

OFFSETS



Автор: Крысозаврик

Редактор: Окта

Слова: карма, тайна, механизмы, перемены.

Тема: декорации для сценария.



ВКРАТЦЕ

- ✘ Данные декорации подойдут если:
- ✘ Хотите сыграть ваншот;
- ✘ Интересна игра по серии фильмов Saw (Пила), что позволяет изначально понять суть происходящего и задаёт настроение;
- ✘ Вас не смущает высокий уровень линейности, или работа по добавлению контента к текущим декорациям;
- ✘ Высокая смертность персонажей не является проблемой для игроков и вас, как мастера;
- ✘ Вы спокойно относитесь к ПВП в партии, накаляя ситуации, которые невозможно решить однозначно;
- ✘ Хочется сыграть по системе, имеющей в основе игру от отличий или аспектов. Для демонстрации выбран: **Fate максимальное ускорение**, но чем проще, тем лучше.

ИЗМЕНЕНИЯ МЕХАНИК

Стоит понимать, что игра рассчитана на одну сессию. Уберите большую часть вещей которая помогает персонажам сохранить их жизни:

- ◆ Стресс
- ◆ Экстремальные последствия
- ◆ Аспекты трёх фаз
- ◆ Два трюка из трёх

ВВОДНАЯ

Пила, Конструктор или один из множества подражателей, снова взяли за своё ужасное ремесло. На этот раз он запирает в бункере, с единственным способом выбраться живым, сразу шесть человек. Шесть незнакомцев оказываются вынуждены вступить в игру сумасшедшего убийцы, ставками в которой будут их жизни.

Система: Fate максимальное ускорение.

Количество игроков: 2-4.

Время игры: 3-5 часов.

ПЕРСОНАЖИ

Для старта истории создайте с игроками персонажей, состоящих из двух аспектов:

Концепт – связан с профессией, и рассказывает, кто попался Конструктору на этот раз. Вспыльчивый разносчик пиццы, ничем не хуже подозрительного агента ФБР.

Тайна – совершенное вами преступление, которое осталось безнаказанным и которое раскрывает вашу истинную суть, показывая на что вы способны.

Распределите между подходами очки, следуя книге правил и выберите один подходящий трюк.



ОКРУЖЕНИЕ

Вы никак не контактировали с людьми вокруг вас, ваше знакомство с персонажами других игроков и нпс вынужденное, вам нет смысла доверять окружающим, но помощь никогда не бывает лишней.

Добавляйте персонажей, которые будут дополнять к истории персонажей игроков.

Игрок создал персонажа, убившего пожилых соседей в приступе гнева? У их сына также имеются скелеты в шкафу, так что он вынужден быть здесь. Персонаж потерял родственника или напарника? Его убийца явно окажется тут.

Даже тайна условно «безопасных» персонажей мастера прямо или косвенно должна вредить одному из персонажей игроков. Раскрываясь тогда, когда запреты уже сняты, а на руках окружающих появляется кровь. Пусть игрок сам выбирает между человечностью и мстью. Внушите всем чувство безнаказанности в рамках этих стен: вы не злодеи, вы лишь жертвы обстоятельств, ведь так?

ИДЕЯ

Постройте игру так, чтобы вынуждать игроков идти на крайние меры, и лишь ближе к финалу покажите, что на самом деле всё построено на взаимопомощи и действуй они сообща, всё обошлось бы малой кровью. Но порой насилие и готовность избавиться от надоедливых факторов или желание оградить себя от любых последствий, ведёт игроков к крайним мерам, делая каждое последующее испытание всё сложнее.

Вызовите перемены в сознании игроков, расскажите о цене окружающих жизней, или провалите идею сценария как мастер, не всё в этой жизни получается как хочется – почувствуйте себя в шкуре Конструктора с его проблемами.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Опишите первую локацию, обычно это что-то не очень опасное. Я предпочитаю использовать интерьер гостиничного номера с облупившимися обоями и двуспальной кроватью. Пустые шкафы, пара полотенец, халат, шоколадки на подушках, торшеры, библия, шпилька под кроватью. Бетонный пол, железные двери, отсутствие окон – выдаёт в окружении бункер, а не жилое здание.

