



МЕТАМОРФОЗА

Руины Сон Долг

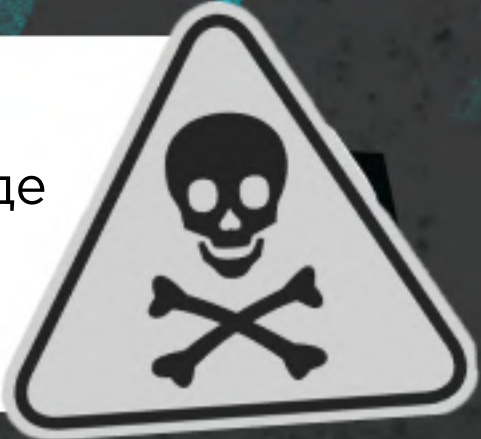
НАСТОЛЬНАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА ОБ
ИЗМЕНЧИВОМ МИРЕ



Эта небольшая игра – способ переварить недавние события в моей родной стране. Город, в котором я рос, за считанные часы заполнился горящими зданиями, выстрелами, мародёрами и военными. Вспышка мятежей оставила каждого жителя, включая автора, взаперти, в неведении, без связи с внешним миром.

«Осколки» задуманы как способ научиться жить в мире, который сделал крутой поворот в неизвестном направлении. Справляться со страхом неизвестности, преодолевать неожиданные опасности и подстраиваться под изменившееся окружение.

Большинство обращений в книге написаны в мужском роде для экономии места. Трактуй их как “он, она или они”



2 916 СЛОВ

Key Points сөңсері

КОНЦЕПЦИЯ

В первую очередь игра о взаимосвязи внутренних и внешних изменений. Об адаптации к тому, что нельзя поменять. О преобразении того, к чему нельзя приспособиться. Игроки вместе со своими персонажами учатся принимать то, что кажется чуждым и опасным на первый взгляд.

О том, как сила, несоизмеримая с человеческими возможностями, разрывает носителя изнутри. О людях, поменявшихся не по своей воле. Персонажей угнетают за то, что им неподвластно. Как они воспользуются своими силами? Играй, чтобы узнать.

ЛОГЛАЙН

Люди, наделённые силой менять окружающий мир, сражаются за это право, пока источник особых возможностей их не поработил.

ТЕГИ

У всего есть своя цена	Постапокалипсис
Главный враг - внутри	Хтонические сущности
Меняйся, если хочешь жить	Мутации и гибриды
Природа возьмёт своё	Новые формы жизни

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ

Всё в мире подвижно и пластично, это лишь вопрос инструмента. Что получится в итоге - зависит от инициатора изменений.

ФОКУС

Мир, в котором всё знакомое перевернули в блендере
Персонаж с суперсилой, обречённый на эпическую гибель
История об утрате собственных ценностей ради значимой цели

ГЛАВНЫЕ ЧЕРТЫ

Мастеру так же интересно узнавать о мире, как другим игрокам
Каждый персонаж имеет серьёзную слабость
Развитие персонажа сопряжено с негативными последствиями

МЕХАНИКА

Имеет сходство с PbtA, Fate и VtM. Бросок 2-4 Fudge Dice против сложности от 2 до 4. Минусы понижают сложность, плюсы позволяют получить преимущества с помощью выборов. За плату игроки могут перебрасывать кубики.

THE MONUMENT

2014 XEN BARTHELEMY

BANSHEE
UNDEAD FACTION
MEDIUM METAL SHIELD
SONG OF THE LOST

東京CREATURES

PANTOPY
BIG CREATURE COLOR SCHEME 1

С момента их появления люди озвучили множество разных мнений. Кто-то считает их небесной карой, кто-то новыми божествами, демонами или инопланетными захватчиками. Сходятся лишь в одном: их можно отличить друг от друга.

ГОЛОСА. Самые неувлимые из них. Закрадываются в мысли, искажают мотивы и желания. Вынуждают делать необъяснимые вещи.

Так или иначе, Медианы не живут долго. Осколку не нравится заточение, и постепенно он поработает рассудок носителя или вырывается наружу, разрывая сковывающую оболочку.

КАК В ЭТО ИГРАТЬ?

First steps

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

Вам понадобится несколько карандашей, ластик, распечатанные листы персонажей, спокойное пространство в котором можно провести несколько часов за рассказом историй и набор шестигранных кубиков. В идеале это Fudge Dice, на их гранях вместо цифр знаки плюсов и минусов. Если нет, то считайте 1,2 за минус, 3,4 за пустое поле, 5,6 за плюс.

