

THE ODDS WORLD



Работа на «Кашевар 2024»
МИР ШАНСОВ
Вдохновлено: Tricube Tales

Автор: Крысозаврик
Помогали: Viola, Шаман, Нейросеть Mage

Тема: Восхождение
Слова: Ступень, Вопросы, Символ

ODDS WORLD

Мир шансов – это игра вдохновленная Tricube Tales, с изменениями для игры во вселенной Outer worlds: сюрреалистичной смеси киберпанка и вестерн-космооперы.

ДЛЯ ИГРЫ

Для начала игры необходимо: 4-5 соигроков, набор кубов от d4 до d12, набор фишек, листочки, ручки, карандаши и т.д.

МИР ИГРЫ

Считайте следующий текст советами, а не исчерпывающими знаниями о мире.

ФИНАНСЫ

Капитализм победил, и вы живете в мире, построенном корпорациями и для корпораций. Деньги правят всем. У обычных работяг их нет, от того они живут в долг, преумножая кредиты которые им выдала корпорация. Все что они могут, – это погашать их, в надежде когда-то повысить свой рабочий статус и наконец-то получить деньги, а не долги.

КОРПОРАЦИИ И АРХАИЧНОСТЬ

Боссы в больших кабинетах – сплошь мелкие эгоисты, жадные и обиженные на более успешные франшизы. По этому корпорации стремятся к полной независимости: от производства космических кораблей и терраформационных систем, до изготовления карандашей и скрепок, а также – к повальной экономии, от того, документацию к новейшему космическому кораблю печатают на старой печатной машинке 60-х годов, ведь на нее не нужен патент. И так во всем: внешне – космоопера, но с бытом и проблемами мануфактур прошлого века, так как все остальное в этом мире уже запатентовано. На стиле людей это так же сказалось: серость рабочего персонала в одинаковой форме против яркой пудры, пышных париков и бакенбард, корсетов и украшенных тростей.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Корпорация как смысл жизни

Поздравляю – Вы работник «Вы Супер!» – самой перспективной корпорации известного космоса!

Мы очень обеспокоены ситуацией, что из-за документальных и юридических проволочек Ваш перелет на Терра-43 для терраформации и изучения задержался на 300 лет. Мы берем всю ответственность за данный инцидент, наказав всех причастных посмертно, и не будем взимать с вашей базы затраты на юристов, ведь мы большая и дружная семья!

Однако, работники Вашей базы не поддерживают семейный дух, являясь злостными неплательщиками налоговых взносов уже более ста тысяч терра-циклов, а расчетная прибыль за последний период остается неудовлетворительной. До погашения долга Вам выставлен низший показатель кредитной истории и социального ранга.

Но корпорация Вас не бросит, ведь мы «Вы Супер!». На текущий момент Вы можете брать оборудование нашей корпорации в прокат для исполнения должностных обязанностей.

Предупреждаем, что новейшее оборудование требует поддержания уровня энергии для работы, а ее уровень повышается согласно методу Дейликов и Ачивок, разработанного нашими учеными, отражаясь выданными символами корпорации.

Повысьте Ваш социальный рейтинг для разблокировки личного счета и возможности подачи прошения на перераспределение. Для этого внесите личный вклад в повышение экономических показателей вашей базы.

И помните – Вы супер!

КОРПОРАТИВНАЯ БОРЬБА

Взаимная ненависть к иным видам корпораций возвращается с пеленок: “у них шишкагонозаменители в консервах, что вызывает рептилоидные мутации”; “они бездокументационно добывают наши залежи руды”; “они верят в бессмертного лидера вселенной – это святотатство по отношению к великому червоточному насосу!”

От того взаимодействие между корпорациями минимально и, чаще всего, деструктивно: разрушение чужих заводов, кража тайн, а порой и прямые столкновения. Даже если вас окружают люди, редко когда можно считать, что вы в безопасности где-то, кроме собственной базы.

ПЕРСОНАЖ

ПРОФЕССИЯ

Игрокам необходимо создать персонажей, которыми они будут играть. Выберите своему персонажу **профессию**. Она может быть не совсем правдоподобна, но должна отвечать Sci-fi стилистике.

Например: бурильщик, химик-ядерщик, механик шишкогонного насоса, пилот, журналист, кибер ниндзя, корпоративный шпион, специалист службы безопасности, хранитель знаний, викарий-проповедник, преступник в ссылке т.д.

ХАРАКТЕРИСТИКА

Стоит ли доверять случаю в таком важном деле как рождение ребенка? Лучше предоставьте это нашим ученым и их профессиональным мутациям.

