

Создание Героя

Прежде чем вы сядете играть в **7-е Море**, вам нужен герой. Не чей-то герой... ваш герой. Эта глава показывает вам, как сделать своего собственного. Это ваша возможность создать героя точно такого же, как в вашей любимой художественной литературе и кино. Цифр и слов на Листе Героя недостаточно; вы должны знать о нем больше, чем Черты и Навыки. Сначала вы должны ответить на несколько важных вопросов, которые превратят вашего героя из двумерной карикатуры в трехмерного персонажа.

Теанские Герои

У каждого народа своя культура, свой колорит, свои темы. Когда вы выбираете быть Героем из Нации, вы перенимаете эту культуру, этот колорит и эти темы. Герой из Эйзена может иметь много общего с Кастильцем или Сарматом, но он всегда будет из Эйзена. От Эйзена. Всегда.

Каждый народ в Теа имеет свое собственное определение героя. Какими качествами обладает герой? Какие из них самые важные? Какие качества лишают человека возможности быть героем? У каждого народа есть ответ на эти вопросы. Когда вы выбираете свою нацию, вы выбираете определение культуры "героя". Вы можете подыгрывать ему, играть против него или поступать по-своему. Игра против культурного типа героя может принести вам пользу, когда вы путешествуете за границу, но это также сделает вас антигероем на вашей собственной родине.

Для получения дополнительной информации о следующих странах и о том, каковы их герои, обратитесь к руководству по сеттингу или основной книге.

Национальность

Нынешние народы Теа представляют собой целый цивилизованный мир, в том, что касается самих Теанцев.

- Авалон: Зеленый и зачарованный, этот союз трех королевств недавно вышел на передний план Теанской политики.
- Кастилия: Штаб-квартира Ватисинской церкви, эта плодородная нация недавно отбросила вторжения из Монтеня.
- Эйзен: Гордая земля, восстанавливающаяся после Тридцатилетней войны. Нация ветеранов, Эйзен - это также страна ужасов, выпущенных на свободу тремя десятилетиями массовых убийств.
- Высокогорные Марки: К северу от Авалона мужчины и женщины становятся сильными благодаря суровой земле. Самое большое желание горцев – это свобода любой ценой.
- Инишмор: Изумрудный остров – мятежный, непослушный младший брат Авалона, возглавляемый королем, который, возможно, бессмертен и более чем определенно безумен.
- Монтень: Одна из самых могущественных наций Теа, ведущая мир к искусству и культуре, даже когда ее Император давит население своим большим пальцем.
- Сарматское Содружество: две нации, связанные одной короной, Содружество – это демократическая монархия, где все люди равны, даже короли.
- Уссура: Нация, разрывающаяся между двумя правителями, которые

сделают все, чтобы вывести свою нацию в будущее, независимо от того, какой ценой.

- Вестенменнавеньяр: Нация рейдеров и военачальников, которые завоевали мировую экономику с помощью монет.
- Водачче: Земля, разделенная между семью Торговыми Принцами, чьи сложные схемы охватывают каждый уголок мира.

Создание Героя

Это краткое описание дает вам план создания героя. Эти шаги будут подробно описаны ниже.

Шаг 1: Черты Персонажа

Черты – это основные сильные стороны вашего Героя. Решите, как вы хотите потратить очки на свои черты. Каждый Герой начинает с 2 пунктов в Чертах. У вас есть ещё 2 очка, чтобы потратить их на увеличение ваших Черт.

Шаг 2: Национальный Бонус

Вы получаете бонус, основанный на Нации вашего Героя.

Шаг 3: Предыстория

Предыстория описывает прошлое вашего Героя. Выберите две предыстории для вашего Героя. Получите все Преимущества и Навыки (Ранг 1) от ваших предысторий.

Шаг 4: Навыки

Вы получаете 10 Очков Навыка, чтобы увеличить свои Навыки Предыстории и добавить Навыки. Вне Предыстории ни один Навык не может быть выше 3-го Ранга на момент создания.

Шаг 5: Преимущества

У вас есть 5 Очков, чтобы получить новые Преимущества. Вы можете купить только те преимущества, для которых вы квалифицированы.

Шаг 6: Тайна

У каждого Героя есть своя судьба. Ваш Герой не исключение. Выбери одну Добродетель и одну Гордыню: ваша вертикальная карта и горизонтальная карта.

Шаг 7: Истории

Истории - это части вашего прошлого, которые остаются неразрешенными. У вас есть старый враг, который продолжает преследовать вас? Может быть, соперничество, которое никогда не прекращалось?

Шаг 8: Подробности

После того, как вы прошли все эти шаги, вы готовы сделать несколько маленьких вещей, а затем – начать играть.

Шаг 1: Черты Характера

У каждого героя есть пять черт, определяющих его основные сильные стороны. Эти черты таковы:

Сила – это сила и физическая мощь Героя.

Ловкость – обозначает координацию и ловкость Героя.

Решимость – это сила воли и выносливость Героя.

Находчивость – обозначает, насколько быстро Герой соображает на лету.

Щегольство – это обаяние героя и его личный магнетизм.

Каждый герой начинает с 2-мя пунктами в каждой Черте. У вас есть 2 дополнительных очка, которые вы можете потратить, чтобы увеличить свои Черты.

Шаг 2: Национальный Бонус

Ваш выбор Нации влияет на Черты, а также предоставляет вам доступ к Национальным Предысториям и Преимуществам. Мы описываем здесь основные Предыстории и Преимущества. Для особенностей Наций см. страницы 142-146 и раздел Преимущества, начинающийся со страницы 148 в Основной

Книге Правил. Добавьте эти бонусы после того, как вы потратили очки на Черты.

Авалон: + 1 Щегольство или + 1 Решимость

Инишмор: +1 Щегольство или +1
Находчивость

Высокогорные Марки: + 1 Сила или +1
Ловкость

Кастилия: + 1 Ловкость или +1 Находчивость

Эйзен: +1 Сила или +1 Решимость

Монтень: + 1 Ловкость или +1 Щегольство

Сарматия: +1 Сила или +1 Щегольство

Уссура: + 1 Решимость или + 1 Находчивость

Вестен: +1 Сила или +1 Находчивость.

Vodacce: + 1 Щегольство или + 1 Решимость

Шаг 3: Предыстории

В мире Теа мало кто выбирает свой собственный жизненный путь. Ваш герой, вероятно, ничем не отличается. Ваши предыстории представляют то, что ваш герой сделал до начала игры. Это не то место, где заканчивает ваш герой, а то, откуда он начинается.

Предыстория представляет ваше прошлое. Вы были моряком, вы были артистом, вы были убийцей. Хотя эти вещи оказали на вас сильное влияние, они не обязательно являются тем, кем вы стали.

Предыстория дает вам несколько вещей, которые делают вашего героя отличным от других.

Ограничения: Некоторые Предыстории имеют ограничения. Убедитесь, что вы соответствуете им; они являются частью истории вашего Героя.

Причуда: Предыстории приходят с Причудой, чертой личности, которая является общей среди людей с подобной предысторией. Если вы действуете в соответствии с причудой из вашего прошлого, вы получаете Очко Героя. Вы можете получить Очко Героя от

определенной Причуды только один раз за сессию.

Преимущества: Предыстории дают вам Преимущества. Преимущества – это способности, которых у большинства Теанцев никогда не будет. Если ваша предыстория имеет Преимущество, вы можете добавить это преимущество в свой Лист Героя бесплатно.

Навыки: Каждая Предыстория также дает вам набор навыков, которые начинаются с 1-го Ранга. Навыки – это особые бонусы за выполнение определенных заданий. Как и Черты, Навыки имеют Ранги, которые говорят вам, сколько костей они дают вам. Максимальный Ранг Навыка – 5.

Две Предыстории

Выберите две разных Предыстории из следующего списка.

Вы получаете все Преимущества вашей Предыстории. Если у вас есть дублирующие Преимущества, выберите другое Преимуществом той же стоимости.

Вы получаете 1 ранг в Навыках всех ваших Предысторий. Если у вас есть дублирующие Навыки, добавьте еще 1 очко (в общей сложности 2 очка) к дублирующему Навыку.

Основные Предыстории

Археолог

Вы изучаете руины Сирнет и исследуете затерянные части Терры.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы передадите ценный артефакт университету, музею или открытому обществу.

Преимущества: Орлиный Глаз, Именной Предмет

Навыки: Атлетика, Убеждение, Внимание, Образование, Воровство

Аристократ

Вы родились в знатной семье на своей Родине и регулярно посещали дворы.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы докажете, что благородство – это больше, чем дорогая одежда и посещение дворов.

Преимущества: Богатый, Обезоруживающая Улыбка

Навыки: Стрельба, Убеждение, Эмпатия, Езда, Образование

Армейский Офицер

Вас завербовали в армию и вскоре вы оказались на командном посту.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы возьмёте на себя командование в момент серьёзного насилия или крайней опасности.

Преимущества: Академия, Чувство Направления

Навыки: Стрельба, Атлетика, Угроза, Езда, Война

Артист

Вы неустанно работаете над созданием произведений искусства.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы несёте жертву в надежде сделать Теа более красивым местом

Преимущества: Покровитель, Завораживает

Навыки: Убеждение, Эмпатия, Исполнение, Езда, Искушение

Убийца

Вы ходили по теням как призрак безмолвной смерти взамен на кровавую монету, но не более того.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы изо всех сил стараетесь избежать смерти противника или прямо отказываетесь от курса действий, потому что это может привести к смерти другого человека.

Преимущества: Фехтовальщик; Эй, сюда

Навыки: Атлетика, Эмпатия, Скрытность, Запугивание, Оружие

Кавалерист

Вы – конный воин и часть уважаемой кавалерии вашего народа.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы применяете свои навыки верховой езды в необычной ситуации.

Преимущества: Громила, Несгибаемая Воля

Навыки: Запугивание, Внимание, Езда, Война, Оружие

Придворный

Вы регулярно посещаете дворы своей родной Страны и выступаете в качестве дипломата в иностранных дворах.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы остановите поток насилия очарованием и талантом.

Преимущества: Искреннее Недоразумение, Друг при Дворе

Навыки: Эмпатия, Исполнение, Езда, Искушение, Оружие

Ремесленник

Вы неустанно работаете над созданием функциональных предметов.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы используете повседневные навыки ремесла для решения проблемы, которая считается слишком сложной для такого простого решения.

Преимущества: Шедевр Ремесленника, Полезный

Навыки: Атлетика, Убеждение, Внимание, Исполнение, Образование

Преступник

Вы нарушаете несправедливые законы, чтобы достичь того, что вы считаете высшим благом.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы нарушаете закон в погоне за благородным делом.

Преимущества: Товарищество, Уличная Жизнь

Навыки: Атлетика, Эмпатия, Скрытность, Запугивание, Воровство

Врач

Вы работаете, чтобы исцелять больных и ухаживать за ранеными.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы стремитесь исцелить травмы Злодея или невинных людей, пострадавших от Злодея.

Преимущества: Чудотворец, Чувство Времени

Навыки: Убеждение, Эмпатия, Эмпатия, Езда, Образование

Дуэлянт

Вы посвятили свою жизнь владению клинком.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы прибегаете к своему клинку, чтобы защитить благородный идеал.

Преимущества: Дуэлянт Академии

Навыки: Атлетика, Эмпатия, Запугивание, Исполнение, Оружие

Инженер

Вы заинтересованы в применении научных знаний, математики и изобретательности для разработки решений технических, социальных и коммерческих проблем.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы используете свою технологическую смекалку для решения проблемы.

Преимущества: Шедевр Ремесленника, Чувство Направления, Чувство Времени

Навыки: Стрельба, Убеждение, Езда, Образование, Война

Исследователь

Вы живете, чтобы увидеть самые дальние просторы, которые может предложить Терра.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы увидите зрелище, которое мало кто из Теанцев видел раньше.

Преимущества: Быстрая Реакция, Работа На Втором Этаже

Навыки: Атлетика, Убеждение, Эмпатия, Езда, Плавание

Фермерский ребенок

Вы выросли на маленькой ферме, работали, чтобы выжить, и никогда не знали жизни приключений.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы решите сложную задачу простым, испытанным и верным методом из прошлого на ферме.

Преимущества: Легендарная Черта, Выживальщик

Навыки: Атлетика, Убеждение, Эмпатия, Исполнение, Езда

Охотник

Вы спите под звездами и добываете пищу собственными руками.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы используете свою ловкость охотника, чтобы спасти кого-то от опасности.

Преимущества: Понял!, Именной Предмет

Навыки: Стрельба, Скрытность, Угроза, Внимание, Езда

Дженни

Вы соблазняете других ради удовольствия и выгоды.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы разрешите конфликт соблазнением или сексуальными уловками.

Преимущества: Динамический Подход, Пойдём со Мной

Навыки: Стрельба, Атлетика, Эмпатия, Исполнение, Искушение

Наемник

Вы продаете свои навыки в бою тому, кто больше заплатит.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы решите стать взятым за работу по причине, которая важна для вас больше, чем деньги.

Преимущества: Трудно Убить, Чугунный Желудок

Навыки: Атлетика, Драка, Угроза, Внимание, Оружие

Торговец

Вы путешествуете по сельской местности, чтобы продать свой товар на рынке или в порту.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы продаете предмет за гораздо меньшую цену, чем он стоит, кому-то, кто в нем отчаянно нуждается.

Преимущества: Лицей, Чувство Времени

Навыки: Убеждение, Эмпатия, Угроза, Езда, Искушение

Морской Офицер

Вас завербовали во флот, и вы пробились в командный состав корабля.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы ставите потребности экипажа выше потребностей миссии.

Преимущества: Идеальный Баланс, Бартер, Морские Ноги

Навыки: Угроза, Внимание, Плавание, Война, Оружие

Сирота

Вы потеряли своих родителей в раннем возрасте и были вынуждены заботиться о себе.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы подвергаете себя опасности, чтобы убедиться, что кто-то другой не будет один.

Преимущества: Движение Кистью, Безрассудная Атака

Навыки: Атлетика, Драка, Эмпатия, Скрытность, Угроза

Исполнитель

Вы неустанно трудитесь, чтобы создать ощущение красоты.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы используете свои навыки, приятные толпе, для чего-то большего, чем заработать нескольких монет.

