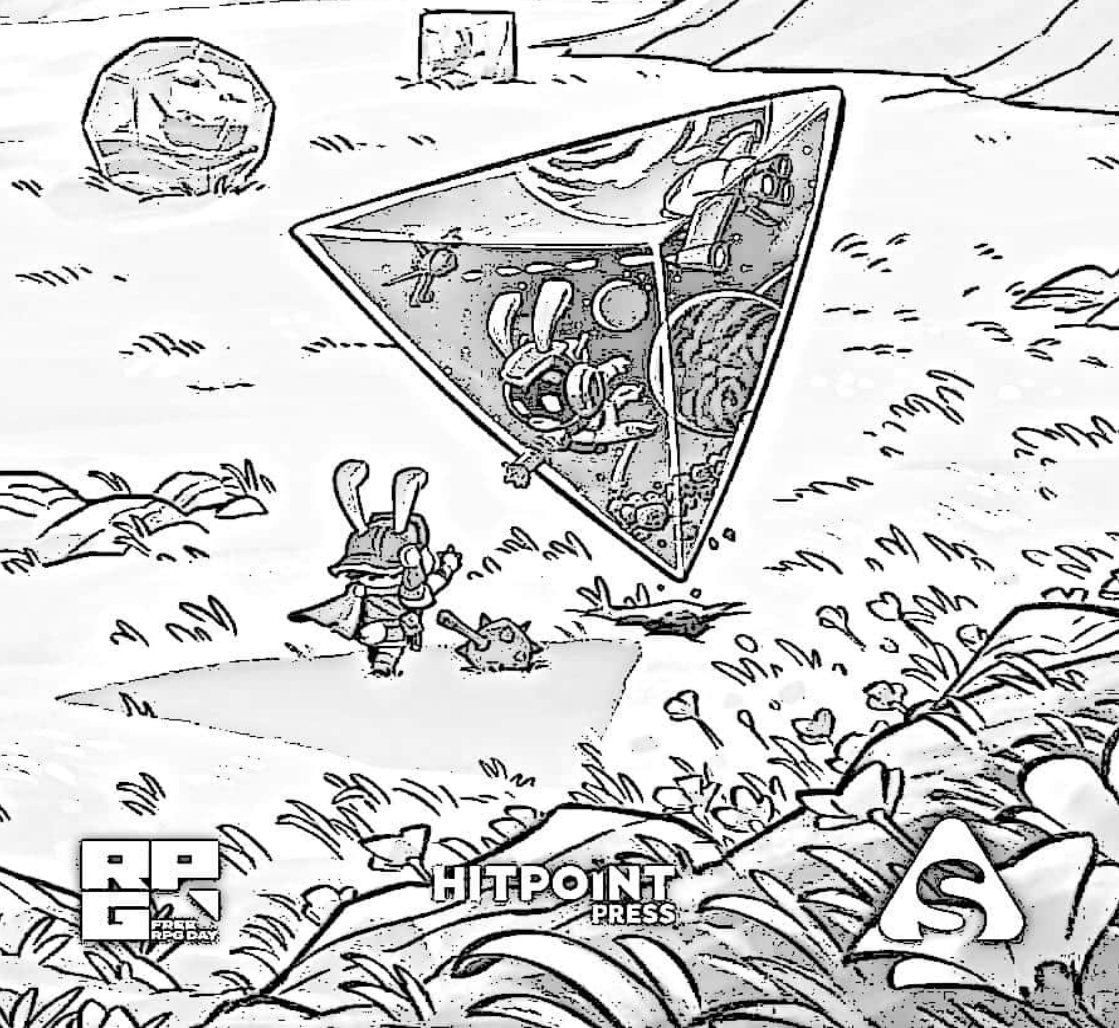


SHIFT

ROLEPLAYING GAME
BASIC RULES



HITPOINT
PRESS

SA

CREDITS

Game Designers	Graeme Fotheringham Jordan Richer	Marketing & Communications	Allie MacAlister Sebastian Yūe
Writers	Graeme Fotheringham Jordan Richer Carlos Cisco	Graphic Design	Ricardo Evangelho Madison Pflance
Editors	Andrea Bruce Lore Evans Verity Lane Sebastian Yūe	Art Direction	Brian Scott Walters
Project Manager	Katherine Frein	Interior Art	John Barlow Antonio Demico
		Cover Art	Justin Chan
		Producer	Ricardo Evangelho

TABLE OF CONTENTS

WHAT IS SHIFT?	1
SHIFT QUICKSTART RULES	2
SHIFT DICE	3
TRAITS	4
MAKING ACTION ROLLS	6
ENCOUNTERS	8



Переводы НЕ преследуют коммерческих целей и являются рекламой бумажных и электронных изданий. Все права на исходные материалы принадлежат соответствующим Авторам и Издателям оригинала.

