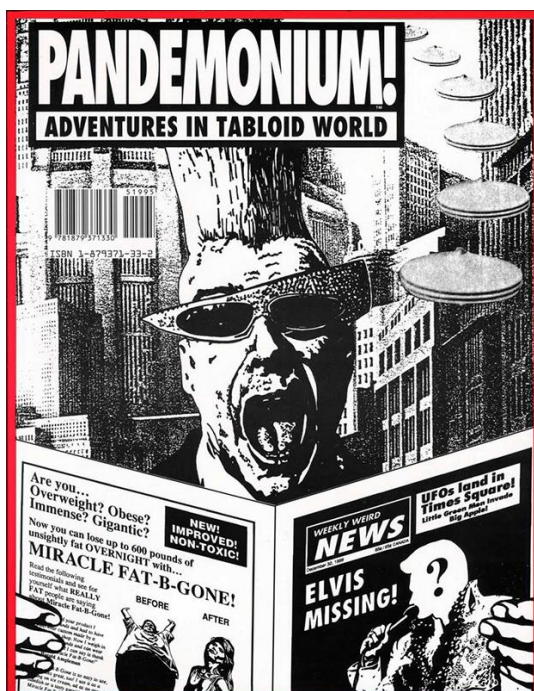


## Введение

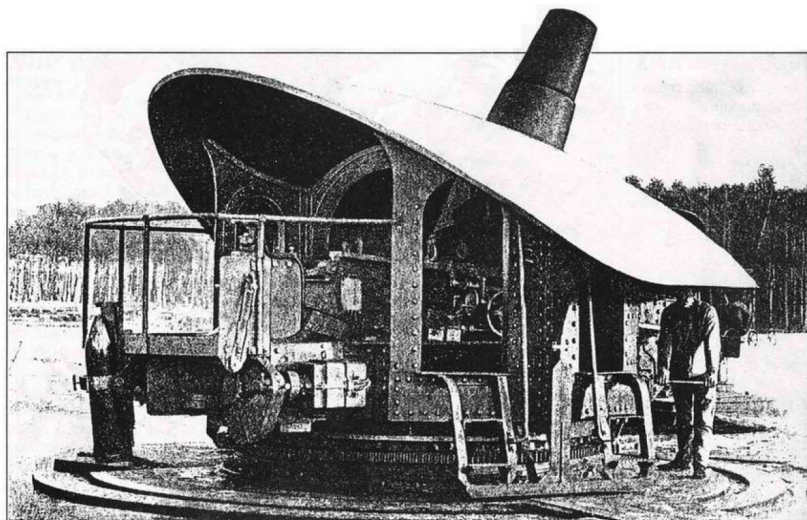
Добро пожаловать в Мир Таблоидов, где заголовки жёлтой прессы формируют реальность! Здесь возможно всё: встретить НЛО или Бигфута, потерять 300 кг за ночь благодаря Чудесному Жирогону, взять автограф у Элвиса Пресли, работающего в небольшом супермаркете на окраине Милуоки и даже поучаствовать в НАСТОЯЩЕМ рестлинг-матче! Всё, что вы прочитали в таблоидах, уже случилось или произойдёт в самом ближайшем будущем! Как это возможно, спросит читатель? Очень просто - вы читаете обзор на игру "Pandemonium! Adventures in Tabloid World", выпущенную загадочной MiB Productions (точно не отсылка на Людей в Чёрном) в 1993-м году. Какая роль в этом бедламе отведена персонажам игроков, что нужно сделать, чтобы пробудить в себе известную личность из прошлого и чем может быть опасна самая обычная консервированная ветчина? Давайте разбираться!