РАССКАЗЫВАЙ ИСТОРИЮ И СЛУШАЙ ОСТАЛЬНЫХ

Каждый из вас будет действовать от лица вымышленного персонажа, а один из игроков возьмёт на себя роль Мастера. Мастер описывает результаты ваших действий, а также реакцию окружающего мира и его обитателей. Он создаёт возможность раскрыться для персонажей других игроков, говорит от лица друзей и врагов. Скорее всего, если ты первый среди своих друзей читаешь эту книгу, эта роль достанется тебе, читай подробнее в разделе мастера.

Во время игры всё, что потребуется – это придумать своего персонажа. А дальше лишь озвучивать свои поступки от его лица. Ты можешь описывать любые действия персонажа (если они возможны в вашем мире), но не на их результаты. Помни: это не игра ради победы, а история, в которой вы главные герои. Здесь нет проигравших и победителей, точно так же как при просмотре фильма или чтении книги.

Мастер будет отвечать на действия твоего персонажа описанием того, что происходит, а иногда попросит сделать ход: бросить кубики и сделать выбор. Список всех ходов можно найти в раздаточных материалах.

2	3	2	4
КОРНИ	КРЫЛЬЯ	КЛЫКИ	ГОЛОС
Восприятие Ремесло	Лёгкость + Инстинкт	Кровь Плоть —	Эмпатия + Забота —



1. Выбери лист персонажа
2. Выбери один из ходов персонажа
3. Следуй инструкциям на листе
4. Нарисуй своего персонажа
5. Распредели значения 2, 2, 3 и 4 между характеристиками как пожелаешь
6. Распредели между навыками +, +, -, - на свой выбор

ПОРА СДЕЛАТЬ ВЫБОР

КАК РАБОТАЮТ ХОДЫ

Choose and move on

Если ты описал действие, указанное в тексте хода, мастер назначит Опасность от 2 до 4 и попросит тебя сделать бросок.

Количество кубиков равно характеристике, которую ты используешь. А кубики, которые можно перебросить определяет навык.

Нейтральные кубики можно перебросить при любом значении навыка.

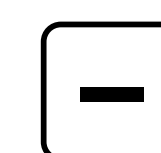
До оглашения результатов броска ты можешь перебросить кубики, используя разрыв. Или добавить преимущества с помощью Жертвы или Уступив Хаосу.

В результате броска за каждую оставшуюся Опасность мастер сделает выбор со знаком минуса из текста хода или подберёт подходящее осложнение из своего списка.



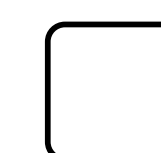
ПРЕИМУЩЕСТВО

Сделай выбор со знаком +



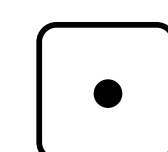
ОСТОРОЖНОСТЬ

Понижает опасность на 1



НЕЙТРАЛЬ

Нет эффекта



ПОМЕХА ЭТОТ КУБИК НЕЛЬЗЯ ПЕРЕБРОСИТЬ

При **разрыве** повышает опасность на 1

Для помех можно поставить отметку маркером на пустой грани или использовать кубик другого цвета.

РАЗРЫВ

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Чтобы перебросить все доступные кубики можно использовать Связь, Пыль или Черту. Перебрось 2D, сжигая свойство или 1D за состояние.

Связь оборвётся навсегда. Вычеркни её из списка. Если бросок напрямую затрагивает Связь - смотри в листе персонажа.

Черта деактивируется, пока ты добровольно не создашь осложнение, опираясь на неё или свою Слабость.

Пыль придётся потратить. Отдай мастеру 1 символ пыли.

Свойство заменится мастером на другое или исчезнет. Подходят свойства снаряжения или окружения, с согласия мастера.

Состояние прекратит своё действие. Негативные состояния из листа персонажа не подходят для использования.

ТРЕЩИНЫ

КУБИК ПОМЕХИ

Кубики помехи заменяют 1 или более кубиков при броске в случае получения Трещин или если мастер вводит в сцену помеху. Получая трещину поставь точку рядом с названием характеристики - все броски связанные с ней и соответствующими навыками получают кубик помехи за каждую точку.

ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ

То же, что Разрыв, но вместо переброса получи ++

ПОДЧИНИТЬСЯ ОСКОЛКУ

Выбери 1:

До броска: мастер сообщит, что нужно сделать за +

После броска: получи + в обмен на осложнение

СПИСОК ПРЕИМУЩЕСТВ

ЯСНОСТЬ

Ты подмечаешь важную деталь, находишь неожиданное решение, или получаешь все возможные сведения о ситуации

ФЛЭШБЕК, ВИДЕНИЕ, ТАЙНЫЙ ПУТЬ, СЛАБОЕ МЕСТО

СКОРОСТЬ

Тебе удаётся опередить соперника, успеть вовремя, сделать дополнительное действие или избежать тика таймера

ПОГОНЯ, СЖАТЫЕ СРОКИ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Результат превосходит ожидаемый.

+ЦЕЛЬ, ДЛИТЕЛЬНОСТЬ, МАСШТАБЫ, +ТИК

ПОДГОТОВКА

Создай возможность или дай 1 преимущество

ПРИКРЫТЬ СПИНУ, ПОДСКАЗАТЬ, ДАТЬ ИНСТРУМЕНТ

МАСКИРОВКА

Твои действия скрыты от чужих глаз или кажутся не тем, чем являются

ПРИТВОРСТВО, ЖУЛЬНИЧЕСТВО, ОБМАН

СТИЛЬ

Твой поступок впечатляет кого-то, вне зависимости от его успешности

ПОДМИГНУТЬ, ВОДОХНОВИТЬ, ЗАДНЕЕ САЛЬТО

НЕ НАДО, Я САМ

Понижь опасность на 1 в обмен на осложнение по своему выбору. Можешь придумать сам.

СОЮЗНИК ПОД УГРОЗОЙ, ЖЕРТВА

СПИСОК ОСЛОЖНЕНИЙ

НЕ СПЕШИ

Сообщи, что нужно сделать прежде или переведи спотлайт на других - пока действие еще не произошло.

ВОЗМОЖНОСТЬ, ТИК, УСЛОВИЕ, ХОД, ЖЕРТВА

РАСТРАТА

Нечто значимое, ценное или полезное для персонажей игроков уничтожено, украдено, потрачено или потеряно.

РЕПУТАЦИЯ, СНАРЯЖЕНИЕ, ВРЕМЯ, ВОЗМОЖНОСТЬ

НЕОСТОРОЖНОСТЬ

Персонаж выдал важную информацию о себе, союзниках, о том что имеет значение прямо сейчас или в перспективе.

РАСПОЛОЖЕНИЕ, СЛАБОСТЬ, СВЯЗЬ, ПЛАНЫ

УДАР ПОД ДЫХ

Значительный ущерб телу, разуму или репутации. Ты сбит с ног, ошеломлён итд.

