



БЕСКОНЕЧНЫЙ КАРНАВАЛ

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Автор: Константин Aspid Шепелин.

Написана для конкурса RPG-Кашевар 2015.

Тема: праздник.

Ключевые слова: одиночество, колосс, молния.

Источники вдохновения: книги Виктора Пелевина "Поколение П", "Священная книга оборотня" и "Омон Ра".

ПРАЗДНИК НАЧИНАЕТСЯ!

Бесконечный Карнавал продолжается повсюду - под крышей каждого ночного клуба, в концертных залах, выставочных галереях, на улицах и даже в руинах заброшенных зданий. Его пламя поддерживают те, кто одарен способностью в творческом порыве менять саму структуру реальности. Те, кто силой своего искусства создают в умах людей шоу, именуемое "нашей картиной мира".

Только горстка избранных имеет представление о том, что на самом деле происходит в закулисы человеческого общества. В этом заключается их главная сила и главная слабость.

Имя их силе - власть.

Слабость же их состоит в том, что они обречены быть марионетками в руках Хаоса, стоящего у истоков их могущества. Такими же куклами, какими являются по отношению к ним самим все остальные люди.

Вселенная Бесконечного Карнавала - это темная изнанка нашего с вами мира. Не важно, на какую эпоху мы обратим свой взор - в прошлое, настоящее или будущее - маскарад иллюзий продолжается всегда.

Действующие лица: Главные герои Бесконечного Карнавала - это Гении, люди, способные в порыве творчества изменять саму реальность и призывать силы, нарушающие известные нам законы природы. Фанатичная преданность искусству наделяет гениев поистине волшебными способностями, но она же делает их бесконечно несчастными. В основе сверхмогущества гениев находится внутренний надрыв, четкое осознание несовершенства мироздания.



Основные идеи:

- у мира есть две стороны. Одна из них - та, которую мы знаем. Та, что запечатлевается историей. Это сторона иллюзорна. Иллюзию создают и поддерживают гении. Во имя контроля. Во имя развития. Во имя собственной выгоды. Какова обратная сторона реальности не знает никто. Но то, что можно узнать, выглядит весьма пессимистично.
- только искусство имеет реальную силу изменять мир. Природа этой силы имеет магический характер - она непознаваема и во многом подвержена воле случая.
- политика и экономика - фикция, шоу, разыгрываемое для того, чтобы скрыть от обывателя истинное положение дел, которое обстоит так им образом, что
- миром управляют тайные общества гениев, именующие себя халдеями. Эти небольшие группы людей стоят во главе крупнейших мировых держав и вся политическая история - лишь ширма, маскирующая нюансы их реального противостояния.
- технологическое развитие находится на гораздо более низком уровне, чем принято считать. Легенда о научном прорыве - не более чем миф, основная цель которого - скрывать подлинное могущество гениев.
- имя главного врага человечества - Хаос. Основные достижения человечества случайны и неконтролируемы. Нет никаких "законов развития" - есть только непредсказуемые порывы вдохновения. Поэтому основная миссия гениев под руководством халдеев - сохранение результатов положительных достижений и предотвращение разрушительных вспышек "творчества".
- повсюду продолжается Бесконечный Карнавал - непрерывное действие, цель которого - подчинять и направлять умы людей в нужное халдеям русло. Потому как по природе своей люди изначально стремятся к разрозненности и анархии, ведущих их в конечном итоге к самоуничтожению. Ритм Карнавала передается не только напрямую - средства массовой информации хорошо способствуют распространению его влияния. Оно передается в эфире каждой радиопередачи, сквозит из каждой книги, которую ты откроешь. Однако самое сильное воздействие оказывает непосредственное вовлечение людей в процесс "празднования".
- оппозиционные группы халдеев могут вносить в Карнавал собственные мотивы, ведущие к расколу существующей сферы влияния. Для этого они часто манипулируют теми аспектами человеческой природы, которые старается глушить Главный Праздник. На мелком уровне это выливается в возникновение банд и преступных группировок. На более высоком - к существованию мафии и отделению от государства отдельных регионов.



