



XIII

© VYACHESLAV SOLOVOV 2009



Софеджанце:

О чём цзфа стр. 2

Как цзфать стр. 4

Позфуженце стр. 4

Тфцнафцать стр. 6

Корцффы воцны стр. 9

Воцна стр. 12

БЛАГОДАРНОСТИ:

Пелузяткө Марина

Гябинев Олег

Селөвөва Ксения

Ермаков Александр

Эта игра написана в рамках конкурса RPG-Кашевар лет-2009 и представляет собой игровую среду, использующую систему правил ULTIMA. Согласно условиям конкурса, данная игра содержит три ключевых слова: Погружение, Герой и Тень.

Полная версия механики ULTIMA находится по адресу: <http://ultima.studio101.ru/>

ВЕРСИЯ: 1.12

О чем загад

Мир изменчив. Принимая решения, вы меняете реальность со скоростью мгновений, оставляя позади тысячи путей истории. Двигаясь одной скоростью, не замечаете мириады тропинок, разбегающихся в стороны от вашего жизненного пути.

Мы видим мир иначе. Люди называют нас героями, безумцами и теньями. Наша жизнь - война, без нее нас просто не существует. Война - наша мать и богиня, бесконечная многоликая и страшная...

XIII – это игра в путешествии сквозь войны реальной и альтернативной истории, войны во всех ее проявлениях и обликах. Это игра в людях и их тяжелой судьбе и, порой бессмысленной но всегда очень жестокой борьбе. Игра не имеет конкретного места действия и происходит вне времени. Единственное условие игрового мира – это декорации отражающие войну, реальную или вымышленную и 13 действующих лиц. Именно этим тринадцать и их скрытой борьбе и борьбе посвящены сюжеты игры. Мир игры может описываться как достоверный реализм (иметь время, место и затрагивать конкретный военный конфликт), так и просто как некий антураж (неизвестная война вне времени). Важным моментом является то, что игра посвящена истории человечества, неважно реальной или альтернативной.

Кто же они эти Тринадцать? Они и сами не знают ответа на этот вопрос. Может быть, они проклятые, может жертвы эксперимента сверх разума, а может живые воплощения войны или материализовавшаяся ненависть и надежда. Они живут иными принципами восприятия действительности, нежели простые люди.

Появляясь на свет в мире людей, они уже знают, когда начнется новая война, и ждут ее. Все время вне конфликта они проведут, словно во сне, не думая ни о положении в обществе ни о деньгах, ни о славе, просыпаясь лишь с первым взмахом флага войны, осознавая себя в полной мере. С этого мига, судьба незримо стягивает нити их путей в тугий узел. Смерть для них это не конец, а лишь передышка на пути к новому рождению и новой войне. Жизнь тринадцати можно представить как череду перерождений в разные временные промежутки в разных вариантах действительности, однако это будет не до конца верно. На самом деле их жизнь протекает одновременно во всех мыслимых реальностях и временах, однако игра, зачастую, рассматривает лишь один из этих моментов-миров. Во все времена Тринадцать - это совершенно разные личности, с разными жизненными ценностями, характерами, внешностью и даже полом. Единственное, что их объединяет, это их жизненные пути, основы которых predetermined раз и навсегда.

Игра рассчитана на 3-5 игроков и Мастера. Игрок может быть и больше (не больше 12), но такая игра потребует дополнительной подгтовки. Каждый игрок берет на себя роль одного из тринадцати. Мастер одновременно является и рассказчиком основной истории, и воплощением тринадцатого. Весь сюжет может влиться в одну встречу, а может состоять из нескольких встреч, объединенных в одну компанию. Одна история может быть посвящена как одному конфликту, так и нескольким разным.

Во многом антураж и атмосфера игры складываются из деталей той войны, которую затрагивает сюжет игры, но при этом XIII имеет собственную мифологию и сюжетную концепцию. Жанровые рамки игры достаточно широкие: это может быть шпионский боевик, мистический триллер, детектив или батальная драма. Сюжеты могут быть также разными, но в первую очередь, это должны быть истории об отношениях Тринадцати. Они могут быть врагами, друзьями, сородичами, предавать или защищать друг друга, любить или ненавидеть. Основа игры - это сложный выбор между человеческими целями, потребностями, чувствами и природой собственного предназначения.

