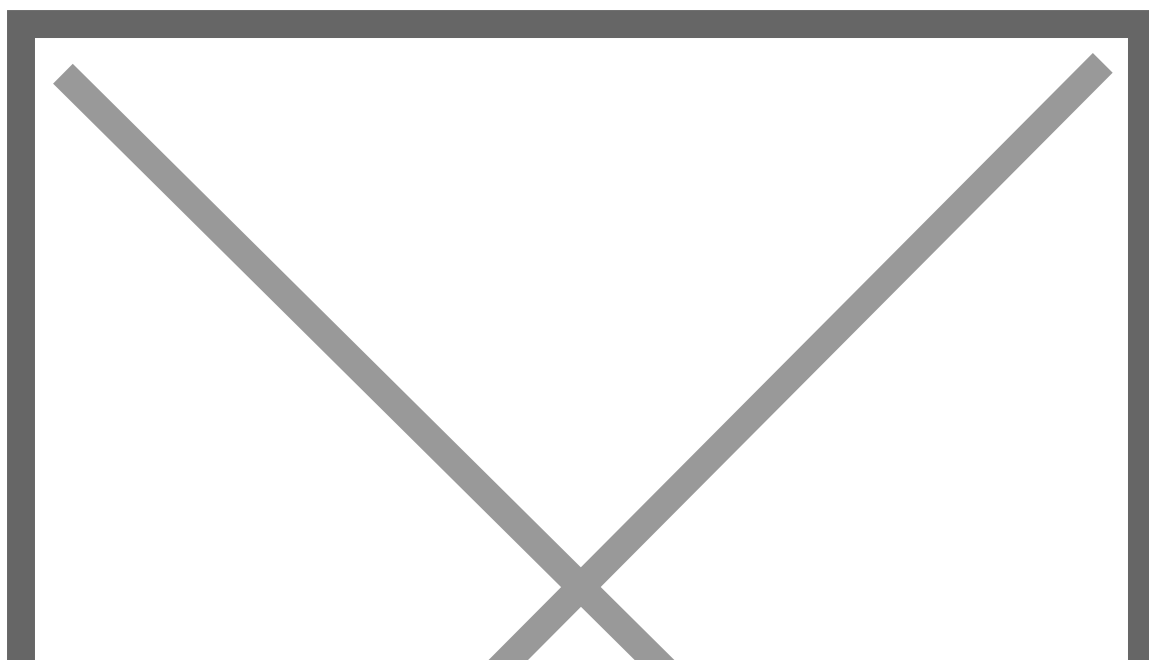


# Аспекты гайд.

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 сфер (семи, двух и еще одной).

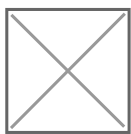
“ Лед зимы растопило горячее Сердце  
Сердце наполнило своей кровью Чашу  
Из крови в Чаше родились Мотыльки

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.

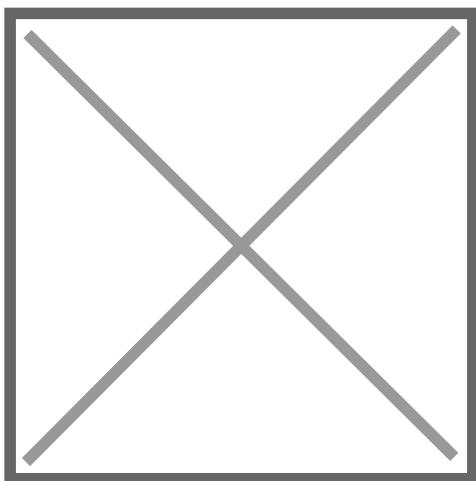
Смерть: чувствовать призраков, контролировать призраков, поглощать призраков.

