

Элементарные Метаморфозы



Титульный лист

Название: Элементарные Метаморфозы

Категория (игра/хак): игра

Использованные ключевые слова: сон, долг, руины, кофе

Синopsis: Комедийная игра для 3-5 человек о приключениях эксцентричных волшебников в сюрреалистическом мире

Иллюстрация: Art by [JN Butler](#) is licensed under [CCLA 0.3](#)

Введение

Игроки берут на себя роли волшебников, обладающих властью над одним из четырех основных элементов мира: сон, долг, руины и кофе. Волшебников никто особенно не любит, поскольку они обычно являются высокомерными, эксцентричными или просто безумными, и любят часами говорить о тонкостях метафизических свойств элементов, которые они изучают. Но иногда простые люди сталкиваются с проблемой выше их сил, и им приходится просить вас о помощи.

Не отказывайте им - возможность ходить вокруг, задрав нос, и в подробностях объяснять всем, как многим они вам обязаны, часто не выдается.

Процесс игры

Игра протекает классическим образом: один из игроков берет на себя роль Оракула. Оракул описывает, что происходит вокруг игровых персонажей и контролирует действия неигровых персонажей.

Остальные игроки берут на себя роли игровых персонажей - волшебников. Игроки описывают, что их персонажи думают и делают.

Большая часть игры проходит в простом обсуждении без бросков кубиков: Оракул описывает, что волшебники видят вокруг себя, они говорят, что делают по этому поводу, Оракул говорит, как мир реагирует на действия волшебников, и т.д. По умолчанию, все действия волшебников (как обыденные, так и магические) успешны. Игроки не могут провалиться без броска кубиков.

Время от времени действия волшебников будут особенно драматичными: их успех будет под сомнением, и последствия как успеха, так и провала могут быть интересными. В таких случаях, Оракул может (но не обязан) потребовать от игрока броска кубиков.

В случае, если действия волшебника обыденны в своей природе, игрок бросает один шестигранный кубик. Результаты определяются следующим образом:

<p>1-3: Провал или 1 очко урона</p>	<p>Провал случается <i>только</i> если последствия проваленных действий интересны. К примеру, если волшебник пытается пробраться в офис дракона незаметно, провал может означать, что его заметил охранник, и теперь персонажу что-то нужно предпринять. Это интересно, т.к. Это ставит перед персонажем новые препятствия, в то же время продвигая игру вперед. Провал здесь допустим.</p> <p>Теперь представим, что волшебник пытается преодолеть пропасть. Провал будет означать, что он или остался на том же краю, где начал, или же просто упал на встречу со смертью. Такое последствие неинтересно, т.к. оно просто останавливает игру. В этом случае очко урона будет более уместно. (Подробно урон описан ниже, в главе Урон)</p> <p>Если персонаж получил очко урона, его действия считаются полным успехом.</p> <p>Оракул выбирает между провалом и очком урона. Однако, если Оракул выбрал провал, игрок может добровольно принять очко урона, чтобы достичь успеха.</p>
<p>4-5: Частичный успех/успех с последствиями</p>	<p>Действия волшебника являются фундаментально успешными, но что-то идет не так. Примеры: волшебник убедил неигрового персонажа помочь в приключении, но этот персонаж требует что-то в возмещении; волшебник успешно пробрался в офис дракона, но был замечен на выходе; волшебник успешно сразил своих врагов, но прибыло подкрепление.</p>
<p>6: Успех</p>	<p>Действия волшебника полностью успешны. Он добился всего, чего хотел.</p>

Но обыденные действия - это для простонародья. Волшебники знамениты своей магией, и применяют ее по всякому поводу и без повода.

Когда Оракул просит бросить кубики, игрок может объявить, что использует *Метаморфозу* (подробнее смотри ниже, в главе Магия), и описывает, как она поможет его действиям. В этом случае, игрок бросает два кубика и выбирает любой результат.

Если второй волшебник присутствует в непосредственной близости к волшебнику, игрок которого обязан сделать бросок, он может помочь, комбинируя два элемента в одну *Метаморфозу*. В этом случае, игрок бросает три кубика. Любые негативные последствия падают на обоих персонажей. Только два элемента могут быть скомбинированы, так что прочие игроки не смогут помочь.

