

ОНО ТОЧНО МЕРТВО?
ТЫ ТОЧНО ЖИВ?

ПРЕДАНИЕ НЕДЕЛИ



ВВОДНАЯ И ИСТОРИЯ

Into the Odd – «Навстречу странному». Лёгкая ролевая игра в духе старой школы, взята как основа правил. Предание недели – так же вдохновлялась идеями Mausritter и Knave, представлять персонажей через инвентарь и рассказами Стивена Кинга в качестве сюжета.

Предание недели – это совместная игра, о персонажах похожих на нас: бодрых тинэйджерах, усталых клерках, сантехнико-диванных экспертах, начинающих блогерах и не совсем уверенных в себе айтишниках. В ней ваши персонажи попадают в ситуации характерные для фильмов ужасов, будучи отрезанными от мира на заснеженном курорте или в заваленной шахте, столкнувшись с зомби вирусом, атакой гигантского насекомого или стаей голодных вендиго.

Система создана, чтобы провести короткую игру в жанре псевдо детективного хоррора, практически без подготовки, доверившись случайным таблицам и фантазии. А так же познакомить игроков с основами Mark of the Odd, для дальнейших, более длительных, игр.



Это псевдо детективная история. В игре есть счетчик *ответов*, набирая которые персонажи добиваются правдивого рассказа о ситуации, от мастера. Если, в ходе истории, их действия успешны и умны, они даже смогут преодолеть Предание, воспользовавшись его уязвимостью.

Хрусталь памяти. Многие истории начинаются с абсолютно не связанного события, в этот раз все началось с метеорита. На дворе конец 20 века и мало кого еще может удивить ярко-зелёная вспышка на небесах, кроме как раздавшимся громом ее падения в окрестностях вашего прибывания. Ведь он разбился рядом с (брось d6 или придумай сам):

- Отелем, в средневековом замке, возведенном в горах Швейцарии.
- Поселением, в пустыне ближнего востока, подле военной базы США.
- Старым, но еще рабочим, детским лагерем, среди лесов России.
- Рыболовным портом, на островке, в водах Японии.
- Исследовательской станции во льдах Антарктиды.
- Шахтерским городком, возле тектонического разлома в Африке.

Десятками мелких кусочков, он разлетелся над землей, местные, нашедшие их и назвали его хрусталем памяти. Прозрачные кусочки, могли помочь вспомнить всю его жизнь и даже то, что человек никогда не мог знать, кажется ему были известны и события будущего и секреты давно умерших. Человек с ним в руках, мог ни чего не забывать, но стоило заглянуть за грань знаний своих и хрусталь, раскрыв их, чернел кусочком дёгтя, становясь бесполезным.

Мать кошмаров. За кадром, захороненная в шахе фигура, засыпаемая от удара метеорита камнями, в полной темноте, с ужасом вслушивалась в неизвестность, пугаясь каждого шороха. Отсюда нет выхода, она одна со своим страхом, лишь лучика света не хватало, чтобы понять как огромный валун хрусталя становится темнее ночи, выплескивая кошмары из памяти этого обреченного в мир. И вот в тишине она явственно слышит то, что считалось детскими сказками, то, что не может быть реальностью – но теперь оно реально.

Подготовка к игре – мастеру игры желательно выбрать одно из преданий или детских страшилок, характерных для местности игры, выбери что-то более безызвестное и безумное. Но если на такие поиски нет времени, можно взять распространенные европейские предания и наделать в них ошибок. Так как предания могут изменяться из уст в уста, на них может влиять кинематограф и современная литература, а точное его понимание есть лишь у покойной матери кошмаров. Но следующее останется неизменным для каждой игры:

- Мне не выбраться. Мать кошмаров понимала обреченность своей ситуации, в ней же оказались и вы. Город, шахта или курорт, где бы вы не находились, вас не выпустят. Буквально, оградив все барьером или фигурально, возвращая вас назад, куда бы вы не шли.
- Оно убьет меня. Окружающие персонажей игроков начинают гибнуть, логичных ответов ни у кого нет, какой бы кошмар не преследовал всех жителей этой местности, он не остановится. Пусть действовать он будет по разному, согласно своему преданию.