События происходят вблизи военных действий. Герои игры непосредственные участники войны, она препитывает их жизнь. Игра не обязательно должна содержать сцены сражений, атмосферу войны можно подчеркнуть напряженным оживанием битвы или последствиями кровопролитной стычки. Неважно, в какую эпоху происходит война, атрибуты всегда одни и те же: мертвые тела, разрушенные города, голые люди, маршёрство, жестокость захватчиков, безумие обретающихся. Важно создать атмосферу этого тёмного времени, когда люди становятся подобны животным. Тринадцать - игрушки войны, если завтра не будет боя, они просто растворятся в потоке выживших людей, исчезнут. Каждый из них отнесётся к этому по-разному: кому-то хочется быстрее забвения, а другому, чтобы война не кончилась никогда.

Основой для игры может стать любой военный конфликт серьёзного масштаба. Искать вдохновение и материал можно в книгах, фильмах,

живописи о войне и даже музыке. Так как основа игры - отношения людей, а не сам конфликт, поэтому детальное и реалистичное описание военных действий обычно не требуется. Однако при необходимости и желании, войну можно описать и подробно, с множеством достоверных исторических элементов. В силу специфичности игровой среды, декорациями могут также служить любые существующие игровые, литературные или киномиры, темой которых является крупномасштабный военный конфликт, где по обе стороны находятся люди. Примеры таких миров: игры: Warhammer FB/40k, Blood War в AD&D; литература: «Война и мир» Толстого, «Властелин Колец» Толкиена и т.д.

Для удобства игру условно можно разделить на несколько манер повествования. Встреча - это короткая история о встрече Тринадцати и ее последствиях. Это игра, на один или два вечера (4-8 часов), не подразумевающая предложения сюжета. Требуется лишь места встречи, часто без углубления в суть военного конфликта, на фоне которого происходит действие. История - это повествование охватывающее несколько встреч. Они могут быть объединены сюжетом или только персонажами, но охватывают часть или весь военный конфликт. Возможно, подобная манера повествования требует более внимательной проработки деталей военного конфликта. Легенда - эта история охватывает несколько военных конфликтов и персонажей в разных реальностях, объединяя их единым сюжетом, проработанностью нескольких встреч. Войны могут плавно перетекать из одной в другую. А могут собираться в причудливую мозаику из обрывков военных действий.

Помимо манеры повествования, игра имеет глубину погружения, разделенную на три этапа: смертный герой, безумец, тень.

Как читать.

Игра XIII построена на принципах системы Ultima. Подробное описание системы будет дано отдельно, но некоторые аспекты все же стоит отметить. Как и в традиционных ролевых играх, игроки делятся на участников игры и Мастера. Мастер управляет сюжетом игры, давая начало всем игровым событиям. В данной игре Мастера принято именовать Тринадцатый или Тринадцатая. В отличие от большинства игр подобного плана, Мастер имеет свое воплощение в игре - протагониста. Тринадцатый – это связующее звено между остальными персонажами.

Итак, для начала игры, Тринадцатый должен, согласовав с остальными участниками игры, выбрать игровой мир/среду и военный конфликт. Затем необходимо сформулировать фабулу игры (некую короткую, но понятную всем присутствующим идею, лаконично описывающую предстоящую игру) и разработать сюжет. В то же время, игроки, пользуясь фабулой и известней информацией об игровой среде/мире, должны написать историю своих персонажей. История делится на два этапа: «до войны» и «на войне». То, что произошло до войны, находит отражение в игре, а вот то, что во время войны, зависит от выбранного «Пути».

«Путь» определяется порядковым номером каждого из тринадцати. Соответственно участникам игры доступны 12 «путей» (Тринадцатый, это всегда ведущий).

Путь определяет место персонажа в сюжете, и его отношение к другим тринадцати. Так же от пути зависит движение персонажей по шкале «человечности», что определяет их состояние: смертный герой, безумец, тень. Наконец, последнее, что нужно сделать - это «оцифровать» получившихся персонажей, и можно приступать к игре.

Данная книга состоит из нескольких глав, постепенно раскрывающих особенности игры. Когда читать игромеханическую часть, зависит только от вас. Познакомиться с системой Ultima можно и до и после полного прочтения этой книги.

Глава «Погружение» рассказывает о трех типах персонажей, отражающих состояние Тринадцати. О том, какое место уровень осознания Тринадцати занимает в игре, и как это влияет на игровой процесс. Глава «Тринадцатый» расскажет о каждом из Тринадцати, их отношениях и путях, которыми они идут сквозь войны.

Глава «Коридоры Войны» - мифологии мира, в котором существуют Тринадцать.

Глава «Война» повествует об игромеханических аспектах.

Поздравление

У тринадцати есть три степени осознания себя: смертный герой, безумец и тень. Так как для них все мыслимые военные конфликты идут одновременно, в каждом отрезке реальности они находятся на разных ступенях понимания.

