

Осколки Хаоса

Кашевар 2023

Игры в зимнем замке

Номинация: игра

Тема конкурса: Низшая мифология

Ключевые слова: трансформация, предания, зеркала

Источник вдохновения: Library of Ruina, Lobotomy Corporation

Система: PbtA

Для игры понадобится: два шестигранных кубика – 2d6

Количество слов: 2940

Автор: Васильева Татьяна, @cactusTitan

В центре Города находится лаборатория, которая использует Предания в качестве источника энергии. Прошлой ночью Зеркало, которое соединяло мир людей с миром монстров, раскололось и его осколки заполнили Город. Игроки – специальные агенты корпорации – должны собрать осколки и при этом не подвергнуться губительным Трансформациям.

Характеристики:

У каждого персонажа четыре базовых характеристики:

- *Решительность* отвечает за физические характеристики персонажа. Это то, как игрок готов наносить урон или силой расталкивать тех, кто стоит у него на пути
- *Вера* отвечает за связь персонажа с Хаосом. От Веры зависит, насколько легко персонаж может контролировать сверхъестественное
- *Надежда* сплочает людей, и поэтому отвечает за социальные характеристики персонажа. Она помогает убедить других в своем мнении
- *Логика* отвечает за ментальные способности персонажа. Она помогает избегать неприятностей, а также создавать новые возможности

Также у каждого персонажа есть показатель *Трансформации* – это влияние энергии Зазеркалья на персонажа. Каждый уровень Трансформации даёт персонажу новые сверхъестественные способности, но также каждый пункт отделяет персонажа от его человечности. Все персонажи начинают с 0 пунктами трансформации. За каждые три пункта игрок получает новый уровень. Если в какой-то сцене персонаж получает третий уровень Трансформации, он сразу получает способности этого уровня, но после завершения сцены персонаж уходит Рассказчику. По желанию, количество пунктов для достижения нового уровня Трансформации можно увеличивать или уменьшать – в зависимости от темпа игры.

Здоровье: каждый персонаж может получить пять урона прежде чем погибнуть. Повреждение в 1 урон залечивается за два часа в спокойной обстановке. 2 и 3 урона требуют помощи мед специалиста. Ранения в 4 и 5 урона требуют от персонажа визит в больницу или сверхъестественную помощь.

Общие ходы:

Увидеть смысл: когда Вы пытаетесь понять законы, по которым действует Предание, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Веры

- при 10+ Опишите правила, по которым работает это Предание
- при 7-9 Опишите одно правило, по которым работает это Предание. Рассказчик опишет второе условие
- при 0-6 Ваш герой описывает свои догадки команде. Рассказчик сам выбирает законы для этого Предания

Создать возможность: когда Вы хотите установить ловушку, убедить второстепенного персонажа вам помочь, организовать засаду или сконструировать новое устройство, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Логики

- при 10+ Вы успешно добиваетесь желаемого
- при 7-9 Рассказчик описывает, чего вам это стоило:
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Причинить вред: когда Вы хотите причинить кому-то или чему-то вред, киньте 2d6 и прибавьте к результату Вашу характеристику Решительности

- при 10+ выберете одно из:
 - Нанести урон оружия +1
 - Нанести урон оружия и лишить противника чего-то
- при 7-9 Выберете одно из списка выше и одно из:
 - Нанести урон оружия и получить урон
 - Нанести урон оружия и оказаться в затруднительном положении
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Избегнуть неприятностей: когда Вы ещё не попали в передрагу, но хотите избежать ухудшения ситуации, например, договориться с бандитами, окружающими вас, или спрятаться от патрулирующего район оборотня, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Логики

- при 10+ Вы успешно избегаете неприятностей
- при 7-9 Выберете одно из:
 - Вы тратите какой-то ресурс
 - Вы должны кому-то услугу
 - Вы получаете пункт Трансформации
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Провести переговоры: когда Вам нужно убедить в чем-то неигрового персонажа, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Надежды

- при 10+ Вы добились поставленной цели
- при 7-9 собеседник потребует что-то взамен
- при 0-6 Рассказчик описывает, почему переговоры сорвались

Выбраться из передраги: когда Вы уже попали в неприятности и хотите вырваться из них, например, укрыться от обстрела, сбежать от монстра, отбросить вот-вот взрывающуюся гранату, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Решительности

