

Город

Город ждет твою душу

По снежной улице, в вечерний этот час
Собачий слышен лай и запад не погас
И попадаются прохожие навстречу...
Не говори со мной! Что я тебе отвечу?

О. Мандальштам 1909 год

- Игровая механика
 - книга игрока Call of Despair
 - Механика боевых взаимодействий и медицина
- Все о Городе
 - Город - сеттинг для ролевой системы Call of Despair
 - Аспекты гайд.
 - Часы Города
- Легенды разных времен + хайлайты
 - Концепция Безумия Древних. Джон Ди, Лондон (3 год Эпохи Холода)
 - Классификация демонов

Игровая механика

книга игрока Call of Despair

книга игрока

Call of Despair

система НРИ, основанная на объединении систем
Call of Cthulhu и Old World of Darkness

Также в системе использованы отсылки на игру Cultist Simulator

(Автор Даниил Тихонов)

Call of Despair (CoD) - это попытка взять безумие и ужас мифов Ктулху, добавить к ним мрачную драму «Мира Тьмы» и украсить это необычной системой магии (гипергеометрии) из «Симулятора Культиста», основанной на идеи, что всеми процессами в мире управляют 9 различных аспектов. Эта система создавалась в первую очередь для того, чтобы играть в ретро ужасы, конца 19го, начала 20го века. Однако, вы легко сможете адаптировать ее и под другие задачи. Создайте свой собственный ужас в глубинах своего сознания.

изображение.png

Создание персонажа

Есть много подходов к созданию персонажа: кто-то придумывает историю, а потом подбирает под нее значения в чар-листе, кто-то собирает чар-лист и пытается придумать под него легенду. Здесь мы даем рекомендацию придерживаться определённой последовательности.

В каждом шаге вы выбираете один из вариантов в соответствии с легендой вашего персонажа, дающий вам определённые бонусы. Атрибуты и способности на могут быть выше 80% на старте, и выше 90% в целом.

Большинство проверок навыков проходят броском д100. Для простого успеха необходимо значение меньше значения навыка. Для трудного успеха необходимо значение в половину навыка или меньше. И для чрезвычайного успеха необходимо значение в ¼ от значения навыка или меньше.

Шаг 1 Выбор архетипа

Архетип – это образ, набор конкретных черт, психологический портрет. Наши архетипы основаны на трудах Юнга. Совсем не обязательно, чтобы Архетип совпадал с профессией персонажа.

1. **Политик** – человек, который хочет что-то изменить в этом мире, и основным инструментом он считает власть. (Бонус 50% к лидерству и 50% к талантам на распределение + 10% Ключ)
2. **Мудрец** – опора в жизни этого человека – знания. Учить и учиться, это то, что он предпочитает делать. (Бонус 15% к Интеллекту, 15% к научным, 10% к гуманитарным, и 50% к познаниям на распределение + 10% Тайные Знания)
3. **Герой** – обычной жизни ему не видать, он создан для великих дел. Совершать открытия, свергать власть, воевать или просто попадать в истории. (Бонус 20% к Воле, 10% к рукопашному, 10% к фехтованию, и 50% к навыкам и талантам на распределение + 10% Лампада)
4. **Искатель** – один из этих несчастных, что никак не могут найти свое место в этом мире. Может именно поэтому они находят больше других. (Бонус 20 к удаче, 100% к навыкам и талантам на распределение + 10% Время)
5. **Эстет** – человек, который умеет наслаждаться жизнью. Неважно, чем он будет заниматься, играть на сцене, лечить людей, или латать одежду. Любое свое дело Эстет превращает в искусство и наслаждение. (Бонус 5 к Интеллекту, 100% к навыкам и познаниям на распределение + 10% Чаша)
6. **Защитник** – главный смысл он находит в заботе и защите. Людей, идеалов, убеждений. . (Бонус 25 к Телу, + 20 к выносливости, 50% к навыкам на распределение + 10% Сердце)
7. **Славный Малый** – пословица «всем не угадишь» не про него. Он хорош во всем, потому что всегда стремиться быть нужным и полезным для других. Любое ремесло у него получается неплохо, вот только он во всем хорош понемногу. (Бонус – все атрибуты и способности поднимаются на 5% + 10% Кузня)
8. **Бунтарь** – любое принуждение, а подчас и просто обязанности, вызывают в нем негодование. Если не направить свой гнев в нужное русло, то он может привести к лихой дорожке. (Бонус 20% к Воле, 10% к рукопашному, 10% к стрельбе, и 50% к навыкам и талантам на распределение + 10% Грани)
9. **Маг** – конечно же не умеет колдовать. Но способ его мышления опирается не только на логику. Такой человек всегда ищет нечто большее, даже там, где его нет. Его фантазии могут вводить в заблуждение как других, так и его самого. Но иногда, они могут оказаться правдой, и в этом случае Маг имеет больше других шанс сохранить спокойствие. (Бонус Мистические проверки рассудка с преимуществом, 25% к оккультизму, 10% к гуманитарным, и 50% к познаниям на распределение +

10% Зима)

10. **Шут** - смешить, развлекать и смущать людей это талант, и проклятие. Начав это делать в детстве, Шут не может остановиться. (Бонус 20 к удаче, 50% к импровизации, 50% к навыкам, талантам и познаниям на распределение + 10% Мотылек)

Шаг 2 Атрибуты

Поясним значения. Атрибуты отвечают за важнейшие характеристики вашего персонажа. Они влияют как пассивно на то, что ваш персонаж может или не может сделать, так и позволяют сделать активный бросок, чтобы пройти проверку испытания.

СИЛ - физическая сила, ВЫН - выносливость, способность держать удар, ЛВК - ловкость, ХАР - харизма, совокупность вашего обаяния и привлекательности, ВОЛ - воля, способность психического противостояния обстоятельствам. ВОС- восприятие, оно отвечает за вашу способность видеть, слышать и воспринимать мир любыми чувствами. ТЕЛ - телосложение, ИНТ - интеллект, отвечает за вашу способность работать с информацией и придумывать идеи.

Характеристики: 3d6 x5 для СИЛ, ВЫН, ЛВК, ХАР, ВОЛ, ВОС;

2d6+6 x5 - для ТЕЛ, ИНТ.

Отдельно определите Удачу: 3d6 x5.

Производные характеристики:

- Пункты рассудка = ВОЛ
- Пункты здоровья = (ВЫН + ТЕЛ) / 10
- Пункты магии = 1/5 ВОЛ
- Скорость (Инициатива) = ЛОВК/2+ВН/4+ИНТ/4 определяет очередность действий в боевой ситуации.

СИЛ+ТЕЛ	БкУ	Компл
2..64	-2	-2
65..84	-1	-1
85..124	0	0
125..164	+1d4	1
165..204	+1d6	2
205..284	+2d6	3

Бонус к урону прибавляется к урону, который наносит атакующий (кроме стрелкового оружия)

Комплекция защищающегося вычитается из нанесенного урона.

Шаг 3 Сословие

Это не совсем те сословия в привычном понимании, это скорее среда, в которой вырос персонаж. В текущий момент положение вашего персонажа может сильно измениться, но от происхождения нельзя так легко избавиться.

1. **Дворянин.** по 10% к Законам, Финансы, Этикет
2. **Чиновник.** по 10% к Политика, Лидерство, Хитрость
3. **Ученый.** по 10% к Научным, Гуманитарным, Лингвистике
4. **Медик.** по 10% к Медицине, Внимание, Лингвистике
5. **Военный.** по 10% к Вождению, Фехтованию, Огнестрельному
6. **Крестьянин.** по 10% к Ремесло, Вождение, Выживание
7. **Рабочий.** по 10% к Ремесло, Знание Улиц, Рукопашный бой
8. **Человек искусства.** по 10% к Импровизация, Гуманитарные,
9. **Криминал.** по 10% к Знание улиц, Запугивание, Фехтование
10. **Маргинал.** по 10% к Выживанию, Знанию улиц, Внимание

Шаг 4 Профессия

Чтобы выжить вашему персонажу нужно дело, которое приносит ему деньги. Профессия дает один основной навык на 50% и один дополнительный на 25%. Вы можете придумать свои профессии.

Ниже приведены некоторые для примера:

- **Нотариус:** Законы 50%, Финансы 25%
- **Офицер кавалерии:** Фехтование 50%, Вождение 25%
- **Пехотинец:** Стрельба 50%, Выживание 25%
- **Корчмарь:** Ремесло 50%, Финансы 25%
- **Торговец:** Финансы 50%, Хитрость 25%
- **Вор:** Безопасность 50%, Скрытность 25%
- **Налетчик:** Стрельба 50%, Запугивание 25%
- **Врач:** Медицина 50%, Эмпатия 25%
- **Актер:** Импровизация 50%, Эмпатия 25%

Профессия может быть совершенно любой, в том числе Землевладелец, Домохозяйка, Содержанка, Шарлатан и т.д. Согласуйте с рассказчиком, какие способности вам дает ваша профессия.

Шаг 5 Стремление

Вам осталось выбрать стремление. Совершая действия согласно стремлению, ваш персонаж может на выбор восстановить d4 на выбор ПР или Удачу.

1. Стремление к знанию - открывать новую значительную информацию
 2. Власть - подчинять себе других
 3. Превосходство - доказывать, что вы лучше кого-то (себе или другим), выигрывать
 4. Перфекционизм - сделать все идеально
 5. Креативность - найти не стандартное решение задачи или проблемы
 6. Любовь - получить признание в любви, заслужить любовь
 7. Наслаждение - предаваться наслаждениям, кутить как в последний раз
 8. Справедливость - восстановить справедливость
 9. Альтруизм - помогать тем, кому нужна помощь
 10. Око бури - достигать успеха действуя без плана, импровизируя
- доступно не всем:**
11. Служение - выполнить волю своего Бога

После того, как вы закончили распределите еще 75% по любым способностям.

Механика боевых взаимодействий и медицина

изображение.png

Инициатива.

Любой бой начинается с броска инициативы. Это бросок процентного дайса к которому прибавляется значение Скорости и ее модификаторов. При равных значениях первым действует тот, у кого выше значения броска.

Заявки действий.

Далее все участники боя объявляют о своих намерениях в этом раунде (раунд 0,5- 1,5 секунды, время в которое можно без проблем совершить только одно действие). Первым свою заявку озвучивает игрок с самой низкой инициативой, так как те, кто были быстрее понимают, что собираются делать те, кто был медленнее. Игрок с высокой инициативой может объявить, что он уступает свою очередь и начать действовать в любой момент хода, после своей очереди инициативы.

Атакующие действия.

Персонажи могут атаковать противника различными способами: рукопашным боем, холодным оружием, метанием, огнестрельным или стрелковым оружием используя соответствующий навык. В случае успеха противнику наносится урон броском урона (который указан для каждого типа оружия). При этом урон может быть увеличен при трудном и легендарном успехе. Есть три типа урона: ударный (кулаки, удары тупыми предметами, или удар при падении), летальный (стрелковое оружие, огнестрельное, холодное оружие рассекающее плоть) и ультимативный (огонь, взрыв, магия). Ударный и

летальный урон могут быть поглощены выносливостью и доспехами. В случае если персонаж потерял все свои очки здоровья от ударного урона, он теряет сознание, но придет в себя через 6 часов, с 25% очков здоровья (если его не добивали). В случае если персонаж потерял все свои очки здоровья от летального или ультимативного урона персонаж умирает. Ультимативный урон поглощается только специальной защитой, но не выносливостью.

Особые приемы рукопашного боя и фехтования.

Все приемы осуществляются броском навыка

- Захват (трудный успех) – обездвижить противника. В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Силы защищающегося
- Таран / подсечка (трудный успех), повалить противника. В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Телосложения защищающегося
- Обезоружить (трудный успех Фехтование)
- Отнять оружие (трудный успех Драки). В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Силы защищающегося.
- Вырубить – трудный успех Фехтования, или легендарный успех Драки

Защитные действия. Если персонаж выбрал в качестве стратегии защиту, то у него есть три варианта:

- Уклонение – является состязательным броском навыка «Уклонение» против атакующего броска. В случае успеха, персонаж избежал попадания. Нельзя увернуться от пули или от огня или взрыва. Но если персонаж выиграл инициативу, он может этим же броском найти укрытие, которое помешает попасть по нему (такой же состязательный бросок). Если он проиграл инициативу атакующему, то у него нет права на Уклонения от взрыва, огня или пуль.
- Парирование (блокирование) – возможно только на близкой дистанции. Это состязательный бросок Драки или Фехтования против атакующего, при этом защищающий делает бросок с помехой. В случае победы, защищающий может в этом же раунде атаковать противника с помехой, или в следующем с преимуществом.
- Бегство – если персонаж выиграл инициативу, он может разорвать дистанцию броском Атлетизма. В случае обычного успеха он отойдет на расстояние достаточное, чтобы по нему нельзя было нанести удар рукой или оружием. В случае если персонаж проиграл, ему придется делать состязательный бросок Атлетизма, против броска атакующего.

Травмы, здоровье, последствия.

Когда персонаж потерял 2/3 своего здоровья он получает состояние «Серьезная рана», которое создает помеху на все свои действия. Если у персонажа снята все здоровье Ударным урон он находится без сознания 6 часов, либо 1 час при успешном оказании ему

первой помощи (при этом он получит d4 ОЗ при обычном успехе медицины, d6 при трудном и d10 при легендарном). Далее он очнется с 25% очков здоровья (Серьезная травма) + то, что он получил от первой помощи. Каждые сутки персонаж отдыхая будет делать бросок выносливости: в случае провала он восстановит 2 очка здоровья, в случае успеха d4+2 очков здоровья, в случае трудного успеха d4+2, легендарного d6+2.

В случае если персонаж получил летальный или ультимативный урон, ключевой эффект может оказать первая помощь. Первая помощь должна быть оказана как можно быстрее (условные 15 минут). Это может помочь даже при состоянии «При смерти» - т.е. когда у персонажа 0 очков здоровья. После броска медицины персонаж получит d4 ОЗ при обычном успехе медицины, d6 при трудном и d10 при легендарном. Если персонаж находится в состоянии «При смерти» дольше 15 минут - он умирает. Если персонаж выжил, он будет каждый день отдыхая восстанавливать здоровье, только в случае успешного броска Выносливости: случае успеха d4 очков здоровья, в случае трудного успеха d4, легендарного d6.

изображение.png

Медицина.

Как говорилось выше, ключевой момент оказания помощи - самый первый. Бросок медицины дает d4 ОЗ при обычном успехе медицины, d6 при трудном и d10 при легендарном больному. Наличие хорошего врачебного набора даст преимущество в броске. Если лечение проходит в оборудованном госпитале, это даст два преимущества. Если лечение проходит во время боя, то это даст помеху к броску.

После оказания помощи работа врача не окончена. Он может каждый день помогать больному восстановиться, давая ему преимущество в ежедневных бросках выносливости. Если лечение проходит в госпитале, то это даст два преимущества на бросок выносливости.

Все о Городе

Город - сеттинг для ролевой системы Call of Despair

Город - сеттинг для ролевой системы Call of Despair

изображение.png

Вступление

Наше повествование будет о Санкт-Петербурге в 1910 годы, а если конкретно, то с 1909 года по 1916. Период предреволюционного безвременья. Чудесное время Прокофьева, Шаляпина, Менделеева, и всего Серебряного века. Но мы будем называть место нашего действия просто - Город. Сердце умирающего медведя - Российской Империи.

В Городе всегда холодно. Наше повествование начинается в октябре, когда дожди и туманы захватывают каждую улицу, от рек и каналов, до Финского Залива. И заканчиваем в мае, когда начинают цвести вишни, и Город ослабляет свою хватку, выпуская бесчисленные вереницы повозок, поездов и таксомоторов в сторону загородных дач, садов, и даже такого немислимого Черного Моря. Но мы заканчиваем, лишь для того, чтобы в следующем октябре начать новую историю. Мы ведь точно знаем, что очень скоро Медведь совершит свой последний выдох, и навсегда сотрет летнюю улыбку с лица жителей города. Да, мои дорогие выпускники Артека лета 1917 года... Милые дети, улыбающиеся с выцветшей фотографии. Ваши волосы никогда не станут седыми.

А пока возвращаемся в морозную февральскую ночь. Где-то в переулки маленькая девочка зажигает спички и мечтает о лете, медленно замерзая. Пьяный моряк бредет в казармы, оставив все деньги в кабаке, и не найдя даже 15 копеек на ночного "ваньку". Земский советник кутаясь в шубу, покидает ночное собрание тайного политического общества, взяв "голубя" и надежно задернув шторку окошка. Группа артистов едет на таксомоторе после премьеры, такие красивые, молодые и счастливые... но всех их ждет разная судьба... Юленька не доживет до весны, и замерзнет в кокаиновом опьянении после того, как жена режиссера застукает их и выгонит ее на мороз, Роман - уже ходит в анархическое общество,

и будет застрелен Охранкой, во время ограбления карточного дома, Федора узнает весь мир, и будут помнить еще через сто лет, а Анну расстреляют, как врага народа.

Полицейский с фонарем и двумя помощниками склонился над следами крови на обледеневшей мостовой корабельной набережной. Возможно он начинает догадываться, что в Городе происходит что-то еще, что-то, что он даже не может сформулировать. Каждый раз, когда он начинает об этом задумываться, что-то начинает невыносимо свербить в его правом ухе.. просто сводить с ума. Вот и сейчас оно начало невыносимо свербить. Он нащупал в кармане тонкий ключ от кладовой, вставил его себе в ухо и несколько раз сильно прокрутил, чтобы унять зуд. По его шее потекла тонкая струйка крови.

Цены.