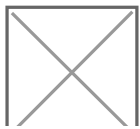
**Лунный архетип:** Фараон мертвых земель

**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.

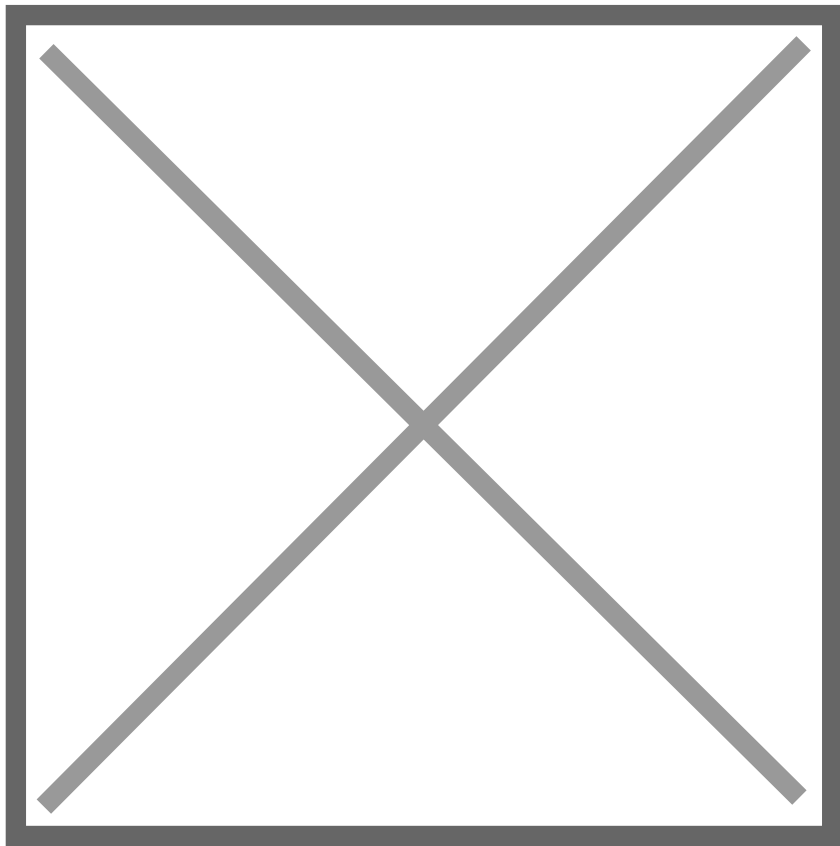
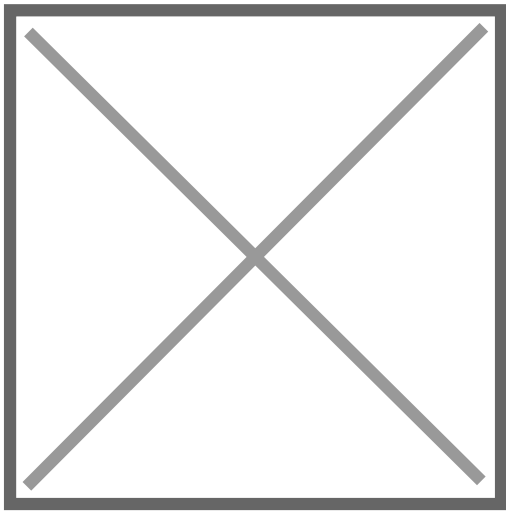
Сострадание: почувствовать боль, забрать боль, вылечить боль, вернуть жизнь

