

Туманные Руины

Синопсис:

Туманные Руины — игра про должников Могущественной Корпорации, которые принимают участие в бесчеловечном эксперименте над собой. Персонажам предстоит пройти по местам, полным необъяснимых вещей, и умереть. Не один раз. И даже не два. Каждый раз, умирая или засыпая, персонажи переносятся в начальную точку своего пути и вольны попробовать другие подходы, или пойти по тому же пути, но быть лучше в этом.

Эту игру можно назвать Настольным Ролевым Рогаликом с механиками, поддерживающими нарратив.

Основной источник вдохновения:

Вселенная Project Moon: Library of Ruina, Lobotomy Project, The Distortion Detective.

Основная тема: Метаморфоза

Ключевые слова: сон, долг и руины

Сеттинг:

Приветствую, должник! Если вы читаете эту запись, то вы были выбраны в программу отработки своего долга. Не переживайте, у вас не останется никаких *физических* ранений после оказания услуг. Вам предстоит отправиться за город, то есть в Руины, Лежащие в Туманах. Множество слухов ходит про это место. Что там разгуливают маньяки и убийцы, жертвы неудачных экспериментов наших конкурентов, существа из других миров и ужасы нашего мира. И я вам отвечу, что все слухи одновременно правдивы и ложны. Пространство за нашими щитами восприятия подвержено феномену *Искажения*. Всё, что вы увидите, почувствуете и ощутите — часть Искажения, или изменено им. Пространство и время в том числе. В Руинах бессмысленно считать время или пытаться ориентироваться в пространстве, доверяйте друг другу и своему чутью. Вам может встретиться буквально что угодно, начиная от волка из сказки Красная Шапочка, заканчивая чудовищами, собранными из плоти десятка человек.

Перейдем к вашей цели. К вашему долгу. Как только вы проснётесь, вы обнаружите рядом с собой несколько вещей и товарищей, а также записку с тем, что вам необходимо сделать. Не думайте о смысле слишком много, просто постарайтесь удовлетворить нашим пожеланиям. Как только станет слишком опасно — мы вернём вас в исходную точку. То же самое произойдёт, если вы уснёте. Кто засыпает в Тумане — теряет себя в нём. Также вы *должны* поспособствовать исследованию феномена под кодовым названием “Возвышение”. Постарайтесь дать отпор враждебной среде своим чистым разумом. А иначе сами станете частью Искажения. В таком случае нам придётся вернуть вас назад после небольшого наблюдения за вашими действиями.

Мы рассчитываем на вас!

Как совершать броски:

Базовой бросок в игре — 2д6 + количество задействуемых в ситуации тегов. Вы можете задействовать любое количество тегов, которые вы и Мастер Игры сочли допустимыми в этой ситуации. Тривиальная сложность задачи — 5, Средняя — 8, Смертельная — 11. Мастер Игры может несколько менять сложности в зависимости от обстоятельств.

Теги:

Тег — некоторая особенность персонажа и его ресурс. Они определяют, кем является персонаж и почему он поступает именно так, а не иначе. Вы можете задействовать любое количество тегов в броске, но необходимо обоснование, почему именно вы их задействуете.

Личность:

Личностный тег — важная черта характера персонажа, неотделимая от него.

Выбор личностных тегов осуществляется с помощью ответов на вопросы. Выберите три вопроса из прилагающихся ниже или добавьте свои с Мастером Игры. Ответ на вопрос должен быть ёмким. Постарайтесь ограничиться двумя-тремя словами и выбирать ответы, работающие на игру, а не отстранённые. Ниже вопросов даны примеры, но вы, естественно, вольны ответить самостоятельно. Выбранные теги личности будут начальными тегами вашего персонажа. Максимально персонаж может иметь до пяти личностных тегов. Если у персонажа в какой-то момент оказывается больше пяти тегов личности, вы выбираете, какие пять из них оставить, и убираете остальные.

Что заставляет вашего персонажа действовать в критических ситуациях?
— Решительность, Долг, Страх

Какой частью своего характера ваш персонаж гордится?
— Храбрость, Эмпатия, Холодный Ум.

Какая часть характера вашего персонажа пугает его самого?
— Слепой гнев, Решительность, Безэмоциональность

Что ваш персонаж выбирает опорой в отчаянии?
— Горячее сердце, Расчет, Вера, Высшая цель

Кого видят друзья/враги в вашем персонаже?
— Хороший друг, Раздолбай, Пугающая персона

Как персонаж мотивирует себя действовать?

— Надежда на лучшее, Эгоизм, Страх, Любопытство

Какое положение ваш персонаж занимает в обществе?

— Крыса, Аристократ, Торгаш, Силовик

Что ваш персонаж считает самым необходимым качеством для каждого?