Извоз:

“Ванька” - сани с одной лошадей, всюду в городе - 15 копеек

“Лихач” - 2-3 отличных лошади, а колеса кареты с надувной резиной, самый быстрый способ передвижения - 40 копеек

“Голубь” - премиальная карета, либо заказывалась, либо бралась на специальной бирже. 1 рубль.

Таксомотор - 2 рубля

Цены на товары в 1913-1914 годах:

сахар – 20 коп. за фунт (0,454 кг.),

керосин – 8 коп.,

спички — 14 коп. пачка,

чай – 1 руб. за кирпич,

махорка – 36-40 коп.,

мука ржаная – 50-55 коп. за пуд,

мука пшеничная – 70-75 коп.,

овес – 30 коп. за пуд.

Мясо - 1-4 рубля кг

Автомобили новые шт. 7000 руб

Аэропланы и гидропланы шт. 9322 руб

Аэростаты шт. 12000 руб

Лошадь от 50 до 1000 рублей

Карета – 500 - 1000 рублей

Повозка - 20 - 200 рублей.

Одежда - 20 рублей простая, зимняя, 150 рублей - приличная, 500 рублей - роскошная.

Нож - 50коп - 40 рублей

Сабля, шпага - 15 рублей - 200 рублей

Пистолет 60 -150 рублей

Патрон - 30 копеек

Ужин (самый дешевый в кабаке) 50 копеек

Пиво, вино, водка - 50 копеек - простое, 1 р 50 коп. - хорошее, до 10 рублей дорогое

Цена на отдельную комнату колебалась от 3,5 рублей до 10 рублей в месяц

Зарплаты.

Женская домашняя прислуга получала 10 рублей в месяц с питанием и проживанием,

Полицейские надзиратели получали жалованье в 35-40 рублей в месяц с проживанием.

Госслужащие: чиновники старше 8 класса, следователи инспекторы – от 3000 до 4000 р. в год. (291 рубль) Жалованье госслужащим выдавалось обычно каждое 20-е число.

Интеллигенция (бухгалтеры, фельдшеры, инженеры, журналисты) 1000 - 1500 р. в год.

Офицеры 800 - 2000 р. в год.

«старшие учащие» - 660 р. и квартира с отоплением и освещением,

«классные учащие» - 460 р. жалованья и 240 р. квартирных.

Городовые – 200 р. с предоставлением жилья семье в казарме.

Рабочие редких специальностей (например, электромонтеры) – 700 р.

Средний рабочий - 285 р., работница - 200 р.

Для большинства - бюджет 1 рубль в день – мечта о нормальной жизни.

Бордели делились на три категории: высшая оплата до 12 рублей (не более 7 человек в сутки), средняя до 7 рублей (до 12 человек), низшая до 50 коп. (до 20 чел. в сутки). Неисполняющих требования проституток заключали под стражу в "Калинкин дом". Также паспорт проституток находился в полиции, а им выдавался "желтый билет", в который нужно было вносить запись о здоровье. Вернуть себе паспорт обратно было довольно сложно, да и незачем — кому нужна была бывшая «гулящая». Так что, как правило, попавшие в этот капкан женщины профессию не меняли до самого своего конца, и часто он наступал довольно быстро..

Оружие

		????					
???	??????	???????	???????	?????????????	???????????	????????? ? ???????	????
???????	???	1D6+??/2	? ?????????????	6+??/2	25		
	?? ???????	1?4+??	? ?????????????	4+??			
	?? ???????	1?4+1+??	? ?????????????	4+1+??			
	???????	1?6+??	? ?????????????	6+??			
	???	1?6+2+??	? ?????????????	6+2+??			

		????					
???	??????	???????	??????	????????????	??????????	????????? ? ??????	????
?????	1?6+1+??	? ????????????	6+1+??				
?????	1?6+??	? ????????????	6+??				
???????	1?3+1+??	? ????????????	3+1+??				
?????	1?3+??/2	? ????????????	3+??/2				
??? ????????	1?3+??	? ????????????	3+??	10			
???????? ????????	1?3+??/2	? ????????????	3+??/2	5			
?????	1?6+1+??	? ????????????	6+1+??				
?????????? 1 ?????????? (? ?????? ?? ?????????)	????????? (??) ???. 1903	1?8	? ????????????	8	100	6	36 ??????
	«?????» (?? ?? « ?????????») ???. 1904	1?8	? ????????????	8	100	8	43 ??????
	??????- ???????????? ????? 1910	1?8	? ????????????	8	100	6	35 ??????
	????????? «?????» » ?.96 ??? 1896	1?10	? ????????????	10	150	10	40 ??????
	????????????? ????? ? 1900	1?10	? ????????????	10	100	7	50 ??????
?????????? 2 ??????????	????????? ????????? ?1 ???. 1900 ?	1?6	? ????????????	6	50	7	18 ??????
	????????????? ????????? «?????» » ??? 1907	1?8	? ????????????	8	50	10	34 ??????
	???????????? ????????? ??????- ????? ??? 1909	1?6	? ????????????	6	50	6	22 ??????
?????????	?????????	1d8	? ????????????	8	20	1	30 -100 ??????
???????? ????????	????????? ???????	1?8+1?10	? ????????????	18	500	5	90 ??????
????????????? ?????????	????????? 2	?10	? ????????????	10	150	1	40 ??????
???????????? ??????	????????? (? ?????????)	?8	? ????????????	8	300	5	200-500 ??????

		????					
???	??????	???????	??????	????????????	??????????	????????? ? ??????	????
????????? ?????	????? ?	?8	? ????????????	8	150	2	25 ??????
???????	??????	2?6+4	? ????????????	16	200	250	500 ??????
??????	????? ??????	?10	? ????????????	10	15	1	15 ??????

Исполнительная власть.

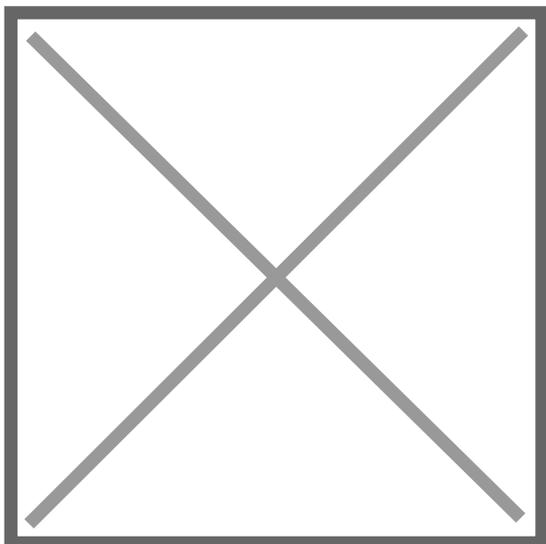
Дворник - крепкий парень, который следит за порядком. Не обманывайтесь тем, что он старый. Его кулаки, лом и лопата, оставили лежать на брусчатке сотни людей до тебя.

Городовой - синий китель и свисток, дубинка, табельный пистолет. В Городе эти ребята многое повидали. Нет, его не вчера наняли, и это не мужик. Городовой вполне может выйти против пятерых босяков и задержать их.

Жандарм - его можно сравнить со средневековым рыцарем. Верхом на лошади, в своей черной форме с саблей и винтовкой он вселяет ужас в шпану и мелких преступников. Если бы вы знали о них немного больше, то, они вселяли бы ужас и в вас. Их, как и солдат много лет учили убивать. Но, в отличие от солдат, которые должны были убивать врагов, жандармов учили убивать своих сограждан, всеми доступными способами.

Следователь, инспектор. Не дайте ввести себя в заблуждение его хорошей одежде и усталым глазам. Принюхайтесь. Этот человек пахнет кровью. В его кожаном планшете есть небольшое отделение, где он хранит платок, которым вытирает со своей шпаги, или длинного офицерского ножа. Знаете, говорят, этот платок не успеваает высыхать. Поэтому запах крови всюду преследует инспектора.

Где-то в глубинах царской охранки, вы могли бы встретить чиновников рангом выше пятого, но полагаю, что у них точно есть рога и копыта.



Табель о рангах.

1-3 “Ваше высокопревосходительство”. Канцлеры, Генералы, тайные советники, адмиралы и вице-адмиралы. Упаси вас бог, от встречи с этими людьми.

4 “Ваше превосходительство” - топ-менеджеры предреволюционной эпохи. Полковники, Камергеры, Действительные статские советники. Наверняка, это лицо представляет кого-то из самого верха.

5 “Ваше высокородие” - откровенно говоря, для 99% людей это верх карьеры. Статские советники, Старшие секретари, старшие военные чины.

6-7 “Ваше высокоблагородие” - коллежские советники, капитаны, инспекторы, старшие земские советники, партийные работники верхних уровней. Кто это там выпил весь коньяк и снял всех куртизанок? Это чиновники бго ранга.

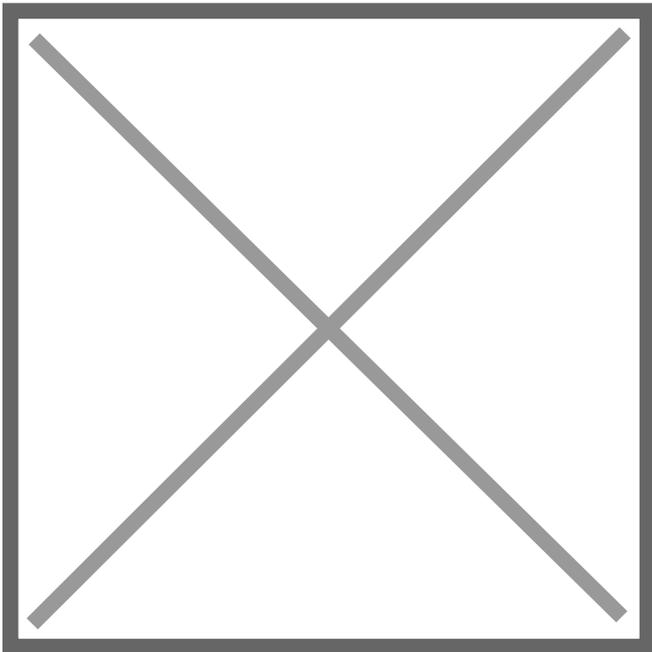
8, Коллежский асессор, майор, ротмистр. Уверены, что они все еще белые воротнички.

9-10 Ваше благородие - вот это уже весёлые ребята. Поручики, подпоручики, штабс-капитаны, лейтенанты. Недостаточно богаты, чтобы жить спокойно, недостаточно бедны, чтобы их можно было не замечать. Наступит время, и именно этот класс служащих будет активнее других убивать своих же коллег.

Ваше превосходительство, милостивый государь (все далее)

11-12 “Почетные граждане” - первое слово не обязательно. Любой государственный служащий: офицер-моряк, офицер-солдат, секретарь, земцы разных мастей, и партийные работники - скорее всего будет такого рода гражданином.

13-14 - если вам за тридцать, и вы чиновник этого ранга, вероятно, что-то пошло не так. Это самый старт государственной карьеры.



Партии:

Правые:

Русское собрание (1900—1917).

Союз русского народа (1905—1917). Лидер — А. И. Дубровин (до 1912); Н. Е. Марков (после 1912).

Русская монархическая партия (1905—1917, с 1907 — Русский монархический союз). Основатель — В. А. Грингмут.

Объединённое дворянство (1906—1917). Лидеры — А. А. Бобринский, А. А. Нарышкин, А. П. Струков, А. Д. Самарин.

Русский народный союз имени Михаила Архангела (1907—1917). Лидер — В. М. Пуришкевич.

Всероссийский национальный союз (1908—1912). Лидеры — П. Н. Балашов, В. В. Шульгин (с 1910).

Партия умеренно-правых (1909—1910). Лидер — П. Н. Балашов

Всероссийский Дубровинский Союз Русского народа (1912—1917). Лидер — А. И. Дубровин.

Отечественный патриотический союз (1915—1917). Лидеры — В. Г. Орлов, В. М. Скворцов.

Центристские:

Конституционно-демократическая партия (1905—1917). Лидер — П. Н. Милюков.(30% думы)

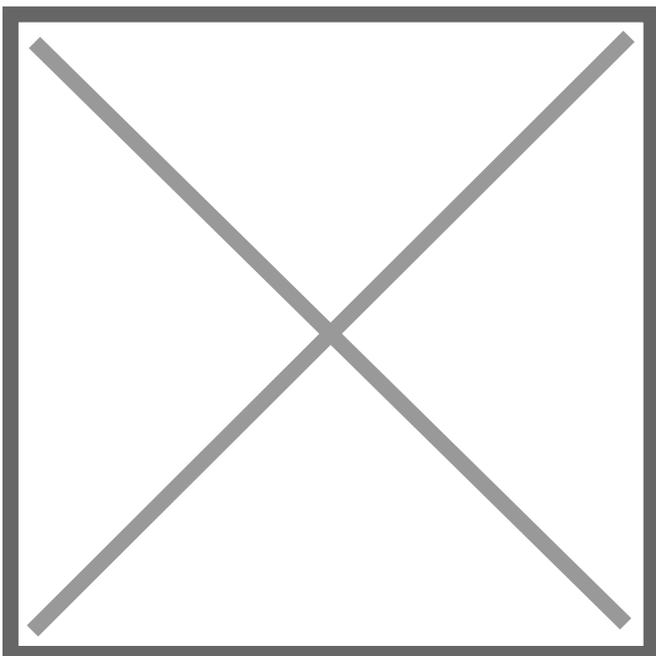
Торгово-промышленный союз Российской империи (1905).

Прогрессивно-экономическая партия Российской империи (1905).

Торгово-промышленная партия Российской империи (1905—1906). Лидер — Г. А. Крестовников.

Прогрессивная партия (1912—1917). Лидеры — А. И. Коновалов, И. Н. Ефремов.

Союз 17 октября (1905—1917). Лидер — А. И. Гучков (с 1906)



Левые:

Российская социал-демократическая рабочая партия (с 1898).

Большевики. Лидеры — В. И. Ленин, Г. Е. Зиновьев.

Меньшевики. Лидеры — П. Б. Аксельрод, Ф. И. Дан, Ю. О. Мартов.

Межрайонная организация объединённых социал-демократов (1913—1917). Лидер — Л. Д. Троцкий.

Партия социалистов-революционеров (1902—1923). Лидеры — Г. А. Гершуни, В. М. Чернов.

Трудовая народно-социалистическая партия (1905—1918, народные социалисты, энесы). Лидеры — А. В. Пешехонов, В. А. Мякотин.

Трудовая группа (1906—1917).

Национальные партии

Культурный слой:

Традиционалист. “Ледяной смех” - из льдинок вы составили слово не “вечность”, но “верность”. И когда ад развернется вы будете верны своим обещаниям. Одна вера, один народ, один царь.

Революционер - политический труп тащит за собой экономику. Все задыхается от смрада старого мира. 1905ый год оставил небольшое окно из которого ты глотнул свежего воздуха. Теперь ты навсегда отравлен свободой. Рвись из кожи, и из всех сухожилий. Стань демоном, дьяволом, кем угодно. Спаси свой народ.

Либерал - весь мир сейчас между молотом и наковальней. Самое время выдохнуть и совершать каждое действие максимально обдуманно. Черета маленьких реформ может все изменить. Волки сыты и овцы целы. Главное не ошибиться. Но это единственный шанс избежать Большой Крови. Вводный сон - разговор со Сталиным (да, тогдашние либералы его ненавидели).

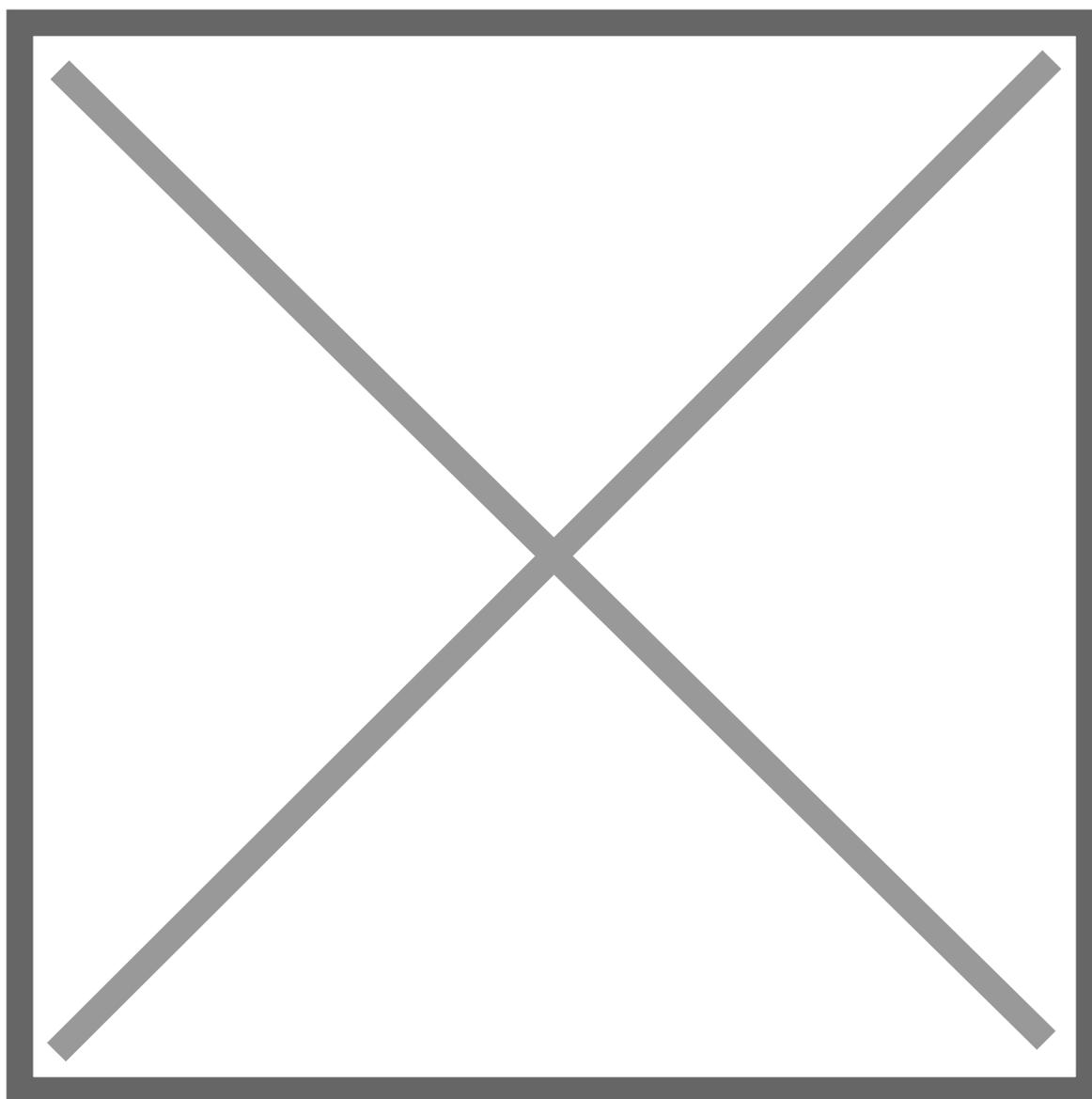
Рационалист - наука может объяснить все. В том числе социальные процессы. Если бы люди чаще поднимали глаза к звездам и задавали себе вопрос: “что это на самом деле?” у нас было бы намного меньше войн.