- при 10+ Вы успешно выбираетесь из передраги
- при 7-9 Выберете одно из:
 - Вы получаете урон
 - Вы принимаете пункт Трансформации
 - Вы теряете что-то важное
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Помочь союзнику: когда Вы хотите помочь тому, кто делает бросок, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Надежды

- при 10+ Ваш партнер добавляет +2 к броску
- при 7-9 Ваш партнер добавляет +2 к броску и выберете одно из:
 - Вы получаете урон
 - Вы принимаете пункт Трансформации
 - Вы тратите важный ресурс
 - Вы оказываетесь в опасности
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Погрузиться в Хаос: когда Вы хотите найти в себе силы совершить невозможное и обращаетесь за помощью к силам Извне, рискуя получить пункт Трансформации, бросьте 2d6 и прибавьте к результату характеристику Веры.

- при 10+ Выберете два пункта из списка ниже
- при 7-9 Выберете один пункт из списка ниже:
 - Вы не получаете пункт Трансформации
 - Усиьте свои чувства (слух, зрение, обоняние или другое)
 - Ваше оружие (или безоружная атака) получает +1 урон
 - Второстепенный персонаж действует так, как вы пожелали
 - Переместитесь в любое место в поле зрения
 - Прибавьте +1 к следующему броску
 - Залечите 1 ранение
 - Игнорируйте полученный в следующем или предыдущем ходу урон
- при 0-6 Рассказчик описывает, как произошла неудача

Архетипы

Библиотекарь

Вы много изучаете Предания и немало знаете о монстрах, прибывших из Зеркала. Пусть вы и не сражались с порождениями Хаоса лично, они не кажутся вам чем-то безумным или нелогичным.

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера +1 Логика +1 Решительность -1 Надежда 0

Имущество

Короткоствольный револьвер (урон 2)

Ходы:

Я это знаю! Добавьте +1 к своему результату, когда пытаетесь *увидеть смысл*

Холодный разум: Когда Вы хотите *выбраться из передраги*, связанной с чем-то сверхъестественным, используйте ваш показатель Логики вместо Решительности

Хранитель Архива: Когда Вы побеждаете Предание, можете по желанию принять пункт Трансформации и использовать одну из способностей Предания до конца следующей сцены

Полевой агент

Вас много раз посылали на миссии, в том числе и за Зеркало. Для вас привычны бой и вид монстров. Вы – опытный оперативник и легко можете находить выход из казалось бы безвыходных ситуаций

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера 0 Логика +1 Решительность +1 Надежда -1

Имущество

Противотанковая винтовка (урон 3)

Ходы:

Не впервые раз в пекло: Добавьте +1 к своему результату, когда пытаетесь *выбраться из передраги*

Опытный боец: Один раз за сессию, когда вы пытаетесь *увидеть смысл* в осколке Хаоса, автоматически получите успех 10

Кровь и ярость: Во время боя Вы можете по желанию принять пункт Трансформации, чтобы удвоить урон

Фиксер

Вас всегда посылают на ликвидацию прорывов Хаоса. Для вас не впервой общаться с гражданским населением и выковыривать монстров из жилых домов. Конечно, в этот раз авария превзошла все масштабы, но это всё ещё Ваша работа.

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера 0 Логика -1 Решительность +1 Надежда +1

Имущество

Револьвер “Магнум” (урон 3)

Ходы:

Сохраняйте спокойствие: Добавьте +1 к своему результату, когда *ведете переговоры*

Закалено против Преданий: Добавьте 1 к урону, когда наносите урон Преданиям

Починка реальности: Когда кто-то пытается *увидеть смысл*, вы можете по желанию принять пункт Трансформации и отменить одно сверхъестественное свойство Предания

Крыса из трущоб

Предания или обычные бандиты – вас мало волнует разница. Вы привыкли биться за свою жизнь всю свою жизнь и ничто вас не остановит. Вы хорошо ладите с местными, и не боитесь того, что готовит вам Хаос

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера +1 Логика -1 Решительность 0 Надежда +1

Имущество

Мачете (урон 2)

Ходы:

Рука помощи: Добавьте +1 к своему результату, когда *помогаете союзнику*

Ничего человеческого: Когда вы *погружаетесь в Хаос*, вы можете по желанию принять ещё один пункт Трансформации и выбрать ещё один пункт из списка

Один за всех и все за одного: Вы можете по желанию принять пункт Трансформации, чтобы вам на помощь пришёл второстепенный персонаж, даже если его нет в сцене

Посол Порядка

Вы привыкли решать проблемы мирного населения, и с монстрами из Зеркала сталкиваетесь впервые. Вы не привыкли ни к боям, ни к сверхъестественным феноменам, но готовы продолжать бороться за мир во благо Порядка.