*Pandemonium - опережая время*

## Общие впечатления

Перед тем, как пройтись по различным аспектам игры, я хочу поделиться общими впечатлениями от книги. Pandemonium оформлена в виде чёрно-белой газеты с четырьмя колонками, что отлично соответствует тону игры, и щедро усыпана иллюстрациями, в среднем по одной на страницу. Как будет видно из дальнейшего обзора, к подбору картинок авторы подошли с креативом - вместо типичных боевых сцен или героев в пафосных позах вас ждут инопланетяне, наркомания и культурные отсылки. Текст написан с юмором, дабы не дать читателю заскучать. Например, автор несколько раз напоминает, что книгу стоит *купить*, а стандартные правила игры обозначены, как *Очень Сложные*, всячески намекая, что вы не сможете с ними разобраться и проще оставить эти попытки.

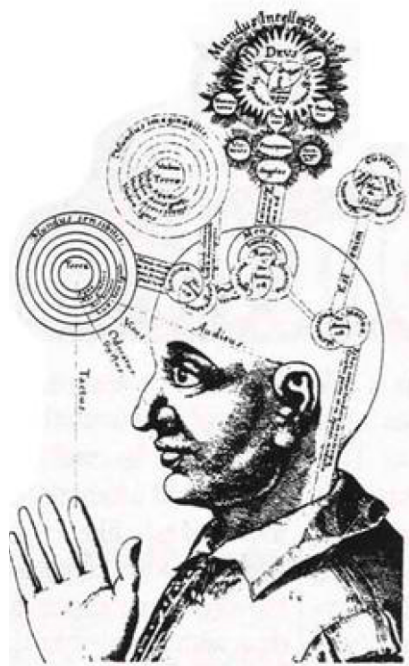


Пример “нестандартного оружия” в распоряжении персонажей

### Что здесь происходит?

В первую очередь игра объясняет, что здесь вообще происходит. Если коротко, то мир полон паранормальных явлений и теорий заговора, скрытых от глаз обычных людей - они просто **не понимают**, какие события случаются прямо перед ними. Лишь избранные *Просветлённые* знают, что происходит вокруг на самом деле. Обычные люди невосприимчивы к паранормальным стимулам, будь то голоса извне, НЛО в небе или странные вибрации ложек на кухне. Из-за этого Просветлённых считают безумцами, занимающимися ерундой.

Игроки берут на себя роль *Паранормальных Сыщиков* - корреспондентов, работающих на таблоиды, основные источники **правды**. Сыщики работают на всемогущих *Редакторов* (так здесь называют ведущих), которые первыми узнают о новых странных феноменах и направляют работников получить материал для статей. За это персонажи получают деньги и *Мгновенную Карму* - местный аналог опыта.



Мало кто знает, но просветление выглядит именно так

## Правила

Книга содержит два набора правил - Лёгкие и Очень Сложные. Первые представляют собой урезанную версию вторых с использованием готовых персонажей, созданные для быстрого знакомства с игрой, поэтому не будем на них останавливаться и перейдём сразу к Очень Сложным (на самом деле довольно простым).

**Базовая механика:** Pandemonium использует 1к10 для любых проверок. К броску добавляются бонусы используемой способности (от +0 до +10) и модификаторы сложности (от -10 до +10, чем сложнее, тем меньше). Результат 6 или выше означает успех, 5 или меньше - провал. Если вам важна градация успешности, то 1 или меньше - критический провал, 6 - еле получившийся успех (возможно, с какими-то последствиями), 10 - критический успех.

## Из чего состоят персонажи?

**Способности:** Персонаж описывается набором способностей, каждая из которых при создании оценивается от 0 до +10 и в будущем может быть увеличена за Карму.

Существует пять категорий способностей: обыденные профессии, хобби, паранормальные таланты, прошлые жизни, характеристики и фобии.

**Обыденные профессии:** то, чем ваш персонаж занимается в “мирской жизни”.

Рейтинг той или иной профессии отражает ваше знакомство с рабочими инструментами, профессионализм, знакомства в этой сфере и т.д. Список открыт - игроки сами придумывают, чем их герои зарабатывают на хлеб помимо расследования паранормальных явлений.