У каждого волшебника есть свой дом (как правило башня), в котором он обладает огромной властью. Пока волшебник находится в своем доме, его игрок всегда бросает один дополнительный кубик, когда Оракул требует броска. Таким образом, максимальное количество кубиков на одном броске составляет четыре.

Урон

Очки урона - это абстрактная репрезентация негативных последствий, которые остались с персонажем на долгое время. Последствия могут включать в себя физические травмы, стресс, легкую одержимость злыми духами и всё прочее, что может негативно влиять на персонажей, но не предотвращает их участия в игре.

Игроки сами определяют натуру полученного их персонажами урона, но как правило это довольно очевидно из контекста, и Оракул может посоветовать, как отразить урон, если игроки не уверены.

Урон не имеет механического эффекта сам по себе, но может служить основанием для Оракула требовать бросок кубиков в ситуациях, которые обычно разрешаются автоматически (сложно путешествовать со сломанной ногой).

Получив 3 очка урона, персонаж выбывает из игры до конца текущей ситуации. Метод зависит от контекста и может включать в себя смерть, плен, уход в башню для занятия более важными вещами, чем какое-то приключение и т.д.

По истечению текущей ситуации, прочие игроки могут попытаться помочь выбывшему, что всегда требует броска кубика (требуемые действия также зависят от контекста). Попытка может быть только одна. Успех означает, что персонаж немедленно возвращается в игру. Провал означает, что выбывший персонаж продолжает страдать своей судьбой до разрешения следующей ситуации. Затем он возвращается в игру. Игрок выбывшего персонажа затем объясняет, как это вышло. Неправдоподобные истории поощряются.

Магия

Мир *Элементарных Метаморфоз* был создан из четырех основных элементов: сон, долг, руины и сон. Все в мире так или иначе состоит из комбинации этих элементов, однако нужно понимать, что часто элементы представлены в физических объектах метафорически. Руины - это не только заброшенные строения, но и сила самой энтропии, тяга к смерти, присущая всем вещам. Сон - это не только сновидения, но и способность к воображению, разум. Долг - это не только несправедливость, но и взаимоотношения между вещами в целом. Ну и без кофе никому не обойтись.

Волшебники изучают природу этих элементов, что дает им силу изменять окружающий мир, приводя его в соответствие со свойствами одного из элементов или же, наоборот, подавляя влияние элемента. Это называется Метаморфозой.

У каждого волшебника свой подход к познанию выбранного ими элемента. Одни становятся учеными, систематически ставящими эксперименты, результаты которых они записывают в огромные гримуары, другие погружают себя с головой в выбранный элемент (живут в руинах, спят днем и ночью и т.д.) с целью стать его частью, третьи следуют своей интуицией и сами не могут сказать, как их магия работает.

Методы претворения Метаморфоз в жизнь также разнятся: чтение стихов на мертвых языках, повиновение руки, даже чистая сила мысли - все находит применение среди волшебников.

Волшебники любят разводить бесконечные споры о том, чей путь самый правильный, несмотря на то, что ответ очевиден: Ваш. Ваш путь самый правильный, и остальные волшебники - просто слепцы. Никогда этого не забывайте.

Но довольно теории, перейдем к практике.

У каждого элемента есть три свойства, которые важны при определении Метаморфоз:

<p>Сон...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...приходит незаметно • ...исчезает из памяти • ...порождает чудовищ 	<p>Долг...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...тяготит • ...растет • ...убивает
<p>Руины...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...разрушаются • ...содержат забытые вещи • ...таят опасность 	<p>Кофе...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...пробуждает живых и мертвых • ...горек • ...запрещен

Все чистые примеры элементов (чашка кофе, чей-то сон, долговой контракт, древние руины башни волшебника и т.д.) всегда обладают этими свойствами в той или иной мере. Прочие вещи (люди, животные, часы, ухоженная башня и т.д.) могут обладать некоторыми свойствами любых элементов.

Между игровыми сессиями, каждый игрок может объявить, что его персонаж открыл новое свойство своего элемента. Новое свойство определяется игроком. Предполагается, что новооткрытые свойства всегда присутствовали в элементе и просто дожидались, пока кто-нибудь их заметит, так что вам следует придумать свойство, которое подойдет выбранному элементу (к примеру, кофе приятно пахнет. Это может быть его новым свойством). С другой стороны, мир *Элементарных Метаморфоз* довольно сюрреалистичен, и элементы работают немного не так, как в реальности, так что не бойтесь предложить странное свойство (возможно сны всегда содержат пророчества).