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера -1 Логика +1 Решительность 0 Надежда +1

Имущество

Глок 9мм (урон 2)

Ходы:

Я верю в разум: Когда вы пытаетесь *увидеть смысл* используйте Логiku вместо Веры

Командная работа: Когда кто-то *помогает* вам, прибавляйте к броску 3, а не 2

Перетасовка карт: Вы можете по желанию принять пункт Трансформации, чтобы мгновенно поменяться местами с союзником

Стажёр

Вы только выпустились из института филологии и по распределению попали на работу в Лабораторию, в которой проводился провальный эксперимент. Вы не умеете драться (потому что прогуливали физкультуру), но полны Веры и Надежды .

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера +1 Логика +1 Решительность -2 Надежда +1

Имущество

Обрезок трубы (урон 1)

Ходы:

Курсы первой помощи: Проведите час с союзником в спокойной обстановке, чтобы он залечил 2 ранения любой степени тяжести

Я писал диплом на эту тему: Один раз за игровую встречу замените любой результат на попытке *увидеть смысл* на 10

Козёл отпущения: Вы можете по желанию принять пункт Трансформации, чтобы ваш союзник мгновенно залечил до 3 ранений

Чужак из другого мира

Вы много лет путешествовали в мире за Зеркалом, и лишь изредка сквозь осколки вам удавалось вернуться в мир людей. Вы привычны к постоянному выживанию в мире сверхъестественного, но стали чужды обычным людям.

Характеристики (добавьте 1 к одной из позиций)

Вера +1 Логика 0 Решительность +1 Надежда -1

Имущество

Меч из хладного железа (урон 3)

Ходы:

Всё на инстинктах: Когда вы пытаетесь *создать возможность* используйте Решительность вместо Логики

Сильный пожирает слабого: Когда вы побеждаете Предание, залечите себе 1 ранение

Мастер на все руки: Вы можете по желанию принять пункт Трансформации, чтобы быстро изготовить из подручных материалов необходимую в данный момент вещь

Трансформация

Когда Зеркало разбилось, энергия Зазеркалья стала проникать в мир людей. Сильнее всего энергия Зазеркалья реагирует на яркие эмоции, и в моменты их проявления может изменять людей и подчинять их своей воле. Ниже представлены несколько путей Трансформации. Когда персонаж игрока получает первый уровень Трансформации, набрав три пункта Трансформации (по желанию Рассказчика может быть больше или меньше), он выбирает один из путей и берёт новый ход из него на каждый уровень Трансформации. Выбор пути окончателен и не может быть изменен. Когда персонаж игрока получает третий уровень Трансформации (по желанию Рассказчика может быть больше или меньше), этот персонаж сразу получает новый ход, но после окончания сцены теряет последние крупницы разума и отходит Рассказчику.

На усмотрение Рассказчика: Путь Трансформации может выбираться игроком, а может назначаться Рассказчиком

На усмотрение Рассказчика: Силы могут браться по очереди или выбираться игроком

Сирин

Райская красота: увеличьте характеристику Надежды на 1

Крылья ночи: теперь ваш персонаж может летать со скоростью, не превышающей 100 км/час. Вы также можете поднимать в воздух до 100 килограмм

Губительная песнь: бросьте d6 и добавьте характеристику Надежды. При результате 10+ выбранные вами персонажи оглушены. При результате 7-9 оглушены все, находящиеся в сцене

Леший

Мудрость дуба: увеличьте характеристику Логики на 1

Дух леса: теперь ваш персонаж может общаться с растениями и животными

Буйный рост: бросьте d6 и добавьте характеристику Логики. При результате 10+ выбранные вами персонажи опутаны лианами. При результате 7-9 опутаны все, находящиеся в сцене

Волколак

Дикая сила: увеличьте характеристику Решительности на 1

Облик волка: ваш персонаж может по желанию обратиться в волка. В данном облике Вы не можете использовать оружие и предметы, ваш безоружный урон равен 2, ваши чувства обострены, а скорость удваивается