Во что играем:

- В творчество =)
- В тайные общества, правящие миром
- В магию, порождаемую искусством
- В познание “тайного мира”, который лежит в основе общепринятых представлениях о мироздании
- в шоу
- в борьбу за свободу и обретение власти, через которую эта свобода достигается

“Оседлать молнию” - понятие.

Этот термин обозначает тот момент, когда гений порыве творчества выходит за рамки человеческих возможностей и начинает своим искусством творить магию, вызывать явления, противоречащие существующим представлениям о законах природы. Подробнее об этом смотрите в разделе “III Оседлать молнию - механика”.

КАК ИГРАТЬ

I Создание персонажа.

1. Параметры.

В мире Бесконечного Карнавала единственная реальная сила - это искусство. Все остальное - лишь детали, которые эту силу поддерживают и раскрывают.

У персонажей есть три основных параметра или подхода. Искусство проистекает из разума, поэтому все эти характеристики имеют “ментальный” окрас. Вот они:

Порыв - это моментальный, сиюминутный аспект творчества. В порыве можно многого достигнуть, но достижения эти более нестабильны и непредсказуемы, чем те, которые могут быть получены благодаря другим подходам.

Вдохновение - это озарение, внезапный ответ на поставленный вопрос. Этот ответ приходит из ниоткуда и требует трепетного и терпеливого ожидания озарения. Но полученное решение, подчас, может удивить даже автора своей гениальностью и изяществом.

Расчет - это рациональный подход к вопросу созидания, способность найти и подчинить силой ума те закономерности, которые существуют в окружающем мире.



Это самый контролируемый и, в тоже время, самый слабый из всех методов творчества.

Базовое значение всех параметров для персонажа равно 1. Для того, чтобы определить финальное значение характеристик, нужно выбрать несколько особенностей из списка ниже.

2. Особенности.

2.1 Одиночество.

В основе таланта каждого гения лежит внутренний надрыв, происходящий из осознания несовершенства мира, главный изъян которого заключается в том, что человек никогда не может быть счастлив. А происходит так из-за того, что один человек никогда не может быть понятым другим - иными словами, основная проблема заключается в тотальном одиночестве каждого.

Осознание данного факта может выражаться в разных аспектах. Выберите ту форму одиночества, которая терзает вашего персонажа.

Одиночество определяет мировоззрение героя и его основной стиль поведения.

Страх смерти.

Кратковременность жизни и конечность бытия в той или иной форме терзает вашего героя. Это может быть как и страх собственной кончины, так и боязнь не успеть осуществить задуманное или быть забытым потомков. Определите, в какой именно форме страх смерти преследует вашего персонажа. Порыв +2.

Уродство.

Персонаж страдает от какого-то физического или душевного изъяна, который легко может быть замечен сторонним наблюдателем. Проклятие уродства преследует его всю жизнь в виде "особого" отношения окружающих и осознания собственной неполноценности. Решите, что это за уродство. Порыв +2.

Нетерпимость.

Существование чего-либо или некое сложившееся обстоятельство дел не дает персонажу покоя, вызывая его ярую ненависть и желание этот объект/явление уничтожить, при том, что желание это неосуществимо или крайне трудноосуществимо. Решите, что именно ненавидит ваш персонаж. Порыв +2.



Порочная страсть.

Ваш персонаж одержим некой страстью, яро осуждаемой обществом. Это может быть какое-то антисоциальное явление, сексуальное отклонение или какое-то иное желание, осуществление которого неприемлемо с точки зрения окружающих. Решите, что именно за страсть владеет вашим героем. Порыв +2.

Несбыточная мечта.

У персонажа есть мечта, которая никогда не может быть осуществлена, но реализация которой - его основная идея фикс, его одержимость, которая не дает герою покоя и постоянно толкает его на творчество. Решите, что это за мечта. Вдохновение +2.

