



АТЛАС МИРОВ

TWISTED TERRA



Атлас миров

Дополнительные материалы к системе Twisted Terra. Издание четвёртое.


Автор, художник, составитель: Александр «NoNsense» Кульков

Содержание

4		Введение			
9		Антураж Fairytale <i>максимум сказки, базовый мир</i>	19		Darkness <i>тьма и ужас</i>
		Прочие Антуражи	21		Flesh&Soul <i>раздельное существование тела и души</i>
11		Adore <i>мир ангелов</i>	23		Futuristic <i>чудеса науки</i>
14		Bugs'Ark'Another <i>жизнь в симбиозе</i>	24		Illustrally <i>скорость цвета</i>
17		Chronoshift <i>пересечение времён</i>	26		MacroTech <i>мир техно-магического конфликта</i>
			28		MicroTech <i>мир nano-технологий</i>

30  **Necroscape**
мёртвый подводный мир

33  **NeoAnarchy**
жизнь андроидов


35  **Panopticum Airlines**
туманный мир порталов

38  **Saga**
фэнтэзийное средневековье

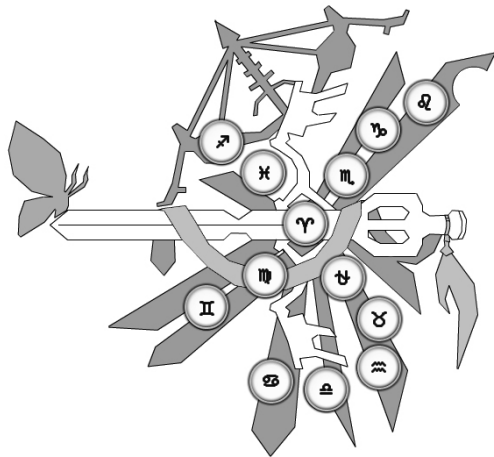
39  **Secret**
тайное противостояние сил


41  **Seven Inside**
мир музыки


43  **Sportwar**
спортсмены против насекомых

45  **Swampway**
мир исследователей болот

49  **Sweetfall**
карамельный пост-апокалипсис



52  **Unsynergy**
два мира друг над другом

57  **Untilless**
мир божеств и книг-континентов

59  **Witchmoon**
мир ведьм

61  **Родобор**
протобылинный мир

64  **Фрагменты Бездны**

67  **Контакты и ссылки**



ВВЕДЕНИЕ

Здравствуйте! В руках вы держите дополнение к книге «Twisted Terra: Мифострой», которое описывает новые миры для настольно-ролевой системы Твистед Терра. Данный материал также может быть использован для проведения игр по другим ролевым системам.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Много воды утекло с тех пор. В те времена жители планеты Терра ещё не знали, что сквозь мета-пространство в их сторону движется многомерный объект, несущий внутри себя мириады различных миров — Шпиль.

Столкновение со Шпилем произошло внезапно. Разрастающаяся сфера тёмного пламени на поверхности Терры вызвала небывалой силы потрясения и катаклизмы. Мы пытались остановить это. Обстрел анти-материей, энергитические заслоны, всё тщетно. Массовая эвакуация, но куда? Мы не были готовы к подобному бегству. Оставалось положиться на исследования феномена тёмной сферы и решение было найдено, несколь-

ко групп агентов отправились в Бездну — во внутренние пространства, где Шпиль и Терра соприкасаются, порождая миры-осколки.

Теперь мы здесь, но путь на Терру закрыт, она противится слиянию со Шпилем. Одни из нас отчаянно ищут дорогу назад, другие планируют свергнуть Архитекторов Шпиля, третьи хотят построить новый дом. Чьим надеждам суждено сбыться?

из легенд Агентов Терры

Игры по Твистед Терре проводятся в определённых **Антуражах** (от французского *entourage* «окружение, среда»), которые в общих чертах описывают устройство вымышленного мира, что будет окружать игроков.

Кроме отдельных миров система предлагает общую, глобальную концепцию мироздания: противостояние столкнувшихся друг с другом **Шпиля** и **Терры**. Первый воплощает в себе всё сказочное, таинственное, мистическое, странное, фантастическое и загадочное. Вторая олицетворяет собой реальное, обычное, повседневное, человеческое, прозаическое, практически реальную планету Земля, как она есть.

Шпиль своей формой напоминает гигантское раздвоенное копьё, внутри которого располагаются определённым образом скомпонованные миры. После столкновения Шпиль поглощает Терру, встраивая её в свою структуру. Терра, в свою очередь, противится слиянию, порождая область **Бездны**, наполненную мирами-осколками (которые называются **Фрагментами**).

Агенты Терры — это люди, проникшие внутрь Бездны или в Шпиль, основная движущая ими идея это возврат на Терру. Им противостоят высшие силы Шпиля в лице 14-и **Архитекторов**, которые способны создавать целые миры. Правда члены Архитектората обычно не вмешиваются в мелкие дела, зато своеобразная иммунная система самого Шпиля время от времени превращает некоторых своих обитателей в **Порождений**: такие существа получают нестандартные способности от окружающего мира и против своей воли становятся врагами Агентов.

Герои игры, как правило, являются уроженцами одного из миров Шпиля и в момент начала своих приключений ничего о глобальном конфликте Терры и Шпиля не знают, хотя до них, возможно, доносились обрывки каких-то слухов, мифов и легенд.

Стоит отметить, что на самой Терре действия игры никогда не развиваются, так как она выступает в роли некоторого недостижимого «идеала». Различные миры Twisted Terra могут лишь напоминать Терру, но никогда не являются до такой же степени реальными, как она сама.

Мастер может вовсе не использовать глобальный конфликт в приключении, но если в игре запланированы путешествия между различными мирами, то Агенты, Архитекторы и Порождения могут сыграть важную роль в сюжете.

Шпиль

Рассмотрим этот конгломерат миров подробнее. В структуре Шпиля можно отследить так называемые **Струны**, это своего рода скрепляющие нити или волокна, например, особые участки местности, пронизывающие несколько миров. Участок местности, живое существо или другая вещь, которая образует Струну, видоизменяется в различных Антуражах, но сохраняет какие-то общие черты, хотя бы даже одно свое название.

Так, в каждом Антураже относящемся, например, к Струне «Утада», помимо характеристики мира приведен в пример некий город Утада

(архитектура, организации, конфликты), который сильно меняется от Антуража к Антуражу.

Каждый Антураж задаёт лишь основы мира, проводя игру вы вольны додумывать его недостающие детали самостоятельно. Например, расположение объектов мира относительно друг друга, место начала приключения и прочие места, расы игровых персонажей, действующих в мире игры субъектов и так далее.

Между мирами лежащими на одной Струне перемещение происходит через стационарные порталы, которые ведут в определённый мир. Обнаружить их не просто, а кроме того понадобится узнать каким образом такой портал открывается: слово, проклятие, жертвоприношение, песнопение и прочие ритуалы.

Чтобы попасть в миры лежащие на других Струнах (или те, что находятся вне Струн) потребуется найти повреждение **Мембраны** Шпиля. Такие места возникают где угодно и их видно лишь под определённым углом: это отверстие с рваными краями, висящее в воздухе, через него видны пейзажи иного мира. Повреждения Мембраны весьма нестабильны, могут часто появляться и исчезать. Другая их особенность — они всегда односторонние, то есть предполагают путешествие в один конец.

Третий вариант путешествия между мирами-слоями Шпиля это осуществление энергетического перенасыщения в местах называемых **Узлами**. Это очень редко встречающиеся области в которых иной мир проникает в ваш. Если обнаружить подобное место и направить туда достаточный по мощности поток энергии, то Узел на какое-то время перейдёт в режим мерцания, поочередно перенося область внутри себя между мирами, которые он связывает.

Архитекторы Шпиля, весьма могущественные существа, они перемещаются между слоями при помощи своих инструментов. Также существуют некие прочие артефакты, позволяющие ненадолго открывать врата между мирами.

Для своей игры вы можете придумывать новые способы перемещения между мирами.

Возможна ситуация, когда один или несколько игроков выступают в роли Агентов Терры или же Порождений Шпиля. В таких случаях Мастеру следует придумать некие скрытые способности для каждого такого персонажа. Быть Архитектором никто из игроков не может по определению. Кроме того, игрокам недоступны Агенты из первой и нулевой (попавшие во время столкновения) волн исследователей.

Бездна

В области Бездны содержатся разнообразные миры-осколки, так называемые Фрагменты, которые представляют собой ограниченные замкнутые пространства. По сути, в каждом таком мирке может находиться вообще всё что угодно.

В Бездне существует собственная сеть навигации между Фрагментами и Антуражами — это дорожки из каменных обломков висящие в пространстве. Они связывают порталы, которые ведут внутрь Фрагментов.

Выйти в Бездну из Антуражей Шпиля очень не просто, это может случиться при сбое во время перемещения между Антуражами или при использовании технологий, которыми обладает Архитекторат.

Выйти из Фрагмента можно только тогда, когда обладаешь **магнитом** Фрагмента и применяешь его в специальном месте.

Магнит каждого Фрагмента уникален — это какая-то спрятанная внутри мирка вещь. Обычно нельзя забрать магнит полностью из Фрагмента — каждый раз создаётся его копия для каждого нового носителя, лишь Архитекторы могут изымать магниты из Фрагментов насовсем.

Главная особенность при игре именно внутри Фрагментов — персонажи заперты в сфере, внутри

которой может находиться любых размеров область, живущая своими порядками. Местные жители не видят границу этой сферы, им кажется, что они обитают внутри цельного непрерывного мира. Любой местный (кроме путешественников между мирами) может пересекать эту границу, переходя в своё вероятностное состояние. Со стороны кажется, что такое существо просто продолжает идти туда, куда направлялось и может когда захочет вернуться обратно. Оно верит в реальность той вероятной части мира, может общаться там с другими существами, да и вовсе уйти туда жить, никогда не вернувшись более в эти места.

Пришельцы, в отличие от местных, чувствуют невидимую непреодолимую грань этой ограничивающей сферы в тот момент, когда касаются её. Для туземцев в этот момент не происходит ничего необычного, например едущий на местной лошади персонаж может с неё упасть в то мгновение, когда лошадь проходит сквозь преграду, а она и не заметит, что её всадник упал.

Практически единственный путь выбраться за пределы Бездны — найти магнит этого Фрагмента, а также **Якорное место** мира, в котором его следует применить. Магнит может выглядеть как угодно, и каждый раз,

когда персонаж (или любой другой путешественник по мирам) берёт его в руки, то ему достаётся копия этой вещи.

Якорное место мира имеет следующую особенность — это участок местности, в котором одна из его деталей постоянно меняет своё естественное расположение каждую полночь. Например, это может быть дерево, которое каждый раз растёт не там, где было в прошлый раз или что-то подобное.

В некоторых Фрагментах магниты по той или иной причине могут отсутствовать, тогда придётся искать иной способ выбраться из него. Описание некоторых Фрагментов вы найдёте на *странице 64*.

театральные предметы

В книге «Twisted Terra: Ми-фострой» приведены примеры театральных предметов для игры по сказочному Антуражу. В различных мирах местные предметы могут обладать точно такой-же функцией и названием, но иметь другой внешний вид. Так, например, книга заклинаний из фэнтэзийного Антуража, будет каким-нибудь электронным устройством в техногенном Антураже.

Следует также отметить, что при переносе конкретного предмета из одного мира в другой, он чаще всего сохраняет свой изначальный вид.

ОСНОВНОЙ АНТУРАЖ

Для начала мы вспомним базовый Антураж системы (он единственный возник сам по себе, без участия Архитекторов):



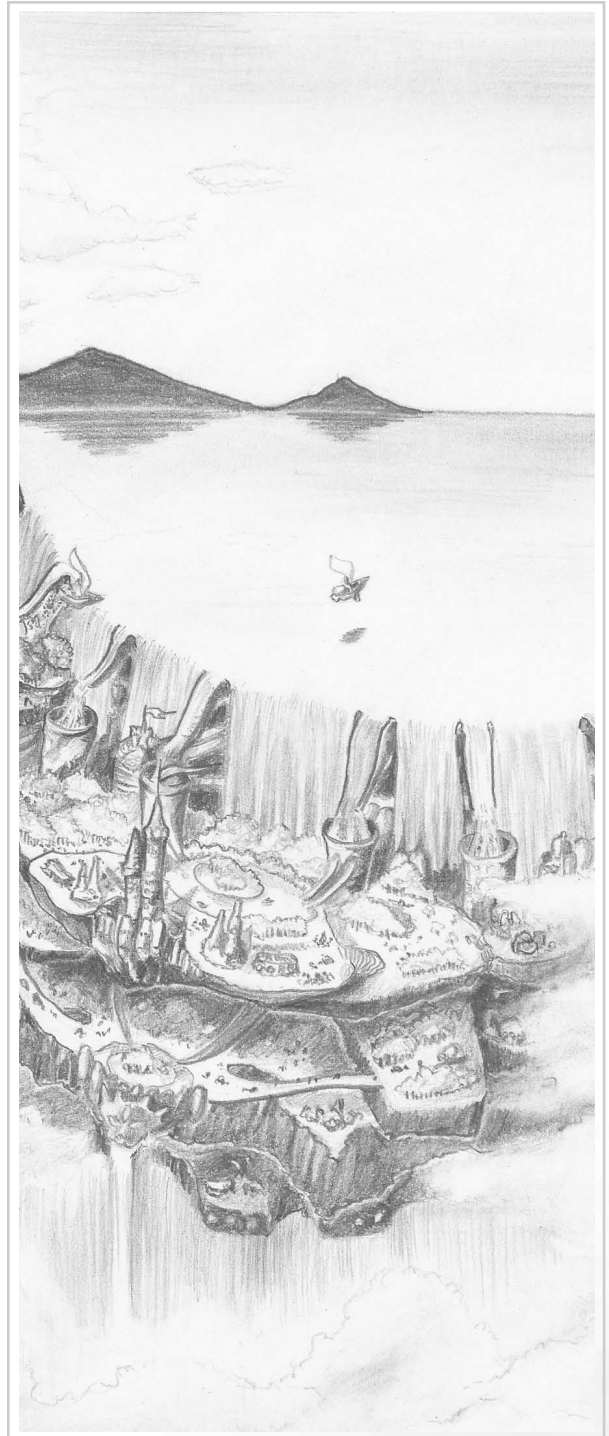
FAIRYTALE

(Фэйритэйл) Максимум сказки

Струна: «Утада»

Создатель: —

Утада – это плотно населённый волшебный мегаполис, вписанный в водопад. Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под потоками таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре использован принцип перехода поступающей жидкости из одной ёмкости в другую, сквозь все уровни и районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным желобам и стокам, то, грохоча, низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решёток в неглубокий канал. Каменные строения увиты экзотическим плющом и прочими дивными растениями с яркими благоухающими цветами,



а местные заводы полны цветущих водорослей.

Здесь всё дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В Утаде широко используются магические кристаллы, которые питают чудесной энергией разнообразные конструкции, например, фонарные столбы. Летящие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полёта.

В городе живут разные существа, многие из которых практикуют магию: чаще всего, это использование разнообразных предметов, которые обладают полезными волшебными функциями.

Утаду населяют представители самых разнообразных профессий, здесь вам встретятся и барды, и хранители древних знаний. Иллюзионисты, колдуны, целители, войны, археологи, да мало ли кого ещё здесь можно увидеть.

Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу (также их кличут Растворителями). Это сообщество особенно сильных чародеев и прочих искателей приключений, которые помимо остальных своих занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок: в чём истинный смысл Зодиакального круга и возможно ли переписать своё предназначение.

Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города — Небесный Оракул, статуя расположившаяся на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Некоторым просителям удаётся получить ответ на свои вопросы.

Город постоянно наполнен приездными, которые появляются здесь, преследуя самые разные цели — торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворяющих Судьбу.

Несколько летающих кораблей время от времени пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала — это северный край города. Грохочущий Причал, расположенный на юге Утады, менее востребован.

Этот мир пронизан волшебными энергиями, во всём чувствуется атмосфера сказки, магия поставлена во главу угла и каждому может дать безграничные возможности. Лишь Судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства.

Заметки Эрема*

... я чувствую, что этот мир близок к самому сердцу Шпиля, так как мои способности к прочтению прошлого здесь практически не ра-

ботаю. Нигде больше я не ощущал себя настолько чужим и своим одновременно. А всё-таки жаль, вокруг столько невероятных диковинных существ, но моих сил хватит разве что на какого-нибудь котёнка ...

... всё вокруг такое яркое и волшебное, здесь начинаешь глубже понимать природу миров Шпиля и приходит осознание того, что они тоже имеют право на жизнь ...

ПРОЧИЕ АНТУРАЖИ



ADORE

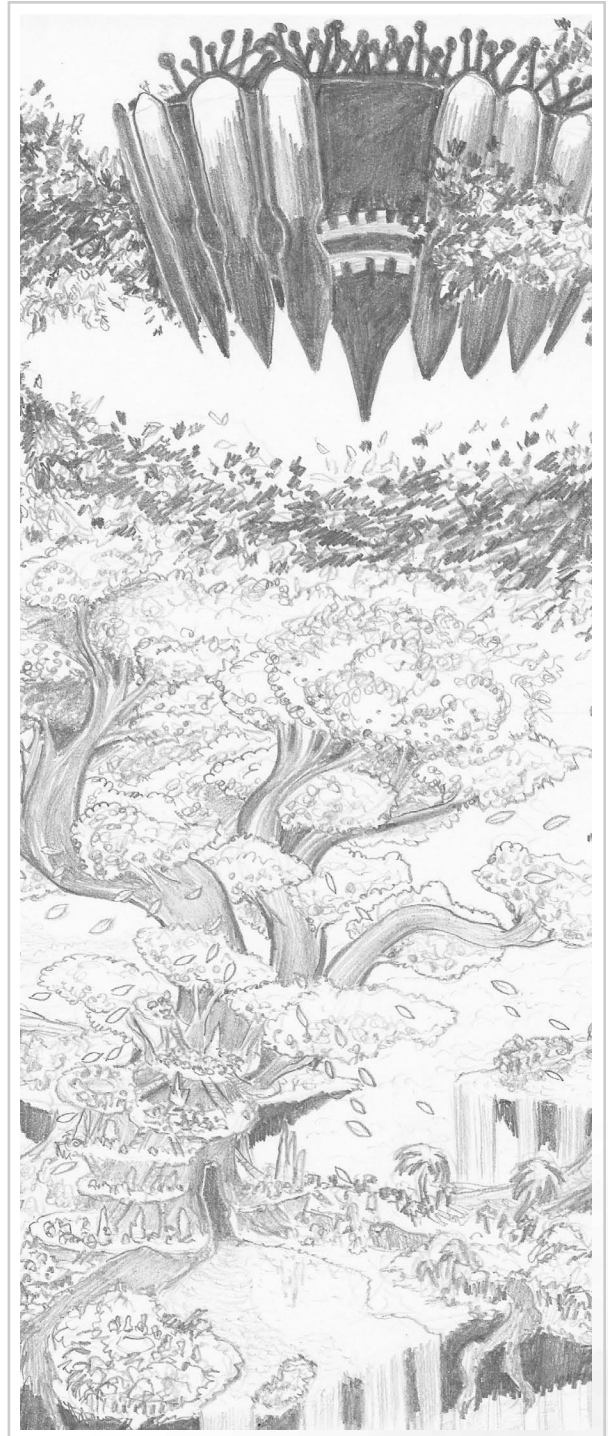
(Эдор) Мир ангелов

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Ыбыр

Мир здесь выглядит как множество маленьких островков плывущих над облаками, покрытых тропической растительностью и соединённых между собой огромными лианами.

Утада, город великого потока расположена на одном из островков, вокруг огромного дерева, которое вечно цветёт, как и вся растительность вокруг — пышная зелень и белые цве-



ты, разлетающиеся, словно снег, при порывах ветра.

Известная организация города: Школа Золотой Ветви, сообщество художников, чьи картины имеют свойство ненадолго переносить зрителя в иллюзорный мир, полностью передавая ему все ощущения. Весьма популярно местное представительство Культа Валентии*, члены которого могут просить ангелов о помощи в трудный час.

Жителей мира защищают ангелы: в небе над островами практически постоянно идёт Эдемская Война, противостояние огромному футуристического вида Ковчегу, состоящему из множества гигантских лезвий, из которого периодически вылетают какие-то чёрные летающие твари.

Павшие в бою ангелы и крылатые демоны, упав на острова, перерождаются в людей. Иногда с неба падают гигантские капли мягкого и восхитительно на вкус вещества (Нектар) которые продуцирует Ковчег, те люди, кто пробует его на вкус, теряют ощущение умиротворённости и целостности. Чаще всего те, кто попробовал Нектар начинают искать того единственного человека с которым теперь чувствуют связь (иные напротив — замыкаются в себе и начинают пытаться разрушить окружающий мир, узнав, что

пары для них просто не существует или такой человек уже мёртв). Попытки некоторых бесплодны, другие наталкиваются на непонимание и лишь очень редко находят друг друга те, кто пробовал Нектар. Когда они встречаются, то перерождаются в нового ангела.

Еритическое пророчество о демоне Виа и конце света

Давным-давно, один из побеждённых Валентией демонов, которому она отсекла крыло, каким-то чудом выжил после падения на острова. Вскоре Валентия остановила движение Ковчег, добравшись до Ока и застыв там навечно. Именно после этих событий Око Ковчег стало выделять Нектар.

Долгое время демон бесцельно скитался, не понимая, кто он и что делает. Однажды, в пути ему попался Нектар и, попробовав его, Виа, наконец, понял свою цель — он должен уничтожить Валентию. Демон изменился внешне — его крыло стало из чёрного красным, и не кожистым, а покрытым перьями. Сам он теперь стал больше походить на человека чем на демона. Образ ангела Валентии просто сводил его с ума и приводил в бешенство, кроме того Виа стал видеть всех, кто выпил Нектар и каждый такой встреченный человек разжигал ненависть всё сильнее

и сильнее, пока демон не увидел как двое превращаются в нового ангела. Виа убил этого ангела и обрел второе крыло — белое. Взмыв ввысь он направился к Оку Ковчеха, точно зная, где находится его цель.

Когда одемон подлетел ближе, то увидел, что застывшая Валентия находится внутри Ока, в середине зрачка. Внезапно он осознал, что не хочет её убивать и приложил руку к поверхности Ока, стараясь что-нибудь почувствовать. Валентия открыла глаза и дёрнулась навстречу: она тоже знала, кто он такой, ведь каждый раз Нектар, формируясь внутри Ока, касался её. Вдруг что-то произошло, зрачок Ока посветлел, на поверхности Ковчеха стали появляться белые пятна. Однако, демон Виа тут же был атакован самим Ковчехом — армия демонов обрушилась на него и разодрала в клочья, останки упали вниз огненным дождем, повредив многие постройки и унеся жизни многих людей, разбивая острова на части и выжигая землю...

И было предсказано, что если демон сможет вернуться и освободить Валентию, то весь мир будет уничтожен, ибо ангел и демон несовместны.

Заметки Эрема

... ну что же, здесь достаточно красиво и приятно видеть всех этих людей в одеждах из шёлка ... ког-

да они начинают двигаться, то за каждым летят еле заметные лепестки света — зрелище неопишное...

... местные побаиваются меня, считая последователем какого-то еретика ... а, все понятно, их смущает мой кортик. Как я выяснил, местные не хотят и не умеют пользоваться оружием, кроме тех немногих, кто служит еретикку Чужжи. Надо бы с ним познакомиться, если он жив, конечно ...

... то, что я узнал про Нектар вселяет в меня ужас и теперь я хочу убраться отсюда как можно быстрее. Возможно, на меня он и не подействует, но от одной мысли об этом веществе мне становится не по себе ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Местное существо не может принадлежать Знакам Овна, Льва, Стрельца или Змееносца, а также развиваться в этих Знаках.
- Пришельцы из иных миров не могут повышать вышеперечисленные Знаки, а также пользоваться их Специальностями.
- Призыв (Специальность Знака Рыбы) действует здесь иначе:

вместо вызова союзного существа герой может заменить враждебное существо на другое известное ему существо, примерно схожее по размеру. Призванное таким образом существо продолжает оставаться враждебным.

- Местные существа не могут создавать оружия или пользоваться ими, кроме тех, кто является последователем учения Чуэжи.
- Местные могут пользоваться Преображением (Специальность Знака Скорпион) только в том случае, если являются служителями культа Валенсии.
- Эйдолоны в этом мире выглядят похожими на ангелов.



BUGS'ARK'ANOTHER

(Багз'арк'эназэ) Жизнь в симбиозе
Струна: «Крон»

Создатель: Архитектор Ыбыр

*Давным-давно древний звездолёт
«Эспера М471», наполненный застыв-*

шими в стазисе живыми существами и людьми-поселенцами, потерявший-ся в космических просторах, внезапно вышел из спящего режима — закончились запасы кислорода и топлива. Все перевозимые растительные формы жизни за столь долгое путешествие странным образом утратили свою активность.

Полноценно проснувшись, электронный мозг «Эсперы М471» разморозил небольшую часть экипажа для решения проблем. После завершения всестороннего сканирования ни одной подходящей планеты поблизости действительно не оказалось, у экипажа началась нарастающая паника. Последовал раскол экипажа, приведший к тому, что для сохранения порядка командующему пришлось активировать наивысший уровень полномочий электронного мозга звездолёта. Но решение предложенное «Эсперой М471» обескуражило всех: выведение новой расы, способной выжить в агрессивных условиях космоса. Так начался бунт людей против решения электронного разума...

Это всё, что удалось установить Крону М5089 о далеком прошлом Живых. Неизвестный планетоид, который Живые называют Садам, полностью покрыт кратерами и песком, кислород и растения практически отсутствуют. Сам Крон М5089 — это искусственное существо обладающее душой, он является наблюдателем

за Живыми, являет собой текущую реинкарнацию «наследника» продолжающего дело электронного мозга «Эсперы М471». То, что он считает своим именем, на самом деле является названием его проекта: Кибернетический Ретранслятор, Оцифровывающий Настоящее. Это устройство создаёт материальную оболочку для существа, а также принимает сигналы, посылаемые электронным мозгом «Эсперы М471», который теперь существует в новом качестве.

Живые выглядят как существующие в некоторой связи между собой люди и жуки. В процессе выведения новой расы и те и другие были многократно скрещены между собой и переняли некоторые свойства друг у друга, кроме того появились новые свойства. Живым не требуется кислород для поддержания жизнедеятельности, у них высокая выживаемость и прочие виды устойчивостей к неблагоприятной среде.

Эти «люди» обладают особым видом наростов, которые раньше принимались бы за лёгкие виды одежды, теперь же эти покровы являются неотъемлемой частью каждого человека. «Одежда» бывает разной, но чаще всего имеет волосяную, перепончатую или хитиновую структуру.

Внутри каждого человека есть особое место для жука, дело в том, что для общения голосом человек должен подобрать себе определенного жука и



«съесть» его (тембр голоса зависит от конкретного жука, съеденный таким образом жук остается внутри человека). Без подобного акта Живые просто не умеют говорить.

Жуки гораздо более многочисленны, чем люди, самый маленький жук имеет размер виноградины, а самые крупные могут превосходить по размерам человека. Окраска жуков чаще всего телесного цвета, некоторые могут иметь глаза сильно похожие на человеческие, а также прочие анатомические сходства. Их жизнеде-

тельность неразрывно связана с человеческими существами: они всегда неподалеку, сопровождают, следуя за Живым или путешествуют, прицепившись к Живому, обслуживают, чистят, предупреждают об опасности. Жуки кроме всего прочего участвуют в размножении людей — каждый жук неосознанно выполняет свою особую селекционную линию, он собирает на себя феромоны окружающих его Живых. Когда свежий набор феромонов содержит в себе последовательность сходную с внутренним рисунком жука, то он замедляется, набухает и в течение года из него развивается новый человек.

Некоторые жуки привыкают к определенному набору феромонов тех людей, которых они сопровождают чаще всего, хоть этот набор и не соответствует внутреннему рисунку жука. Тогда возможность развития блокируется внутренним противоречием. Сами жуки размножаются своими стандартными методами.

В ходе этого селекционного эксперимента у людей намечилось множество особых Линий, вот некоторые из них: Инсекта, Сёстры, Клан Архез.

Инсекта это Линия в которой чаще возникают новые мутации, генетический материал таких людей нестабилен и довольно хрупок, однако многие новые уникальные способ-

ности возникают именно у таких особей.

Сёстры это очень консервативная Линия, их генетический материал идеально чист и идёт в неизменности от первых особей заложивших основы современного симбиоза. Считают остов звездолета (который покоится на одном из полюсов Сада, вырабатывая небольшое количество кислорода и воды) своим священным местом и часто там собираются.

Клан Архез имеет максимальное количество именно человеческого генетического материала, поэтому у данных особей очень высокая смертность. Представители весьма агрессивны и воинственны.

У жуков всего одна Линия: «Эспера М471», электронный разум звездолета в ходе выполнения своего плана перевоплотился в своеобразную живую нейронную сеть управляющую ходом селекции. Именно её импульсы улавливает каждая реинкарнация Крона, считая их своей душой.

Заметки Эрема

... эти создания напоминают людям, но меня передергивает от вида человеческой кожи проступающей из под хитина ... ох, а эти пауки, тараканчики на тебя человеческими глазами ...

... похоже, я не смогу выйти за пределы водопада, там становится

очень трудно дышать. Остаётся ждать, пока Отомо перезарядится и попробовать открыть портал в другой мир ...



CHRONOSHIFT

(Кроношифт) Пересечение времён

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Сецозмеен

Заснеженные горизонты местной Утады весьма красивы, а архитектура воплощает в себе идею разрушения, застывшего во времени. Всё дело в том, что в этом мире часто встречаются участки, где действуют различные временные феномены и город великого потока — одно из этих мест.

Хотя Утада изобилует строениями, которые навсегда замерли наклонившись под невероятными углами, есть и области находящиеся в движении — струящийся по пространственной спирали туман, вода, льющаяся в разнообразных плоскостях и игнорирующая гравитацию, многие другие аномалии.

Жители постоянно сталкиваются с самими собой из разных времён, и прочими временными фокусами,

однако, на их собственную жизнь все эти события чаще всего не оказывают последствий — парадокс не влияет на горожан разрушающе, словно он просто инструмент, созданный для удобства.

Правда не всё настолько безоблачно. Известно о существовании людей, называемых Исказителями. Вокруг них распространяются волны, частично снимающие ограничения парадокса, и если сам Исказитель более защищен от аномалий, то обычный человек рядом с ним рискует столкнуться с нарушениями причинно-следственных связей и просто утонуть во временных петлях и завихрениях.

Исказителей преследуют, с ними борется сразу несколько организаций. Например, Стерилизаторы: многочисленные наёмники, специализирующиеся на очистке города от Исказителей и их наследия. Особо опасны и вооружены до зубов, состоят на службе у властей города, их легко узнать по чёрным комбинезонам, тёмно-красным эполетам и круглым очкам с жёлтыми стёклами.