Персонажи игроков одеты обезличено: больничные халаты на голое тело или строительная форма. Подарите каждому какую-нибудь незначительную вещь. Это может быть: резиновая перчатка, открывашка для бутылок, ручка, коробок с одной спичкой и т. д.

Дайте игрокам время показать персонажей и их мотивы. Представьте персонажей мастера.

Устраивайте первые конфликты из-за мотивов, объектов, страха и подозрений. Сильный может претендовать на лидерство, устроив показательное наказание или склонив слабохарактерных персонажей на свою сторону – время для социальных интриг.

В любой момент включите сирену, показав, что кричать бесполезно. Дайте введение, как сообщение от Конструктора. Запишите сообщения заранее. Это позволит вам изменить его с помощью звуковых редакторов, и сделать похожими на голос из фильма. Поскольку большинство сообщений являются лишь аудиозаписями, вам не нужно беспокоиться о том, что таким голосом вам придется общаться с персонажами игроков. Но это добавит плюсики к атмосфере.

Вы можете использовать любые формулировки, но вот основные моменты, которые вам нужно донести:

◆ Объявите, что все в этой комнате преступники. Но Конструктор, это не закон – это карма;

◆ Поставьте главную цель: им нужно покинуть этот бункер;

◆ Установите временные рамки. Каждый персонаж отравлен и у них есть в среднем 3-4 часа до смерти, в зависимости от крепости организма. Но противоядие будет ждать их на выходе.

Включите реальный таймер на 3 часа. Объясните игрокам важность времени. Не важно тратят ли они его на разговоры, белые советы, длительные заявки или мгновенные действия – время на игре и вне её течёт параллельно и синхронно.

На 3-ем часу организуйте первую проверку состояния персонажей, по отличной (4) сложности, нанося урон, будто яд их атаковал. Затем переводите таймер ещё на полчаса вперёд, чтобы через 30 минут повысить сложность до эпической (7).

Переведите таймер ещё на полчаса, предупредив, что в конце этого таймера персонажи погибнут (от начала пройдёт ровно 4 часа игры). Таким образом, персонажи умирают не быстро, но вовремя для ваншота.

ДЕКОРАЦИИ

Каждая комната отличается своим особенным, и подчас опасным механизмом, а также содержит советы для мастера, как обыграть ситуацию и смысл происходящего.

Вы можете настраивать описания комнат и менять их местами по своему усмотрению.

Всегда закрывайте за ними двери!

Механизм должен отрезать всё, что осталось в прошлых комнатах, как только все выжившие перешли в новую.

Механизм: Аквариум

Крохотная комната, единственная дверь без замка, огромный аквариум жидкости, неприятный запах, хлипкие шкафы с полотенцами.

Запись Конструктора должна пояснить, что на дне аквариума узкий лабиринт с шариком. Удобнее всего его толкать пальцами, пока вашу плоть разъедает слабая кислота, а где-то для продолжения надо что-то открутить, в других протолкнуть и т.д.

Мастеру: успокойте игроков. Кислота разбавленная и может вызвать лишь неприятный ожог. Дайте время на рассуждения и споры. Далее подталкивайте игроков к действиям от нпс, использовать окружение, создавать аспекты, придумывать хитрости. Посейте семена сомнений, что с задачей может справиться и один, хотя если все будут работать сообща, опасность минимальна. Угрожайте разбить аквариум и залить всех, если игровые персонажи будут слишком давить на нпс.

Никогда не раскрывайте механику работы механизма, относительно системы, лишь намекайте относительно логики.

Аквариум – отличная (4) сложностью. Каждый дополнительный участник, дает +1 за помощь, но все привязаны к итогу одного броска, так как времени в кислоте потребуется меньше.