Смертный герой – практически не отличается от обычных людей. Он не может осознать всю многогранность себя как одного из Тринадцати, не испытывает неестественную потребность в войне, это может быть как жажда убийства, так и желание защитить то, что дорого. Смертный герой понимает свое предназначение и место в жизни, он идет этой дорогой, используя знания людей. Во войны он ведет отстраненный образ жизни, его не интересуют деньги или положение в обществе, только выживание, переставившее сознание изнутри. Смертный герой - это также первый этап погружения в игру. Он описывает процесс понимания, казалось бы, обыкновенных людей своей непрестой сущности и судьбы. На этом этапе все игроки являются Смертными героями, но остальные (из Тринадцати) могут находиться уже на более высоком уровне осознания себя. Так как Смертные герои понимают, что их гибель это не конец пути, они часто совершают героические поступки или невыносимые предательства. Однако, человеческая натура еще остается неизменным природный страх смерти. Если война заканчивается, Смертный герой впадает в забвение: он спивается, сводит с ума, заканчивает жизнь самоубийством или просто исчезает, словно его никогда и не было. Только смертный герой может вынести хоть какое-то существование в мирное время.

Безумец – вторая ступень осознания, и второй этап погружения в игру. Каждый из Тринадцати, вернувшийся по своей дороге жизни, переходит границу между обычным смертным и сверхсущностью, живущей во множестве миров. Эта граница разделяет Смертных героев от безумия. Обычно люди не могут понять их поступков и мотивов.

Перед Безумцами раскрывается вся суть природы Тринадцати. Такие люди теряются в действительности, находясь в плену видений других войн, которые переживает их бесконечно огромная сущность. Осознать себя Безумцем один из Тринадцати может только во время войны. Если конфликт заканчивается, он не проживет и дня, погибнув жестокой и бессмысленной смертью. Безумцы мертвой хваткой держатся за войну, неумолимо раскручивая ее шестерни, или же самозабвенно ищут смерти. Этот этап погружения позволяет играть как за Безумцев, так и за Смертных героев. Также сама игра может быть посвящена этому переходу или просто отражать его как часть истории.

Тень – третья ступень погружения и последний этап осознания себя – конец развития любого из Тринадцати. На этом уровне погружения, они окончательно отделяются от людей, их тела становятся практически неуязвимыми. Тени повелевают материей и временем, легко перемешаются между всеми своими сущностями, достигшими уровня Тени. Тени обладают нечеловеческой логикой, могут перемещаться в иные реальности и менять уже существующую. Наконец, Тень навсегда растворяется в военном конфликте, становясь единой с ним, возвышаясь над пространством и временем. Цель любого из Тринадцати – это становление Тенью во всех своих проявлениях, потеря человеческого облика и сознания, полное растворение в своей сверхсущности. Несмотря на то, что Тени неуязвимы для людей, они остаются уязвимыми для Безумцев и других Теней.

Третий этап погружения хероше повхевит для игр с манерой повествования Легенда. Этот этап погружения позволяет играть как за Безумцев, так и за Теней. Так же сама игра может быть посвящена этому переходу или престо отражать его как часть истории. Конец любей истории пре встрече Тринацати - это их гибель или становление Тенями и полное растворение в Войне.

Как уже было сказано, любая игра может отражать какой-то один этап погружения, а может преходить через все. Все зависит от сюжета, числа игроков и предполагаемого количества встреч.

† фундамѣнтъ

Каждый из них имеет человеческое имя, ведь появляются Тринацать среди людей. Не истиннее их имя — совсем другое. Имя любего из Тринацати состоит из цифры и звания. Вот они:

- I — Воин
- II — Патриот
- III — Убийца
- IV — Покровитель
- V — Солдат
- VI — Жертва
- VII — Прегатель
- VIII — Страж
- IX — Спаситель
- X — Мститель
- XI — Судья
- XII — Учитель
- XIII — Война

И хеть Тринацать в каждом мире и времени имеют свою историю, характер, внешность, все их сущности пересекаются и вынуждены идти по единой дорожке, которую смертные называют «Жизненный путь». Путь - это не только философия каждого из Тринацати, это еще и важный игромеханический элемент системы Ultima. Благодаря «пути», персонажи развиваются. Также «путь» во многом определяет возможности влияния на сюжет игры. Каждый «путь» содержит в себе 5 компонентов: страсть, вера, истинный страх, ярость, цель. У каждого из Тринацати эти компоненты строго определены.

Пути Тринацати:

I — Воин.

