

ПАМЯТКА ИГРОКА

ОСКОЛОК

Осколок говорит с тобой. Не всегда словами, не всегда понятно. Но это твой сожитель в собственном теле. Лучше не портить с ним отношения.

ТАЙМЕРЫ И ТИКИ

Тик - важный этап в долгосрочной задаче

ПЫЛЬ

За Пыль ты можешь обозначить новый факт в игровом мире, договорись об этом с Мастером.

Пыль можно добыть, поддаваясь слабости, 2 в начале каждой игры или обменяв на 5 опыта.

РАЗРЫВ

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

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

ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ

То же, что Разрыв, вместо переброса получи ++

ПОДЧИНИТЬСЯ ОСКОЛКУ

До броска: мастер сообщит, что нужно сделать за +

После броска: получи + в обмен на осложнение

СОСТОЯНИЕ

Временный аналог свойства. Возникает в результате внешнего воздействия на 1 тик.

Некоторые состояния можно продлевать, ставь точку за каждый тик, стирай точки вместо прерывания состояния.

скользящий, горит, оглушён, уязвим, в ловушке

ВОЗМОЖНОСТЬ

Шанс сделать действие, недоступное в других условиях. Исчезнет если использовать или проигнорировать.

Если видишь необозначенную возможность - воспользуйся ей с позволения мастера.

Состояние можно использовать как возможность

ПОВЕСТВОВАНИЕ ПЕРВЫМ

Игра не будет работать, если ты не опишешь действия своего персонажа или сделанные выборы в течение хода. Не обязательно литературно и вычурно. Описывай всё тезисно, заострай внимание на важном.

ЧТО ВЫНУДИЛО ТЕБЯ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К КОМУННЕ МЕДИАН?

Брось D6 или сам выбери вариант.

1. Одиночество

Как тебе удавалось справляться с этим раньше?

2. Гонения со стороны простаков

Чем ты заслужил их неприязнь?

3. Вместе безопаснее в Новом мире

Что устрашает тебя сильнее всего?

4. Эмоции к одному из участников

Какие, к кому и почему ты их скрываешь?

5. Долг или обязательства

Какое обещание ты пытаешься исполнить, и кому ты обязан?

6. Это лучшее, что удалось отыскать

Почему прежние попытки оказались неудачными?

СВОЙСТВО

Постоянная описательная особенность объекта. Врождённое или заложено на этапе создания.

быстрый, тяжёлый, ядовитый, мощный, огнеупорный

СВОЙСТВА СНАРЯЖЕНИЯ

Придумывай свои, не стесняйся!

(N) - Количество зарядов, при первом использовании в сцене уменьшает N на 1

Хрупкий (N) - при использовании уменьшает N на 1, дойдя до 0 развалится. Считается таймером

Некачественный - свойства этого объекта нельзя сжигать для получения преимущества

Прочный - вместо уничтожения объекта или его других свойств берёт удар на себя

Броня - сожги в схватке или подобной ситуации, чтобы уменьшить опасность на 1

+Мощный - потрать Преимущество, чтобы оттолкнуть, оглушить или сбить врага с ног

Подготовка - перед использованием нужно совершить действие или потратить тик

По площади - эффект затрагивает всех в зоне поражения

Перезарядка - для повторного использования нужно совершить действие или потратить тик

+Перезарядка - для повторного использования нужно потратить Преимущество

Тяжёлый - для использования нужны две руки, невозможно эффективно кинуть

Громоздкий - ты скован при использовании

Фокус - любая иная активность останавливает действие

РАССТОЯНИЕ

В упор - на дистанции вытянутой руки

Близко - удар дубиной

Средняя - до десяти шагов

Далеко - в пределах слышимости

Очень далеко - в пределах видимости

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ДОСТУПНЫ
КАЖДОМУ
ПЕРСОНАЖУ

Вариант можно выбрать
несколько раз за ход

РЕШИТЬ ПРОБЛЕМУ

Когда ты делаешь нечто рискованное, ограниченное по времени, пытаешься избежать последствий, Мастер выберет какой бросок нужно сделать, опираясь на список ниже.

Характеристика зависит от желаемого исхода:

- КОРНИ

если результат завязан на глубоком понимании мира, или получении новых знаний
- КРЫЛЬЯ

если конечная цель связана с перемещением в пространстве и скоростью
- КЛЫКИ

если хочешь вызвать разрушения, причинить вред, запугать или отобрать силой
- ГОЛОС

если хочешь завоевать симпатию, убедить собеседника или узнать что он скрывает

Навык определяет способ достижения цели

- Восприятие

- полагаешься на органы чувств
- Ремесло

- изобретаешь, чинишь, запускаешь
- Лёгкость

- акробатика, атлетика, гибкость
- Инстинкт

- рефлексy, интуиция
- Кровь

- применение насилия, разгром, угрозы
- Плоть

- иммунитет, прочность костей, порог боли
- Эмпатия

- понимание потребностей, сочувствие
- Забота

- первая помощь, снятие стресса

- Постараться как следует

Сделай выбор из списка Преимуществ
- А вот и последствия...