Безумие.

Ваш персонаж воспринимает мир иначе, чем все остальные. Например, он может считать, что у всех людей вокруг постоянно изменяется внешность или что он имеет гигантский рост, а все вокруг - коротышки. Безумие может не проявляться явно, но оно делает картину мира персонажа кардинально иной, чем у всех остальных людей. Решите, что это за безумие. Вдохновение +2.

Невосполнимая утрата.

Персонаж страдает от какой-то невозможной утраты, мысли о которой определяют всю его жизнь, все мотивы поведения. Решите, что именно утратил ваш персонаж. Вдохновение +2.

Бесконечность счастья.

Ваш персонаж переполнен ощущением счастья и восхищения, но это ощущение столь безгранично и всеобъемлюще, что нет никакой возможности поделиться им с окружающими, вырвать людей из серости их бытия. Вдохновение +2.

Эстет.

Мир несовершенен. Люди глупы и создают уродливые вещи. Все человечество существует, полагаясь лишь на примитивные инстинкты и совершая абсурдные поступки. Это тотальное несовершенство гнетет вашего персонажа, заставляя искать и создавать то, что, по его мнению, будет достойно внимания избранных во главе с ним самим. Расчет +2.



Паранойя.

В какой-то форме ваш персонаж страдает манией преследования. Это может быть страх, что его идеи могут быть украдены или что против него плетутся заговоры и т.д. Эта особенность личности заставляет быть вашего героя очень избирательным и изощренным в поиске и предотвращении нависшей над ним угрозы. Расчет +2.

Скука.

Ваш персонаж подвержен тотальному фатализму, равнодушию к окружающей действительности или идее собственной незначительности. Данная черта заставляет его жить в пучине собственных иллюзий и располагает к апатичной реакции на мир.

Причина его творческого таланта - смелость, обретенная благодаря равнодушию к собственной судьбе или же тоска, толкающая на поиски все более изощренных и сложных способов развлечения

Расчет +2.

2.2 Призвание.

Ваш герой специализируется на каком-либо виде искусства - ведь гений не может существовать без средств реализации своего таланта. Определите призвание вашего персонажа.

На данном этапе значение ни одного из параметров не может превысить 3, поэтому возьмите тот бонус, который не нарушает данного правила.

1. Музыкант - вдохновение +1 или расчет +1
2. Художник - вдохновение +1 или порыв +1
3. Актер - порыв +1 или вдохновение +1
4. Умелец - расчет +1 или вдохновение +1
5. Писатель - расчет +1 или порыв +1
6. трюкач - порыв +1 или вдохновение +1

Вы можете творчески подойти к трактовке своего призвания. Например, писатель может быть поэтом или философом, умелец - мастером хэнд-мэйд или изобретателем, трюкач - танцором, гимнастом или артистом оригинального жанра, а актер - пранкером, шоуменом или тамадой ;).

2.3. Стиль.

Придумайте или выберите для своего персонажа стиль творчества. Охарактеризуйте этот стиль с помощью одного или нескольких ключевых слов из таблицы ниже.



Выберите не более трех черт для стиля. Противоположные друг другу бонусы и штрафы черт аннулируют друг друга. (Например, бонус “персонаж имеет особый успех при использовании действия **убедить**” и штраф “персонаж не может использовать действие **убедить**” нейтрализуют друг друга).

Черты стилей:

Черта	Бонус	Пенальти
Совершенное	Особый успех при использовании действия “Совершенствовать”	Не может использовать действие “разрушить/сломать”
Простое	Особый успех при использовании действия “создать/реализовать”	Не может использовать действие “нестандартное применение”
Радостное	Особый успех при использовании действия “обрадовать”	Не может использовать действие “опечалить”
Печальное	Особый успех при использовании действия “опечалить”	Не может использовать действие “обрадовать”
Наполненное ненавистью	Особый успех при использовании действия “разрушить/сломать”	Не может использовать действие “получить/взять под контроль”
Наполненное любовью	Особый успех при использовании действия “получить/взять под контроль”	Не может использовать действие “разрушить/сломать”
Безумное	Особый успех при использовании действия “положиться на удачу”	Не может использовать действие “игнорировать/превозмочь”
Запредельное	Особый успех при использовании действия “предсказать”	Сильнее подвержен воздействию любых паранормальных воздействий.
Житейское	Снимает штрафы к воздействию на аудиторию от всех других черт.	Слабый успех для действий при применении поддержки.