Достоинства: Виртуоз, Вдохновляющая Щедрость

Навыки: Атлетика, Эмпатия, Исполнение, Искушение, Воровство

Пират

Вы плывете по морям, беря то, что вам нужно, и предоставляя истинную свободу всем, кто принимает этот призыв.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы делаете личную жертву, чтобы обеспечить свободу другого.

Преимущества: Мертвый Глаз, Неукротимая Воля

Навыки: Стрельба, Угроза, Внимание, Плавание, Воровство

Священник

Вы служите высшему делу с каждым вдохом жизни, который вы делаете.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы отбросите риторику и примете меры, чтобы

проявить добродетели, которые вы проповедуете.

Преимущества: Предопределен, Вдохновляющая Щедрость

Навыки: Эмпатия, Исполнение, Езда, Образование, Искушение

Профессор

Вы преподаете другим в престижном учебном заведении.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы используете знания из неясного текста для решения сложной задачи.

Преимущества: Срок Службы, Командный Игрок

Навыки: Убеждение, Эмпатия, Исполнение, Образование, Искушение

Квартирмейстер

Вы служите на борту корабля, заботясь обо всем, что другие моряки игнорируют.

Причуда: Получите Очко Героя, когда решаете проблему для своей команды.

Преимущества: Отлично, Понял!, Морские Ноги

Навыки: Стрельба, Драка, Скрытность, Плавание, Война

Моряк

Вы не служите ни стране, ни хозяину, но корабль и ваша команда – это вся семья, которая вам нужна.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы отложите свои личные желания, чтобы обеспечить безопасность и комфорт ваших союзников.

Преимущества: Барный Боец, Орлиный Глаз

Навыки: Драка, Внимание, Плавание, Искушение, Оружие

Ученый

Вы посвящаете себя изучению и документированию всех чудес Терры.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы подвергаете себя опасности в погоне за знаниями.

Преимущества: Университет, Лингвист

Навыки: Убеждение, Эмпатия, Внимание, Исполнение, Образование

Капитан Корабля

Вы командуете командой и плывете по морям под любым штандартом.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы спасаетесь последним.

Преимущества: Женат на Море, Лидерство, Морские Ноги

Навыки: Стрельба, Убеждение, Внимание, Плавание, Война

Солдат

Вы знаете, как сражаться и как убивать, и вы провели жизнь, делая это под знаменами и для лордов.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы придерживаетесь плана, независимо от опасности для себя.

Преимущества: Бунтарь, Способный Пьяница

Навыки: Стрельба, Угроза, Внимание, Война, Оружие

Шпион

Вы служите своей нации, внедряясь в ряды ее врагов и добывая их секреты.

Причуда: Получите Очко Героя, когда вы идете на большой риск, чтобы раскрыть секрет.

Преимущества: Оппортунист, Иммунитет к Яду

Умения: Эмпатия, Скрытность, Внимание, Искушение, Воровство

Шаг 4: Навыки

Навыки неотъемлемая часть Героя. Навыки определяют его подготовку, таланты, образование и подобные способности. Каждый раз, когда вы Рискуете, GM говорит вам, какой Навык и Черту использовать, и сколько кубиков бросать. Некоторые Преимущества могут дать вам бонусные кости, когда вы используете определенные Навыки при определенных обстоятельствах.

Вы получаете 10 очков, чтобы добавить к существующим навыкам из вашей предыстории или добавить новые навыки на свой лист. Каждое очко даёт вам еще один Ранг Навыка, независимо от того, есть ли у вас уже какие-либо Ранги в нем из вашей

предыстории или нет. Вы не можете поднять Навык выше Ранга 3, когда создаёте своего Героя.

Достижение определенных Рангов в Навыках дает вашему Герою дополнительные бонусы помимо кубиков.

- При **3-х Рангах** вы получаете возможность перебросить один любой кубик, когда вы Рискуете, используя этот Навык.
- При **4-х Рангах** вы получаете возможность получить 2 Подъёма за набор из 15, а не только 1 Подъем за набор из 10.
- При **5-и (пяти) Рангах** все кости, на которых выпадет 10, взрываются, позволяя вам бросить дополнительный кубик и добавить его к общей сумме.

Навыки должны быть в какой-то степени открыты для интерпретации. Это способы, которые ваш Герой выбирает для решения проблемы, а не явные требования к успеху. GM не должен диктовать свой подход "брось Сила + Атлетика, чтобы ударить этих тварей!" ...он должен представить вам проблему и спросить, как вы ее решите. Основываясь на том, что вы решите сделать, GM скажет вам, какой Навык применим.

Ниже приведен список Навыков для **7-го Моря**, а также некоторые краткие примеры того, когда вы их используете. Они не являются ограничительными; они предназначены для того, чтобы быть отправными точками. Если вы сомневаетесь, обратитесь к своему GM, чтобы узнать, можно ли интерпретировать или применить Навык определенным образом.

Стрельба

Используйте Стрельбу, когда вы наводите пистолет на кого-то и нажимаете на курок. Используйте Стрельбу, когда вы бросаете нож через переполненную комнату с высокой точностью, независимо от того, является ли ваша цель человеком или объектом.

Атлетика

Используйте Атлетику, чтобы пролететь через комнату на люстре, прыгать с крыши на крышу или иным образом выполнять опасные физические трюки.

Драка

Используйте Драку всякий раз, когда вы ударяете или пинаете кого-то в лицо. Используйте Драку, когда вы хватаете кого-то и тащите его по переулку.

Убеждение

Используйте Убеждение, когда вы обращаетесь к лучшей стороне другого персонажа. Используйте Убеждение, когда вы уверяете кого-то, что вы абсолютно честны с ней, и она должна доверять вам.

Эмпатия

Используйте Эмпатию, когда вы хотите сказать, искренен ли кто-то. Используйте Эмпатию, когда вы определяете общее психическое состояние человека – он боится, нервничает, злится.

Скрытность

Используйте Скрытность, когда вы пробираетесь через темную комнату чтобы охранник на страже не увидел вас. Используйте Скрытность, когда вы держите оружие или другой предмет скрытым и избегайте его обнаружения, если вас обыскивают. Используйте Скрытность, чтобы напасть на ничего не подозревающую жертву с оружием или кулаками. Используйте Скрытность для создания маскировки или маскировки местоположения.

Угроза

Используйте Угрозу, когда вы заставляете кого-то делать то, что вы хотите, под угрозой какого-то действия с вашей стороны, физического или иного.

Внимание

Используйте Внимание, когда вы исследуете место преступления или ищите улики в

кабинете злодея. Используйте Внимание, когда вы хотите обнаружить мелкие детали с первого взгляда.

Исполнение

Используйте Исполнение, когда вы пытаетесь увлечь аудиторию своим мастерством. Используйте Исполнение для того, чтобы донести до аудитории определенное сообщение или вызвать у нее определенную эмоцию через ваше выступление— заставить ее смеяться над вашей комедией, заставить ее плакать над вашей трагедией, разозлить ее мотивационной речью и т. д.

Езда

Используйте Езду, когда вы участвуете в погоне за экипажем. Используйте Езду, когда вы едете на лошади через лес галопом.

Плавание

Используйте Плавание всякий раз, когда вы прокладываете путь через такелаж корабля. Используйте Плавание, когда вы пытаетесь управлять кораблем во время битвы на море или движетесь через опасно узкий канал.

Образование

Используйте Образование, когда вы приходите в экстаз от определенного предмета, либо из личного опыта, либо из учений. Используйте Образование, когда Вы сверяетесь со своими знаниями, чтобы узнать подробности об определенном предмете. Используйте Образование, когда вы обращаетесь к своей медицинской подготовке, чтобы справиться с травмой.

Искушение

Используйте Искушение, когда вы подкупаете кого-то, чтобы сделать что-то для вас, что тот не должен соглашаться делать. Используйте Искушение, когда вы убеждаете кого-то дать вам немного “времени наедине”.

Воровство

Используйте Воровство, когда вы крадете что-то из чьего-то кармана, а он этого не

замечает. Используйте Воровство, когда вы вскрываете замок, взламываете сейф или что-то подобное.

Война

Используйте Войну всякий раз, когда вам нужен тактический опыт, например, когда вы прорываете оборону замка. Используйте Войну, когда вы ведете армию в бой.

Оружие

Используйте Оружие, когда вы нападаете на что-то с мечом, топором, молотом или ножом в руке.

Шаг 5: Преимущества

Хотя у вас уже есть некоторые Преимущества из вашей Предыстории, теперь вы можете купить новые Преимущества. Это различия, которые отделяют вас от всех остальных.

У вас есть 5 очков, чтобы купить новые Преимущества.

Преимущества стоят от 1 до 5 баллов и могут стоить разные суммы в зависимости от Страны происхождения вашего Героя. Некоторые Преимущества имеют ограничения. Все преимущества могут быть приобретены только один раз, если явно не указано иное.

Преимущество с тегом Уловка требует активации Очков Героя, но без Подъёмов — это означает, что оно не требует Действия, даже если оно активировано на вашем ходу.

Преимущество с тегом Врождённое может быть выбрано только при создании героя.

Ограничения на Преимущества

Некоторые Преимущества позволяют вам влиять или изменять поведение других персонажей (например, подходить ближе или обезоруживающе улыбаться). Мы разработали эти Преимущества, чтобы сделать ваших героев потрясающими, но стоит отметить, что у них есть несколько ограничений:

Во-первых, GM имеет окончательное мнение о том, что Преимуществом можно разумно сделать. Если использование Преимущества просто глупо или нереально — например, соблазнить королеву Элейн, когда она находится посреди публичной речи, — тогда GM может не позволить вам использовать это Преимущество.

Во-вторых, если вы попытаетесь использовать одно из этих Преимуществ на Герое, предложите игроку этого Героя своё Очко Героя. Он получит Очко Героя за то, что говорит: "Да, вы можете повлиять на моего Героя таким образом". Если игрок отвергает Очко Героя, он говорит: "Нет, это не работает на моем Герое."

Преимущества за 1 Пункт

Способный Пьяница

Алкоголь никогда не оказывает на вас отрицательного влияния, сколько бы вы ни выпили.

Чугунный Желудок

Испорченная или сырая пища никогда не оказывает на вас негативного влияния, и вы все равно получаете от нее необходимое питание.

Чувство Направления

Пока у вас есть какая-то точка отсчета, вы никогда не потеряетесь. Это не то же самое, что точно знать, где вы находитесь — если вы потеряете сознание и проснетесь в подzemелье, вы не обязательно будете знать, в каком городе вы находитесь, но, если вам удастся сбежать из своей камеры, вы никогда не потеряетесь в извилистых туннелях, которые составляют подzemелье.

Иностранного Происхождения (Врожденная)

Выберите нацию Теа помимо своей собственной. Вы выросли там, а не на своей кровной родине. Например, если ваши родители Кастильцы, но вы выросли в Водачке, вы родились бы иностранцем [Водачке]. Любой Риск, который вы принимаете, чтобы извлечь выгоду из вашего двойного наследия — используя Убеждение

для переговоров между двумя торговцами, которые происходят из ваших двух культур, или используя Искушение, для подкупа, чтобы он позволил пограничный патруль, чтобы он позволил вам пройти без досмотра — получите 1 Бонусную Кость.

Большой (Врожденная)

Вы не можете купить преимущество "Маленький". Получите 1 Бонусную Кость на любой Риск, который легче из-за вашего размера — используя Атлетику, чтобы бежать на полной скорости, даже неся другого Героя, или нависая над кем-то, чтобы запугать их.

Лингвист

Вы говорите, читаете и пишете на всех языках Теан. Даже мертвых.

Морские Ноги

Когда вы находитесь на борту корабля, предательская опора никогда не влияет на вас. Вы получаете 1 Бонусную Кость при любом физическом риске, находясь на борту корабля в море — участвуя в бою на мечах на качающейся палубе корабля или поднимаясь на такелажи во время шторма.

Маленький (Врожденная)

Вы не можете купить преимущество "Большой". Вы меньше, чем средний Теанин. Значительно меньший. Если ваш маленький размер облегчает Риск — используя укрытие, чтобы протиснуться в крошечное пространство и избежать патруля охраны, или используя Атлетику, чтобы проскользнуть между прутьями тюремной камеры — получите 1 Бонусную Кость.

Выживальщик

Если вы находитесь в дикой местности, вы можете добывать пищу или охотиться и найти достаточно пищи для себя и до пяти других людей. В экстремальных условиях — заблудившись посреди пустыни или заброшенные в Уссурийскую тундру, например — вы находите достаточно пищи для себя и до двух других людей.

Чувство Времени

Вы всегда знаете, который час. Вы знаете, сколько времени осталось до следующего

восхода или захода солнца, с погрешностью менее одной минуты.

Преимущества за 2 Пункта

Бартер (Уловка) (1 Пункт, если из Островов Очарования)

Потратьте Очко Героя, чтобы убедить кого-то заключить с вами сделку, дать вам разумную скидку или заверить кого-то, что "Вы хороши для этого".

Иди Сюда (Уловка)

Потратьте Очко Героя чтобы заманить другого персонажа в отдельную комнату, а затем оставьте указанную отдельную комнату без него (mmm, «оставьте/заприте его в ней»?). Он может быть спасен после того, как вы уедете.

Соединение

У вас есть связи, которые могут дать вам информацию или помочь вам, когда это нужно. Выберите тип контакта — например, "Фрайбургский преступный мир", "Городской дозор Пяти Парусов" или "придворные высшего света Водачче". Вы всегда можете связаться с кем-то из этого типа, кто даст вам основную информацию или поможет вам каким-то незначительным способом, если это ничего не будет стоить или не подвергнет их опасности. Если вы хотите получить более труднодоступную информацию или опасное одолжение, вы должны потратить Очко Героя или согласиться на стоимость, которую предусматривает ваша связь, например, заплатить им деньги или согласиться сделать им одолжение взамен.

Обезоруживающая Улыбка (Уловка)

Потратьте Очко Героя чтобы не дать другому персонажу выхватить оружие, начать драку или прибегнуть к насилию. Он по-прежнему будет защищаться, но не начнет никаких насильственных конфликтов.