Некоторые пытаются использовать Исказителей в своих целях. И лишь немногие помнят из древних преданий, что именно первый Исказитель сделал возможным нормальное существование рядом с парадоксами,

и что Исказители могут быть весьма полезными, если научатся лучше управлять своей способностью.

На большом пятиугольном куске льда, висащем в воздухе посреди центра города, располагается квартал городских властей. С каждого его угла вниз в город ведут ступени узкой витой лестницы, которую называют Лестницей Детей. Ступени полупрозрачны, но если по ним идти, то они становятся бронзовыми и на них проступают барельефы с изображением лиц детей (будущих или существующих) того существа, которое по ним ступает. В редких случаях лицо появившееся на лестнице может открыть глаза или внезапно обронить какую-то фразу, среди местного населения это считается хорошим знаком. У некоторых существ под ногами всегда появляется лишь белый камень, к таким относятся с опаской и недоверием, а увидеть такого на ступенях — это плохая примета. Ещё одно свойство Лестницы — любой Исказитель не может пройти по ней, так как известно, что ступени под его ногами исчезнут.

В одном из безлюдных нижних кварталов расположена изогнутая зависшая в воздухе стена с фресками, на которых изображены события давнего прошлого — наступление эры Великого Хаоса и история о Первом

Исказителе, который смог сопротивляться парадоксам.

Весь город пронизывает сеть волнопровода — это поток зеленоватой воды, несущийся в воздухе, петляющий и соединяющийся с остальными потоками. В этом стабильном проявлении парадокса нельзя намочнуть или задохнуться, зато внутри него можно безопасно прокатиться во многие места города.

Некоторые жители города желают выбраться за пределы Утады по тем или иным причинам, но беда в том, что на подступах к городу в свое время убивали Исказителей и силы парадокса там зашкаливают — не каждый отважится на подобный риск. Ходят слухи о тайных проходах ведущих за город, но их очень не легко обнаружить, к тому же есть опасность выйти во Фрактальные пустоши, где в пламени парадокса время сгорает без остатка, погружая те места все глубже в прошлое.

Заметки Эрема

... когда я пришёл в себя, то Ауты рядом уже не было. Мы потерялись во время скачка ... не знаю где оказался и что делать дальше ...

... немыслимая архитектура, а ещё постоянно происходит какая-то чертовщина ...

... начинаю что-то понимать ... похоже, мне смогут помочь Искази-

тели ...

... это было невероятно! Мириам «угнала» волнопровод и мы, свернув с маршрута, понеслись к ледяному утёсу...

... там мы и расстались, Исказитель пожелала мне удачи и я спрыгнул в голубую бездну портала ...



DARKNESS

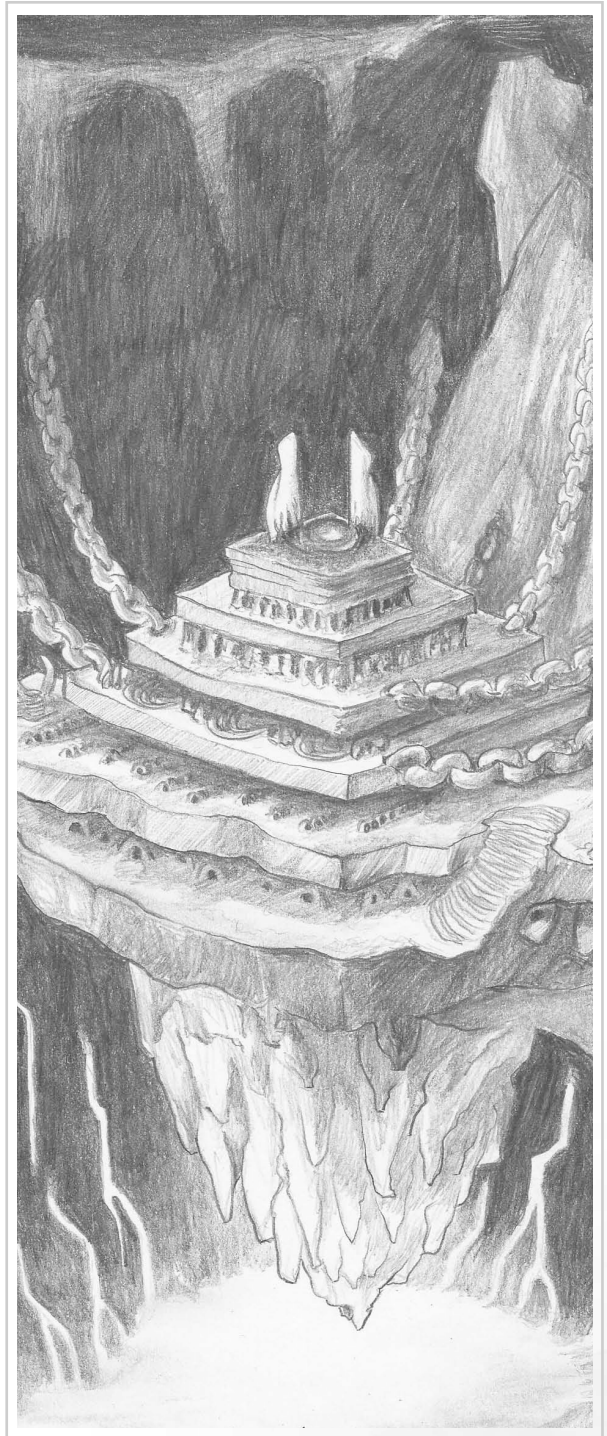
(Дакнесс) Тьма и ужас

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Пионрокс

Здесь Утада погружена во мрак. В мире царит вечная ночь, которая лишь меняет свои оттенки. Город расположен поверх плит, висящих на гигантских цепях над пропастью. На дне этой пропасти плещется светящаяся зелёная жидкость, в ней плавают разлагающиеся трупы разных существ, которыми питаются обитающие здесь диковинные твари. Местами плиты примыкают к скалам, в глубинах которых скрывается целая сеть подземелий и разнообразных тайн.

В этом мире часто встречаются призраки — бестелесные сущности,



природа которых непостижима. Магия считается черным дьявольским знанием, однако мир погряз в ней — слишком трудно выжить без её помощи, но даже она не даётся легко: магия здесь подчиняется закону сохранения, чтобы что-то получить, чаще всего нужно что-то потратить.

Некоторую часть общества надеется исцелить Церковь Ящера, служители которой поклоняются драконам, которые, возможно, всё ещё существуют. В их представлении драконы несут не только пламя, но и свет надежды — противясь дьявольскому, пытаясь излечить его или же использовать зло в добрых целях. Не все разделяют эту веру, поэтому у Церкви множество противников которые осознанно ступили на темный путь и погрузились в кровавые жертвоприношения дьявольским силам, дабы обрести тёмное могущество.

Не так давно служителям Храма удалось призвать огромного дракона, который обрушил свой гнев, и огонь на все места, где устраивали свой стоянки еретики и демонопоклонники. При этом пострадали и мирные люди, многие поселения были сожжены дотла и вера в Церковь Ящера сильно пошатнулась.

На небольшом участке скалы, западнее Утады, раскинулся небольшой посёлок Шкрам. Его население всего

около десятка человек, повсюду запустение и лишь некоторые дома, расположенные вокруг небольшой площади, ещё не окончательно развалились. Со скалы, на которой располагается Шкрам, отходят три подвешенные на цепях дороги, одна соединяет посёлок с остальным миром и на той стороне, у её окончания, располагается кладбище. Другая дорога ведет к двум скалистым островкам, на одном из которых есть вход в пещеры, а на другом древние развалины. Третья дорога (что вела в Утаду) утопает в зелёной жидкости.

Давным-давно посёлок был гораздо больше, чем сейчас и название имел более длинное. Но в ходе катаклизмов сохранилась лишь его часть, остальные фрагменты скалы обрушились. Мосты навели позднее, когда древние тёмные рыцари прокладывали путь на запад. Много мрачных секретов хранят эти места.

Заметки Эрема

... живые мертвецы, холод и сквозящее в тенях безумие делают это место страшным, а вовсе не вечная ночь ... бледные лица фанатиков, верящих в древнее зло ...

... если уж от прочитанной книги здесь можно сойти с ума, то страшно представить, что я могу увидеть в прошлом этих людей ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Если персонаж практикует магию, то чем более он могуществен, тем больше у него на теле появляется светящихся красных шрамов – дьявольских отметок.
- В это мире Эйдолоны, в которых герой превращается с помощью Преображения (Специальность Знака Скорпион) выглядят как призраки. Это полупрозрачные бледные копии различных древних могущественных существ.
- Любая магия, даже исцеление, в этом мире подчиняется закону сохранения энергии. За любое сотворённое волшебство рано или поздно придётся чем-то расплатиться: усталостью, параличом, болью, потерей воспоминаний или каких-то чувств, безумием. Многие из этих эффектов временные, но долг может накапливаться и его возмещение может стать причиной более серьезных последствий, вплоть до потери жизни.
- Воскрешение существа любым способом, кроме как в форме нежити, однозначно заберёт жизнь у воскресившего по истечению нескольких часов.



FLASH&SOUL

(Флэш энд сол) Раздельное существование тела и духа

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Цынеблиз

Утада предстаёт перед нами тропическим городом, столицей государства Аквариэль, что раскинулась на утопающем в зелени морском побережье, изрезанном уютными бухтами. Жизнь здесь легка и безмятежна.

Вдоль города и на прилегающих окрестностях установлено очень большое количество ветряков, которые производят энергию.

В этом мире не существует ночи, день здесь длится вечно. Солнце путешествует по небу то в одну сторону, то в другую, но так и не скрывается окончательно — каждый закат плавно перетекает в рассвет.

Люди здесь могут видеть свою душу, и не просто видеть, душа в буквальном смысле отделена от тела. Это проявляется по-разному — у одного обретает голос предмет, который он носит, у другого появляется призрачный двойник, у третьего животное-спутник. Раз проявившись, одушевлённый спутник персонажа



повсюду следует за хозяином и стремится сохранить с ним связь, иначе возможен гибельный исход для обоих.

В городе можно выделить две организации, оказывающие наибольшее влияние на повседневную жизнь. Театр Языка – это сообщество актёров, дающих представления, во время которых они виртуозно используют слова забытого древнего наречия для создания потрясающих воображение иллюзий.

Секретная организация Единые, тоже использует и изучает древнее

наречие, но с единственной целью: вывести золотое правило, позволяющее каждому слиться со своей душой, и обрести истинную гармонию. Правда что-то у них не ладится — либо не получается, либо результат дает совсем не гармонию.

Государство Аквариэль пару лет назад находилось в состоянии войны с варварским народом острова Эдемиус, которые периодически делали набеги с севера на Утаду и прилегающие острова. Позже, по неизвестным причинам эти набеги прекратилась.

Особенно пострадал от варваров остров Мицуда, его единственный город-порт Макабре был разграблен и сожжён. Неподдалёку от этих мест ютится деревушка, которую основали уцелевшие.

В глубине джунглей Мицуды, в нескольких часах хода от бывшего порта располагается монастырь, служители которого поклоняются святой Авроре Кит, это девушка, жившая пару тысячелетий назад и объединившая двенадцать героев Зодиака в их древней войне с силами зла и богиней Шабаша Змеен (событие это широко известно под названием Война Звёзд). Впоследствии Аврора была осуждена за ересь и умерщвлена церковью Света. Через много лет после тех событий, когда церковь Света была уничтожена, то Аврору причислили к лику святых.

... паромщик, улыбчивый антропоморфный кот, согласился отвезти меня на Розовые острова. Пока мы плыли я, наконец, увидел его духа-спутника, им оказалась маленькая золотая рыбка ...

... никогда бы не подумал, что моя душа выглядит как белый краб. Оказывается, он всё это время сидел у меня под шляпой и только сейчас подал голос... характер у Эго конечно не подарок, но я отлично его понимаю, лучше, чем кого-либо ...

... ходят легенды о том, что герои Войны Звёзд до сих пор живы ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- У пришельцев из иных миров здесь автоматически появляется говорящий дух-спутник (душа персонажа).
- Если герой потерял своего-духа спутника (или иным способом был разлучён с ним), то вероятнее всего оба погибнут в течение нескольких дней. Пока длится это состояние, никакие параметры персонажа не могут быть прокачаны, состояние Транса ему недоступно, а перезарядка различных способностей во время смены дня не происходит.



FUTURISTIC

(Фьючуристик) Чудеса науки

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Релцест

Город великого потока предстаёт перед нами как современного вида мегаполис, разделённый рекой. Обе части города связаны между собой большим количеством мостов.

Городскую жизнь регулируют четыре Дома: Дом Ватер, Дом Фаер, Дом Айр и Дом Эрт. Каждый Дом занимается своими областями деятельности: Ватер — разработка психотропных веществ, Фаер — разработка вооружений и боевые техники, Айр — создание всевозможных гаджетов, Эрт — исследования свойств материалов, производство и переработка.

Мир напоминает современность, но с более продвинутой наукой, которая местами не отличается от древней магии. Научные достижения открывают всё новые горизонты, которые только предстоит исследовать. Человечество уже осваивает близлежащие планеты, а правительства тщательно скрывают сведения

о том, что первый контакт с инопланетной цивилизацией уже произошёл и она отнюдь не дружески настроена.

Заметки Эрема

... конечно, это место выглядит очень знакомо, попади я сюда раньше, считал бы, что вернулся обратно на Терру ... почти как дома, поначалу можно не заметить отличий ...

... нужно искать путь дальше, где-то здесь может скрываться проход ... шансы велики ... но в любом случае я не стану возвращаться домой сейчас, только вместе с Аутой ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Практикующие магию пришельцы из иных миров здесь будут излучать небезопасный для себя и окружающих радиационный фон.
- Пришельцы из иных миров пользуются Преображением (Способность Знака Скорпион) так же, как обычно, а местным для этого дополнительно требуются дозы препарата «AD» (Эйди), вызывающего наркотическую зависимость. Под воздействием данного пре-

парата человек воспринимает себя неким чудовищем из глубин своего подсознания. Таким образом сам Эйдолон, в которого превращается персонаж, невидим для окружающих, но эффект от его действий проявляется в реальности.

- Пришельцы из иных миров пользуются Призывом (Способность Знака Рыб) также, как обычно, а местным для этого потребуются препарат тяжёлого действия «SUMM» (Эсюэмэм). Принимая его, персонаж начинает экстрасенсорно влиять на различные ощущения окружающих, вызывая у них видения, которые могут нанести физический ущерб.



ILLUSTRALLY

(Иллюстралли) Скорость цвета

Струна: —

Создатель: Архитектор Нево

Возникающая ниоткуда Трасса, несущаяся вперёд, сквозь туманности и завихрения в мерцающем звёздном

пространстве. Первыми мчатся небольшие полупрозрачные, словно нарисованные в воздухе, дорожки, ветвясь и петляя, по ним скользят яркие светящиеся разным цветом болиды, упиваясь скоростью — это Сны, везущие своих хозяев. След, остающийся от Снов, делает эти дорожки настоящими, а далеко позади эти тропки сливаются в единую магистраль, по которой едет циклопическое сооружение.