Мистик - “Роза и Крест” - весь мир это иллюзия. Некоторые знаки и символы могут подсказать выход. Поэтическое осмысление мира, единственный способ не сойти с ума.

Штрейкбрехер - моя хата с краю. Белые, красные, коричневые, зеленые. Тебе откровенно наплевать, у тебя другие интересы в жизни.

Анархист - когда политическая и идеологическая система настолько сложна, как узел который невозможно распутать даже самым ловким пальцам, выход один - разрубить узел. Нам не нужна власть. Если от этих слов вам страшно, значит вы трус или глупец. Если ты не спрашиваешь как тебе лучше есть, зачем тебе тот, кто будет говорить тебе, как лучше жить? Ты знаешь, как быть счастливым. Просто стань этим человеком, и убей всякую власть, которая захочет тебе помешать.

Город на карте



Город состоит из 11 частей, 3 из которых являются скорее пригородами.

Название рек довольно легко запомнить, все они впадают в Финский залив, где в некотором отдалении находится остров-форт Кранштат. Пройдемся коротко по каждой стороне:

Петроградская часть - состоит из нескольких островов Петроградский остров, Заячий остров, Петровский остров, Аптекарский остров, Крестовский остров, Каменный остров, Елагин остров. Кроме крепостей, Арсенала, парков и церквей здесь находятся дома всех нынешних и прежних правителей Империи и власть имущих, включая таких видных, как Сергей Юльевич Витте, а князьям Белозерским принадлежит целый Крестовский остров, с яхтклубом и элитными заведениями. А на Аптекарском острове разводят редкие растения.

Выборгская часть - промышленный пригород. Здесь живут и трудятся работники заводов: Оружейного завода Барановского, Механический и станковый завод Лесснера, Завод телефонных устройств Эриксона и заводе дизельных двигателей Нобеля

Васильевская часть - состоит из одного Васильевского острова. 1850 годах был сооружён первый постоянный мост через Большую Неву (Благовещенский мост), связавший Васильевский остров с Адмиралтейской стороной. В южной и северной частях острова возник ряд крупных промышленных предприятий (заводы: Трубочный, «Сименс-Гальске», Кабельный, «Сименс-Шуккерт» и другие, крупнейший — Балтийский завод). В 1907 году из старейшего в городе Василеостровского трамвайного парка вышли вагоны в первые регулярные рейсы. Кроме того тут же располагался финансовый центр: Фондовая биржа, Министерство торговли и промышленности, ряд финансовых учреждений

А в западной части острова раскинулся Коммерческий Порт, на территории именуемой Галерная Гавань.

Адмиралтейская часть - это набережная дворцов. Самое сердце Города. Но возможно за темными окнами в бесконечных анфиладах уже давно нет жизни. Символично, что в сердце Холодного Города располагается Зимний Дворец. Чтобы отвлечь внимание от этой неприятной детали здесь есть прекрасные театры и торговые галереи, включая Гостиный двор. Также тут расположены Дворцовая площадь, и Марсово поле.

Литейная часть - вопреки названию, это самый престижный жилой район, состоящий из частных домов и особняков. А название... когда-то при Петре Великом тут отливали пушки, вот прижилось. Теперь же здесь льются исключительно дорогие напитки.

Коломенская часть - еще один промышленный район. На Франко-Русском заводе лют металл, «Жорж Борман» выпускает самые вкусные в мире сладости. Также в этом районе располагается огромная больница для психических больных Св. Николая, с трех сторон она окружена каналом, а с четвертой граничит с литейным заводом. Мало кто слышал нечеловеческие крики в тех местах по ночам.

Спасская часть - главная достопримечательность- Сенная площадь и рынок(самый крупный в городе) расположенный на ней..Также Казанский Собор стоит между Спасской и Коломенской частями. Это плотно населенный бедный район

Московская часть - еще один небогатый спальный район вдоль старого тракта на Москву (ныне Московский проспект). Здесь есть большой Ипподром, на котором проходят скачки, церкви и больницы. Также много различных лавок.

Рождественская часть - это улицы магазинов, ярмарок, ресторанов и трактиров на любой вкус, а также нескольких серьезных коммерческих учреждений. Венчает улицу Собор и Монастырь Рождества Христова, и один из самых лучших госпиталей Города Николаевский Военный Госпиталь.

Нарвская часть - печальный район, где промышленники выселяют крестьян, чтобы строить новые заводы и фабрики. Уже действуют кожевенная фабрика, электромеханический завод и другие.

Александра невская часть - совсем пригород. Знаменита своими кладбищами: Волковское кладбище (включающие в себя много зон по вероисповеданию), Новодевичье кладбище при одноименном монастыре, Персидское кладбище, Татарское кладбище, Холерное кладбище (кстати, эти три расположены рядом с друг другом).

изображение.pngизображение.pngизображение.png

Детальная карта:

<https://retromap.ru/forum/viewtopic.php?t=3802>

Злачные места

Где обитали воры, преступники и другие маргинальные слои населения дореволюционного Петербурга? Какие районы обходили стороной местные жители? Сохранилось ли что-то в этих местах с тех времён, и остались ли они неблагополучными сейчас?

Сенная (Спасская)

Главным сосредоточением криминальных элементов, дешёвых трактиров, борделей и скупкой краденого была Сенная площадь. Не даром она фигурирует в романе Достоевского "Преступление и наказание" как мрачное и даже опасное место. Главные герои романа проживали неподалёку от площади: на канале Грибоедова, Гражданской улице - это считалось одним из самых бедных районов Петербурга.

В XIX веке здесь можно было встретить сутенёров, воров, преступников, скрывающихся от полиции, и самые бедные слои населения. Помимо самой площади вокруг неё было ещё несколько злачных точек.

Переулок Бринько (Коломенская)

В этом коротком переулке находилось сразу три борделя, а по вечерам его работницы выходили на улицу и зазывали прохожих. Он также фигурирует в "Преступлении и наказании".

Фонарный переулок (Коломенская)

Фонарный переулок был настоящим "кварталом Красных фонарей" дореволюционного Петербурга. Публичные дома даже вывешивали опознавательные фонари, что ироничным образом перекликалось с названием переулка.

Концентрация таких заведений неизменно привела к повышению преступности в этом районе, и за этим кварталом надолго закрепилась слава неблагополучного места.

Апраксин двор (Спасская)

Апраксин двор - или Апрашка - это старейший рынок Петербурга. Здесь всегда велась торговля самых разных товаров, но практически сразу после создания качество многих продуктов вызывало сомнение.

Например, на Апрашке могли продавать подделки, контрабанду и ворованные вещи.

Прилегающие здания сдавались под жильё бедным слоям населения, торговцам и даже вора.

И если в целом Сенная площадь уже не является неблагополучным районом, то Апраксин двор практически не изменился.

Лиговка (Московская - Спасская)

С XIX века и до 1920-х годов Лиговский проспект был одним из самых опасных районов Петербурга. Петербуржцы избегали появляться здесь не только вечером, но и днём, так как был велик риск наткнуться на карманника. К тому же именно здесь происходили самые известные убийства и изнасилования того времени.

Между Воронежской улицей и Лиговским проспектом была самая крупная скупка краденого, а также множество сомнительных трактиров и борделей.

Рождественские улицы (Рождественская)

Вторым местом концентрации борделей после Сенной стали Рождественские улицы - ныне Советские. Здесь квартировались не прикрепленные ни к какому заведению работницы.

Эти места описывал Чехов в личных письмах и даже признавался, что и сам бывал в таких квартирах этого района.

Правила по теплу

В Городе, как вы уже знаете всегда холодно. Холод у нас имеет следующие градации:

??? ??????	?????????????	?????????	????? (????????? ?????????? ??????????????)
?????????????	-5	????? ??????? ?????, ?????????????? ?? ??????, ? ?? ????? ?? ??????? ??????. ????????? ??????????? ?????????????????? (????????) ??????: ?????????, ??????, ?????????, ?????????, ??????????????????	????????? ?????????????????? ??????? ??????/???????? ??????
??????, ??????	-4	?? ?????, ? ?????? ????? ????????. ?? ?????? ? ??? ??????? ?????????? ??????, ? ?????? ?????????? ??? ?????? ?????? ??????: ?????? ?????, ?????? ??????	????????? ?????????????????? ??????? ?????? / 10 ??????
????????? ????????????	-3	????????? ??? ? ???, ?????????? ??????????. ?? ??? ??? ???? ?????????? ??????: ?????? ?????????????? ?????? , ?????????? ?????????.	????????? ?????????????????? ??? ? ???
????????????????????? ????????????	-2	????? ?? ?????, ?? ????? ?????????? ??????????, ?? ?????, ?? ?????? ??????? ?????????? ??????. ??????: ?????, ?????????? ??????????, ?????????? ???.	????????? ?????????????????? ??? ?????????? ??????????????

????? ?????????????? ??????????	0	????? ?? ????????. ?????? ?????? ?????? ?????? ??????????. ?????????? ??????????, ?????????, ?????????.	????????? ?????????????? ??????? ??????????????
??????? ????????????	+1	????? ???? ?????, ???? ?????? ? ?? ??????, ?????? ?????? ?????? ?????????? ??????. ?????????: ?????????? ??? ??? ??????????, ??????, ??????????	+1 ?????? ?? ??? ?????????????? ???, ?? 5
??????? ????????????	+2	????? ?????? ??-????????????? ?????????? ? ????????????????, ? ?? ?????? ?????? ? ??????. ?????????: ?????????? ?????????, ?????????? ???, ?????????? ?????????, ????	?? ?????????????? ??????? ?????? + 6 ??????
????? ?????????????? ???????	+3	??? ?????????? ?? ??????? ?????, ?? ? ?????????? ?????. ??? ?????, ??? ?? ?????? ??????, ??? ?????? ??? ??? ?????, ??? ??? ?????? ? ?????. ?????? ??? ?????? ??????. ?????????: ??????? ???, ??? ?????????????????/????.	???? ? ?????? ?????????????? ??????? ????? d4 ?????? ??? ?????????? ?? ??????

Накопленное тепло расходуется вместо проверки выносливости.

Лексикон

Немного слов, которыми можно украсить речь, своего персонажа.

Дворянские выражения

АдюльтЕр - изменщик, или просто измена

Антре - перекус

Бляга - пранк, хитроумная шутка, не всегда удачная

Антрепренёр - предприниматель

БагатЕль - бесполезная вещь, фигня

Галиматья - чушь, ерунда

Клошар - нищий, попрошайка

КоммюникЕ - заявление, саркастично можно сказать о чьей-то реплики

Мажордом - дворецкий

Матреска - любовница

Манкировать - игнорировать, нарушать, относиться с пренебрежением

Мизгирь - дословно "паук", слабовольный, плакса, тряпка

Оммфе - достойный мужчина, комплимент

Дворяне очень любили вводные конструкции: "Разрешите спросить, хотел бы поинтересоваться, думается мне, позвольте не согласиться" которые предваряли речь.

Также дворяне старались всегда соблюдать этикет

К человеку простого происхождения принято было обращаться по имени с добавлением Ка (Ишка, Ванька, Ленка, Юлька, Данька), ко всем же остальным по имени отчеству.

Блатные выражения

Бабай - ростовщик

Балеха - тусовка

Валить на безглазого — переключивать вину

Зухер - сделка

Идти паровозом - быть первым обвиняемым, из-за которого сядут и остальные

Идти в темную - идти на дело без подготовки

Казачить - заниматься грабежом

Канать, поканали - идти, пойдём

Кича - тюрьма

Прохари - сапоги

Обрыбишься - обойдешься

Урка - дерзкий вор

Фарт - удача

Фраер - чужак, далекий от “дел”

Ссылка на скан оригинального словаря:

https://imwerden.de/pdf/slovar_zhargona_prestupnikov_blatnaya_muzyka_1927_text.pdf

Иерархия криминала в Гроде:

Смотрящие, авторитеты, которых выбрали другие люди и признали за главных. Они дают добро на любые “дела” и решают вопросы. Как правило, по одному на часть города (т.е. их всего 11), но бывают и исключения.

Дальше идут разные банды, в каждой из которых есть старший, либо те, кто работают сами по себе.

Наиболее уважаемыми считаются воры, которые воруют по крупному, у которых, как правило за спиной уже есть срок (натоптана дорога).

Почти наравне с ними идут налетчики. Лихие люди, которые промышляют грабежом. Наиболее опасные из всего криминала.

Следом идут всякого рода мошенники, шулеры, разводилы.

Далее карманники - как правило это дети или женщины, и для них это старт криминальной карьеры.

На самом низу находятся попрошайки, их называют “барабнщиками” или “шакалами”, с ними иногда делятся добычей, чтобы они помогали собирать информацию, или могли постоять на шухере.

Блатной разговор всегда начинается с выяснения статуса своего собеседника “Кто по жизни, под кем ходишь”. А уже после можно решать стоит ли вести базар или нет.

Дух времени

После Кровавого Воскресенья (9 января 1905 мирную демонстрацию протестующих

расстреляли из пулеметов, и с тех пор улицы и каналы Города хранят в себе запах крови) что-то лопнуло в Империи. Знаете как бывает, когда рука взяла непомерное для себя усилие и сперва давила с огромным напором, а потом переломилась и повисла. И все только начинают осознавать, что случилось на самом деле.

И это сразу после заключения позорного мира с Японией -медведя остановил муравей.

Вот уже 5 лет Царь Николай не выходит к людям. Его не видели ни неделю, ни месяц - 5 лет.

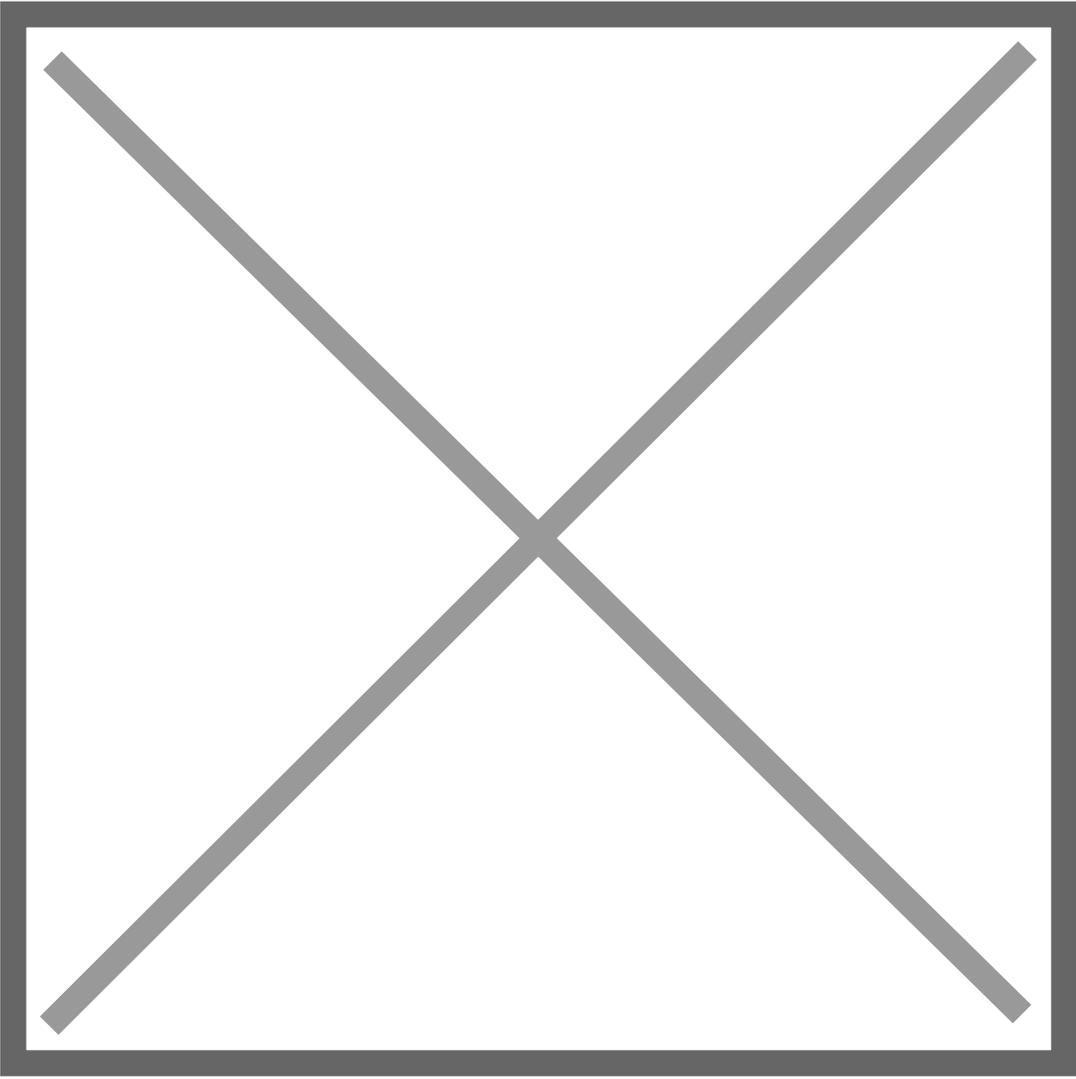
Фактическое руководство Империей за председателем правительства Пётром Аркадьевичем Столыпиным. Он кажется более решительным, чем его предшественник Сергей Юльевич Витте (ныне министр иностранных дел), но менее осторожным. Злые языки говорят, что ему не долго осталось, потому что таких смельчаков, как Столыпин быстро убивают. Но имеет ли значение кто у власти, прогрессивный Витте или суровый Столыпин, если настоящего Царя уже давно нет?