**Хобби:** то, чем ваш герой увлекается (само собой, помимо исследования тайн окружающего мира!). Рейтинг хобби отражает компетентность в том или ином занятии, знание соответствующего жаргона и т.д. Как и в случае с профессиями, список хобби открыт - игроки сами выбирают увлечения своего персонажа.

**Паранормальные таланты:** сверхъестественные способности, которые герой получил при рождении или в результате какого-то несчастного случая. Список талантов занимает 10 страниц и включает такие способности, как Психическое Нападение (да, над псиопами шутили ещё в 90-х), Хождение по Огню (на случай, если левитация покажется слишком простым выбором), Криптозоология (на случай, если вы хотите заняться поиском островалийского фазмида вместо расследования) и Тайный Друг (“Нет, это не голос в моей голове! Меня консультирует приятель из Шестого Измерения!”). Выбор достаточно обширный и вы точно найдёте таланты себе по душе!

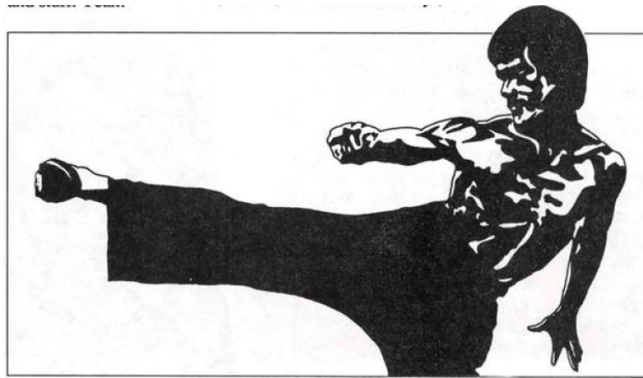


*Результат применения Гипноза. Наверное.*



**Прошлые жизни:** каждый герой является перерождением одной (а может, и больше!) известной личности из прошлого. Рейтинг способности отражает умение вовремя обратиться к опыту и воспоминаниям этой персоны, получив +10 на все связанные с этим проверки на следующие 10 минут. Вывать к прошлой жизни можно бесконечно, но есть один нюанс - критический провал приведёт к тому, что персонаж возомнит себя личностью, к которой обращался, но не получит соответствующих бонусов. Удачи объяснить обычным людям, что ты стал Эйнштейном, но по-прежнему ничего не смыслишь в школьной физике!

Список прошлых жизней занимает 11 страниц. Здесь вы найдёте и Айзека Азимова (разбирается в роботах и инопланетных технологиях), Гудини (теперь выбраться из закрытого ящика не составит труда даже в кандалах!) и Джо Луиса (даёт навыки кулачных боёв и бонусы в сражениях с бразильскими нацистами (не спрашивайте)).



*Брюс Ли подойдёт, если вам нужны киношные боевые искусства*

Отдельно перечислены Злые прошлые жизни - мафиозные боссы, маньяки и тираны из прошлого. Ведущему рекомендуется оставить этих личностей только для собственных персонажей.



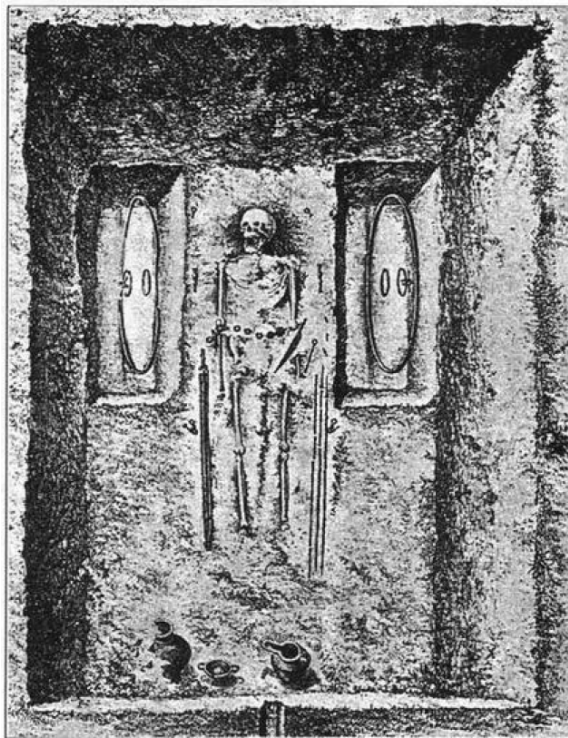
*Адольф Гитлер, Джим Джонс и Тед Банди в аду*