ПЕРСОНАЖ

Параметры – совокупность всех возможностей и умений персонажа. В любом спасброске или противостоянии, вы используете один из следующих параметров:

ТЕЛО

Тело – отражает физическую силу, выносливость, ловкость и гибкость персонажа.

ВЗОР

Взор – отражает внимание, слух, нюх, эмпатию, скорость реакции на раздражители и даже предчувствие (удача).

МОЗГ

Мозг – отражает смекалку, хладнокровие, аккуратность, знания и умение договариваться.

Брось два разноцветных d6 на каждый параметр, запиши их. Вычти Разницу костей прибавь к 7, получив значения от 2 до 12. Записав все три параметра, можете поменять два из них местами.

Параметры неизменны, запиши их в карточку и не меняй.

НР

НР – history points. Отражает сюжетную броню персонажа, позволяющую поглощать стресс без последствий.

Сложите все три красных , запиши получившийся результат в НР, положи кость d20 на карточку этим значением вверх. При получении стресса из любого источника – вычти урон из НР, повернув d20 новым значением.

ВЕЩИ

Вещи – снаряжение на начало приключения в карманах вашего персонажа.

Возьми три предмета из таблицы вещей, согласно броскам на параметры, в пересечении значений синего и красного куба.



У вас дома полно вещей на все случаи жизни, но наши герои отрезаны от мира, используя то, с чем оставил их случай. По сути вещи заменяют им классовые умения и навыки, говоря о том, кто они. Включите фантазию при их использовании.

Карточка персонажа – заполни карточку (в приложении). Запиши в карточке параметры, установив кубик НР, положи жетоны вещей в слоты для них, выбери герою имя. Представь, кем бы персонаж мог быть, согласно вводной на игру от мастера, выпавшим значениям и вещам.

Тема этого «Кашевара»: Предание

Ключевые слова: сетан, хрусталь, шахта, мать, ордис

Синопсис: Сетинговое дополнение

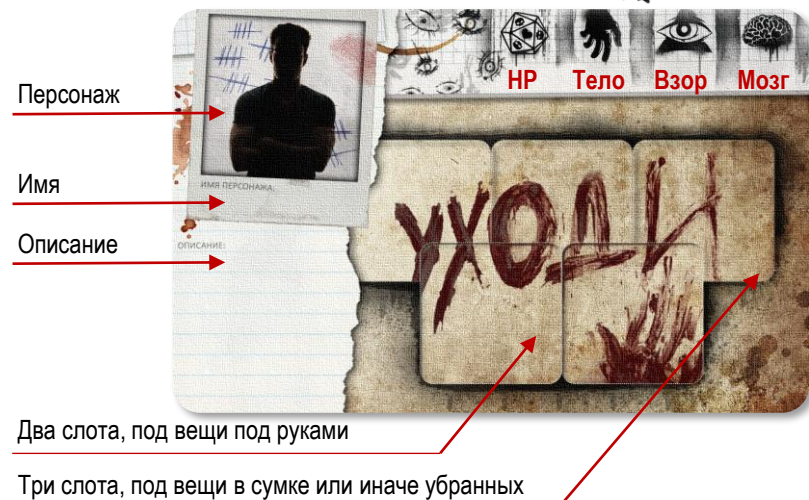
Система: Mark of the odd / Into the Odd (SRD: упомянуть Криса Макдауэлла как автора оригинальной игры и разместить ссылку на www.bastionland.com)

Количество символов: 18297 (с пробелами)

Автор: Fres

Художник: Fres

Нейросети – не использовались



БРОСОК КОСТЕЙ

Спасбросок. Когда игрок хочет что-то сделать, руками своего персонажа, мастер имеет следующие возможности в разрешении этого запроса:

Выполнить, так как она возможна и не имеет за собой рисков для персонажа.

Провалить, так как она не возможна по тем или иным причинам.

Ваша рука проходит сквозь призрака, а по телу походит мороз, получи d4 стресса; сейф весит пол тонны, один ты его не утащишь; луну не перепрыгнуть, увы.