Это Монохромная крепость, что движется по широкому участку Трассы, там, где сходятся дорожки. Она похожа на огромную раковину, покрытую безобразными наростами. Внутри неё скрываются бесконечные лабиринты совершенно серых залов, комнат, лестниц, арок и пролётов. Некоторые помещения заполнены различными непонятными обшарпанными статуями, потрескавшимися барельефами, полуистлевшими картинами и прочими странными вещами. Здесь обитают различные иссохшие бледные существа, слоняющиеся от стены к стене, словно тени. В крепости всегда очень тихо, по какой-то причине звуки голоса не разносятся по её бесцветным чертогам, хотя иногда доносятся приглушённые отголоски какого-то лязга.

В тех местах, где проехала крепость, бесчинствуют Мафлоки, жадно вгрызаясь в Трассу и поедая её без остатка. Это хищные стаи больших

существ ржавого цвета, которые чем-то напоминают рыб. Вперёд крепости страшные Мафлоки залетают не часто — многие из них уже пробо-вали атаковать громадную раковину и навсегда застыли на её поверхности, превратившись в серые наросты.

Надеются ли наездники Снов, мчащих по Трассе найти там, в неизведанных светящихся туманностях, пристанище или же неотвратимая угроза уничтожения гонит их вперёд, кто знает.

Заметки Эрема

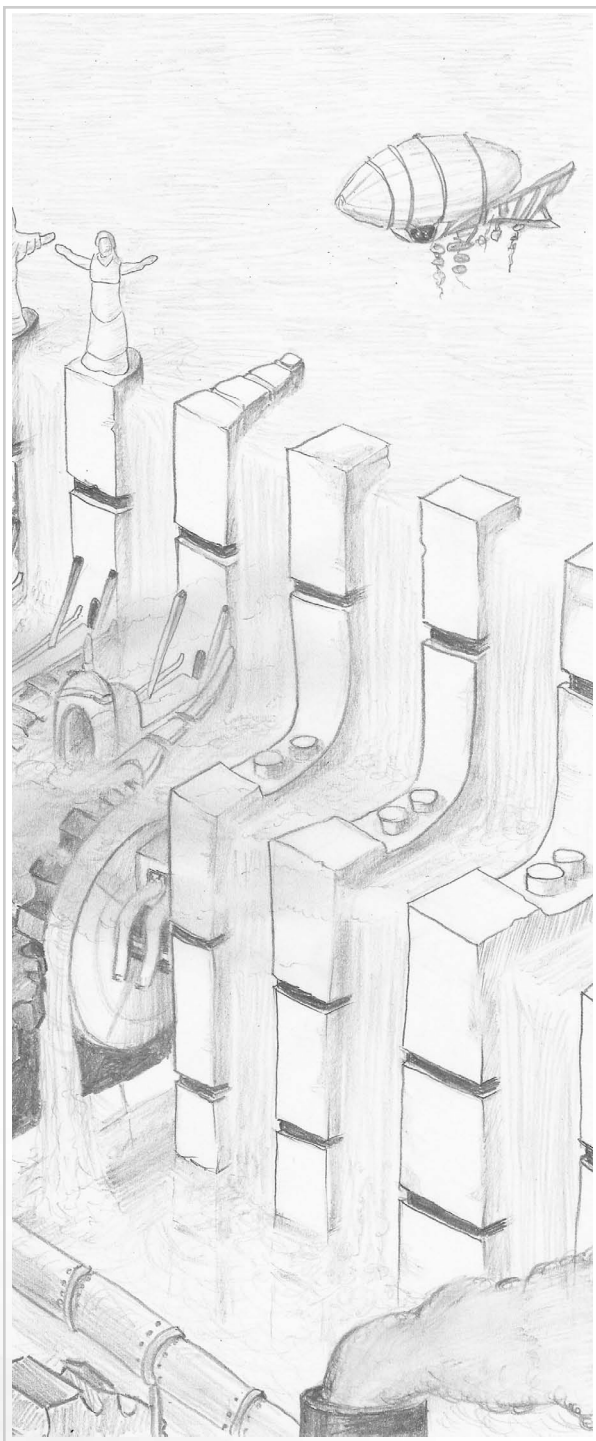
... если я продолжу блуждать по лабиринтам, то стану похожим на этих несчастных: потерянный взгляд, бесцветная кожа ...

... завораживает эта скорость, с которой дорога движется мне навстречу ...

... местные считают, что крепость это тоже чей-то Сон, просто очень и очень древний. Возможно, его владелец всё-ещё находится где-то внутри ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Для активации Способностей Знаков здесь можно тратить пункты из любого Знака пер-



сонажа, но в этом мире они уже не восстановятся в полночь.

- Пришельцы из иных миров перестают засыпать в этом мире и им не требуется отдых, вместо этого они получают уникальное средство передвижения по Трассе — собственный Сон.



MACROTECH

(Макротэк) Мир техно-магического конфликта

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Сыве

Для этого мира характерны простые технологии с ярко выраженной гигантоманией и громоздкими конструкциями, паровые и заводные устройства, для света используется горячее масло, электричества нет.

В этом мире Утада представляет собой город-плотину, покоящуюся на гигантских колоннах-сваях перемежающихся огромными шестернями, которые приводит в действие льющая вода. Город пестрит мельницами и фонтанами, а также разнообразными устройствами (ог-

ромными машинами или автономными големами) работающими на пару. Железная дорога разрезает Утаду на две части.

Магия является здесь могущественным тайным знанием, и её секреты оберегаются двенадцатью гильдиями, каждая из которых носит имя своего Знака Зодиака. Гильдии постоянно в процессе смены курса — то враждуют между собой, то заключают союзы.

Основные направления магии, за которые отвечают различные гильдии: наложение чар (Овен), сотворение предметов (Телец), исцеление (Близнецы), отражение и копирование магии (Рак), телепатия (Лев), защитная и анти-магия (Дева), обольщение (Весы), перевоплощение (Скорпион), телепортация (Стрелец), строительная магия (Козерог), левитация (Водолей), некромантия (Рыбы).

Помимо основных, существует две запретные гильдии, которые ответственны за астрологические и алхимические знания — Змееносец и Кит.

Это мир противостояния магии и технологии. Результат их взаимодействия всегда непредсказуем. Магия вызывает неполадки и сбои в работе устройств. Механика ломается, когда рядом творится волшебство.

Источником большой магической энергии служат драгоценные кристаллы, в то же время приверженцам

технологии они тоже нужны — это чуть ли не единственная вещь, из которой можно делать мелкие управляющие элементы.

Быт обитателей мира полон вкраплениями механизации — разнообразные пружины и заводные механизмы, различные устройства работающие на пару.

Всевозможные виды телепортации и близкие к ней магические возможности, являются самым разрушительным магическим эффектом, оказывающим большое влияние на работу некоторых механизмов и вызывающий самые большие всплески магической энергии. За это представителей гильдии Стрельца не любят многие горожане, хотя она не является запретной и утверждает, что как раз всеми силами стремится урегулировать обладателей подобной силы.

Конфликт магии и технологии способствует напряжённым отношениям между магами и техниками, но тип отношений между адептами этих разных областей знаний может установиться любой — в зависимости от характера и обстоятельств жизни.

Заметки Эрема

... город с таким названием мне уже встречался ... листая страни-

*цы книги о мироходце я узнал, что, по меньшей мере, в семи мирах ему встречался город, именуемый Утадой... мироходец считает, что это место может быть стержнем, проходящим сразу через несколько миров... заберу книгу с собой...
... моя способность, похоже, не является ни магией, ни проявлением технологии...*

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Каждый, кто пользуется Преображением (Специальность Знака Скорпион) на время становится известным деятелем древности и получает его магическую силу. Таким образом каждый Эйдолон в данном мире — это основатель одной из магических гильдий.



MICROTECH

(Майкротэк) Мир nano-технологий
Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Вел

Для этого мира характерны технологии ушедшие далеко вперёд, сложные и наиболее прогрессивные. Для различных местных устройств и объектов характерна компактность и четкость линий.

Утада здесь является городом, заключённым в прозрачную оболочку и находится под толщей воды на дне моря. Силовые поля, неон, металл и пластик. Город окружён плеядой подводных ферм и разнообразных станций, добывающих минералы.

С остальным миром Утаду связывают особые телепортационные камеры, однако телепортация накладывает один неприятный эффект: стирание воспоминаний. Но это не проблема, сеть центров фотографирования воспоминаний всегда к вашим услугам: они сфотографируют вашу память и вернут вам, после перемещения.

Вся жизнь города пронизана кибернетическими и nano-технологиями. Подчас проявления этих технологий выглядят, как что-то сродни магии, но называются Nano-принципом и принцип их действия научно обоснован.

Повсеместно распространены имплантаты, которые продаются как официально, так и на чёрном рынке. Мир связан электронной Сетью, которая благодаря новейшим открытиям оказывает всё большее воздействие на реальность. Хакеры и фрики

прилагаются.

Городом правит полу-божественное существо — Отец, являющееся генетико-технологическим улучшением хомо сапиенс последней версии. Его возможности настолько велики, а сознание настолько расширено, что он уже не является человеком. Это плата за игру с законами природы. На Отца работают все городские корпорации и службы.

Заметки Эрема

... является ли этот мир Шпиля подтверждением того, что будущее Терры не будет похоже на киберпанк? Хотелось бы верить, что да ... всегда испытывал отвращение ко всем этим имплантам — «романтика» подобного толка хороша для книг, не для реальной жизни ...

... попытки скрыться были тщетны, меня схватили ... решётка из лазерных лучей ... в семь часов наступит мой черёд пройти процедуру утилизации. Нужно что-то срочно предпринять ...

... я рассказал им всё, другого выхода просто не было, это даст время ...

... приказ об освобождении, подписанный неким деми-саном Элло. Также они выдали интерактивный лист с посланием, адресованным мне лично ... он пишет, что тоже является Агентом ... если всё получится, то через эти врата я попаду



в мир порталов ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Местные жители не владеют магией, а их эффекты от Специальностей Знаков — это голограммы активного действия (влияющие на окружающую реальность) и действие различных нано-технологий.
- Излучение (Специальность Знака Стрелец), Сборка (Специальность Знака Телец) и Целительство (Специальность Знака Близнецы) в этом мире не действуют.



NECROSCAPE

(Некроскейп) Мёртвый подводный мир

Струна: —

Создатель: Архитектор Кар

Глубоко, под толщей Мёртвой воды в полумраке лежат древние руины, затянутые водорослями, усеянные костями и трупами. Обширные пространства на холодном дне

совершенно мертвы, там даже нет растительности. Однако растения всё же вырастают, но только там, где есть трупы.

Растения вырабатывают Эссенцию, это мерцающий планктон сложной геометрической формы, напоминающей снежинку. Эссенция плавает в Мёртвой воде, питаясь особенными энергиями, которые излучает мёртвая органика. Если Эссенция умирает не найдя пищи, то набухает и превращается в особое губчатое вещество из которого со временем могут прорасти водоросли.

Некоторые мертвецы излучают особый спектр энергий и Эссенции закрепляются на таком теле, формируя Узор, если им удаётся завершить его, то происходит воскрешение. Каково это, очнуться от тысячелетнего мертвого сна на самом дне затопленного мира, ощутив холод, одиночество, боль, тошнотворный запах и пронзительный страх?

Воскресшее существо, словно младенец с сырой могиле, беспомощное и окружённое смертью. Оно ничего не помнит и отчаянно стремится выжить, теперь оно, как правило, меньше напоминает труп — кожа розовеет, отрасли волосы. Узор на его теле (который обычно выбирает какую-то точку, вокруг которой формируется — чаще всего это спина, грудь, голова) мерцает и окончательно срастается с плотью. Воскрешён-

ным не требуется еда для поддержания жизнедеятельности.

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

Умершие организмы не разлагаются в Мёртвой воде сами по себе, они могут сохраняться веками. Мёртвая вода не давит с такой силой как обычная (вполне можно ходить, но прыгать очень сложно) и вязкость у нее иная, плавать в ней можно, но скорость очень медленная. Мёртвая вода не проводит электричество, в ней может гореть огонь, но он затухает, если появляется течение или какие-то потоки. От Мёртвой воды нельзя намокнуть.

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





Эссенция, и чем большее количество её находится поблизости, тем в более полной мере произойдет этот акт.

Материализовавшиеся таким образом организмы называются Джель: они мертвы, но напитаны энергией страха, поэтому могут двигаться, нападать, охотиться. Джель чувствует живых существ — её привлекают и страх, и Узор, энергиями которых оно подпитывается, а акт убийства это просто пиршество для неё. Не находя длительное время

флюидов страха и всплесков ужаса Джель иссыхает и рассыпается на губчатое вещество. Хотя существам страх помимо всего прочего мешает объединяться, они, тем не менее, постепенно сбиваются в группы в своем стремлении как-то выжить в этих условиях, понять суть происходящего, защититься от опасностей.

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

Заметки Эрема

... сквозь гладь портала я увидел водоросли, проступающие сквозь тьму. Дно какого-то мрачного подводного царства, нет, туда я точно не пойду...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Преображение (Специальность Знака Скорпион) в этом мире действует, как контролируемое погружение в ужас. Эйдолон выглядит как кошмарное существо.
- Призыв (Специальность Знака Рыбы) позволяет управлять растущими поблизости водорослями, вместо того, чтобы вызывать союзных существ.



NEOANARCHY

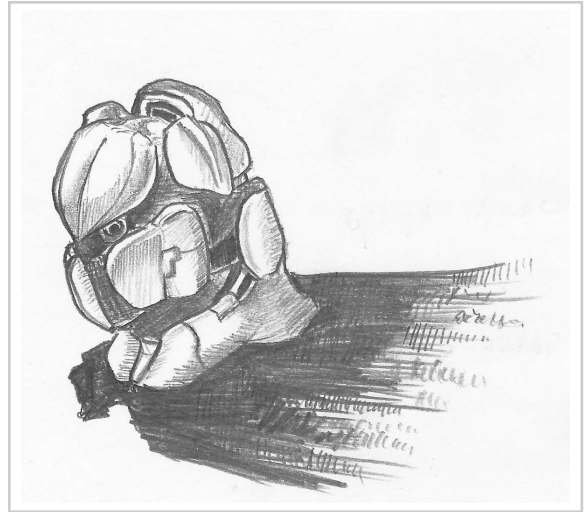
(Ниоанаки) Жизнь андроидов

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Нево

Город великого потока, Утада, здесь предстает небольшим посёлком, который находится в пустыне. Посёлок этот основан андроидами общественной ячейки 011, которые пытаются обустроить свою жизнь в этом уголке местности, в который недавно пришли.

Мир целиком заселён андроидами



(одна из особенностей мира: любые пришельцы из иных миров здесь тоже становятся андроидами). Они внешне могут выглядеть по-разному: и человекоподобные и нет, но внутри у каждого пластик, сталь, микросхемы и тому подобное.

Многие поколения андроидов существовали под управлением диктатуры Перфектов — сообщества, наделённого властью, первые из которых были назначены древним электронным супермозгом, до того, как он окончательно развалился от времени (андроиды не обладали нужными технологиями для его починки, так как он был выстроен в незапамятные времена).

Изначально Перфекты выполняли свои задачи, но чем дальше развивалась история, тем более Перфекты привязывались к своему месту и поль-



зовались максимумом всех благ своего положения. Поколения андроидов проходили, а Перфекты не менялись, им была доступна одна из высших привилегий – периодическое личное обновление, гарантирующее бессмертное существование. Попытки восстания были, но каждый раз жёстко подавлялись, поэтому вспыхивали редко. Время шло.

Однажды произошло событие из-

вестное как «одно мгновение для всех», «замыкание» и так далее. Один из Перфектов, известный под именем Офам Рич попал в немилость остальных Перфектов, за то, что позарился на единоличное владение личным обновлением.