Этническое	Особый успех при воздействии на аудиторию, которой близка выбранная культура	Слабый успех при воздействии на аудиторию, которую не привлекает выбранная культура.
Фантастическое	Особый успех при воздействии на технику	Слабо подвержен положительным паранормальным воздействиям
Историческое	Особый успех при взаимодействии с древностями	Не может воздействовать на современную технику
Элитарное	Особый успех при воздействии на аудиторию, которая разделяет его взгляды	Не может использовать действие "убедить"
Популярное	Особый успех при использовании действия "получить выгоду"	Слабый успех при воздействии на аудиторию, которая не разделяет общепринятые вкусы.
Религиозное	Особый успех при воздействии на аудиторию, разделяющую выбранные религиозные взгляды	Должен твердо следовать принципам выбранной религии
Экспериментальное	Особый успех при использовании действий "найти", "использовать нестандартно" и "изменить"	Слабый успех для действий при применении поддержки.
Порочное	Особый успех при воздействии на раскованную аудиторию	Слабый успех при воздействии на пуритански настроенную аудиторию
Идеологическое	Особый успех при использовании действия "убедить"	Строго следует основам своей идеологии.



II Проверка параметров

Для осуществления действий, результат которых сложно прогнозируем - будь то успех выступления или проникновение за закрытую дверь, требуется проверка параметров.

С системе “Бесконечного Карнавала” мастеру стоит использовать особый подход к моделированию ситуации.

Во-первых, поставленная перед игроками задача должна быть достаточно схематична, так как результат проверки содержит не только показатель успеха, но и пути к решению поставленной задачи.

Во-вторых, ситуация должна быть рассмотрена в общем ключе развития. Так, например, стоит определять исход потасовки в целом, а не просчитывать результативность каждого отдельного удара в драке.

В-третьих, стоит делать проверки только при значимых действиях, так как расплата за провал весьма велика. Поэтому, по большей степени, стиль вождения должен носить описательный характер с самостоятельным определением мастером большинства мелких нюансов.

При проверке успеха игрок должен сам определить какой параметр он будет использовать для решения поставленной задачи. Затем бросьте 2к6 и посмотрите какой результат соответствует выпавшему значению в таблице выбранного параметра, в разделе “действия”. Этот результат будет не только показателем успеха но и подсказкой оптимального пути решения проблемы.

Если полученный результат не устраивает игрока, он может использовать два другие параметра для осуществления поддержки в проверке. Для этого необходимо выбрать параметр, который будет использоваться в качестве поддержки (это не может быть тот же самый параметр, который используется для совершения действия). Затем игрок бросает количество кубов, равное величине этого параметра.

Каждый параметр при одной проверке можно использовать для поддержки только один раз. После того, как игрок закончил все поддержки, он может в любом порядке применить их результаты. Отказаться от применения эффекта какой-либо поддержки игрок не может.



Порыв.

Действия	Поддержка
12+ - “оседлал молнию” 11 - положиться на удачу 9-10 - игнорировать/превозмочь 7-8 - получить/взять под контроль 5-6 - изменить 3-4 - разрушить/сломать 2 - “оседлал молнию” 1 и меньше - проверка провалена	17+ - перебросить оба куба не более двух раз для действия или другой проверки 14-16 - перебросить один куб не более двух раз для действия или другой проверки 11-13 - перебросить оба куба для действия или другой проверки 8-10 - перебросить один куб для действия или другой проверки 5-7 более непредсказуемый эффект для действия 1-4 - поддержка не удалась

Вдохновение.

