



TWISTED TERRA

НЕПРОКОСМ

Некрокосм

Дополнительные материалы к системе Twisted Terra

Автор, художник, составитель:

Александр «NoNsense» Кульков

Тестеры: кактус, Рамиус, Фаника, Baal_Bes, Nalia,
snorkvitus, корсар, Виктор Овчинников,
Максим Рудик, Анатолий Чернов

Содержание

Затонувшая вселенная (стр. 4)

Особенности Антуража (стр. 7)

Примеры персонажей (стр. 10)

Модуль «Пробуждение» (стр. 15)

Ключевые сцены (стр. 17)

Глубоко, под толщей Мёртвой воды в полумраке лежат древние руины, затянутые водорослями, усеянные костями и трупами. Эти места хранят свой нерушимый величественный покой уже очень давно, настолько давно, что не измерить тысячелетиями. Кажется, здесь умерло всё, даже само время...

Часто ли вам приходилось слушать страшные байки? В тёмное время суток, когда слушатели сидят вокруг догорающего костра и внимают неторопливому голосу рассказчика. Он говорит о пугающем шорохе во тьме, о горящих глазах наблюдающего за вами чудовища, о мрачном колдовстве, о тайнах, которые сводят с ума, о загадках, что хранят древние книги, об ужасах, которые выпустит в мир тот, кто нарушит кровавый ритуал. То, с чем вас познакомит эта книга частично похоже на подобные истории.

Итак, вы держите в руках дополнение к системе «Twisted Terra». В то время как базовая книга предлагает отправиться в путешествие по светлой сказке, здесь вам будет предложена игра в стиле **хоррор**: пугающая, запутанная и мистическая. Ну что же, добро пожаловать в таинственный Некрокосм, давайте познакомимся с ним поближе.

Затонувшая вселенная

Обширные пространства на холодном дне этого мира совершенно пусты и мертвы, там даже нет растительности. Огромная свалка времени, где развалины древних эльфийских храмов соседствуют с островами инопланетных космических кораблей.

Однако, кое-где можно обнаружить затонувшие участки лесного массива, а также островки местности, покрытые водорослями. Эти новые подводные растения вырастают только там, где есть трупы. Водоросли вырабатывают **Эссенцию** — мерцающий планктон сложной геометрической формы, чем-то похожий на сотканную из света снежинку. Эссенция плавает в Мёртвой воде, питаясь особенными энергиями, которые излучает мёртвая органика. Если Эссенция умирает не найдя пищи, то набухает и превращается в особое губчатое вещество из которого со временем могут прорасти новые водоросли.

Некоторые мертвецы излучают особый спектр энергий и Эссенции закрепляются на таком теле, формируя сложный Узор, если им удаётся завершить его, то происходит чудо — воскрешение!

*Каково это, очнуться от тысячелетнего
мёртвого сна на самом дне затопленного мира,
ощутив холод, одиночество,
боль, тошнотворный запах и
пронзительный страх?
Воскресшее существо, словно младенец в сырой
могиле, беспомощное и окружённое смертью.
Холодный жидкий ужас заливает лёгкие.
Кто я, где, когда?
Вместо памяти — тёмный бездонный провал...*

Итак, поговорим о воскрешённых, главных героях нашей мрачной истории. Не важно, насколько мелкими были останки существа — во время формирования Узора, он срастается с плотью и полностью воссоздаёт тело своего носителя. Снаружи мерцающее пятно Узора остаётся только в той точке, где он начал формироваться — чаще всего это спина, грудь или голова существа.

Возродившееся существо ничего не помнит и отчаянно стремится выжить. Теперь оно, как правило, меньше напоминает труп — кожа розовеет, отрастают волосы. Воскрешённым не требуется еда для поддержания жизнедеятельности.

Мёртвая вода обладает особыми свойствами — звук в ней разносится как в воздухе. С трудом, но ей можно дышать (и произносить слова речи, если существо могло разговаривать), хоть это и не отменяет постоянного неприятного ощущения, что вот-вот захлебнёшься.

Умершие организмы, постройки и различные материалы, предметы и деревья не разлагаются в Мёртвой воде сами по себе, они могут сохраняться веками. Тем не менее многие вещи разрушились или пришли в полную негодность ещё до затопления.