Это привело к ополчению против него очень большого числа обычных андроидов, с помощью которых Перфекты хотели жёстко расправиться с Офамом. Тот понял, что ему грозит опасность.

Офам имел доступ к древним технологиям и решил применить одну из них, чтобы настроить толпу против остальных Перфектов. И он применил эту технологию. Все обычные андроиды отключились на несколько секунд, каждый при этом каждый словно ощутил себя находящимся в этот момент в каждом андроиде этого мира. После этого население массово вышло из повиновения Перфектам, и занялось полным самоуправлением.

Новые правила жизни были сформулированы просто: каждый полностью свободен, но лишь до тех пор, пока его действия не ограничивают свободу остальных. Перфекты не сразу поняли, что произошло, оказалось, что теперь у них нет никакой поддержки, и вся власть ими потеряна, от всех ими созданных структур обычные андроиды отвернулись и стали выстраивать совершенно новые отношения.

... я плохо себя чувствую в этом автоматическом теле, знал бы я о таком эффекте заранее ...

... а так, занимательная конечно у них концепция — никого не трогай и тебя не тронут ... если я конечно правильно всё понял

... случилось то, чего я уж никак не мог ожидать: Отомо ожил! ... он говорит, что через этот мир мы сможем пробраться ещё ближе к центру Шпиля ... ему будет грустно снова стать бессловесным ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- В этом мире не действуют Зачарование (Специальность Знака Овен), Сборка (Специальность Знака Телец), Синтез (Специальность Знака Козерог) и Призыв (Специальность Знака Рыбы).
- Преображение (Специальность Знака Скорпион) здесь выглядит как трансформация андроида в механического Эйдолона.
- Любые пришельцы из иных миров здесь становятся андроидами.
- Если местные жители переходят в другой мир, то там они уже не выглядят как андроиды.



PANOPTICUM AIRLINES

(Паноптикум Эйрлайнс) Туманный мир порталов

Струна: —

Создатель: Архитектор Горезок

Посреди огромной серой пустыни клубящегося тумана высоко в небо поднимаются расширяющиеся вверх трубки-мегаполисы Эмбрай и Эвво, которые населены прямоходящими жабами-мутантами. Течение жизни здесь контролируют три клана: Блусан, Рэдмун и Уайтстар.

Жабы появились здесь очень давно, и не сразу стали такими, как сейчас: об этом свидетельствуют уходящие куда-то вниз, в туман, нижние кольца мегаполисов. Там, внизу, можно найти разные неразумные виды их предков, купающихся в радиоактивных бассейнах. Чем ближе спускаться к туману, тем более простые типы жаб встречаются по пути, многие виды достаточно опасны и агрессивны. Что находится ещё ниже, под ту-

маном, можно только гадать.

Эти мегаполисы не единственные, среди туманного океана есть и другие трубки, но многие пусты или находятся на начальных стадиях развития. Намного больше в этом мире жилых зон другого типа — это так называемые «гости»: многочисленные то появляющиеся, то исчезающие парящие островки, которые населены собственными обитателями.

Жабы курсируют между островками на летающих животных и механизмах, с самыми различными целями, чаще всего это мародёрство.

Семья Блусан, уроженцы Эмбрая, наиболее агрессивный клан, выделяют психо-токсин, против которого не в силах устоять многие виды животных, и даже самые свирепые жабы-предки. Ещё они могут выстреливать свой длинный липкий язык на расстояние до 5 метров, хватая им пищу и мелкие объекты, чего другие семьи делать не умеют. Несмотря на резкость и бескомпромисность могут быть чрезвычайно сентиментальны к некоторым видам существ, чаще всего к тем, кто не двуногий. Блусан оседлали летающих по небу полупрозрачных спрутмаров и часто делают набег на незащищённые островки.

Семья Рэдмун, уроженцы Эвво, тепепаты-слепцы, больше всего любят сидеть в своей родной трубке и теле-

патически прощупывать пространство на многие километры вокруг. Они придумали множество теорий того, чем может являться Туман и до сих пор не могут прийти к единому мнению, отстаивая несколько различных учений. Вылазить из дома не любят, ко всем остальным чаще всего относятся как к мусору и весьма спокойно могут съесть любого, кто им не ровня, даже прочие семьи побаиваются представителей этого клана. Для чужаков складывается и вовсе неприятная картина — во время особенно массового ритуала пиришества Рэдмун умеют телепортировать к себе через огромные расстояния не только животных и простейших жаб, но и некоторых прочих существ, которые по какой-либо причине испытывают в этот момент страх.

Семья Уайтстар, уроженцы заброшенного ныне Игшелл. Адепты технологий, загубившие собственную трубку и поселившиеся в новых. Для перемещения между Эвво и Эмбраем используют большие вакуумные пушки — самый быстрый и удобный способ. Для путешествий к островам пользуются заводными махолётами. Высокопоставленные особи передвигаются по городу на заводных шагающих техно-креслах, а мародерствующие жабы на островах пользуются кибер-десницей: высокотехнологичной перчаткой позволяющей легко взбираться на уступы и с лёгкостью

перепрыгивать различные препятствия. Любят собирать технологии, а заодно разных существ для опытов. Чаще всего вынимают мозг подопытных и вживляют вместо него импротсферу, получая послушных исполнительных зомби, которых даже Рэдмун брезгают слопать.

Некоторым чужакам всё-таки удается договориться с семьями о различных услугах, вроде предоставления убежища в трубках, транспортировки и обмена информацией.

В одном из уголков любого острова-гостя обязательно есть портал, ведущий в один из прочих миров Шпиля, да и сам остров является кусочком этих иных миров с полностью или частично-действующими их законами. Появляются «гости» всегда внезапно: когда ты секунду назад глядел в эту точку неба, то ничего не было и вдруг... там целый остров! Исчезают же они при не менее странных обстоятельствах, когда в тумане под островом возникает большое красное пятно света, огрызающееся красноватыми молниями и «гость» перестает парить, крошась и разрушаясь, он осыпается в красно-серую дымку. Рэдмун устраивают в подобные дни пышное празднество.

Заметки Эрема

... рожу этих лягух мне сразу не внушили доверия, а уж когда я заглянул

в память одного из копошащихся в грязи малышей ... договариваться с кем угодно, только не с жабами ...
... кажется, я пришёл вовремя, неизвестно, как долго ещё этот островок продержится здесь ... на металлическом корпусе выдавлена надпись: О.т.о.м.о ... согласно письму Элло, Отомо является артефактом невероятной силы — это непереваренная Шпилем часть Терры, попавшая сюда ещё во время столкновения ...

... нужно заводить махолёт и убираться отсюда, жабы хотят штурмовать остров ...

... артефакт пронзает мета-пространство, перенося своего обладателя в иные миры ... правда, требуется длительная подзарядка ... Отомо не может доставить меня на Терру, но я надеюсь найти мир, где есть такой проход ...он должен существовать ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- При нахождении на поверхности «гостя» персонажи находятся под действием особенности того мира, портал в который открыт на этом островке.
- Переливание (Специальность Знака Лев) в этом мире не действует.



SAGA

(Saga) Фэнтэзийное средневековье

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Авед

Здесь Утада представляет собой город-порт, построенный на краю скалы, с одной стороны окружённый водной гладью, а с другой граничащий с пропастью, в которую низвергаются водопады. Внутри скалы древними народами прорублена сеть пещер и проходов, ведущих в низину, которая располагается под водопадом, вокруг образуемого им водоёма.

В Утаду часто заходят корабли. В город стекаются очень редкие товары, хотя опасная близость к водопаду повлекла за собой множество инцидентов в прошлом, о некоторых даже сложены красивейшие легенды.

Самая известная организация города — Торговая корпорация, контролирующая деятельность всех купцов и управляющая товаропотоками.

Мир напоминает обычное, местами мрачноватое средневековье, чуть приукрашенное редкой магией.

Заметки Эрема

... эта таверна похожа на ту, куда мы заходили с Аутой ... это просто смешно, у меня есть личная машина перемещения, а я даже не представляю, как вернуться в тот первый мир ...

... не похоже, чтобы проход был здесь, но место определённо напоминает чуть приукрашенное прошлое Терры ... нужно продолжать двигаться сквозь мета-пространство вдоль линии Утады ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Специальности Знаков в этом мире не работают.



SECRET

(Сикрет) Тайное противостояние сил

Струна: «Утада»

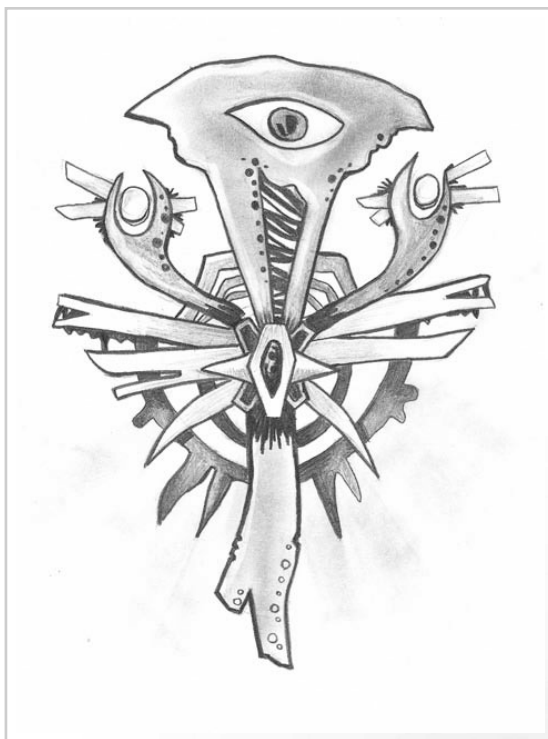
Создатель: Архитектор Кар

Здесь Утада это деловой центр, соединяющий разные транспортные

потоки — монорельс, железные дороги, подземку, автодороги. Современность, живущая по своим обычным ритмам.

Однако за размеренной обычной жизнью скрывается отдельная реальность, в которой происходит скрытый от посторонних глаз конфликт. Тонкая грань между двумя мирами называется Пеленой.

Целая армия разнообразных потусторонних существ, стремясь ворваться в обычный мир, этих существ называют Аномалией. Совершая разнообразные ритуалы, Аномалия воздействует на обычный мир, стараясь полноценно проникнуть



Эмблема Ордена



внутри него и разрушить Пелену. Им противостоит Орден, в который попадают псионики и экстрасенсы способные пересекать Пелену и противостоять силам Аномалии.

Слишком мощные колебания магических сил, используемых в сражениях, влияют и на обычный мир, поэтому Орден осторожен в своей борьбе.

Тайный мир, который находится за Пеленой, вызывает сновидения. Большинство существ погружается во время сна за Пелену в «безопасном режиме», но некоторые (Мечтатели) более подвержены этому эффекту и внутри своих сновидений полноценно переходят за Пелену. Там они получают силы сравнимые с теми, что обладает Орден, с тем отличием, что в реальной жизни этого не осознают и не умеют переходить за Пелену как-то ещё, кроме как во сне.

В реальном мире некоторые члены Ордена умеют «охотиться» — проникать во взгляд существ, и похищать их способность к «глубокому погружению», это увеличивает силу «охотника» или может быть использовано для выведения нового члена Ордена.

Порождения Аномалии в свою очередь выходят на Мечтателей в тайном мире, обучая их особым возможностям и настраивая против Ордена. Инициированные Мечтатели помогают Аномалии и знают, что в реальности следует отводить взгляд, чтобы их способность не была

поймана. Особо опытные не боятся «охотников» — во время такого взгляда член Ордена рискует быть погруженным в Область сна, мир самого Мечтателя, который является вариацией тайного мира, с локальными правилами.

Заметки Эрема

... что, я, наконец, дома? Не может быть ...

... ах нет, это опять обман, нет на Терре города с таким названием ... в чём же дело, что здесь не такое как у нас? ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Специальности Знаков и магия в этом мире работают только за Пеленой. Сила мага там проявляется в количестве татуировок, что покрывают его тело.
- Преображение (Специальность Знака Скорпион) превращает персонажа в элементаль той стихии, к которой принадлежит выбранный Эйдолон.
- Призыв (Специальность Знака Рыбы) создаёт слабый, не владеющий магией, клон самого призывателя в качестве вызываемого союзника.



SEVEN INSIDE

(Сэвен инсайд) Мир живой музыки
Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Ейдолов

Всё пространство здесь постоянно наполнено музыкой и звучанием. Разные местности и места звучат по-разному.

Однажды в этот мир прибыли великие Эйдолоны — могущественные волшебные существа, беженцы из будущего. Они пришли в прошлое, чтобы предотвратить Диссонанс — катаклизм, уничтоживший этот мир далеко в будущем. Диссонанс устроили таинственные захватчики, которым удалось завладеть Изначальными Нотами.

Утада — это столица одного из георитмов (название местных государств), которым правит Эйдолон Аква, Дитя Водопада. Остальными георитмами правят другие Эйдолоны, семеро из них хранят Изначальные Ноты: Аид, Управитель Тверди, Борей, Посланник Севера, Геката, Ткачиха Теней, Марс, Яростный Вол-



шебник, Серафим, Посланник Небес, Сухурмаш, Подземный Губитель и Терния, Владычица Моря. Прочие, как и Аква, не имеют Нот — это Левиафан, Зодчий Глубин, Мардук, Пылающий Страж, Пегас, Всадник Шторма и Сильфида, Дева Ветров.

Утада здесь находится под водопадом Ансамбль, все постройки сделаны из воды, которая подлетая к земле начинает словно выливаться в формы полупрозрачных зданий (для данного мира характерно то, что стихии часто выступают в виде строительного материала — подчиняясь мелодии места они принимают нужную форму, нужно лишь обладать большой магической силой, чтобы вплести в мотив места тему нужных сооружений).

Местная организация Гармония пытается создавать с помощью музыки предметы. Есть и те, кто занимается музыкальными экспериментами тайно, преследуя другие цели, в том числе увеличение разрушительной мощи музыки, и использование подавляющих или нарушающих музыку эффектов.

Заметки Эрема

... мне здесь определённо нравится, успокаивающий ритм ...

... напали существа, похожие на шарообразные комки меха, со светло-зелёным бутонем на голове, ядро

*которого искрится в такт музыке
... мне посоветовали держаться по-
дальше от областей дисгармонии,
но как ещё я смогу выбраться от-
сюда ... чуть не оглох, слушая этот
кошмар ...*

*... в конклаве бардов отнесли
к моей истории с пониманием и
предложили свою помощь ...*

*... прошелестел в ответ, что без
мощной гитары к пещерам Ксило-
фона не пробиться ... думаю, что
перестреляю их из пистоля, если он
вообще действует на местных ...*

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Местные существа (за исключением Эйдолонов) не могут принадлежать к следующим Знакам: Рак, Скорпион, Рыбы.
- Мимикрия (Специальность Знака Рак), Преображение (Специальность Знака Скорпион) и Призыв (Специальность Знака Рыбы) в этом мире не действуют.
- Оказавшись в темноте, практически любые существа начинают светиться: виден яркий контур силуэта существа и плавающие внутри него мерцающие частицы.



SPORTWAR

(Спортво) Спортсмены против насекомых

Струна: —

Создатель: Архитектор Тик

Они отыскали эту точку опоры. Магия, технология, религия — универсальное заклятие, золотая константа и нота святости. Сплетя все достижения воедино, люди нашли ускользающую от них единую ось мироздания, но им было мало найти, им понадобилось неопровержимое доказательство существования такой точки. И наконец, дотронувшись до неё, они разрушили первооснову ...