ТРЕЩИНА, КРИТ-ЛИСТ, СОСТОЯНИЕ

ОЙ, НЕ ТУДА

Персонаж игрока, его цель или эффект оказались не там, где ожидалось

ПРОМАХ, ПОПАДАНИЕ В СОЮЗНИКА, ОБЕЗОРУЖЕН

АЛЬТЕРНАТИВА

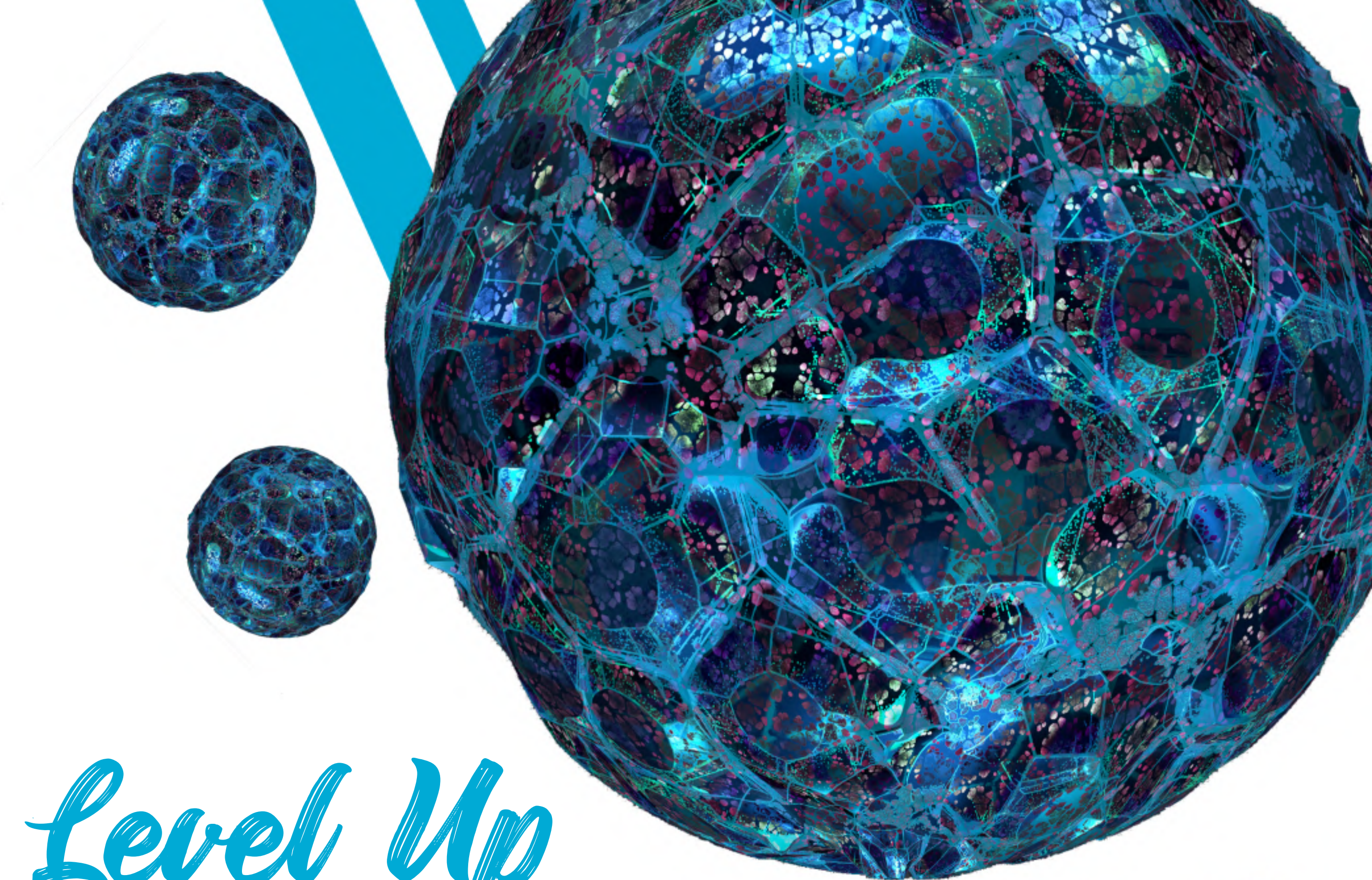
Желаемый результат недостижим, но есть способ добиться его или достойный аналог

КОМПРОМИСС, СЛАБОСТЬ ЭФФЕКТА, ЖЕРТВА

УГРОЗА

Действие подвергает опасности или создаёт новую угрозу для персонажа или его ценностей.

ПРИОРИТЕТНАЯ ЦЕЛЬ, ОКРУЖЁН, ЗАСАДА



Level Up НОВАЯ СТУПЕНЬ

Получи 1 опыт, поддаваясь слабости, завершая игровую встречу, активируя разрыв, соответствуя связям или черте.

Получив 5 + [текущий уровень] опыта выбери 1:

- Увеличить характеристику на 1, но не выше 4. (макс. 2 раза)
- Возьми ещё один ход из своего листа персонажа
- Добавь + или - к навыку (макс. 6 навыков)
- Возьми ход из свободного листа персонажа (макс. 1 раз)

Если уровень нечётный выбери также 1:

- Получи ещё одну слабость
- Наследник. Сделай ход распада и передай один из ходов своему следующему персонажу.
- Зачеркни один из пунктов в Критлисте

ОСКОЛОК

Фрагмент личности и особой силы одного из Творцов Хаоса, живущий в твоём теле. Он диктует свои условия взамен на могущество. .

ПЫЛЬ

Мельчайшие Осколки. Их силы достаточно, чтобы сотворить небольшое чудо. Но не хватит, чтобы подчинить своей воле носителя. Можешь обменять 5 опыта на 1 Пыль.

ТРЕЩИНЫ

Получая физические, эмоциональные или ментальные травмы ты теряешь часть своей личности, сдаёшь позиции в битве за собственное тело. Осколок ищет путь наружу.

ЗАПРЕТНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

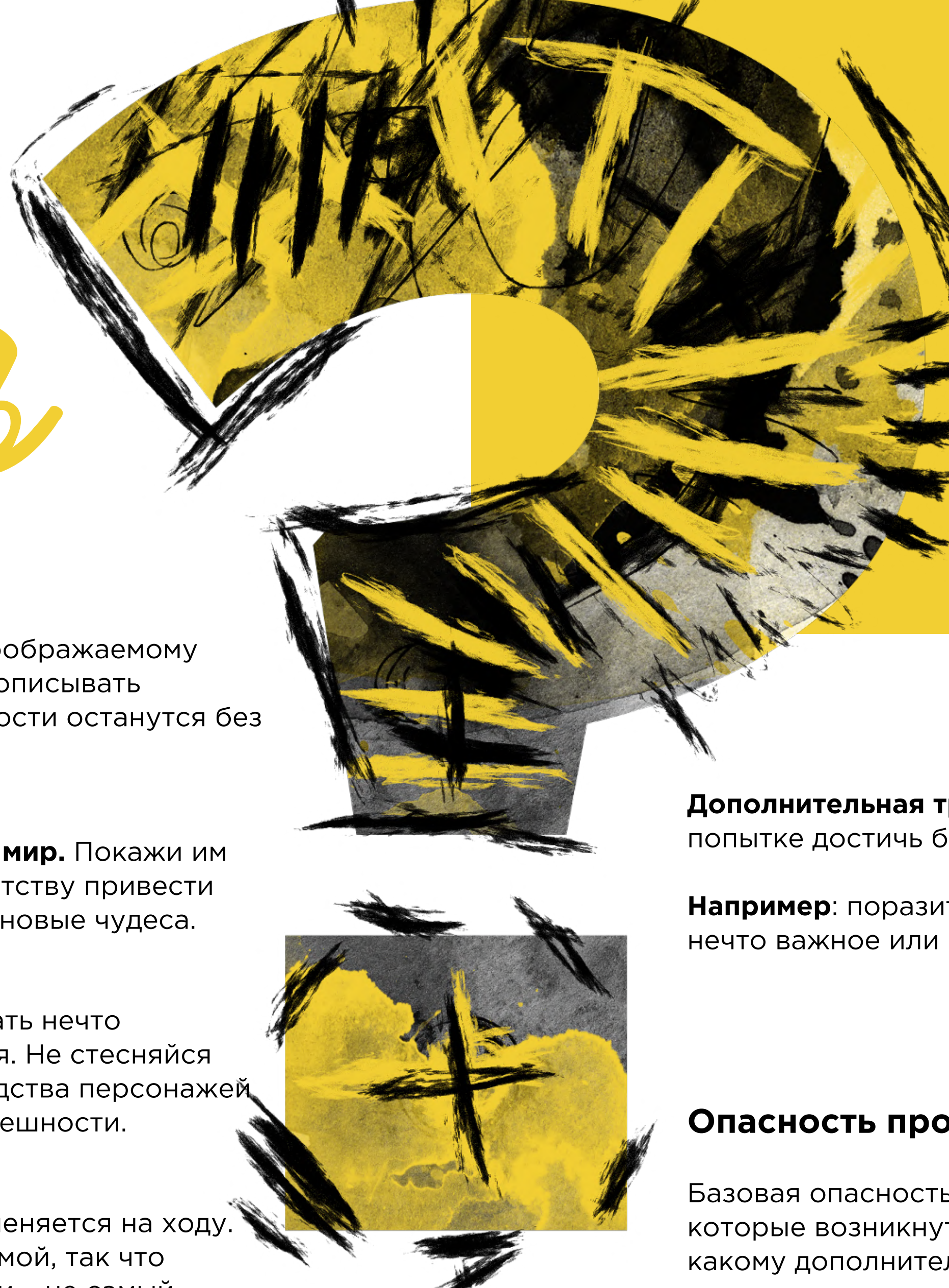
РАЗ ДЕЛ МАС ТЕРА



ОТКРЫВАЙ ЭТОТ РАЗДЕЛ ТОЛЬКО В ТОМ СЛУЧАЕ,
ЕСЛИ САМ СОБИРАЕШЬСЯ ВЗЯТЬ ЭТУ РОЛЬ.

ИНАЧЕ РИСКУЕШЬ ЛИШИТЬСЯ ЗНАЧИТЕЛЬНОЙ
ЧАСТИ УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ИГРЫ.

Что мне действительно



Твоя главная задача быть первоклассным гидом по общему воображаемому пространству. У каждой его детали есть своя история, но если описывать происхождение каждого камня, то главные достопримечательности останутся без внимания.

Зарази остальных игроков желанием исследовать ваш общий мир. Покажи им интересные места, которые тебе знакомы, и позволь их любопытству привести тебя в неизведанные земли или найти в привычных развалинах новые чудеса.

Используй аналогии и метафоры. Иногда лучший способ описать нечто удивительное – это сказать на что оно похоже, и чем отличается. Не стесняйся вдохновляться книгами и фильмами. Показывай различия и сходства персонажей игроков и обитателей нового мира, в их мотивах, поведении, внешности.