Мёртвая вода не давит с такой силой как обычная и у неё иная вязкость — вполне можно ходить, медленно плавать, однако прыгать очень сложно. Мёртвая вода не проводит электричество, в ней может гореть огонь, но он затухает, если появляется течение, либо прочие потоки и завихрения «воздуха». От Мёртвой воды нельзя намочнуть, хотя кожей она ощущается как прохладная жидкость.

Узор делает существо живым, но если уничтожить его сосредоточие, то и существу не выжить. Другая особенность Узора заключается в его неприятном свойстве реагировать на сильный ужас испытываемый носителем — он может материализовать кошмары. Узоры разных существ отзываются на различные виды страха и делают это по-разному, не каждый всплеск ужаса материализуется, а лишь особо сильные и специальной направленности. Материалом для материализации кошмара становится мёртвая Эссенция, и чем большее



Джелъ

её количество находится поблизости, тем в более полной мере произойдет этот акт созидания кошмара.

Материализовавшиеся подобным способом организмы называются **Джель**: они мертвы, но напитаны энергией страха, поэтому могут двигаться, нападать, охотиться. Джель чувствует живых существ — её привлекают и страх, и Узор, оно подпитывается их энергиями. Умерщвление существа — это просто пиршество для неё. Не находя длительное время флюидов страха и всплесков ужаса Джель иссыхает, рассыпаясь на серое губчатое вещество.

Страх помимо всего прочего мешает пробуждённым созданиям объединяться, но они, тем не менее, постепенно сбиваются в группы в своем стремлении как-то выжить в этих условиях, понять суть происходящего, защититься от опасностей.

Куда более опасной реакцией чем страх является ярость — погрузившись в неё надолго существо рискует потерять самое себя, превращаясь в **Узорного**. Такое создание теряет способность говорить, его глаза начинают светиться, а с телом могут произойти разные ужасающие метаморфозы придающие ему большое сходство с мертвецом или тем, кто болен каким-то страшным заболеванием. После чего оно начинает целенаправленно заниматься какой-то странной, одному ему и другим Узорным известной деятельностью. Чаще всего Узорные убивают тех, кто им мешает или стоит у них на пути. Никто не знает, какую тайну они хранят. Узорными рискуют стать только разумные существа.

Особенности Антуража Некрокосм

Игра по данному миру привносит некоторые изменения в принципы системы Twisted Terra. В Некрокосме Биография героя делится на две части: **Внешность** и **Воспоминания**.

Первая часть декоративная, описывает основные детали внешности и не будет влиять на игровые проверки. Здесь игрок рассказывает только о внешних признаках своего героя, то, каким его видят другие: предполагаемый пол, возможная раса, цвет глаз и кожи, одежда, какие-то экзотические особенности, вроде шрамов, татуировок и так далее.

Вторая часть — функциональная, работает как стандартные черты биографии, которые будут иметь влияние на игровые ситуации.

На старте игрок оставляет поле Воспоминаний пустым, так как амнезия скрывает от героя все его знания и навыки из прошлой жизни. Тем не менее эти Воспоминания смогут появляться уже непосредственно в процессе игры, как внезапные прозрения во время происходящих с героями событий. Их всегда выдаёт Мастер — за оригинальную заявку игрока, интересный способ решения проблемы, или по иным соображениям. Таким образом в определённых ситуациях персонаж может внезапно вспомнить, что он знаток боевых искусств, владеет языками, или сведущ в магии. Если герой попал в опасную ситуацию, то Мастер может дать знания или навыки, которые помогут тому спастись.

Взаимодействие с различными найденными на дне мира предметами тоже может вызывать у персонажей Воспоминания, а иногда лишь лишь смутные обрывки информации.

«Осматривая флейту Лиира вдруг почувствовала очень сильное чувство дежавю, и какое-то событие из прошлого резко кольнуло её разум...»

Какое именно Воспоминание выдать? Любое, которое Мастер сочтёт уместным. Например, человек, пробудившийся в изодранной рясе священника, может вдруг открыть в себе способность к экзорцизму, столкнувшись с кем-то, кто одержим дьяволом. Вполне закономерный ход, если герой действительно был священником в прошлой своей жизни. Но так как истинное прошлое скрыто, то у героя могут открыться способности вовсе не соответствующие его внешнему виду. Возможности Мастера тут достаточно широки — по большей части старайтесь ориентироваться на ожидания игроков, но не стесняйтесь подкидывать и Воспоминания-сюрпризы.

