовой платок»), одно персональное оружие или громоздкую спец. экипировку (например, ручной бур или шпагу), а также сумку для хранения конкретных вещей («компоненты для ритуалов» или «отчёты для Башни» или «инструменты художника» и т.п.). Все остальные предметы, получаемые персонажем в процессе игры, учитываются в разделе Собственность. Максимальный размер Собственности, которую может нести с собой персонаж, равняется «9».

Активы тоже считаются Собственностью персонажа.



«Магическим предметом» можно считать предмет магического происхождения (примеры: Светящийся камень, Зелье Удачи, Перо из гибкого металла и т.п.)

Зачарованные предметы, дающие носителю сложный магический эффект раз за Явление или пассивный бонус +1 (не больше) к определённой Способности, называются «Артефактами» и являются крайне редкими.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО ЗАЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Изготовление Артефакта – это сложный и комплексный процесс, занимающий много времени (больше одного Явления) и требующий вложения как минимум 4 единиц каждого вида Активов («Подготовка», «Доверие», «Ресурсы», «Знания»). Для завершения ритуала, персонажу необходимо пройти особую проверку: Сложность проверки зачарования (не больше 9) = 1 + [дополнительно пожертвованные Активы] + [сумма способностей «Мечи» и «Жезлы» разделённая в два раза,

округляя в меньшую сторону]
Помните, что созданный вами
Артефакт должен быть одобрен
Ведущим заранее.



Ступени в озарение

Продвигаясь вверх по «Башне», вы продвигаетесь к вашей Великой цели. Каждая Ступень – это небольшое сообщество, размеры которого уменьшаются по мере вашего восхождения. Сам факт существования в рамках Ступени немного меняет вашего персонажа.

Ступени и их влияние:

1. Начальная Ступень, вас приняли в «Башню»;
2. Вы набираетесь опыта, +1 к одной из Способностей;
3. Ваш первый значительный шаг к вершине, +1 к Удаче;
4. Ваш опыт вызывает уважение, +1 к одной из Способностей;
5. Больше половины пути к вершине пройдено, один раз за Явление вы можете проигнорировать одну помеху или последствие (при использовании опционального правила);
6. Вы близки к вершине Башни, +1 к одной из Способностей;
7. Конечная Ступень, вы познали почти все тайны этого мира, пройдите проверку Озарения.

Для перехода на следующую ступень, необходимо пережить количество Пророчеств равное значению вашей текущей Ступени. Например, чтобы перейти с Третьей ступени на Четвёртую ступень, персонаж должен пройти через три Пророчества (прогресс считается с момента получения Третьей ступени).

Дойдя до самого верха, став одним из великих Архимагов, вы приступаете к реализации своего плана. Но Озарение – это опасно и сложно. Озарение требует отдать всё, что у тебя есть, но никогда не гарантирует результат. Почти все обладатели подобного могущества были уничтожены им же. Сложность проверки Озарения (не больше 9) = 1 + [сумма оставшихся Активов] – [количество ваших смертей] + [оставшаяся Удача персонажа]

Если бросок Озарения превышает итоговую сложность – Озарение поглотило вас. На месте ритуала не осталось даже кусочка вашей сущности. Так как вы ничего не оставили после себя, лишь чужая память хранит в себе итоги этого неудачного восхождения.

Если бросок Озарения равен итоговой сложности – ничего не произошло. Вы живы, ваши знания и

опыт бесценны для Башни, однако ваша Великая цель никогда не будет достигнута. Вы проиграли и остались в качестве одного из немногих обитателей Седьмой ступени.

Если бросок Озарения ниже итоговой сложности на 1, 2, 3 или 4 пункта – ваша Великая цель воплощена, однако она принесла с собой непредсказуемые последствия. Такое чувство, что магия жестоко издевается над вами и намеренно всё исказила. Возможно, итог стал пародией на изначальную цель, или в каждом аспекте нового мира чувствуется сводящее с ума несовершенство, но теперь вам придётся остаться на Седьмой ступени, зная, что остаётся лишь доживать последние дни в проклятом мире, что вы сами и создали.