**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

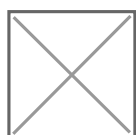
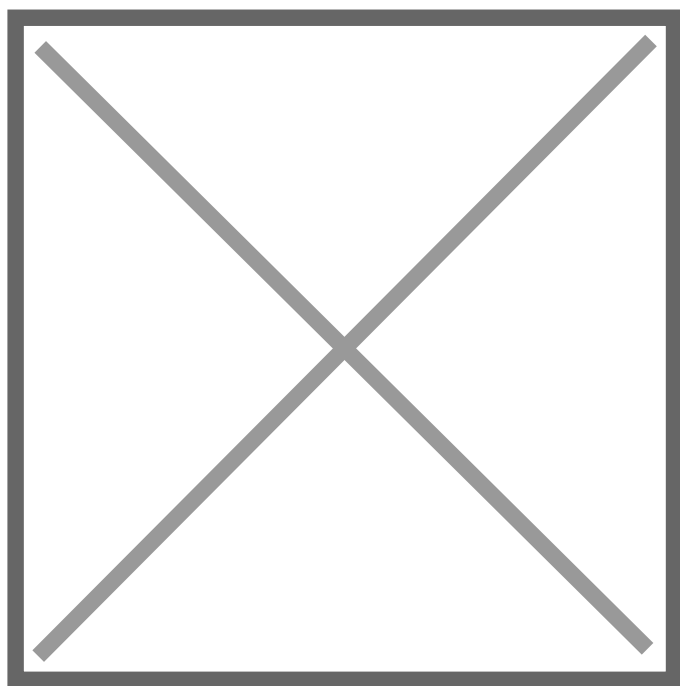
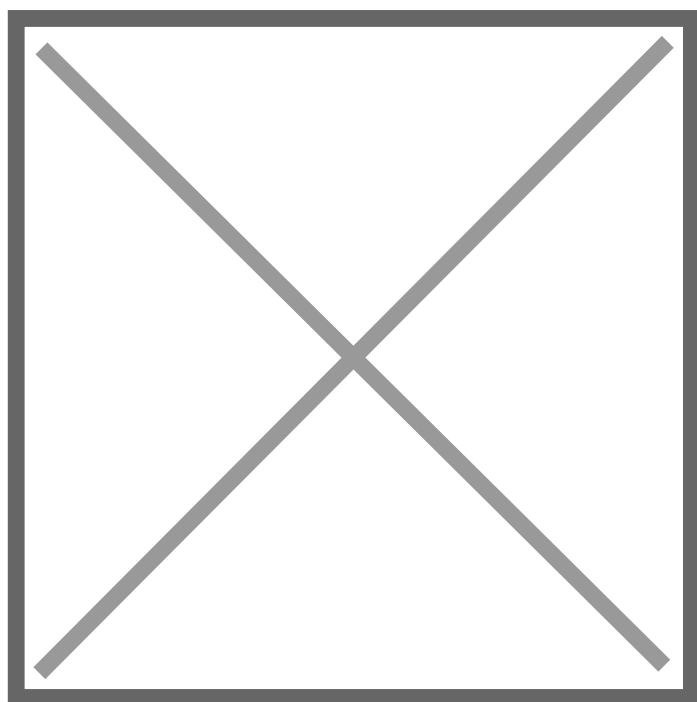
Алхимия: понимать состав веществ, создавать вещества, создавать магические составы, магия крови