Пойти на риск, совершив **спасбросок**. Если заявка возможна, но чревата последствиями, мастер назначает параметр для проверки, игрок бросит d20. Если бросок ниже или равен параметру персонажа, который подходит ситуации, он обошел все риски. Если бросок выше параметра, риски сыграли, но сама заявка – не провалилась! Если персонаж мог это сделать, он это делает, но с ценой.

Риск при попытке убежать: ты едва успел заскочить в шлюз, остальные шахтеры кричат за переборкой, сердце колотится, на d8 стресса, пытаюсь вырваться из груди.

Важно! Продуманные и взвешенные планы не имеют рисков и бросков. Хитрые могут снизить последствия. Рискованные и не взвешенные – всегда караются. Такова игра.

Примеры спасбросков:

➤ Мастер он заметил нас? – Вы не прятались, так что, вы заметите друг друга очень быстро, пройдите спасбросок на Взор, вы рискуете действовать после него в нарастающем конфликте, прошедшие будут действовать до этой твари.

➤ Я хочу бросить в него ту банку с святой водой! – Судя по карточке она у тебя в сумке, тебе нужно время чтобы ее найти. Давай пройдешь спасбросок на Взор, как быстро в этой сумке ты нащупаешь нужное, ты все равно ее вытащишь, но возможно потратишь на это текущее действие.

➤ Я хочу вытолкнуть его на солнечный свет, дверь как раз позади него. – Хорошо, спасбросок по Телу. Но ты рискуешь, что он схватится за тебя и наружу вы упадете вместе. – Звучит не страшно. – Да, но если он горит на свету, ты будешь гореть в его пламени, это стресс обоим! Готов?

Противостояние. В противостоянии между двумя персонажами, преуспевает обычно лишь один из них. Пусть каждый бросит d20 прибавив свой параметр к итогу, у кого вышло больше, тот и рассказывает как он преуспел.

Ранения – снижая HP персонажа, пройдите проверку ранения. Бросьте d20. Если бросок ниже или равен текущему значению HP, после снижения от стресса, персонаж держится. Если бросок выше, игрок берет случайную карточку раны из колоды. Получив карточку раны, персонаж временно теряет дееспособность в сцене – персонажу необходима помощь или если он в безопасности, время прийти в себя. Придя в себя, выстави d20 HP на максимальное значение записанное в карточке (повышая себе текущее HP).



Важно! Игра рассчитана на две-три сессии. Риски получения стресса (кость урона от d4 до d12), простой и быстрый способ решить проблему цены, когда нет других идей. Но в самоубийственных заявках риском может стать получение ранения или сразу гибель.



Некоторые риски вообще не будут иметь немедленных последствий, кроме уменьшения HP, но каждая неудача сдвигает весы в сторону раны и гибели персонажа.

Атака – при совершении действий на прямую вредящих противнику, вы сразу кидаете урон своего оружия, вычитая итог из HP противника, а он из вашего. Если оружия нет, урон d4. Урон от окружения, например падение ящика с крыши, на голову противника – назначает мастер.



Рамки урона всегда от d4 до d12, что весомо при рамках HP от 0 до 20.

Преимущества и помехи – вам могут помогать или мешать разные факторы в игре: предметы и их отсутствие, особенности на локации, факты созданные действиями персонажей и т.д. При преимуществах и помехах в спасбросках вы бросаете 2d20, выбирая один из них сами, или давая этот выбор мастеру (противнику), соответственно. В случае атаки, бросьте две кости урона.



Важно! Помехи и преимущества нивелируют друг друга в рамках одного броска. Если в рамках проверки у вас есть и преимущества и помехи, вы бросите лишь одну d20. Их количество при этом не важно, три помехи нивелирует лишь одно преимущество.

РАНЫ И ГИБЕЛЬ

Карточка раны – вынув карточку раны, расположите ее в один из трех слотов сумки. Этот слот теперь закрыт для вас, если там был предмет, он уничтожен или потерян. Без колоды ран, можете выбрать рану броском d6:

1. Усталость. Помех – нет. Убирается лечением полностью.
2. Недомогание. Болезнь, яд, ушибы, что-то влияет на вас. Помеха при броске на *ранение*. Убирается лечением полностью.
3. Перелом. Физическая травма. Помеха при броске *Тела*. Переверните при лечении (все еще занимает слот в сумке, но без *помех*).
4. Контузия. Туман в голове, перед глазами, шум в ушах. Помеха при броске *Взора*. Переверните при лечении.
5. Безумие. Мысли путаются, плывут, порой они вообще не ваши. Помеха при броске *Мозга*. Переверните при лечении.
6. Первородный ужас. Помеха спасбросков и атак против *Предания*. Неизлечимо в таких условиях.