Мастер сделает ход или выберет Осложнение

ПОСТАВИТЬ ТОЧКУТИКИ+НАВЫК

Когда ты делаешь решительный рывок для завершения многоэтапной задачи за один миг: бросай кубик за каждый пройденный или оставшийся тик таймера по выбору мастера. Опасность равна остальным тикам.

- Что было дальше?

Установи 1 Факт о произошедшем
- Так. да не так...

Мастер добавит деталей или озвучит еще 1 Факт

ДРУЖЕСКОЕ ПЛЕЧО

Когда ты помогаешь союзнику до броска добавь ему преимущество. Вы разделите возможные последствия.

После броска ты можешь потратить Пыль, чтобы перебросить все доступные кубики союзника используя свою Заботу.

РВАТЬ В КЛОЧЬЯКЛЫКИ+ПЛОТЬ

Когда ты вступаешь в схватку с оппонентом равным по силе. Получи помеху, если дистанция не соответствуют оружию.

- +ВОСПРИЯТИЕ для атак на дистанции
- +

Шквал ударов.

создай возможность, оппонент также получает возможность
- +

Захватить инициативу

Ты атакуешь - оппонент защищается
- +

Сократи или разорви дистанцию

(без инициативы враг получает возможность)
- +

Защитная стойка

Игнорируй одно из свойств оппонента
- ⌘

Каждый +выбор ниже тратит возможность
- +

Заставить цель потерять нечто важное

репутацию, оружие, цельность группы
- +

Наложи негативное состояние на оппонента

дизориентирован, скован, испуган и.т.д.
- +

Парирование.

Примени одно из свойств врага против него. Нужна инициатива.
- Ответный удар

Любой из выборов выше
- Хаос битвы.

Получи трещину, потеряй оружие, подвергни союзника опасности и т.д.

ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЬКОРНИ+ВОСПРИЯТИЕ

Когда ты рассматриваешь детали объекта или ситуации. Если это личность +Эмпатия

- +

Задай мастеру вопрос об этом

Он даст развёрнутый ответ
- Неточная информация

Устаревшая, неполноценная или ошибочная

ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУГОЛОС+ЭМПАТИЯ

Озвучивая просьбу предложи в обмен то, что нужно собеседнику. Используй Заботу, если это не гуманоид

- +

Подарок фирмы

Бонус, не связанный с предметом сделки
- Этого мало

Мастер назовёт дополнительные условия

ПОДДАТЬСЯ СЛАБОСТИ

Когда ты добровольно создаёшь проблемы, опираясь на свою слабость или черту, мастер сделает ход и опишет последствия.

А также наградит тебя на свой выбор: Опытом или Пылью или предложит дополнить повествование, чтобы получить их.

Stayhom

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СТЭЙХОМ

В Старом мире - густонаселённый мегаполис, а сейчас небольшое поселение, соседствующее с Разломом. В центре возвышается единственный уцелевший небоскрёб, окутанный лозой и корнями растущих из него деревьев. На стороне где ещё остались стёкла виднеется потрёпанный, оборванный по краям баннер, на нём девушка в маске и надпись STAY HOM...

Чудом уцелевшие военные в костюмах химзащиты охраняют подступы к Разлому. Сам разлом выглядит как источающий голубоватое свечение каньон, в который сползла большая часть города. Наспех сформированная народная дружина с импровизированным оружием и защитными костюмами патрулирует улицы. Все столбы и дома увешаны мигающими разноцветными гирляндами, фонариками и флажками.

ЧТО ТВОРИТСЯ В ЗДАНИИ

- 1. Густая липкая жижка капает с потолка прямо в дыру в полу.
- 2. Комната разгромлена в щепки, но приоткрытая дверь нетронута.
- 3. Обугленный человек на полу хрипло пытается что-то сказать
- 4. Разодранная мягкая игрушка вращается и парит в воздухе
- 5. Коридор удлиняется, если идти вперёд
- 6. Из-за угла доносится запах сладкой ваты и мятной жвачки

ЧТО ВИДНО НА УЛИЦЕ

- 1. Накренённое здание с грохотом рушится, сотрясая землю и поднимая облако пыли и осколков стекла
- 2. Сдувшиеся воздушные шарики на оборванных проводах
- 3. Свежее граффити, унижающее Медиан. Вокруг множество корявых рисунков и надписей с согласиями и возражениями
- 4. Перевернутый БТР, наполовину обросший фиолетовыми грибами
- 5. Укрепления из дорожных знаков, скамеек и деталей машин
- 6. Ларёк с мутировавшими фруктами и овощами. Арбуз подмигнул?