Рожденный для битвы, осады, атаки и смерти на поле боя, он не убийца и не благородный защитник, он престо живет войной, вышит ею. Воин ищет встречи со Стражем.

Страсть: страсть Воина - это битва.

Вера: все из тринацати верят, что война не закончится никогда. Верят, что это природа человека, и человечество будет воевать всегда (даже, этот компонент не будет упоминаться).

Истинный страх: воин боится окончания войны.

Ярость: воин впадает в ярость, во время битвы, забывая обо всем.

Цель пути: всегда имеет два аспекта: Альтер или Эго.

Воин воет для себя, его путь — Эго.

II – Патриот

Война это повел защитить то, что дороже: землю, родных, близких, свой город или страну. Патриота не существует, если некого защищать. Патриот ждет встречи с Предателем.

Страсть: патриоту необходимо кого-то защищать (идеалы, людей, страну).

Истинный страх: обман и предательство тех, кого он защищает.

Лрость: вспышивает, когда патриот на грани потери того, что он защищает.

Цель пути: альтер

III – Убийца

У него есть цель, он ищет жертву, но в своем поиске он заберет немало жизней. В поиске новой жертвы, убийца не может остановиться, не шагая никого. Война – это полигон для его действий. Убийца ищет встречи с Жертвой.

Страсть: убийство.

Истинный страх: что сам станет, чьей то целью.

Лрость: впадает, когда не может достигнуть свою цель.

Цель пути: эго

IV – Полководец

Он существует для того, что бы вести армии в бой, смысл его существования - это солдаты его армии. Без армии полководец не существует. Полководец ищет встречи с Солдатом.

Страсть: власть над множеством людей.

Истинный страх: остаться одному, без своей армии.

Лрость: когда битва проиграна.

Цель пути: эго

V – Солдат

Солдат обязан служить - служить своей стране, своему генералу, своим принципам. Война - это его работа. Он не существует без приказа и полководца. Солдат ищет встречи с Полководцем.

Страсть: служить своему генералу

Истинный страх: остаться без службы.

Лрость: когда генералу угрожает опасность.

Цель пути: альтер

VI – Жертва

Смысл существования жертвы - постоянный баланс между жизнью и смертью. Жертва скрывается, убегает, но при этом не может жить без постоянного чувства опасности. Ищет встречи с Убийцей.

Страсть: необходимо чувство опасности.

Истинный страх: смерть.

Лрость: впадает, когда нахочится в тишине и покое.

Цель пути: эго

VII – Предатель

Самый верный из последователей, самый прилежный из учеников, идуший рядом. Именно он вонзает кинжал в спину своему лучшему другу. Война для него - это повел сломаться или изменить своим принципам ради предательства. Ищет встречи с Патриотом.

Страсть: обман и предательство.

Истинный страх: что его раскроют раньше.

Лрость: когда его самого предадут

Цель пути: эго.

VIII – Страж

Он несет вестер, хранит то, что ему говорили. Он не впустил и не выпустил ни своих, ни чужих. Страж ищет встречи с Вейном.

Страсть: охранять.

Истинный страх: потерять объект охраны.

Лрость: когда враг близок к объекту охраны.

Цель пути: альтер

IX – Спаситель

Вытеснивший грех, существующий только ради того, чтобы дарить жизнь и надежду отчаявшимся. Вейна для спасителя - это море боли и изуродованных человеческих судеб, жаждущих спасения.

Страсть: спасать других

Истинный страх: что никому будет его спасти.

Лрость: когда бессильен и не может ничем помочь.

Цель пути: альтер

X – Мститель

Его жизнь жижется только на мести. Будучи преданным, или потерявшим все, он не успеет, пока не отомстит всем, кто причинил ему эту боль.

Страсть: месть

Истинный страх: что не сможет добиться мести

Лрость: когда месть близка

Цель пути: эго

XI – Судья

Его удел - беспристрастно судить: найти единственного виновного, и спасти невинного.

Страсть: судить

Истинный страх: принять неверное решение

Лрость: несправедливость

Цель пути: альтер

XII – Учитель

Создан делится знаниями. Он не обязательно мудр или умен, он просто жаждет поделится с другими тем, что знает сам. Он ничто без своих учеников, которых он всегда будет считать детьми неразумными. Вейна – это место где учитель дает надежду потерявшимся.

Страсть: дарить знания.

Истинный страх: потерять всех учеников.

Лрость: когда кто-то пытается учить его.