**Лунный архетип:** Королева проклятых

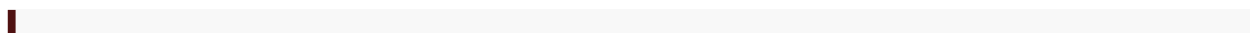
**Солнечный архетип:** Великий учитель

**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

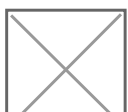
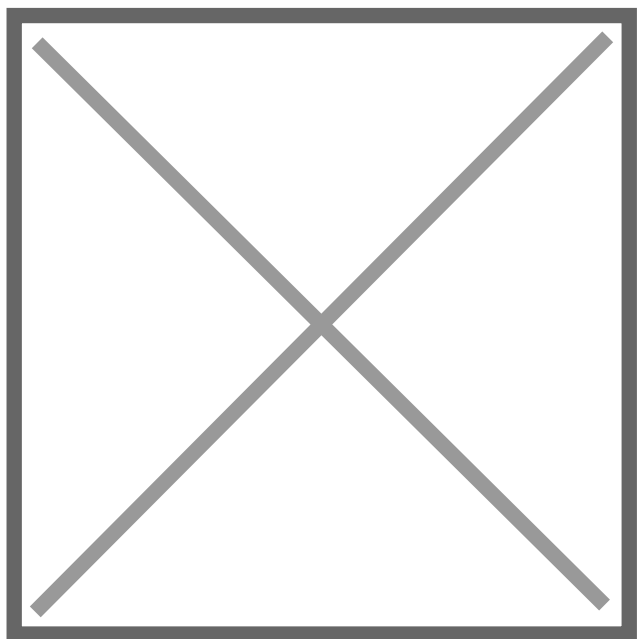
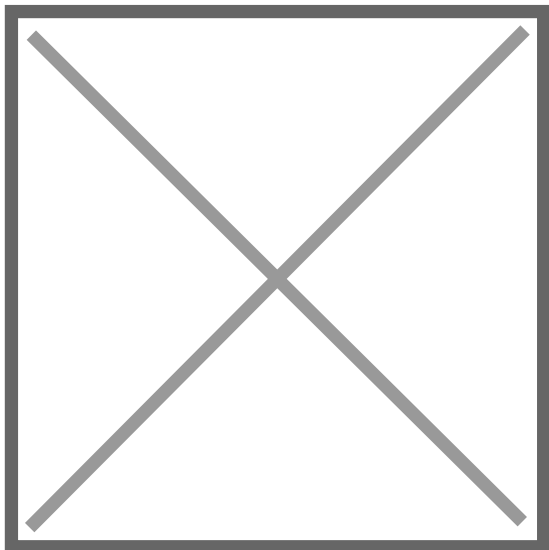
**Влияние на личность.** Легкомыслие, творчество, спонтанность - обычно так описывают адептов Мотылька, те, кто смотрят на них со стороны. Но Мастера Аспектов знают, что причина такой легкости, в глубоком служении жизни и самоотречении. Эту концепцию хорошо сформулировал Карлос Кастаньеда в своей книге “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

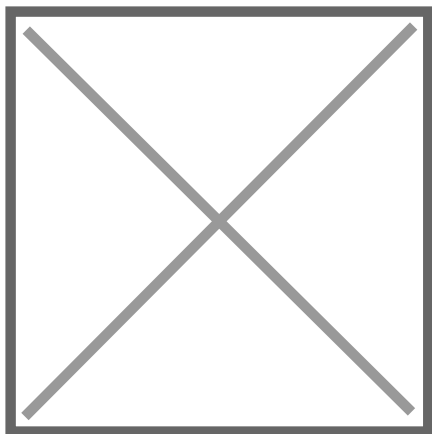
Убежденность: чувство магии, чувство слабостей, стальная воля, зрение во тьме.

**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

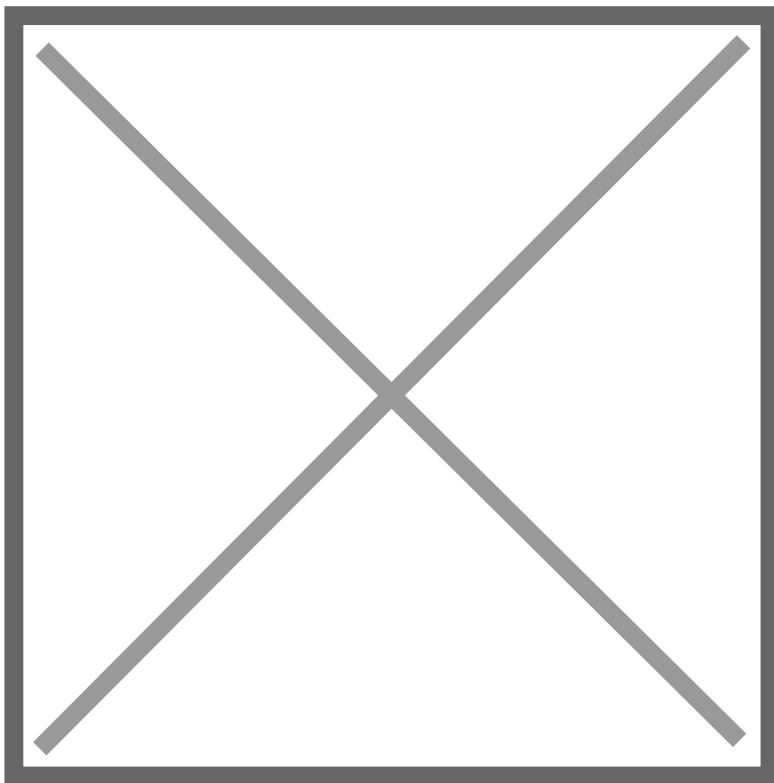
Ремесло: понять устройство, улучшить или починить устройство или предмет, модифицировать магией предмет, общаться с устройствами.