ЧТО НОСЯТ ЛЮДИ

- 1. Украшения из целлофановых пакетов, пластиковых игрушек и бутылок
- 2. Начищенные до блеска туфли из кожи рептилии странного окраса
- 3. Потрёпанный медицинский халат с нашивками рок-групп Старого мира
- 4. Пёстро разрисованная красками рубашка с оторванными рукавами
- 5. Авоська, наполненная пружинами и шестерёнками
- 6. Чучело трёхглазой птицы на плече

ИГРАЙ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ ОТВЕТЫ:

- Кто обитает в нижней части города, провалившейся в Разлом?
- Почему Медианы так популярны здесь?
- Почему родители фанатов из клуба не присматривают за детьми?
- Почему жители всерьёз задумались о своей безопасности?
- Что не поделили охранники Разлома и дружинники?
- От чего хотят отвлечь внимание празднованием?
- Откуда взялся пепельный снегопад на дороге, ведущей в город?
- В чём секрет успеха “Хищной розы”, кто стоит за этим?
- Откуда в городе берётся электричество?
- Почему все насекомые, в городе бегут в одном направлении?

ЗАМЕТКИ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

- 1. **Подпольный клуб** подростков-фанатов Медиан. Пытаются попасть в Разлом, надеясь заполучить Осколок.
- 2. **Бордель с Медианами.** Якшаться с такими как вы зазорно. Но почему-то “Хищная Роза” процветает.
- 3. **В центре города видны вспышки,** взрывы, слышны крики людей. Вблизи становится понятно, что это общегородской праздник.
- 4. **Исследовательский центр** в подземном паркинге. По ночам оттуда слышны крики.
- 5. **Музей Старого времени.** В качестве экспонатов посуда, электроника и одежда.
- 6. **Шествие людей с мутациями,** в руках транспаранты, требующие равноправия.

#ЛУТАЕМСЯ!

- 1. Экспериментальные медикаменты
- 2. Результаты исследований
- 3. Настойки из порождений хаоса
- 4. Военное снаряжение
- 5. Артефакт из Старого мира
- 6. Портативный источник энергии

ИНТЕРЕСНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- 1. **Криспин, твой главный фан.** Длинные волосы клочками, пирсинг повсюду, косит под мутанта.
- 2. **Леди Блю. Хозяйка борделя.** Надменная и остроумная. Синие волосы, глаза и длинный змеиный язык. Умеет гипнотизировать.
- 3. **Полковник Штайер. Глава охраны.** Суровый но дружелюбный. Нет уха. Передвигается в кресле-каталке с помощью молчаливого телохранителя.
- 4. **Исследовательница Токи.** Энергичная, забывчивая и любознательная. Всегда в грязном халате.
- 5. **Дряхлый Тумта.** Старый ворчливый сторож музея.
- 6. **Тень.** Лидер протестующих, скрытая Медиана.

ЛОКАЦИЯ

ОБЖИТАЯ ТИПОГРАФИЯ

Механические печатные станки, стальные оттиски букв. Чернила из природных материалов. Печатают пропаганду против Медиан. Повсюду заметки и упаковки снотворного

- 1. Старая печатная машинка, некоторых клавиш не хватает, другие стёрлись и подписаны вручную, третьи сделаны из подручных материалов
- 2. Заржавевший печатный станок, покрытый рисунками и узорами
- 3. Дырявый гамак, растянутый под потолком

ЛОКАЦИЯ

ФЕРМА МЯСОЛОВОК

Здесь выращивают мясоловок, которые открываются только при виде определённой приманки. Своего рода биосейф. Пахнет аммиаком, кислятиной и кофе.

ОРИЕНТИРЫ НА ПУТИ

- 1. Табун мясоловок на пути в другой город. Погонщик едет лёжа на санях, практически без багажа - он весь внутри существ. В руках удочка со связкой лапок.
- 2. Группа мародеров истязает привязанную мясоловку, пытаюсь подобрать нужную приманку
- 3. Битва облитых краской мухоловок на потеху публике. У каждой во рту чужая лапка.

ФРАКЦИЯ

ИЗМЕННИКИ

Самоотверженный журналист, талантливый ребёнок, гениальный изобретатель, экспрессивный художник, заботливый учитель, уставший доктор

Отказываются от старых устоев в Новом мире. Меняют свои взгляды как носки и гордятся этим. Не признают Консервы. Пробуют новое, несмотря на неудачи.

- 1. Извлечь выгоду из неприятностей
- 2. Огласить позитивное пророчество
- 3. Выразить свои мысли созданием нового
- 4. Провести обряд или ритуал
- 5. Шумно отпраздновать успехи
- 6. Проявить заботу об окружающих

ТВОРЦЫ ХАОСА

Пока целы все [Фрагменты] они неуязвимы. Для уничтожения фрагмента нужно найти слабое место и воспользоваться этим.

