

Metal Opera

ХЭВИ-МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ ЗАКА АРНТСОНА, v.3

Что такое Metal Opera?

Перед вами игра о неуправляемой воле и гласе электрогитар. Главные герои — суровые металюги, сражающиеся с гнётом Власти кулаком и соляком.

Представьте одетого в чёрную кожу верзилу, в его руках дымящийся дробовик с подствольным мачете, искрящаяся гитара за его спиной. Он стоит на горе поверженных врагов, на фоне грохочущей бури. В клубах туч змеятся молнии, адское пламя вырывается из-под земли...

Ваш мир

Мир Metal Opera принадлежит вам — он куётся вашей метал-группой во время игры. Есть только одна постоянная: действие происходит в далёком будущем, и в галактике верховодит Власть. Три порочных Тирана собрали три чудовищных армии и держат народ в железной хватке страха. Никто не решался бросить вызов Власти. Казалось, так будет всегда. Но однажды некоторые открыли в себе неуправляемую волю — страсть к Свободе. Они поняли, что могут подвигами рождают эту страсть в угнетённых сердцах, и назвали себя металюгами.

Тиран Душ

Небеса планеты-церкви Златодушия пронзены пиками готических башен и подперты горбами куполов. Преданное войско Тирана Душ, григорийцы, расправятся с каждым, кто вкусит грех свободы воли, сострадания или сомнения. Считается, что приказы Тирана исходят Свыше — как утверждает Тиран, это божественная воля.

Тиран Душ — это циклопическая машина по имени Зловещий Склеп. Тела высших церковных чинов после смерти помещаются в этот Склеп, и автоматика удерживает их души внутри отказавшей земной оболочки. Коллективный разум заключённых в Склепе душ рождает приказы, которые Тиран диктует своей пастве.

Тиран Плоти

Головной офис Тирана Плоти находится на планете Стального Сердца, скрытой в хитросплетении труб. Именно здесь рождается всё то, что отупляет обывателя. Наркотики усыпляют дух, секс-големы укрощают стремления, и это только небольшая часть. Из теней следят магдолены — невидимая армия Тирана, ликвидирующая каждого, кто пытается пробудить волю в безвольном народе.

Тиран Плоти авторитарно управляет Стальным Сердцем и всей коммерцией, трудясь день и ночь, чтобы народ никогда не сбросил его хватку. Однако никто не видел Тирана лично: скрытный по натуре, он ведёт все дела через голографические образы и уполномоченных лиц.

Тиран Умов

Бюрократическое правительство Тирана Умов протягивает щупальца ко всем доступным звёздным системам, чтобы опустошить каждую планету и заполнить людской бюрократической машиной, судящей, представляющей и контролирующей народ. После этого звезда известна лишь как один из департаментов. Военная сила за Тираном Умов — легионеры, среди которых есть как отряды необразованных верзил, так и элитный межзвёздный спецназ.

Все эти века позицию Тирана Умов занимал один и тот же человек, не постаревший ни на год. Говорят, что он только марионетка, которой управляют мириады генсеков, сенаторов и глав департаментов.

Куём металюг

Ваша метал-группа

Сначала нужно придумать название группы. Единственное правило: название должно быть офигенным.

Колодец Судьбы

Выделите место на столе для особого запаса кубиков. Это будет ваш Колодец Судьбы — горсть кубиков, которые можно добавлять к броскам товарищей. Подробнее см. Разогреваем броски . В начале игры число кубиков в Колодце равно числу металюг.

Ваш металюга

Металюга — воплощение принципов Свободы, антитеза Тирана. Придумайте своему металюге отвязное имя. Кроме того, у него будет Стиль, Рубило и три атрибута.

Стиль

Стиль металюги — это одно-два слова, описывающие его волю к Свободе. Представьте, как ваш металюга появляется из шлюза разбившегося корабля, стирает сажу с лица — и видит приближающийся вражеский отряд пехоты. Как он реагирует? Эта сцена поможет вам выбрать Стиль.

Рубило

У каждого металюги есть фирменное оружие — Рубило. Чтобы бы ни происходило в игре, металюга не лишится своего Рубила, если только вы сами не опишете это. Рубилом может быть что угодно, от дымящегося рычащего бензомеча до зафиксированной на правом плече артиллерийской установки. Большинство металюг врезают в Рубило акустическую систему, чтобы устрашать врагов и вдохновлять народ. Некоторые даже превращают музыкальный инструмент в оружие и уничтожают врага рёвом Свободы.