Каждый день в Город едет какой-то сброд. Какие-то беглые солдаты, крестьяне, татары, всяческое отребье. Они оседают по подворотням, ночлежками площадям. Жгут костры, попрошайничают, грабят, и в конечном итоге питают своей замерзшей черной кровью болотистую землю Города.

Денег мало. Многие профессии в Городе - это кабальное рабство. Маленький клерк, проститутка, сапожник - вынуждены работать каждый день, чтобы дожить до завтрашнего дня. Если они попытаются что-то изменить, то пропадут.

На этом фоне все громче слышны речи о том, что нет ничего святого. Ни царь, ни церковь, ни Господь Бог - все гори огнем вместе с такой жизнью.

Тревожно... Тьма сгущается... Ад уже совсем близко, но замерзший Город пока держится...

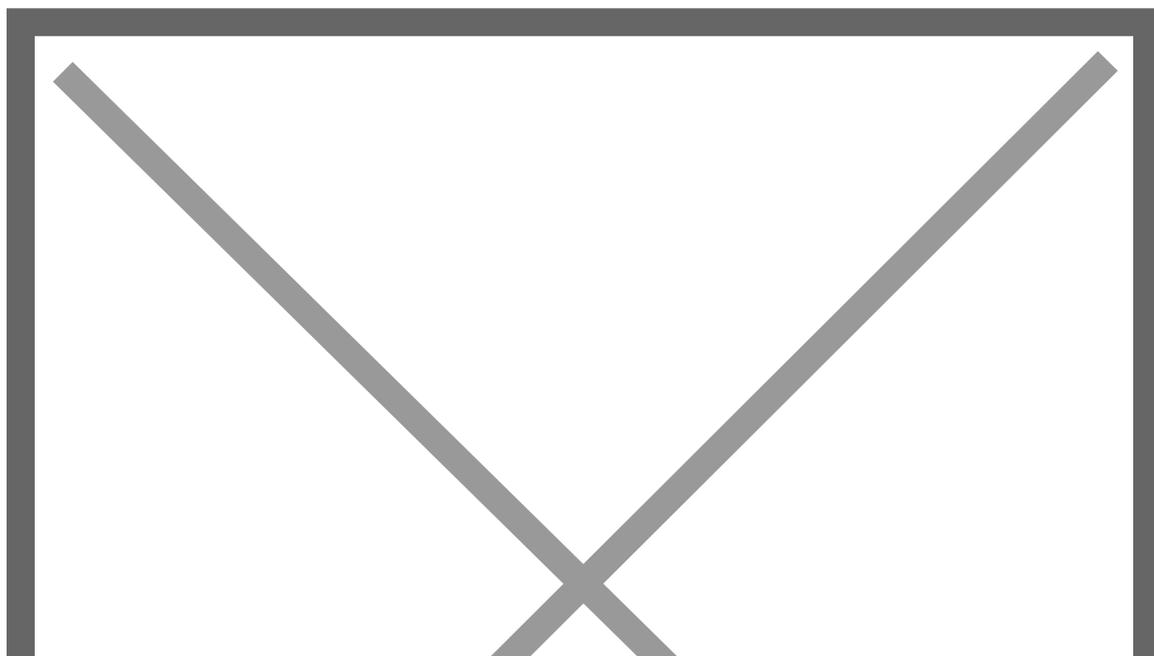


Аспекты гайд.

Аспекты гайд.

Дополнение к Call of Despair

(основано на Cultist Simulator)



Вступление.

Все то, что лежит за границей нашего понимания мы называем Мистикой, или Гипергеометрией. То, что мы не можем это понять, не значит, что оно не предсказуемо. Древние представляли, что мир состоит из невидимых сил, которые можно представить в десяти сферах (семи, двух и еще одной).

“ Лед зимы растопило горячее Сердце
Сердце наполнило своей кровью Чашу
Из крови в Чаше родились Мотыльки

Мотыльки полетеле на свет Лампады, ведь для них она и горит
Свет Лампады разжег пламя Кузни
В Кузне была выкована Грань
Грань убила все живое и наступила Зима
Но где-то во льду уже бьется новое Сердце.

Это и есть аспекты. Семь из них в цикле. Особняком стоят Тайные Знания (как основа всего) и Ключ (как исключение из правил). Кроме того, все аспекты существуют внутри самого большого и самого незаметного аспекта - Времени.

Система

Иногда игроки получают возможность совершать что-то сверхъестественное. Наверное можно назвать это заклинанием. Для успешного выполнения этого действия нужно потратить пункт Магии и пройти проверку соответствующего аспекта.



Зима: холод и смерть

“Только познавший тишину может понять язык безмолвия. На нем разговаривали снежные вершины гор, задолго до первых костров. Фараон не был погребен, он просто прилег поговорить с камнями. У мертвых тоже есть свой язык и даже своя страна, делает ли это их Не Мертвыми? Пелена не итог, и даже не предел. За ней есть что-то еще, такое же далекое как зимнее солнце в Стигии. “

Общее описание: Зима отвечает за холод и смерть. Холод как в прямом смысле, так и в эмоциональном. Аспект Зимы позволяет замораживать материю и эмоции, как свои так и чужие. Замерзшее тело Мастера Аспектов может быть таким прочным, что выдержит выстрел. Зима ближе всех к миру мертвых. Она позволяет не только видеть, разговаривать, подчинять и поглощать призраков, но и использовать их как часть своего заклинания (призрачный взгляд, доспех и т.д.). Стоит ли говорить, что этот аспект наводит ужас на всех, кто к нему не близок. Страх не является прямой сферой аспекта, но неминуемо ему

сопутствует.

Свойства личности: холодный рассудок и ледяное спокойствие. Часто такие личности становятся лидерами, так как вызывают трепет и восхищение их безжалостностью и спокойствием. Лишь немногие знают, что даже у Мастеров Аспекта, внутри, под ледяной маской живут такие же чувства, как и у других живых. Но им вряд ли суждено вырваться наружу.

Базовые способности:

Холод: понизить температуру, понизить чувствительность, заморозить чувства, стать прочнее.

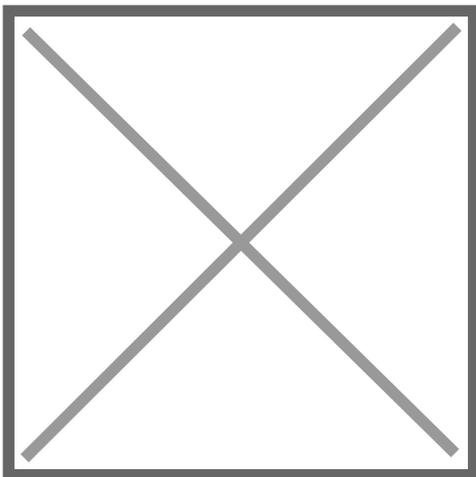
Смерть: чувствовать призраков, контролировать призраков, поглощать призраков.

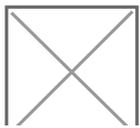
Лунный архетип: Фараон мертвых земель

Солнечный архетип: Врачеватель душ

Посвящение: смерть от холода

Бесплатный совет: Отправляйтесь туда, где холодно, там проявление аспекта будет сильнее, но останется незамеченным для окружающих.





Сердце: гнев и сострадание

“В каждом раскате грома можно услышать стук Сердца. Когда шаман бьет в свой бубен, он не призывает Грозу, это Гроза призывает его. Слезы горя и обиды - соленые, слезы гнева - горькие, и только у слез сострадания нету вкуса. Когда Шаман лечит он всегда плачет, зная, что в этот же миг он причиняет кому-то боль. Есть вода, что приходит с неба, и есть та, что выходит из под земли - но это одна и та же вода. Это большая тайна Шамана и его трагедия.”

Общее описание: аспект Сердца отвечает за справедливость, но ее нельзя назвать беспристрастной. Справедливость сердца складывается из Гнева и Сострадания. Аспект позволяет исцелять себя и других, брать на себя чужую боль. Также аспект связан с громом, грозой, молниями и бурей.

Свойства личности: эмоции тех, кто владеет этим аспектом всегда яркие, именно поэтому это единственный аспект, способный противостоять Жизнью самой Смерти и Зиме. Мастер Аспекта не может остаться безразличным к чужой боли, несправедливости, страданиям и злодейству. Конечно, таким людям становится тяжело жить в обществе, поэтому многие Мастера Сердца становятся отшельниками, чтобы не с болью и несправедливостью постоянно. Каждая принятая на себя боль, оставляет шрам на теле мага. Со временем все его тело покрывается ими.

Базовые способности:

Гнев: оглушение громом, удар молнией, призыв бури, отдать свою боль другому.

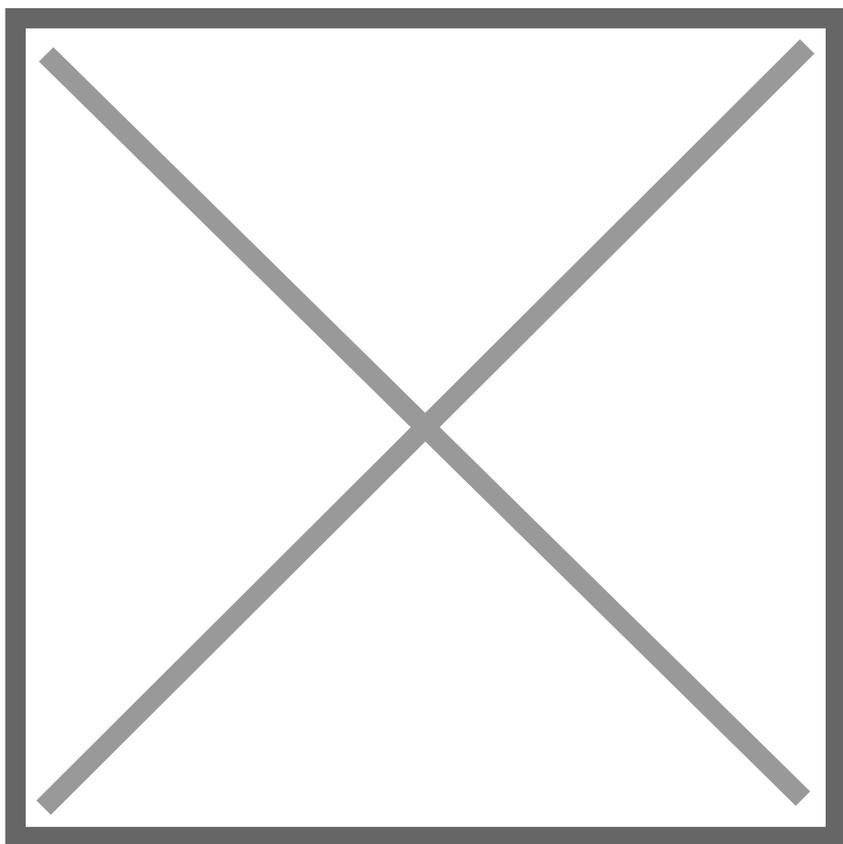
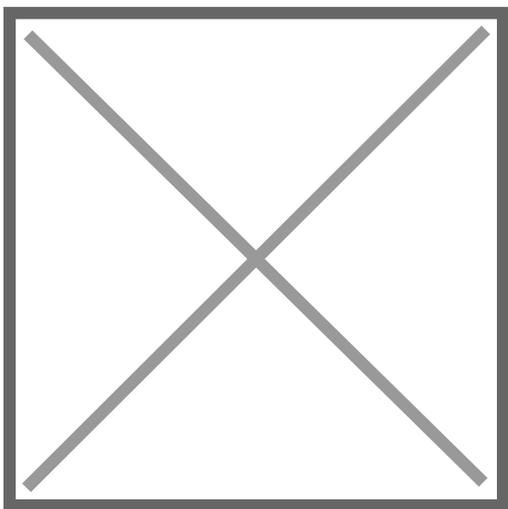
Сострадание: почувствовать боль, забрать боль, вылечить боль, вернуть жизнь

Лунный архетип: Шаман-мститель

Солнечный архетип: Святой целитель

Посвящение: отдать свою жизнь, взамен чужой

Бесплатный совет: не давайте себя использовать, научитесь сострадать и себе самому.



Чаша: жажда и алхимия

“

“Жажда не может быть утолена, но сколько бы не было выпито, Чаша не

будет пустой. Наставник знает, что некоторые удовольствия настолько сильны, что способны исказить законы материального мира. Голос Матери так сладко щекочет ухо, что хочется слушать снова, и снова.. Это делает жертвоприношение приятным.”

Общее описание: этот аспект отвечает за материальные наслаждения, жажду жизни, бессмертие и алхимию. Чаша это жажда всего: удовольствий, денег, власти, секса. Но только тому, кто сумел раскрыть свои желания открывается истинное свойства вещей. Грааль - один из самых спорных артефактов. Чаша наполнена святой кровью, но испивший из нее

Влияние на личность: тот чьей судьбой повелевает Чаша находится в вечном плену своих желаний. По мере изучения аспекта его желания растут и просто разрывают его на части. В момент посвящения у Мастера Чаши появляется шанс взять свои желания под контроль и обрести солнечное проявление аспекта. Но даже после этого, жажда будет с Мастером навсегда, пусть он и способен ее сдерживать. В противном случае жажда берет верх, и он будет вынужден оставшуюся вечность питаться кровью и плодить себе подобных. Как правило, все адепты чаши высокого роста и физически выносливы.

Базовые способности:

Жажда: иммунитет к отравлениям, чувствовать желания, манипулировать желаниями, заживлять раны, модифицировать плоть

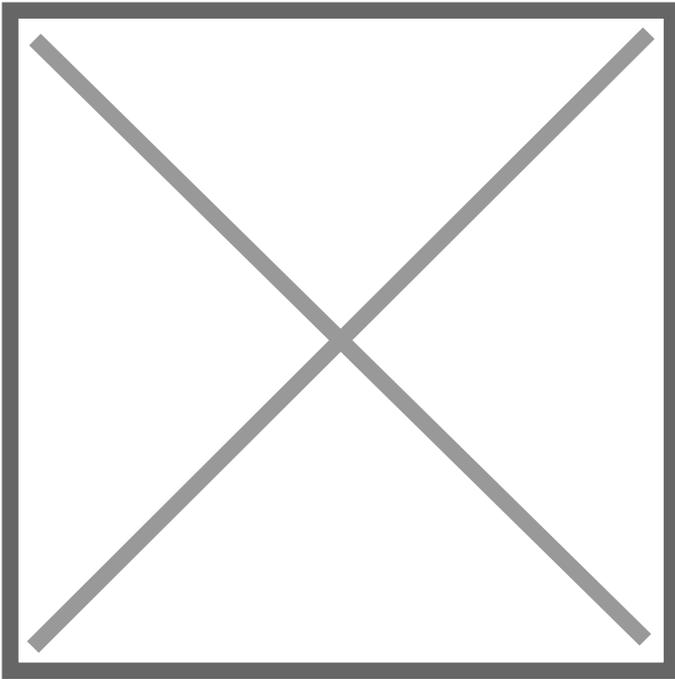
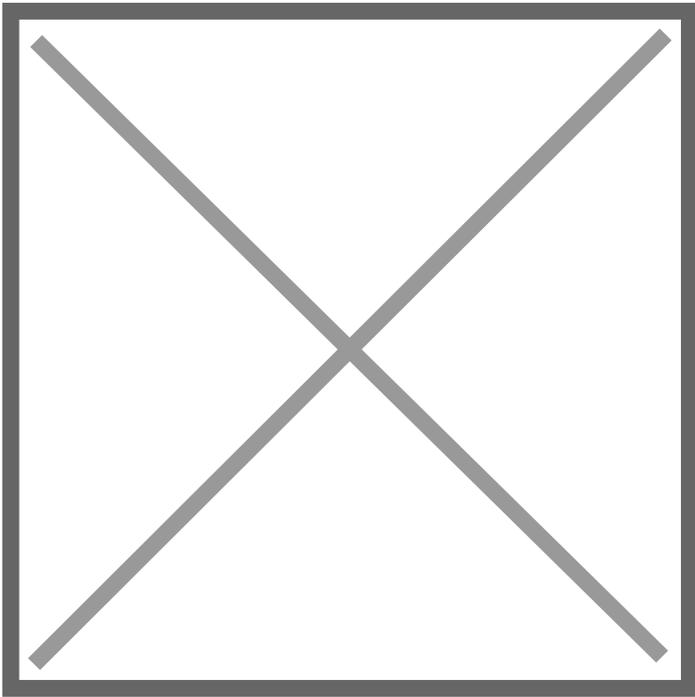
Алхимия: понимать состав веществ, создавать вещества, создавать магические составы, магия крови

Лунный архетип: Королева проклятых

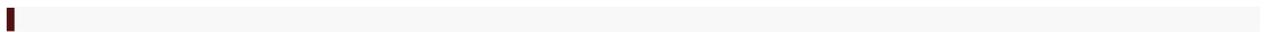
Солнечный архетип: Великий учитель

Посвящение: выпить проклятую кровь

Бесплатный совет: начинайте приучать себя к крови до посвящения. правильная кровь может дать много преимуществ. Из всех наслаждений выбирайте лучшее.