✘ Провал – среднее последствие всем участникам; механизм клинит; аквариум бьется, или найдите другие проблемы для игроков.

✘ Успех – малое последствие всем участникам.

✘ Стильный успех – нет последствий.

Механизм: Гильотина

Дверь с кодовым замком и пустой зал; по центру массивный аппарат с 12-ю прорезями под руки и табло; красная кнопка на полу, под механизмом; в стороне деревянная дверь, оклеенная желтыми лентами «вход запрещен».

Запись Конструктора содержит подсказку, что для открытия замка нужно 12 цифр, они появятся на табло, когда вы вставите в аппарат руки, минимум две. При запуске гильотина пройдёт по кругу, отсекая по 1 пальцу, за оборот. Для каждого это малая потеря, но если руки окажется лишь две, то нехватка 2х пальцев будет обеспечиваться за счёт отсечения кистей.

Проход в соседнюю комнату за деревянной дверью открывает развилку между: комнатой-холодильником, с тушами мяса и ножами на стойке и типичным классом химии с баночками кислот и сыпучими веществами.

Однако в комнате с холодильником ловушка, которая отделит одного из участников на какое-то время от команды.

Герой может добыть нож, не входя внутрь, получая настоящие оружие, с рейтингом опасности.



Оружие не может нанести повреждений меньше чем его *рейтинг*, а у ножа это средние последствия. На ничью ты выбираешь: получить усиление или нанести урон. Это делает оружие весомым аргументом в схватке.

Мастеру: загоните или заманите персонажей в ловушку, можете завести туда самого любопытного из нпс. Дайте прочувствовать разницу механизмов. Повреждённая кожа восстановится, а отрубленные конечности – нет. Покажите лёгкий путь: пожертвовав одним, можно спасти всех. Покажите, что им открыто что-то большее, благодаря хим. лаборатории, хотя веществ столь мало, что они вот-вот иссякнут.

Гильотина наносит последствия без бросков, вся драма происходит до неё. Как только кто-то вставит руку, сработает наручник и её уже не достать, пока не включишь механизм, до кнопки можно дотянуться ногой.

Нанести последствие:

Машина наносит 12 стресса, между всеми кто засунул в нее руки, округляя в меньшую сторону. Так один участник получит не совместимые с жизнью повреждения, а пятеро – легкие последствия.

За кулисами: попавший в ловушку-холодильник получает ошейник со взрывчаткой (стоит обозначить аспектом) и револьвер с тремя пулями (тяжёлые последствия).

Запись Конструктора доносит мысль, что того, кто нарушает правила даже тут, ждёт худшая карма. Теперь выйти из бункера сможет только он один, оружие ему в помощь. Если же револьвер будет использоваться для иных целей, ошейник ускорит смерть нарушителя. Он будет снят только если нарушитель останется последним из выживших.

Механизм: Барокамера

Две двери без замка; четыре барокамеры с номерами, из которых явно веет свежим воздухом; ядовито-зелёный туман с резким запахом, появляющийся из вентиляции, когда все персонажи вошли внутрь.

Когда все барокамеры будут закрыты, включится запись. В одну может поместиться двое, или её можно закрыть с чем-то тяжёлым внутри, без человека.

Газ снаружи не убивает, хотя может вызвать мигрень, ибо запах действительно отвратный. Делать на это проверку для оставшихся снаружи или нет, решать вам, если это может стать последней каплей в жизни персонажа, возможно, не стоит.

Запись Конструктора обращает внимание на панели с четырьмя кнопками внутри барокамер, которыми участники сейчас будут делать выбор, «ведь все достигли возраста выборов?».

После расскажет тайны всех присутствующих, и даже тех, кого уже нет, отмечая что, скорее всего, сейчас в некоторых камерах по два преступника, и вы можете сделать мир чище в два раза эффективнее. Но он даст вам время оправдаться, дай каждому игроку 2 минуты!