Хлорида

ТКАЧИ

Обитает в высотке Стэйхома, постепенно разрастаясь она уходит корнями вглубь, сквозь недры города в Разлом

[Корневая система]

Скрыться под землёй
Утащить одиночку в пролом
Появиться в неожиданном месте

[Ветви]

Сбить с ног могучей ветвью
Опутать лозой (скован)
Заградиться ядовитыми шипами

[Ядро леса]

Вытянуть энергию (истощен)
Ускорить рост растений
Восстановить стража (+тик)

[Крылья] Страж

Оттолкнуть порывом ветра (мощное)
Вцепиться в жертву и взмыть в небо
Сбросить с огромной высоты (крит)

[Клюв] Страж

Расколоть броню или укрытие
Разорвать плоть (кровотечение)
Пробить насквозь (крит-лист)

[Регенерация] Страж

- 1. В коконе вырастают кости
- 2. Сухожилия расползаются по костям
- 3. Перья пробиваются сквозь плоть.

ТВОЙ ДОЛГ

Игроки взакрытую тянут скрученные в трубочку долги. Их нельзя раскрывать другим игрокам и персонажам. Исполнив долг они мгновенно повышают уровень.



Испортить записи исследований Токи-палача

Похитить городской источник энергии

Разместить жучок в подвале музея (у тебя он есть)

Поднять в городе мятеж и очернить протестующих

ЛОКАЦИЯ

ДЮП-МАСТЕРСКАЯ

Пустая округлая комната под куполом, в центре которой отверстие и крайне крупная раковина на пьедестале.

Модели предметов или чучела свешиваются с потолка, а модели-личности встают на стремянку в дыре в полу в зависимости от заказа: по пояс, во весь рост, портрет.

В соседнем помещении пробники материалов, примеры скульптур. Акцент художника на использовании смесей: металлические переливы в бетоне, фрагменты растительности в перемешку со стеклом.

ОРИЕНТИРЫ НА ПУТИ

- 1. Оружейный склад, на котором никак не могут добиться хорошего результата. Дюп-Пули смешиваются с деталями одежды или интерьера.
- 2. Гора дюп-частей тела из кустарника, песка и камней посреди пустыни.
- 3. Небольшая поляна с травой, деревьями и животными из пластика, целлофана и разноцветного алюминия.

ФРАКЦИЯ

КОНСЕРВЫ

Вояка со званием, известный шоумен аморальный учёный, озабоченный толстосум, избалованный ребёнок, жестокий ментор, высокомерный аристократ

Элита Старого мира, собравшаяся вокруг бывших политиков и лидеров. Ненавидят изменения и новый мир.Пытаются восстановить старые порядки.

- 1. Найти козла отпущения
- 2. Преувеличить масштабы проблемы
- 3. Проявить чрезмерную агрессию к своим
- 4. Объявить лидера спасителем
- 5. Распространить тонны пропаганды
- 6. Избавиться от конкурентов

Под названием фрагмента список осложнений. Используй их по порядку, как тики таймера. Когда [Фрагмент] уничтожен, Осложнения из его списка недоступны, сделай ход.

Меняет форму и габариты своего тела, связанного из лиан и лозы, переходит из облика человека в зверя.

Разные

ВСПЫШКИ

Поляна сонного паралича. Здесь всё, что пытается двигаться быстро лишь быстрее застывает.
Мёртвая петля. Области с усиленной, ослабленной и\или изменившей направление гравитацией.
Холодильник и Крематорий. Экстремальные температуры
Распадла. Молекулы ведут себя странно. Жидкость каменеет или превращается в газ, камни растекаются.
Лабиринт. Пространство искажено, оно удлинняется, сужается, водит по кругу, масштабирует обитателей.

Персонажи мастера

КАРТА ВНУТРЕННЕГО МИРА

ТОЧКА ВХОДА

Достаточно близкий контакт, чтобы
поверхностно считать Фокус или Черты

Схватка, душевная беседа, слухи

ФОКУС

Краткосрочные задачи, текущие потребности
Определяет поведение персонажа

Добыть кристалл силы, сбежать из города

ЧЕРТЫ

То, что отличает персонажа от остальных
Определяют способ достижения целей

Редкий стиль боя, дружелюбный пекарь



ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕРРА ИНКОГНИТА

За каждый тик (беседу, сцену, вопрос)
переместись в соседний сектор карты
и опиши игрокам что видишь

МИССИЯ

Цели и задачи. Big Idea персонажа
К чему приведут его усилия

Свобода для своего народа, безбедная жизнь

По мере продвижения с помощью стараний
персонажей или их провалов превращается в
таймер, фронт

КОНФЛИКТ

Мотивация, вынуждающая стремиться к цели
Основная помеха в достижении желаемого

Пропаганда против его вида, нескончаемая война

В каком контексте мы можем увидеть этого персонажа.
С чем столкнемся если увидим его в естественной
среде.