Укажите одну из четырех **характеристик**, которую выбрали родители для вас как первоочередную.

Вы можете экспериментировать с ее названием, но она все равно остается одной из 4х указанных. Например, вместо Ума можно записать в карточку: *Хитрый, Ушлый, Расчётливый*. Указав Ум в скобочках для понимания.

В каждой характеристике есть группа навыков, подсказывающих в каких конкретно случаях следует ее использовать.

- ТЕЛО:** подвижность, скрытность, драка и сила;
- ДУХ:** воля, запугивание, связи, шарм и обман;
- УМ:** знания, ремесло, медицина и хакинг;
- НЮХ:** внимание, изучение, меткость и эмпатия.

КОРПОРАТИВНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Выберете **снаряжение** – что-то уникальное, чем вас снабдила корпорация. Она могла выдать вам и совершенно не подходящий предмет (ошибки в формулярах случаются), но теперь он ваш. Этот предмет может давать вам новые нарративные возможности, но для получения механических бонусов придется тратить **символ**.

Например: боевой имперский экзоскелет; система замедления времени; прибор улучшенного видения, 24 режима работы; модуль эспера; кибер-рука (ампутация бионической обговорена в договоре); молекулярная катана; экспериментальный ракетный ранец и т.д.

ПРОБЛЕМА

Специфическое свойство персонажа, которое обычно мешает ему по жизни. Персонаж признает **проблему** как часть себя и может ее сдерживать, но если он хочет ее сыграть, он получает **символ**.

Например: неуверенный, упрямый, нетерпеливый, застенчивый, нахал, глуховат, падок на юбки, легко взломать т.д.

ГОТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Запиши всю информацию из пунктов выше в два предложения:

Имя	Стен - мозгоправ
Профессия	Психотерапевт с
Характеристика	<i>острым взглядом (Нюх).</i>
Проблема	<i>Любопытный мозг,</i>
Снаряжение	<i>в железном теле киборга.</i>

Кредиты:



Кредиты:



X - ИКС

Ловкий (Тело) убийца.

Виброкатана вместо навыков общения.

Кредиты:



Мойра - Гроза

Охотник за головами с характером (Дух).

Модуль управления гравитацией, который вечно все рушит.



СИМВОЛ

Особая запатентованная батарейка для питания основных элементов снаряжения «Вы супер!». Выдается в виде небольших монет с символом корпорации на одной стороне и уникальным номером – с другой (подделка невозможна). Удобная эргономичная форма и знакомые многим монетоприёмники на всем оборудовании корпорации, добавляют интуитивности в их использовании.

Игроки начинают каждую сессию с тремя символами, тут вам и понадобятся фишки. Их можно тратить и восстанавливать во время игры. Если на конец сессии у вас больше трех символов, они остаются с вами.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ

Окружающие персонажа вещи считается частью повествования. Игроки могут описывать их на свой вкус, для обоснования действий, предполагая, что у них есть все, что необходимо их профессии. Если у персонажа есть что-то особенное – запишите это в **снаряжение**.

Вещи или события, важные для повествования или добытые стараниями игроков в ходе игры, мастер может записать как **Бонус**. Бонус можно использовать для расширения нормативных возможностей, а можно – стереть для разовой механической помощи. Он не просто исчезает в никуда, а, например, взорвется, у него кончится заряд или поступит просьба продлить лицензию, которая перекроет весь экран и т.п.

Штрафы также могут возникать в ходе сюжета, особенно, из-за провалов персонажей. Штраф может активировать только мастер, также стирая его после первого применения.

КРЕДИТЫ

Счетчик кредитов, повешенных на персонажа, буквально отражает его долги перед корпорацией. Чем больше долгов, тем хуже твой рабочий рейтинг, обслуживание и отношение руководства.

У всех персонажей он стартует с d4, что можно просто отметить кубом, положив его на свою карточку персонажа, и меняя его на другой при необходимости.

МЕХАНИКА ИГРЫ

КУБЫ

В системе используются игральные кубы от d4 до d12. Замена d4 на d6 в правилах будет названа *поднятием градации на ступень*, а замена d10 на d8, соответственно, – *снижением на ступень*.

ПОНИМАНИЕ РИСКА

До принятия решения о необходимости проверки задайте игроку вопрос: чем грозит провал проверки?

Обсудите ответ, добавив детали, устраивающие всех.

СЛОЖНОСТЬ

Перед совершением проверки мастер устанавливает сложность в размере куба от d6 до d10: чем меньше куб, тем меньше сложность:

- ≡ d6: проверка достаточно проста;
- ≡ d8: обычная для работника корпорации проверка;
- ≡ d10: весьма сложная, но все еще реализуемая.