Цель пути: альтер

XIII – Вейна

Последний из Тринацати. Он практически всемогущ. Во всех мирах он находится на высшем уровне развития. Существует легенда, что когда кто-то из тринацати во всех мыслимых реальностях сможет раствориться в вейне полностью, погружившись в нее, он станет погребен Тринацатому. Именно он принесит войну. Выглядит как человек, где-то мужчина, где-то женщина, но способности его воистину зачеловеческие. Он никогда не вмешивается в ход конфликта, потому что он и есть конфликт. Он знает исход и судьбу каждого. Тринацатый стремится к тому, чтобы каждый из Тринацати прошел процесс погружения вейна. Но он никогда не принуждает и не пытается спасти их от гибели.

Главный вопрос и проблема каждого героя этой игры - это выбор: остаться человеком, или навсегда раствориться в вейне, исполнив свое предназначение.

Между Тринацатью складываются очень непрестые отношения, и, как можно было заметить, их всех легко поделить на две группы: ищущие и свободные.

Ищущие — это те из Тринацати, которые ищут свою вторую половину. Убийца ищет Жертву, Покровитель - Садгата, Воин ищет Стража, Патриот - Предателя.

Свободные — они самостоятельны, но в то же время они неразрывно связаны со всеми оставшимися Тринацатью. Это Мститель, Судья, Учитель и Спаситель.

Основной истории могут послужить сложные отношения и вечный поиск ищущих. Вокруг каждой из пар или в сложном их переплетении может строиться сюжет игры. Вечные спутники ищущих — свободные, могут облегчить поиск или усложнить его.

Также основой сюжета может быть конфликт личности - выбор: человек я или один из Тринацати? Что дороже: мое человеческое бытие, или мое предназначение? Могу ли я бороться со своей судьбой и природой?

Наконец, история может быть посвящена какому-то военному конфликту и событиям там происходившим.

Корифеи Войны.

У каждого из Тринацати изначально есть способность «Погружение». Она определяет способность каждого из них взаимодействовать с Керигером Войны и войти в него. Для любого действия связанного с керигером и способностью «Погружение», необходимо совершить бросок «Преображения» (подробности в основных правилах Ultima). Сложность броска зависит от предпринимаемого действия:

Один Куб: Войти в керигер, зайти в свой зал.

Два Куба: Войти в Малые Залы, увидеть обитателей Керигера.

Три Куба: Войти в Зал Печали, сделать себя видимым для обитателей Керигера.

Четыре Куба: Войти в Зал Белы, слышать обитателей Керигера.

Пять Кубов: Войти в Запретный зал, говорить с обитателями Керигера.

Итак, для того, что бы попасть в Керигер Войны, необходимо совершить бросок «Преображения» по способности «Погружение». Повторный бросок совершать не нужно, до тех пор, пока Керигер не будет покинут, и не потребуются войти вновь. Чтобы войти в какой-то из залов, нужно так же совершить бросок. Однако, есть ключи, которые позволяют войти в залы без бросков (о них позже). Также, как и в случае с керигерами, единжды войдя в один из залов, повторный бросок делать не надо до тех пор, пока Керигер не будет покинут. В случае с обитателями керигера, все происходит по той же схеме. Однако, есть исключение: чтобы заговорить с обитателями Керигера, надо сначала их услышать, а чтобы услышать, надо стать видимым для них, но чтобы стать видимым для них, нужно их сначала увидеть. Чтобы перейти к какому-то звену, необходимо выполнить предыдущее. Для контакта с обитателями Керигера, также может быть использован ключ. В керигер могут попасть обычные люди, но им не пройти в залы (кроме зала Белы) и они не могут увидеть их обитателей. Провести человека может любой из Тринацати, но сложность этого действия для него становится на один куб выше.

При любѣм превале брѣска персѣнажа выбрасывает в реальность. Петратив I Нить (пѣгрѣбности в ѣсновных правилах Ultima) мѣжнѣ ѣстаться в Керигѣре, нѣ для этѣго наѣѣ ѣписать тѣ, чѣѣ заставилѣ сущность акрсѣнажа ѣстаться. Причина эта ѣѣлжны быть ѣбязательно связана с путем персѣнажа.

Внешний вид Керигѣра зависит ѣт антуража игры. Керигѣр мѣжет выглядѣвать, например, как керигѣр бѣльницы, пещера, керигѣр кремля, или прѣхѣѣ в средневековѣм замке. Вид и фѣрма мѣжет быть абсѣлютно абстрактнѣй нѣ, ѣдиноѣжы устанѣвив ѣблик Керигѣра, в течение игры ѣгѣ мѣнять нѣльзя. Керигѣр мѣжет выглядѣвать пѣ-разнѣму для кажѣѣгѣ из Тринацати. Если в Керигѣр прѣникают нѣсколько персѣнажей, ѣгѣ ѣблик ѣпрѣдѣляется тем, чѣй уровень спѣсобности «Пѣгружение» выше. Игрѣки сами мѣгут ѣписать внешний вид Керигѣра свѣегѣ персѣнажа или прѣѣставить этѣ Мастеру.