Жди именно по 2 минуты реального времени, даже если персонаж просто послал всех, держи таймер с тишиной. После устрой голосование, если у кого-то будет равное количество голосов, брось монетку.

Победитель становится наделён властью, всё как и в выборах. Он теперь выберет камеру которая покинет вас.

Выбранная барокамера распаивается и человек находящийся внутри куда-то проваливается.

Здесь вы можете вернуться к сцене с револьвером, если её не было. Или дать выбор персонажам спасти упавшего, выделив им два выхода из комнаты: один ведёт дальше к выходу из бункера, второй к механизму спасения упавшего - Насекомое.

Мастеру: самое время кинуть тайнами в лицо, посмотреть как будут относиться персонажи к своим обидчикам или обидчики к ним, когда жизнь человека стоит всего лишь нажатия кнопки. Не стоит говорить об истинности данного выбора и обманывать игроков, пространственно описывайте итоги выбора. Хорошее время собраться слабым: речи с оправданием, сработают не так хорошо, как например речь о том, что сейчас появляется возможность убрать кого-то опасного.

Механизм: Насекомое

Он нужен, если вам понадобилось временно оградить персонажа, после Барокамеры, или иной комнаты, где вы посчитали это логичным, или, возможно, тут появляется тот, кого все посчитали убитым чуть ранее.

Запись Конструктора обращает внимание на кнопки открывающих ящики с разными насекомыми: полчища саранчи, японские шмели, разномастные пауки и даже одна гусеничная.



Тот, кто хочет спасти пленника, выбирает и нажимает какой из герметичных ящиков открыть. Пленника выпустят через 5 минут ожидания в их компании.

Насекомые – тут нет правильного ответа, пока его не найдут игроки. В мире существуют даже гусеницы, с которыми опасно находится рядом, из-за их яда.

Персонаж борется за свою жизнь от хорошей (3) сложности. Игроки могут найти менее опасных насекомых, или явных природных врагов в одном ящике (как пример создания активов в помощь).

Механизм: Зеркало

Похож на заброшенный чердак, без выхода, только вход; пару комнат, с кучей вещей, которые могли валяться на задворках; книги и старый комод с зеркалом; есть даже сейф в стене.

Запись Конструктора предлагает вам сделать ещё один выбор, но, если раньше, чтобы избавиться от человека вам было достаточно нажать на кнопку, то теперь придётся поработать руками и лично разбить ему голову, если хотите пройти дальше. Так кого вы ненавидите?

Мастеру: ответ лежит на поверхности, выход находится за зеркалом. Ненависть к себе часть человеческой природы, лишь нпс в данном случае могут доставить неприятности или невнимательность игроков к комнате.

Сейф – это чёрный ящик. Вы можете положить в него подсказки, правильный номер *финальной* комнаты, деньги, оружие – да что угодно, можете даже спросить игрока: «что ты хочешь там найти?». Главная проблема его вскрыть, но не стоит давать больше неплохой (2) сложности.

Даже если чья-то голова достаточно пострадала, будьте честными. Зеркало с хлопком разлетается, открывая лаз дальше.

Механизм: Тело

Тюремная камера, с кандалами в одном углу и железной дверью в другом; одиноко висящая лампочкой, едва освещающая пустые бетонные стены.

Запись Конструктора сообщает, что у вас на телах нанесены буквы, в местах не столь доступных, что возможно увидеть лишь с чужой помощью (лопатки). А если вы хотите узнать слово, то вам всего лишь стоит оставить кого-то здесь, в кандалах.

Мастеру: время осознания и сожалений. Теперь всё должно кричать о том, что каждый труп и потеря на пути сюда были ошибкой. В голосе Конструктора, в каждом задании, там, где вы делали выбор неправильно не только внутри этих стен, но и вне их. А это всё ваша карма.

Зашифрованное слово ТЕМНОТА (у кого-то, будет нанесено 2 буквы, а выдавать можно в таком порядке: ОНМЕТАТ), разбив лампочку, дверь откроется, хотя узнают об этом персонажи лишь по звуку.