Для удобства мастер может разбить игру на три Акта, увеличивая сложность на ступень с переходом на следующий Акт. Так игра будет становиться все опаснее ближе финалу, а мастеру не будет необходимости отвлекаться на озвучивание сложности.

Дополнительное влияние на сложность:

- ≡ Игрок может снизить сложность на ступень, если использует **бонус**, который сотрет в ходе проверки.
- ≡ Мастер может повысить сложность на ступень, если использует **штраф**, который сотрет в ходе проверки.

Вы можете использовать несколько бонусов или штрафов, но куб не станет ниже d4, или выше d12.

СОБИРАЕМ КУБЫ

Возьмите один базовый куб в любом случае. Номинал кубов в броске равен ранее установленной **сложности** проверки.

Измените количество кубов в броске, если:

- + Задача соответствует **характеристике** персонажа, плюс куб;
- + Задача соответствует его **профессии**, плюс куб;
- ✗ Игрок решает, что его **проблема** явно ему мешает, за это он получает **символ**, но минус куб. Если кубов проверке не осталось, так как проблема изъяла единственный куб – вы провалились. *Стоит оформить получение символа под забавную ачивку от корпорации по результату броска. Например: “Поздравляю, Вам выдан символ «Вы супер!» за попадание в топ 100 самых нелепых падений – Вы супер”.*

Все пункты определяются при обсуждении мастера с игроком.

Например: Ловкий (Тело) убийца Икс, Виброкатана вместо навыков общения. Получает базовый куб и может добрать еще один, когда пытается разобрать завал из корабельных систем, так как в характеристике Тела, которую он выбрал, есть навык силы, что явно полезно в этой заявке. Но вот от профессии дополнительного куба уже не будет. Его проблема связана с низкими социальными навыками и она тут не применима, даже если бы он хотел ее использовать.



ИТОГ БРОСКА

Все кубы, выпавшие значениями 1, 2 и 3 считаются успешными.

Итог броска:

≡ Если успехов нет. Все, что вы озвучили на этапе понимания рисков – произойдет. Мастер расскажет как это случилось. Также ценой провала проверки всегда будет увеличения куба **кредитов!**

Например: в попытке разобрать завал ты неудачно обрушил кусок перекрытия на спрятанный в обломках огнетушитель! Взрыв и осколки! Благо, система жизнеобеспечения скафандра тут же вкалывает спектр обезболивающих и мажет все регенерирующим гелем, а так же выписывает счет за лечение – повысь кредиты на ступень. Завалу же больше повезло: мало того, что он невредим, так ещё на взрыв сработала система безопасности и шлюз за завалом с громким шумом закроется. Копать тут бессмысленно, а что позади – ты знаешь.

≡ Успех есть. Персонаж без проблем добился желаемого. Игрок описывает чего он достиг в рамках проверки.

≡ Несколько успехов. Игрок можете описать исключительный успех, предложив получение **бонуса** или может снять еще один жетон опасности со сцены.

Если прописанное корпоративное **снаряжение** вам явно полезно, а итог проверки вас не устраивает, скиньте **символ**, описав как повышаемая мощность снаряжения меняет все. Перекиньте все кости, заменив градацию одной из них на градацию текущих кредитов персонажа, не важно – больше она или меньше.

Кредиты – это личная сложность для персонажа, ведь вы не распоряжаетесь своими финансами. Как итог, еда, сон и, конечно же, поддержка оборудования – всё зависит от корпорации, рассматривающей вашу кредитную историю. Чем у вас больше долгов, тем хуже снабжение и выше его куб.

Например: Наш убийца Икс собрал два куба сложности в попытке разобрать завалы, выбросив на 2d8 значения 4 и 6, что похоже на провал, и мы даже представляем к чему это может привести. Но персонаж имеет виброкатану в снаряжении, а игрок заявляет, что Икс просто прорубится насквозь. Игрок сбрасывает символ, а Икс вставляет монетку в углубление гарды и режет металл как бумагу. Заменив одну из костей на кость кредита, которая у него все еще d4, он перебрасывает кубы d8 и d4.

ДЛИННЫЕ И КОРОТКИЕ СЦЕНЫ

Сцены бывают разного формата, и если мастер хочет заострить внимание на том, что в данной сцене усилиями одного игрока будет сложно все решить, он выдает сцене жетоны **опасности**.

Каждый успех на кубах, направленный на разрешение сцены, снимает один жетон, обеспечивая успех лишь тогда, когда все они будут сняты. Таким образом, битва против пустынного паука и битва в логове пустынных пауков будут иметь разную опасность и, вероятно, разное время разрешения ситуации за столом.