Примечание: иногда Мастер может озвучивать игрокам новые Воспоминания их героев не сразу, а чуть позже. На то могут быть разные причины, допустим герои в этот момент ведут важный разговор или принимают участие в каких-то драматических событиях.

В таком случае Мастеру желательно учитывать влияние этих новых, ещё неизвестных герою Воспоминаний на игровые ситуации.

Ещё несколько отличий Некрокосма от базовой книги:

- Преображение (Специальность Знака Скорпион) в этом мире действует, как контролируемое погружение в ужас, не представляющее серьёзной опасности для психики героя и не сопровождающееся материализацией Джель . Эйдолон выглядит как кошмарное существо, да и сам по себе процесс превращения способен напугать окружающих — пусть игрок опишет эту метаморфозу.
- Призыв (Специальность Знака Рыбы) позволяет управлять растущими поблизости водорослями (если их нет поблизости, то возможность Призыва недоступна), вместо того, чтобы вызывать союзных существ. Водоросли могут разрастаться, обвивать и удерживать врагов, наносить им повреждения, поделиться с героем какой-то информацией об этих местах.
- Состояние Транса героям этого неуютного мира недоступно.

Примечание: Гости из других миров не получают Узор при попадании в Некрокосм, поэтому вышеупомянутые изменения к ним не относятся. Если же они погибнут, исследуя затопленный мир, то, возможно, будут воскрешены Эссенцией, обретут Узор и потеряют память.

Примеры персонажей

Вы можете использовать для своей игры нижеприведённых героев, созданных некоторыми игроками-тестерами. Возможно, Мастер решит использовать кого-то из них в качестве игровых субъектов, которые встретятся героям.

Джеки Олсен

Внешность:

«Молодая девушка, стройная, скорее даже хрупкая. На светлой коже проступают тонкие голубоватые веночки вен. Длинные светлые волосы заплетены во множество тонких косичек, длиной почти до колен. Глаза, не поймешь сразу какого цвета, не то серые как дождевые облака, не то голубые как небо в солнечный день. Взгляд открытый, немного наивный. Часто улыбается. Узор напоминает ветви вьющегося растения и начинается от сердца, расходясь по телу.

Имеет привычку кутаться в свои волосы. Одеты в лёгкое летнее платье, частично порванное, но прикрывающее наготу, на правой ноге балетка, вторую где-то потеряла. В руках сжимает небольшую дамскую сумочку, набитую девичьими мелочами.»

Воспоминания: нет

Знак души: Близнецы 1 уровня

Сопутствующая стихия: Воздух

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2

Очки умений: Козерог 1, Водолей 1, Рыбы

Филипп Миттеран

Внешность:

«Высокий, полный, хотя скорее плотный, мужчина, в самом расцвете сил. Его бледная, забывшая свет солнца кожа матово мерцает сквозь толщу Мертвой воды.

Сквозь обильные чёрные волосы на торсе сверкает Узор, свиваясь в причудливые, завораживающие спирали. Волосы Филиппа черны как смоль, а глаза того самого небесно-голубого цвета, что бывает над крышами по утрам, после сильного ливня, когда тучи рассеются и выглянет солнце. Нагота стыдливо прикрыта истертыми старыми брюками, едва достигающими до середины икр.»

Воспоминания: нет

Знак души: Овен 1 уровня

Сопутствующая стихия: Огонь

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Очки умений: Скорпион 1, Стрелец 2

Дайвер Вариэтас

Внешность:

«Высокий, под два метра, мужчина. Возраст, расу, и прочее определить внешне сложно — виной тому громоздкий водолазный костюм. Стекла трёхболтового шлема выбиты по бокам. Весь остальной костюм сильно изодран, с многочисленными дырами, разрезами. В районе живота — огромная рваная дыра, с проглядывающим из под неё Узором.

На шлеме и костюме присутствуют многочисленные водоросли и наросшие ракушки — типично для любого предмета, пролежавшего много лет на дне. Сжимает в руках, или просто тащит за собой подводный гарпун.»