— Разум, Нравственность, Воля

Качество, обусловленное профессией персонажа?

— Коммуникабельность, Структурность мышления, Стрессоустойчивость

Недостаток:

Тег недостатка персонажа — это личностный тег, характеризующий персонажа с негативной стороны. Игрок может объявить сцену воздействующей на недостаток его персонажа. В этом случае персонаж получает за эту сцену на одну эмоцию больше

Выберите тег недостатка персонажа. Попытка преодоления своего страха или недостатка может как помочь вашему персонажу, так и погубить его.

Чего персонаж боится больше всего?

— Страх одиночества, Клаустрофобия, Страх ответственности

Какое качество вашего персонажа может заставить его потерять контроль?

— Фобия репетитивности, Подозрительность, Гиперконтроль

Что заставляет вашего персонажа применить оружие?

— Ярость, Страх неизвестности, Недоверие

Информация:

Во время игры ваши персонажи будут получать от Мастера Игры особые теги — теги информации. Они предоставляют вам преимущество с течением циклов и позволяют проще разбираться с проблемами. Иногда само наличие тега информации может помочь пройти вам через сцену без проблем.

Тег информации может представлять собой как устную информацию, так и какой-либо физический объект, например, книга или блокнот, при утере которого ваш персонаж может потерять тег, если не знает всей содержащейся в нём информации.

— Обстановка среди уличных банд, слабости враждебного искажения, Безопасный проход через туман

Экипировка:

Тег Экипировки — особый вид тега, характеризующийся материальностью. В это включаются как те предметы, которые персонажи находят и несут с собой, так и те, которые персонажи могут использовать на месте. Так, вы можете использовать колонну как тег экипировки, если ваш персонаж может обрушить её на противника.

На старте игры вы можете выбрать один тег экипировки, который ваш персонаж всегда будет получать на старте цикла. Ниже дано несколько примеров тегов экипировки. Как обычно, вы можете придумать свои при согласовании с Мастером Игры.

— Огнестрельное оружие, Холодное оружие, Броня, Мощный фонарь, Тематический справочник, Набор скалолаза, Противогаз, Бутылка хорошего вина, Много еды, Карта, Набор раций, Наручники, Локатор Искажений.

Базовые действия:

Кроме обычного броска с заданной Мастером Игры сложностью, персонаж может делать ещё ряд вещей, упрощающих ему и его союзникам жизнь.

Помощь: Персонаж может, вместо того, чтобы действовать самостоятельно послужить тегом для другого персонажа. Для этого он должен делать что-то помогающее в ситуации.

Подготовка: Персонаж может потратить некоторое небольшое время на подготовку и создать временный тег для сцены. Эта подготовка должна опираться на наличествующие у персонажа теги.

Сжигание: В критической для персонажа ситуации вы можете “сжечь” любой его не личностный тег задействуя ресурсы на максимум, чтобы получить +2 к броску в дополнение к обычному бонусу. В этом случае персонаж лишается этого тега навсегда.

Эмоциональное состояние:

Каждый персонаж имеет шкалу эмоционального состояния, состоящую из шести ячеек. При разрешении результата нетривиального броска, если результат действия персонажа оказался успешным — он получает положительную эмоцию, если провальным — негативную. При разрешении особо важной сцены Мастер Игры может добавить эмоцию всем членам группы.

После заполнения шкалы эмоционального состояния ваш персонаж может стать искажением, поддавшись негативному влиянию Туманных Руин или возвыситься, преодолевая. Если персонаж накапливает больше негативных эмоций — он становится искажением, если положительных — возвышается. При равенстве вы можете сами сделать выбор.

Искажение и Возвышение:

Искажение и Возвышение — часть влияния Туманных Руин на персонажа, которое вступает в силу при эмоциональном накале. Персонаж слышит голоса, видит галлюцинации воздействующие на него, с ним говорит... кто-то. При сопротивлении персонаж Возвышается, а поддавшись — становится частью Туманных Руин, Искажением.

Возвышение и Искажение меняют персонажа внешне и внутренне, но по разному.

При Возвышении персонаж может получить странную, не похожую ни на что экипировку, начать светиться или парить над землёй. Персонаж получает новый личностный тег по вашему выбору и тег экипировки, действующий только в этом цикле, подходящий ситуации. Персонаж частично контролирует этот процесс. Вы предлагаете, что может произойти с вашим персонажем, а Мастер Игры корректирует.