Если бросок Озарения ниже итоговой сложности на 5 или более единиц – ваша Великая цель идеально воплощена. Мир изменился именно так, как вы этого хотели. Ваше имя войдёт в историю несмотря на то, что вы больше не имеете физического воплощения. Слившись с тканью мироздания, вы направляете его вперёд в ожидании нового безумца, успешно получившего Озарение.

РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

Данный раздел предназначен для Ведущего – человека, создающего мир вокруг Игроков и направляющего ход истории. Здесь описаны особенности создания истории для игры, а также приведено несколько таблиц для создания заказов гильдии.

Одна игровая сессия за столом называется «Явлением». В рамках одного Явления, разыгрывается определённая часть Пророчества, гораздо большей истории, детали создания которой мы обсудим в дальнейшем.

Несколько идущих друг за другом Пророчеств называют «Откровением». В рамках Откровения, персонажи стремятся достичь Озарения.

Создание пророчества

Колдовство и любое проявление магии так или иначе связано с определённым символизмом. Мотивы символизируют достаток, нарисованный мелом паттерн

содержит в себе особые знаки со своим значением, определённые звукосочетания внутри заклинания напоминают треск пламени, и т.д.

Соответственно, основу вашего Пророчества необходимо создавать, руководствуясь схожим принципом.

Старшие арканы карт Таро символизируют определённый путь, что идеально подходит для создания случайных этапов на пути персонажей Игроков. Ниже приведён список старших арканов с кратким описанием их стандартного и перевернутого положений



Для создания Пророчества, последовательно сгенерируйте пять разных чисел от «1» до «22». При получении уже записанного числа, переворачивайте данную карту и генерируйте новое число. 22 Старших аркана Таро:

1) 0 – Дурак. Прямое значение: Обновление, Юность. Перевернутое значение: Неосмотрительность.

2) I – Маг. Прямое значение: Воля, Креативность. Перевернутое значение: Потеря контроля.

3) II – Жрица. Прямое значение: Мудрость, Предвидение. Перевернутое значение: Риск ошибки.

4) III – Императрица. Прямое значение: Стабильность, Успех. Перевернутое значение: Застой в делах.

5) IV – Император. Прямое значение: Настойчивость, Ответственность. Перевернутое значение: Одержимость.

6) V – Иерофант. Прямое значение: Духовность, Милосердие. Пе-

ревернутое значение: Необходимость нестандартного решения.

7) VI – Влюблённые. Прямое значение: Союз, Доверие. Перевернутое значение: Нарушение отношений.

8) VII – Колесница. Прямое значение: Смелость, Решительность. Перевернутое значение: Импульсивная ошибка.

9) VIII – Сила. Прямое значение: Превосходство, Независимость. Перевернутое значение: Злоупотребление властью.

10) IX – Отшельник. Прямое значение: Бегство, Самоанализ. Перевернутое значение: Одиночество.

11) X – Фортуна. Прямое значение: Судьба, Перемены к лучшему. Перевернутое значение: Непреодолимые обстоятельства.

12) XI – Справедливость. Прямое значение: Расплата, Суд. Перевернутое значение: Несправедливость.

13) XII – Повешенный. Прямое значение: Пауза, Беспомощность. Перевернутое значение: Нежелание развиваться.

14) XIII – Смерть. Прямое значение: Трансформация, Переход. Перевернутое значение: Страх изменений.

15) XIV – Умеренность. Прямое значение: Доверие, Нравственность. Перевернутое значение: Разлад.

16) XV – Дьявол. Прямое значение: Угроза, Зависимость. Перевернутое значение: Свобода от иллюзий.

17) XVI – Башня. Прямое значение: Перемены, Разрушительная личность. Перевернутое значение: Попытка отсрочить крах.