**Характеристики:** Каждый персонаж имеет три характеристики - Тело, Разум и Дух. Они используются, если ничего из перечисленного выше не подходит для совершения проверки, а также как отражения "здоровья" персонажа в этих трёх категориях.

**Фобия:** Каждый персонаж начинает с как минимум с одной фобией. Когда объект страха оказывается перед персонажем, он бросает 1к10 и добавляет рейтинг Фобии (чем он выше, тем проще сопротивляться накатывающему ужасу). Успех - всё нормально, провал - корреспондент замирает на месте или тактически отступает куда подальше.

### Карма

Персонажи получают Мгновенную Карму за участие в сессиях (5 за сессию), совершение отчаянных или добрых поступков, применение смекалки или в других подобных ситуациях (+1 за деяние). Карму можно тратить на улучшение получение новых способностей (стоимость разнится в зависимости от категории), получение бонуса к броскам (1 очко за каждые +1) и фальсификацию смерти. Если с первыми двумя применениями всё ясно, то третье позволяет слишком известному персонажу обставить свою кончину и тихо появиться в другом месте вдали от лишних глаз. Вам потребуется крупная сумма (5000 \$) для подкупа корреспондентов, работников кладбища и прочих причастных лиц. Зачем вам это может быть нужно? Не знаю, но наверняка паранормальные сыщики всё придумают сами!