Гибель – если раны некуда распределить, все слоты в сумке ими уже заняты, это знаменует гибель персонажа. Но и без этого *гибель* может стать ценой риска, быть следствием отсутствия помощи дееспособным персонажам или стать неминуемой для персонажа в ходе истории.

ЗАЯВКИ И ХРУСТАЛЬ

В ходе выполнения заявки, персонажи игроков чего-то хотят добиться, не забывайте поощрять игроков за любопытство и риски.

Чаще всего игроки добиваются чего-то из следующего списка:

- *Преодолевают* опасную ситуацию, избегая или устраняя ее;
- Наносят *урон*, на прямую вредя противнику;
- Создают ситуацию, как *преимущество* себе или *помеху* противнику;
- Находят необходимо снаряжение, взяв карточку *вещи*;
- Добывают информацию, узнают странности, получая *хрусталь*.

Хрусталь – метоигровая валюта. Когда игроки хотят добыть информацию, не смотря на риски, они получают *жетон хрустала*, как метафору успеха, такой же жетон получает и мастер. Персонажи найдут *хрусталь* памяти на мертвом теле, в ходе копания в документах на дне ящика или на месте где только что стояла темная фигура.



- В дыре что-то капает, хочу собрать это, посмотреть на свету!

- Сердце стучит, лезть в дыру рукой, звучит как риск, может оно все еще там. Успех - почуяв касание ты одергиваешь руку! На руке слизь, похоже на белок яйца, много белка, словно яйца страуса побили, но желтков не видно, а в ладони зажат хрусталь.

Трата хрустала. Игрок может потратить свои жетоны на:

- **Увидеть печальное будущее.** После не удачной проверки другого игрока, и выслушав риски, что он получил – скинь жетон, сказав, что это всего лишь твои ведения. Расскажи как пытаешься изменить ситуацию, помогая ему. Он перебросит все кости, получив новый результат. Но если он не справится с рисками даже после этого, они распространятся на вас обоих. Оказывать такую помощь может только один персонаж.
- **Вспомнить о вещи.** Вспомнить где в этой местности может быть та или иная вещь. Добыть ее, все еще может быть проблематично.
- **Познать ужасное прошлое.** Передать жетон или несколько мастеру. Поставь сцену, в относительной безопасности, где твой персонаж имеет время озвучить идеи о ситуации и монстре. Даже если он заблуждается, главное он рассуждает. Ведь когда он близко подойдет к истине, кусок хрустала почернеет в его руке, приблизив его к *ответам*.

Ответы – каждый раз когда персонажи *познают прошлое*, или находят *хрусталь*, мастер получает жетон. Накопив жетонов на один из ответов, мастер их сбрасывает и озвучивает его, как память матери кошмаров в голове героя. В зависимости от планируемой длительности игры, мастер может выдать ответы по порядку или сразу озвучить *финальный* ответ:

- ❑ (2 - жетона) Расскажи про реальную опасность которая вас ждет (раскрой умения и возможности противника);
- ❑ (3 - жетона) Раскрой истинное имя предания и его замыслы (зачитай кусок предания, выдай часть его слабостей, не входит без приглашения или отпугивает верба, озвучь его примерные планы, если это важно.);
- ❑ (4 - жетона) **Финальный ответ.** Расскажи как победить или сбежать от опасности окончательно (по преданию: оно боится озера и может в нем утонуть; надо совершить ритуал изгнания; призрак привязан к колоколу, в часовне на против отеля, надо как-то его предать огню).

ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Мастер может не тратить время на параметры персонажей, а порой и монстров. Они просто делают то, что могут, или их успех зависит от спасброска игрока. Если это не ваш путь, то никто не запретит вам сделать каждому своему персонажу карточку с параметрами.