(Примечание: вы не можете сделать шаг вперед для 6 и шаг назад для 1)

Действия	Поддержка
11+ - “оседлал молнию” 9-10 - убедить 8 - обрадовать 7 - опечалить 6 - найти 5 - обмануть 3-4 - нестандартное применение 2 - “оседлал молнию” 1- и меньше - проверка провалена убедить	18+ - если хотите, получите поддержку от того параметра, который используется для действия. Повторите поддержку от этого параметра. 17 - более сильный эффект для действия 15-16 - повернуть оба куба действия на не более чем на два шага вперед или назад 13-14 - повернуть оба куба действия на шаг вперед или назад 11-12 - повернуть один из кубов действия на не более чем на два шага вперед или назад 8-10 - повернуть один из кубов действия на шаг вперед или назад. 5-7 - более слабый эффект для действия 1-4 - поддержка не удалась



Расчет.

Действия	Поддержка
12 и больше - “оседлал молнию”	17+ - прибавьте или отнимите не более 3 для результата действия или другой поддержки
11 - узнать/понять	15-16 - прибавьте или отнимите не более 2 для результата действия или другой поддержки
9-10 - создать/реализовать	13-14 - прибавьте или отнимите 3 для результата действия или другой поддержки
8 - предсказать	11-12 - прибавьте или отнимите 2 для результата действия или другой поддержки
7 - совершенствовать	8-10 - прибавьте или отнимите 1 для результата действия или другой поддержки
5-6 - найти изъян	1-7 - поддержка не удалась
3-4 - получить выгоду	
2 - “оседлал молнию”	
1 и меньше - проверка провалена	

Чем более широко игрок рассматривает задачу, тем более высок шанс получить подходящее решение и тем более размытым в плане его реализации оно может быть. Неочевидные в плане решения задачи можно выстраивать в цепочки, однако, если такая цепочка потребует более трех проверок, задача считается автоматически проваленной.

Давайте рассмотрим это на примере двух похожих задач - “проникновение в дом” и “взлом замка”, чтобы стало понятнее как это работает.

Пример 1. Для решения задачи игрок решил использовать параметр “Порыв”. Выпал результат “разрушить/сломать”.

Для задачи “проникнуть в дом” это будет подсказкой оптимального решения - нужно разбить окно или выломать дверь, чтобы осуществить задуманное. Но здесь потребуется дополнительная проверка - смог ли персонаж, например, взломать замок или добраться до окна.

Однако если у игрока есть бонус к действию “разрушить/сломать”, дополнительная проверка не потребуется - персонаж без проблем нашел путь проникновения с помощью взлома.

Для задачи “взлом замка” - это будет решением - замок удалось взломать.



Пример 2. Для решения задачи игрок решил использовать параметр “Вдохновение”. Выпал результат “убедить”.

Для задачи “проникнуть в дом” - это подсказка. Персонаж может узнать или предположить личность человека, которого можно убедить провести его внутрь или дать ключи. Мастер может потребовать дополнительной проверки для выяснения личности этого человека, но сам факт убеждения в проверке уже нуждаться не будет.

Если у игрока есть бонус к действию “убедить”, дополнительных проверок не потребуется - персонаж сам разберется кому следует заговорить зубы, игроку нужно лишь будет правдоподобно описать этот момент(поиска и заговаривания).

Если у игрока есть пенальти на взаимодействие с людьми - например, у его стиля есть черта “этнический” и он выбрал “рэги”, а обладатель ключей не знаком с этой культурой и его удивляет внешний вид человека с дредами и в цветастой одежде, мастер может потребовать дополнительную проверку или отыгрыш процесса убеждения для поиска подхода к человеку, с которым нужно договориться.

Для задачи “взломать замок” действие “убедить” будет очевидным провалом - замок невозможно “убедить” открыться. Однако, если у игрока есть бонус к этому действию, он может трактовать его более вольно: “убедить” - как взломать. В случае вольной трактовки мастер решает позволить ли осуществить ее игроку “как есть” или потребовать дополнительных проверок.