Мотылек: удача и танец



“Лежи, не спи, слушай. Ветер шепчет в ветвях. Дом плачет во сне. По этим дорогам катится хаос... «Что может быть утрачено?». Каждый ее танец — это попытка дать ответ. Все запретное обладает особой силой, об этом расскажет вам вор, любовница и любитель опиума. Зачем нужны оправдания, если совершенное было красивой сказкой. Танцовщица всегда выигрывает, но победа редко бывает ей интересна... это лишь повод для еще одной утраты и еще одного танца.”

Общее описание: аспект Мотылька позволяет адепту чувствовать невидимые для остальных потоки жизни, и двигаться по их течению. Первые Мастера Мотылька описывали его свойства как Удачу и Танец. При этом под удачей они подразумевали способность почувствовать поток событий ведущий к наилучшему исходу ситуации, а под Танцем, они подразумевали набор инструментов, для движения по потоку.

Базовые способности:

Удача: мгновенно переиграть ситуацию, изменить вероятность события, использовать поток для своих целей, перерождение

Танец: очарование, ловкость, полет, гипноз

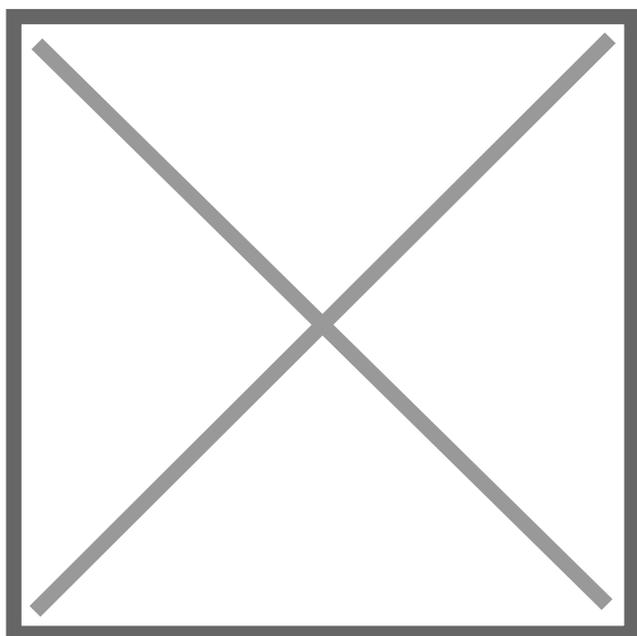
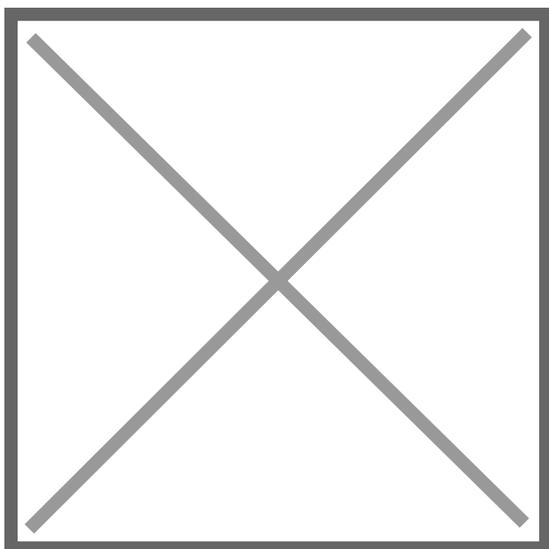
Влияние на личность. Легкомыслие, творчество, спонтанность - обычно так описывают адептов Мотылька, те, кто смотрят на них со стороны. Но Мастера Аспектов знают, что причина такой легкости, в глубоком служении жизни и самоотречении. Эту концепцию хорошо сформулировал Карлос Кастаньеда в своей книге “Колесо Времени”: “Я уже отдан силе, что правит моей судьбой. Я ни за что не держусь, поэтому мне нечего защищать. Я ничего не боюсь, поэтому я буду помнить себя. Отрешённый, с лёгкой душой, я проскочу мимо Орла, чтобы стать свободным.” Абсолютно все адепты Мотылька обладают высоким Обаянием.

Лунный архетип: Великий Игрок

Солнечный архетип: Танцовщица

Посвящение: принести себя в жертву как представление

Бесплатный совет: Вы пробовали есть камни? Попробуйте, вам понравится. Жемчуг тоже подойдет.



Лампада: вера и убежденность

“

“Говорят, что у каждого Часа есть свой цвет, но он существует только там, где есть источник света. Каждый человек хотя бы дважды в жизни бывает в Обителе, и ради нее Дозорный не оставляет службы. «Милосердие, — глаголет Дозорный, — не выходит из тени», и потому Дозорный не знает жалости. Если погаснет весь свет, Дозорный найдет последнюю свечу за

Дверью-В-Глазу. Ее света хватит, чтобы подняться по лестнице.”

Общее описание: в основе аспекты Лампады лежит Вера и Убежденность. В обществе принято считать, что адептами Лампады являются исключительно монахи и священнослужители. Но это вовсе не так. Изначально аспект лампы начали изучать воины, противостоящие хтоническим существам. Их Верой была вера в людей и в справедливость своей миссии.

Влияние на личность. под влиянием Лампады, вера становится сильнее. Для адептов самое важно это их принципы. Чем выше аспект Лампады, тем менее склонен адепт к компромиссам. Однако Лампада всегда дает повод для укрепления веры в своем адепте.

Базовые способности:

Вера: свет, уничтожение магии (антимагия), снятие проклятий и т.п., чудотворчество, благословение

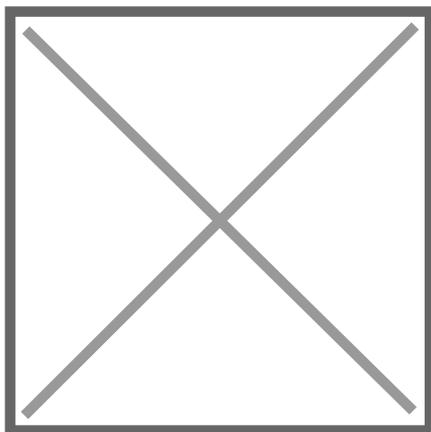
Убежденность: чувство магии, чувство слабостей, стальная воля, зрение во тьме.

Лунный архетип: Инквизитор

Солнечный архетип: Святой чудотворец

Посвящение: принять смерть за чужие грехи

Бесплатный совет: путешествуя в Мир Грез, научитесь сдерживать свои способности, иначе вы там будите как спичка в соломе.



Кузня: ремесло и огонь

“На пяти континентах кузнецы нашёптывают железу одни и те же слова. Что мы ищем, всматриваясь в пламя? Разобрав предмет, получишь

фрагменты. Разобрав фрагменты, получишь пыль. Разбери пыль, а затем то, что останется после. Получится огонь. Львинный Кузнец нашел Огонь, но жар все еще слишком слабый. Совершенство недостижимо, и поэтому только оно может являться достойным стремлением.”

Общее описание: аспект Кузни отвечает за любовь к своему делу и любовь к огню. Адепты кузни стремятся сделать свою работу идеально, даже понимая, что идеал не достижим. Если любить свое ремесло не так уж и сложно, то любовь к огню гораздо более опасна. Любить - значит пытаться сделать счастливым объект своей любви, а у огня только одно желание - гореть ярче... еще ярче

Влияние на личность: Изначально адепты Кузни просто увлеченные своим делом люди. Но по мере развития аспекта увлечение превращается в фанатизм, а любовь к огню в пироманию. Несмотря на это, Мастера Кузни достаточно открыты к общению, потому что понимают, что результат их работы должен найти своих владельцев.

Базовые способности:

Огонь: создать огонь, усилить огонь, устойчивость к жару, манипулировать огнем

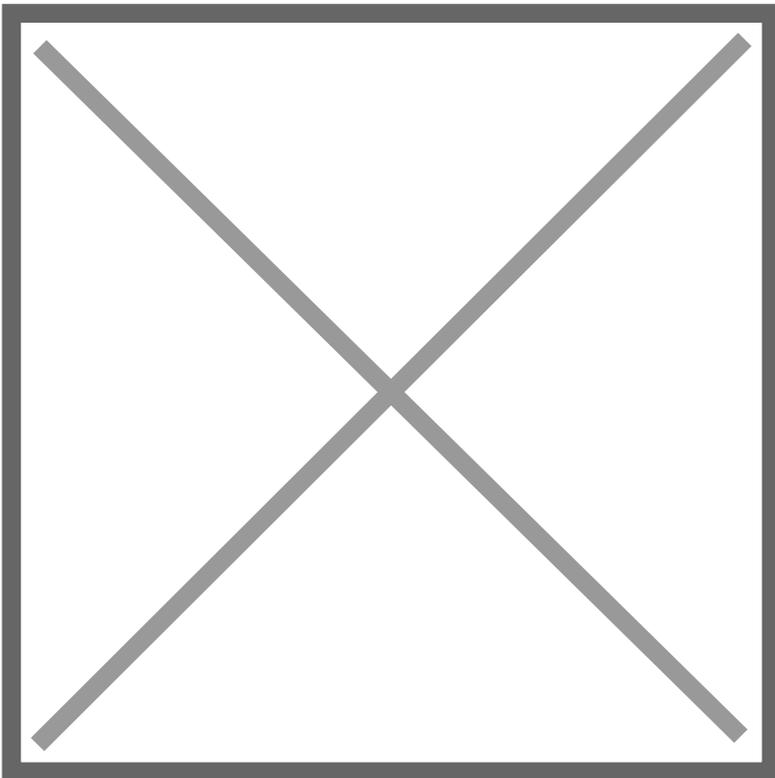
Ремесло: понять устройство, улучшить или починить устройство или предмет, модифицировать магией предмет, общаться с устройствами.

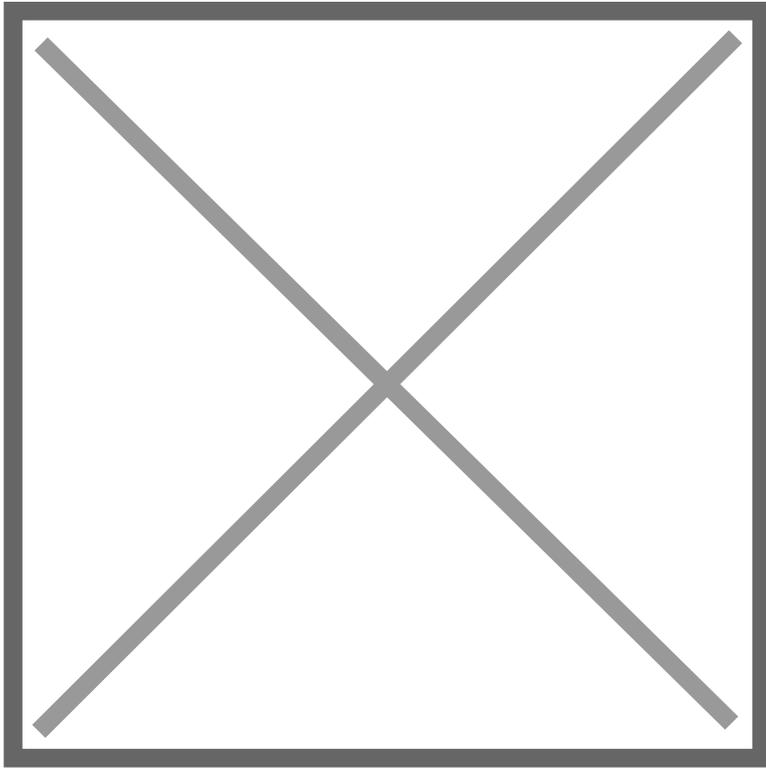
Лунный архетип: Хромой Вулкан

Солнечный архетип: Гефест

Посвящение: слиться с огнем, дать ему вырасти из вашего тела

Бесплатный совет: начинайте сразу делать оружие, или что-то похожее на него. Все равно вы неизбежно к этому придете, даже если сейчас вырезаете из мрамора.





Грань: охота и превосходство

“

“Наши предки ковали мечи, изучали боевые построения, сыпали проклятиями накануне битвы, и все эти действия были упорядочены схожим образом.

Полковник - слеп, глух и жесток. Он думает, что Кузнец его враг, ведь меч Кузнеца всегда лучший. Но он помнит, кто дал ему силу и куда он однажды придет. Он вырывает из груди свое сердце, просто для того, чтобы быть лучше на один короткий миг.”

Общее описание: Грань это аспект воплощающий соперничество и стремление к победе. А единственной настоящей победой может быть только смерть противника. “Главное не победа” - это не про адептов Грани. Для них есть только Первое место, второй - это первый среди неудачников. Азарт и Охота это неотъемлемые части данного аспекта.

Влияние на личность: Грань возводит в человеке азарт до максимума. Это целеустремленные люди, не умеющие проигрывать. Адреналиновые маньяки, они часто выбирают профессию, в которой постоянно подвергают свою жизнь риску. Они часто кажутся безжалостными, и возможно это именно так. Для себя они решают этот вопрос

простым утверждением: “Таковы правила игры, хочешь свое место под солнцем - будь сильнее, быстрее и хитрее.” Впрочем, они могут быть верными друзьями для своих союзников, потому что игра в команде все еще остается соревнованием, в котором можно выиграть. А для этого надо помогать своей команде.

Базовые способности:

Охота: почувствовать сердце противника, поразить сердце противника, почувствовать угрозу, бить вслепую, преследовать жертву

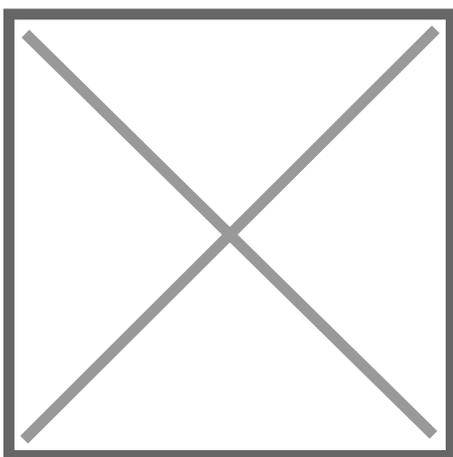
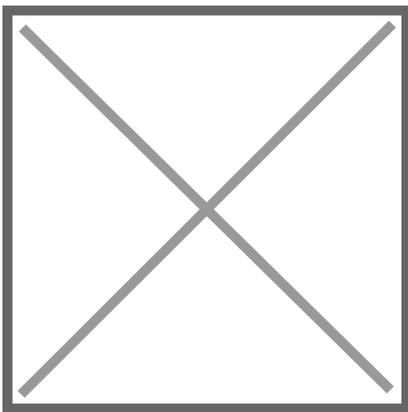
Превосходство: действовать первым, удар в спину, блинк (телепортация на короткое расстояние с целью атаки), игнорирование повреждений, улучшенное владение оружием

Лунный аспект: Великий убийца

Солнечный аспект: Трибун (Полковник)

Посвящение: выиграть ценой собственной жизни

Бесплатный совет: если хочешь, чтобы твой путь не оборвался слишком быстро, не стоит полагаться только на свое мастерство и скорость реакции. Хорошо иметь план, а также пару планов на случай, если первый не работает. Тактическое отступление - это не всегда поражение.



Ключ: взлом и исключения

“

“Чтобы открыть некоторые пути, сначала надо вскрыть своё тело, а иногда и разум... Присутствием змей нельзя пренебрегать, Вор понял это слишком поздно. Рана, порог, откровение - последовательность именно такова и изменить этого мы не в силах. Тот кто знает больше тайн, наверняка умеет их хранить. Чем сложнее тайна, тем сложнее к ней подобрать Ключ, и тем большая трещина может остаться как на замке, так и на взломщике.”

Общее описание: это один из двух аспектов Вне Цикла. Ключ позволяет использовать любые аспекты в ограниченном их проявлении. Сам аспект Ключа, весьма спорный - он воплощает нарушение правил. При этом “правилами” могут быть даже законы физики. Опасный и сложный аспект, т.к. частое его использование может привести к потере связи адепта с реальностью.

Влияние на личность: вероятно, вы должны быть достаточно любопытны и смелы, чтобы нарушать правила.