Вампир может запрыгнуть на здание, вырвать дверь автомобиля или загипнотизировать персонажа игрока - вполне. Может ли игрок противостоять например гипнозу - конечно! Просто выстави риск, что прежде чем он придет в себя (а он придет), он успеет что-то натворить. Вонзить нож в спину союзника или впустить вампира в дом?

Важным для истории персонажам достаточно иметь НР и описание. Провал по ранению в их случае это неминуемая гибель или необходимость срочных действий со стороны игроков.

Провал по Ранению предания, до *финального ответа*, всего лишь убирает его из сцены, он еще вернется позднее, ведь это еще не конец.

ВЕЩИ

Карточка вещей – удобное и красивое отображение свойств вашего снаряжения.

Свойства вещей:

Ячейки стресса – когда вы использовали вещь в сцене, соверши в ее конце спасбросок аккуратности по Мозгу. Вы рискуете зачеркнуть одну ячейку у использованного предмета. Если пустых ячеек под зачеркивание уже нет, скиньте вещь, она сломалась или истрачена.

Хрупкий – на эти предметы можно не бросать спасброски на аккуратность. Используя такую вещь, сразу зачеркни ячейку стресса.

Урон – свойства для оружия. Кость, которую вы будите использовать атакуя им: d6, d8, d10 и d12 соответственно.

Ремонтный – при использовании может стереть зачеркнутую ячейку на характерной для ремонта вещи или оружия.

Броня – использование снижает любой входящий физический стресс от атак противника на один.

Всегда рядом – что бы это не было, одежда или союзник, но оно может считаться находящимся под руками, даже находясь в сумке. Надеть смокинг, все еще тратит время, но надетым, он всегда под руками и постоянно требует *аккуратного* ухода, пару пятен и дырок, и вот лоск потерян.

Лечение – может лечить раны.

Большое – некоторые предметы занимают два слота на каточке персонажа, они физически больше.

Многие вещи не имеют *свойств* подсказывающих когда и как их использовать, это решает только нарратив игрока и логика происходящего. Вы можете разнообразить игру своими вещами из преданий, которые станут доступны персонажам в ходе приключения, для этого будут не заполненные карточки в приложении.

Зачеркнутая ячейка

Пустая ячейка

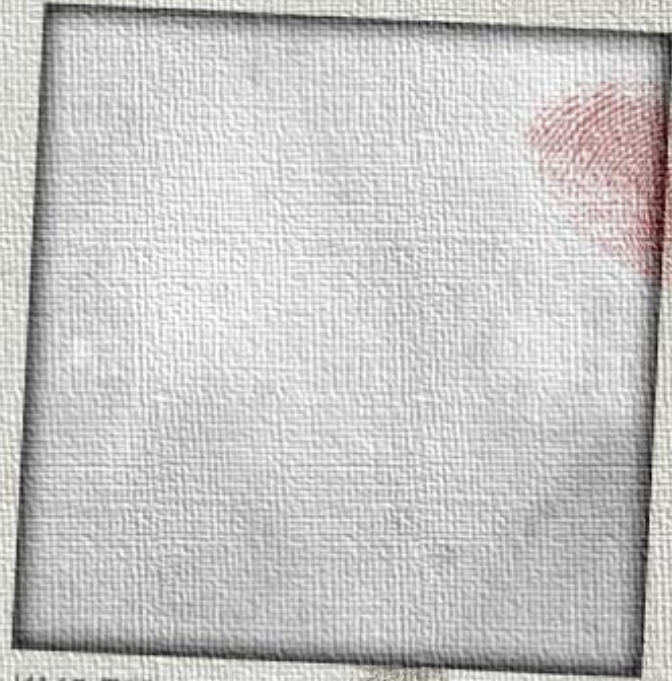
Рисунок

Свойства



	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

ПРИЛОЖЕНИЕ



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ОПИСАНИЕ:



Зажигалка

Надежная, стильная и не дешёвая классика zipro



Отмычки

Аккуратно и без лишнего шума вскроют любой замок



Бита

Вы может быть не играете в бейсбол, но алюминиевая бита все равно полезна в хозяйстве