При Искажении персонаж становится неправильным. Его ценности и идеалы меняются, становятся тенью себя прошлого. Иногда Искажения представляют из себя чудищ, а иногда могут быть просто жутковаты. У персонажа могут вырасти перья, он может стать похожим на статую, стать сгустком тьмы в одежде и много чего ещё. Выберите личностный тег персонажа. Мастер Игры изменяет его на другой, подходящий ситуации. Зачастую это будет тег, противоположный по значению. Также персонаж получает тег экипировки, действующий до конца этого цикла. Персонаж слабо контролирует процесс изменений. Мастер Игры задаёт направление изменений персонажа, а вы достраиваете картину.

Особые способности:

Персонаж выбирает одну особую способность на старте. Желательно, чтобы она отражала вашего персонажа и имела презентацию в его снаряжении/облике. Вы можете изменить или придумать свою способность, посоветовавшись с Мастером Игры.

Медитация: раз в цикл вы можете отдохнуть час и убрать одну любую эмоцию.

Рефлексия: раз в цикл после получения эмоции вы можете тут же заменить её на противоположную (то есть положительную на отрицательную или наоборот).

Азарт: раз в цикл вы можете до бросков объявить действие “Азартным”. Этот бросок принесёт вам на одну эмоцию того же типа больше вне зависимости от его результата.

Успокоение ближнего: раз в цикл вы можете потратить час и убрать у одного из ваших напарников последнюю заработанную им эмоцию.

Рассудительность: раз в цикл вы можете до броска объявить действие “Скучным”. Эта действие принесёт вам на одну эмоцию того же типа меньше вне зависимости от его результата.

Выгорание: вы можете временно сжигать личностные теги персонажа. Они возвращаются нему обратно в следующем цикле. Персонаж не теряет личностных качеств, которые ему дают эти теги, но вы не можете использовать их для получения бонуса к броскам в сценах.

Циклы и Долг:

В начале игры персонажи имеют “долг” от Корпорации. Чтобы продолжить своё существование, они должны его закрыть. Зачастую, долг, данный Корпорацией, имеет довольно размытую формулировку, такую как “Большая Птица должна ослепнуть”, “Свет должен быть освобождён”, “Тайна должна быть раскрыта”. Такая формулировка почти обязывает персонажей формально выполнять условия задания не один и не два раза за игру.

Персонажи, будучи объектами исследования, имеют способность откатываться во времени. Правда, не совсем по своей воле. Засыпая или умирая, персонажи переносятся в начало своего пути. Они полностью исцеляются и теряют все теги экипировки, кроме стартовых, но сохраняют воспоминания, личностные теги и нематериальные теги информации.

Чтобы цикл перезагрузился нужно, чтобы все игровые персонажи уснули или убились. Вы всегда можете сделать это самостоятельно, чтобы продвинуться к перезагрузке цикла.

Выбывание:

Иногда действия персонажа будут опасными для него или даже для всей его группы. Это могут быть как опасные сами по себе действия, так и действия в отчаянной ситуации. Провал такого действия приводит к сжиганию у персонажа одного из личностных тегов на выбор игрока. Эта часть личности персонажа “помогает” избежать тяжелых последствий. Перед совершением игроком опасного броска Мастер Игры предупреждает об этом. Персонаж, потерявший все теги личности, умирает, и продолжает выполнение долга со следующего цикла, восстанавливая в начале цикла все потерянные теги личности.

Ход игры:

Формат игры таков, что нередко персонажам предстоит видеть одни и те же сцены несколько раз, к тому же некоторые сцены могут быть изначально не так важны для истории. В случае повторного прохождения рекомендуется не заострять внимания на повторном описании сцены, а сосредоточиться на изменении, которое хотят обыграть игроки, или просто её пропустить. В случае, если изменения незначительны — не стоит давать эмоций за сцену, чтобы отложить эмоциональный накал на новые моменты.

Чтобы достичь нужного эффекта от Туманных Руин, Мастеру Игры стоит рассчитать время и сцены таким образом, чтобы за игру прошло 2-3 полноценных (без самоубийств близко к началу) цикла с искажением и возвышениями, а единичную историю лучше всего укладывать в формат ваншота, пусть и не обязательно. Поэтому стоит распределять внимание

так, чтобы концентрация приходилась на более драматичные моменты, и не тратить время попусту.

Если персонажи встали на месте и не знают, что им делать дальше — Мастер может принять роль их связного от Корпорации и посоветовать “поспать и попробовать другой подход завтра”.

Окончание игры стоит делать сильной важной сценой, интересно раскрывающей долг персонажей. Также, лучше перед этим дать пару намёков и позволить персонажам поспекулировать на тему того, что им нужно сделать. Предположим, что долг персонажей “вырвать волчий клык”. В таком случае интересным ходом будет сперва показать волкообразного монстра, затем билборд с волком, а через цикл-другой окажется, что “Волком” называют еще и одного местного бродягу, ходящего в волчьей шкуре. В кульминации все три зацепки могут слиться воедино, в одной локации.