ВНЕШНОСТЬ

- 1. Племенной окрас сделанный с ошибкой
- 2. Ритуальные шрамы разных племён
- 3. Одежда из шкур редких животных
- 4. Следы от ожогов необычной формы
- 5. Отсутствующая часть тела (нос, зубы, пальцы)
- 6. Химера (тело объединено с другим существом)

УВЛЕЧЕНИЯ

- 1. Легко заводит друзей
- 2. Грубит всем подряд
- 3. Помогает нуждающимся
- 4. Во всём ищет выгоду
- 5. Остерегается незнакомцев
- 6. Любопытный, болтун

ПОВЕДЕНИЕ

- 1. Всегда принимает вызов
- 2. Ввязывается в авантюры
- 3. Предлагает сомнительные сделки
- 4. Нарывается на неприятности
- 5. Клянчит подаяния
- 6. Параноик. Вы в опасности!

ЧЕРТЫ

Что делает этого простака непохожим на
остальных кожаных ублюдков?

ДОСТОИНСТВА

Основаны на его профессии, пережитом
опыте, врожденных данных, способе
выживать и добиваться своего

Хитрец, мастер клинка, знаменитость, громадина

СЛАБОСТИ

Часто их нельзя обнаружить невооруженным
взглядом. Могут появиться в результате
исследования персонажами или их действий.

Хромой, арахнофоб, опозоренный, шумный

ИНТЕРЕСНАЯ ДЕТАЛЬ

Особенность внешности, необычное поведение,
запоминающаяся привычка, предпочтение,
неприязнь, уникальный взгляд на привычные вещи

*Разноцветный ирокез, обожает выпивку, напевает
расистские гимны,*

ЗНАНИЯ

Что полезного или интересного знает этот
простак, что неизвестно другим?

ПОДГОТОВКА

Перед началом сессии мастер может подготовить список
слухов, тайных знаний и секретов, которые сможет на лету
присваивать персонажам, которых исследуют игроки.

Так каждый участник массовой при детальном
рассмотрении приобретает личность, ценность
и привязку к миру в котором живёт

ВАЖНЫЕ СВЕДЕНИЯ

- Планы врагов (сведения о таймерах угроз)
- Подробная карта (список свойств локации)
- Точка интереса (интересные декорации)
- Авантюра (рискованная возможность получить награду)
- Контакт (наниматель, скупщик краденого, контрабандист)
- Заметки (свойства, слабости или преимущества существа)
- Тайные ходы (безопасный или быстрый путь к цели)



ОПЫТ

СЛАБОСТЬ Выбери или придумай сам

- ## **Зависимость**
- Пристрастие к азартным играм, алкоголю, веществам.
Привязанность к личности, обжорство.
- ## **Панический страх**
- Клаустрофобия, боязнь птиц, пауков, страх смерти и неизведанного. Боязнь общества или одиночества.
- ## **Ментальное заболевание**
- Раздвоение личности, галлюцинации, нарциссизм, ОКР, гиперактивность, максимализм, шизофрения
- ## **Физический изъян**
- Хромота, плохое зрение или слабый слух, непереваримость мяса, хрупкость костей.

Получая несопоставимые с жизнью травмы
вычеркни любой пункт из чек-листа, Осколок на
шаг ближе к высвобождению.

- ☐ ☐ Ты покидаешь эту сцену, чтобы встретиться с судьбой один на один в следующей.
- ☐ ☐ Сотри один из бонусов навыка
- ☐ ☐ Негативное состояние порождает чудовищное свойство. Запиши слабость.
- ☐ Вычеркни один из вариантов преимущества в своём ходе
- ☐ Мастер добавит дополнительный вариант осложнения для твоего хода
- ☐ Уменьши одну из характеристик на 1
- ☐ Сделай ход Распада и создай нового персонажа

СНАРЯЖЕНИЕ

Помимо пожитков в начале игры у тебя также есть инструмент-оружие с дальностью на выбор, и безделушка. Впиши их в поля ниже

Split and Unite

Ты - Субстант, и лучше остальных знаешь, что чувствовал Мидас

Разделяй и объединяй всё, что увидишь

Выбери или придумай своё прозвище

Атомный, Коктейль, Бурда, Миксер, Раствор

Впиши в список Связей ответы:

- Ты носишь с собой предмет, на который не можешь влиять. Что это?
- Чьё тело ты преобразил, опробуя силы Осколка? Что он чувствует после этого?

Черта. Это заголовок статьи о тебе. Придумай сам.

Используй слоган или титул от жёлтой прессы
“Так тебе больше идёт”, “Безумный конструктор” и т.д.

ВЕСЬ МИР - ПЕСОЧНИЦА Потрать 1 Пыль

Частично преобрази форму или материал объекта сопоставимого с твоими габаритами.