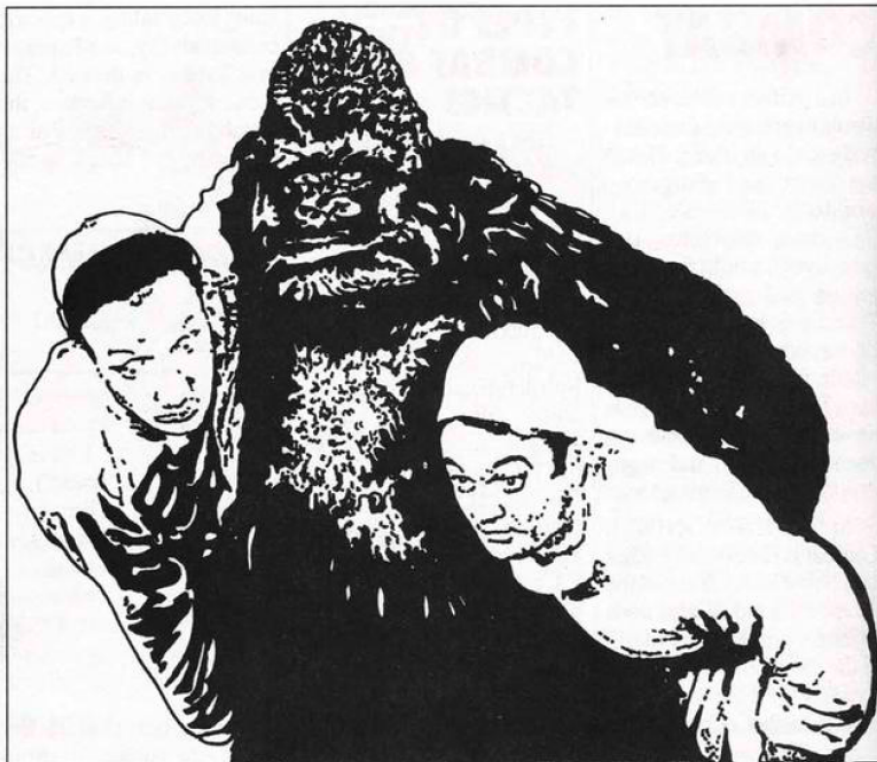
*Фальсифицировать смерть надо вот так*

### Сражения

Процедура сражений в Pandemonium очень простая. Первым ходит тот, кто *первым* заявил о намерении атаковать. Есть несколько основных действий в бою, рассмотрим каждое отдельно:

**Атака:** как ни странно, самое популярное боевое действие. Бросок атаки - 1к10 с добавлением одной из способностей, урон равен результату броска минус 5. Выпало 5 - промах, выпало 7 - атака наносит 2 урона и т. д. Любое оружие наносит одинаковое количество урона, поэтому револьвер в руках Паранормальных Сыщиков *так же эффективен*, как грамотно выброшенный кулак! Урон наносится одной из трёх характеристик - Телу, Разуму или Духу. Полученный урон вычитается из характеристики, при достижении -10 в одной из них атакованный выбывает из сражения.

**Удержание:** это действие позволяет обездвижить или как-либо ещё сдержать врага, не причинив ему вреда. Добавив к броску подходящий модификатор, атакующий бросает 1к10. При результате 6-9 защищающийся не может сделать ничего кроме попыток высвободиться на последующих ходах. Критический успех означает, что соперник не сможет освободиться, как бы ни пытался. **Важно** - удержание может быть не только физическим! Вы вольны использовать любые способности, которые подойдут с учётом вашей заявки.



*Пример успешного удержания*

**Спецэффекты:** персонаж использует какой-то приём или крутой трюк из фильмов. Нокаут одним ударом, прыжок на огромное расстояние, пятерное сальто, уклонение от пуль и т.д. Подобные действия сложны в исполнении и имеют *особенно* печальные последствия в случае критического провала!

**Уклонение:** Если персонаж желает вместо своей атаки избежать сражения, он может предпринять попытку уклонения. Для этого защищающийся должен сделать бросок с подходящими модификаторами и сравнить с результатом броска атакующего. Если уклоняющийся выбросил больше, атака не наносит урона.



Если правила сражений кажутся вам слишком простыми, вы можете добавить несколько опциональных правил: броски инициативы, штрафы за укрытие, поправки на влажность воздуха и т.д. Да, некоторые из них добавлены в книгу ради прикола.

**Броня:** определённое снаряжение полностью или частично предотвратит получение того или иного вида урона. Скажем, аудиоплеер не даст марсианам применить против корреспондента контроль разума, кевларовый бронежилет неплохо защищает от пуль и ножевых ранений, а костюм химзащиты оградит вас от токсичных отходов!



*Полная боеготовность*

### **Ранения и смерть**

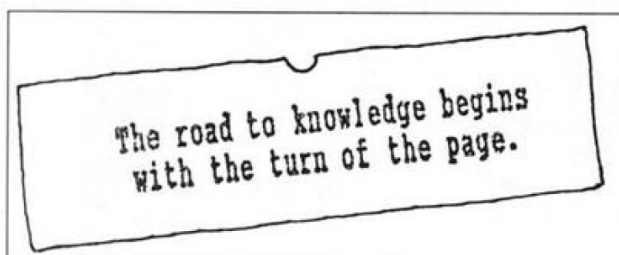
Вполне возможно, что рано или поздно кому-то в игре придётся умереть! Когда одна из характеристик персонажа опускается до -10 или ниже, а лечения в ближайшее время не предвидится, игрок бросает 1к10 (за каждый пункт характеристики ниже -10 бросок получает штраф -1). В случае успеха герой выживает и даже получает Карму за пережитый опыт! Даже если умерли, переживать не стоит - герой может пройти *Реинкарнацию* и вернуться в группу в другом теле. Вы даже сохраните Карму и все способности, а также получите предыдущего персонажа в виде новой Прошлой Жизни!