Воспоминания: нет

Знак души: Козерог 1 уровня

Сопутствующая стихия: Земля

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Очки умений: Скорпион 3

Лиира

Внешность:

«Худая девушка, на вид лет тринадцати, не больше. Большие зелёные глаза и короткие, абсолютно седые волосы, при том, что брови остались чёрными. Из особых примет — отсутствие пупка и Узор на правом боку, расплывшийся на живот и частью на грудь.

«Кто она? Как здесь оказалось? Что происходит? Хотя прошлое Лииры пока tabula rasa, ей свойственны такие черты, как любопытство, своенравность и желание найти плечо, на которое можно опереться.»

Воспоминания: нет

Знак души: Водолей 1 уровня

Сопутствующая стихия: Воздух

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Очки умений: Козерог 2, Стрелец 1

Ник Ример

Внешность:

«Высокий, стройный, прекрасно развитый физически, с правильными чертами лица и белозубой улыбкой. У него карие глаза и коротко подстриженные короткие волосы, зачёсанные назад. Одет он в серебристый комбинезон-скафандр, на котором отсутствуют какие-либо шевроны и знаки отличия. Сам костюм явно далеко не новый, либо же ему недавно пришлось побывать в серьёзной переделке. От правой ключицы до самого паха на нём виднеется белёсая, чуть выпуклая тонкая полоска, похожая на заживший шрам после операции на коже.

На тыльной стороне ладони Ника чуть мерцает пурпурным светом Узор — множество тонких параллельных линий, временами изменяющие своё направления, начинающиеся и заканчивающиеся в небольшого размера точках, имеющих форму геометрически правильных кругов.»

Воспоминания: нет

Знак души: Лев 1 уровня

Сопутствующая стихия: Огонь

Карма: против часовой стрелки ←

Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0

Очки умений: Весы 2, Скорпион 1

Алиша

Внешность:

«Худенькая мулатка, на вид лет 17-19, рост 160 см, тёмно-карие глаза, тёмные короткие прямые волосы. Длинная чёлка частенько падает на глаза, у Алиши дурная привычка постоянно откидывать её рукой. Узор, идущий вдоль позвоночника, ни на что конкретное не похож, скорее абстрактное соединение линий.

Одета в тёмного цвета капри, майку, которая когда-то была белой (с маленькой, как от пулевого отверстия, дыркой на спине), а сейчас цвет угадывается с трудом и потрёпанные кеды. На шее кулон в виде кошачьего глаза, проколоты правая бровь и пупок, вставлены маленькие золотые колечки.»

Воспоминания: нет

Знак души: Весы 1 уровня

Сопутствующая стихия: Воздух

Карма: против часовой стрелки ←

Характеристики: Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Очки умений: Стрелец 1, Водолей 2



Костяной храм

Игровой модуль «Пробуждение»

Здесь содержится информация для Мастера, которая может провести стартовое приключение в негостеприимном мире Некрокосма. Помните, что все советы и правила являются лишь рекомендациями, вы можете им не следовать, а также придумывать собственные особенности мира и устанавливать те правила, которые лучше подойдут для вашей игровой группы.

Начните игру с того, что персонажи внезапно воскресают в подводных руинах, выползают из под водорослей. У них нет памяти, они ничего не знают о мире и о себе. На какой-то части тела мерцает Узор, дышать противно и трудно, смотреть больно, вокруг очень холодно, страшно и одиноко, ничего толком не понятно. Герои не имеют представления о том как и почему они здесь оказались, что это за время и эпоха. Герои также не знают, являются ли они коренными жителями этого мира, или же они здесь гости.

Обязательно расскажите игрокам о мире Некрокосма, можно не всю, но хотя бы общую информацию, и попросите их настроиться на атмосферу страшной истории. Да, у героев истории практически полная потеря памяти, но игрокам нужно знать базовую информацию, чтобы чувствовать себя уверенно и сразу понимать, о чём будет эта игра.

Мастер может набросать примерную карту местности для себя, чтобы удобнее ориентироваться. Игрокам эти знания лучше выдавать постепенно.

Будет хорошо, если Мастер продумает использование атмосферных музыкальных композиций. Постоянно включенные они могут утомлять, но их можно использовать в начале игры и подчеркивать какие-то важные моменты самой игры — получение Воспоминания, нападение монстра, смерть/воскрешение героя и так далее.