Ствол

Унитарный 9мм полуавтоматический пистолет, компактный, но смертоносный



Яд

Мышьяк, цианид или что по хуже, выбери сам



Пожарный топор

Увесистый, большой, опасный в умелых руках



Помповый дробовик

Достаточно навести дуло в правильном направлении, разлет дробь сделает остальное



Швейцарский нож

Выручает когда под руками нет профессионального инструмента



Вырежи:



Согни пополам:



Или поставь на карточку домиком:



Ворон

Или иное маленькое, дрессированное, животное



Кухонный нож

Не оружие, но опасное орудие труда



Монтировка

Достаточно крепкий металлический лом



Связка динамита

Опасный инструмент в шахтерской работе, стоит держать по дальше от огня



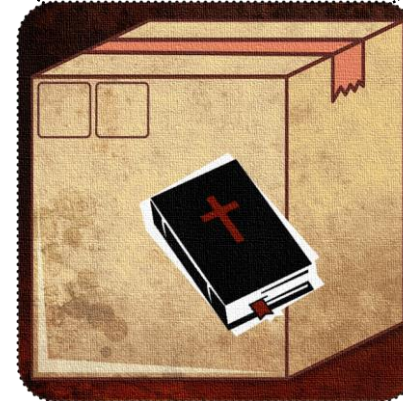
Фотоаппарат

Хороший фокус, яркая вспышка, ручной взвод, пленки правда не много



Священное писание

Может меняться от веры персонажа, но сила слов на его страницах неизменна



Бумбокс

Король улиц, как домашний, но громче и на батарейках



Арбалет

Оружие для охоты, тихое и аккуратное, но довольно громоздкое



Микроскоп

Такое не носят забавы ради, вы явно разбираетесь в том, что в нем видите



Аптечка

Тут полно всего и ничего толком нет, но обезболить и дезинфицировать хватит



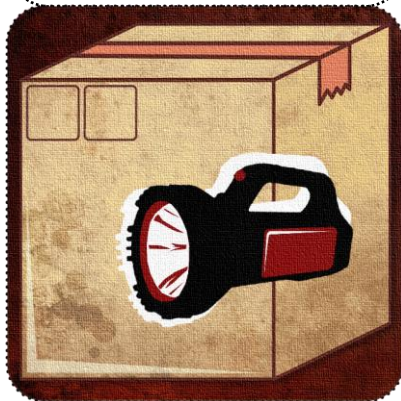
Колода карт

Счастливая колода карт или просто крапленая



Фонарь

Мощный фонарь, локальное солнце в ваших руках, но батарейки ест мигом



Каска

Строительная или пожарная, не суть, спасти может любая



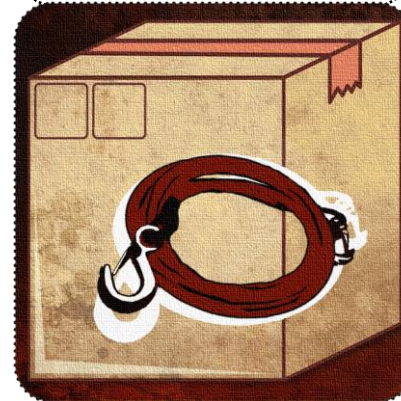
Молотов

Коктейль упрощающий горение окружающей среды, простое, но не надежное оружие



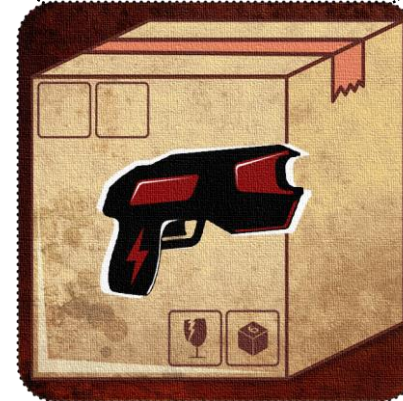
Трос

Крепкий, надежный, легок в использовании и креплении к чему угодно, крюком или узлом