Помни, о чем эта игра. Мир постоянно находится в движении, меняется на ходу. Не бойся масштабности этих изменений. Катаклизмы стали нормой, так что очередной мегаполис, ушедший под землю прямо перед глазами – не самый плохой исход. Кто стоит за этим? Как адаптируются местные жители? Играй, чтобы узнать ответы!

У тебя целая палитра красок. Поэтому не ограничивай себя лишь парой цветов. Смешивай всё, что попадётся под руку, изобретай собственные оттенки. Никто не осудит. Сухопутный кит, изрыгающий пламя – почему бы и нет. Гравитация в этом доме направлена не вниз, а влево? Что-ж, Вспышки потрудились на славу!

Будь терпелив и доброжелателен. Помоги остальным игрокам разобраться с системой, отвечай на вопросы, даже если они задают их не в первый раз. Сделай эти несколько часов игры комфортными для всех участников, в том числе для себя. Делай перерывы и собирай отзывы игроков. Если кто-то явно мешает другим, вежливо объясни какого поведения за столом ожидаешь.

Как устроены ходы игроков

Когда необходимо сделать ход ? Ты можешь назначить проверку, если соблюдаются хотя бы 2 требования из списка ниже:

- 1. Задействован триггер.** Описание действий соответствует тексту хода.
- 2. Это риск.** Есть шанс не справиться и получить негативные последствия.
- 3. Ставки высоки.** Дальнейшее развитие событий в сцене напрямую зависит от этого действия.

Дополнительная трата преимуществ необходима при попытке достичь более весомых результатов.

Например: поразить ещё одну цель, параллельно узнать нечто важное или продлить эффект.



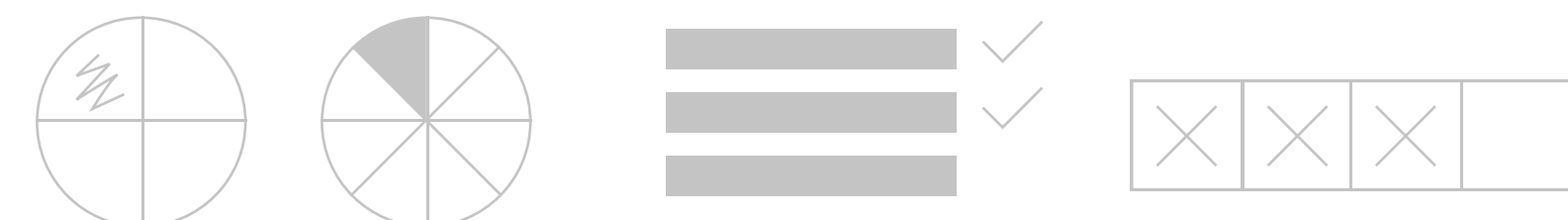
Опасность проверки

Базовая опасность равна 2. Уровень опасности означает количество осложнений, которые возникнут при провале – увеличивая опасность ты должен чётко понимать, какому дополнительному последствию подвергнется персонаж. Не злоупотребляй этим.

Пример: персонаж во время погони прыгает через глубокую трещину в земле. Нет разницы: на дне бездонная пропасть, лава или кислота. Это рискованное действие в любом случае, и опасность равна 2.

Тот же прыжок, но под обстрелом лучников с другой стороны. Риск получить стрелу в колено – очевидное дополнительное осложнение. Достаточная причина увеличить опасность

Таймеры



Создавая таймер, определи какие стадии предшествуют достижению результата – это количество тиков. Каждая из них должна быть отображена в повествовании, когда ты зачеркиваешь тик. Также определи условия, при которых таймер сдвигается.

Когда зачеркивать тик? Если соблюдены условия, а также в результате твоего хода и осложнений\преимуществ, если не противоречит повествованию.



Соблюдай их, чтобы игра раскрыла себя во всей красе

Принципы мастера

1. Это игра. Она нужна для получения удовольствия, не позволяя игровым конфликтам переходить в реальный мир, и наоборот.

2. Будь последователен и честен. Следуй правилам игры и созданного мира.

3. Обращайся к игрокам по прозвищу персонажа.

4. Не называй свои ходы – описывай последствия.

5. Всегда начинай с повествования и заканчивай вопросом «как ты поступишь?»

6. Задавай вопросы игрокам, и используй их ответы.

7. Рисуй картину мира широкими мазками и оставляй белые пятна. Исследуй вместе с другими игроками. Ни к чему детально продумывать то, что ещё далеко на горизонте. Оставь в описании мира вопросы, на которые сможешь узнать ответы только во время игры.