ПРЕРЫВАНИЕ КОНТРАКТА С РАБОТНИКОМ

Когда ваше количество кредитов должно подняться на ступень выше d12 контракт с вами прерывают. Вы не должны более вмешиваться в дела корпорации до специального решения – по сути, ваш персонаж покидает игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы достигли своей цели, получив что-то ценное, расскажите как корпорация оценила ваш вклад. Возвышаясь в шлейфе пламени, вы покидаете эту планету.

Если вы хотите продолжить, все персонажи сбрасывают свою кредитную кость до d4. А те, с кем не был прерван контракт, решают какой бонус они получат:

- Еще одно корпоративное **снаряжение**;
- Еще один **символ** на начало каждой сессии.

ТЕРРА - 43

Пусть игроки дадут совместный ответ, исходя из любого удобного им порядка, по каждому предложенному вопросу. Варианты ответов приведены лишь для понимания и разгона фантазии.

Чем должна была заниматься ваша база 300 лет назад?

- ❖ Торговлей. Чем торгуете?
- ❖ Военными операциями. Против чего?
- ❖ Исследованиями и поиском. Что ищете во вселенной?
- ❖ Незаконными делами. Какими?

Что из себя представляет ваша база? Сколько людей на ней сейчас?

- ❖ Маленький космический корабль, только экипаж. Почему вы просто не улетели?
- ❖ Передвижная лаборатория, пару десятков человек персонала. Почему лаборатория стоит не много? Какие у нее проблемы?
- ❖ Заброшенное поселение, куда вас всех и закинули. Кто его оставил и кто теперь в нем главный?

Что случилось с Террой-43 за эти годы? Как тут заработать?

- ❖ Покинутая. Здесь побывал кто только мог, загрязняя и высасывая соки из планеты. Что они не смогли забрать и почему?
- ❖ Поле боя корпораций, отвоевывающих друг у друга куски лунного пейзажа. За что именно они воют? Что тут можно украсть?
- ❖ Урбанизация. Планета-город, от бурильных станций и метро, до небоскребов в облаках. Кто тут главный и чем ему можно угодить или у него поживиться?

Почему время работает против вас?

- ❖ Момент будет упущен. Для чего и почему?
- ❖ Кто-то может пострадать. Вы или кто-то другой? Из-за чего?
- ❖ Планете осталось не долго. Знаете почему и как сбежать?

С какой проблемой вы столкнулись после посадки?

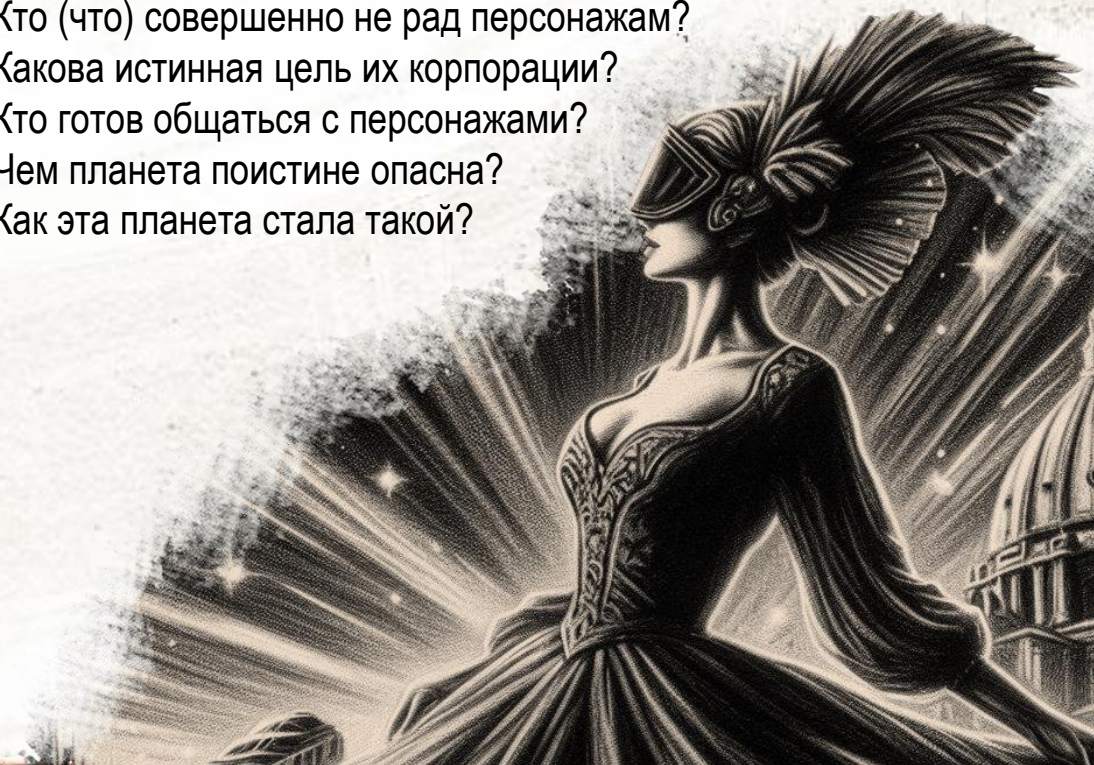
- ❖ Внутренние дрязги и борьбой за власть. Чем это было вызвано в такое непростое время?
- ❖ Заброшенный город, который еще пару дней назад был полон жизни. Что здесь настораживает и как он выглядит?
- ❖ Фауна, мутирующая от влияния человека, которой не было в учебниках 300 летней давности. Как она себя ведет?