Выбери или придумай детали внешности

Потрескавшаяся блёклая кожа, нити и леска вместо волос, амулет одной из стихий, металлические вкрапления, усталый или безумный взгляд, шрам, покрывающий всю руку, цветная шляпа, защитные очки

Твои пожитки. Выбери 2

Сумка с редкими минералами (3) , Набор химических реагентов (3), Посох с крюком (близко, +захват), Фрагмент одного из порождений

● МОЛЕКУЛЯРНАЯ СМЕСЬ КОРНИ + ВОСПРИЯТИЕ

При касании потратив некоторое время ты можешь расщеплять объекты не больше своей ладони и изменять их молекулярную структуру.



Тебе удалось извлечь одно из свойств в виде состояния



Если собрать воедино все фрагменты объекту можно вернуть первоначальный облик



Объекту получится придать ту форму, которую ты захочешь



Мастер добавит негативное свойство или состояние к получившейся смеси



Часть твоей оболочки исказилась, получи негативное состояние или трещину



Процесс вышел из под контроля, мастер опишет последствия

● ПЛАСТИЛИНОВАЯ ФИГУРКА

Отметь одну из мутаций, вызывай её по своему желанию



Контейнер – внутри твоей оболочки найдется потайное место для хранения объекта размером не больше твоей головы.



Сталагмиты – одна из частей твоего тела покрывается твёрдыми наростами (прочные, броня)



Эластичность – одна из частей твоего тела растягивается, пружинит и принимает желаемую форму.



Губка – когда ты применяешь Щепотку атомов к своей оболочке состояние можно спасти, деактивировав Губку как Черту.



ДЕТАЛЬ КОНСТРУКТОРА

Одна из твоих частей тела отсоединяется по твоему желанию. Ты сохраняешь контроль над ней, но бросаешь на 1D меньше на характеристику по выбору мастера, пока не вернёшь её на место.

Отсоединив запусти таймер, за каждый тик проведенный отдельно от оболочки брось кубик, используя Плоть. Считай, что Решаешь проблему.



ЩЕПОТКА АТОМОВ КОРНИ + ремесло

Когда ты хочешь наделить объект состоянием из молекулярной смеси



Стабилизировать смесь

Добавь тик к длительности состояния



Функциональность и визуальный облик целиком соответствуют ожиданиям



Ты обнаруживаешь дополнительную функцию или возможность для применения



Объект претерпел необратимые изменения



Встревоженная материя. Для использования состояния всегда нужна возможность



Состояние перекидывается на ещё один объект по выбору мастера



ХОД РАСПАДА

Твоя оболочка распадается на мельчайшие фрагменты, которые растворяют и перемешивают атомы всего с чем соприкасаются. Какая аномалия сохранится на месте твоей гибели?

Save and Adopt

Ты - Укротитель породжений, и ценишь жизнь каждого существа

Защищай слабых, приручай сильных

Выбери или придумай своё прозвище

Крикун, Псина, Блохастый, Зверь, Дикарь

Впиши в список Связей ответы:

- Почему ты годами гоняешься за одним и тем же существом. Кто это? Что мешает?
- Один из видов породжений завоевал твоё сердце. Какой и почему?

Черта. Это заголовок статьи о тебе. Придумай сам.

Используй слоган или титул от жёлтой прессы
“Адский дрессировщик”, “Рука, что кормит” и т.д.

◯ ПОКОРИСЬ МОЕЙ ВОЛЕ

Во время **переговоров** с любой менее разумной негуманоидной формой жизни ты можешь сделать дополнительный выбор:



Повелитель зверей

Получи 1 Послушание



ПОСЛУШАНИЕ

Трать Послушание, чтобы отдать той же цели простой приказ, не противоречащий базовым инстинктам. Цель выполнит его в меру своих сил

● ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА



ВЕРНОСТЬ

У тебя есть **питомец** - преданное породжение, которое выполняет команды и не покинет тебя, когда закончится верность.

Выбери 1 и придумай 1 свойство

◯ **Компаньон** а можно погладить?
Знает команды “Ко мне” и “Охраняй”

◯ **Гончая** быстрее ветра
Знает команды “Взять!”, “Ищи”

◯ **Верховое** размером с лошадь
Знает команды “Иди туда” и “Жди здесь”

Использование команд, которые знакомы питомцу не требует тратит Верность, но может понадобиться ход.

Благодаря ментальной связи ты можешь управлять им как своим персонажем. Количество кубиков равно Верности, а навык всегда Забота. Сделав ход своим питомцем понизь Верность на 1.

Ты можешь восстановить Верность до максимума, если без броска возьмёшь осложнение из хода Дай лапу

ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ ВЗГЛЯД

Потрать 1 Пыль

Поймав зрительный контакт с породжением, проникни в его разум. Ты чувствуешь и знаешь то же, что и цель.