Персонаж может родиться полностью одетым (правда одежда может быть поросшей водорослями) так как с того момента как его труп оказался в Мёртвой воде ни он сам, ни его одежда сами по себе не разлагались. Также персонаж может быть одет

частично или раздет, так как не ясно, при каких обстоятельствах он умер, уцелела ли одежда до попадания в Мертвую воду, а также то, требовалась ли ему одежда вообще. Ещё персонаж мог восстановиться из какой-то своей части и по этой причине сохранились лишь определённые куски одежды.

Важная особенность — персонажи воскресают живые! Это не какие-то там зомби, скелеты или прочие виды живых мертвецов. Правда, если игрокам хочется большего сходства персонажа именно с мертвецом, то можно придумать некую зеленокожую или синекожую расу, расу с кожей под которой просвечивает скелет и так далее в подобном духе.

Примечание: Мастер может выдать какой-то предмет или предметы в самом начале (но не более трёх предметов на одного героя), если игрокам это нужно. Однако объясните, что чем сложнее такой предмет, тем меньше вероятность того, что персонаж вообще вспомнит, что это такое и как с этим обращаться: если сообразить как использовать меч или нож не так уж сложно, то бластер, зонтик или микроскоп могут надолго (если не навсегда) остаться непонятными штуковинами.

Герои, естественно, будут пытаться научиться обращению с теми предметами, которыми владеют. В таких случаях Мастеру следует назначать проверки по различным Характеристикам, назначая им произвольную сложность, а в редких случаях Особые проверки. Многое зависит от ситуации и того способа, которым герой пытается понять устройство предмета. Например, герой хочет взять в руки шпагу и внимательно осмотреть её, тут Мастер может предложить проверку по Разуму со сложностью 3. При успехе герой поймёт, что это оружие, которым можно совершать колющие удары, а при неудаче будет воспринимать предмет просто, как странную палку из металла.

Другой пример: на героя нападает один из кошмаров. Игрок вспоминает, что вообще-то его персонаж начал игру обладая пистолетом, и теперь может попробовать его как-то использовать. В этой ситуации Мастер вполне может назначить Осо-

бую проверку, уточнив у игрока способ использования пистолета (ощупать, попробовать нажать, внимательно осмотреть, ударить, кинуть), чтобы определить целевой Знак проверки. Тут уже может случиться всё что угодно — от случайного выстрела в самого себя, до выяснения того, что пистолет магический и умеет говорить с владельцем.

По результатам различных проверок, или по собственному усмотрению Мастер вправе давать героям Воспоминания. В вышеупомянутом случае к герою могло в определённый момент вернуться Воспоминание о том, что он владеет навыком стрельбы из пистолета.

Ключевые сцены

В системе Twisted Terra предполагается, что Мастер ведёт высоко-импровизационную историю, составляя её прямо во время игры из набора отдельных сюжетных моментов — ключевых сцен.

Данная игра предполагает сделать основной упор на исследование героями подводного мира, приносящее им как новые тайны, так и разнообразные открытия. Вы вольны направить ход истории в любое русло, ориентируясь на собственные идеи и реакцию игроков на происходящее. Также можно ориентироваться на некий общий план приключения, например:

- Пробуждённые постепенно вспоминают, что связаны общей целью — перед смертью они собирались добраться до Костяного храма, где хранится ценный артефакт. Кажется, это место должно находиться где-то рядом, так почему бы не сходить туда...
- Пробуждённые находят группу других воскресших существ, которые по крупицам собирают информацию о затопленном мире. Они предлагают героям принять участие в поимке Узорного (либо другое важное дело).
- Выясняется, что пробуждённые относятся к совершенно разным эпохам и практически не понимают друг друга. Но постоянные нападения материализовавшихся кошмаров заставляют их держаться вместе, чтобы выжить.

Воскрешённые на дне мира (стартовая сцена)

Персонажи приходят в себя, примерно в пределах видимости друг друга. Начинают чувствовать и осознавать происходящее, а кроме того пытаются выбраться из того неудобного места в котором воскресли. Они ничего не помнят, кроме своего имени.