Что странного добавилось к вашей экспедиции?

- ❖ Куратор, который, кажется, совсем не заинтересован в нашем успехе. Возможно, у него есть другое задание?
- ❖ Десяток криокапсул с телами похожими на нас. Сколько они еще пробудут в таком состоянии?
- ❖ Двигатель корабля порос чем-то живым и пульсирующим. Есть ли какие то указания корпорации на этот счет?

Когда игроки начнут свой путь по планете, мастер должен держать в голове, что ему, скорее всего, надо будет ответить на следующие вопросы самому или задать их кому-то по случаю:

- ❖ Что здесь такого, чего персонажи совершенно не ожидают?
- ❖ Что на планете прекрасного и удивительного?
- ❖ Кто (что) совершенно не рад персонажам?
- ❖ Какова истинная цель их корпорации?
- ❖ Кто готов общаться с персонажами?
- ❖ Чем планета поистине опасна?
- ❖ Как эта планета стала такой?



ПРИМЕР

Гарри – *спортивный (Тело)* механик цеха связи. *Формалист* с модулем общения с приборами, буквально голосом.

Гарри: Хочу найти источник этого сигнала, надеюсь мой коммуникатор сможет его отследить.

ГМ: Кажется это проверка, чем ты рискуешь?

Гарри: Просто не найти его, в случае провала, было бы глупо. Хм, возможно, я не единственный, кто его нашел?

ГМ: Хорошо, мне нравится. Стандартная сложность d8, ты берешь базовый куб и еще один за профессию механика?

Гарри: Я скидываю один куб – это новая планета, мой формализм требует все записывать и каждые пять минут слать отчеты в корпорацию – это стоит лишнего символа.



>> Бросок: 7 – ПРОВАЛ <<

ГМ: Ты прав, за слишком подробные отчеты система дала Ачивку «Зануда» и символ. А также – выписку о том, что вы превысили вашу норму межзвездных сообщений, и ваш кредит вырос до d6. А у шаттла, который и является эпицентром сигнала, уже собралось несколько мародеров, активно его разбирающих. Я кладу на эту сцену два жетона опасности, по одному на мародера.

Гарри: Мой персонаж на эмоциях бежит в их сторону, указывая точное место, куда и как глубоко, он им запихнет синхрофазотрон.

ГМ: До них не два шага, эти крики явно привлекают внимание, и в их руках начинают появляться средства устранения наглых механиков. Гарри понимает, что с неба в него уже что-то летит, брошенное со стороны противника, и оно явно пищит – это не к добру!

Гарри: Я так понимаю – это граната! Пусть это атака без изысков, но такой удар большая часть моего оборудования не переживет или это повредит меня. Может, в случае провала, кредит поднимется дополнительно на ступень? Или я получу штраф из-за ранений?

ГМ: Можно и так и так. Давай обсудим, если ты провалишься.

Гарри: Я стараюсь бежать вперед и надеюсь, что бросавший не рассчитал расстояние. Характеристика «Спортивный» явно мне помогает – там есть навык подвижности.

ГМ: Я не против, два куба d8.

>> Бросок: 4, 8 – ПРОВАЛ <<

Гарри: Хочу потратить символ. Я общаюсь с техникой и когда слышу обратный отсчет гранаты «5, 4, 3...», кричу «четыре!», сбивая ее ход. «3... 4, 5 – тьфу ты 4, 3, 2» – говорит граната. Этого, возможно хватит, чтобы пробежать мимо.

ГМ: Отлично! Замени свой базовый куб сложности d8 на твои кредиты d6 и попробуй перекинуть.

>> Бросок: 5, 1 – УСПЕХ <<

Конец примера...