Выбери или придумай детали внешности

Мохнатое лицо, заострённые зубы, змеиные зрачки, кривые когти, пёстрое оперение на спине, кожа рептилии, маленький хобот, облезлый хвост, длинные висячие уши, вывернутые суставы

Твои пожитки. Выбери 2

Лакомства для животных (3), Противоядие (3), Шипастый хлыст (близко, средняя), Седло и сбруя, Поводок ручной работы (прочный)

● ОБЩИЙ ЯЗЫК

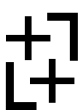
Вы с животными понимаете друг друга на базовом уровне с помощью языка тела, поведения, запахов

◯ ВОЖАК СТАИ

Ты можешь использовать Покорись моей воле, выбрав в качестве цели группу стайных или стадных животных, если докажешь, что ты лучше, чем их Альфа-особь.

◯ ДАЙ ЛАПУ ГОЛОС + ЗАБОТА

Когда ты целиком посвящаешь время своему питомцу, играя или прогуливаясь наедине



Верный приятель

Повысь верность на 1



Дрессировка. Создай таймер, чтобы научить питомца новой команде или сдвинь текущий.



Привести в порядок. Восстанови свойство питомца.



Питомцу прежде нужно что-то ещё: партнёр, гнездо, новая игрушка, особое лакомство



Фу, выплюнь! Питомец съел какую-то неведомую дрянь. Мастер опишет последствия



Сбросить кожу и переродиться. Мастер заменит свойство другим.

◯ ХОД РАСПАДА

Душа покидает тело, и один из её осколков переходит к твоему питомцу. Все местные звери создают бешеный круговорот вокруг твоего безжизненного тела. Какой последний приказ ты им отдаешь перед смертью?

Drain their Brains

Ты Лидер запрещённой секты, в своём окружении ты — власть.

Подчиняй умы простаков. Подчиняйся правилам в других регионах и вышестоящим лидерам

Выбери или придумай своё прозвище

Проповедник, Владыка, Господин Никто, Светочь

Впиши в список Связей ответы:

- Самый верный последователь, который таскается за тобой по пятам. Кто это и что с ним не так?
- Что вы не поделили с Главой всего культа?
- Опиши поставщика веществ, от которых зависишь

Черта. Это заголовок статьи о тебе. Придумай сам.

Используй слоган или титул от жёлтой прессы
“Дьявольские уста”, “Я не манипулятор, а друг” и т.д.

● ПЕРВОЕ ПРАВИЛО КЛУБА

Опиши традиции вашего культа: как проводят ритуалы, иницируют новичков, приветствуют и узнают друг друга. Каков главный закон, которому подчиняются все сектанты, включая тебя?

○ УСЫПИТЬ БДИТЕЛЬНОСТЬ ГОЛОС + РЕМЕСЛО

Когда ты используешь дурмящее средство, чтобы изменить восприятие жертвы. Потрать 1 дурман и выбери способ: перорально (длительность), на кожу (скрытное), внутривенно (быстродействие), окулирование* (по площади)

+7 Забыть нечто важное
Личность, объект, обстоятельства

+7 Снять внутреннее ограничение
Добавить тик

+ Произвести действие соответствующее инстинктам и желаниям

+ Исказить восприятие одного из органов чувств

≡ Неожиданный побочный эффект, мастер расскажет подробности

— Эффект сильнее чем ты предполагал, мастер сообщит детали

○ ПАУЧЬИ СЕТИ

Когда ты найдешь Связного в новом регионе, он всегда подскажет тебе как найти... Выбери 1:

- Чёрный рынок. Где достать запрещённые товары или получить противозаконные услуги
- Туннели и тарзанки. Скрытые от чужих глаз дороги, тайные проходы, краткие пути
- Бункер на дереве. Безопасное труднодоступное убежище для членов культа

ЭТО НЕ ТЕ ДРОИДЫ, КОТОРЫХ ВЫ... Потрать 1 Пыль

Внуши простую мысль или эмоцию своему собеседнику. Как она разрастётся неизвестно, но сейчас именно такая.

Выбери или придумай детали внешности

Костюм с блёстками, золотистые очки в форме звёзд, розовая шуба, мантия с руническими знаками, безумный взгляд, белоснежная улыбка, крашеный волосы, три галстука, ожерелье из засушенных цветов

Твои пожитки. Выбери 2

Компромат (3), отравленные пайки (3) , Мегафон, книга с секретным отделом, кадило*, набор гримёра, ритуальный кинжал (+кровотечение)

● ВРЕМЯ ШОУ

●●●● ЕДИНСТВО

Когда ты проводишь ритуал, выполняешь задачи культа или заводишь знакомство с представителем культа в важной сфере в новом регионе, повысь Единство в регионе на 1.

Мастер также сдвинет на 1 тик таймер преследования властями. Ты можешь тратить Единство на услуги со стороны культа без броска.

○ ЗНАКОМОЕ ЛИЦО ЕДИНСТВО + ЭМПАТИЯ

Когда ты заявляешь, что встречал персонажа в рядах вашей секты, назови его титул. Мастер дополнит его описание общеизвестными фактами.