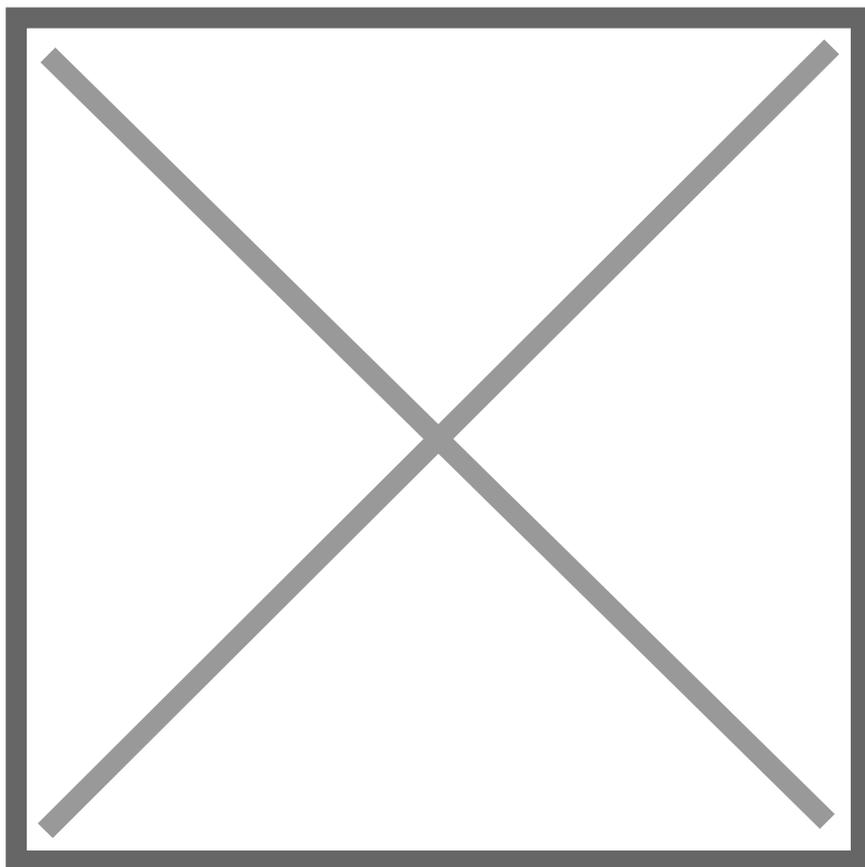
Базовые способности:

Взлом: открывать замки, открывать чужой разум, ставить и обезвреживать ловушки, находить то, что скрыто

Исключение: создавать проходы там, где их не было, использовать другие аспекты, находить ошибки в реальности.

Общий архетип: Великий вор, авантюрист

Бесплатный совет: иногда выходит так, что вор платит дороже, чем тот, кто честно купил. Не стоит разменивать мастерство по мелочам.



Тайные знания: тени и текст

Общее описание: это самый могущественный из всех аспектов и лежащий в основе мироздания. Сам мир есть текст, и аспект Тайных Знаний позволяет не только его читать, но и исправлять некоторые строчки в тексте мироздания. Но даже этого ему мало, этот аспект проник и в зону непознанного, того, что мы назовем Тень. В данном случае Тень является текстом написанным по законам гипергеометрии. К тени относятся такие явления как Мир Грез, Сон, некоторые демонические существа, ну и сами тени.

Влияние на личность: вероятно вы достаточно увлечены и любознательны, чтобы заглянуть так глубоко

Базовые способности:

Тени: погружать в сон, контролировать сон, путешествовать в Мире Грез, манипулировать снами, манипулировать объектами Мира Грез, скрываться в тенях, уйти в Мир Грез вместе с физическим телом

Текст: читать мир сквозь пелену реальности, писать скрытые послания, корректировать текст реальности, читать любые тексты, создавать символы для различных ритуалов (например ритуал портала)

Общий архетип: Великий Писатель

Бесплатный совет: фантазируйте, вам открыт путь ко всему. При помощи текста вы

можете создать намного больше, чем любой инженер или строитель.

“

Некоторые слова можно написать без ошибок только правильными чернилами.

Тайные истории лежат под явной, наслаиваясь друг на друга, словно оттенки аромата в редком вине. Когда все противоречия устраняются, Писатель сглаживает невероятное, возвеличивает возможное и ткёт из растрёпанных нитей того, что было, единое полотно будущего. История становится прошлым.... Но бывают и исключения, потому что Писатель умеет отличать Истину, потому что Истина начинается там, где заканчивается текст.

960x540.webp

2134577f36fb11ee9b2a963c1ee369ba_upscaled.jpg

Время: воспоминания и вероятность

“

“Однажды утром в 1699 году в Царьграде он бросил лист лавра в лохань с водой и сунул туда голову, чтобы вымыть свой чуб. Его голова оставалась под водой несколько мгновений. Когда он ее вынул, вдохнул воздух и выпрямился, вокруг него больше не было ни Царьграда, ни царства, в котором он умывался. Он находился в стамбульском отеле высшей категории «Кингстон», шел 1982 год от Исы, у него была жена, ребенок и паспорт гражданина Бельгии, он говорил по-французски, и только на дне раковины марки F. Primavesi & Son, Corrella, Cardiff лежал мокрый лист лавра.”

Общее описание: Время самый малоизученный аспект. Очевидно, что он позволяет манипулировать временем. Пока не до конца ясно как это сказывается на пространственно временном континууме.

Влияние на личность: влияние аспекта со временем заставляет адепта воспринимать свои воспоминания как действительную реальность, а реальность как свои воспоминания. Этот парадокс делает человека более рассеянным и задумчивым. Но не стоит принимать это за глупость. Он помнит каждую деталь, что с ним произошла и всегда может к ней вернуться.

Базовые способности:

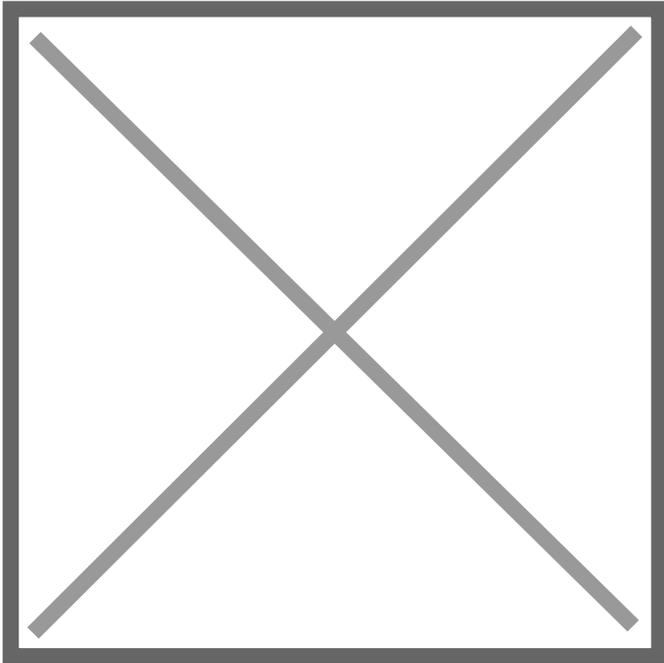
Воспоминания: изучать свои воспоминания так, словно это происходит снова и снова, изучать чужие воспоминания

Вероятность: отматывать время назад, рассчитывать вероятности событий в будущем,

останавливать ход времени.

Общий архетип: Оракул

Бесплатный совет: заводите себе особенную вещь, которая помогает определить вам в каком времени вы находитесь. Будет здорово, если вы не будете знать какое-то свойство этой вещи до конца. Тогда она не сработает в воспоминании. Например крошечная шкатулка, содержимое которой вам неизвестно.



Все о Городе

Часы Города

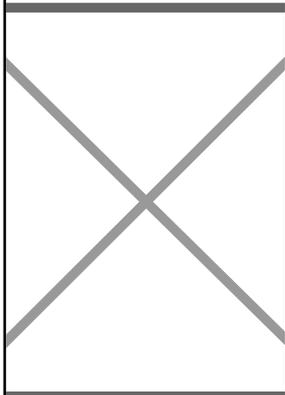
?	???	?????????????	???????	?????????
---	-----	---------------	---------	-----------

0

???????

?????

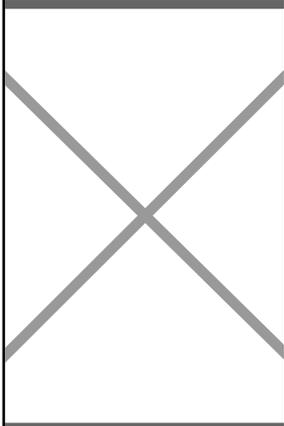
???????



Нулевой Час Города - Мотылек (кое-кто наверняка его ждал). До момента Пробуждения Великого Праотца, Мотылек таился в Саду Огней, и интерес к нему проявляли лишь избранные. В Обители не знали причин его Пробуждения и восприняли его как Апокалипсис. Однако обстановка всеобщего хаоса и разрушения для Мотылька была родной средой обитания, ведь он является Оком Бури, и потому у него возник свой собственный план.

Мотылек достиг неба Обители и бросил вызов Древнейшему из Часов - Колесу, самой циклической основе мироздания. Это был поединок Хаоса и Порядка. Нет свидетелей, которые могли бы его описать, однако в результате Колесо было низвергнуто. Также легенды говорят, что Мотылек забрал у Колеса «кожу», которую изображают в виде «отсеченной косы волос». Впрочем, те, кто могут припомнить Колесо, утверждают, что оно обладало 9-ю спицами, но никак не кожей или волосами.

Ровно в полночь Мотылек появился в

I (1)	<p>?????-?-?????</p>  <p>????? ? ????</p>		???????	<p>Дверь-в-глазу, он же Дозорный, первый Час Города после полуночи. Первый, потому большинство людей, вспоминают его первым, называя разными именами. Его аспект — Лампада, а происхождение двойственно (хотя некоторые переписывают ему и тройственное происхождение).</p> <p>Поэтому начнем с истории Дозорного, как Бога-из-плоти. Нет ни одного достоверного источника о том, кем он был при жизни. Но есть множество историй, когда смотритель брошенного маяка зажигал каждую ночь в нем свет, хотя все давно о нем забыли, чтобы корабль не сел на мель, даже если корабли не проходят по этому маршруту много лет. Или часовому, которого поставили нести пост, но не отозвали, потому что война закончилась, а поскольку не было другого приказа, он продолжает нести свою службу, веря, что кому-то это нужно. Говорят, он стоял в дозоре так долго, вглядываясь в темноту, что обрел свет внутри себя.</p> <p>За Дверью в глазу начинается вторая часть истории, о Боге-из-Света. Вероятно, усердие Дозорного было так</p>
-------	--	--	---------	---

II (2)

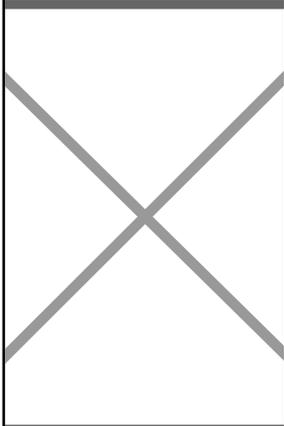
??????

?????

?????? ? ???????

Вельвет, Бархат, Мшанка - имена Второго Часа Города. Его аспекты - сердце и мотылек. Он хранит то, что пока не должно быть увиденным. Вельвет - Бог-из-крови, и потому любит жертвоприношения. Для этих целей лучше всего подходят драгоценности и тайны. Есть воровское поверье, что если кто-то пообещал хранить тайну, то он (или они, если хранителей тайны больше одного) должен написать свою клятву на бумаге, обернуть ей золотую или серебряную монету, и зарыть ее под вечнозеленым мхом, который можно часто встретить в лесах и парках. И до тех пор, пока монета с бумагой в земле, Вельвет не даст раскрыть тайну поклявшимся, а если они попытаются нарушить тайну, то подавятся собственными словами. Говорят, что Ведьма нарушила такую клятву, и ей пришлось многое заплатить, чтобы остаться в живых. С тех пор Ведьма ненавидит кошек.

Мшанка же, наоборот, любит кошек, особенно серых, они видят то, что он скрывает. Поэтому и сам он является, как

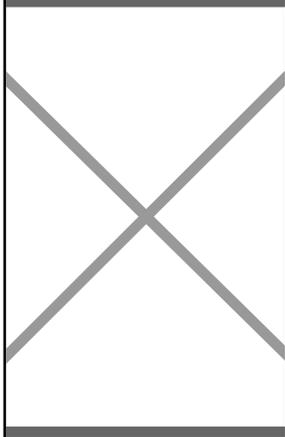
III (3)	<p style="text-align: center;">???????</p> 	?????	??????, ??? ? ???????	<p>Малахит, третий Час Города. До того как Мотылёк низверг Колесо, Малахит называли Тисовой Спиралью. И тогда в его тени блуждала Кобылица-В-Тисовых-Ветвях. Но после исхода из Обители в Город твердое дерево стало камнем.</p> <p>Малахит во все времена считался сокровищем, манящим к себе всех алчущих. Но ни сладость меда, ни богатства не принесут удовлетворения тем, кто пошел за его тусклым манящим светом. Малахит поглотит и душу, и тело алчущего, превратив его в еще один каменный цветок или ветку.</p> <p>Сложная концепция влечения, трансформации и воздаяния отсылает нас к мифам о Дафне, превращенной в лавровое дерево, Клитии, Милантее, Айоне и Нарциссе. Все они стали растениями в награду или наказание за свои желания или нежелания.</p> <p>Малахит приходит к тем, кто очень нуждается в помощи, ведомый аспектом Сердца. Но благодаря пактам Чаши и Мотылька плата за его помощь</p>
---------	--	-------	-----------------------	--

IV (4)

???????? ???? ?

????? ? ???? ?

??????



Есть поверье, что тяжелобольные чаще всего умирают в три часа ночи. И если больной дожил до четвертого часа, то, скорее всего, проживет как минимум еще один день.

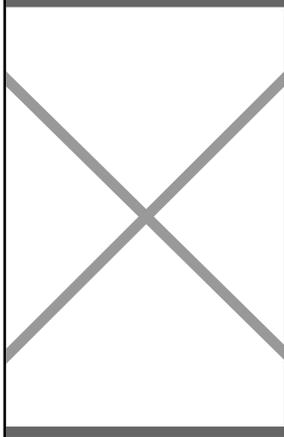
Четвертый Час Города — Громовой Ритм, или Громовая Кожа, или Неумолимое Сердце. Его аспект — Сердце, и он покровительствует мести и состраданию — двум составляющим своего аспекта. Его происхождение связывают с Кровавой Чашей и относят к временам ее конфликта с Вдьмой и Сестрой. Громовой Ритм никогда не останавливается. Именно это его свойство привело к тому, что его опасаются большинство других Часов. Если милосердие — то любой ценой, если месть — то до выжженной земли. Однажды Громовой Ритм услышал выступление бродячих музыкантов, и музыка так тронула его, что он принял обличье прекрасной девушки и соблазнил музыканта. Они прожили вместе почти год, и весь этот год продолжался их танец. Но однажды ветреный музыкант завел роман с другой девушкой. Когда Громовой Ритм об этом узнал,

V (5)

???? ????????

?????

????



Известно, что до своего вознесения она была смертной девушкой в Империи без Тени (Персии), в городе Эламе, её и нашёл Полковник, бывший в то время одним из военачальников Александра Македонского.

Итак, Пятый Час Города — Мать Муравьев, семититулованный Бог-из-плоти.

Её основной аспект — Ключ, который она унаследовала от поверженных Семи Витков, и мудрецы говорят, что свой образ она во многом скопировала у Сферы этого аспекта (одной из составляющих поверженного Часа). Но она покровительствует не тем, кто взламывает двери, а тем кто взламывает разум и тело. Говорят, что она наблюдает за Городом через бесчисленную армию муравьев, и стоит муравью кого-то укусить - Мать Муравьев получает доступ к его мыслям. В присутствии Матери Муравьев нельзя быть уверенным в том, что все происходящее реально, а не результат манипуляций с сознанием.

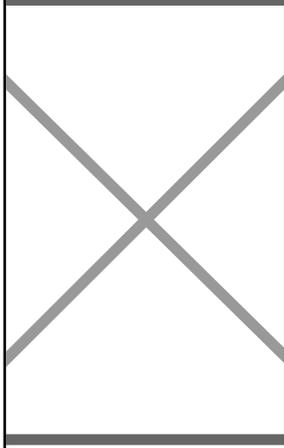
Большинство других Часов Города не

VI (6)

?????-?-?????

?????

???? ?????? ? ??????



Шестой и Восемнадцатый Часы Города. (Шесть утра и шесть вечера). Ведьма-и-Сестра и Сестра-и-Ведьма. Можно ли назвать их одним существом? Вряд ли, скорее двумя существами заключенными в одной плоти. Однако легенда гласит так: "Сестра-и-Ведьма явились на свет из двух чрев - нищего и богатого. Сестра лучше владела аспектом Сердца, и потому им была обеспечена жизнь; ведьма же лучше владела аспектом Чаши, и потому она была ненасытна."

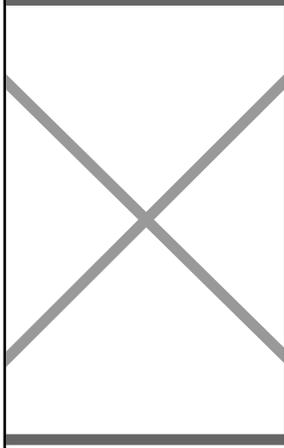
Ведьма была служительницей Алой Чаши, до тех пор, пока не обрела собственную силу. Ее можно встретить у кромки воды, где она прогуливается по ночам. Кому-то она предстает в виде прекрасной девушки, кому-то в виде старухи, истинного ее облика не знает никто. Она разгадала загадку Алой Чаши и теперь ей доступен секрет исполнения желаний. Иные говорят, что она просто узнала его у джинов. Если вам повезет, она может помочь исполнить ваше желание, если очень повезет, оно не будет вашим последним желанием. Их отношения между собой скорее

VI I (7)

?????????

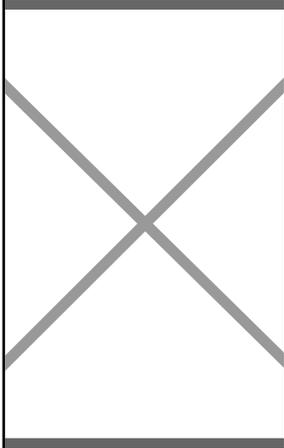
?????