Однако, если бы выпал результат “обрадовать”, то даже при наличии бонуса к этому действию сложно было бы придумать правдоподобное оправдание, которое помогло бы избежать провала.

Но, в целом, все результаты проверок подвержены вольным трактовкам, поиск которых - часть творческого процесса игры.

Пример 3. Для решения задачи игрок решил использовать параметр “Вдохновение”. Окончательный результат - “нестандартное применение”. Однако из-за черты “простое” у стиля персонажа игрок не может пользоваться этим действием. Это означает провал проверки.



III Оседлать молнию - механика.

Если персонажу удалось оседлать молнию, игрок заявляет магический эффект, который был вызван его героем в порыве творчества. Этот эффект должен быть напрямую связан с творческим призванием персонажа. Если речь идет о музыканте, значит эффект был порожден песней или мелодией, которую тот исполнил. Если речь о писателе - значит, это был прочитанный им стих или написанный очерк, содержание которого волшебным образом воплотилось в реальность. Если речь идет о умельце, то дело наверняка касается создания предмета с какими-то мистическими свойствами.

Ограничения.

Возможности этой силы практически безграничны, однако существует ряд принципов, которые она не может нарушить.

- Неповторимость. Невозможно создать что-то, в точности воспроизводящее то, что уже существовало или существует. Различия всегда будут существовать и чем более сложный объект вы пытаетесь повторить, тем более сильно эти различия будут заметны.
- Невозможно кардинально изменить ход времени. Прошлое постоянно, а будущее - не прогнозируемо. Временем невозможно манипулировать в каком-то значительном масштабе. Мастер может запретить манипуляции со временем или сам ограничить их тем временным промежутком, в который эти изменения можно вносить.
- Глобальность. Чем более масштабное влияние пытается оказать гений в процессе творчества, тем более сложной является эта задача. Невозможно одной сыгранной в одиночестве песней кардинально переkreить мир. Чем большую площадь затрагивают изменения и чем больше людей будет подвержено влиянию, тем сложнее его осуществить. Наиболее масштабные изменения требуют большого количества исполнителей и большого количества зрителей. Отсутствие непосредственного контакта с объектом изменения осложняют задачу, делая результат более непредсказуемым и слабым.
- Непредсказуемость. Нельзя точно прогнозировать как осуществится вложенный в произведение посыл. Чем более сложные структуры он затрагивает, тем более неожиданным может оказаться результат.
- Отсутствие источника вдохновения. В своем творчестве гений не может использовать те аспекты и затрагивать те моменты, которые не являются для него животрепещущими.



Вызванные явления должны быть связаны по смыслу с источниками вдохновения, которые есть у персонажа - это ключевые слова, характеризующие его стиль, а так же слова из раздела "Опыт".

Например, нельзя вызвать грозу, оперируя понятиями "любовь", "свобода", "печаль". Или нужно очень хорошенько обосновать как это вас получилось =)

Если из-за имеющихся разочарований персонаж не может пользоваться ни ключевыми словами из раздела "Опыт", ни чертами стиля, эффект молнии не получится реализовать, если в проверке не участвует другой персонаж, имеющий доступ к источникам вдохновения. Но такой союз возможен только в процессе реабилитации - при обычной проверке результат "оседлал молнию" будет считаться провалом.

Чем более масштабное или сложное явление пытается вызвать игрок, тем больше неожиданных эффектов может ему сопутствовать. Мастер может самостоятельно выбрать число и разновидность эффектов или определить эти параметры бросками кубиков (на число 1к6, на вид эффекта - 3к6). Так же можно придумать собственные случайные эффекты, соответствующие ситуации.