Орлиный Глаз

До тех пор, пока у вас есть четкая линия зрения, вы можете прекрасно видеть на расстоянии одной мили. Если вы используете подзорную трубу, вы можете даже выделить мелкие детали, такие как надпись,

вырезанная на обручальном кольце. Если ваш Риск, что в значительной степени зависит от вашего острого зрения вы получаете 1 Бонусную Кость.

Расширенная Семья (Уловка) (1 Пункт, если Уссуриец)

Потратьте Очко Героя чтобы узнать, что у вас есть дальний родственник, который живет поблизости и может помочь вам с материалами, информацией или убежищем.

Очаровать (Уловка)

Потратьте Очко Героя чтобы привлечь внимание другого персонажа. Этот персонаж обращает внимание только на вас до конца сцены или до тех пор, пока вы не перестанете говорить/обращать внимание, в зависимости от того, что наступит раньше.

Друг при дворе (Уловка)

Когда вы находитесь на балу, пиру или подобном мероприятии высшего общества, Потратьте Очко Героя, чтобы узнать, что у вас есть близкий друг, который также там присутствует.

Понял! (Уловка)

Потратьте Очко Героя, чтобы немедленно вскрыть замок, взломать сейф или обезвредить ловушку.

Полезный (Уловка)

Потратьте Очко Героя, чтобы починить сломанный предмет, установить поврежденную пушку, залатать дырявый корабль или совершить аналогичные чудеса, заставляя объект нормально функционировать на протяжении всей сцены. В конце сцены или если объект получает какие-либо дополнительные повреждения, объект становится непригодным для использования до тех пор, пока у вас не будет времени выполнить серьезный ремонт с помощью надлежащих инструментов.

Несгибаемая Воля (Уловка)

После того, как другой персонаж попытается запугать, соблазнить или иным образом подтолкнуть вас, проведите точку героя, чтобы автоматически сопротивляться.

Вдохновляющая Щедрость (Уловка)

Потратьте Очко Героя, чтобы убедить другого персонажа предоставить вам объект, который вы хотите, бесплатно. Они могут дать вам что-то, что у них уже есть, или пойти на некоторые меры — законные или незаконные, чтобы получить этот предмет, независимо от того, какой самый простой способ для них получить то, что вы хотите.

Лидерство (Уловка) (1 Пункт, если Сармат)

Потратьте Очко Героя, чтобы вдохновить группу на действия. Группа должна быть в состоянии услышать вас, но, если они могут, и они нейтральны или лучше настроены, они будут делать все, что вы прикажете, пока это разумно — они вряд ли все бросятся с моста на верную смерть, например.

Женат на Море

У вас есть доступ к Кораблю. Если вы и ваши союзники уже имеете доступ к Кораблю, ваш Корабль получает дополнительную Предысторию. Полные правила *Плавания* см. в главе 7 Основной Книги Правил, стр. 241.

Идеальный Баланс (Уловка)

Потратьте Очко Героя, чтобы переместиться по тонкой балке, перепрыгнуть с одного места на другое или иным образом выполнить подвиг, требующий ловкости и равновесия.

Иммунитет к Яду (1 Пункт, если Водачче)

Яд никогда не действует на вас, кроме некоторого потенциального легкого дискомфорта. Если яд обычно убивал вас, он вызывает только рвоту, но никаких дополнительных эффектов нет.

Эй, Сюда (Уловка)

Оставаясь незамеченным, вы можете потратить Очко Героя, чтобы выманить одного персонажа с позиции и вырубить его. Любые другие персонажи в этом районе остаются в неведении о вашем присутствии.

Безрассудная Атака (Уловка)

Потратьте Очко Героя, чтобы сразу же разгромить один Отряд Миньонов, независимо от его силы. Вы сразу получаете 1 драматическую рану.

Репутация

Ваша репутация определяется с помощью одного прилагательного - "благородный", "порочный" и т. д. Когда вы используете свою репутацию в своих интересах в социальном Риске, вы получаете 1 Бонусную Кость. Герой может купить это преимущество многократно. Каждый раз, когда он это делает, он может выбрать или получить новую репутацию, или увеличить количество Бонусных Кубов, которые он получает, когда он вызывает свою существующую репутацию.

Работа На Втором Этаже (Уловка)

Вы можете потратить Очко Героя, чтобы найти путь в здание или запретную зону. Вы можете привести ещё одного другого персонажа вместе с вами, но все остальные должны найти свой собственный путь или ждать, пока вы откроете путь для них.

Легко Освободиться (Умение)

Потратьте Очко Героя, чтобы освободить руки от наручников, ослабить веревку, привязывающую вас к стулу, или аналогичным образом освободиться.

Колдовство

Вы получаете колдовство от своей национальной родословной. Если вы приобретаете это Преимущество после создания героя, вы можете взять его только с Историей Героя. Смотрите главу о Магии на стр. 21 для получения дополнительной информации.

Страшный Взгляд (Умение) (1 Пункт, если Айзен)

Потратьте Очко Героя, чтобы запугать персонажа, чтобы он отступил от угрозы, позволив вам войти туда, куда вы не должны попасть или иным образом убраться с вашего пути.

Уличная Жизнь (Умение)

Вы можете потратить Очки Героя, чтобы найти взломщика, информационного брокера, черный рынок или аналогичную фигуру преступного мира.

Командный Игрок

Когда вы тратите Подъём на создание возможности, вы можете потратить второй

Подъём. Если вы это сделаете, вы активируете возможность от имени другого желающего Героя, ему не нужно тратить своё собственный Подъём.

Доблестный Дух

Вы начинаете каждую игру с 2 Очками Героя вместо 1.

Преимущества за 3 Пункта

Искреннее Недоразумение (Умение)

Потратьте Очко Героя на редактирование или иное изменение того, что вы или другой герой только что сказали, "переосмысливая" слова в самом лучшем случае.

Барный Боец

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда вы делаете Риск Драки, чтобы бороться, используя перевернутый стол, барный стул, доску дерева или другое импровизированное оружие.

Боксер

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда вы делаете Риск Драки, чтобы ударить или иным образом ранить другого персонажа, используя только свое собственное тело.

Борец

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда рискуете оружием, используя клеймор, цвейхандер, боевой топор, алебарду или подобное оружие в обеих руках.

Движение Кистью (Умение)

Потратьте Очко Героя, чтобы забрать карман, украсть кольцо с пальца другого персонажа или посадить небольшой ручной предмет на другого персонажа.

Товарищество (2 Пункта, если Монтень)

Всякий раз, когда вы тратите Очко Героя, чтобы помочь союзнику, он получает четыре кости вместо трех.

Прицел

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда совершаете Риск стрельбы, используя пистолет, мушкетон или метательное оружие, такое как нож или топор.

Динамический Подход (Умение)

Потратьте Очко Героя, чтобы изменить свой подход во время последовательности действий или драматической последовательности.

Фехтовальщик

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда Рискуете Оружием, используя рапиру, кинжал, кортик или подобное оружие в одной руке.

Джек Плохая Погода

Ваш Герой получает вторую историю. Вы создаете эту историю так же, как и все другие истории Героев, и ее развитие и награды определяются независимо. Когда эта история будет завершена, вы можете написать новую.

Шедевр ремесленника (2а Пункт, если Вестен)

Выбирайте один из видов предметов - оружие, доспехи, картины и т.д. Когда вы создаете такой предмет, вы можете увеличить время работы над ним, чтобы создать элемент более высокого качества. Если вы используете обычные, приземленные материалы, это не даёт никакого дополнительного эффекта, кроме косметического — предмет заметно более высокого качества, чем аналогичные предметы, и может даже нести вашу метку, заработать вам известность за вашу прекрасную работу, привлечь более высокую цену, если он продается, и т. д. Если вы используете экзотические материалы — например, создаете меч из металла упавшей звезды, - вы можете создать фирменный предмет для себя или другого героя. Время, необходимое для создания элемента подписи, и является ли материал достаточно “особенным”, всегда находится на усмотрении GM.

Оппортунист (Умение)

Когда другой Герой тратит Подъём, чтобы создать возможность, вы можете потратить Очко Героя, чтобы немедленно активировать возможность для себя.

Рукоположен (2 Пункт, если Кастилец)

Вы можете рассчитывать на убежище, место для проживания и горячую пищу в любой церкви. Вы также имеете доступ ко многим — но не ко всем — церковным библиотекам. Наконец, вы получаете две кости за любые социальные Риски против персонажей, которые являются приверженцами вашей веры.

Покровитель

Кто-то ценит вашу работу и обеспечивает вас постоянной работой. Вы можете потратить Очко Героя, чтобы обратиться за помощью к своему Патрону. Эта услуга, как правило, носит политический или коммерческий характер — ваш Патрон может предоставить вам рекомендательное письмо или потянуть за ниточки, чтобы вы попали на эксклюзивную вечеринку, и т. д. Ваш Патрон может попросить вас об одолжении или иметь другие ожидания в отношении вас.

Быстрые Рефлексы

Выберите один Навык. Вы всегда действуете так, как будто у вас есть дополнительный Подъём, когда вы используете этот Навык. Например, если Герой обладает Быстрыми Рефлексами на Оружие и выбрасывает 3 Подъёма с этим Навыком, он совершает свое первое действие на 4 Подъёма. Если он тратит 1 Подъём, чтобы совершить действие (и таким образом оставляет 2 оставшихся Подъёма), его следующее действие происходит на 3 Подъёма. Герой может получить это преимущество многократно. Каждый раз, когда он это делает, он выбирает другой Навык.

Богатый

Вы начинаете каждую сессию с 3 Богатствами.

Знаковый Предмет

Выберите конкретный предмет, который важен для вас. Опишите его, решите, почему он важен, и, возможно, даже дайте ему имя. Вы всегда можете потратить Очко Героя...

- Пусть ваш Предмет появится в следующей сцене, если вы его потеряли или его украли.

- Получите 2 Бонусных Кубика на Риск при использовании вашего Знакового Предмета.
- Атакуйте противника, чтобы нанести Раны, равные потраченным вами Подъёмам плюс ваша самая высокая Черта при использовании Знакового Предмета.
- Предотвратите количество Ран, равное Подъёмам, который вы тратите, плюс ваша самая высокая Черта при использовании Знакового Предмета.

Вы всегда должны описывать, как ваш предмет помогает вам, и это должно иметь смысл, чтобы вы получили какие-либо бонусы таким образом (на усмотрение GM).

Снайпер

Вы получаете 1 Бонусную Кость, когда делаете Риск прицеливания, используя длинноствольный мушкет, длинный лук или арбалет.

Кафедра

Вы можете рассчитывать на убежище, место для проживания и горячее питание в любом университете. Вы также можете получить доступ ко многим университетским библиотекам, просто попросив их. Наконец, вы получаете 2 Бонусных Кубика за любые социальные Риски против персонажей, которые являются членами высшего учебного заведения или которые уважают такое образование.

Шаг 6: Тайна

Тайна Героя хранит две вещи: Добродетель и Гордыню. Ваша Добродетель – это ключевой элемент вашего характера, который делает вас героем. С другой стороны, ваша Гордыня – это величайший эмоциональный вызов.

Для своего Героя вы выбираете Добродетель и Гордыню из списка ниже. Они не должны быть одной и той же картой. Вы можете активировать свою Добродетель только один раз за сеанс.

Активация вашей Добродетели не имеет никакой цены, но она может потребовать

особых обстоятельств: встречи с персонажем, получения ран другим героем и т. д.

Вы можете активировать Гордыню вашего Героя только один раз за сессию. Активация вашей Гордыни дает вам Очко Героя. GM может предложить Очко Героя, чтобы активировать Гордыню Героя, но игрок может отказаться. Если он соглашается, то получает Очко Героя и должен действовать в соответствии со своим высокомерием.

Дурак

Добродетель: Хитрый

Активируйте свою Добродетель, чтобы избежать опасности с текущей сцены. Вы не можете спасти никого, кроме себя.

Гордыня: Любопытство

Вы получаете Очко Героя, когда исследуете что-то необычное, особенно если это выглядит опасным.

Дорога

Добродетель: Дружелюбный

Активируйте свою Добродетель, когда вы встречаете персонажа (даже злодея) в первый раз. Он относится к вам по-дружески в течение одной сцены.

Высокомерие: Недостаточно Уверенный

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой решает, что он не может действовать без помощи другого Героя — настаивая, чтобы другой герой потратил Очко Героя, чтобы дать вам Бонусные Кости, или попросив его использовать одно из своих преимуществ, чтобы помочь вам, например.

Волшебник

Добродетель: Своевольный

Активируйте свою Добродетель и нацельтесь на Злодея. До конца этой сцены вы не можете тратить Очки Героя, а Злодей не может тратить Очки Опасности.

Гордыня: Амбициозный

Вы получаете Очко Героя, когда вы гонитесь за властью, и сделка, которую вы ищете, опасна или вызывает проблемы.

Любовник

Добродетель: Страстная

Активируйте свою Добродетель, когда другой Герой получает раны, чтобы предотвратить страдания другого от этих ран. Вместо этого вы получаете одну Драматическую Рану.

Высокомерие: Звёзды Выстроились

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой влюбляется в кого-то, кого он по сути не должен любить.

Колесо

Добродетели: Счастье

Активируйте свою Добродетель, чтобы отсрочить Возможность или Последствие одним Действием.

Гордыня: Неудача

Вы получаете 2 Очка Героя, когда решаете провалить важный Риск перед броском.

Дьявол

Добродетель: Проницательность

Активируйте свою Добродетель после того, как Злодей тратит Подъёмы на Действие. Это Действие терпит неудачу. Злодей все равно теряет потраченные Подъёмы.

Гордыня: Доверие

Вы получаете Очко Героя, когда принимаете чью-то ложь или невыгодную сделку.

Башня

Добродетель: Смирение

Активируйте свою Добродетель, чтобы получить 2 Очка Героя вместо 1, когда вы активируете свою Гордыню или запускаете Причуду.

Высокомерие: Высокомерие

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой показывает презрение или иначе смотрит свысока на Злодея или кого-то, кто может причинить вред друзьям.

Попрошайка

Добродетель: Проницательность

Активируйте свою Добродетель, чтобы узнать тип Отряда Миньонов или узнать Ранг и Преимущества Злодея.