Механизм: Лезвия из тьма

Скрип досок под ногами; дряхлые обитые деревом стены; какая-то мебель, заставленная посудой; всё, чтобы создавать звук в этой темноте; небольшая полоска света с надписью «Выход» где-то вдалеке.

Запись Конструктора гласит, что в этой комнате находится тот, кто давно лишился зрения, благодаря одному из вас. Это его причина мстить, не говоря о том, что его жизнь зависит от того, пройдёт ли кто-то мимо него.

Лезвия из тьмы – слепец в кованых перчатках с лезвиями:

- Слишком хороший слух.
- Есть лезвия, нет пальцев.
- Ведомый мстью _____.

Создай его по правилам персонажа, и выбери ему явную цель, лучше среди игроков. Персонаж может нести 2 жетона с собой в эту сцену, для ухудшения ситуации.

Лезвия имеют рейтинг средних последствий.

Добравшиеся до двери, обнаружат спасительную полоску света – щель, сама дверь закрыта на кучу металлических цепей, поддающихся лишь сильному удару, великолепной (5) сложности. А их открытие создает много шума, что привлекает лезвия.

Механизм: 1 к 5

Финальная комната; коридор в черно-белую плитку с пятью дверьми в ряд, одна за другой.

Запись Конструктора обрадует, что противоядие лишь за одной. Но за другими может ждать утешительные призы.

Даже если номер правильной двери не фигурировал, это не так важно. Из неправильных дверей в коридор можно вернуться, пройдя испытание конструктора.

Вошедшие в неправильные двери, могут вернуться, получив личное испытание: шанс покарать предателя семьи, из-за которого вы здесь, имя убийцы жены, личную сцену с конструктором и т.д. Что угодно из предыстории персонажей или диалогов на игре. Мастеру придется самому прикинуть последнее испытание, важное для персонажа, увы общие декорации в данном случае бесполезны.

В истинном выходе два рычага: один откроет дорогу к выходу и противоядию, даровав спасение, но закрыв вход в коридор навсегда. Второй откроет вход в коридор, вы сможете дождаться больше людей, прошедших испытания или просто оставшихся в коридоре без действий, открыв выход чуть позже. Но конструктор должен предупредить, что среди всех участников есть один, который имеет иные цели, его цель выбраться одному.

ФИНАЛ?

Запись Конструктора расскажет, что выход из бункера это новый шанс начать всё с чистого листа, откинув старые грехи. Ведь если перемен не будет, в скором времени вы можете встретиться повторно.

Мастеру: за всеми механизмами и ужасами данного места не стоит ничего кроме вопросов морали, кармы, добра, зла и грани человеческого отчаяния. Тут нет хороших или плохих. Игрокам позволено быть любыми, но поменяет ли это их обычные игровые шаблоны?

Всё это предстоит узнать вам. Ведь вам играть не только с персонажами, но и игроками за ними.

МЕТСЫ

PRETSAW
Brawl murder
The police are at
The police are at

РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Мастер можете подготовить сразу несколько персонажей. Каждый игрок, присутствием своего персонажа в истории, выкинет одну из заготовок, делая уникальное для себя окружение.

Это лишь примеры персонажей, они могут не подходить вашей истории, но вы можете показать игрокам кто будет с ними в одном капкане. Напомню – аспекты нпс должны быть всем открыты.

Пожарный:

- ◆ Прихрамывающий крепкий пожарный;
- ◆ Наркотики – смертный грех.

Умеет - Отлично: рубить с плеча;
- Хорошо: ломать, терпеть боль;
- Плохо: открывать рот, перемещаться.

Крепко сложенный, высокий, хмурый и молчаливый. Силы и выносливости хватит на двоих. Прихрамывает на левую ногу, недавняя травма, которая явно мешает ему быстро передвигаться. Уже как пол года лишился жены из-за передозировки, винить себя за это он долго не смог, теперь его топор рассекает мелких фасовщиков на улице, в поисках той самой тату на руке, которую он запомнил у поставщика своей супруги.