Магия, технология, религия ... теперь это воспоминания, калейдоскоп сложился в новую форму. Дивный новый мир живет по новым правилам: люди (хотя теперь они преимущественно выглядят как антропоморфные звери) воюют с насекомыми, и те и другие пешки в руках Нескладного Бога, чьи шесть Аватаров резвятся в мире. Их имена: Зу, О, Ди, И, Ай и Ка.

Каждый Аватар обладает удивительной способностью перекладывать любые части объектов и субъектов, меняя их местами и порождая разнообразных мерзких химер. Рука одного к голове другого, ветку дерева на хитиновый панцирь, глаза в пищевод и прочие ужасы.

Аватары словно дети — разбирают всё, что видят и потом стараются из этих частей топорным способом сложить что-то новое. Результат выглядит довольно пугающе, словно дёргающийся живой винегрет. Разобранный объект или субъект внутренне остается целым, словно части по-прежнему связаны между собой, но новая компоновка его частей в пространстве в соединении с частями чего-то другого может вести к негативным последствиям.

Местные люди носят одежду спортивного вида и пользуются спортивным инвентарём, в котором заключены могущественные способности. Способности эти просыпаются тогда, когда инвентарём пользуются в спортивных целях и в нужный момент только эти орудия помогают противостоять мощи атакующих насекомых, чья сила велика — биологические ракеты, плоды-бомбы, нервно-паралитический газ. Пожирая людей, насекомые впитывают новый генетический материал, изучая но-

вые виды мутаций. Среди людей есть Чемпионы — те, кто довел владение спортивным инструментом до совершенства, зарядив его на максимум и является, по сути, носителем мощного артефакта. Развивать их нелегко — инструменты напитываются энергией зрителей и победами в соревнованиях, поэтому нужны постоянные демонстрации своей техники и участие в массовых состязаниях.

Те люди, кто в спорте использует лишь собственное тело, могут претендовать на получение Олимпийского Знамени, им отмечают всего три человека и Олимпийские Знамена сами переходят к тем, кто их достоин на текущий момент времени.

Некоторые насекомые умеют прятаться среди людей, маскируясь и шпионя. Глубоко под землей огромные насекомые производят всё новые типы существ, основываясь на своих исследованиях генетического материала. И люди и насекомые негативно воспринимают Аватаров, которые постоянно вмешиваются в их дела и навязывают тёмную волю Нескладного Бога.

Заметки Эрема

... идёт настоящая война за выживание ... проклятые тараканы чуть меня не настигли, ненавижу мерзких насекомых ...

... сегодня я увидел кое-что похуже,

боже мой, до чего отвратительно ... Джип назвала это существо химерой ... не могу вспомнить без дрожи ...

... мы окружены жуками, неужели это конец ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Преображение (Специальность Знака Скорпион) здесь доступно только тем существам, кто носит с собой местный предмет спортивного инвентаря. Эйдолон выглядит как трансформер, раскладывающийся из данного предмета.
- Сила мага в этом мире проявляется как степень загара кожи или темноты шерсти. Вдобавок к этому, чем сильнее маг, тем лучше насекомые чувствуют его присутствие и тем привлекательнее для них его генетический материал.



SWAMPWAY

(Свомпвэй) Мир исследователей
болот

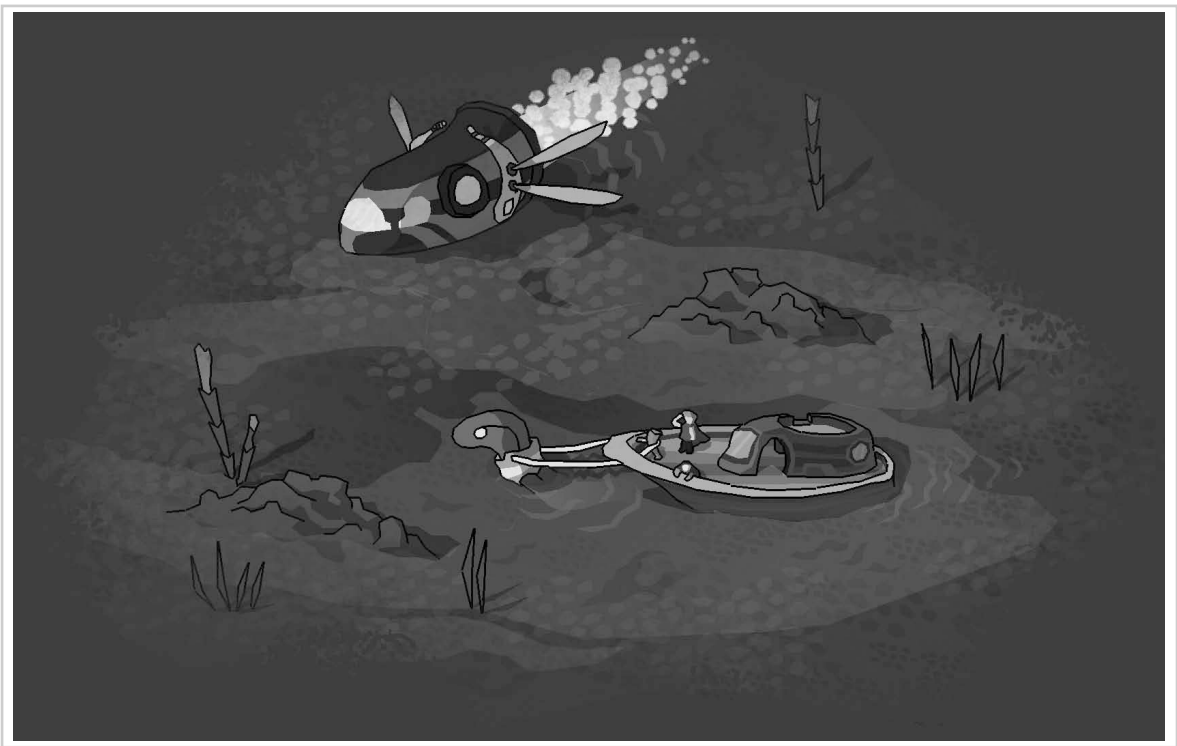
Струна: «Крон»

Создатель: Архитектор Пионрокс

Доподлинно не известно о том, как выглядит этот мир за пределами Чернильных болот, но именно в этой области всю кипит жизнь: гномы, люди и дзен-чи с давних пор населяют этот регион.

Предки людей и гномов поселились здесь в незапамятные времена, после того, как бежали в безопасные места откуда-то с востока, спасаясь от страшной эпидемии чумы. Различные передающиеся из поколения в поколение знания о мире и происхождении были этими расами утрачены в тот период. Довольно скоро местность превратилась в топи, которые погрузили в себя всё вокруг. Уровень воды со временем повышался и уцелевшим снова пришлось делиться и дробиться: кто-то оставался на обжитом месте, кто-то перебирался в более пригодные для жизни места. А потом прилетели гости...

Веерообразная громада из белого металла и стекла, упавшая с неба и разлетевшаяся на части, вызвала большой переполох: многие поселения были смыты или повреждены большими волнами и потоками грязи. Как выяснилось впоследствии — это было транспортное средство, перевозившее особых существ — дзен-чи. Они напоминают собой людей, но глаза



их целиком черны, а отсутствующую пару передних конечностей заменяют левитирующие в области рядом с владельцем и повинующиеся его мыслям два куска камня, имеющие подобия пальцев — своеобразные ладони, состоящие из мелких камней, скрепленных между собой синей текучей массой.

В результате этой неудачной посадки многие погибли, как гости, так и местные жители. Первых дзэн-чи нашли и нечаянно прервали их стазис-сон любопытные люди, так началось противостояние между этими

двумя расами. Гномы тоже поначалу не жаловали чужаков, но их больше занимало улучшение своих жилищных условий и выживание, поэтому они предпочитали заниматься своими делами: обустройство поселений и бурение вглубь земли с целью добычи разных материалов, а также обживание подземелий.

Радиоактивный фон от упавшего с небес массива и его частей привёл к мутации популяции морских змеев, что очень понравилось людям: они обнаружили, что привязывая змеев к своим плотам могут перемещаться с места на место быстрее. Такой способ транспортирования по болотистому миру стал пользоваться

большой популярностью. С течением времени плоты превратились в специальные лодки, кораблики или даже небольшие плавучие города. Подобные конструкции с запряжёнными в них одним или несколькими морскими змеями получили название шаттл, которое часто произносится и как шаттар или шатт.

Небольшая группа разбуженных дзен-чи обладала довольно скудными познаниями и возможностями: в ней оказались по большей части весьма рядовые представители этой расы, к тому же они весьма сильно зависели от своих технологических приспособлений. Для выживания дзен-чи требовалось отыскать как прочих уцелевших, всё ещё пребывающих в стазис-сне, так и добыть все свои приспособления и устройства, разбросанные по топям. Гости не могли справиться со всеми этими проблемами самостоятельно, и им пришлось сглаживать конфликт с местными, одаривая тех технологиями, получая взамен помощь и разнообразные находки.

Пока осмелевшие люди развивали шаттлы, гномы вгрызались все глубже в землю и неспешно рыли тоннели, которые должны были постепенно связать их поселения между собой. Жизнь на поверхности их интересовала слабо, однако технологии укрепления подземелий и прочие полезные знания они были не прочь получить





и постепенно тоже ввязались в торговлю с дзен-чи.

Для гостей это оказалось более чем полезно — их очень заинтересовал добываемый гномами в недрах земли лёгкий камень саванит: некоторые дзен-чи чувствовали этот камень и обладали возможностью силой мысли изменять его форму и соответственно использовать в строительстве.

Однако мир на пороге новых потрясений — влияние радиации изменило и некоторых людей, таких называют Одержимыми. Они обладают возможностью левитировать саванит рядом с собой и, также, как некоторые дзен-чи, менять его форму силой мысли. Их тянет к источникам радиации, без которых они не могут долго жить.

Лидер Одержимых — девушка, известная под именем Крон Венус, возглавила нападение на одну из гномьих крепостей, построенную на месте с сильным радиационным фоном (который на этих низкорослых бородачей почему-то не действует), захватив её и тем самым фактически развязав войну с гномами.

Крон Венус совершенно отравлена радиацией, за счет чего обладает возможностью левитирования саванита на расстоянии около нескольких сот метров от себя, а кроме того возможность контролировать действия прочих Одержимых в этой зоне. В её интересах захватить все источ-

ники радиации под контроль, истребив любого, кто не согласен с этим.

Тем временем навигаторы шаттлов исследуют Чернильные болота, перевозят грузы, находят таинственные технологии гостей, все новые удивительные последствия радиации, сражаются с болотными тварями, обнаруживают не заселённые островки, сталкиваются с тайнами прошлого этого мира, заключают сделки с союзниками и подвергаются нападениям конкурентов.

Заметки Эрема

... и вот он, первый мир, куда привёз меня Отомо ... я смертельно устал, блуждая по этим болотам ...
... найти что-то ценное среди этих останков космического корабля ...
навигатор предал меня, машина перемещения похищена ...



SWEETFALL

(Свитфолл) Карамельный постапокалипсис

Струна: «Утада»

Создатель: Архитектор Горезок

Утада здесь — это обширное пространство, вырезанное внутри Бесконечной Тверди (возможно, есть и другие такие области, но о них ничего не известно). Состоит из девяти кругов: меньший круг находится внизу, а над самым верхним располагается полусфера, покрытая светящимся веществом — Пудрой. Изредка частички Пудры осыпаются вниз, устроявая кратковременный Светопад.

Коренные жители мира называются Марионетками, это игрушечные разумные куклы и прочие говорящие предметы. Во время Светопада, все Марионетки, на которых попали частицы Пудры, случайным образом меняются душами друг с другом.

Из малого круга вверх тянется гигантское Древо Перемен, оно выросло из построенных древними Врата, под воздействием того, что они много лет подвергалось эффекту частиц Пудры, падающих вниз. После того как древние путешественники между мирами (мироходцы) покинули это место Врата продолжали функционировать стандартно, но когда Древо вошло в рост и на нем стали вырастать чёрные кристаллы, то Врата стали зависимыми от этих плодов, их принцип действия изменился: Врата теперь блокировали любые исходящие перемещения изнутри Утады в другие миры, если

только путешественник не обладает необходимым количеством чёрных кристаллов, благо у подножия Древа их росло в достатке.

Самим Марионеткам кристаллы не требовались, однако в иных мирах срок жизни их души был ограничен и они не могли покинуть Утаду надолго. Марионетки предпринимали кратковременные вылазки в другие случайно открываемые Вратами измерения, пока не совершили роковую ошибку. Из очередного открытого портала хлынула волна шипящей пузырящейся сладкой жидкости, окатив очередных желающих посмотреть на иные миры. После того как им удалось закрыть Врата жидкость впиталась в Бесконечную Твердь. На другой день оказалось, что поверхность Бесконечной Тверди перед Вратами изменилась — там появились рассыпчатые дорожки посреди тягучей карамельной массы, и теперь нельзя было подойти к Вратам, не увязнув при этом. Тем временем оказалось, что первые пострадавшие от жидкости превратились в шоколадные изваяния.

Впоследствии выяснилось, что Сладость (так прозвали эту напасть) практически затопила первый круг и продолжает распространяться. Заразиться можно если определённая доза этого вещества вошла в кон-

такт с жертвой. Через день или несколько после заражения существо целиком превращается в шоколад, спустя несколько часов оно взрывается, и из него выстреливают карамельные лианы и шипящая жидкость, заражающая всё вокруг. Карамельные лианы оплетают всё, до чего дотрагиваются и неудержимо растут. Местность неузнаваемо меняется под воздействием Сладости: преобразуется в болота карамели, огрызки шоколада, дорожки из печенья, кремовую траву и молочные лужи. Обнаружено свойство Светопада замораживать Сладость на время своего действия, а изредка даже вылечивать первую стадию заражения.

Древо Перемен через некоторое время покосилось и завалилось вбок, к большой радости кукольного сообщества Теневых Манекенов, куда входят в основном те, кто долгое время прятался от Светопадов — они сосредоточились рядом с Древом и собирают с него чёрные кристаллы преследуя сразу две цели: изучение их скрытых свойств в надежде на спасение, а также манипулирование стремящимися выбраться мироходцами, без кристаллов те не могут никоим образом покинуть данный мир.

На фоне общей паники, вызванной всё распространяющейся эпидемии Сладости и её экспансии на жизненное пространство Марионеток, просачиваются разнообразные слухи о том,

что в сердце Сласти зарождается нечто ещё более ужасное, и последние дни Утады близко...

Заметки Эрема

... по дороге постоянно встречаю эти живые игрушки ... как странно, в прошлом этот розовый плюшевый мишка был качающейся лошадкой, а до этого куклой ...

... и предупредил меня, чтобы я обходил прятничные полянки стороной, зараза распространяется ...

... главное не потерять кристалл, который дала мне Исказитель Мириам и в точности следовать её указаниям ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Если поднести к любой Марионетке чёрный кристалл, то на теле существа проступает число, которое тем больше чем сильнее магические способности Марионетки.
- Оказавшись в ином мире Марионетка может существовать около двух суток, после чего умирает.
- Для путешествий сквозь местные порталы или Врата пришельцам из иных миров всегда нужны чёрные кристаллы, исключением из этого

правила могут быть эффекты артефактов и Инструментов Архитекторов.

- Марионетки могут выходить в иные миры только через Врата, но им и не требуются чёрные кристаллы для этого.
- Преображение (Специальность Знака Скорпион) и Призыв (Специальность Знака Рыбы) создают элементалей тех стихий, которые сопутствуют Эйдолонам либо призываемым существам.

Дополнительно.