«Это место и раньше находилось под водой, но под обычной, а не Мёртвой. Теперь же здесь только прибавилось мёртвых тел и водорослей. В западном направлении во всю ширь распространялась однородная пустая равнина, теряясь во мраке. Восточную сторону ограничивала гигантская каменная стена, в которой зияла неровная пробоина. С севера на юг шло повышение местности. Равнина, приходящая с запада упиралась в крутую возвышенность, продолжающуюся в восточном направлении. Рядом со стеной покоились огромные остовы каких-то конструкций из металла, стекла и дерева. Атмосфера заброшенности сквозила в каждой детали этого гибельного места напоенного забвением и словно застывшим во времени разложением. Здесь роилась посверкивающая Эссенция, ища мёртвые энергии. Несколько вспышек одна за другой осветили местность, что знаменовало завершившуюся фазу формирования Узора на умерших телах и их воскрешение.»

Мастер описывает обстановку, подчеркивая те моменты, что персонажам трудно дышать, они чувствуют холод и так далее. Игроки описывают своих персонажей друг другу, персонажи общаются и стараются разобраться в происходящем.

Воскрешение, сопровождаемое кошмаром (дополнительная стартовая сцена)

Одному из персонажей Мастер может подготовить отдельный вариант воскрешения. Этот способ можно применить и для введения нового игрока в повествование, если он присоединился позднее.

Например, герой обнаруживает себя привязанным к какому-то креслу. Персонаж не может сразу выбраться из этой ситуации и ощущает зашкаливающий страх, который материализует вокруг него кошмарное создание. Сам персонаж при этом остается привязанным (на какое-то время), и находится внутри желтоватого пузыря, который находится на брюхе у большого паукообразного чудовища. Желательно, чтобы это чудовище напало на партию остальных персонажей, чтобы сражаясь с ним они могли спасти заключённого внутри героя.

«В то же самое время девушка с короткими седыми волосами пришла в сознание. Но обнаружила себя в ужасающем состоянии, в глаза бил нестерпимо яркий свет, а наэлектризованный воздух обжигал легкие, иссушая слизистую. На языке чувствовался вкус пепла, ребра ужасно болели. И тут всё резко отрубилось, навалилась тьма и жгучий холод. Боль сменилась ощущением одиночества. В этом одиночестве сквозила полная безысходность, словно от длительного заточения в темнице, к этим ощущениям примешивалось чувство какой-то ужасной несправедливости и обиды. И страх, ужасающий страх давил со всех сторон.

Лиира открыла глаза, обнаружив тьму и тут она попыталась встать, но оказалось, что она сидит на чём-то плоском, а конечности жёстко закреплены. Волна ужаса захлестнула девушку...

Откуда-то сверху потекли капли противной янтарно-жёлтой жидкости, скапливаясь на полу. Когда они коснулись кожи девушки, то её передернуло от омерзения. Страх усилился многократно. Капли превратились в струи, и вот уже она по пояс в этом трясущемся как холодец веществе. Тут Лиира потеряла сознание...

Когда она пришла в себя, то в мутной жёлтой пелене увидела развалины покрытые илом. Какие-то фигуры замерли внизу, а саму девушку как будто кто-то нёс вместе с тем объектом, к которому она была привязана.»

Такой поворот событий мог иметь следующую предысторию: персонажа по какой-то причине казнили на электрическом стуле и теперь, воскреснув, он переживает остаточный ужас и всё ещё остается пристегнут. Поначалу Мастер может утаивать эту информацию от персонажа, может подбросить ему ещё какие-то предметы из прошлого, а также прочие факты, намекающие на такое прошлое. В нужный момент, уже позднее в игре, можно выдать персонажу это Воспоминание, при этом вам решать, оставлять ли открытым вопрос о том, был ли персонаж на самом деле виновен в том преступлении.

Воскрешение на затонувшем звездолёте (дополнительная стартовая сцена)

Ещё один вариант введения персонажа вне основной группы: воскресить его одного в каком-то другом интересном месте неподалёку. Придумайте, что это может быть, можете свободно смешивать элементы разных эпох и времен — на дне может встретиться всё.

«Когда она открыла глаза, то увидела гладкую белую поверхность перед своим лицом. Затем она ощутила холод. Переведя взгляд ниже девушка увидела, что её руки судорожно сжимают какой-то большой белый вентиль, осознав, что сильный холод идет от этого вентиля она разжала руки и отпрянула назад. Вздохнув она закашлялась, думая, что захлебнулась.»