РЕКОМЕНДУЕМ НАРИСОВАТЬ РУБИЛО, ЖЕЛАТЕЛЬНО — В РУКАХ У МЕТАЛЮГИ.

Атрибуты

В Metal Opera атрибуты определяют, насколько вы способны влиять на развивающийся сюжет. Решите, какой атрибут наиболее важен для Стиля вашего металюги: в нём у вас 5 очков.

Наименее важный атрибут имеет 2 очка, оставшийся — 3.

Каждый атрибут состоит из двух частей: показатель Отжига и максимальный показатель. Именно максимальные показатели принимают значения, описанные выше. Отжиг всех трёх атрибутов в начале равен нулю. Он растёт во время игры, но не может превысить максимальный показатель.

Рок-н-ролл

Искусность во всём. Сложные гитарные соло, ловкое фехтование Рубилом, взлом корабля магдолен, чтобы он передавал ваш последний опус... Всё, что требует координации и умения, управляется атрибутом Рок-н-ролла.

Трэш и Хардкор

Чистая мощь. Выдавайте оглушающие аккорды, рвите и крушите легионеров, вырывайте металлические двери с рамой, освобождая преданных фанатов... Трэш и Хардкор отвечают за всё жёсткое и крутое.

Дух металла

Вера, отвага и непреклонность перед лицом угнетения. Проникновенные тексты, заставляющие григорийцев перейти на вашу сторону, сражение с превосходящими силами Тирана, будучи вооружённым одной страстью к металлу, спасение товарища из-под вражеского обстрела... Всё это во власти Духа Металла.

Правила

Система правил Metal Opera не только определяет успех и неудачу, но и даёт игроку власть над сюжетом. Обсудите перед игрой, какой вклад игроков на сюжет считается для вас приемлемым. Некоторые группы предъявляют строгие требования к правдоподобию и логичности событий, описанных не ведущим. Другие придаются свободному коллективному повествованию. Вы можете договориться о любом характере вклада игроков, какой будет удобен вашей группе.

Броски кубиков

Кубики нужны в ситуациях, когда у металюги есть шанс сделать что-то впечатляющее. Кидайте кубики, чтобы оживить застрявшую игру, определить исход захватывающей сцены или просто когда хотите выпендриться.

Возьмите столько кубиков, сколько у вас в Отжиге (а не максимальном показателе!). Если вы следуете своему Стилю, добавьте ещё кубик. Если вы мастер, то можете дать игроку дополнительный кубик за реакцию играющих на его заявку: смех, аплодисменты, восхищение и любой другой существенный отклик.

Кидайте все набранные кубики. Сначала найдите самое высокое выпавшее значение: это ваша **Мощь**. Потом посчитайте число одинаковых значений: это ваш **Контроль**. Например, бросок 1,3,3,6 даёт **Мощь 6** и **Контроль 2**. Не забудьте посчитать все одинаковые значения. Например, бросок 2,3,3,5,5 даёт **Мощь 5** и **Контроль 4**.

Теперь вы готовы описать исход.

Интерпретация броска

Мощь — показатель того, насколько благосклонно обернулась ситуация.

Контроль определяет, кто опишет этот исход.

Помните: скучных исходов не бывает! Даже лёгкая неудача должна продвигать сюжет, чиня препятствие на пути металюга к цели.

Помните также, что независимо от исхода, вы пока что не можете разрешить первоначальный конфликт (см. Отстойник). Металюги смогут «выбраться из отстойника» только когда обретут Силу Металла, описанную ниже.

Мощь

- 6 Реально зажгли!** — Героическое достижение. Увеличьте Отжиг на 1.
- 5 Офигенная Мощь!** — Впечатляющий, поразительный успех.
- 4 Достаточная Мощь** — В основном удачно, но с оговоркой.
- 3 Жалкая Мощь** — Твёрдая неудача.
- 2 Никакой Мощи** — Металюга слажал.
- 1 Антимощь!** — Тотальный провал, осложняющий сюжет и уменьшающий Отжиг на 1 (минимум 0).

Контроль

- 3+** Игрок полностью описывает исход.
- 2** Игрок описывает исход, учтя факт, указанный мастером.
- 0** Мастер описывает исход, учтя факт, указанный игроком.

Разогреваем броски

Коза

Если вы помогаете другому игроку, и ваш бросок имеет хотя бы достаточную **Мощь**, вы даёте этому игроку дополнительный кубик (возьмите любой кубик и передайте ему). Если в Колодце Судьбы есть кубики, вы можете также дать любое их число игроку, которому помогаете. Если его персонаж воспользуется вашей помощью, он может прибавить эти кубики к броскам.