Максимальное количество свойств у каждого элемента - семь. Волшебник, открывший четыре новых свойства элемента имеет право называть себя Архимагом. Большинство Архимагов, однако, придумывают себе более внушительные титулы.

Метаморфозы могут повлиять только на конкретный физический объект с четко определенными границами не меньше муравья и не больше слона, видимый волшебнику.

Претворяя Метаморфозу в жизнь вы можете:

- 1) **Превратить объект в свой элемент.** Превратите меч в чашку кофе, травинку в разрушенную крепость и т.д. В случае более абстрактных элементов (сон и долг), вам следует определить, как такое превращение в принципе работает. Не бойтесь быть креативными, и не бойтесь менять свой ответ от ситуации к ситуации.

Следует заметить, что в случае превращения анимированных существ (люди, животные, нежить, особенно бойкие растения и т.д.), они не перестают быть анимированными и не теряют своего разума после превращения. Собака, состоящая из кофе продолжит вести себя, как собака.

- 2) **Добавить одно из свойств элемента к объекту.** Добавьте “убивает” к пирогу, чтобы создать ядовитый пирог. Добавьте “содержит забытые вещи” к своему карману, чтобы в кое-то веки найти второй носок, который вы потеряли три года назад. Как конкретно проявляются свойства - решать вам. Интерпретируйте их как душе угодно. Однако, обратите внимание на формулировку слов и их отношение к объекту Метаморфозы. Если вы добавите свойство “пробуждает живых и мертвых” к спящему человеку, то он скорее всего не проснется. Он пробуждает, не пробуждается. Добавьте свойство лучше к себе, тогда ваше прикосновение (или слова, или даже одно лишь присутствие) его пробудит.
- 3) **Усилить свойство, уже присутствующее в объекте.** Все, что есть, пройдет когда-нибудь, но если вам нужно уничтожить что-то прямо сию минуту, усильте свойство “разрушается” в объекте, и он рассыпется в прах за минуту.
- 4) **Изъять свойство из объекта.** Извлеките свойство “таят опасность” из руин, чтобы сделать их безопасными (или хотя бы сделать опасность очевидной, так что вам не придется тыкать потолок пятиметровой жердью на случай ловушек). Что останется от объекта, лишённого выбранного свойства, решать вам, но учтите, что это именно отсутствие свойства, а не его противоположность. Объект, лишённый свойства “горек” не станет сладким, если только он не имел потенциала быть сладким, заглушенного горечью.
- 5) **Отречь влияние элементов на себя.** Эта Метаморфоза используется, чтобы противостоять Метаморфозам враждебных волшебников. Если вас кто-то превратил в руины или придал неприятное свойство, используйте эту Метаморфозу, чтобы отменить эти эффекты. Вы всегда можете полностью восстановить себя и свои личные вещи в былом величии, если только не приняли очко урона, отражающее последствия негативной Метаморфозы.

Механически, Метаморфозы работают так же, как и прочие действия. По умолчанию они всегда успешны и работают так, как вы сказали. Как обычно, Оракул может попросить броска кубика. Провал не значит, что магия провалилась: Метаморфозы работают всегда. Провал (или частичный успех, в некоторых случаях) просто означает, что Метаморфоза не

была полезна в достижении ваших целей или имела нежелательные последствия. К примеру, если вы сражаетесь с драконом и решили применить к себе свойство “убивает”, вы кого-нибудь убьете в любом случае, но провал может означать, что убили вы не дракона (или же что дракон успел дыхнуть на вас огнем напоследок).

Оракул имеет право усомниться, что Метаморфоза, которую вы пытаетесь претворить, возможна. Может быть интерпретация свойств, которую вы используете, слишком широка, или предложенная Метаморфоза звучит не слишком полезно в контексте ситуации. В таком случае напомните ему, что вы - волшебник, и знаете лучше.