Гордыня: Зависть

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой жаждет чего-то и делает что-то неразумное, чтобы получить это.

Ведьма

Добродетель: Интуитивная

Активируйте свою Добродетель, чтобы задать GM один вопрос да или нет о персонаже Мастера. GM должен отвечать честно и быть щедрым — например, если есть уточнение, он должен рассказать вам и объяснить более полно.

Гордыня: Манипуляция

Вы получаете Очко Героя, когда пытаетесь заставить кого-то другого сделать за вас грязную работу, и это приводит к обратным результатам.

Война

Добродетель: Победоносный

Активируйте свою Добродетель в первый раз, когда вы ранили Злодея во время боя, чтобы заставить его получить Драматическую Рану в дополнение к ранам, которые вы наносите.

Гордыня: Верный

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой возвращается за павшим товарищем или отказывается покинуть раненого союзника.

Висельник

Добродетели: Альтруизм

Активируйте свою Добродетель, чтобы пострадать от последствий Риска вместо другого Героя.

Гордыня: Нерешительный

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой совершает действие, чтобы остановиться в нерешительности, сомнении или неуверенности, прежде чем сделать ход.

Монеты (для паромщика)

Добродетель: Приспособляемость

Активируйте свою Добродетель, чтобы сделать свое первое Действие раньше всех в раунде.

Гордыня: Неумолимый

Вы получаете Очко Героя, когда отказываетесь оставить всё в покое или уйти и это приводит вас к беде.

Престолы

Добродетель: Утешение

Активируйте свою Добродетель, чтобы отменить воздействие страха на вас и ваших друзей.

Гордыня: Упрямый

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой упрям и отказывается изменить свое мнение перед лицом доказательств.

Безлунная ночь

Добродетель: Тонкая

Активируйте свою Добродетель, когда вы действуете за кулисами, из тени или через посредника. Для следующего Риска, когда вы определяете Подъёмы, каждый кубик считается Подъёмом.

Гордыня: Замешательство

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой не понимает важный элемент сюжета, и это

непонимание приводит к опасности для себя или других.

Солнце

Добродетель: Славная

Активизируйте свою Добродетель, когда вы находитесь в центре внимания. Для следующего Риска, когда вы определяете Подъёмы, каждый кубик считается Подъёмом.

Высокомерие: Гордость

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой отказывается от предложения помощи — например, если Герой пытается потратить Очко Героя, чтобы дать вам Бонусные Кости, и вы отказываетесь от них.

Пророк

Добродетель: Просветление

Активируйте свою Добродетель, чтобы знать, когда любой другой персонаж лжет вам до конца сцены.

Гордыня: Чрезмерное Усердие

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой решительно защищает одно из своих мнений, когда время или место неуместны.

Воссоединение

Добродетель: Образец

Активируйте свою Добродетель и выберите другого Героя в той же сцене, чтобы объединить свои Подъёмы для раунда, тратя Подъёмы на действия из вашего общего пула.

Гордыня: Горечь

Вы получаете Очко Героя, когда вы вспоминаете старые обиды или плохие чувства, хоть это приведет к неприятностям.

Герой

Добродетель: Мужественный

Активируйте свою Добродетель, чтобы добавить Бонусные Кости к вашему Риску, равному рейтингу Страху вашей цели.

Гордыня: Безрассудство

Вы получаете Очко Героя, когда ваши дерзкие или безрассудные действия причиняют неприятности вам и другому герою.

Глиф

Добродетель: Умеренный

Активируйте свою Добродетель, чтобы предотвратить любое магическое воздействие (колдовство, артефактов, монстров и т. д.) от воздействия на вас.

Гордыня: Суеверие

Вы получаете Очко Героя, когда отказываетесь решить проблему с помощью магии, артефакта или другого мистического эффекта, которому вы не доверяете.

Император

Добродетель: Повелевать

Активировать вашу Добродетель. GM дает Очко Героя всем другим Героям в этой сцене.

Гордыня: Горячая Голова

Вы получаете Очко Героя, когда ваш Герой теряет самообладание, вызывая неприятности.

Шаг 7: История

В то время как Герои работают вместе, чтобы рассказать большую историю, у каждого Героя есть своя собственная история. Ваш Герой ничем не отличается. Истории – это нечто большее, чем то, чего вы когда-нибудь достигнете. Истории – это также дорога, по которой вы будете идти, чтобы попасть туда.

Выбор Истории

Когда вы решите начать новую историю, подумайте о том, какие темы вы хотите исследовать вместе с вашим персонажем. Вы хотите, чтобы он был храбрым воином, сражающимся за людей, которых он любит? Или вы предпочитаете, чтобы он решал

сложные проблемы, не прибегая к “легким” решениям, таким как насилие? Вы можете изменить историю позже, но попробуйте выбрать что-то, что вам понравится и будет интересно. Поговорите также с вашим GM; у него могут быть некоторые идеи для истории, которая идеально вам подойдет.

Начало Истории

Каждый Герой может иметь только одну Историю Героя за раз, начиная с Истории, которую вы пишете, создавая своего Героя. После разрешения или отказа от Истории Герои могут свободно переходить к своей следующей Истории. Игроки могут свободно вести заметки о будущих Историях, которые они могут захотеть принять, но их Герои должны оставаться сосредоточенными на текущей Истории.

Чтобы начать писать Историю, игрок должен придумать короткое имя, которое служит концептуальным напоминанием о том, чего хочет достичь ваш Герой. Это мантра, которую Герой повторяет, чтобы удержать свой ум в нужном направлении. Например, "отпущение грехов: моя небрежность привела к разрушению моего дома; я никогда не позволю этому случиться снова." Как только вы записали концепцию, вы можете перейти к написанию финала, или Цели.

Достижение Цели

У Цели рассказа есть два аспекта. Во-первых, это финал, конкретное действие, которое ваш Герой должен предпринять, чтобы закончить Историю. Вы должны знать, без сомнения, когда ваша История будет завершена.

Концовки не содержат саспенса для игроков и, хотя они должны привести к желаемому результату игрока, Герой может не знать их. Поэтому часто лучше всего писать окончание от третьего лица. Например: “Гектор лежит мертвый у ног Леаннана”

Напишите предложение о том, что должен сделать ваш Герой. Вам не нужно определять каждую мельчайшую деталь прямо сейчас,

просто широкий спектр того, чего ваш Герой хочет достичь.

Концовки должны быть гибкими, способными изменяться достаточно, чтобы гарантировать, что они никогда не станут недостижимыми. Если Герой обнаруживает, что ее конец недостижим, он должен быть в состоянии изменить его. Игрок должен работать с Мастером Игры, чтобы определить соответствующий финал.

Вторая часть Целей - это вознаграждение. Истории Героев награждают новыми преимуществами, повышают Черту или Навык или изменяют Причуду. Когда вы пишете свою Цель, обязательно включите то, что вы хотите для своего Героя от Истории, а затем убедитесь, что работаете над этой Целью в течение Истории. Наградой за Историю может быть бонусное очко в Навыке, Черте или новое Преимущество. Подобно написанию концовки, вознаграждение должно быть явным. Например, "это трехэтапная история, которая даст Элиасу шанс отбросить свою причуду Фермер".

Делаем Следующий Шаг

Знание Цели помогает вам узнать финал, но иногда путь к нему не так ясен. Вот тут-то и начинаются Шаги. Это действие, которое ставит вас на путь к вашей цели. Как и Цель, каждый Шаг должен быть достижимым. Однако, в отличие от Целей, они могут быть настолько подробными, насколько вам нравится.

Во время создания Героя и всякий раз, когда вы создаете новую Историю, вам нужно только знать следующий непосредственный Шаг. Это действие, которое ставит вас на путь к вашей Цели. Не беспокойтесь о том, чтобы описать весь ход вашей Истории, поскольку вы часто обнаружите, что то, что вам нужно сделать дальше, определяется тем, что вы только что сделали. Вместо этого просто сосредоточьтесь на том, что находится прямо перед вашим Героем.

При написании Шага напишите короткое предложение, в котором будет указано, что дальше нужно сделать вашему Герою для развития его Истории. Например, "лечение моего первого пациента в Клинике Аки".

После того, как этот Шаг завершен, игрок может написать свой следующий Шаг в любое время. Он может сделать это сразу после завершения Шага, или он может немного подождать. Пока он не напишет свой следующий Шаг, он не сможет продвинуться к своей Цели. Если его следующий Шаг по какой-то причине становится недостижимым, то он может вычеркнуть его из своего списка и написать новый Шаг взамен потерянного.

Если в ходе Истории Герой осознает, что он должен что-то сделать, прежде чем сделать следующий Шаг, это действие не может стать Шагом. Герой должен оставаться сосредоточенным на своей Истории и избегать соблазна блуждать.

Награждение за Путешествие

Когда вы достигнете конца Истории и достигнете своей цели, вы получаете награды. Количество Шагов в Истории определяет вид наград, которые получает ваш Герой.

- Навыки требуют количества Шагов, равного новому Рангу Навыка. Новый Навык Ранга 1 требует только одного Шага, в то время как улучшение Навыка Ранга 4 требует четырехступенчатой Истории.
- Преимущества требуют ряда Шагов, равных их стоимости. Преимущество в 1 балл требует только одного Шага, в то время как Преимущество в 5 баллов требует пятиступенчатой Истории.
- Причуды требуют трех Шагов для изменения, позволяя Герою изменить любую существующую Причуду на другую или получить совершенно новую Причуду. Вы не можете иметь одну и ту же Причуду дважды.

- Тайна, как Гордыня, так и Добродетель, требуют четырех Шагов, чтобы быть измененными. Герои могут иметь только одну Гордыню и одну Добродетель одновременно.
- Черты требуют четырех Шагов, чтобы переместить один Ранг с одного признака на другую Черту – таким образом, одна Черта повышается, а другая снижается.
- Черты требуют пяти Шагов для увеличения на 1 Ранг, но это можно сделать только дважды.
- Для устранения Порочности требуется пять Шагов. Искушение никогда не бывает легким или быстрым. (См. правила Порочности в Основной Книге, стр. 21.)

Начало Истории

Вот список примеров Историй для вашего удобства. Каждая История включает в себя несколько возможных концовок и предлагаемых первых Шагов. Они могут и должны быть адаптированы к индивидуальности вашего Героя, но могут работать в качестве отправной точки:

- Обязательство
- Роман

Обязательство

Вы кому-то что-то должны. Возможно, он спас вам жизнь или помог в прошлом. Теперь вы должны отплатить за услугу. Или, может быть, в минуту пьяной слабости вы выпалили свою преданность его делу. Вы верите в то, что сдержите свое слово, и вы дали обещание кому-то (возможно, даже себе), что не нарушите его... даже если это будет стоить вам жизни.

Окончания

- Мой герой освобожден от своих обязанностей.
- Мой герой выполняет свое обещание.
- Мой герой сдается и отказывается от своей клятвы.

Первые Шаги

- Серьезно поговорить, чтобы определить, что я должен.
- Отправиться в путешествие, прочь от семьи и дома, выполняя обещание.
- Убедить кого-нибудь ещё заняться этим делом вместе со мной.

Роман

После многих месяцев флирта, поэзии и прогулок под луной по парку вы наконец-то завоевали любовь красивой девушки или красивого молодого человека. Или вы так думаете. Требуется много усилий, чтобы поддерживать огонь романтики. Если вы пренебрегаете очагом хотя бы на короткое время, огонь может погаснуть. И пренебрежение своим возлюбленным может дорого вам обойтись...

Окончания

- Мой Герой счастливо женат и оставляет жизнь искателя приключений.
- Любовник моего Героя жестоко убит у него на глазах.
- Жизнь моего Героя важнее, и его возлюбленная покидает его.

Первые Шаги

- Спасти мою любовь от Злодея.
- Найти идеальный подарок для моей возлюбленной.
- Найти время, чтобы написать ответное письмо, заверяя мою любовь в моем скором возвращении.

Шаг 8: Подробности

Наконец, давайте заполним пустые места на вашем Листе Героя: мы говорим о Языках, Репутации, Тайных Обществах и Ранах.

Репутация

Ваш Герой обычно зарабатывает репутацию в ходе игры – если только вы не приобрели преимущество, которое позволяет вам

начать с некоторой репутации. Репутация – это всегда единственное описательное слово, которое показывает, как люди обычно воспринимают вашего Героя. "Благородный" – это большая репутация. Так же, как и "смертоносный", "мстительный", "хорошие связи". Репутация добавляет кости к вашему броску, когда это уместно в социальном броске: кто-то, кто "смертельно опасен", вероятно, запугает своих противников.

Языки

Ваш персонаж может говорить на стольких языках, какова его Находчивость. Поскольку все герои начинают с Находчивостью 2, каждый Герой может говорить на Старом Теанском и родном языках. Если Находчивость вашего Героя превышает 2, вы можете выбрать дополнительные языки, которые вы знаете. По большей части, большинство дел в Теа решается на Старом Теанском. Это язык, который знает почти каждый Теанин.

Тайные Общества

Вы можете, если хотите, вступить в тайное общество. Вступление в общество ничего не стоит. Вы приобретаете благосклонность вашего общества, но вы также можете обнаружить, что ваши братья предъявляют к вам требования.

Береговое Братство

Служа под черным флагом, эти пираты ищут воли и свободы... и прибыли от тех, кто будет эксплуатировать слабых и уязвимых.

Невидимый Колледж

Группа священнослужителей действует прямо под носом у Инквизиции, надеются свергнуть Инквизицию и восстановить Церковь.

Рыцари Розы и Креста

Странствующие рыцари, путешествующие по Теа, исправляющие ошибки и вершащие правосудие через Героические деяния.

Раны

Когда ваш Герой получает Раны, не волнуйтесь слишком сильно. В конце концов, это всего лишь Раны! Ваш Герой может прорваться через отряд миньонов, провалиться через окно в крыше или споткнуться в огне... и вы доживете до следующего дня. Но в конце концов эти Раны могут соединиться.