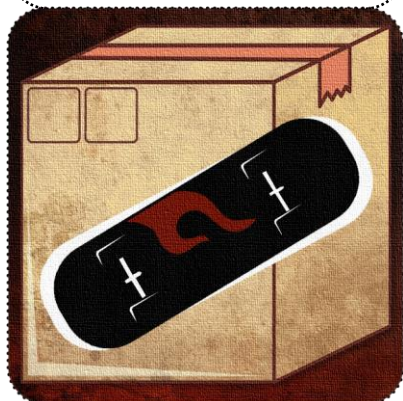
Тазер

Электрошоковое оружие не летального действия



Скейт

Не слишком быстрое и удобное, но стильно средство передвижения



Чистящие средства

Позволит отдраить все, даже самые застарелые пятна



Баллончик краски

Цвет можете выбрать сами



Карта и компас

До GPS весьма помогало в ориентации на местности



Клей момент

Странная субстанция в тюбике, порой ничего не держит, в других случаях не отдерешь



Много денег

В вашей ситуации деньги не самый полезный предмет, но их тут и правда много



Костюм

Лоск и изысканность,
полностью пошит по вам



Набор косметики

Все, чтобы сделать
утренний марафет



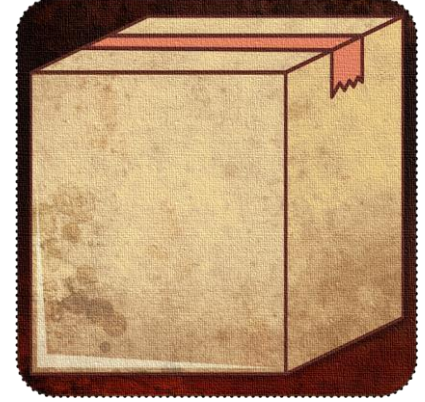
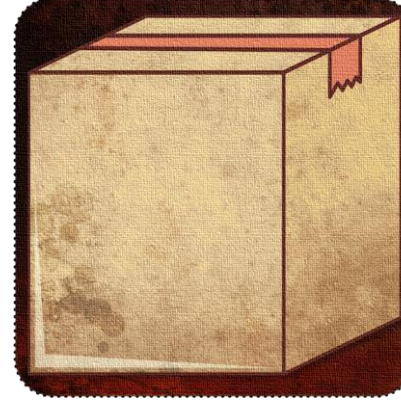
Изолента

Простая красная
изолента, поговаривают
не такая крепкая как
синяя



Машинное масло

Канистра темной
горючей смазывающей
жидкости



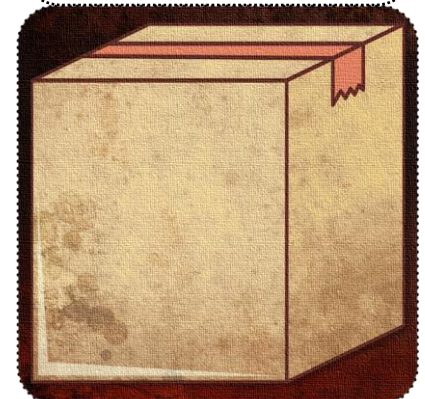
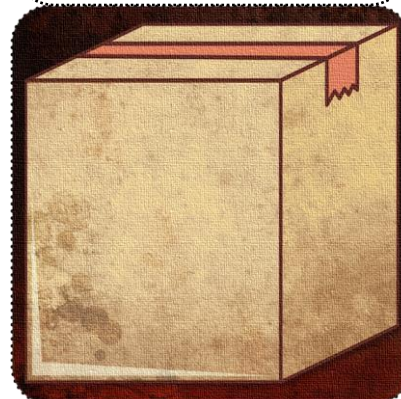
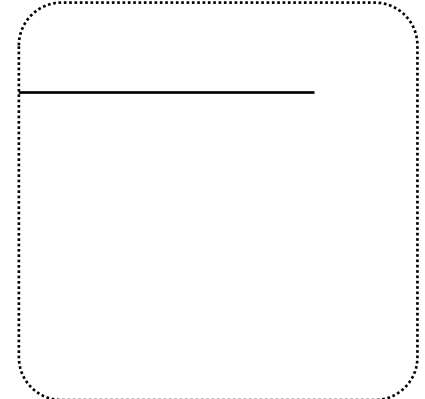
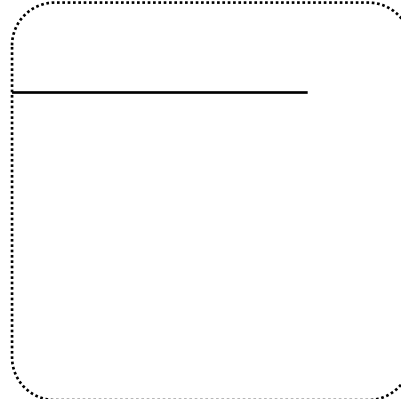
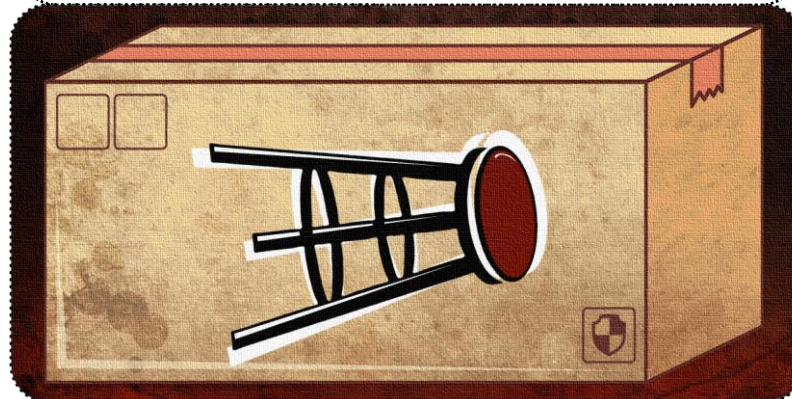
Удочка