### **Снаряжение**

Ещё одна вещь, которую не стоит обходить вниманием - снаряжение персонажей. На старте Паранормальные Сыщики начинают с 1500\$ наличкой, могут выбрать три паранормальных предмета, а также до 5 обыденных предметов на сумму не более 1000\$.

Обыденных предметов в книге почти нет - цены предлагается смотреть в локальном супермаркете или интернете. Исключение составляет специализированное снаряжение полиции, спецназа и подобных структур, например, шокер, кевларовые

бронезилеты и газовые гранаты. Этот список занимает всего страницу и выглядит не особо нужным - сомневаюсь, что много кому важна цена фонарика или противогаза. Зато список паранормальных вещей действительно хорош! Он содержит кучу необычных и странных предметов. Далеко не все из них приносят хоть какую-то пользу, но при игре за Просветлённых это не так уж и важно! Например, тут есть волшебный бильярдный шар, гороскоп и альбом Чарли Паркера (помогает доказать, что вы настоящий Просветлённый!). Некоторые паранормальные предметы представляют пользу сами по себе или нужны для определённых талантов.



*Печенье с предсказанием. Иногда содержит полезную информацию, иногда не очень.*

### **ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩИХ**

На этом часть обзора для игроков заканчиваются. Вся дальнейшая информация (кроме Заключения) предназначена только для глаз Редакторов. На самом деле, вряд ли вы найдёте того, кто проведёт вам Pandemonium, **так что смело можете читать**. Однако если в вас ещё теплится надежда, то лучше перейдите на этом моменте к Заключению.

### **Как создать историю**

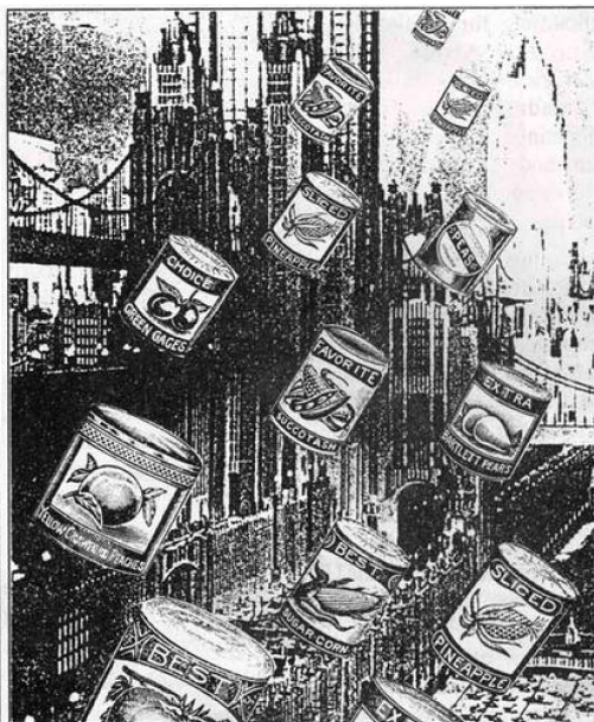
Значительную часть Pandemonium занимает секция о создании историй, на которые можно отправить Паранормальных Сыщиков для дальнейшего расследования.

Редактору предлагается воспользоваться таблицами, чтобы определить Манифестацию, Место, Крупный Феномен и Мелкие Феномены, а затем связать эти компоненты в единое задание. Что всё это значит? Сейчас разберём:

**Манифестация:** главное событие истории, то, из-за чего корреспондентов отправляют на расследование. В основе сюжета могут лежать отчёты о наблюдении вампиров, возросшей активности культов или феномена внезапного самовозгорания. Да, иногда люди без какой-то причины начинают гореть и Паранормальным Сыщикам необходимо это расследовать!