Спираль Смерти

Спираль Смерти отслеживает как ваши обычные Раны, так и ваши Драматические Раны. Раны не имеют большого значения, но Драматические Раны могут ранить, искалечить или даже убить вашего Героя. Когда ваш Герой получает Раны, заполните ряд пузырьков на Спирали Смерти, равный Ранам, которые он получил. Если ваш Герой получает одну Рану, вы заполняете один пузырёк; если ваш Герой получает две Раны, вы заполняете два пузырька. Продолжайте идти, заполняя пузырьки для каждой Раны, которую он получает. Если вы когда-нибудь заполните одну из звезд (вместо обычного пузырька), ваш Герой получит Драматическую Рану.

Преимущества и штрафы

Каждый Герой получает одну и ту же Спираль Смерти: четыре Раны на Драматическую Рану и четыре Драматические Раны на Героя. Герои с большим количеством физических Навыков (например, Атлетика, Драка или Оружие) будут получать ранения реже, но все Герои довольно выносливы.

Когда ваш Герой получает Раны (и ваша Спираль Смерти заполняется), вы получаете преимущества и штрафы, соответствующие вашей ситуации:

- Герой с одной или несколькими Драматическими Ранам получает 1 Бонусную Кость на всех Рисках.
- Герой с двумя или более Драматическими Ранам дает 2 Бонусных Кости любому Злодею, который Рискует против них. (Бу!)

- Герой с тремя или более Драматическими Ранами получает взрывающиеся 10 на всех Рисках, которые он делает. Это означает, что если вы бросаете 10, вы немедленно

добавляете еще один d10 к вашему броску.

- Герой с четырьмя Драматическими Ранами беспомощен. (Бу!)

Колдовство

"Колдовство" – это броская фраза для сверхъестественных способностей, которыми обладают многие Теанцы, начиная от Портэ в Монтене, Прикосновения Матушки в Уссуре, Очарования Авалона или Магии Судьбы, которой владеют Сорте Стрега Водачке. Колдовство не имеет единого источника: у каждого свое происхождение и свои правила.

Хэксенверк

Хэксенверк – это колдовство, практикуемое почти исключительно в Айзене. Во многих частях страны колдовство запрещено законом и карается смертью. В других оно рассматривается как необходимый инструмент для борьбы с ужасами ночи. Хексе – это тот, кто практикует это запрещенное искусство. Некоторые используют его для борьбы с нежитью Айзена, а другие используют его для более гнусных целей.

Что такое нежить? Все, что когда-то было мертвым, но больше нет. Способ воскрешения не имеет значения: если его тело остыло, кожа побледнела, а сердце перестало биться... оно не должно быть здесь.

Когда герой изучает Хэксенверк, он получает способность и знания, чтобы создать Унгуент (мягкую, жирную мазь), сделанную из человеческих трупов, трав, ядов, частей монстров и других неприятных, редких или мистических материалов. Унгуент помогают героям сражаться с монстрами, которые прячутся в темноте.

Использование Хэксенверк может легко привести к Злодейству. Герои,

практикующие это запрещенное искусство, должны позаботиться о том, чтобы их усилия были направлены на защиту других. Даже тогда основы этого колдовства находятся на грани морали. Берегите свою душу, чтобы не потерять ее.

Прежде чем вы начнете читать дальше, вас следует предупредить. Многие посчитали бы, что многое из того, что хексе должен делать, является осквернением мертвых, неуважением и грязью. Мы говорим следующее не как вызов, а как искреннее предупреждение: *Хэксенверк отвратителен*. Если вы чувствуете, что Хэксенверк *может расстроить вас, вы, вероятно, правы, и вам не следует читать дальше*.

Как Это Работает

Каждый раз, когда вы приобретаете Преимущество Колдовство, вы узнаете рецепт одной Основной Унгуент и двух Малых Унгуент. Известно семь Основных Унгуент и тринадцать Малых. Ни одно из этих чисел не является совпадением. Ни то, ни другое число не является случайностью. Данное руководство содержит три Основных и четыре Малых Унгуент.

Унгуент содержат такие ингредиенты, как кровь из трупа, глазные яблоки, вырванные из мертвого тела, или отрезанный язык недавно умершего. Некоторые также требуют редких трав, яда от естественных или неестественных существ, или повседневных предметов — таких как вода или вино — которые были благословлены священником.

Некоторые Хексе возьмут учеников и научат других, как создавать свои варева, но это должно быть “практическим” процессом. Ингредиенты для Унгуент изменчивы и непредсказуемы, и лучший порядок смеси часто меняется от заваривания к завариванию. В то время как Хексе часто делает заметки о своих смесях, это часто больше рекомендации, чем правила — это личные учебные заметки, а не учебник.

Унгуент

Создание Унгуент требует времени (не менее часа) и рабочего пространства (кухня или алхимическая лаборатория). Хексе тратит Очко Героя, комбинируя материалы, чтобы создать одну Основную Унгуент, для которой у него есть рецепт. Кроме того, он также создает две Малые Унгуент для каждого раза, когда он купил Преимущество Колдовство. Эти Малые Унгуент могут быть многократными дозами одной и той же Унгуент или единичными дозами разных.

После создания Унгуент может быть использована кем угодно. Активация Унгуент стоит один Подъём во время Последовательности Действий, но не требует ничего другого вне Последовательности. Унгуент нестабильны; каждый Герой может оставить только одну неиспользованную Основную Унгуент или одну Малую Унгуент в конце каждого эпизода — все остальные портятся, тают в своих контейнерах или становятся непригодными для использования.

Основные Мази

Основные эффекты Унгуент длятся до конца сцены, если не указано иное.

Призрачные Глаза

Глаза, вырезанные у недавно умерших, размолотые со святой водой и мандрагорой, а затем размазанные по векам. Призрачные глаза позволяют видеть в течение одной сцены духов, призраков и других подобных монстров, которые, как правило, невидимы.

Язык Трупа

Отрезанный язык трупа, пропитанный пасленом и размолотый в пасту, наносится на язык Хексе. Язык Трупа позволяет говорить с мертвым телом, получая от него сообщения обо всем, что он знал при жизни. Вы можете задать два вопроса за каждый пункт Решимости, и труп должен ответить вам честно. После того, как вы зададите свой последний вопрос, вас вырвет, и труп, который вы допрашивали, рассыплется в пыль — вы не сможете допросить его больше, даже если у вас есть дополнительная доза Языка Трупа.

Прогулка Призрака

Человеческое сердце, растертое и смешанное с травами и успокоительными. Употребление этой Унгуент немедленно приводит к потере сознания и вытесняет дух из тела. Как дух, вы можете свободно двигаться, прекрасно осознавая окружающее вас пространство - но не ваше тело. Вы можете летать, проходить сквозь стены и оставаться невидимым. Будучи духом, вы подвержены любым эффектам, которые могли бы повлиять на нежить, и можете быть обнаружены любым эффектом, который позволил бы обнаружить невидимых монстров (таких как Призрачные Глаза). Ваш дух чрезвычайно хрупок — вы получаете Раны как обычно, и если вы получаете Драматическую Рану, пока вы дух, вы немедленно возвращаетесь в свое тело и получаете дополнительную Драматическую Рану. Если вы не вернетесь в свое тело до следующего восхода солнца или следующего заката (в зависимости от того, что наступит раньше), вы умрете. Если ваш дух уничтожен, но не может вернуться в ваше тело (например, если он пойман в Призрачную Тюрьму), вы умрете.

Малые Унгуент

Малые Унгуент сохраняются до конца раунда, если не указано иное.

Яд Жнеца

Едкая смесь природных ядов, посыпанных стружками чистого серебра. Когда вы атакуете нежить, используя колбу с Ядом Жнеца, получайте Подъёмы как обычно, чтобы нанести Раны. Если монстр получает по крайней мере 1 Рану, то Яд Жнеца наносит 1 Рану каждый раз, когда монстр предпринимает действие до конца раунда. Эти Раны не могут быть устранены.

Слезы Пророка

Вязкое вещество, изготовленное из помазочного масла и редких специй. Вы можете приложить Слезы Пророка к мертвому телу, которое не было затронуто Хексенверк. Это тело не может вернуться к жизни.

Улыбка Лета

Припарка, сваренная из воды из быстротекущего ручья и тошнотворно сладких трав. При нанесении на Драматическую Рану, вызванную Немертвым монстром, исцеляет её в конце сцены.

Весенний Смех

Свежие весенние цветы, древесный сок и дождевая вода смешиваются в густой сироп. Персонаж, который потребляет Весенний Смех, невосприимчив к Страху Немертвого монстра на одну сцену.

Рыцари Авалона

***“Пока ты и твои потомки
сидите на троне Авалона,
благословение Сидхе пребудет с вами.”***

С этими словами Сидхе передали Грааль королю Элилодду. По Авалону пробежала рябь магии. Грааль нашел тех, кто был наиболее предан Островам, и наделил их огромной властью. Рассказы о рыцарях Элилодда и тех, кто им наследовал, с тех пор стали частью истории Авалона. До возвращения Королевы Элейн в 1656 году эти истории были мифами. Когда Элейн заняла свое место в 1658 году, еще один импульс магии распространился по всему

Авалону, наполняя новое поколение силой легенды. Те, кто откликнулся на зов, обнаружили, что у них есть доступ к широким возможностям, в реальность которых никогда не верили. Однако им все еще мешала, в некотором смысле, воля Островов. Рыцари оказались связаны кодексом Гиса, обязательством, которое, если его нарушить, ~~он~~ лишит рыцаря магии.

В то время как рыцари короля Элилодда были верны ему, не все новое поколение преклонило колени перед Королевой. Этот факт превратился в куртуазный скандал, и напряженность между Авалонскими рыцарями и Инишскими рыцарями или рыцарями Марки быстро растет.

Как Это Работает

Вы не реинкарнация этих знаменитых персонажей, а просто Следующий, кто несёт их мантию. Когда вы приобретете Преимущество Колдовство, выберите рыцаря. Вы – единственное живое воплощение этого рыцаря, и ваше воплощение соединяет вас с двумя Чертами— одной Главной и одной Малой, которые предлагают уникальные магические эффекты, называемые Очарованием.

В первый раз, когда ваш Герой берёт Преимущество Колдовство, вы выбираете одно Главное Очарование и два Малых Очарования, связанных с Чертами, которые воплощает ваш рыцарь, все начиная с Ранга 1. Каждый дополнительный раз, когда вы берёте Преимущество Колдовство, вы можете либо выбрать новое Очарование, либо увеличить Ранг одного Главного Очарования и двух Малых Очарований.

Существует также список заклинаний удачи, доступных всем Героям с волшебством Очарования. Удача не ограничивается Рыцарем: вы можете купить эффекты как из Основных, так и из Малых категорий.

Рыцари Гиса

Существует семь принципов Рыцаря Гиса; в то время как Гиса сверхъестественно навязывается, его интерпретация часто

основана на верованиях рыцаря. Например, один из принципов гласит: "Никогда не поднимай меча против соотечественника", но Гиса не уточняет, что это означает. Например, Инишский рыцарь может не считать Авалонцев своими соотечественниками.

В то время как Гиса может быть открыта для интерпретации, Рыцарь не может решать "на лету", как она применяется. Если он не считает, что служить королеве Элейн – это то же самое, что служить Граалю, ему нужно разъяснить свою интерпретацию GM. Нарушат ли действия Рыцаря его Гиса, в конечном счете, зависит от GM.

Семь принципов таковы:

Никогда не поднимай меч против соотечественника.

Никогда не бросай борьбу, пока она не закончилась.

Никогда не нарушай свое слово и не помогай другим нарушать их

Никогда не будьте праздны, когда есть работа, которую нужно сделать.

Никогда не позволяй своим страстям управлять тобой.

Никогда не бери для себя то, что принадлежит другому.

Всегда служи Граалю.

Рыцарь, который нарушает принцип Рыцарей Гисы, ставит под угрозу свою мантию Очарования. Мантия, которая находится в опасности, все еще функционирует как обычно, но рыцарь может чувствовать, что его власть над магией слабеет. Чтобы восстановить свою связь с магией Грааля, он должен искупить свою вину. Если мантия Рыцаря в опасности, и он нарушает принципы Гиса, он теряет весь доступ к своему Очарованию, пока не искупит свою вину.

Герои как исповедники

Как Рыцари из Авалона, ваши Герои могут оказаться разыскиваемыми другими рыцарями, ищущими искупления. Пока ваша

мантии вне опасности, вы вполне способны действовать как исповедники.

Очарования

Очарования ранжируются между от 1 до 5. Активация Очарования стоит Очка Героя. Главные Очарования могут быть активированы только один раз за эпизод, а Малые – только один раз за сцену. Этот список не является исчерпывающим; полный список Очарования начинается на странице 214 Основной Книги Правил.

Очарование Силы

Убрать Миньона: Малое

Активируйте это Очарование, чтобы устранить любые Отряды Миньонов в сцене с рейтингом Силы, равным или меньшим, чем ваш Ранг в этом Очаровании.

Сильнее Тебя: Малое

Активируйте это Очарование, чтобы добавить количество кубиков к любому Риску Силы, равному вашим Рангам в этом Очаровании, плюс один.

Убрать Злодея: Главное

Активируйте это Очарование, чтобы временно уменьшить силу Злодея на количество Рангов, которые вы имеете в этом Очаровании. Сила Злодея возвращается в конце эпизода.

Очарование Щегольства

Ощущение Волшебства: Малое

Активируйте это Очарование, чтобы обнаружить, когда кто-то (или что-то), обладающее магией, приближается к вам на расстояние нескольких футов, равное десятикратному количеству ваших Рангов в этом Очаровании. Этот эффект сохраняется на протяжении всей сцены.

Соппротивление Магии: Главное

Активируйте это Очарование, когда кто-то использует магию, чтобы непосредственно нацелиться на вас. Колдун все еще платит за это, но магия не может овладеть вами. Вы можете активировать это Очарование один раз за игровую сессию за каждый Ранг, который вы имеете в Соппротивлении Магии.

Подводный Корабль: Главное

Когда вы находитесь на борту корабля, возьмите штурвал и активируйте это Очарование. Вы оба считаетесь единым целым. Делая Риск любого рода, находясь на борту, вы добавляете свои Ранги в этом Очаровании в качестве Бонусных Кубиков. Это Очарование заканчивается, как только вы отпускаете штурвал корабля. Когда вы получаете Драматические Раны, корабль получает Критический Удар, и наоборот.