Ѣбщая геѣметрия Керигѣра такѣва: квадратнѣе сѣчение сѣ стѣрѣнѣй 2,5 метра. Керигѣр изгибается, бугтѣ ѣпѣясывает круглѣе пѣмѣщение. Ѣднакѣ прѣйти пѣ кругу ѣгѣ нѣльзя, ѣн имеет началѣ и кѣнѣц. Ѣлина керигѣра мѣжет разнѣться. В стенах распѣлѣжены ѣвери, бѣльшѣгѣ и малѣгѣ размера. Малые ѣвери ведут в малые залы, бѣльшие в ѣдин из трех ѣсновных. Внешний вид Керигѣра мѣжет пересѣкаться с вѣспѣминаниями тѣгѣ из Тринацати, кѣтѣрый в нѣгѣ вѣшел.

Личный зал.

Кажѣый из залѣѣ ѣбладает свѣей индивидуальностью. И самый первый из ѣѣступных - этѣ личный зал кажѣѣгѣ из Тринацати (крѣме пѣследнѣгѣ из них).

Ѣгѣ внешний ѣблик фѣрмируется из ѣбрывокѣѣ памяти Тринацатѣгѣ,

кѣтѣрый им владеет. Этѣ мѣжет быть ѣѣтская кѣмната, мѣжет бѣльничная палата, в кѣтѣрѣй ѣн пѣправлялся пѣсле ранения. Ѣбстанѣвка мѣжет быть любѣй, ѣдинственный ѣлемент нѣизмѣнный — этѣ бѣльшѣе зеркалѣ, скѣзь кѣтѣрѣе мѣжнѣ видѣть ѣругие ѣбразы сѣбя в ѣругих мирах. На урѣвне пѣгружения «Бѣзумѣц», мѣжнѣ на время пѣпаѣать в миры увиденные в зеркалѣ, на урѣвне пѣгружения «Тѣнь» — прѣхѣѣдить мѣжнѣ свѣѣѣгнѣ. Чѣѣбы манипулировать с зеркалѣм, нѣѣѣхѣдимѣ так же сѣѣршать брѣски на «Пѣгружение»:

Ѣдин Куб: увидѣть мѣлькѣм ѣтражения ѣругих вѣплѣшений.

Ѣва Куба: четкѣ увидѣть ѣгнѣ из свѣих вѣплѣшений.

Три Куба: пѣпасть на некѣтѣрѣе время внутрь ѣтражения.

Чѣтыре Куба: пѣлностью захватить власть наѣѣ ѣгнѣй из свѣих сущностей.

Ѣвлаѣть мѣжнѣ тѣлькѣ равнѣй пѣ урѣвнѣ сущностей. При превале брѣска, ѣсть шанс быть захваченным с тѣй стѣрѣны.

В Личный зал мѣжнѣ пѣпасть тѣлькѣ с разрешения владеѣющего им.

Зал Ѣжигания.

Первый из малых залѣѣ. Этѣ мѣстѣ, гдѣ кѣнца вѣйны жѣдут все, ктѣ пѣгиб на ней. Ѣн выглядѣет как характернѣе пѣлѣ бѣя, на кѣтѣрѣм тѣлпится ѣгрѣмнѣе кѣличество люѣей. Среди этих умерших мѣжнѣ найти любѣгѣ пѣгибшѣгѣ. В ѣтлѣчие ѣт ѣстальных ѣбитатѣлей, умерших виднѣ сразу пѣсле вхѣѣа в зал.

Но, чтобы найти нужное, заговорить с ним или услышать его слова, неизбежно придется стандартные для этого операции со способностью «Погружение».

Зал Преигравших и зал Победителей.

Второй и третий малые залы. Выглядят как кабинеты командования, зал крепости, флагманский мостик, на котором находится верхушка военного конфликта. Зал Преигравших и зал Победителей не пересекаются друг с другом и расплечены отдельно. Но внутри каждого зала может быть огромное количество комнат образующих причудливый лабиринт. В зале Преигравших можно найти лебедя, еще живого человека, вьющегося за преигравшую створку. В зале Победителей напротив находятся те, кто победит. Увидев обитателей Керидора, можно заметить, как из залов Победителей и Преигравших тянется очередь к залу Эжигания. В отличие от других залов, с обитателями залов Преигравших и Победителей нельзя говорить и нельзя явиться им, но можно слушать. В эти залы не может войти обычный человек, даже если он смог попасть в Керидор.