8. Будь Ткачом. Сшивай обрывки мира в единую историю. Объединяй жизненные пути, создавай конфликт интересов. Оставляй зацепки даже если не знаешь куда они приведут.

9. Будь безумным гением. У тебя в руках удивительный мир, и не менее удивительные подопытные. Лучший способ исследования – запустить эксперимент и наслаждаться зрелищем. Направляй персонажей игроков, а не указывай им., создавай условия, в которых они смогут проявить себя. Помещай в ситуации, из которых сам не знаешь как выбраться, и тогда чистота эксперимента гарантирована.

10. Будь кузнецом. Без зазрения совести сжигай мосты, если того требует история. Этот путь отныне и навеки закрыт. Явно найдётся другая дорога на ту сторону, но это путешествие будет совершенно иным.

11. Сделай каждое решение игроков значимым. У каждого действия есть последствия. Это живой мир, и что хорошо для одного – губительно для другого. Показывай им последствия сделанных выборов. Пусть игроки чувствуют своё влияние на мир, слышат его дыхание.

12. Естественный отбор и эволюция. Фрагменты мира, которые получают внимание игроков - необходимый питательный элемент, развиваются, становятся сложнее и детальнее. Оставшиеся без внимания – увядают.

13. Монтируй. Игра очень похожа на просмотр кино: экранное время ограничено. Чтобы не тратить его впустую хватай ножницы и вырезай то, что приносит удовольствия, не раскрывает персонажей или окружающий мир.

ХОДЫ МАСТЕРА

Основное отличие от ходов игроков: для того, чтобы сделать ход тебе не нужно бросать кубики. Но ты делаешь их только при подходящих условиях, как реакцию на происходящее.

Мягкий ход – это предупреждение, описание угрозы, которую можно предотвратить

1. Когда действие нельзя перевести в ход, но все ждут твоей реакции.
2. Чтобы продвинуть повествование. Когда игроки слишком застряли на обсуждении грядущих действий, или не могут понять, что делать дальше.
3. Когда нужно передать эстафету повествования (далее «Спотлайт») другому игроку.

Жесткий ход – это описание последствий, которые уже нельзя изменить.

1. Как результат выбора игрока. Проигнорировал мягкий ход или сам решил принять последствия.
2. При появлении идеальной возможности. Бросился под пули, нагрубил вспыльчивому мутанту.
3. Как вариант Осложнения при броске

ХОДЫ МАСТЕРА

1. Оберни действия персонажей против них самих

В прошлой сцене ты разулся, чтобы не шуметь и умудрился потерять ботинки за осложнение? Самое время узнать, что единственный путь к выходу усыпан битым стеклом.

Не лучший бросок кубиков на выстрел по птеродактилю? Ты не промахиваешься, наоборот попадаешь прямо в глаз. Двухсоткилограммовая туша жертвы прижимает тебя к земле, и кажется, ломает пару рёбер.

2. Предложи тяжёлый выбор и заставь выбирать. Сделай так, чтобы оба варианта были одинаково нежелательными или желаемыми для персонажа. Чем-то придётся пожертвовать.

Спасти свою семью или целый город невинных жителей? Защитить союзника и подставиться под удар самому, или смотреть как ему причиняют вред, но остаться невидимым?

3. Назови неожиданные последствия

Не переусердствуй с этим ходом, разорванная причинно-следственная связь мешает принятию решений и вызывает фрустрацию.

Дотронувшись до цветка ты вызываешь цепную реакцию. Он захлопывается и начинает пульсировать, увеличиваясь в размерах. Вся поляна разрастается на глазах.

4. Предупреди о последствиях и переспроси. Используй этот вариант, чтобы избежать проверки. Достаточно осознанного выбора. Сделай последствия достаточно весомыми, чтобы компенсировать отсутствие хода.

Ты можешь выхватить нож, но враг успеет сделать удар. Вы можете перебраться через гору, но транспорт останется у подножия.

5. Преобрази окружающий мир. Покажи деталь, на которую они раньше не обратили внимание. И плевать, что секунду назад её не существовало. Позволь Творцам Хаоса разгуляться.

Существо мутирует на глазах, выпив воду из озера. Камень, который ты пнул, со стрекотом ползёт обратно.

6. Пыль в глаза. Предложи игроку последствия в обмен на Пыль. Это важно сделать, когда ты обыгрываешь слабость персонажа или его негативное состояние

При отказе позволь ему сделать проверку, используя предложенные последствия как осложнение. Повысь опасность, если уместно.