Создание персонажей

Теперь, когда вы знаете правила игры, вы готовы создать своего собственного волшебника. Следуйте шагами, представленными ниже:

- 1) **Имя.** Придумайте или возьмите из любой культуры имя, подходящее волшебнику. Примеры: Мерлин, Моргана, Тренатти, Феллис, Боб, Филипп Ауреол Бомбаст фон Гогенгейм Третий, Алиса
- 2) **Облик.** Как вы выглядите? Рыбы, седые волосы, борода по колена и посох с нехилым набалдашником - это классический облик волшебника, но, конечно, вы не обязаны ему следовать.
- 3) **Титул.** Придумайте своему волшебнику подходящий титул. Примеры: Мастер Снов и Пророчеств, Леди Кошмарного Кофе, Последний Апостол Забытых Гробниц, Уполномоченный Сборщик Налогов и Пошлин. Когда вы заводите новое знакомство, вы обязаны представиться, используя свой полный титул.
- 4) **Элемент.** Выберите один из основных четырех элементов, властью над которым обладает ваш персонаж. Элементы: сон, долг, руины, кофе. Так же скажите, как ваш элемент отражается на вашем облике.
- 5) **Дом.** Опишите ваш дом. Как он выглядит, что содержит, почему его избегают. Большинство волшебников предпочитают жить в башнях, но находятся и те, что предпочитают избы на курьих ножках, подземелья, фургоны и даже более неправдоподобные жилища.
- 6) **Средство перемещения дома.** Ваш дом обладает способностью перемещаться в пространстве. Что это? Телепортация, ходьба, команда силачей? Так или иначе, процесс это или медленный, или не может быть осуществлен слишком часто. Ваш дом всегда поблизости, но не надейтесь решить все свои проблемы не выходя из постели.
- 7) **Отношения.** Как вы познакомились с остальными персонажами? Этот вопрос должен решаться совместно группой. Не бойтесь классики: “мы все встретились в таверне” или “мы все вместе сбежали из долговой тюрьмы” можно использовать

смело. Но может быть у кого-то есть идея лучше, или если Оракулу нужно что-то определенное для начала приключения. Примеры: вы все встретились на симпозиуме чародейства и волшебства и заключили пари с другой группой волшебников о том, что сможете доказать какую-то магическую теорию; вы друг другу приснились и по какой-то причине не можете проснуться, так что теперь пытаетесь дойти из Королевства Снов до своих тел своим ходом.

Зафиксируйте свои ответы в любой удобной для вас форме. Ваш персонаж готов к приключениям.

Мир

Мир *Элементарных Метаморфоз* настолько стар, что давным-давно забыл свое имя и большую часть географии. Материки иногда переворачиваются на бок, пока все спят, острова скачут туда сюда, а некоторых деревень никто уже годы найти не может.

Оракул волен придумывать любые детали, необходимые для приключения, или попросить одного из игроков придумать их за него. Не стоит заостряться на мелочах - думайте о том, что действительно необходимо для игры.

Ниже приведены четыре королевства, соответствующих четырем основным элементам, и по одной зацепки для приключения на каждое.

Королевство Долгов

Расположенное на западе, Королевство Долгов представляет из себя один огромный город с небоскребами настолько высокими, что небо невозможно увидеть с улицы.

Королевство населено людьми и драконами. Люди здесь рождаются в долгу перед драконами за охрану королевства от неопределенных враждебных сил, и должны отрабатывать свой долг всю свою жизнь строя новые небоскребы, на крышах которых драконы устраивают свои гнезда, полные награбленных сокровищ.

Королевством правит Трехглавый Змий, каждая голова которого ненавидит другие две, но ненавидит всех остальных существ больше. Он алчен и коварен, и пойдет на все, чтобы увеличить гору золота, на которой возлежит.

Большинство волшебников Долгов получили свои знания в Университете Легальной Фикции, что, конечно, означает, что они в еще большем долгу перед драконами за предоставленное им образование. Несмотря на это, многие люди пытаются попасть в университет, так как успешное становление волшебником означает, что они могут получить должность менеджера среднего звена и помыкать прочими работниками.

Некоторые, однако, следуют другими путями, познавая свойства Долгов в природе или наблюдая за официальными волшебниками, и используют свои знания на благо людям, или же просто сбегают из королевства, накопив достаточно силы, чтобы это осуществить.

Идея для приключения:

- Группа пожилых людей, сломленных тяжелым трудом, молят волшебников помочь им сбежать

Королевство Снов

Королевство Снов - это место, куда отправляются души спящих людей (и прочих существ, способных к сновидению). Но это также и физическое место. Расположенное на востоке, королевство представляет собой сборище множества маленьких островов, по одному острову на каждого потенциального сновидца. Острова не исчезают, когда люди просыпаются, но их содержание меняется каждую ночь и может представлять из себя все, что можно найти в сновидениях.