Природная броня: Все получаемые повреждения снижаются на 1

Ангел-хранитель

Провидение: увеличьте характеристику Веры на 1

Возлюби ближнего своего: когда вы *помогаете союзнику*, прибавьте 3 к результату

Искупительная боль: прикоснитесь к персонажу. Вы получаете 1 ранение, в то время как у этого персонажа исцеляется до 2 ранений

Ибо я несу не мир, но меч: добавьте 2 к урону, который Вы наносите Преданиям

Цмок

Мудрость дракона: увеличьте характеристику Логики на 1

Дыхание дракона: теперь ваш персонаж может дышать огнем – урон 3 по площади

Чешуя дракона: при попадании по вам урона снижайте урон на 1

Крылья дракона: теперь ваш персонаж может летать со скоростью, не превышающей 100 км/час. Вы также можете поднимать в воздух до 100 килограмм

Вурдалак

Хладнокровная жестокость: увеличьте характеристику Решительности на 1

Слух летучей мыши: у вашего персонажа превосходный слух. Сосредоточившись, вы можете услышать любые разговоры, а также определить количество противников

Касание вампира: когда вы *причиняете вред* живому существу, вы можете залечить себе 1 ранение

Ламия

Неестественная красота: увеличьте характеристику Надежды на 1

Змеиный язык: когда вы *ведете переговоры* прибавьте к результату броска 3

Кровососущая змея: когда вы *причиняете вред* живому существу, вы можете залечить себе 1 ранение

Вендиго

Дитя природы: увеличьте характеристику Веры на 1

Родня духов: когда вы *погружаетесь в Хаос*, выбирайте на 1 пункт из списка больше

Ледяной великан: Вы можете по желанию принять облик великана. В этом виде вы получаете на 1 ранение меньше, а ваши безоружные атаки причиняют 3 урона

Окружающий мир

Город построен вокруг шпиля Лаборатории – центра, в котором из плененных Преданий из Зеркала вырабатывают энергию. Обычно группы полевых агентов путешествуют через Зеркало в мир Преданий, чтобы захватить монстров или артефакты. По неизвестной причине, прошлой ночью Зеркало треснуло и разлетелось на куски. Его Осколки заполнили Город и постепенно превращают местность вокруг них в подобие мира Преданий. Также высвободившаяся энергия способствуют Трансформации людей в Предания под действием сильных эмоций. Чтобы собрать Осколок, требуется подойти к центру аномалии и активировать переносной Якорь Скрентона (имеется в наличии у каждого агента).

Вокруг здания Лаборатории бродит особо много Преданий – как новых, так и старых. Тем не менее, именно в Лаборатории храниться больше всего записей об аномалиях и оружия для борьбы с ними. Тут много автоматически закрытых дверей, обученных полевых агентов и ученых.

В богатых районах города сработали заранее установленные охранные системы – почти все жители попрятались в бункеры. По улицам ходят наемные боевики, жёстко контролируя вход и выход. Преданий тут мало, гораздо большую опасность представляют люди.

Фиолетовый район – район творческих людей, театров и парков. Многие люди здесь уже обратились, но некоторые сохраняют свой разум. Предания на удивление миролюбивы – в своем понимании этого слова.

Трущобы окружают Город широким кольцом и плавно переходят в бесплодные пустоши. Здесь такой же хаос, что был до высвобождения энергии Хаоса. Крысы и Псы борются за власть и даже монструозные Предания становятся лишь инструментом в людских разборках.

Сверхскоростная сеть поездов пронизывает Город вдоль и поперёк, но из-за влияния одного из Осколков перемещение по ней стало куда менее предсказуемым и безопасным.

Цирк Кошмаров доктора Мак Морнинга ещё до ситуации с Осколками был зловещим местом, а сейчас Предания странным образом вплелись в канву безумных идей доктора и представления Цирка все дальше и дальше распространяются по улицам Города.

Район Заводов славится запутанным лабиринтом улиц и нагромождением хоз построек. В этом лабиринте отлично прячутся как мелкие монстры, так и самые обычные бандиты.

Осколки

Рассказчик может придумать свои Предания и Осколки или использовать те, что приведены ниже. Помните, что успешно *увидев смысл* игроки могут находить новые правила взаимодействия с Аномалиями, которые не описаны в примерах

Осколок, появившийся на центральной станции метро, превращает станцию в густой лес. Там же появился Леший (Здоровье 4, урон 1, использует ход *буйный рост*) Он путает железнодорожные пути – поезда объезжают центральную станцию стороной. Позвольте игрокам *увидеть смысл*, чтобы придумать правила, по которым перемешиваются пути. В поездах также можно встретить Сатиров (Здоровье 3, урон 1).