Зал Печали.

Этот зал — бесконечная белая пустота. Посреди пустоты стоит вверх, веющая в Керидор и из него в зал. Чуть поодаль, находятся три трона. Выглядят они так, как будто сложены из геометрических фигур белого цвета. Явного источника света нет, но все объекты отбрасывают длинные тени. На каждом троне восседает одна из матерей войны: Неприступная, Неистовая и Могучая. Неприступная — знает судьбу каждой крепости,

результат каждой осады. Неистовая — знает все о безнадежных боях, и кровопролитных боях. Могучая — повелевает судьбами нескрушимых армий. Если получится заговорить с ними, они охотно ответят на многие вопросы, касающиеся области их влияния. Также матери дают три испытания, после которых Смертный герой, сможет стать Безумцем.

Зал Бели.

Стены зала подобны огромной клетке. Его освещает очаг, расплеченный в центре. Из темноты, с диким воем и воплями на клетку бросаются невообразимые чудовища. Они рвут друг другу плоть и пытаются добраться до тех, кто внутри. У одной стены расплечен вход в зал, у трех других стоят обитатели зала: черный кот, жаба и обнаженный юноша. Это не три разных существа. А три сущности одного. Имя ему - Повелитель. Каждая из сущностей обладает своими знаниями. Кот знает каждого из Тринадцати, и может назвать человеческое имя каждого из них. Жаба владеет истинными именами. Если назвать ей человеческое имя, она скажет истинное имя. Юноша оглашает сколько ответом могут дать звериные сущности. Всегда можно задать еще вопрос, если скормить жабе или коту приведенного с собой человека. Так же Повелитель дает испытание, после которого Безумец, сможет стать Тенью.

Запретный зал.

Попасть в него — значит не вернуться назад. Войти в Запретный зал, значит раствориться в войне.

Ключ от дверей этого зала вручает только Тринадцатый. Есть легенда, что тот, кто вешел, видит истинное лицо Тринадцатого. Не сказать точно, так ли это, не может никто. Растворившиеся в войне сущности не помнит ни один из Тринадцати.

Всего в Коридоре Войны есть 20 дверей: 12 личных залов, 3 малых и 3 основных.

2 последние двери закрыты, что за ними, никто не скажет. Открываются они единицам и, скорее всего, те, что увидит один, никогда не увидит другой. Коридор начинается и заканчивается закрытыми дверями.

Возна.

В отличие от обычных способностей, способность «Погружение» не развивается по мере использования. Чтобы развить ее, необходимо тратить характерные только для данной игры очки «Осознания». Создавая ситуацию напрямую затрагивающие путь персонажа (используя для этого Нити), игрок к обычным единицам кармы получает фиксированное количество очков «Осознания», зависящее от того, какой аспект пути затронут: Если вводимая ситуация затрагивает Страх или Веру, то персонаж получает 1 очко «Осознания». Если вводимая ситуация затрагивает Ярость, то персонаж получает 2 очка «Осознания». Если вводимая ситуация затрагивает Истинный страх, то персонаж получает 3 очка «Осознания».

Каждые 13 очков «Осознания», увеличивают «Погружение» на 1 единицу. Исходный уровень способности «Погружение» не может превышать 3. Что бы перейти на новый уровень «Осознания»,

уровень данной способности должен соответствовать определенному значению. Чтобы стать Безумцем, «Погружение» должно быть не менее 5, чтобы стать Тенью - не менее 10, чтобы раствориться в войне - не менее 13.

Рост этой способности и переход на новые уровни «Осознания» постепенно открывают перед Тринадцатым новые нечеловеческие способности. Однако сам рост способности «Погружение» не дает перехода между уровнями «Осознания». Для этого необходимо пройти инициацию.

Инициация - это особый ритуал, который необходимо совершить. Для начала ритуала, надо получить на него разрешение и указание соответствующих обитателей Коридора Войны. На низких уровнях «Погружения», проникнуть туда практически невозможно, поэтому используются ключи. Ключ - это не материальный предмет. Это некое понимание, что теперь некоторые двери коридора могут быть открыты, или что с кем-то можно говорить. Ключи бывают временные, постоянные или на несколько использований. Только Мастер выдает ключи персонажам игроков, исходя из сюжета. Получение ключа может быть провизировано какими-то событиями в уме персонажей, или внешними яркими поворотами сюжета. Ключ победен озарению, наступившему неожиданно, спонтанно.