18) XVII – Звезда. Прямое значение: Мечта, Талант. Перевернутое значение: Апатия.

19) XVIII – Луна. Прямое значение: Тайна, Страх. Перевернутое значение: Раскрытый обман.

20) XIX – Солнце. Прямое значение: Исполнение желаний, Перспективы. Перевернутое значение: Гордыня.

21) XX – Суд. Прямое значение: Разрешение проблемы, Талант. Перевернутое значение: Отказ от перемен.

22) XXI – Мир. Прямое значение: Триумф, Лидер. Перевернутое значение: Трудности и препятствия.

Записав последовательность из пяти разных чисел, вытянув соответствующие карты, перевернув их необходимое количество раз, начинайте читать их значение с конца, от последней к первой. Вы получили набор абстрактных образов, создающих туманное Пророчество.

общие советы

Основы игрового мира описаны в разделе «ГДЕ ПРОИСХОДИТ ИСТОРИЯ?» но мы так же должны ещё раз рассказать об особенностях Ступеней. Ступень – это не просто «уровень», это доступ к мистическому знанию, это сообщество избранных, это – влияние внутри «Башни». Вы можете отразить это, дав Игрокам в распоряжение несколько подчинённых в качестве Актива «Ресурсы», или погрузив глубже в интриги внутри «Башни». Выбор за вами.

Главной нашей рекомендацией будет: «Не злоупотребляйте проверками Способностей». Проверки необходимы для создания напряжения в повествовании, а не для определения известной персонажам информации об окружении. Члены «Башни» могут справиться с, например, пониманием лжи или изучением книги. Старайтесь создавать историю о колдунах и мечтателях, а не калехах и неучах.

СИМВОЛИЗМ И ЕГО ПРЯВЛЕНИЕ В ПОВЕСТВОВАНИИ

Каждая из вытянутых вами карт – это небольшая часть одной общей истории. В течении одного или нескольких Явлений вы будете раскрывать одну карту, пока Пророчество не будет исполнено. Мы рекомендуем вам периодически вплетать само Пророчество в повествование. Например, один из персонажей Игроков слышит его от уличной гадалки в самом первом Явлении, или находит записи о нём в библиотеке башни перед самой развязкой.

Так же мы предлагаем вам интегрировать визуальные образы с карт в мир вокруг. Например, разыгрывая карту «Смерть», на одном из Явлений персонажи Игроков встречают тяжело больного всадника. Или, разыгрывая карту «Сила», где-то в помещении светится витраж с воином, убивающим льва.

Опционально, если вы используете правило степеней успеха,

вы можете генерировать осложнения с помощью перевёрнутых значений старших арканов.

Башня это гильдия

Помните, несмотря на стремление каждого колдуна к Озарению, у них есть определённые обязанности.

«Башня» занимается оказанием услуг, так или иначе связанных с магией. Например, к ним обращаются богатые воины с просьбой о создании зачарованного оружия, или власти Города просят проконсультировать стражу и выявить следы магического вмешательства, или что-то неясное поселилось в бедном районе, и хозяин этой земли готов выплатить крупную сумму за подобающее изгнание.

Такие «заказы» могут быть частью Пророчества, а могут представлять из себя определённые тематические эпизоды, созданные для отдыха от основной истории Пророчества.

Ниже мы оставили несколько

таблиц для помощи с созданием идей для заказов:

1к4 Где предстоит работать?

1.	Бедный районы Города, трущобы
2.	Застенки Города, плохо охраняемая местность
3.	Район с дурной репутацией, базарная площадь
4.	Самое важное здание Города, богатый дом

1к4 Кто предлагает работу?

1.	Слуга важной персоны
2.	Представитель армии или гвардии
3.	Влиятельный богач
4.	Представитель древнего рода

1к8 Что нужно сделать?