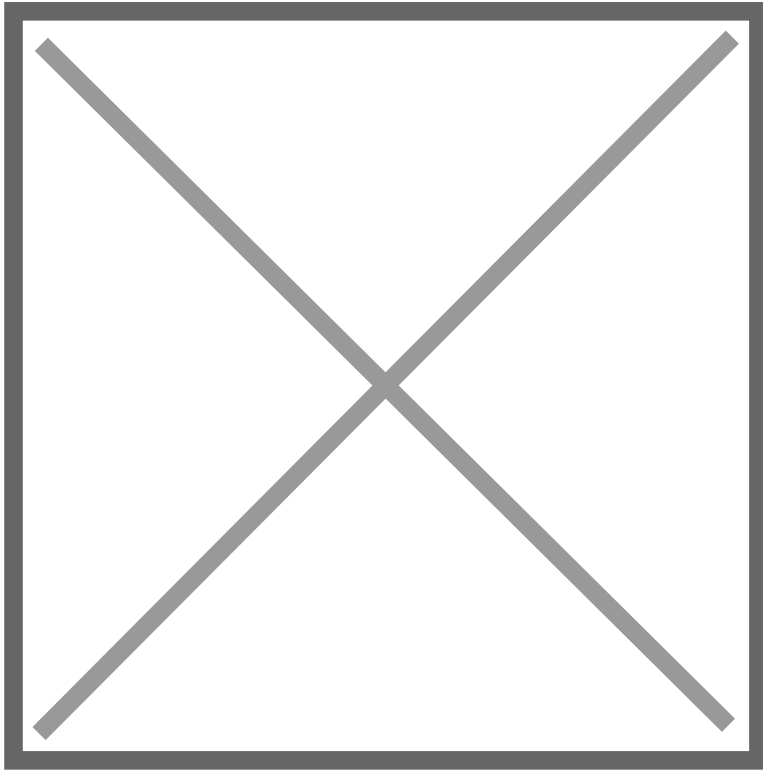
**Лунный архетип:** Хромой Вулкан

**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

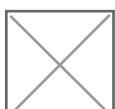
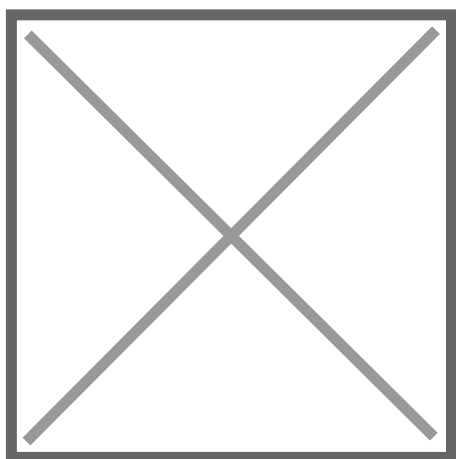
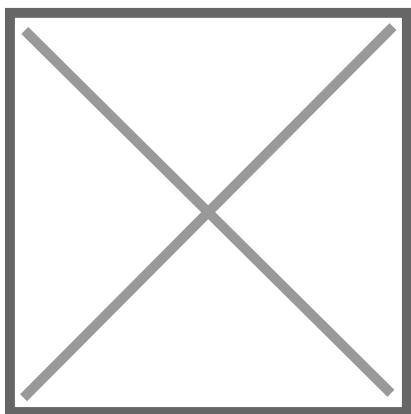
Превосходство: действовать первым, удар в спину, блинк (телепортация на короткое расстояние с целью атаки), игнорирование повреждений, улучшенное владение оружием

**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 сработает. 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.