Очарование Решимости

Временная Боль: Малое

Активируйте это Очарование, чтобы мгновенно исцелить себя от пяти ран за каждый Ранг, который вы имеете в этом Очаровании. Драматические раны не заживают.

Нет Страх: Малое

Активируйте это Очарование, чтобы уменьшить эффект страха, равный вашим Рангам в этом наваждении, до конца сцены. Это влияет только на Героя, активирующего Очарование.

Бесконечное Бдение: Главное

Выберите участок земли не более десяти футов в диаметре. Пока не пройдет рассвет и закат за каждый Ранг, который вы имеете в этом Очаровании, и пока вы не покинете выбранную вами землю, вы не можете умереть, стать калекой или беспомощным.

Вы все еще можете страдать от Драматических Ран, но они не влияют на вас, пока эффект не закончится. Выход из выбранной области немедленно прекращает её действие. Когда Очарование истекает, если вы получили больше Драматических Ран, чем вам обычно позволено, вы падаете на месте замертво.

Возрожденный: Главное

Активируйте это Очарование, когда вас убьют. На рассвете следующего дня вы возвращаетесь к жизни, все раны заживают и все вредные вещества уходят из вашего тела.

Ваша Решимость падает на пять минус Ранги в этом Очаровании из-за стресса от смерти. Если это снизит вашу Решимость ниже 0, это Очарование будет навсегда потеряно, и в следующий раз, когда вы умрете, вы умрете навсегда. В то же время вы можете быть похоронены, даже если Очарование работает ...

Прикосновение Матушки (Дар Матушки)

*“Возможно, в жизни наступит время,
когда ты
встретишь Матушку. Позаботься, милое
дитя,
о том, как ты с ней обращаешься. Ибо ее
благословения
прекрасны, но никогда не приходят без
урока”.*

Каждый в Уссуре слышал одну или несколько историй о маленькой старушке, которая живет в лесу. Некоторые ищут ее и молят о помощи. Другие пытаются ограбить или обмануть ее. Все истории заканчиваются одинаково: матушка протянула руку и коснулась их руки, наделяя силой, недоступной смертным, ценой, которую мало кто готов заплатить.

Эти кажущиеся сказки о "Даре Матушки" ("Прикосновение Матушки") имеют под собой истину. Истину, которую вы знаете слишком хорошо. Матушка дает все необходимое, чтобы выжить в суровой и жестокой Уссуре.

Вопрос в том, какую цену она просит?

Как Это Работает

Вы встретили Матушку, потому что она искала вас, хотела, чтобы вы получили урок. Может быть, дело было в том, как быть добрым к бедной старой женщине или как быть скромным. Когда вы приобретаете магическое преимущество, Матушка преподает вам Урок. Этот Урок включает в себя сверхъестественные Дары и Ограничения. Каждый Урок состоит из двух частей.

Дар: ваш урок включает в себя сверхъестественную силу. Вы можете использовать свою силу, потратив Очко Героя.

Ограничение: это ограничение на ваше поведение. Пока вы сохраняете свое Ограничение, вы можете использовать Дар Урока. Ваше ограничение также включает цену, которую вы должны заплатить, если нарушите ограничение.

Когда вы создаёте свой Урок, вы получаете два Дара и одно Ограничение. Каждый раз, когда вы приобретаете Преимущество Колдовство, вы получаете дополнительные два Дара и одно новое Ограничение.

Дары

Это примеры Даров, которые преподносит Матушка. Вы можете выбрать существующий или создать новый (с помощью GM). Все Дары требуют использования Очка Героя.

Очистка

Вы очищаете комнату от токсинов, ядов, болезней и даже грязи. После его использования помещение становится совершенно стерильным. Очистка влияет на каждую поверхность, внутри закрытых и запертых ящиков, и даже влияет на еду и питье. Потенциально неблагоприятным побочным эффектом этого является то, что любой алкоголь в комнате теряет свою крепость.

Шитье

Прикоснитесь к предмету: он полностью восстановлен в своем первоначальном виде. Потрескавшиеся мечи чинят, заклинившие ружья восстанавливают, а выцветшие картины вновь обретают свою живость. Этот Дар не может сделать вещь лучше, чем она была изначально, или исправить любые дефекты, присутствующие при ее создании.

Шторм

Вы можете усилить или ослабить любую погоду, которую вы сейчас ощущаете. Вы можете превратить легкий дождь в грозу или солнечный луч в ясное небо.

Ограничения

Часть вашего Урока – это Ограничение, наложенное на вас Матушкой. Примеры см. ниже. Каждое ограничение состоит из двух частей: Ограничения и Покаяния.

Пока вы сохраняете Ограничение, вы можете использовать свои Дары. Если вы нарушаете свои Ограничения, вы потеряете способность использовать свои Дары. Чтобы вернуть свои Дары, вы должны совершить покаяние.

Прощение

Ограничение: вы всегда должны проявлять милосердие к своим врагам и никогда не должны держать зла на тех, кто действует против вас.

Покаяние: вы должны найти того, кого обидели, и сделать все возможное, чтобы загладить свою вину.

Доброта

Ограничение: вы всегда должны предлагать помощь тем, кто в ней нуждается — друзьям, незнакомым людям — независимо от того, насколько отчаянная ситуация.

Покаяние: вы должны помочь тому, кто причинил вам зло.

Портé

Самое знаменитое колдовство (возможно, из-за его впечатляющих и жестоких эффектов) принадлежит дворянам Монтенья, *сорсье де Портé*. Используя эту мощную магию, *сорсье* может исказить законы реальности, преодолевая огромное расстояние за мгновение или притягивая к себе предмет, который он ранее отметил как свой собственный.

Ля Мажик дё Порталь, также известная как "Портé", или "магия дверей", включает в себя колдовство, прорезающее дыры в ткани Вселенной. Дверные проемы кровоточат и кричат ужасными, леденящими кровь голосами и наполняют комнату ледяным ветром, который может заморозить кровь в ваших венах. Но не только "кровотечение"

самого дверного проема является частью колдовства, но и кровотоечение самого сорсье также необходимо.

Ученые-окультисты называют нижнее измерение, связывающее дверные проемы, "проходом", местом столь же смертоносным и таинственным, как само Седьмое Море.

Как Это Работает

Молодой маг Портé сначала изучает искусство Кровавой Метки: способность помечать объект своей собственной кровью. Маг может чувствовать присутствие объекта, когда он находится поблизости, или знать, где он может быть на расстоянии.

После того, как он научился отмечать предмет, он учится **Вытаскивать** его к себе. Он обагрят руку кровью, открывает портал и тянется через портал к отмеченному объекту. Когда он схватит его, он может вытащить предмет через портал туда, где он сейчас стоит. Сорсье может перенести только те предметы, которые легко поместятся в одной руке. Если он не сможет поднять его, то не сможет и протащить через портал.

После того, как он научился Вытаскивать предметы, следующий навык, который изучает Сорсье это **Прогоулка**. Она позволяет Сорсье открыть портал и дойти до места или объекта, который он отметил. Это опасная практика, потому что она полностью обнажает сорсье перед потусторонним проходом. Находясь на Прогоулке, чародей должен держать глаза плотно закрытыми и игнорировать голоса, которые он слышит, призывающие его открыть глаза.

Прорваться

Герои с Портé могут тянуть предметы через дверные проемы к себе и тянуть себя к окровавленным предметам. Никакой другой физической связи между этими двумя дверями нет. Другими словами, если Герой бросит окровавленную булавку в океан и откроет дверь к этой булавке, вода не хлынет через дверь; однако булавка будет мокрой, когда герой вытащит ее.

Точно так же, если Герой пытается протащить себя через дверной проем к объекту, а объект находится в месте, куда Герой не может войти, он обнаружит, что его проход заблокирован, и он будет вынужден пойти к другому окровавленному объекту, чтобы выйти из портала... не очень приятный вариант. Например, если Герой оставляет окровавленную булавку в комнате леди, а леди кладет булавку в свою шкатулку для драгоценностей, герой не сможет пройти через портал в шкатулку для драгоценностей.

Тем не менее, он сможет потянуть булавку к себе, не ставя под угрозу целостность коробки.

В ловушке на Прогоулке.

Если Герой переступает порог, подходит к своему предмету, обнаруживает, что не может соединиться с ним и у него нет других кровавых предметов, он оказывается в ловушке в проходе навсегда или, по крайней мере, пока что-то не найдет его. По этой причине многие сорсье создают и скрывают кровавые объекты, которые могут действовать как аварийные выходы.

Блаженные Раны!

Герой сорсье использует свою магию тонкими способами, когда ему это нужно. Он понимает, что то, что он делает, болезненно для самого мира, и поэтому он минимизирует боль, которую причиняет.

У Злодеев – чародеев нет таких угрызений совести. Они открывают миру блаженные раны, буквально раны. Эти *блаженные раны* – кричащие, кровоточащие трещины в ткани мира, которые могут быть закрыты *только изнутри*, изнутри Места Между Мирами.

Открытие *блаженных ран* действует так же, как открытие портала, но колдун не получает Драматической Раны — вместо этого мир платит за это. Открытие *блаженной раны* ВСЕГДА приводит к Порочности. Исключений не бывает.

Кровавые метки

Сила сорсье де Портé исходит из его крови— в буквальном смысле.

Когда сорсье хочет поставить свою метку на кого-то или что-то, он уколет палец, капнет своей кровью на предмет и сконцентрируется, создавая связь между собой и частью себя, которую он использовал, чтобы помазать предмет. Затем он тратит Очко Героя. Теперь этот объект отмечен.

Малые Метки

Более мелкие предметы (что-то, что можно держать в одной руке, например, меч, медальон, шляпу) обычно помечаются Малой Меткой, что позволяет сорсье узнать, где находится предмет, и притянуть его к себе с помощью Портé.

Основные Метки

Большие предметы (что-то слишком большое, чтобы держать в одной руке, например, лодка, фургон, сундук с сокровищами), место или другой человек могут нести только Основную Метку, позволяя сорсье также идти к объекту, месту или человеку. Считается, что прямой, одношаговый кровный родственник (например, брат, дочь или мать) всегда имеет Основную Метку, поставленную на них бесплатно для сорсье, пока они живы.

Поддержание Меток

Сорсье может поддерживать связь только с определенным количеством Меток одновременно. После размещения метка остается до тех пор, пока не произойдет что-то явное, чтобы удалить ее (например, метка будет обнаружена и целенаправленно смыта), или объект не будет уничтожен. Случайного контакта или стирки обычно недостаточно, чтобы стереть отметину. Однако если метка обнаружена, ее можно быстро и легко удалить.

Каждый раз, когда сорсье приобретает Преимущество Колдовство, он может поддерживать связь с 2-мя Малыми Метками

и 1-ой Основной Меткой. Если сорсье уже достиг максимального количества отметок и хочет поставить новую, он должен разорвать свою связь с той, которая уже существует. Разрыв связи занимает всего несколько мгновений концентрации. Во время Сцены Действия он требует одного Подъёма.

Использование метки

Сорсье может, с минутной концентрацией, знать общее направление и расстояние до любой из его Меток. Использование Портé во время Последовательности Действий требует Подъёма. Сорсье выбирает Метку, а затем GM сообщает приблизительное расстояние и общее направление. Если сорсье приближается примерно на 100 футов к любой из Меток, он немедленно узнает, но не может определить его местоположение более точно.

Чтобы дотянуться или дойти до одной из своих Меток, сорсье должен пролить собственную кровь. В то время как создание Метки требует только капли (и, следовательно, не причиняет значительного вреда), открытие портала отличается. Это кровавое дело.

Сорсье практически вскрывает Вену. Это вызывает Драматическую Рану. Если эта Драматическая Рана сделает сорсье беспомощным, он станет беспомощной, как только завершит свое колдовство. Если сорсье хочет открыть портал во время действия, это стоит одного Подъёма в дополнение к Драматической Ране.

Сорсье может притянуть к себе Малую Метку. Это позволяет открыть портал, протянуть руку и взять отмеченный объект.

Сорсье может дойти до Основной Метки. Это позволяет открыть портал и шагнуть внутрь, появляясь через аналогичный портал, стоящий в пределах 5 футов от Основной Метки. Если магу не хватает места, чтобы занять его на другой стороне, Прогулка проваливается — он должен немедленно выбрать другую Основную Метку, чтобы дойти до нее (но не должен страдать от

дополнительной Драматической Раны), или заблудиться в Месте Между Мирами.

Сорсье может привести с собой других людей, когда проходит через портал. Сорсье должен потратить 1 Очко Героя на каждого персонажа, которого хочет взять с собой. Конечно, чем больше группа, которую сорсье пытается провести через место между мирами, тем больше внимания он привлечет.

Сандерис

Искусство Сандериса (буквально торг) - мощная магическая традиция в Сарматии. Лоседжас (множественное число: лоседжаи) - это тот, кто практикует Сандерис, заключив могущественные и обязательные контракты с потусторонним могущественным существом, известным как Диевас (множественное число: Диевай).

Маги управляют Ратами, кругом.

Все лоседжаи являются членами круга по умолчанию, хотя они присоединиться или нет, и, таким образом, управляют их правилами. Невыполнение этого требования приведет к тому, что на вас будут охотиться очистители ("Вальтувы"), агенты круга, специально уполномоченные отслеживать и устранять изгоев лоседжаев.

Как Это Работает

Каждый лоседжас имеет личного демона, Диеваса, который видит и слышит все, что делает лоседжас — и более того, даже то, что не делает лоседжас. Они прекрасно осведомлены о том, что их лоседжас окружает — хотя важно отметить, что Диевы не могут читать мысли или испытывать эмоции. Лоседжас рассматривает свой контракт с их Диевасом как бремя. Они не партнеры, они тюремщики.

Отношения между Диевасом и лоседжасом - это отношения взаимного уничтожения, и обе стороны это знают. Но жизнь не проходит в вакууме, и оба пытаются достичь других целей. Героический лоседжас хочет держать своего Диеваса в узде, убедиться, что это не вызовет опустошения, разрушения или

страдания. Тем не менее, нельзя отрицать силу Диеваса, и бывают моменты, когда становится необходимым, буквально, заключить сделку с дьяволом, которого вы знаете, а не с тем, которого вы не знаете.