Список случайных эффектов:

- 3 - результат, противоположный желаемому
- 4 - заклинание вызвало скачок электричества/появление молнии
- 5 - трансформация формы
- 6 - трансформация материала
- 7 - появление сущностей из других миров
- 8 - появление огня
- 9 - появление воды/дождя/тумана
- 10 - громкий звук
- 11 - масштабные световые эффекты
- 12 - появление иллюзий
- 13 - появление животных/животного
- 14 - появление растений
- 15 - чье-то мировоззрение резко изменилось
- 16 - кратковременное помешательство создателя заклинания
- 17 - открылись раны/кто-то получил повреждения
- 18 - что-то разрушилось



IV Разочарования

Расплатой за неудачные попытки достигнуть желаемых результатов неизменно становятся разочарования в собственных силах, оборачивающиеся упадком творческих способностей.

За каждую проваленную проверку (или цепочку проверок) персонаж получает один или несколько показателей разочарований.

Разочарования бывают трех уровней. Уровень разочарований определяется количеством проверок в проваленной цепочке и числом оказанных поддержек, которые пытался пройти персонаж или группа. См. таблицу ниже.

Количество проверок в цепочке	Количество поддержек для последней проверки		
	0	1	2 или больше
1	1 разочарование 1ур.	2 разочарования 1ур.	1 разочарование 2ур.
2	1 разочарование 2ур.	2 разочарования 2ур.	1 разочарование 3ур.
3	1 разочарование 3ур.	1 разочарование 1ур, 1 разочарование 3ур.	1 разочарование 2ур, 1 разочарование 3ур.

Чтобы определить постигнувшее персонажа разочарование, брось кубик и смотри результат в таблице ниже. Если выпавшее разочарование уже постигло персонажа, игнорируй выпавший результат.



Таблица разочарований

Результат броска	1 уровень	2 уровень ("проклятые числа")	3 уровень
1	“Все тлен”. Ты не можешь использовать опыт, когда оседлаешь молнию.	Ты не можешь использовать действия, которым соответствуют результаты бросков 2 и 3	“Апатия”. Ты не можешь использовать порыв в качестве действия или поддержки.
2	“Неудачник”. Ты не можешь использовать черты стиля, когда оседлаешь молнию.	Ты не можешь использовать действия, которым соответствуют результаты бросков 4 и 5	
3	“Бездарь”. При поддержке бросай на 1 куб меньше.	Ты не можешь использовать действия, которым соответствуют результаты бросков 6 и 7	“Выдохся”. Ты не можешь использовать вдохновение в качестве действия или поддержки.
4	“Ограниченный” Ты не можешь использовать более одной поддержки.	Ты не можешь использовать действия, которым соответствуют результаты бросков 8 и 9	
5	“Слабак” Ты не имеешь бонусов к действиям.	Ты не можешь использовать действия, которым соответствуют результаты бросков 10 и 11	
6	“Ничтожество”. Все твои действия имеют слабый эффект, если к ним нет бонусов и обычный эффект, если к ним есть бонус.	“Нет запала”. Ты не можешь использовать “оседлать молнию”, если выпал 1.	“Тупица”. Ты не можешь использовать расчет в качестве действия или поддержки.



V Реабилитация

Для того, чтобы избавиться от постигших персонажа разочарований, необходимо реабилитировать его в собственных глазах. Персонаж должен найти возможность реализовать свой творческий потенциал, чтобы вновь обрести уверенность в собственных силах. Для этого ему необходим акт творчества, через который он сумеет воплотить чудо. Это может быть создание какого-то шедевра или феерическое выступление. Главная цель - персонаж должен оседлать молнию в процессе творчества. При реабилитации можно использовать только одну проверку. Другие персонажи могут помогать герою поддержками, однако, в случае провала, участие каждого дополнительного героя рассматривается как увеличение числа попыток на 1 при определении новых разочарований. Провалом при попытке реабилитации считается любой результат, кроме “оседлал молнию”.

В случае успеха персонаж избавляется от 1 любого разочарования любого уровня на свой выбор.