Неправильный Бремен – группа Преданий, которая поселилась в Цирке Кошмаров после попадания туда Осколка. Кот Баюн (Здоровье 3, урон 0 – персонажи, которые не смогут *избежать неприятностей*, засыпают), лежит под куполом Цирка. Псеглавцы (Здоровье 3, урон 2) группа зооморфных существ, охраняющая подходы к цирку. На Коньке-Горбунке ездит сам хозяин Цирка – Мак Морнинг (Здоровье 5, урон 3 – самодельный дробовик), Конёк бегаёт со скоростью вдвое превышающую человеческую. Будимир – петух, который плюётся огнём (Здоровье 2, урон 2).

В парке Фиолетового Района расположилась Избушка на Курьих Ножках. Сидящая внутри Баба Яга (Здоровье 5, урон 1 – метла), готова торговаться, чтобы остаться в Городе. Может Предложить героям артефакты. Ест детей.

Осколок появился и в пруду в северной части Фиолетового района. Здесь поселились русалки и болотницы (Здоровье 4, урон 0, могут утащить под воду). С ними можно попытаться договориться, так как героям потребуется плыть на середину пруда, чтобы достичь центра аномалии.

Из Осколка в северной части районе Заводов появился Змей Горыныч (Здоровье 10, урон 3 огнём) и уже успел украсть дочь главы профсоюза рабочих. На узких дорогах района, пролегающих между залежами металлолома, горят пожары, а также поджидают группы рабочих (Здоровье 3, урон 2 – обрезки труб, группы по 2-4 человека), которые ненавидят буржуев, пособниками которых считают агентов.

В южной части района Заводов среди скелетов подъемных кранов обосновался Кощей Бессмертный (Здоровье 6, урон 2 – меч, не умирает, пока не сломают иглу), охраняющий очередной Осколок. В его подчинении армия упырей (Здоровье 3, урон 2 – когти) патрулирует границу, но не отличается особой зоркостью и внимательностью.

В Трущобах идёт трехсторонняя война между Крысами (Обитатели Трущоб, нищие и бандиты – Здоровье 4, Урон 2 – мачете, самая многочисленная группа, может подготавливать ловушки на улицах), Вурдалаками (Здоровье 4, урон 2. могут применять ход *касание вампира*) и Волколаками (Здоровье 5, урон 2, могут использовать ход *облик волка*). Пока что местные выигрывают. Со всеми можно вести переговоры. Их не интересует Аномалия, но маршрут к ней сквозь обширные Трущобы они продают дорого.

В богатых районах большую опасность представляют наемные боевики (Здоровье 5, урон 3, броня гасит по 1 повреждению), но с ними можно попытаться договориться. Осколок расположен на вершине небоскреба бизнес-центра. Доступ к нему не хотят давать богачи, желающие сохранить себе артефакты Осколка. Первое препятствие – толпа людей, собравшихся слушать птицу Гамаюн. Они хотят выведать все тайны мира, не замечая, как погружаются в безумие. Сама птица мирная, но сквозь толпу людей придется пробиваться силой или уговорами (или нейтрализовав птицу, если игроки воспользуются правилом, которое узнают, *увидев смысл*). Следующий зал облюбовала птица Алконост. Здесь такая же толпа, но вместо мудрости их интересуют песни и пляски под сладостное пение птицы. В последнем зале перед лифтом толпа стоит неподвижно, слушая пение птицы Сириус. Толпа абсолютно равнодушна к героям. Персонажи, которые не смогли *избегнуть неприятностей*, становятся очарованы голосом и забывают обо всем на свете, пока их не потревожат товарищи.

Окончание игры

Рассказчик сам регулирует, когда Осколков было собрано достаточно – можно допустить, что оставшиеся Осколки собирает группа других агентов.

Согласно миссии, персонажи доставляют собранные Осколки в Лабораторию, где Зеркало восстанавливают.

В зависимости от действий игроков, в городе могли остаться Предания, которые повлияют на дальнейшую жизнь Города. Опишите это в эпилоге

Позвольте игрокам решить, позволят ли ученые дальше функционировать Лаборатории и будут ли призываться новые Предания сквозь Зеркало.