7. Используй свойство окружения, персонажа или существа против персонажей игроков.

Твой *(гигантский)* носорог обрушивает часть потолка. Удар *(мощной)* булавой отбрасывает тебя как куклу.

8. Используй Осложнение угрозы или из Списка Осложнений “Проглотить целиком”, “Привести в западню”, “Обезоружить”

Хороший выбор при прямой конфронтации – схватке с особым монстром или столкновение с угрозой.

9. Симбиоз. Объедини персонажей игроков вместе, несколько форм жизни в одну, враждующие кланы ради общей цели.

10. Распад. Раздели группу персонажей, отдели часть материка в новый остров, или конечность от её обладателя. Разорви карту пополам.

Б И О
Л О Г
И Ч Е
С К И
Х В И
Д О В

Х Х Х
Х Х Х
Х Х Х
Х Х Х

Э Н Ц И
К Л О П
Е Д И Я

х х х х
х х х х
х х х х



Мясоловка

Araneus Muscipula

ПЛОТОЯДНОЕ ПАУКООБРАЗНОЕ РАСТЕНИЕ

Мясоловки поглощают всё, что увидят, поэтому находчивые простакки используют их как курьеров. Каждая потерянная конечность стремится воссоединиться с телом. Чувствуя её рядом мясоловка посчитает это приорететной задачей. При смерти растворяются в кислотную лужу вместе с содержимым.



Тестикулонон

Testiculus Florales

ПАРАЗИТ, ОБИТАЮЩИЙ НА ЦВЕТАХ И В ОРГАНИЗМЕ

Заражение тестикулоном происходит через поедание опылённых им растений. У носителей отсыхают детородные органы, а тело покрывается тычинками, пестиками, вьюнками и грибницами, на которых эта особь успела “прокатиться”.



ЖАБЛЮНЬ

Ovumis Caviar

СМЕСЬ РЕПТИЛИИ, ЗЕМНОВОДНОГО И НАСЕКОМОГО

Жаблюнь переносит икринки на собственном теле. Несколько самых крупных - братья и сёстры особи из того же помета. Он легко карабкается по стенам и потолку и притягивает жертв липким языком.

Головастики разрастаются по мере своей жадности, а теряя оболочку раньше времени пытаются перебраться под чужую кожу. Жало матери парализует жертв и облегчает эту задачу.



ДЮПОЛЛЮСК

Efingos Clamusiacle

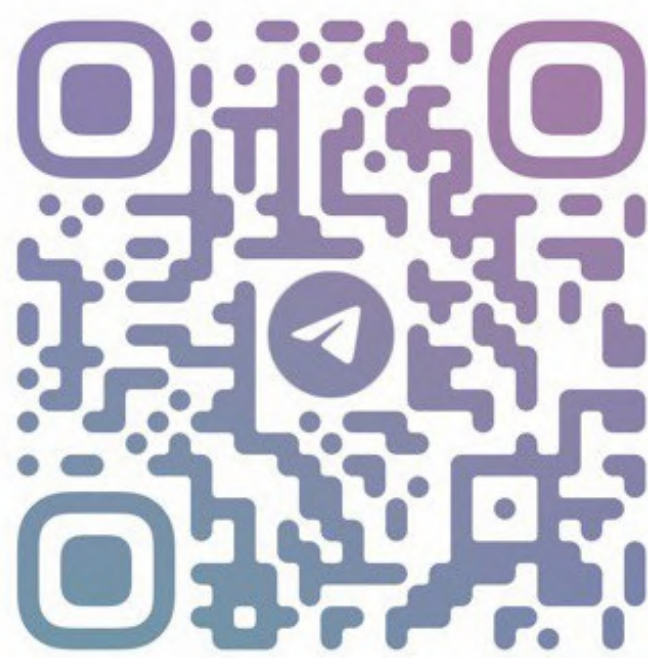
МОЛЛЮСК, СОЗДАЮЩИЙ КОПИИ

Форма раковины дюполлюсков зависит от среды обитания. Часто она похожа на улиточный или черепаший панцирь, мидию или хитин ракообразных. Продукт жизнедеятельности этого вида - копии всего, что его окружает в радиусе от нескольких шагов до сотни.

Материал копий зависит от рациона питания, а точность копии - от количества окружающих объектов: если их слишком много, то есть риск склеивания в гибридную форму.



Здесь будет дневник разработки, опросы и плейтесты
Очень жду твой отзыв :)



@SHARDS_RPG