Итак, чтобы перейти от Смертного героя к Безумцу, необходимо попасть в зал Печали.

Каждая из матерей даст свои указания, выполнив которые, человек - смертный Герой - погружается на новый уровень.

Неприступная — просит показать что смертный Герой готов к тому, что война неизбежно закончится. Для этого, необходимо провести действия, которые приведут к промежуточному урегулированию конфликта.

Неистовая — просит показать что смертный Герой готов к вечной войне. Для этого необходимо провести действия, которые приведут к обострению конфликта.

Могучая — просит показать свое предназначение выполнив определенные действия. Предназначение зависит от «Страсти» персонажа.

Матери войны не говорят абстрактно, они всегда четко указывают какие именно действия необходимо предпринять (кого убить, кого спасти, где и когда). Переход на новый этап погружения происходит в момент исполнения последнего приказа. В область приказа не попадают оставшиеся Тринацать, но они могут быть косвенно связаны с происходящим. Например, Убийца приказывает убить человека, которого охраняет Страж.

Чтобы перейти от Безумца к Тени, необходимо попасть в зал Бели. Там, повелитель — человек, даст указание скормить зверям двух людей: одного - будущего победителя, другого — будущего проигравшего. Жаба съедает проигравшего, Кот — победителя. После чего трансформация в Тень будет окончена. В данной ситуации присутствует важный момент: жертва зверей должна войти в зал Бели сама.

Наконец, чтобы попасть в Запретный зал, необходимо получить ключ от Тринацатого (ключ вполне материален, но в каждом мире выглядит по-разному). Условия получения ключа, зависят от сюжета игры.

Способности Тринацати.

Чтобы получить новую сверхчеловеческую способность, достаточно поднять уровень «Погружения» до нужного значения, и потратив одну единицу, ввести необходимую способность по правилам «способностей в запасе». Каждому значению, начиная с пяти, соответствуют две способности. В таблице (в конце книги) приведены все способности, соответствующий им этап погружения и уровень способности «Погружение».

В заключении, надо сказать, что игра XIII — это история о жестокости войны. И тем, насколько мелкими и ничтожными на фоне ее кровотокащего тела кажутся судьбы людей. Даже таких людей, которые рождены для войны. Я рекомендую играть в XIII только с близкими друзьями, в полной тишине и с изрядным количеством спиртного и сигарет. Эту игру нельзя рассматривать как развлечение на вечер или способ убить время. Это жестокое, циничное действие, требующее отдачи, максимально реальных эмоций и длительной серьезной поговорки. Удачи.

ramull@ki@gmail.com

ТЕНЬ

Обратный ход часов – повернуть время вспять (судьба)

Остановить ход часов – остановить время. (судьба)

12

Помилование – способность спасти любого человека от гибели (судьба)

Казнь – способность привести любого человека к смерти (судьба)

11

Позитивное искривление – получить необходимый предмет (успех)

Негативное искривление – уничтожить любой предмет (успех)

10

Нарушение законов силы – разрушать предметы на расстоянии (теле)

Нарушение законов движения – способность летать (теле)

9

РЕЗУЛЬТАТ

Знания о войнах прошлого (разум)

Знания о войнах будущего (разум)

8

Абсолютный приказ – указание, к которому нельзя ослушаться (социальность)

Вопрос истины – вопросы, на которые нельзя дать ложного ответа (социальность)

7

Чувство опасности – предвидение беды (восприятие)

Нечеловеческая чувствительность – зрение, слух, обоняние повадки зверинему (восприятие)

6

Нечеловеческая ловкость – прыжки на несколько метров в высоту и длину и.т.д. (теле)

Нечеловеческая сила – крушить стены, переворачивать автомобили и т.д. (теле)

5

ГЕРОЙ

Способности не выходящие за границы человеческих возможностей.

Способности не выходящие за границы человеческих возможностей.

4

3

2

1

ПЕРСОНАЖ:

ИГРОК:

ИГРА:

ИСТОРИЯ:



ОБРАЗ ЖИЗНИ:

ОСНОВНОЕ ЗАНЯТИЕ:

ТЕЛО —
РАЗУМ —
ВОСПРИЯТИЕ —
СОЦИАЛЬНОСТЬ —
УСПЕХ —
СУДЬБА —



ПУТЬ
СТРАСТЬ

ВЕРА:

СТРАХ:

ЯРОСТЬ

ЦЕЛЬ





ПОГРУЖЕНИЕ КУРЪ УРОВЕНЬ