1.	Установить магическое вмешательство для стражи Города
2.	Привлечь деньги и удачу
3.	Помочь членам богатой семьи в переговорах
4.	Зачаровать предмет снаряжения хорошего война
5.	Отыскать место силы на строительной площадке
6.	Защитить лавку торговца от дурного влияния
7.	Получить высокооплачиваемый контракт от Города
8.	Предотвратить вмешательство чего-то сверхъестественного

1к4 Награда за работу

1.	+1 Подготовки или Артефакт
2.	+1 Доверия или Услуга
3.	+1 Знаний или Магический предмет
4.	+1 Ресурсов или Дорогостоящий предмет

СМЕРТЬ ЭТО ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ

Если у персонажа не осталось Удачи и опасность неизбежна, он умирает. Возможно, смерть настигает его не сиюминутно, но маг обязан физически умереть до ближайшего заката или рассвета. «Башня» научилась возвращать душу из посмертия. Персонажа всегда можно воскресить с помощью дорогостоящего коллективного ритуала, однако, у всего есть последствия. Вернувшийся колдун страдает от неприятного, зачастую сверхъестественного недуга, сильно мешающего в повседневной жизни. Ведущему стоит упоминать об этом ритуале, однако Игроки не должны на него рассчитывать.

Иницирующий ритуал персонаж тратит 1 пункт «Подготовки», после чего все участники ритуала, включая инициатора, тратят 7 пунктов Удачи и 3 пункта актива «Ресурсы» (суммарно, не с каждого). Воскрешаемый лишается одного пункта в выбранной Игроком Способности (итоговое значение

не может быть меньше «2»), теряет всё накопленное «Доверие» и записывает в графу Собственности посмертную травму.

1к12 Посмертные травмы

1	Каждую ночь вас мучают кошмары о мире теней и крови. Ваш минимальный отдых, требуемый для восстановления удачи, увеличивается в два раза.
2	Неистовая слабость навечно сковывает ваше тело, словно нечто тяжёлое пришло вместе с вами в мир живых. Лишиться одной ячейки Собственности.
3	Ваша нервная система истощена и не может выдержать сильные перегрузки. Когда ваш персонаж оказывается в крайне стрессовой ситуации, каждая его проверка имеет шанс 1 к 4 получить помеху.
4	Ваше отражение начинает жить своей жизнью. Если вы не хотите лишиться «Связей», избегайте помещений с обилием зеркал.
5	Жажда крови мучает вас так сильно, что вы обязаны лишать жизни живое существо раз за Явление. Подобные практики могут привлечь внимание и ложные обвинения в вашу сторону.

6.	Вас начинают узнавать незнакомые люди, рассказывая вам о вещах, что вы не совершали. В городе появляется незнакомый человек, похожий на вас, отнимающий 1 пункт «Доверия» каждое Явление своим существованием.
7.	Проходя мимо смерти, в любых её проявлениях, вы начинаете слышать тихий шёпот из иного мира. В присутствии смерти, вы всегда получаете помеху на любые проверки, но также можете получить дополнительную информацию ценой «Доверия».
8.	Ваша кожа потеряла живой оттенок, постепенно тускнеет и трескается. Через некоторое время вы не сможете появляться на людях без маски и перчаток.
9.	Ровно в полдень только вы слышите низкий звон колокола. Любые проверки, связанные с концентрацией и хладнокровием, получают помеху в это время суток.
10.	Ваша тень враждебно настроена к окружающему вас свету. С шансом 1 к 4, заходя в искусственно освещённое помещение, ваша тень гасит ближайший источник света.

11	Иногда вам кажется, что вы перестаёте чувствовать собственное тело, словно что-то иное управляет им через ваши команды. С шансом 1 к 4, проверки, требующие точности движений или грации, получают помеху.
12	Что-то коснулось вас в темноте, и унесло что-то. Уменьшите максимальный запас Удачи на 1.

Ритуал можно повторять несколько раз, однако каждое воскрешение не только накладывает дополнительные травмы, но и отдаляет вас от Озарения. Смерть всегда забирает своё.