Все для рыбалки, крепкая удочка, смазанная
катушка, красивая, яркая блесна



Барный стул

Не столь удобен как средневековый щит, но может
позволить держать себя по дальше от агрессора, в
остальном, это просто стул



Усталость Помех – нет Убирается лечением полностью	Недомогание Болезнь, яд, ушибы. Помеха при броске на ранение. Убирается лечением полностью.	Перелом Физическая травма. Помеха при броске Тела. Переверните при лечении.	Контузия Туман в голове, шум в ушах. Помеха при броске Взора. Переверните при лечении.	Безумие Мысли плывут, порой они вообще не ваши. Помеха при броске Мозга. Переверните при лечении.	Первородный ужас Помеха спасбросков и атак против Предания. Неизлечимо в таких условиях.
Усталость Помех – нет Убирается лечением полностью	Недомогание Болезнь, яд, ушибы. Помеха при броске на ранение. Убирается лечением полностью.	Перелом Физическая травма. Помеха при броске Тела. Переверните при лечении.	Контузия Туман в голове, шум в ушах. Помеха при броске Взора. Переверните при лечении.	Безумие Мысли плывут, порой они вообще не ваши. Помеха при броске Мозга. Переверните при лечении.	Первородный ужас Помеха спасбросков и атак против Предания. Неизлечимо в таких условиях.
Усталость Помех – нет Убирается лечением полностью	Недомогание Болезнь, яд, ушибы. Помеха при броске на ранение. Убирается лечением полностью.	Перелом Физическая травма. Помеха при броске Тела. Переверните при лечении.	Контузия Туман в голове, шум в ушах. Помеха при броске Взора. Переверните при лечении.	Безумие Мысли плывут, порой они вообще не ваши. Помеха при броске Мозга. Переверните при лечении.	Первородный ужас Помеха спасбросков и атак против Предания. Неизлечимо в таких условиях.
Усталость Помех – нет Убирается лечением полностью	Недомогание Болезнь, яд, ушибы. Помеха при броске на ранение. Убирается лечением полностью.	Перелом Физическая травма. Помеха при броске Тела. Переверните при лечении.	Контузия Туман в голове, шум в ушах. Помеха при броске Взора. Переверните при лечении.	Безумие Мысли плывут, порой они вообще не ваши. Помеха при броске Мозга. Переверните при лечении.	Первородный ужас Помеха спасбросков и атак против Предания. Неизлечимо в таких условиях.