Люди забывают сны поутру, но вспоминают их заново, стоит им сомкнуть глаза. Таким образом, каждый человек живет две жизни. Часто, обитатели островов, находящихся поблизости, соединяют их мостами, создавая маленькие сообщества. Другие сновидцы, особенно страдающие от кошмаров, путешествуют по королевству на кораблях.

Важно заметить, что сны реальны. Все, что случится с вами в королевстве, останется с вами по утрам. Многие люди просыпаются с ранами и не помнят, как их получили. Иногда люди не просыпаются. (Оракулу запрещено раздавать раны без предупреждения. Игроки всегда должны иметь возможность избежать негативных последствий)

Королевством правит Королева Ночь. Она обладает даром пророчества, и ее появление всегда сулит несчастье.

Волшебники Снов следуют своей интуицией. Они проводят дни в грезах, одной ногой всегда находясь в королевстве. Таким образом, сны никогда не покидают их полностью, и остаются в их памяти.

Идея для приключения:

- Кошмары одного сновидца настолько многочисленны, что угрожают распространиться на ваши собственные острова, расположенные поблизости

Королевство Руин

Множество руин неизвестной цивилизации расположены на севере: полуразрушенные башни, лестницы, ведущие в никуда, поваленные колонны, фундаменты домов... Это - не Королевство Руин, это только его видимая часть.

Королевство Руин расположено под землей, бесконечный лабиринт больше самого мира его породившего. Все, что есть, расположено над ним, и все рано или поздно станет его частью.

Это место, куда уходят мертвые люди и забытые вещи. Души мертвых падают на его дно, вновь обретая плоть, сгоревшие дома вдруг становятся еще одним уровнем подземелья, выброшенная книга оказывается в компании прочих никому не нужных томов.

Все, что оказывается в королевстве на миг обретает былое величие, но это обман. Все здесь находится в процессе упадка, который никогда не кончается. Люди теряют воспоминания, теряют плоть, теряют аспекты личности, пока от них не остается только бесплотное эхо, без усталости повторяющее: "Я - это я". И даже эти эхо, говорят, разлагаются дальше.

Вещи и строения ветшают и ломаются, но никогда не обращаются в прах. Вы всегда сможете узнать свою любимую игрушку, оставленную в детстве, хотите вы того или нет.

Чтобы сохранить остатки себя, мертвецы заменяют потерянные части на найденные: поглощают чужие воспоминания, чтобы заполнить пустоту в своем разуме, заменяют прогнившую плоть на нержавеющий металл.

Королевством правит Сорока-Царица. Ее перья - ключи, отпирающие все двери. Обычно она просто ждет, пока все в мире не станет частью ее владений, но иногда ее привлекает какая-то безделушка или определенный человек, и она отправляет мертвецов на их поиски в обмен на стабильность их форм.

Волшебники Руин - это мертвецы, обменивающие частицы себя на секреты магии в надежде сбежать от смерти обратно в мир живых. Некоторым это удается.

Идея для приключения:

- Мертвецы пришли по вашу душу. Разберитесь, зачем вы нужны Сороке-Царице, и как прекратить нашествие нежити

Королевство Кофе

Притон негодяев и мошенников. Расположенное на юге, Королевство Кофе - это портовый город, основанный беглецами из Королевства Руин. В попытке преодолеть власть смерти над ними, они обратились к запретному элементу - кофе. Они посадили кофейные деревья в свои головы. Днем они остаются неподвижными мертвецами, но с приходом ночи кофеин струится по их жилам, пробуждая их к подобию жизни.

Будучи вне законов бытия, они нарушили и обычные законы, становясь контрабандистами и пиратами. Они продают кофе людям Королевства Долгов и грабят острова Королевства Снов.

Королевством правит Королек Разбойник, прославившийся тем, что украл перо Царицы-Сороки и первым открыл дверь смерти. Все черные дела должны сначала быть одобрены им.

Волшебники Кофе не боятся нарушать законы на пути науки или личной славы, ведь сам кофе запрещен.

Идея для приключения:

- Башню знакомого вам волшебника украли. Скорее всего ее можно будет найти на черном рынке королевства