???????, ????? ? ????



Полковник, а также Изувеченный Картограф, Изувеченный Трибун, Капитан со шрамами, Тысячник и Хилиарх — VII-й Час Города, связанный с 7:00 утра. Его аспекты - Грань и Зима, но Грань намного сильнее в нем. Его тело покрыто шрамами, а сам он слеп и глух, он - воплощение войны, а война не слышит мольбы и не видит жертв. Война отдает приказы. Это никак не влияет на его смертоносность. Когда-то он вел войска Александра Македонского. Он сражался на каждом из континентов и не проиграл ни одного сражения.

Часы поручили ему охрану Обители, а позже — Города. Но после того как Полковник изучил то, что находится на самом дне, он принес дурные вести. Полковник сообщил остальным, что они обречены, если не найдут что-то еще. Он оставил охрану своим ученикам, которые его ненавидели. Он ушел в снежную бурю, но Часы знают, что он жив и его влияние в Городе сохраняется. Так началась экспансия Полковника. Его храмы иногда пахнут порохом, но все чаще - снегом.

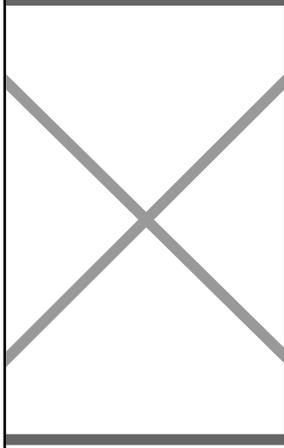
VII I (8)	<p style="text-align: center;">?????? ??????</p> 	?????	?????, ????? ? ??????	<p>Львиный Кузнец, Восьмой Час Города, воплощающий аспекты Кузни и Грани. Когда-то он был человеком. Его образ победителя львов, отраженный в его имени, отсылает нас к Гераклу. Есть версия, что он не был Гераклом сыном богов, а был сыном Александра Македонского, тоже Гераклом и тут имеет место путаница. В то же время, легенды гласят, что Тайну Предательства Кузнец узнал от Короля Королей (Вероятнее всего Ксеркса 1, жившего несколькими столетиями ранее). Когда ему было уже достаточно лет, он отправился в королевство Персеид, чтобы учиться у Полковника, присягнув ему на верность. Много лет спустя он отрёкся от обетов, данных Полковнику и предал его, открыв Тайну Предательства, и теперь она известна им обоим. После чего началось бесконечное соперничество между Полковником и Львиным кузнецом — известное как Свражество, в котором состоит и вторая ученица Полковника - Мать Муравьев. В Обители силы Львиного Кузнеца раскрылись в полной мере. Он сделал Кузню в жерле вулкана, и</p>
-----------	--	-------	-----------------------	--

IX (9)

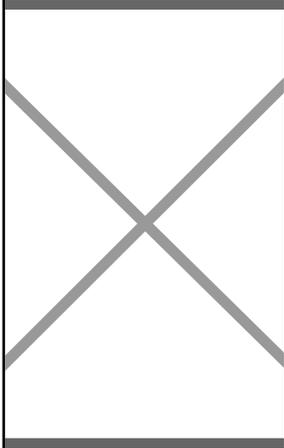
???????

?

????



Когда-то, когда порядок вещей в мире был правильным, души людей после смерти попадали в Серые Земли. В центре Серых Земель, окруженный бурей стоял город - Стигия. Там души могли найти три своих финала: вознесение (прямо в Славу и Свет), забвение (возвращение в новую жизнь) или развоплощение (полное стирание со страниц мироздания). Процесс этот был налажен практически безупречно. Создателем Серых Земель иногда называют Ньярлатхотепа. Впрочем сейчас сказать сложно, но за установленным порядком Посмертия следил его сын Танатос. Но было и еще одно существо, живущее в Стигии. Всезнающий, Избранный Владыка Стигии, Судья Последней Инстанции. Он выбирался из числа душ погибших Вечных сроком службы на несколько столетий. Его главная задача была в том, чтобы выступать в роли судьи по апелляционным вопросам Посмертия. (Были на нашей памяти и положительные решения на этом суде, когда прошение было удовлетворено).

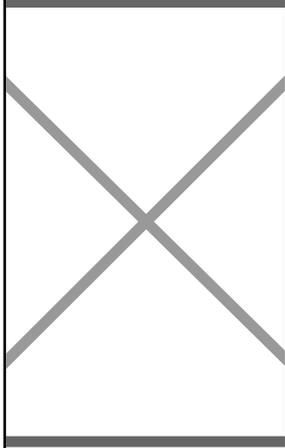
X (10)	?????-?-????? 	?????	???? ? ????	<p>После описания предыдущих Часов может возникнуть вопрос - а что же, все Часы такие враждебные и жуткие?</p> <p>Пожалуй есть Часы о которых говорят в основном хорошее. Один из таких Часов Ворон-с-берега, десятый Час Города. Знающие говорят, что найти с ним встречу достаточно просто. Для этого необходимо в безлюдном месте на берегу Финского залива, желательно при свете луны, закопать дорогую для вас вещь. А после Ворон сам вас найдет. Ворон загадает загадку, и если вы ответите правильно Ворон даст ответ на ваш вопрос.</p> <p>Те, кто имел такую встречу, говорили что Ворон отвечает на вопросы точно, подробно, а его советы способны изменить жизнь спрашивающего. О Вороне-с-берега отзываются, как о добром Часе, который любит помогать людям. Правда каждый, кто о нем рассказывает сумел отгадать загадку... А других историй никто и не слышал.</p>
--------	--	-------	-------------	--

XI (11)

?????????

????

???????, ????? ? ????



Одиннадцатый Час
Города - Мениската,
Зеркальная
Королева, Ночное
Солнце.
Ее аспекты:
Лампада, Кузня и
Ключ. При Солнце-в-
зените она была его
ночным
заместителем.
После гибели своего
покровителя
Мениската начала
вести свою, только
ей известную игру.
Формально, она в
ходе в пантеон
Церкви Вечного
Солнца, но ее почти
невозможно
встретить в храме.
В то же время, есть
слухи, что ее покои
находятся на самом
видном месте в
Городе.

Мениската владеет
тайной Луны и
Зеркал. Говорят в
ясную ночь, если
обратиться к луне,
то Мениската
услышит просьбу. В
ее власти заменить
зеркальной копией
любого, кто об этом
попросит. Копия
выглядит и ведет
себя почти также
как оригинал, но она
в прямом смысле
является
зеркальной.
Поэтому
большинство таких
копий - левши.
Изменения в
поведении тоже
заметны не сразу,
но они есть. Все
зеркальные копии
служат Меникате.

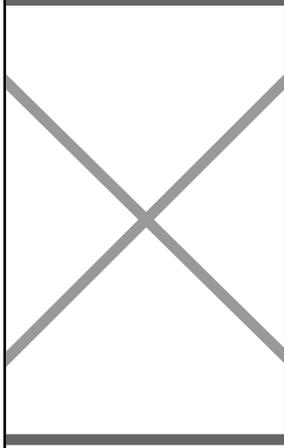
Кто же может
попросить о
подобном? Если вы
устали от своего
персонажа, но не

XII (12)

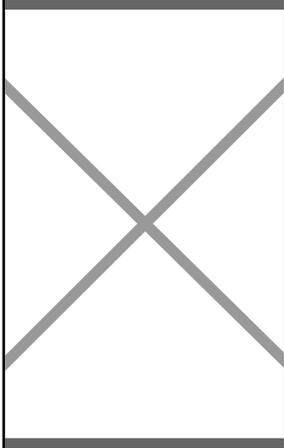
?????-?-????????

???? ? ???

?????? ? ???



А пока расскажу про еще один Час. Точнее даже про несколько. Когда-то, как я уже упоминал, Часов было больше. Одним из них было Солнце-В-Зените. Самый могущественный Час олицетворяющий чистый и всепроникающий Свет. Но это Час был уничтожен. Тело Солнца-В-Зените до сих пор лежит в земле Города. Говорят, что процесс его разложения (в первую очередь духовного, конечно), породил монстров. Знающие называют их Червями. Но речь сегодня не о них. Смерть Солнца-В-Зените дала начало несколькими новым часам. И сегодня речь пойдет о Солнце-В-Лохмотьях. 12ый Час Города Солнце-В-Лохмотьях. Этот час порожден самой смертью своего предшественника. Он воплощает неотвратимый итог, отсутствие надежды, забвение, которое может стать единственной наградой за мучения при жизни. Говорят, умирая в Городе, последние, что видит перед своими глазами умирающий - это кровоточащие Солнце-В-Лохмотьях. Именем этого Часа становится только тот, кому каким-то немислимым чудом удалось избежать

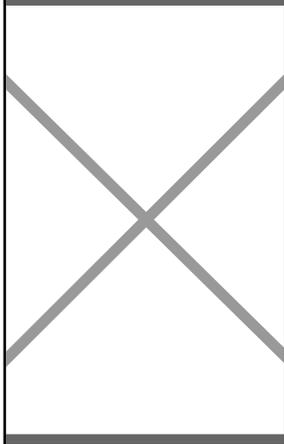
XIII (13)	<p style="text-align: center;">?????? ??????</p> 	??????	???? ? ????	<p>Рогатая Секира — один из Часов , связанный с часом XIII, или 1:00 дня. Ее Аспекты — Ключ и Зима . Она — последний выживший Бог-из-Камня, это те Часы, которые появились до человечества. Ее сфера - защищать, разделять, отмерять и обрубать. В некоторых легендах ее связывают с римской богиней Кардеей. Это старый страж этого мира, очевидно направляющийся со своими задачами. Только Бархат поддерживает контакт с этим часом и знает его секреты. Секира стоит отдельно от остальных Часов, можно сказать, что она к ним враждебна. Возможно ей еще хватит сил, чтобы убить любого из Часов, но сразу после этого оставшиеся ее уничтожат. Несмотря на вражду с Мотыльком (за разрушение Колеса), с Близнецами (за их стремление объединять то, что разделено), мудрецы предсказывают, что в своей последней битве Секира сойдется с Венценосным Наростом. И исход этой битвы не определен. Секира снисходительна к младенцам, и не переносит вампиров.</p>
-----------	--	--------	-------------	---

XIV (14)

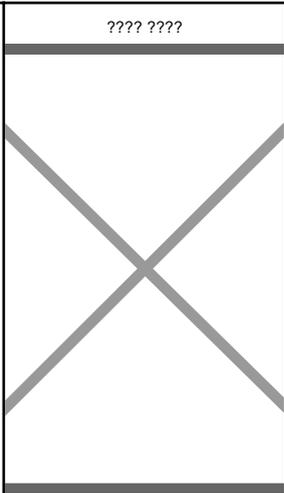
?????????

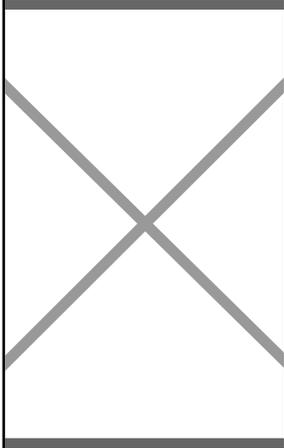
????

???? ? ???



Мадругад — один из Часов , связанный с часом XIV, или 2:00 дня. Ее Аспекты — Кузня , Лампада и Зима . Она — одна из четырех потомков Солнца-в-Зените и центральное божество Церкви Вечного Солнца. Иногда в Городе можно встретить статую или памятник, лицо на котором стерлось, а плита с подписью отсутствует. По легенде - каждый такой памятник знак ее присутствия. Когда Солнце-в-зените был жив, Мадругад была проводником в мир мертвых, в Серые Земли, и являлась только за теми, кто чист душой, чтобы помочь им миновать бурю. Мы знаем, что у живущих в Городе более нет шансов на благополучное посмертие. Однако, если вы были чисты душой, помогали нуждающимся в помощи, защищали слабых или пожертвовали своей жизнью ради другого, Мадругада все еще может вам кое-что предложить, чтобы спасти вашу душу из лап Паука. Поэтому проходя мимо статуи без лица, знайте, что это напоминание о том, что в Городе еще есть светлые души.

XV (15)	<p>???? ???? </p>	?????	????	<p>Кровавый Грааль, Алая Чаша - пятнадцатый Час Города. Воплощение соблазнов и желаний. Очевидно, что его аспект - чаша.</p> <p>Грааль скрыт от глаз внутри каменного алтаря. Но если тот, кто пришел достоин, Грааль появится перед ним. Грааль - исполнитель желаний, их повелитель. Но, как Бог-из-крови, более того самый могущественный среди кровавых богов, он потребует своей платы.</p> <p>Говорят, что иногда из Грааля можно выпить той воды, которая позволит не испытывать более жажды. Но как правило, выпив из Грааля однажды, жажда более не отпустит тебя никогда, пока не вытащит из тебя душу.</p> <p>Грааль не деятельный Час, он просто существует. Те, кто хотят ему служить, сами его находят, слыша безмолвный зов в виде желания, страсти, одержимости.</p>
---------	---	-------	------	--

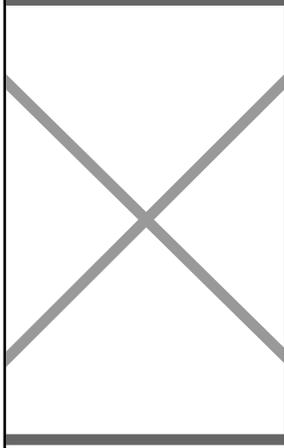
XVI (16)	?????????? ???? 	?????	????? ? ????	<p>Шестнадцатый Час Города - Разделенный Волк. Еще один Час появившийся в момент смерти Солнца-в-зените из его крови и боли. Он властвует асpekтами Грани и Зимы. Его ведет безграничная ненависть и жажда разрушения. Этот Час создан для того, чтобы обрывать нити судьбы. Самая большая тайна Разделенного Волка - более всех живущих - он ненавидит самого себя. Он покровительствует жестоким и отчаявшимся людям, презирая любую жалость, слабость и сожаления.</p>
----------	--	-------	--------------	---

XVII (17)

?????????

?????

??????? ? ?????? ??????



Скиталеца, семнадцатый Час Города. Она покровительствует всем, кто идет по миру, не имея своего дома. Бродячим торговцам, бродячим музыкантам, артистам, книгоочем и просто бродягам. Она сама часто принимает обличье странного бродяги. Если вам довелось встретиться с этим Часом до заката, у вас есть шанс приобрести совершенно уникальный предмет или знание. При этом в замен вы можете отдать как свой кошелек, так и просто интересную историю. Но если вы встретили Скиталицу после захода солнца и не успели вовремя укрыться, вы навсегда забудете дорогу к своему дому и отправитесь в свое вечное странствие. Ее аспекты - Мотылек, Тайные Знания и Время.

На ее портретах часто изображают жевала, как у насекомого. Что говорит о ее близком родстве с Матерью Муравьев.

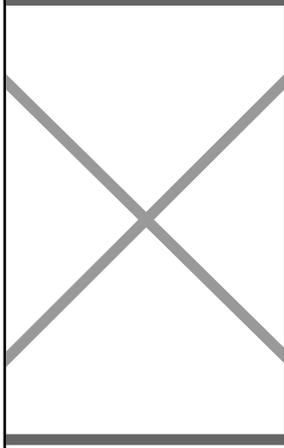
Она считается молодым Часом, и она никогда не была в Обители, но благодаря тому, что ее дороги лежат во всех временах и реальностях, ее познания о мире столь обширны, что

XVIII (18)

??????-??????

?????

????? ?????? ? ????



Шестой и Восемнадцатый Часы Города. (Шесть утра и шесть вечера). Ведьма-и-Сестра и Сестра-и-Ведьма. Можно ли назвать их одним существом? Вряд ли, скорее двумя существами заключенными в одной плоти. Однако легенда гласит так: "Сестра-и-Ведьма явились на свет из двух чрев - нищего и богатого. Сестра лучше владела аспектом Сердца, и потому им была обеспечена жизнь; ведьма же лучше владела аспектом Чаши, и потому она была ненасытна."

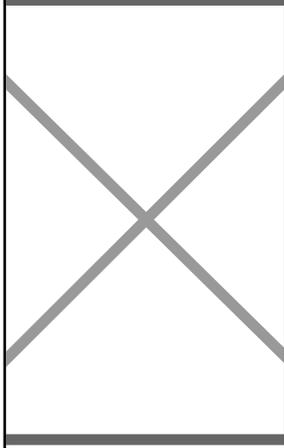
Сестра когда-то была младшей дочкой властителя огромной империи, принцессой. Неизвестно почему отец захотел принести ее в жертву - кто-то говорит, ради удачи в битве, а кто-то чтобы закончилась засуха. Так или иначе ей удалось спастись... или почти удалось. Сестра покровительствует врачам и всем кто связан с помощью больным. Она милосердна, и заботлива. Правда иногда ее забота выходит за рамки разумного. Также сестра хранит у себя воду из лунного колодца в Обители, которая меняет свои свойства в различные фазы

XIX (19)

????????

???

??????? ? ???