Оглядевшись, Алиша (а её звали именно так, она помнила это совершенно ясно, хоть все остальное словно было выжжено из памяти) увидела, что находится в изогнутом белом коридоре, словно залитым водой, однако это была не вода. Большой белый вентиль торчал из прямоугольной плотно закрытой двери с круглыми краями. Коридор расходился налево и направо, закругляясь при этом. Вдоль стены шла надпись большими буквами, но языка она не понимала.»

Сам звездолет, вернее его компьютерные системы, могут быть каким-то образом персонажем активированы и, вероятно, смогут пролить свет на какие-то события и чье-нибудь прошлое, а возможно наоборот, выпустить каких-нибудь роботизированных убийц на зачистку корабля от незваных гостей — решать вам, Мастеру.

Лаки

Персонажи могут повстречать других, уже воскресших существ или быть свидетелями воскресений. Например, Мастер может дать им увидеть, как Эссенция воскрешает пса.

«Его взгляд также привлекло кружение мерцающих Эссенций над каким-то маленьким лохматым телом, вжатым в ил рядом со стальной полосой, в которую он посмотрелся.»

Дружелюбное это будет существо, зловещее или скрывающее свои мотивы — зависит от вашего решения.

«Девушка услышала лай, и в памяти её всплыло что-то смутно знакомое. Пока мужчины смотрели на ил, Джеки уже сунулась в облако с целью поймать светящееся существо.

Рука девушки наткнулась на шелковистую гладкую шерсть, а потом кто-то лизнул её.

— А ну не вертись. Ай! Плохой мальчик! — ворчала она, пытаясь вытянуть это самое существо на чистую воду. Как-то сразу в памяти Джеки всплыло название существа, которое отряхивалось от пыли. Это был небольшой кокер-спаниель, шерсть которого была рыжего цвета...

— Тебя будут звать Лаки, — в голове словно что-то на секунду вспыхнуло и погасло. Видимо так пробуждалась память. Девушка не спешила расставаться с собакой, словно это была ещё одна тонкая ниточка в прошлом.»



Ужас внутри

Пёс обладает аналогичными человеку параметрами — выглядит как рыжий кокер-спаниель, его Знак Лев. Характеристики, Карму, очки в прочих Знаках и Воспоминания можете придумать ему сами, если возникнет такая необходимость.

Материализовавшиеся кошмары

Мастер может подталкивать персонажей в ситуации вызывающие страх или ярость, а также следить за репликами игроков, чтобы иногда подкидывать игрокам материализовавшиеся от их слов и игровых действий кошмары.

Кошмары эти также могут вылезти из Воспоминаний персонажей, которые выдает им Мастер, и даже просто быть кошмарами других существ. Они могут быть весьма агрессивными и кровожадными, а изредка даже нападать друг на друга.

«Появились белёсые противного вида существа, похожие на обрубки рыб, в количестве десятка штук и вылетели из чернильного облака по направлению к Джеки...

Когда Филипп оказался рядом с девушкой, то преследующие её обрубленные рыбы практически настигали девушку, хищно раскрыв кривые пасти, усеянные маленькими острыми зубами. Как вдруг откуда-то из под ног, со дна, расталкивая ил и мусор вверх рванулось какое-то чёрное существо, похожее на большую змею. Раскрыв пасть во всю ширь, от чего та увеличилась в размерах, существо сомкнуло челюсти. Послышался пронзительный писк, хруст ломаемых плавников и костей.»

Кошмары могут быть и таинственно-мистическими, совершенно непонятными, играющими на атмосферу.

«Чуть дальше двери на полу лежало что-то неопределённое, похожее на большой тёмный сверток.

Внутри оказалось не так много вещей, и девушка разочарованно вздохнула. Какая-то старая, почти нечитабельная книга в мягкой обложке, шорты, и, о чудо, футболка...

Пока она смотрела в окно, то почувствовала, что кто-то скребётся в найденном ей рюкзаке, который висел сзади...

Девушка старалась не шевелиться, теперь вокруг неё воцарилась полная тишина. Стал слышен стук сердца. Не двигаясь и не мигая Алиша смотрела на рюкзак. Тот оставался без движения.

Бросив мимолётный взгляд на полированное лезвие кинжала Алиша заметила что-то. Внезапно до неё дошёл смысл того что она видела, и это напугало её ещё сильнее. Кажется какая-то темная фигура стояла у нее за спиной, отражаясь на кромке лезвия...»