У каждого Диеваса одна и та же цель: добиться аннулирования контракта, заслужить свободу и, таким образом, получить разрешение заключить новый контракт с кем-то, кто не столь сведущ в правилах. Кто-то, кем он сможет манипулировать и использовать. Каждая сделка, которую заключает Диевас, преследует эту цель, каждая цена, которую они требуют от своих лоседжас, направлена на продвижение этой повестки дня.

Что это значит для вас, независимо от того, являетесь ли вы GM или игроком, так это вот что. Обычно мы советуем GM быть щедрыми в информации, которую они дают. В данном случае это не так. Будьте ясны в том, чего вы хотите, и в том, чего вы не хотите. GM разрешено и поощряется искажать слова, пока соглашение остается технически действительным. Но он не может переопределять слова.

Уничтожая Вашего Демона

Каждая сделка, которую лоседжас заключает со своим Диевасом, позволяет другим партиям расти в силе и влиянии. То, что те, кто сам не является лоседжасом, не осознают, является источником этой силы: имя Диеваса.

Каждая сделка — это часть истинного имени Диеваса. Думайте о них, как о букве или слоге, которые, будучи сложены вместе, составляют целое. Когда лоседжас призывает силу Сандериса, он вызывает имя своего Диеваса и направляет силу демона через лоседжаса. Никто не знает наверняка, что произойдет, когда вы совершите Седьмую Сделку. Одни лоседжаи верят, что и они, и их Диевы будут уничтожены; другие верят, что только один из них достигнет своей цели. Небольшое число лоседжаев считают, что совершение Седьмой Сделки приведёт к

тому, что Лоседжас и их Диевы станут одним (что Ратас категорически отрицает).

Одна легенда гласит, что Диева входит в мир как физическое существо, как только совершается Седьмая сделка. И Диева, и Лоседжас знают, когда другой близок. И, самое главное, пока Диева находится в мире как физическая сущность, он волен действовать так, как хочет... но он также может быть уничтожен, как и любая другая физическая сущность.

Подавляющая Сила

Многие аспекты магии преднамеренно сильны, вплоть до разрушения мира.

Если вы видите колдовскую силу и думаете про себя: "Да! Это такая сила! Я могу уничтожить любого! Никто меня не остановит!", тогда мы хотели бы первыми поздравить вас с новой карьерой Злодея и посоветовать начать весь процесс создания Героя заново.

Эта сила велика. Слишком велика, чтобы доверить её какому-нибудь Герою. Вам её доверили.

Не разочаровывайте нас.

Сделки

Каждый раз, когда Герой покупает Колдовство Сандерис, его Диевас получает одну Сделку. Лоседжас выбирает две мелкие услуги для любой сделки, которую заключает с Диевас, и всегда может призвать эти услуги, потратив Очко Героя. Это руководство разделяет две возможные сделки.

Мелкие Услуги

Для мелкой услуги Лоседжас нужно только попросить эффект. Сделка, которую он заключил с демоном, включает в себя эти мелкие услуги. Если Лоседжас хочет вызвать услугу во время Последовательности Действий, это стоит одного Подъёма, а также Очка Героя.

Диевы не могут отказать в незначительной услуге: это часть более крупной сделки,

которую Лоседжас заключил с демоном. Эти цены незначительны, но раздражают.

Типичная цена за незначительную услугу будет примерно такой:

- "Поднимите тост от моего имени!"
- "После того, как я сделаю это, ты должен сказать спасибо. И это не должна быть шутка".
- "Дружески пожмите мне руку, улыбнитесь и посмотрите в глаза".

Если Лоседжас хотят сделать незначительную услугу, которую они не приобрели, они могут потратить Очко Героя (и Подъём, если во время Последовательности Действий), чтобы попросить Диева о такой услуге. В большинстве случаев акт, который требует Диева, заключается в погашении долга другому диеве.

Они плетут интриги между собой так же, как и со своими смертными Лоседжас, обмениваясь услугами в сложной паутине интриг и обманов.

Типичная цена за незначительную услугу, которую Лоседжас не купил, была бы примерно такой...

- "В следующий раз, когда будешь в Сперусе, найди однорукого человека по имени Маркос. Купи ему удобную пару туфель".
- "В Фениксово живет нищий, которого дети называют печальным Антонином. Убедитесь, что он спит в роскоши хотя бы одну ночь".
- "Через Пять Парусов отправляйся в банк в квартале Водачче. Получите доступ к сейфу 13. Возьмите письмо, которое вы найдете внутри, и доставьте его женщине по имени Оксана".

Большие Услуги

Большие Услуги – это совсем другое дело. Лоседжас не выбирает конкретные Большие Услуги, когда они покупают Колдовство. Диевас всегда может оказать Большую

Услугу, но это дорого. Диева знает, что если Лоседжас просят о такой вещи, то должны быть в отчаянии, а отчаявшиеся люди принимают плохие решения, соглашаются делать то, что они никогда не сделали бы иначе.

Типичная цена за Большую Услугу будет примерно такой:

- "Отправляйся в Карлеон. Найти капитан Горацио Оукс, Королевского военно-морского флота Авалона. Сделай так, чтобы он лишился своих комиссионных".
- "В Вилланове есть священник по имени отец Витале. У него хорошая репутация, и он любим народом. Проследи, чтобы они выгнали его из города с позором. Или что они убьют его. Мне все равно, кто именно".
- "В Айзене живут два брата по имени Дитрих и Альфонс Вебер. Убедите одного из них предать другого, чтобы завладеть всем наследством своего отца. Мне все равно, кто именно".

Большая Услуга всегда приводит к одной точке Порочности, даже когда кажется, что это не так. Последствия таких масштабных изменений в мире простираются дальше, чем может понять смертный, и обладание такой силой перманентно меняет вас. Это в дополнение к любой Порочности, которую может вызвать ваша Услуга (например, приказание вашему Диеве уничтожить город), или что действия, требуемые взамен, могут вызвать (убийство первенца короля, потому что Диева сказал вам сделать это, определенно приводит к дополнительной Порочности, например).

Если Лоседжас не выполняет свою часть сделки, он не может прибегать к каким-либо Услугам (незначительным или крупным), пока не сделает этого. Если цена, которую требует их Диева, становится невозможной, Диева может предложить новую цену, но это почти наверняка будет еще более трудным и морально компрометирующим, чем первый вариант.

Каждая сделка имеет примеры Услуги, на которые способен Диевас с этой сделкой, но основные благосклонности гораздо менее строго определены. В общем, Диевас способен совершить практически все. Всё.

Шторм

Диевас, со Сделкой Шторма может быть столь же непредсказуем, как и сам ветер. Он с полным контролем легко дрейфует по воздуху. Он может создать торнадо своим дыханием или вызвать молнию щелчком пальцев так же легко, как смертный может вдохнуть.

Большие Услуги

- Призовите шторм, такой как ураган или торнадо, посреди спокойной погоды. Такая буря опустошает территорию примерно на милю в каждом направлении от ее центральной точки.
- Вызовите молнию во время шторма, чтобы ударить существо по вашему выбору, убивая его мгновенно.

Мелкие Услуги

- Создайте устойчивый ветер, который дует в выбранном вами направлении на одну сцену.
- Утихомирьте существующий шторм, превратив проливной ливень в легкий дождь. Наделите силой существующий шторм, превратив легкий дождь в проливной ливень.
- Получить возможность вызвать молнию или удар грома для одной сцены, чтобы использовать в качестве отвлекающего маневра. Вы можете вызвать удар молнии или раскат грома, потратив Подъем во время любого Риска.
- Вызовите мощный восходящий поток ветра, позволяющий вам перепрыгнуть расстояние или высоту, которые иначе были бы невозможны, или смягчить падение, которое было бы смертельным.
- Бросьте молнию, чтобы отбросить существо (или существ, если это

Отряд Миньонов или Монстров) на расстояние до десяти футов прямо от вас. Если существо ударяется о что-то твердое (например, о стену), оно получает 3 раны от удара. Как бы то ни было, после этого оно падает на землю, оглушенное, и должно потратить свое следующее действие, поднимаясь на ноги.

Знание

Диевас, которые предпочитают сделку с знанием, часто кажутся похожими на типичных Теанцев, возможно, прячась в объемистом плаще, чтобы скрыть свои лица, или надев маски. Они могут призвать всю совокупность знаний, людей или других существ. Они также управляют связью между разумом и телом и могут вызвать полный разрыв между ними, превращая смертное тело Теанцев в тюрьму, из которой их разум не может вырваться.

Большие Услуги

- Отделить разум существа от его тела — существо остается живым, но больше не может говорить или двигаться.
- Изменение специфической памяти у большой группы людей. Вы можете заставить всех, кто видел вас в течение последних 24 часов, полностью забыть о вашем присутствии. Они помнят все остальное, но не вас.

Мелкие Услуги

- Ответ на один фактический вопрос утвердительно или отрицательно. Вопрос должен касаться только тех событий, которые уже произошли — как бы вы ни настаивал на обратном, диевас не может предсказать будущее с большей точностью, чем его лоседжас.
- Найти точное местоположение любого объекта, который вы хотите, с точностью как относительно местоположения объекта, так и самого объекта.

- Раскрытие какого-то знания, даже если оно потеряно — что-нибудь от древней алхимической формулы до карты, которая приведет вас к скрытому морскому убежищу.
- Стереть конкретное воспоминание из памяти одного персонажа. Вы можете заставить человека забыть, что он когда-либо говорил с вами, или заставить вашего врага забыть ваше лицо. Это часто имеет серьезные последствия для психики жертвы, особенно если забытые воспоминания подвергаются тщательному изучению.

Сорте

Сорте (также известное как "магия судьбы") - одно из самых редких видов колдовства в Теа. Оно встречается только у Водачке и течет только в крови женщин. Те, кто настроен на Сорте, могут видеть великую паутину судьбы и то, как ее нити соединяются со всем. Обладая достаточным мастерством, Сорте Стрега ("Ведьма Судьбы") может манипулировать прядями, изменяя судьбы тех, кто ее окружает.

Мужчины Водачке славятся своей невероятной удачей, хорошей или плохой. Женщины Водачке еще более известны своими благословениями и проклятиями. Водачке настолько связаны со стихией судьбы, что могут даже заставить ее действовать. Цена высока, но часто она того стоит. На смертном одре многие матери Водачке взывают к своим детям о последнем благословении перед тем, как они уйдут в мир иной. Точно так же новые матери Водачке часто благословляют своих детей сразу после их рождения.

Враги Водачке стараются никогда не встречаться глазами с женщинами Водачке, просто на всякий случай. Гнев разъяренной Стреги не следует недооценивать. На самом деле, большинство величайших исторических и литературных трагедий Теа начинаются с проклятия Водачке.

Женщины Водачке, желающие передать благословение или проклятие, делают это, рискуя навредить своей собственной судьбе. Ритуал очень прост. Стрега смотрит в глаза адресату и трижды произносит его имя. Затем она целует его. Если кто-то прерывает ритуал, проклятие или благословение не срабатывают.

Как это работает

Сорте содержит ряд эффектов, каждый из которых называется Плетение или Tessere (множественное число: Tesse), которые имеют как второстепенные, так и главные эффекты. В первый раз, когда вы приобретаете Преимущество Колдовство, ваш Герой получает Чтение Плетения – два дополнительных Малых Плетения и одно дополнительное Большое Плетение. Для того чтобы выучить Большое Плетение, вы должны сначала выучить то же самое второстепенное Плетение.

Каждый раз, когда вы приобретаете Преимущество Колдовство, вы получаете дополнительные Плетения в общей сложности:

- 1-й раз: Читать, два Малых, одно Большое
- 2-й раз: Читать, три Малых, два Больших
- 3-й раз: Читать, четыре Малых, три Больших
- 4-й раз: Читать, четыре Малых, четыре Больших

Очки Героя и Нити

Когда Стрега использует Тессере, она тратит Очко Героя и берет по крайней мере 1 Нить. Количество Нитей Стреги увеличивает эффект Тессера, но они также делают конечную стоимость большей. Судьба недовольна вмешательством Стреги, и она всегда заботится о том, чтобы взять свою дань.

Иметь Нити Судьбы – это и полезно, и вредно. Это полезно тем, что чем больше у вас Нитей, тем сильнее ваша магия, и вредно, потому что избавление от них становится более болезненным.

Удаление Нитей Судьбы

Стрега может решить удалить Нить Судьбы двумя способами:

- Во-первых, она может заплатить кровью. Чтобы удалить одну Нить, Стрега принимает количество ран, равное количеству Нитей, которые у нее есть. Например, Стрега с 4 Нитями может выбрать удаление 1 Нити, сразу же принимая 4 раны. Теперь у нее есть 3 Нити.
- Во-вторых, она может решить заплатить несчастьем. Чтобы удалить одну Нить, Стрега выбирает добавить Очко Опасности за каждую Нить, которую имеет. Например, Стрега с 4 Нитями может добавить 4 Очка (которые немедленно добавляются к пулу Очков Опасности GM). Теперь у нее есть 3 Нити.

Стрега, которая не заботится о том, чтобы не держать слишком много Нитей, может оказаться напряженной и измученной, преданной судьбой, когда она больше всего в ней нуждается. После того, как Стрега делает какой-либо Риск, GM может потратить Очко Опасности. Стрега не может использовать кости, которые выпадают меньше, чем количество ударов, которые у нее есть. Например, Стрега с 4 Нитями не сможет использовать любые кости, которые выпадают на 3, 2 или 1, чтобы сделать подъем.

Заплатив дополнительное Очко Опасности, GM может нацелиться на Героя, отличного от Стреги, с этим эффектом – судьба будет иметь возмёт своё, так или иначе.

Тессе

Использование Тессере во время Последовательности Действий должно происходить на вашем Действии и стоит 1 Подъем в дополнение к любым другим затратам (таким как Очки Героя или Нити). Стрега никогда не сможет нацелиться на себя с помощью Тессере.

Читать

Читать – это особый Тессере, которому учатся все Стрега. Использование Чтения не требует Очков Героя или Нитей и имеет только один эффект (а не малый и большой эффект). Чтобы использовать любое другое Плетение, Стрега должна сначала использовать Чтение, чтобы увидеть окружающие ее Тайны. Если Стрега не может видеть (если у нее завязаны глаза, есть соль в глазах или она постоянно ослеплена), она не может использовать Чтение.