+ Персонаж хорошего мнения о тебе

+ В долгу перед тобой и желает это исправить

+ Положительно относится к твоим союзникам

≡ Ты в долгу перед этим персонажем
-2 он хочет возврат долга прямо сейчас

— Они что, сектанты? Ваша беседа привлекла нежелательное внимание.

— Этот персонаж покинул культ и испытывает только неприязнь к нему

○ ХОД РАСПАДА

Твоя оболочка лопается как воздушный шар. Впитанный за долгие годы дурман распадается на всё окружающее, въедаясь в ДНК и создавая новые виды в будущем. Но сейчас они все подвержены одному желанию, какому?

Collect & Grow

Ты - Наследник, человек который проспал конец света. Получи всё, что оставлял потомкам.
Коллекционируй и разрастайся

Выбери или придумай своё прозвище

Коллекционер, Потребитель, Древний, Клей

Впиши в список Связей ответы:

- Какими видениями Творцы поделились с тобой во время сна? Сколько ты спал?
- Почему ты не проснулся, когда природа проникла в твою берлогу и тело?

Черта. Это заголовок статьи о тебе. Придумай сам.

Используй слоган или титул от жёлтой прессы
“Что посеешь...”, “Новогодняя ёлка” и т.д.

● ЛЮБИМЫЙ ДЕВАЙС

Твоя кровь - смесь нефти, токсичных отходов и растительного сока. Фотосинтез обеспечивает энергией небольшой артефакт из прошлого. Выбери 1 или напиши:

- ☐
- ☐ **Робот пылесос.** Станция плотно приросла к твоему копчику. Он понимает твои мысли
- ☐ **Кухонный комбайн.** Из руки торчат лезвия блендера, а гортань превратилась в мясорубку. Вжжжжрррр
- ☐ **Проектор** торчит прямо из лба. А флешка с памятными записями вставлена в затылок.

● ВЬЕТНАМСКИЕ ФЛЭШБЕКИ

Когда ты действуешь, опираясь на то, что видел в кино или читал в книгах или присваиваешь себе поступки вымышленных персонажей у тебя есть доп. вариант:

+] **Свет, Камера, Мотор!**
[+ Добавь необходимые декорации

+] **Суперзвезда** +Тик
[+ Всё внимание в сцене направлено на тебя

☐ **ЗАТВОРНИЧЕСТВО - ЭТО РЕЛИГИЯ** Выбери 1

☐ **Култ холодильника.** Ты возишь с собой мини-бар с коктейлями молотова и газировкой.

☐ **Церковь съедобного мха.** Растёт прямо на теле. Считается деликатесом или маскировкой

☐ **Букмекерианство.** Раз в день ты можешь сделать предсказание, которое всегда правдиво. Но в какой мере решает Мастер.

БЕЗДОННЫЕ КАРМАНЫ

Потрать 1 Пыль

Вытяни из складок своего тела нужный предмет. Он может быть сломанным и вонючим, но это то что нужно.

Выбери или придумай детали внешности

Рога из пивных банок, мешковатая одежда, покрытая заплатками, грубо пришитый кусок чужой кожи, элегантный костюм, платье с сумасшедшим фасоном, панцирь из пластиковых бутылок, цветные усы

Твои пожитки. Выбери 3 любых предмета вокруг и 2 из списка ниже

Швейный набор (3), Гиперклея (3), Бальзамированная часть тела, хирургическая пила (месиво, в упор), чемодан на колёсиках, ролики

● КОРЕНЬ ЯЗЫКА

Ты можешь общаться с растительными формами жизни. Некоторые будут достаточно разумны, чтобы облачать свои мысли в слова.

☐ **ПОПОЛНИТЬ КОЛЛЕКЦИЮ** КОРНИ+ПЛОТЬ

Когда ты присоединяешь к своей оболочке новую деталь: часть дела другого существа или объект. Получи 1 срок годности за каждый +

● ● ● СРОК ГОДНОСТИ ТРАТЬ 1 ТИК КОГДА ПРИМЕНЯЕШЬ ФРАГМЕНТ

+ **Как влитой!**
При использовании нет помехи.

+] **Хирургическая точность.**
[+ Сохрани или создай свойство или функцию.

— Крупица прежнего хозяина поселилась в твоём Осколке и чего-то хочет

— **Синдром отмены.** Когда срок годности закончится жди беды (плотно прирос, заразил, бунтует)

☐ **СКРИЖАЛИ ЗАБЫТЫХ ВРЕМЁН**

У тебя обширные познания в поп-культуре Старого мира и целая коллекция постеров, пластинок и мерча своего кумира. В некоторых сообществах вокруг него построен культ, в других его ненавидят и считают злым духом. Риски :)

☐ **ХОД РАСПАДА**

Твоя оболочка расползается по сцене, поглощая всё с чем соприкасается. Комок из всевозможных материалов, живых существ и объектов укатывается прочь и появится в будущем как угроза. Опиши, что ты поглотил и как.