VI Опыт

За каждое сюжетное достижение мастер уведомляет игроков о том, что они могут записать себе информацию об этом достижении в раздел опыта. Для этого игроку нужно охарактеризовать произошедшее с ним одним словом или короткой фразой.

Опыт - это дополнительный материал для творчества, который персонаж сможет использовать когда оседлает молнию. Записанные понятия он может вплетать в сотворенное им волшебство, привнося новые, недоступные прежде смыслы.

Каждую единицу опыта можно использовать только один раз - после использования она вычеркивается.

Например, перед игроками стояла задача освободить какого-то персонажа из тюрьмы по просьбе девушки, которая его любит. Выполнив эту задачу, они могут отметить ее в разделе опыт, обозначив каким-то ключевым словом, которое видится им наиболее емко характеризующим произошедшее: “Свобода”, “избавление”, “любовь” и т.д..

Так же мастер может награждать игроков дополнительными словами в разделе опыта по своему усмотрению.

VII Возможные сюжеты для игры

Вы можете не ограничиваться современностью при выборе времени действия. Можно перенести героев в недалекое будущее, эпоху Серебряного века или вообще в какой-то период альтернативной истории.

Основные проблемы, с которыми могут столкнуться персонажи:



- Власть. Героев пытаются привлечь к переделу сфер влияния властьпредержащие. Это может быть оппозиция, пытающаяся набрать силы, или гегемоны, укрепляющие контроль на отдельных территориях.
- Церковь. Религиозные деятели могут вести активную борьбу с “вольными птицами искусства”, игнорирующими каноны церкви. Почему бы не дополнить мир современной инквизицией, преследующей героев и пытающейся установить всюду свои порядки?
- Конкуренция. Речь может идти так же и о конкуренции между отдельными деятелями искусства - за личный престиж, известность и благосклонность власти.

Помимо деления гениев на ординариев и халдеев по степени приближенности к власти, в мире Бесконечного Маскарада существует так же градация личного могущества. Она определяется колоссальностью того или иного деятеля искусства.

Колосс 1 уровня - любимец толпы. Его имя у всех на слуху. Его песни крутят по радио, он мелькает в телеэфире. При конфликте персонажей с этим гением толпа однозначно на сторону своего кумира.

Колосс 2 уровня - идол. У него множество последователей. Его восхваляют, ему подражают, он - лицо популярного направления в искусстве или даже его родоначальник. Такой персонаж может обладать огромным влиянием и большим количеством подручных, действующих под его управлением.

Колосс 3 уровня - владыка медиа. Сила гениев этого уровня изначально превосходит человеческие способности. Он мегаизвестен и эта известность дает ему поистине магическую мощь. Он присутствует в каждом доме, где на экране крутится клип с его участием, он находится в каждой закоулке, где на стене написано его имя, он видит мир глазами тысяч афиш с его изображением. Он - уже не человек. Он - полноправный обитатель глобального информационного пространства.

Персонажей из этой градации можно использовать в качестве могущественных NPC, которые будут противостоять или покровительствовать персонажам.

Пример глобальной идеи сюжета:

Апокалипсис давно произошел. Холодная война состоялась, мир пережил ядерную катастрофу и постепенно восстает из руин. Но под влиянием халдеев “темные века” разрухи выпали из памяти человечества. Планета живет так, будто ничего не случилось. Постепенно, миф о непрерывном благополучии становится реальностью, лишь изредка показывая на поверхность уродливые обломки правды и оставляя открытыми некоторые интересные вопросы. Почему людям запрещено покидать города? Не потому ли, что сельская местность за городской чертой по прежнему



представляет собой радиоактивную пустошь, населенную мутантами? Почему в магазинах продается только собачье мясо? Почему люди продолжают пользоваться допотопной техникой, не смотря на “существование” прогрессивных технологий? Почему странные калеки с тремя руками и двумя головами разгуливают на улицах города?

Героям предстоит найти ответы на эти вопросы и открыть людям истинное положение дел или навсегда похоронить эту тайну вместе с теми, кто решил к ней прикоснуться.