Использование Чтения стоит Подъём во время Последовательности Действий. Как только она использует его, она может видеть все Нити и Тайны для остальной части сцены.

Благословение

Вы можете даровать благословение другому персонажу. Это требует поцелуя (целомудренного или иного). Поцелуй кого-то во время последовательности действий стоит Подъём.

Малое

Возьмите одну или несколько Нитей, чтобы дать другому Герою или Злодею небольшое благословение – бонусные кости, равные количеству Нитей, которые у вас есть, когда вы бросаете их. Он может хранить эти бонусные кости до использования или до конца сцены (в зависимости от того, что наступит раньше), но только для одного Риска. Если персонаж решает использовать свое благословение на Риск, он должен использовать все предоставленные бонусные кости.

Большое

Потратьте Очко Героя и возьмите одну или несколько Нитей, чтобы дать другому Герою или Злодею Большое Благословение. В отличие от Малого Благословения, Герой или Злодей может использовать бонусные кости для любого Риска до конца сцены или до тех пор, пока у него не кончатся бонусные кости.

Тянуть

Вы можете притянуть к себе другого персонажа, схватившись за нити и физически потянув за них. Вы должны видеть свою цель, чтобы использовать это Плетение. Вы не можете вытягивать персонажей через стены или неподвижные объекты, но нестационарные объекты (столы, стулья и т. д.) сдвинутся с пути.

Малое

Возьмите одну Нить, чтобы притянуть вашу цель к себе. Персонаж теряет один Подъём, когда он движется в вашу сторону и из-за всех сил пытается восстановить равновесие и опору. Конечно, персонажи на балконах и перилах могут упасть на землю, если их потянуть к вам. Если персонаж находится по другую сторону какого-то подвижного препятствия или того, что легко сломать (например, стол или окно), он получает 1 рану.

Большое

Потратьте Очко Героя и возьмите одну или несколько Нитей, чтобы притянуть к себе несколько целей. Цель вашего Тессере всегда получает 1 рану из-за чистой силы вашего притяжения, независимо от того, есть ли подвижные или легко разрушаемые препятствия, разделяющие вас, или нет – эти препятствия не вызывают второй раны.

Когда вы используете эту Тессере, вы можете нацелиться на количество живых, равное количеству Нитей, которые у вас есть. Если вы можете нацелиться по крайней мере на половину живых в отряде таким образом (например, если у вас есть 5 нитей, и вы используете эту Тессеру против отряда с силой 10), отряд теряет способность действовать в конце раунда, когда они с трудом поднимаются на ноги и спотыкаются о своих павших товарищей.

В остальном эта Тессере функционирует аналогично малой версии, за исключением того, что вы можете нацелиться на двух Героев или Злодеев в одно использование, потянув за нити одного персонажа с каждой стороны. Вы берете по крайней мере одну

Нить для каждого Героя или Злодея, на которого вы нацелены таким образом. Если они находятся по другую сторону какого-то неподвижного препятствия, которое трудно сломать (деревянная дверь или железные прутья тюремной камеры), они врезаются в

препятствие, получая 2 Раны. На каждое из ваших действий вы можете потратить Подъём и взять дополнительную Нить, чтобы удержать такого персонажа на месте, но только до тех пор, пока вы можете сделать это, потянув его прямо к себе.

Тайные общества

В то время как Короли и Королевы управляют землями, находящимися под их юрисдикцией, тайные общества не признают границ, действуя там, где им заблагорассудится, как на виду у публики, так и вне ее. Это одни из самых могущественных организаций в мире. Взаимодействуйте с ними на свой страх и риск.

Мы приводим здесь подробные сведения о трех тайных обществах. Их гораздо больше в основной книге правил, начиная со страницы 260, и будет больше в будущих дополнениях 7-го Моря.

Вступление в тайное общество

Членство в тайном обществе приносит много пользы, но также и обременяет вас огромной ответственностью. Вы – стюард для народа Теа, и вы стремитесь сделать его лучше. Общества расходятся в том, что они считают лучшим, или какие вопросы имеют наибольшее значение, но все они стремятся вести народы Теа и своих людей к тому, что, по их мнению, будет лучшим, светлым будущим.

В общем, то, что общества хотят от своих членов, всегда одно и то же. Они хотят, чтобы их члены делали то, что не могут обычные граждане. взамен они предоставляют благосклонность своим членам с хорошей репутацией и функционируют как сеть единомышленников, которые часто готовы, если не стремятся, помогать друг другу.

Герой может вступить в любое тайное общество, с которым он вступил в контакт, как во время игры, так и на заднем плане. Это ничего не стоит (ни очков Навыков, ни

очков Преимущества, ни продвижения по Сюжету) кроме лояльности — герой может присоединиться только к одному обществу. Нельзя служить двум господам, и все общества Теа высоко ценят лояльность своих агентов. Если герой хочет изменить свое членство в тайном обществе — или переключиться на другое — он теряет всякую связь с обществом. Герой, покинувший тайное общество, столкнется с тем, что члены общества, скорее всего, будут относиться к нему холодно — никто не любит перебежчиков — но они вряд ли будут реагировать насилием, пока герой покинул общество на приличных условиях (не был объявлен предателем, он продолжает чтить секреты общества, не украл реликвии или не бросил коллегу-агента и т. д.).

Фавор

Когда вы вступаете в тайное общество, вы получаете Фавор. Фавор представляет собой веру общества в вас и ресурсы, которые вы можете использовать. Ресурсы могут включать телохранителей, редкие предметы, дергание за политические ниточки или просто наличные деньги. Продвижение повестки дня общества приносит вам пользу от них. Напротив, если вы хотите, чтобы общество помогало вам, вы тратите Фавор.

Получение Фавора

Все общества имеют общие интересы. Член любого Тайного Общества может совершить любое из следующих действий, чтобы заслужить благосклонность своего Общества.

Передача информации, представляющей интерес для общества, стоит 2 Фавора. Информация такого рода не является

общеизвестной, но и не является строго охраняемой тайной.

Помощь агенту общества, спасая его от опасности или помогая ему выполнить миссию, стоит 4 Фавора.

Передача секрета, представляющего интерес для общества, стоит 6 Фавора. Информация такого рода является строго охраняемой тайной.

Использование Фавора

Тайные общества имеют в своем распоряжении много ресурсов. Все они готовы помочь друзьям и агентам в их работе следующими способами.

Передача информации, которой обладает общество, стоит 1 Фавор. Информация такого рода не является общеизвестной, но и не является строго охраняемой тайной, как, например, предыдущие неудавшиеся предприятия купца или имя жены капера.

Просьба к агенту общества спасти вас от опасности или помочь вам выполнить миссию стоит 3 Фавора. Агенты тайного общества, которые отправляются в этом качестве, обычно имеют силу 6, что означает, что они всегда бросают 6 кубиков для Риска и могут получить 6 Ран, прежде чем они получают Драматическую Рану. Более квалифицированный агент, вероятно, будет стоить больше Фавора (на усмотрение GM).

Передача секрета, которым владеет общество, стоит 5 Фавора. Информация такого рода является строго охраняемой тайной, такой как тайна незаконнорожденного сына графа или личность убийцы инквизиции.

Береговое Братство

У Братства много кораблей, каждый со своим капитаном. Когда дело доходит до организации, Братство – это парадокс. С одной стороны, их кредо – свобода, но с другой – они связаны Уставом, который никто из них не смеет нарушить.

Их устав – написанный первыми капитанами и подписанный каждым членом братства – это строгий кодекс поведения, которому следуют все на борту корабля Братства. Моряки, встречающие корабль с флагом Братства, знают, что если они сдадутся без боя, им не причинят вреда; когда они видят флаг братства, они часто сдаются. Те, кто не сдается, сталкиваются с кораблями, экипаж которых состоит из самых опытных моряков на море.

Устав Братства

- I. Каждая рука имеет право голоса в делах; равное право на провизию и спиртные напитки, и может пользоваться ими по своему усмотрению, если только недостаток не делает необходимым голосовать за нормирование.
- II. Каждая рука должна быть вызвана справедливо по очереди, по списку, на борт для исполнения долга.
- III. Если кто-либо обманет братство на сумму в один гульден при грабеже, его наказанием будет высадка на берег.
- IV. Нельзя играть в карты или кости на деньги.
- V. Все находящиеся на борту захваченного корабля должны быть освобождены и определить между собой путем голосования курс, который они выберут, как только их корабль будет разграблен.
- VI. Ни один член экипажа не должен пострадать, если он сдался без насилия.
- VII. Каждая рука должна держать свое оружие, пистолеты и саблю чистыми и пригодными к службе.
- VIII. Покинуть корабль или свой пост в бою карается смертью или высадкой на берег.
- IX. Никто не бьет друг друга на борту, но ссоры всех сторон должны быть прекращены на берегу мечом и пистолетом.
- X. Если в служении братству какая-либо рука потеряет конечность или станет

калейкой, он должен получить 600 гульденов, или 500 гульденов за конечность, или 100 гульденов за глаз или палец.

Фавор Братства

Братство в первую очередь заботится о золоте. Политика, как правило, не интересует его, а махинации народов Теа важны для него только тогда, когда они связаны с большим количеством гульденов, которые корабли Братства стремятся разграбить.

Герой, принадлежащий к Братству, может заслужить Фавор следующими способами.

- Продажа информации, ведущей к кораблю, который Братство может ограбить, приносит дополнительную пользу (всего 3 Фавора). Братство также разделит добычу корабля.
- Помощь агенту Братства в захвате приза (ценного судна или судна, перевозящего значительную добычу) приносит две доли приза, в дополнение к обычным выгодам.

Герой, принадлежащий к Братству, может обратиться к нему за помощью следующим образом.

- Контрабанда предметов в охраняемую зону или из нее, мимо вражеской блокады или аналогичной секретной местности за 4 Фавора. Контрабанда чего-то или кого-то означает только то, что Братство сделает все возможное, чтобы доставить это в порт – как только оно покинет корабль Братства, это больше не его проблема. Если вы хотите тайно вывезти что-то или кого-то из города, Братство высадит груз в ближайшем безопасном порту.
- Блокада морского прохода кораблями Братства за 7 Фавора. Блокада не гарантирует абсолютно, что люди и товары не смогут пройти через нее, но она определенно делает это значительно труднее и опаснее. Братство будет блокировать

район примерно на неделю за эту услугу, но может быть захочет остаться дольше, если добыча окажется стоящей того.

Невидимый Колледж

Почти тысячу лет университеты Ватисинской Церкви искали ответы на загадки Теуса. Когда начались недавние неприятности с Инквизицией, стремление к научным исследованиям отошло на второй план. Поскольку Церковь колеблется после смерти Иерофанта, а кардиналы пытаются поддерживать порядок, научный прогресс никогда не был более уязвимым.

И все же скрытые ученые, называющие себя "Невидимым Колледжем", делают все возможное, чтобы продолжать эксперименты, уклоняясь от пронизательной Инквизиции. Используя свои собственные активы и инвестиции других для продолжения своей работы, они передают полученные данные, факты и доказательства другим мятежным ученым.

Фавор Невидимого Колледжа

Невидимый Колледж занимается научными открытиями и восстановлением Церкви.

Герой, принадлежащий к Невидимому Колледжу, может заслужить Фавор следующими способами.

- Продажа информации или секретов всегда стоит не менее 1 дополнительного Фавора, если информация или секрет связаны с Инквизицией, их деятельностью или их агентами.
- Спасение важных научных знаний от уничтожения стоит 6 Фавора, если эти знания затем передаются Невидимому Колледжу.

Герой, принадлежащий к Невидимому Колледжу, может обратиться за помощью следующим образом.

- Передача сообщения через информационную сеть Невидимого Колледжа стоит 1 Фавор. Участник

может надежно получить сообщение – или небольшой пакет – почти в любом месте Теа.

- Покупка опасного секрета стоит 5 Фавора. Секреты Невидимого Колледжа – это такие вещи, как алхимическая формула для более совершенной и взрывоопасной формы пороха, рецепт сильнодействующего яда (и его противоядия) или местонахождение секретной Церковной библиотеки, содержащей контрапунктический том, который, по слухам, был написан самим Пророком.

Рыцари Розы и Креста

Одно из самых странных тайных обществ Теа – главным образом потому, что оно вовсе не является тайным – Рыцарский Орден Розы и Креста – это “галантное общество”, посвященное отправлению правосудия, исправлению несправедливостей и защите тех, кто не может защитить себя.

Вступить в Орден – нелегкая задача. Люди с тяжелыми кошельками могут приобретать почетные должности, но не могут называть себя Рыцарями. Вместо этого их называют “Бенефициарами”, хотя Рыцари, которых они поддерживают, относятся к ним с большим уважением.

Настоящие Рыцари должны пройти трехлетнюю службу в Ордене, служа Рыцарству без вопросов, отваживаясь на задания и обязанности, которые мог бы выполнить только безумец. Однако, если они покажут себя достойными, им будет позволено носить Печать Розы и Креста и называть себя “рыцарем”.

Фавор Рыцарей Розы и Креста

Рыцари Розы и Креста в первую очередь заботятся о том, чтобы действовать смело, защищая тех, кто не может защитить себя, и действуя как моральный пример для других.

Герой, принадлежащий к Розе и Кресту, может заслужить Фавор следующими способами.

- Вербовка нового Бенефициара для Розы и Креста стоит 4 Фавора. Однако требуется нечто большее, чем просто глубокие карманы, чтобы претендовать на роль Бенефициара – потенциальный кандидат должен иметь безупречную репутацию в области правосудия.
- Отправляйтесь на героические поиски Розы и Креста. Квест – это история: задание, которое дает вам Орден. Если вы закончите задание, в дополнение к обычным наградам за историю, вы получите Фавор, равный Шагам в Истории.

Герой, принадлежащий к Ордену Розы и Креста, может обратиться к ним за помощью следующим образом.

- Благотворители оказывают финансовую или материальную поддержку. Это не бесконечная копилка, особенно крупные суммы денег, скорее всего, привлекут внимание и могут потребовать от Рыцаря выполнить какую-то дополнительную услугу, чтобы сохранить своего Бенефициара в безопасности.