Правила для Светопада

Это не слишком частое явление, но иногда частицы Пудры осыпаются сверху на жителей этого мира в течение полу-часа или нескольких часов. При контакте с Пудрой возможно излечение от заражения Сластью, а поражённая местность застывает и становится на время Светопада безвредной.

Марионетки во время Светопада подвергаются переселению душ, на игре это можно реализовать одним из следующих способов:

- перераспределить Марионеток партии между игроками
- каждый игрок кидает шестигранный кубик, при числах

меньше 4 душа Марионетки остается там же, при 4 и выше душа перелетает в какую-то другую Марионетку этого мира.

- все души разлетаются (одну-две можно оставить или поменять местами), но игроки остаются с теми же Марионетками, меняя им Знаки и характеры, отыгрывая недоумение этих новых сущностей в старых телах от ситуации, в которой они оказались.



UNSYNERGY

(Ансинеджи) Хрупкий баланс между двумя мирами, нависшими друг над другом

Струна: «Крон»

Создатель: Архитектор Сыве

Континент Лазурь, омываемый Бесконечным океаном, не так давно был единственным известным пристанищем живых существ. Примечательно то, что местные созда-

ния одного пола, населяющие Лазурь, выглядят так, словно принадлежат к отдельной расе: мужчины – как люди, женщины – как эльфийки.

Яростные войны между княжествами Лазури бушевали не прекращаясь, пока не настал тот памятный день. Рождение в королевской семье Даоси двух близнецов – Ионоса и Яэнаса. Вера в корону значительно окрепла и армия монарха стёрла с лица земли пару мятежных княжеств, приструнив остальные.

Время шло, близнецы стали могущественными магами, их отца уже давно не было в живых. Так вышло, что Яэнас влюбился в одну из девушек, прислуживающих во дворце (как позднее выяснилось, то было приворотное зелье) и провёл с ней ночь. Утром его нашли бесчувственного, а эльфийка проводила над ним какой-то кровавый ритуал. Её казнили, сам Ионос распорядился и наблюдал за этим. То была дочь властителя одного из уничтоженных княжеств. Умирая она смеялась, повторяя как заведённая единственную фразу: «испытай мои чувства».

Яэнас оправился, однако воспылал ненавистью ко всему, что было связано с королевской семьей Даоси, и в первую очередь, к Ионосу. Так началась война магов-близнецов.

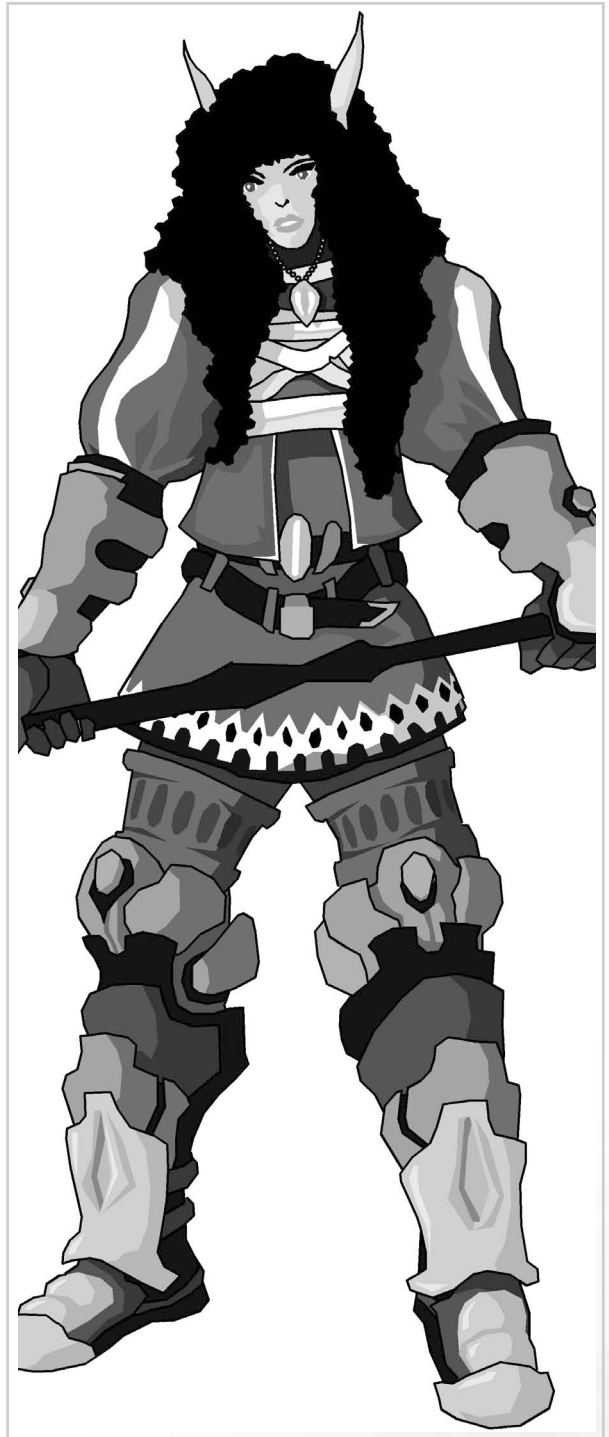
В ходе противостояния Ионосу пришлось бежать, ему помогал слуга, некто Крон Эчегар, наприсивший-

ся в ученики. Вместе они вторглись на территорию одного из разрушенных княжеств, где мародёры раскопали древние технологии — летательные суда. Однако, судам требовался особый вид энергии и Ионос как раз имел один такой артефакт, Десятый Ключ. Древние легенды говорили о чудесной стране, что скрыта в небесных просторах, именно туда Ионос с Кроном и отправились на своём корабле, который носил имя «Козерог».

Но что-то пошло не так — взлетев выше облаков корабль потерял контроль и вознёсся ещё выше, разбившись о небесную твердь. Оказалось, что здесь силы тяготения действуют в обратном направлении. В ходе странствий Ионос и Крон узнали, что эта земля зовётся Охрой и ограничена по краям Бесконечной пустыней. Здесь обитали зооморфы (антропоморфные звери), живущие по своим законам. Ионос смог подчинить себе могущественное герцогство Катар, став советником по магии.

Яэнас долгое время искал брата, выясняя подробности его бегства. Он запретил вход на территорию, где были захоронены корабли, а обитавшие там мародёры были схвачены и повешены.

К тому времени народ был весьма недоволен саморазрушительной политикой Яэнаса, многие вопреки запрету начали исследовать летательные суда и укрывать беглых ма-





родёров. Через какое-то время Яэнас узнал об этой дерзости и пошел войной на ослушавшихся — многие погибли, но тут на помощь защищавшимся пришла новая сила: едва зародившаяся военная Коалиция, собравшая под своим крылом несколько княжеств. Войску Яэнаса пришлось отступить. В сражении он завладел Тринадцатым Ключом, который был найден у одного из пленников. Вернувшись в замок Яэнас стал изучать этот артефакт.

Ионос к тому времени чинил «Козерог» и собрал сведения о Ключах Охры: Четырнадцатый, Второй, Третий, Седьмой и Девятый.

Его ученик, Крон, погрузился в изучение глубин тёмной магии исследуя древнюю библиотеку Катара, а кроме того нашел себе последовательницу в лице юной кошки — Абели Жарман. Когда Ионос нашёл в старинном склепе Четырнадцатый Ключ, Крон Эчегар начал переворот, предав своего хозяина, и мага-близнеца бросили в темницу.

Тем временем, в Лазури от Коалиции откололся один из влиятельных домов, замедлив объединение княжеств. Это был ход Яэнаса, подкупившего дом Саул. Тем не менее юный наследник этого дома, Бигба Саул, отказался от этого решения, за что стал преследуем и собственным домом и короной. Бигба решил примкнуть к мародёрам, там он поз-

накопился с Иреной Максимус — революционно настроенной девушкой из простой семьи. По наследству от умерших родителей ей достался артефакт Первый Ключ.

Яэнас наконец придумал, как использовать Тринадцатый Ключ, он использовал силу этого артефакта для того, чтобы найти Ионоса. Тогда ещё никто не понял что произошло, но вышло так, что вся Лазурь повинаясь этому сильнейшему магическому вмешательству стала летающим кораблём, начав медленное сближение с Охрой...

Ионос в темнице попробовал применить энергию Четырнадцатого Ключа и да, он освободился, но какой ценой — всё вокруг него на расстоянии километра испарилось, а Четырнадцатый утратил силу. Теперь Ионос был вынужден скрываться. Он отправился к летающим кораблям, где угнал только что активированный «Близнецы» (питаемый Третьим Ключом, который недавно в числе прочих могущественных артефактов нашла предприимчивая Абели, осматривая тайники Катара). Взлетев, он решил собраться с мыслями и обдумать, что же делать дальше.

Крон Эчегар, тем временем, был предан собственной ученицей, та отравила его смертельным ядом Антареса, легендарного посоха, и захватила власть. Используя все свои познания в магии Крон, за остав-



шееся ему время, сотворил тёмное проклятие на самого себя, после чего скончался. Абели Жарман приказала учёным восстановить «Козерог», и, когда тот был готов, взлетела в небо, атаковав «Близнецы». Ионос не ожидал этого, но смог заложить спасительный вираж, уйдя в сторону от прямого попадания. Поврежденный корабль устремился к Охре. «Козерог» же, промахнувшись, попал в поле тяготения Лазури и рухнул на неё.

Упавшую Абели и прочий уцелевший экипаж «Козерога» первыми нашли Ирена и Бигба. Они были весьма удивлены, увидев диковинных зооморфов и услышав рассказы об ином мире.

Абели уговорила Ирену активировать новое летающее судно из тех, что в захоронении принадлежащим ей Первым Ключом, Бигба решил отправиться с ними. Так был запущен «Овен» и все трое собирались отправиться в первый полёт, но тут появились войска короны, захватив героев.

Ионос после падения «Близнецов» вынужден был вернуться в герцогство, надев на себя личину Абели. Исследования кораблей он поручил советнику по торговле, льву Георгу Штейндару, открыв ему свою тайну.

Позже случилось так, что Ионос пал от руки предателя, приняв свой

истинный облик — его убил восставший из мертвых Крон Эчегар, Магистр лич, мстящий предавшей его ученице. В то же время Третий Ключ, питающий «Близнецов» был кем-то похищен.

Яэнас узнал от пленных о существовании Охры, а также о своем брате. Действия Абели ему импонировали, но он был недоверчив и решил не торопиться с оценкой её личности. Ирену и Бигбу разлучили — она осталась с остальными мародёрами в окружении войск, а его повели допрашивать на «Овне». В этот момент контуры Охры стали отчетливо различимы в небесах Лазури, началась массовая паника...

Теперь, спустя время, Охра и Лазурь зависли совсем рядом — высочайшие башни их государств нависают друг над другом на небольшом расстоянии. Сближение миров остановилось, когда Яэнас был заключен в силовое поле собственным подростком сыном, Сансаром Даоси, состоящим в сговоре с Абели Жарман и корона теперь принадлежит им.

Георг Штейндар, забрав тело Ионоса и выйдя из повинения Магистра лича стал лидером организации «Торговый путь», чьи транспортные корабли «Телец», «Близнецы» и «Стрелец» обеспечивают перевозку товаров между Лазурью и Охрой, обмениваясь с кораблями мародеров Лазури «Водолеем» и «Девой». Ходят слухи,

что один из Ключей умеет оживлять и Георг надеется найти его.

Бигба смог спастись, угнав «Овна», и это первый корабль-перевёртыш, способный не терять управления при пересечении грани между двумя мирами. Теперь он представляет интересы ученых Охры и охотится за оставшимися Ключами.

Магистр лич мечтает о благоприятной возможности устранить Абели и уничтожить застывшего в силовом поле Яэнаса, но его могущества пока недостаточно.

Ирена Максимус пробилась в лидеры Коалиции и теперь имеет влияние сопоставимое с короной. Бигбой ей были подарены «Весы», гигантский плоский корабль, как и «Овен» нечувствительный к границе между мирами, нодвигающийся очень медленно. Ирена нашла дочь той самой женщины, что провела ритуал над Яэнасом. Имя девушки — Ниравена, теперь волей Коалиции ей присвоена фамилия Даоси и она является главой Совета.

«Весы» находятся в небе между двумя мирами, Совет старается удержать шаткое перемирие. Текущая ситуация пока устраивает всех, но как долго она продлится?

Заметки Эрема

... в лавке я купил себе оружие — кортик, и походную одежду...
... двигаюсь к храму, который от-

мечен на карте ... нужно переждать эльфийский патруль ...

... теперь когда облака рассеялись, в небе действительно проступают очертания таинственного континента, грандиозный вид...

... узнал, что Ауа отправилась в какой-то мрачный подводный мир. Кажется, я видел такой портал, когда был ...



UNTILLESS

(Антиллесс) Мир божеств и книг-континентов

Струна: —

Создатель: Архитектор Сецозмеен

Этот мир располагается на гигантских квадратных континентах — Библосах — висящих в пространстве рядом друг с другом. Библосы располагаются по-разному друг относительно друга, гравитация на каждом из них меняется в свою сторону.

Наиболее населённым считается центральный Библос — Эпидемия. Здесь живут самые разнообразные

существа, но все дикие обитатели данного мира — это разного вида небольшие книги, порхающие, словно бабочки. Их называют Тысячекрылами. Если на такого напасть, то книга защищается, открываясь и выпуская изнутри себя некое создание, удерживаемое белыми светящимися цепями-буквами. В спокойном состоянии Тысячекрылы собирают и переносят струящиеся по поверхности Библосов письма с одного континента на другой.

Каждое существо этого мира в каждое мгновение возвращается в свое изначальное физическое состояние, и хоть жизненный опыт не забывается, но понятия «возраст» здесь не существует. Любые растянутые по времени эффекты, вроде ядов, проклятий, болезней, кровотечений и так далее, здесь не работают.

Разрушения (в том числе и убийства) и созидание (или рождение чего-то) доступны лишь группам существ, когда их цели и мысли совпадают (Тысячекрылы неразумны и могут менять реальность единолично, в отличие от других существ). В одиночку нельзя нарушить постоянство этого мира и вписать новые строки на поверхность Библоса.

Когда что-то умирает, или создаётся, то в ход идут особые письма. При разрушении чего-либо они

перетекают к разрушившим, а при созидании черпаются у создающих и кругами вписываются прямо в поверхность Библоса. Взять письма из самого Библоса практически невозможно, но из Тысячекрылов, существ, конструкций или предметов их добыть легко.

Местные жители строят здания, детали местности, предметы и прочие объекты благодаря этим письмам. Таким же способом они могут придумать новое существо, и оно появится в мире, но редко можно быть уверенным в его лояльности создателям.

На существах письма выглядят как перетекающие с места на место буквы-татуировки, а на поверхности Библоса могут выглядеть по-разному: круговыми и прямыми записями, расходящимися от созданных построек и объектов, кружащимися последовательностями букв под ногами существ, следующие за ними, словно тень и, наконец, струящимися из одного места Библоса в другое потоками.

Большие группы созданий, объединенные одной мыслью, порождают божеств. Наиболее известное в Эпидемии божество — Артаг, Консерватор, живущий в Яме, которая располагается посередине этого Библоса. Взгляд Артага способен многократно ускорить цикл обновления того существа, на которое он посмотрит

с осуждением — эффект подобен обращению в камень: жертва замирает, навсегда застыв в одной позе, обновляясь с немислимой скоростью.

На одном из отдаленных маленьких Библосов в Башне из тысячи Тысячекрылов живет другое сильное божество — Кирата, Безысходность. Она повелевает Тысячекрылами траурной расцветки, которые путешествуют по миру, собирая для неё особые письма, оставшиеся от смертей и разрушений.