Суть отыгрыша: найти цель для мести, именно за ней он тут.

Можете дать намеки, что он тут не первый раз и остался ради мести на второй круг ада. Он нанесет удар как только останется 1 на 1 с жертвой, самоуверенно полагаясь на свою силу.

Коп:

- ◆ Старый и умудренный детектив;
 - ◆ Договор дороже жизни.
- Умеет Отлично: заключать сделки;
- Хорошо: бить в спину, рассуждать;
- Плохо: в прямой конфликт.

Старик с вкрадчивым голосом, приятной внешностью и логикой в словах. Внимательный к окружению и себе, готов быстро заключить выгодные сделки и сплотить под собой всех, кто захочет. Он уже не раз отправлял кормить рыб своих должников.

Суть отыгрыша: собрать слабых, сделать из количества силу, обещать за помощь сейчас, помощь потом. Даже помощь в укрытии от полиции, за этими стенами. Однако если кто-то его придаст, он может принять это с добродушной улыбкой, пока не будет уверен что сможет нанести тот самый смертельный удар обидчику в спину.

Курьер:

- ◆ Ноги кормят сомнение;
 - ◆ Ядовитый не только язык.
- Умеет - Отлично: ускользать;
- Хорошо: травить, выводить других;
- Плохо: держать себя в руках.

Молодой, агрессивный, подвижный, спортивного телосложения парень. Всех отталкивающий одиночка, отчисленный студент меда, бранно выражающийся и словно нарывающийся на конфликт. Травил собак на пути доставки, избавляясь от надоедливых шавок, а если кто-то пострадал попутно, это уже не его дело – не надо жрать с мисок.

Суть отыгрыша: показать как изменился мир, безопасность даруемая обществом ничто для этих стен. Парень или быстро превращается в побитую собаку или наглеет все больше. Готовит яды при любой подходящей возможности, в лаборатории или даже в комнате с насекомыми, пакостит из под тешка.

Торгаш:

- ◆ Безобидный взгляд;
- ◆ Предпринимаю свой товар.

Возможности:

Умеет - Отлично: быть под дрянью;

- Хорошо: внушать доверие, понимать окружающих;

- Плохо: во всем что требует хоть капельку выносливости.

Добродушный, забавный, помятый и тощий дилер, подсевший на собственный товар. Его грех на лицо, он его не стыдиться, ни кого не подсаживал, а покупать запрещенку выбор каждого. Даже если он продает смерть, смерть тоже выбор.

Суть отыгрыша: показать что многие живут со своими грехами, не видя в них предосудительности, они пропитались ими. Их отношение смягчает грехи, словно все они не важны. Он искренне хочет быть вместе, помочь выбраться и единственный голос добра и позитива, что не редко раздражает, в кулисах отчаянья и закрытых дверей.

Бухгалтер:

- ◆ Красивая дама в беде;
- ◆ Сила в бумагах.

Возможности:

Умеет - Отлично: в бюрократию;

- Хорошо: ныть и давить на жалость;

- Плохо: во все остальное.

Милое личико, на точеной фигурке, вы бы не отвели взгляд в иной ситуации. Однако здесь, все умение подписывать бумаги ничего не стоит. Стала причиной отъема жилья у многих обманутых дольщиков, которых не видела в глаза не до событий, не после. Для нее люди лишь цифры, в отчетности.

Суть отыгрыша: слезы, уверения что она тут по ошибке, не возможность поверить в происходящее, паника. Не логичные поступки, торможение, толчки стать для нее героями или полностью познать роль злодея, над беззащитной бабочкой в мгновение оборвав ей крылья. Не признание вины, даже после ее озвучивания, это лишь бумаги, она ни разу не сделали никому плохо...

ПЕРВЫЕ ШАГИ



КЛАСС ХИМИИ

ХОЛОДИЛЬНИК