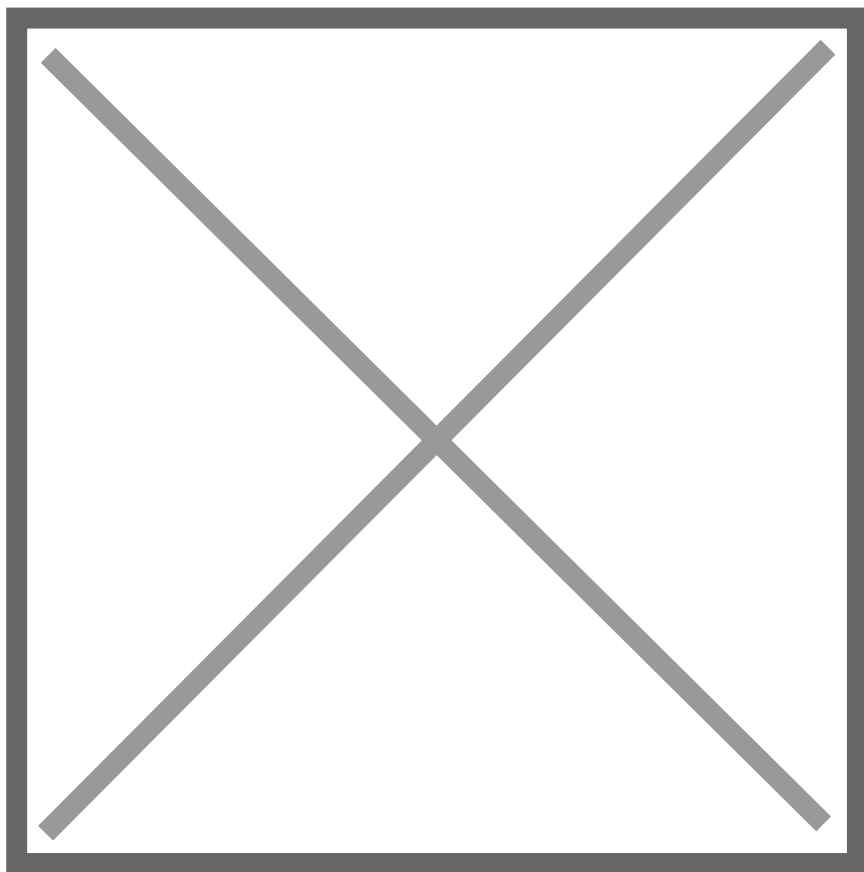
## **Базовые способности:**

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:**

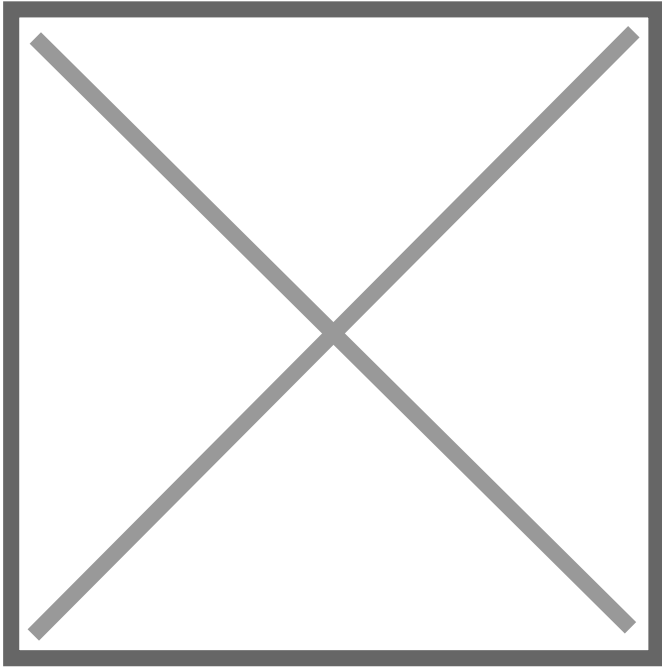
**Воспоминания:** изучать свои воспоминания так, словно это происходит снова и снова, изучать чужие воспоминания

**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.



---

Версия #3

Даниил создал 5 марта 2025 12:27:14

Даниил обновил 5 марта 2025 19:55:25