Риффы

Вы можете избежать риска, предприняв действие, связанное с текущими конфликтами. Это называется «риффом». Мастер не имеет права увеличить ваши проблемы в случае провала, но и вы ничего не имеете с успеха кроме собственной клёвости. Приятный сюрприз: любые выброшенные шестёрки добавляют кубик в Колодец Судьбы. Неприятный сюрприз: нельзя делать два риффа подряд.

Сила Металла

Как вы заметили, Мощь 6 увеличивает Отжиг на единицу. Когда Отжиг достиг максимума, каждая шестёрка добавляет кубик в Колодец Судьбы. Когда все показатели Отжига всех металюг достигли максимума, ваша группа получает легендарную Силу Металла. Только обретя Силу Металла, вы можете справиться с первоначальной проблемой сюжета. После этого любой игрок, выбросивший Мощь 6 и Контроль 2, может описать крышесносную, офигенную развязку, со взрывающимися планетами, рёвом гитар и овациями публики.

Встань, страх преодолей

Теперь, когда вы знаете правила, время погрузиться в мир Metal Opera! Каждая игра следует по заданной сюжетной канве, от одного события к другому. Ниже описаны эти события и как одно перетекает в другое.

Отстойник

Игра в Metal Opera всегда начинается с того, что ваши металюги в жопе. Самое интересное в этом — придумать эту завязку. Сначала каждый игрок бросает кубик. В порядке от наибольшего результата к наименьшему игроки устанавливают по одному факту о том, насколько метал-группа завязла в неприятностях. Новый факт не может противоречить сказанным ранее. И всё — игроки сами себя топят, а мастер продолжает их дело. Когда проблема установлена, время переходить к следующему шагу.

Выползая

Игроки попытаются выбраться из отстойника. Бросайте кубики как можно чаще и не забывайте, что металюги должны достичь Силы Металла, прежде чем смогут перейти на следующий этап сюжета. Если кажется, что всё наладилось, или вы, или мастер должны испортить малину. Ниже дана рекомендация, как это сделать.

Ещё один гвоздь

Начните сцену с какой-либо неприятности. Каждый игрок кидает кубик, и кто выбросил больше всех — придумывает один факт, мешающим мателюгам. Оттолкнувшись от этого факта, мастер придумывает препятствие. Препятствие преодолевается любым броском, и игра переходит к малой победе.

Малая победа

Металюги справляются с непосредственными трудностями (при этом мастер или игроки должны позаботиться о том, чтобы сохранялся накал страстей). Эта малая победа должна привести к ещё более глубоким неприятностям или дать передышку перед следующим ещё одним гвоздём.

Феерия

Теперь, когда с вами Сила Металла, вы можете закончить игру после любого броска с Мощью 6 и Контролем 2 или 3. Главное — чтобы она закончилась впечатляюще! Серьёзно, просто воткнуть нож в глаз командора Эмо не достаточно. Пусть густая, видимая стена звука и сноп искр из вашего Рубила расплющат и сожгут его!

В завершение

Благодарности

Jared Sorensen

Спасибо за советы и о металле, и о наилучшем способе категоризовать героя: вообразить его в действии. Что именно он делает?

Ron Edwards

Его советы были настолько полезны для меня, что сложно не перечислить его в титрах каждой моей игры.

Bankuei

Спасибо за советы по правкам. Теперь всё исправлено!

sirogit

Спасибо, что подтолкнул меня заново продумать атрибуты.

История изменений

Версия 2: Изменил атрибуты, чтобы они лучше отражали рубилово и мочиловое. Убрал Jury-Rigging (досл. подкрутка на ходу) и добавил вместо него Дух Металла, изменил определения атрибутов. Оставил старый текст в HTML с инструкцией, как скрыть его.

Версия 3: Добавил раздел о именах металюг и названии группы. Добавил Колодец Судьбы, Козу и Риффы.

Лицензия

This entire document and all contents is Copyright © 2002, by Zak Arntson. Permission to duplicate for personal use and captions for review purposes is granted. You must receive explicit permission from the author (email: zak@harlekin-maus.com) to use this game and any portion therein for public use, such as publication or convention play.

Перевод на русский язык

EvilCat и <http://trans.rpgground.ru>

Вёрстка

am_ (anmcarrow@gmail.com)