**Локация:** место, в котором была зафиксирована манифестация. Список содержит самые разные страны и территории, например, Бермудский Треугольник, психбольница, Стоунхендж или Флорида (странно, что не Огайо). Каждая локация сопровождается кратким описанием и причиной, почему она находится в этом списке. Например, супермаркет - отличное место, чтобы узнать последние новости из конкурирующих таблоидов, а ещё частый источник таких феноменов, как Пищевые Добавки, Чудесные Товары, Пропадающие Люди (привет, шведский универмаг) и Коллекционеры.



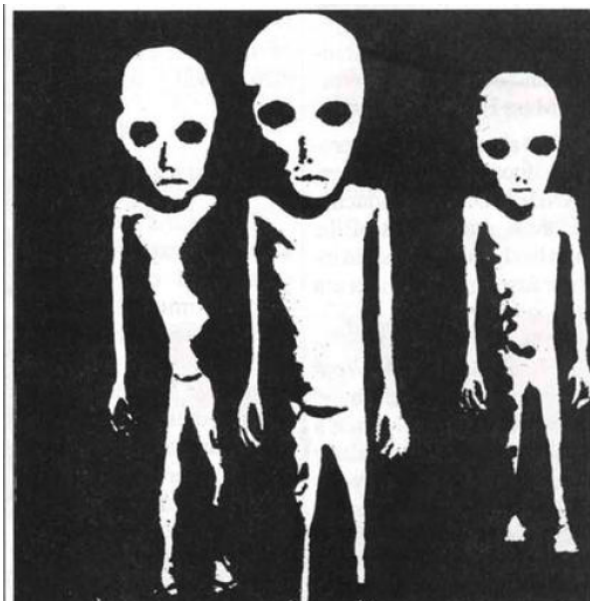


*Консервы одержимы призраком. Новость, достойная таблоидов!*



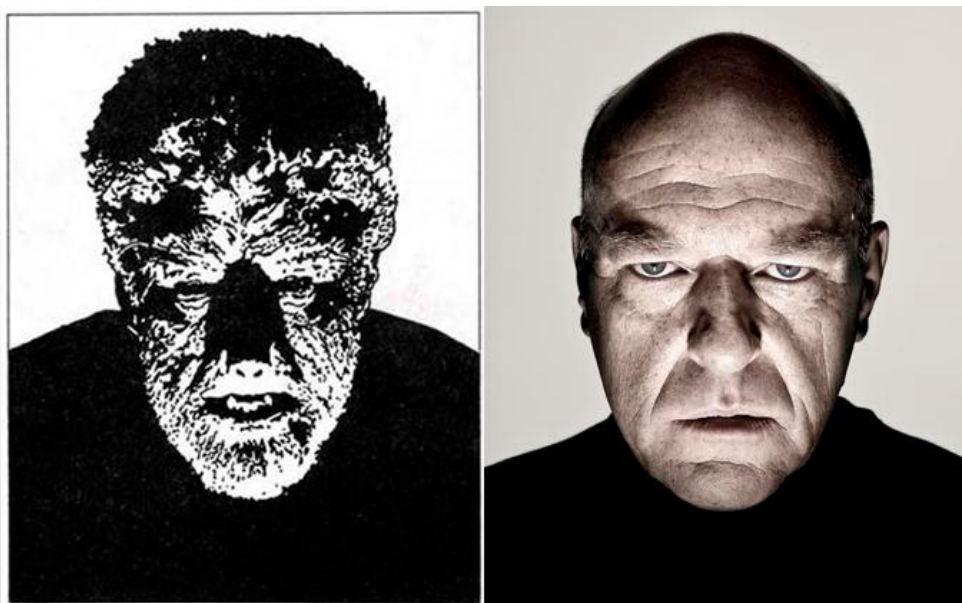
*Лас Вегас, в котором заметили Элвиса Пресли!*