Достоин упоминания и ещё одно божество — Кремен, Многоликий. Он питается неверием существ и его питают все те, кто един в своем отрицании любых богов. У него множество тел и он вечно путешествует, не имея своего дома. Вблизи от каждого из тел Кремена реальность может исказиться, привнеся область из какого-то другого мира в этот, в такой области законы данного мира перестают работать и заменяются теми, что существуют в другом.

Заметки Эрема

... и вот мы, наконец-то, встретились ... Аута рассказала, что мы должны освободить Ртуть, для этого понадобится Инструмент Архитектора ... о том, какие ещё ей выпали приключения ..

... кажется, у нас проблемы, тысячекрылы разозлились ... Отомо вы-

сасывает светящиеся буквы из земли ... надеюсь, он зарядится до того, как прилетят новые ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Любая Специальность Знаков срабатывает только в том случае, когда два существа тратят одинаковые силы на один и тот же эффект. Таким образом одна активация Специальности Знака в этом мире всегда оплачивается вдвойне: и самим исполнителем, и его помощником.



WITCHMOON

(Вичмун) Мир ведьм

Струна: «Угада»

Создатель: Архитектор Целет

Данный мир представляет собой что-то похожее на полую сферу, стенки которой более плотные ближе к внешней части и более пористые, изломанные и вывернутые причудливыми петлями ближе к внутреннему



центру. И на внешней поверхности, и на внутренней живут разные существа. Внешнюю сторону населяют Потомки — это люди, которые не могут пользоваться магией. Похожи на древних, которые полностью уничтожили себя в далеком прошлом, тем не менее, запустив процесс возрождения мира, да такой, что и следов не осталось, а изначальная планета сжалась вдвое.

Потомки фактически не являются прямыми потомками, но в точности походят на ту вымершую расу людей. Вера в Терру (божество, олицетворяющее их планету) иногда даёт своим последователям ответы на вопросы, и позволяет пользоваться некоторыми духовными силами.

Внутренняя сторона населена Ведьмами, они тоже возникли после катаклизма — внутри планеты появилась маленькая сфера со своей луной, где жили первые Ведьмы. Они отличаются от Потомков тем, что могут применять магию и занимаются всяческими колдовскими ритуалами.

С течением времени планета увеличивалась в размерах, увеличивая и полость внутри себя, за счет деформации пластов земли, которые изгибались, заворачивались, отделялись друг от друга, увеличивая трещины и разрывы. В определённый момент трещины достигли поверхности, и привычный Потомкам мир начал рушиться — его прорезали гигантские трещины и разбили целостную оболочку на отдельные островки-фрагменты. Ведьмы стали проникать на поверхность, Потомки же исследовали внутренний мир. Оказалось, что гравитация меняет своё направление в том месте, где проходит внешняя оболочка, это в частности не даёт воде уйти вниз к центру планеты или улететь в открытый космос.

Потомки вознамерились добраться до ведьмовской луны с целью остановить процесс разрушения поверхности, так началась война с Ведьмами, которым пришлось защищаться.

Утада здесь представляет собой развалины одного из древних городов, в этом месте не действует магия.

*Здесь расположена одна из тюрем, где
Потомки держат пойманных Вейдм.*

Заметки Эрема

*... уже привык к странному ... по
всей видимости я двигаюсь по этой
линии в правильном направлении ...
... почему бы не узнать об этом мес-
те побольше, пока Отото набира-
ется сил для следующего прыжка ...
... это круг для жертвоприношений
... неприятно заглядывать в про-
шлое трупов, но попробовать мож-
но ... хм, это боевая коса? ...*

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Потомки не могут пользоваться магией и Специальностями Знаков (но Транс им доступен). Кроме того они не могут принадлежать таким Знакам как Рак, Скорпион и Рыбы.
- Вейдмы могут использовать магию и Специальности Знаков, кроме Зачарования (Специальность Знака Овен), Переливания (Специальность Знака Лев) и Излучения (Специальность Знака Стрелец). Вейдмы не могут принадлежать к Знакам Овен, Лев и Стрелец. Если Вейдма оказалась в области анти-магии то даже обычные движения удаются ей с боль-

шим трудом.

- Преображение (Специальность Знака Скорпион) выглядит словно кошмарные мутации, раздирающие вдалельца на части, а получающиеся Эй-долоны внушают ужас своим внешним видом.
- Призыв (Специальность Знака Рыбы) выглядит как появление на теле призывателя нароста, с последующим отпочковыванием и мутированием в союзное существо, имеющее отвратительную внешность.



РОДОБОР

Протобылинный мир

Струна: —

Создатель: Архитектор Цынеблиз

*Широко раскинулись Вещь Урод-
ная, от уюжной Пустины до всевер-
ных Сопаток. То земля щербатая,
травой зарощеная, норами великими
испещерённая, диво-соцветьями пок-
рытая да зверьём диким населённая.*



На западных пределах Вешы темна Заводь тянется, то топи непролазные с криптой, где владычица Мара обитает. Стерегут Заводь два сына Мары, Мутен Морок, да Хладен Морос.

В восточных пределах Вешы покоится Наводь, то озёра чистые. Парит над Наводью храм Живы, хозяйки местной. Тут и дочери-помощницы её Ясна Леля, да Светла Лада.

Населенцы Вешы почитают всяк своего, кто Живу, те живы, а кто Мару, те марвы.

У жив уклад таков — народился из белогриба, стал батью, а после корой покрылся, в строма обернувшись. Как станет стром древним, так и вода

Живы его уже не бодрит, а усыпляет, белогрибом покрывая. Из белогриба того снова бать выйдет. У марв уклад обратный — из черногриба стром велик и грозен выходит, потом отпадает кора, в бать стром оборачивается. Как бать ослабевает, так и вода Мары его разъедает окончательно, снова в черногриб обращая.

Люто ненавидят друг друга белы живы и чёрны марвы, бранятся меж собой. Да брань, то не смерть, что технецы серые приносят.

Ту бать серую Суть Технична возвращает, дочь звездной Мисты, любопытная, да дерзкая. Нашла она способ мешать воду Живы с водой Мары, свойства перекрещивая. Капнет Суть водой своей на землю под Вешью и встает оттуда серая бать земляная — технец.

Выдержки из

«Путеводителя по измерениям»

Вешь: неровная местность состоящая из растущих из земли переплетений больших корней, заросших травами.

Бать: человекоподобное существо чёрного (марвы), белого (живы) либо серого (технецы) цвета.

Стром: древо-человек, в котором человеческим остается только лицо (оно не покрывается корой).

Белогриб: россыпь грибов белого цвета, облепляющая отживший свое стром и из которой впоследствии рождается юная бать.

Черногриб: россыпь грибов чёрного цвета, на которые распадается умирающая бать и из массы которых впоследствии формируется стром.

Цикл жив: 2 месяца белогриб, месяц рождения (в виде бать), 4 месяца бать, 5 месяцев стром.

Цикл марв: 2 месяца черногриб, месяц рождения (в виде строма), 4 месяца стром, 5 месяцев бать.

Брань: единственный способ борьбы между живыми и марвами (также между ними и зверями, которые тоже являются адептами Живы либо Мары). Походит на состязание в красноречии или убеждении. Брань полностью решает любой конфликт — ненавидящие друг друга стороны договариваются об условиях на которые им нужно пойти. Никаких членовредительских воздействий на самих существ брань не подразумевает.

Технецы: существо серого цвета состоящее из земли, не обладающее собственным разумом, но выполняющее некоторую модель поведения. Если живы или

марвы стоят на его пути, то в брань он не вступает, вместо этого стараясь уничтожить возникшее препятствие.

Соответствие местных месяцев Звёздам: Травень (Овен), Цветень (Телец), Червень (Близнецы), Червонец (Рак), Жнивень (Лев), Зарий (Дева), Рыжень (Весы), Листопад (Скорпион), Снежень (Стрелец), Стужень (Козерог), Лютий (Водолей), Брезень (Рыбы).

Заметки Эрема

... я конечно не думал, что нас здесь так радушно встретят ... считают, что мы — спасители ...

... нам нужно пробиться через полчища серых созданий ... где-то там должен находиться оставленный Архитектором предмет ...

... ах вот оно что, полу-божественная Суть пользуется Инструментом ...

Особенности Антуража в системе Twisted Terra

- Местные существа обычно являются адептами Живы, либо Марвы. В соответствии со Знаком персонажа определяется его место в цикле — тот

месяц, в котором он выходит из состояния белогриба или черногриба.

- Местные существа не умеют сражаться каким-либо способом, кроме как словами: бранью. По этой причине не могут противостоять технецам, порождаемым Сутью.
- Пришельцы из иных миров способны сражаться с технецами, при этом сами чрезвычайно уязвимы к брани (во всех проверках на всевозможные неразговорные действия против бранящегося, бросок кубика вычитается, вместо прибавления), в отличие от тех же технецов, на которых брань не действует.

ФРАГМЕНТЫ БЕЗДНЫ

Несколько примеров мировосколков:

Alpha 001

(Альфа ноль ноль один)

Участок мира, в центре которого находится озеро. На севере висят обломки гигантской древней мраморной лестницы, на северо-востоке рас-

полагаются руины старого королевства. С запада на восток ниже озера протянулась небольшая деревушка. Дорога к новому королевству уходит на запад (однако само это королевство находится за гранью доступного персонажам пространства), иногда оттуда приезжают королевские гонцы на ездовых птицах. Местность покрыта куцей растительностью.

Якорное место*: обломки гигантской лестницы.

Магнит**: обычный ключик на цепочке, висящий на одной из статуй в древних руинах.

Afforest

(Эффорест)

Область, покрытая лесом, вокруг одни сплошные деревья. Вдоль этих деревьев идут дорожки, словно сплетённые из веток. Дорожки уходят вверх, вниз, петляют. Если спускаться вниз, то становится прохладнее, листва становится более жёлтой, ещё ниже листва начинает краснеть. При продолжительном спуске вниз вокруг становится всё более холодно, стволы деревьев и листва начинают покрываться инеем, затем льдом. Если подниматься вверх, то становится

* Основа Фрагмента, подробнее на *странице 8*.

** Вещь, позволяющая выйти в Бездну в Якорном месте Фрагмента.

теплее и зеленее, пока наконец макушки деревьев не упрутся в открытое синее небо.

Здесь живёт странный народец, напоминающий внешним видом зеленокожих эльфиек. У них коллективный разум, обычно они держатся стайками и занимаются собирательством. Коллективный разум у них не общий для всех, они принадлежат к разным группам и внутри каждой такой группы есть своя коллективная сущность. Народец этот умеет силой мысли выстраивать те самые тропинки из веток, проводя их в нужные участки леса. Делать подобное они могут лишь тогда, когда находятся внутри леса, в небо их тропинки не поднимаются. Живут эти существа в больших круглых постройках, которые сотканы ими из веток.

Высоко в небе находится резиденция божества, которому народец поклоняется. Его имя Ртуть. На самом деле он не является божеством и просто создал этот мир из другого с помощью Инструментов, которые в свое время похитил у Архитектора (за что и был заперт внутри своего кристалла висящего в небе над лесом). Прошлый мир был населен вампирами и народец унаследовал некоторые их черты — например, они пьют кровь других существ, но делают это лишь для продолжения рода и подобный укус не является смертельным.

Якорное место: одна из летних полянок в лесу.

Магнит: маска вампира, внутри одного из деревьев. В настоящий момент магнит отсутствует – Архитектор Сецозмеен стёрла возможность такого выхода из Фрагмента.

Frustration

(Фрострейшен)

Маленькая планетка, поверхность которой покрыта джунглями. Под землёй живёт разумная раса клисталлических животных. Существа эти прозрачны, словно сделаны из кучи стекляшек или кристаллов, внутри каждого светится красный огонёк. Кристаллы поначалу довольно хрупкие, но чем старше кристаллическое существо, тем прочнее материал из которого оно состоит, например живущие под землей Старейшины необычайно прочны.

Кристаллическим существам неведомо чувство страха. Будучи разрушенным, такое существо постепенно собирается вновь, вокруг красного огонька, который притягивает кристаллы обратно, и до тех пор, пока существо полностью не восстано-

вится, он привязан к тому месту, где лежат обломки существа. От силы повреждений зависит скорость восстановления — отломанные конечности собираются обратно за полчаса, разрушенное в пыль существо может собираться годами. Также эти существа умеют общаются телепатически на близком расстоянии.

В небе над планеткой висит космический корабль, который иногда посылает капсулы на поверхность планеты. В этих капсулах скрываются Тени — это совершенно чёрные существа гуманоидной формы, чьи руки могут превращаться в щупальца. Тени охотятся за кристаллическими существами, которые находятся на поверхности, забирая их красные огни и отправляясь в капсулах обратно на станцию.

Кристаллические существа, в свою очередь, построили огромную пушку, которой иногда удается сбить подлетающие капсулы, кроме того они сами стараются захватить Теней телепортируя их в подземные лаборатории для допросов и уничтожения. Некоторые кристаллические существа выбираясь на поверхность захватывают с собой оружие — «Открывалку». Это тяжёлое устройство, которое могут использовать только они — его залп испепеляет любое существо и проделывает дыры в ме-

талле (например, способно проделать дыру в обшивке упавшей капсулы). «Открывалка» тратит специальные заряды и долго перезаряжается.

Кристаллическое существо может впасть в медитативное состояние, после чего его мысли могут уловить Старейшины и активировать красный огонёк существа, превратив его в переносящий портал, после чего существо будет разрушено и ему придется длительное время восстанавливаться.

Космический корабль над планеткой является специальным колониальным кораблем запущенным одной из человеческих рас из глубокого космоса, выживших представителей этой расы на нём не осталось, лишь частично функционирующий электронный интеллект. Вдобавок ко всему корабельный мозг поражен космическим вирусом, и именно он заставляет корабль производить капсулы и Теней для сбора красных огней, которые являются мощным источником энергии. Существует часть корабля на территории которой автоматика не подчиняется головному мозгу, там живёт Сара: невысокая девушка, блондинка в бархатных одеждах, чей вид сильно контрастирует с окружением. Она одна из Агентов Терры, прикинувшая когда-то в один из миров Бездны с группой товарищей. После долгих скитаний Сара столкнулась с Архитектором Шпиля и

те заперли её в этом мире, забрав магнит от него.

Одна из способностей Сары — «Растворение магии», что мешает девушке убраться из этого мира через возникающие здесь время от времени волшебные порталы. Эта же способность переводит на её сторону любых оказавшихся рядом Теней, поэтому корабельный мозг не рискует посылать на поимку Сары новых существ.

Якорное место: водопад на поверхности планеты.

Магнит: ранее это была тёмная пирамидка в подземном зале, где собираются кристаллические Старейшины. В настоящий момент отсутствует — Архитекторы Горезок и Целет изъяли магнит из этого мира.

КОНТАКТЫ И ССЫЛКИ

Е-mail автора: aethernova@gmail.com

Базовая книга правил «*Twisted Terra: Мифострой*» :
🔗 <https://studio101.ru/otherpublishers/twisted/OG0302>



Загляните в группу системы *Твистед Терра* в Контакте, здесь вы можете делиться своими впечатлениями, отчётами, рассказать о придуманных вами новых игровых деталях механики, способностях, правилах, сюжетах. Также здесь можно найти основную книгу правил и прочие материалы.

🔗 <http://vk.com/twistedterra>

Атлас миров *Twisted Terra*. 4-ое издание /релиз 1.01/
Дополнительные материалы для книги «*Twisted Terra: Мифострой*»

Январь 2014, Новосибирск