Оболочка — лишь маска

Рано или поздно в игре может возникнуть ситуация, что тот или иной персонаж умирает, например, пострадав от столкновения с материализовавшимися кошмарами. У Мастера есть возможность спасти персонажа, придумав ему какие-то особенности о которых тот не помнит. Например, один из персонажей, получив серьезную пробоину в теле, остается жив, но:

«Разглядывая раны Филиппа Джеки изумилась — под разодранной кожей что-то блестело. Кровь оттиралась очень легко и видимо вообще принадлежала разодранной змее, а не мужчине. Пока она удивленно качала головой, Филипп двинулся к Дайверу.»

Мастер может сразу открыть карты, выдав Воспоминание о том, что персонаж киборг и всегда им был, или же выдать Воспоминание чуть позже, если играющие сразу не поняли намёка на то, что герой оказался искусственным существом.

Если персонажа сильно повредило, что даже для киборга может быть смертельно, то и тут вы можете проявить фантазию и спасти персонажа, например, дав ему Воспоминание о том, что он лежит в капсуле (того же затонувшего звездолёта к примеру) и является исследователем, сознание которого

подключено к роботу очень похожему на человека и в момент разрушения этого робота сознание возвращается к человеку в капсуле (правда у него уже не будет Узора и ему будет требоваться еда для жизни) и та открывается, выпуская его. Может быть другой вариант — сознание вернулось в капсулу и вследствие невозможности оживить вышедшее из строя физическое тело было перемешено в другого исследовательского робота, находящегося в ангаре корабля.

Возможно, вся партия персонажей — это бывшие исследователи, управляющие поисковыми роботами из своих стазис-капсул. Решать вам.

Предательские воспоминания

Кто-то из героев может вспомнить некие мрачные подробности относительно окружающих, или даже самого себя. Например, признать в новом друге своего убийцу, или наоборот, бывшую жертву.

Верно и обратное — герои могут начать подозревать друг друга в чём-либо из-за неполноты информации. Например, они могли воскреснуть вместе, когда руки одного были на горле другого, затянувшаяся смертельная рана подозрительно походит на след от меча, который тащит мрачный спутник, или ты точно помнишь, что его золотой браслет принадлежал тебе.

Подобные воспоминания желательно сообщать игроку (или игрокам) индивидуально, втайне от остальных.

Предметы из прошлого

Время от времени подбрасывайте различные интересные предметы на пути персонажей. Они могут быть как обычными, там и мистическими, магическими, технологическими, всё, что вы считаете нужным. Не обязательно, что время, в котором жили персонажи совпадает. Например, это может быть флейта, игра на которой вызывает умиротворение, но через какое-то время поджигает вокруг всех, кроме самого играющего.

«Лиира рассматривала странный предмет и тут вдруг машинально поднесла его к губам. Полилась мелодия. Действо захватило Лиiru и она продолжала музицировать. Хоть звук и был переливчатым и нежным, но динамичные переливы вызывали ощущение насыщения какой-то беспокойной и яростной энергией. Все, кто слышал музыку словно ощутили какое-то тепло и мелкие покалывания на коже.

По мере того как звук издаваемый музыкальным предметом усиливался тепло ощущалось все явственнее, и вот, наконец, от тела девушки поползли извивающиеся языки пламени.

Загорелись ремни кресла, а потом занялось и оно само пока огнем не охватило все внутренности пузыря. Что странно, сама Лиира совсем не чувствовала жара. Вдруг вспыхнуло копьё Дайвера, когда он вынимал его из тела вроде бы успокоившейся зубастой головы. Вслед за этим вспыхнул кусок дерева, сжимаемый Ником.»

Примеры предметов:

каменный молот, затупившаяся чёрная коса,
святой символ в виде звезды, катана с гравировкой,
треснувшее магическое зеркало, ботинок из пластика,
вилы, на которых висит мертвец,
кувшин из красного стекла, автомобильные покрышки,
блестящие куски доспеха, световой меч,
огнетушитель, древний шлем
большой изумруд, сварочная маска,
стёршиеся дорожные сапоги, золотое кольцо
луче­мёт, сундук с одеждой
малахитовая статуэтка, зажигалка
арфа, треснувший кубок,
элект­рогитара, магический дубовый посох