**Крупный феномен:** настоящая причина манифестации. Очень разнообразная категория, богатая на креатив. Бразильские нацисты (не спрашивайте!), марсиане, государственный эксперимент и токсичные отходы - лишь небольшой срез того, что вы можете здесь найти. Само собой, каждый феномен сопровождается описанием его сути и характеристиками там, где это уместно. Например, каждый Просветлённый знает, что пищевые добавки вредны и совершенно точно вызывают мутации, массовые галлюцинации или хотя бы полтергейста, поэтому стоит избегать пищи с ГМО, консервантами и тем более глутаматом натрия, как огня (если вы не можете по нему ходить, конечно же)!



*Подозрительные Инопланетные Биологические Сущности из галактики Битлджус*

**Мелкие феномены:** сверхъестественные события и существа, которые встретятся корреспондентам во время расследования манифестации. Как и в крупных феноменах, здесь можно найти кучу разнообразных странностей с описанием и характеристиками! Падающий из космоса мусор, внетелесное переживание, репликаны и временные дыры находятся именно здесь!

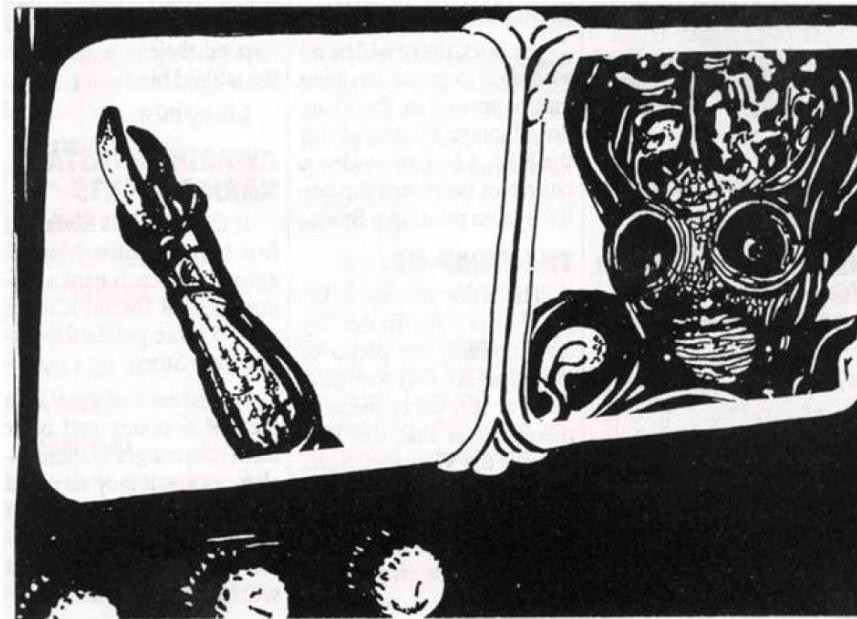


*Что это, если не очередное опережение времени?*

### **Приключение “Элвис пропал!”**

Книга сразу же показывает, как применять генератор историй! В стартовом приключении Редактор сообщает Сыщикам, что Элвис Пресли уже давно не попадал в таблоиды (целых три недели!) и необходимо установить, куда он делся. В последний раз певец был замечен в супермаркете на окраине Милуоки, куда группа и направится.

Я не хочу спойлерить, просто скажу, что приключение представляет собой забавный детектив с довольно неожиданной развязкой.



*Марсианский репликант. К чему бы он тут...*

#### **Заключение**

Randemonium - очень самобытная комедийная игра про паранормальные явления и теории заговора с простыми правилами. Из-за лёгкости системы возраст заметен не так сильно (а ей уже 30 лет!), а сеттинг просто прекрасен и актуален до сих пор. Рекомендую ознакомиться с Randemonium всем, кто хочет окунуться в пародийный мир, в котором желтая пресса определяет реальность.