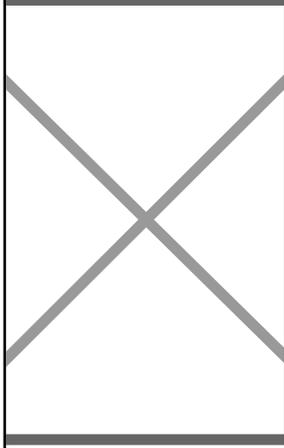
Цветовод, или
Бесцветный Король -
XIX Час Города, его
время 19-00. Его
аспекты Чаша и
Лампада -
удивительное
сочетание,
самоуничтожение,
через наслаждение.
Это младший Бог-из-
света, рожденный
не солнцем, а
Кузней Дней.
Долгие годы, Часы
относились к нему
как одному из самых
жалких Часов - он
пытался дойти до
пределов
саморазрушения
достигаемых через
самые запретные
удовольствия. И все
же он уступал
Граалю в понимании
искушений и Двери-
в-глазу в
жертвенности.
Изначально
"Цветовод" - было
скорее насмешкой,
говорящей, что его
максимум - это
золотые цветы в
Саду Огней.
Все изменилось
когда Цветовод
нашел Предел Боли.
Оказалось, что там
где наслаждение и
боль
саморазрушения
доходят до
максимальной точки
- исчезают цвета.
Так в Обители
появилась
Бесцветная Река - ее
вода способна
смыть все аспекты,
очистить даже то,
что было самой
грязью, превратить
любое существо в
чистый лист, даже
если прежде он был
Мастером Аспектов
или даже Вечным. В
этом сила
Цветовода. (Он в
буквальном смысле

XX (20)

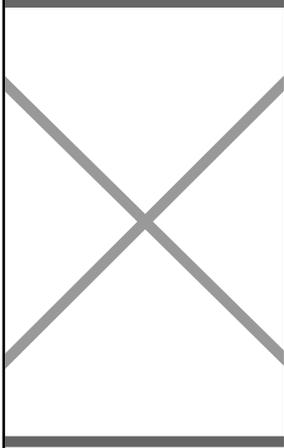
????? ????

????

??????? ? ????



Сегодня я расскажу о совсем уж странном Часе Города. Кузня Дней - восьмой Час Города и самый старый из ныне живущих, соответствующий восьми часам вечера, когда очередной день сменяет ночь, чтобы выковать новый день. Этот час символизирует постоянные изменения. Его аспект Кузня, что говорит о том, что все изменения должны быть к лучшему. Однако бракованные вещи можно и сжечь. Этот Час смотрит на вас, когда ваши параметры растут. Получив покровительство этого Часа можно начать совершенствовать себя быстрее прочих. Именно через покровительство Кузни Дней и Полковника, Львинный Кузнец стал Часом Города (но про него, Полковника я расскажу отдельно). Из серьезных вмешательств Кузни Дней в жизнь человечества, можно назвать Войну Дорог в 14-15 веке, когда несколько Бессмертных, называющих себя Детями Прирученного Пламени, получили благословение этого Часа и попытались завоевать мир. Но с тех пор, Кузня Дней не давал своих столь выраженных

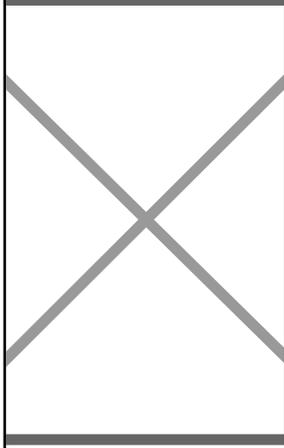
XXI (+)	<p>???????? (?????????)</p> 	?	???? ? ?????	
XXII (+)	??? (????????)	????	??? ? ???	
XXIII (+)	????? ???? (?????????)	?	????, ??? ? ???	

XXIV (21)

??????????

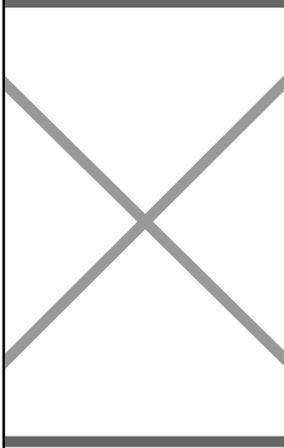
?????

????



Греческий миф об Арахне рассказывает о соперничестве между смертной ткачихой Арахной и богиней мудрости и ремесел Афиной. Арахна, гордая своими навыками, бросила вызов Афине на состязание в ткачестве. Когда Афина приняла вызов и создала великолепное полотно, показывающее силы богов, Арахна ткала сцену, высмеивающую богов. Несмотря на её мастерство, Афина разгневалась на дерзость Арахны и подвергал ее мучениям, которые привели к тому, что Арахна покончила с собой. Но Афина вернула ее к жизни и в наказание превратила её в паука, и с тех пор Арахна ткёт паутину.

Восставший Паук
24ый час Города соответствующий 21-00. Он воплощает в себе мастерство, стремление к совершенству, хитрость, ненависть и презрение к богам, отчаянную жажду мести и, как следствие, власти. Сети паука оплетают все небо Города, но серая паутина сливается с серыми облаками, и потому заметна только тем, кто умеет видеть.

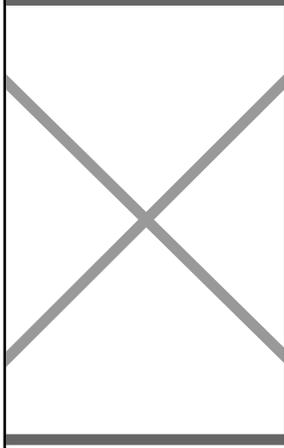
XXV (22)	<p style="text-align: center;">?????????? ??????</p> 	?????	???? ? ????	<p>В 1891-1892 году голод в России поразил около 50 миллионов крестьян, в том числе и на Украине, погибло по разным данным до 3 млн человек. Именно это событие привело к популяризации идей коммунизма, социализма и анархизма. Говорят в этот период в Городе обрел свои силы один из самых опасных Часов. Коронованный Нарост, 25ый Час Города - в отличии от Восходящего Паука он жаждет не превосходства, не стремится переиграть противника, даже полное подчинение не удовлетворит его жажды власти. Только когда объект его интереса становится подобен ему самому, он испытывает временное удовлетворение. Его царство - мир равных, одинаковых и безликих, объединенных единым стремлением ради самого стремления. Цветовод уже определил, что скоро этот Час станет красным. Коронованный Нарост внушает страх даже некоторым другим Часам Города.</p>
XXVI (23)	???????? ??????	?????	???? , ?????? ? ????????	

XXVII (24)

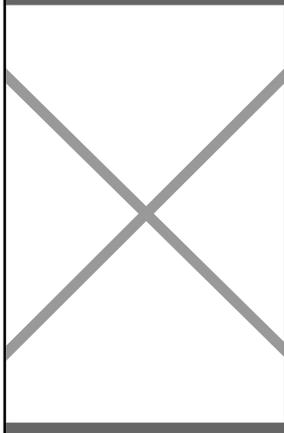
????????-??????

?????

??????? ? ????



Кобылица-в-Тисовых-Ветвях, 27-й час города. Еще один из Древних Часов. Когда-то она жила в Лесу, недалеко от Храма Колеса, и была хорошо знакома с его жрицей. Спонтанная, любознательная и дикая сила природы — это изначальная суть Кобылицы. Но времена изменились, и Колесо было низвергнуто. Все союзники Кобылицы-в-Тисовых-Ветвях ныне мертвы. Говорят, что годы одиночества превратили её спонтанную, природную непосредственность в тяжкое безумие. В Городе почти нет лесов, и также мало осталось места для Кобылицы. Я хотел бы сказать, что это добрая лесная нимфа, обладающая силой аспекта Мотылька. Но боюсь, в Городе вы можете найти лишь непредсказуемого безжалостного сатира. Спонтанность стала хаосом, женственность — похотью, любознательность — сарказмом. Такова печальная история Кобылицы-в-Тисовых-Ветвях, Часа природных сил Города, которую вы можете прочесть в темных глазах Мотылька.



28-й Час Города — Свидетель. Его аспекты — Лампада и Тайные Знания. Он является в виде духа, состоящего из дыма и теней. Это Бог-из-Нигде. Он прибыл сюда, чтобы запечатлеть рассвет и падение земной цивилизации. Он посланник Азатота, тот, кто запишет в своей книге историю человечества, поставит точку и вернётся в своё Негде, чтобы поставить книгу на полку, рядом с другими летописями стёртых цивилизаций.

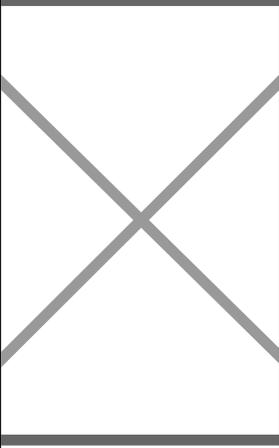
Говорят, его дар — это особая книга. Её может получить только Мастер Тайных Знаний. Если он её получил, то обязан её написать. Самым известным автором подобной книги был Абдул Альхазред. Однако были и другие авторы таких книг (на сегодняшний день их четыре, и две из них написаны персонажами игроков). Эти книги навсегда останутся во всех мирах. Их нельзя сжечь или порвать. Через миллионы лет, когда погаснет солнце, Свидетель будет перечитывать эти книги.

У Свидетеля нет общих дел с другими Часами. Он взял на себя роль Часа лишь потому,

Сегодня начну говорить о терминах. Если мы условно называли Обитель Вторым Уровнем Мира Грез, то Славу (или Свет) следует считать Третьим, недоступным уровнем.

Все Боги-из-света так или иначе связаны с этим местом. Но что это вообще такое? Известно лишь несколько легенд о людях, достигших Третьего Уровня Мира Грез. Одна из них – о проповеднике из Вифлеема – известна всем. Вторая легенда утрачена: имя героя стерто, а сам он, подобно бетлеhemскому проповеднику, не вернулся назад (хотя эта информация не подтверждена).

Однако есть одно божество, для которого переход через Славу в оба стороны не составляет труда. Это 29-й Час Города – Свечница. Бог-из-негде. Её аспекты остаются загадкой, но известно, что она, наряду со Свидетелем, обладает знанием более чем трёх аспектов, что указывает на её неземное происхождение. Сфера её влияния выходит за пределы Города.

? (30)	?????	?????	?????	
‡ (31)	?????-?-?????	????	?????	
‡ (32)	????? ?????	?????	???????	
‡ (33)	???????	?????	???????	
‡ (34)	<p>????-?????</p> 	?????	?????, ????, ?????? ?????? ? ?????	
‡ (35)	?????	?????	????, ?????	

????-??-????? (?????? ???? ?????, ????????? ???? ??????????)

???????????? ???? - ??????? **?????????????**
 ?????????? ???? - ??????? **?????????????** ?????????? ??????
 ??????????-?-?????? - ??????? **?????????????** ??????????
 ??? ???? ???? - ??????
 ?????????? - ??????? **?????????**

????-??-????? (???, ?????? ??????????)

?????????- ??????? **?????????** ???? **?????**,
 ??????? ???? - ??????? **?????????** ????
 ??? ???? - ??????? **?????????** ????,
 ??????-?-????? - ?????????? ??????
 ??????-?-????? - ??????? **?????????** ????
 ??????? - ??????? **?????????????????????** ??????
 ?????? - ??????? **?????????** ??????

????-??-????? (???? ???? ???? ??????)

?????? ???? - ??????? **?????????**
 ?????? - ??????
 ?????? ???? - ?????? - (??? ???? ??????-?-?????)
 ??????? - ??????
 ?????? - ??????

????-??-????? (?????? ??????-?-?????, ?????????? ????)

????? ???? - ?????? ??????? ?????,
???????? - ??????? ?????????? ??????
????????? - ??????? ??????? ????
????????? - ??????? ??????? ?????
??????-?-????? - ?????

???-?-???? (??? ?????????? ? ?????????? ??????????????)

?????? - ?????? ???? ????
??? ??? - ?????? ???????
?????????? ???? - ?????? ???????
????? - ?????? ???????

??? ?????????? ??????????????:

?????-?-???????? - ??? ? ??? - ?????? ???????
???????? ???? - ????? ? ??? - ?????? ???????
?????-?-???? - ????? ? ??? - ?????? ??????? ?????

??? ?????????????? ??????????????

???????? ???? ????
?????- ???? ???? ???? ????
???????? - ?????

Легенды разных времен +
хайлайты

Концепция Безумия Древних. Джон Ди, Лондон (3 год Эпохи Холода)

Концепция Безумия Древних. Джон Ди, Лондон (3 год Эпохи Холода)

Средний человек после 70-80 лет начинает сильно терять свои умственные способности. Отчасти это вызвано старением его мозга и организма, но отчасти и тем, что он накопил слишком много знаний, чтобы пользоваться ими эффективно.

Предположим, что мозг и организм будут более совершенны и не подвержены старению. Сколько тогда лет сможет продержаться сознание в своем здоровом состоянии? 200 лет, 500, 1000? Полагаю, что это самая верхняя планка, опираясь на немногочисленные имеющиеся примеры. После нее количество логического и эмоционального опыта станет так велико, что Сознание начнет совершать ошибки в логике, в эмоциях и в восприятии.

И так, если ресурс Совершенного Воплощенного Сознания не более 1000 лет, а некоторые существа живут практически вечно (в прямом смысле миллионы лет), как же им сохранить свое сознание и способность функционировать?

Рассмотрим несколько теорий:

Сон или смерть - суть этих процессов схожа, т.к. в обоих случаях наше сознание не отождествляется более с физическим телом. Однако сон в этой связи имеет гораздо больший потенциал. Мы знаем, что после смерти душа, медленно, но неминуемо приходит к тому же безумию, если не уходит дальше. А в случае со сном, существо более не обязано являться самим собой. Значит у его сознания нет задачи хранить накопленные знания. К примеру, если бы в своем Сне я осознавал себя гигантским Колесом, я бы мог вращаться тысячи лет, без вреда для своего основного сознания. Но этот способ имеет один существенный минус. Спящий не должен пытаться влиять на тот мир, где он засыпал, иначе он неминуемо придет к Осознанности, а Осознанность это состояние в котором ресурс нашего сознания расходуется. Выходит, что если вы, будучи Великим Древним решили выбрать этот путь, и хотите сохранить свой рассудок, то из всех миллионов лет вашей жизни у вас есть лишь около 1000 лет бодрствования. В противном случае Безумие начнет брать верх.

Забвение. Именно этим способом пользуются бессмертные души людей, если мои представления о них верны. Каждое воплощение, цикл мы начинаем все с чистого листа. Никаких воспоминаний, накопленного эмоционального опыта, боли. Но и минус этого варианта очевиден - необходимо начинать все с самого начала. Впрочем такой ли это большой минус, ведь каждый раз есть возможность сделать все лучше, или хотя бы иначе.

Разделение

Феномен коллективного, или разделенного сознания до сих пор не изучен мной до конца. Однако он крайне распространен среди цивилизаций других миров. Но если следовать принципу, что малое всегда подобно большому, то можно предположить, что не только примитивные существа могут объединяться, для того, чтобы стать более совершенным сознанием. Так, например Ми Го, по одиночке обладают сознанием шестилетнего ребенка, но в большой стае они способны решать задачи недоступные человеческому пониманию. С высокой долей уверенности, я предполагаю, что внешние боги, живущее, возможно, миллиарды лет используют именно этот способ сохранения своего сознания. Для этого не требуется слишком много частей, как в улье пчел. Полагаю, что даже десяток участников коллективного сознания никогда не бодрствующих одновременно уже позволяет продлить существование сознания по крайней мере в сто раз.

Выводы: не один из приведенных методов не позволяет существовать Сознанию бесконечно долго. Однако объединяя эти методы, мы можем получить практически вечное сознание. Попробую привести пример. Условное Божество разделило свое сознание по 12 своим Служителям. Служители действуют по очереди, при этом основное время они спят, пробуждаясь лишь для активных действий. Допустим соотношение времени сна и бодрствования у каждого служителя один к десяти. Таким образом цикл жизни каждого служителя около десяти тысяч лет, после чего он подвергается забвению и перерождению. Циклы жизни распределены равномерно, чтобы слишком много служителей не перерождались одновременно. В крайнем случае Условное Божество может пробудить всех своих служителей и обрести свою истинную мощь, расходуя при этом ресурс своего сознания в двенадцать раз быстрее.

Такая система сохранения сознания кажется мне почти совершенной. Я бы добавил лишь один элемент - 13 служителя, который никогда не просыпается. Он хранит все знания, всех воплощений каждого Служителя. Он является архивом памяти Условного Божества, и божество использует его только через оболочку сходную с Миром Грез.

Такая схема сохранения Сознания способна существовать практически бесконечно.

Если кто-то из Божеств сочтет мои записи о сохранении сознания полезными, и захочет поблагодарить меня, или обсудить данную концепцию, то прошу обращаться по адресу: *первый уровень Мира Грез, Лондон, Саутуарк, Сити-холл, Кабинет Мастера Ди, октябрь Зтого года Эпохи Холода.*

Классификация демонов

Роберт Флетчер, 1957 год, Британия

По статусу:

1. Трикстер - мелкое, но опасное в Мире Людей создание
2. Воин - опасное существо, единственной целью которого является убийства
3. Специалист - более хитрый демон, способный к сложной магии
4. Демон-принц - крайне опасный демон, сравнимый по силам с малыми божествами и Старшими

По внешней форме:

1. плазмод,
2. инсектоид,
3. зверь,
4. человек,
5. миф.

Чаще всего форма гибридная.

По природе:

1. Пришедший из небытия (демон порожденный одним из Великих Древних)
2. Пришедший из глубокого космоса (инопланетянин)
3. Мертвый жрец (ранее был человеком, поклоняющимся Древним)

Специалисты: порталы, ритуалистика, крафт, поддержка, соблазнение, метоморфизм, психический контроль, телекинез, флора, некромантия, пирокинез, чудотворчество.

Трикстеры: карлик, бес, зверь, насекомое, плазмод, каракатица.

Воины: хищные звери, гуманоиды, шаготы, чешуйчатые, джины, тени, молнии, огненные, люди.

217_2_1636221540_s.jpg images.jpg

db657446f505315c1d478d93be1r--kukly-i-igrushki-malenkij-demon-ioshi.jpgraimon-demon-1.webp