Данные файлы предназначены только для предварительного и ознакомительного просмотра! Прошу вас удалить их с жесткого диска после прочтения и НЕ распространять на отечественных или зарубежных сайтах.

HITPOINT
PRESS



ISBN: 978-1-0688446-9-0

SHIFT Roleplaying Game Basic Rules is Copyright © 2025 Hit Point Press Inc. All rights reserved. All characters and their distinctive likenesses are property of Hit Point Press Inc. in Canada, US and other countries. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express permission of Hit Point Press Inc. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material. Hit Point Press, SHIFT and its associated logos are trademarks of Hit Point Press Inc. Hit Point Press Inc., 2487 Kaladar Ave, Unit 213, Ottawa, Ontario, K1V 8B9, Canada. First Printing. Printed in USA.

ЧТО ТАКОЕ SHIFT?

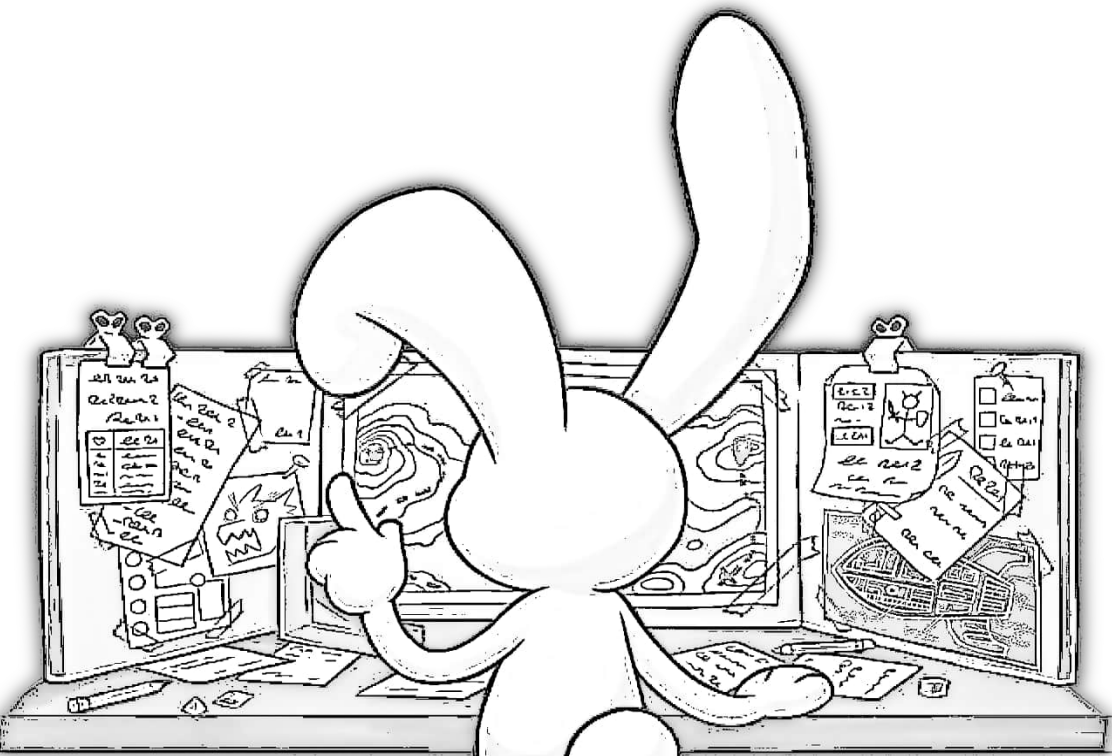
SHIFT — это ролевая система, в которую можно начать играть без подготовки. Она предлагает широкий выбор возможностей как для Мастеров, так и для игроков. Её минималистичный свод правил содержит всё необходимое, чтобы Мастер мог вести интересную историю, движимую действиями персонажей.

В основе каждого элемента SHIFT лежит один и тот же базовый компонент: **Черты** (повествовательные способности персонажей, монстров, предметов — чего угодно!) и связаны с соответствующими им кубиками. Когда персонажи используют свои Черты для взаимодействия с миром, Кубик Черты меняется — по ходу повествования он "*сдвигается*" в лучшую или худшую сторону. Каждый бросок кубиков в SHIFT сопряжён с риском такого сдвига, что делает действие динамичным и непредсказуемым.

Черты легко настраивать, а создавать новые с нуля — просто и увлекательно. Благодаря простой центральной механике и быстрому игровому процессу, SHIFT позволяет с лёгкостью создавать любой мир, какой вы только сможете вообразить, и играть в нём.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ БРОШЮРЫ

Эта брошюра содержит основные правила, которые помогут вам начать играть в SHIFT, и представляет собой лишь небольшую часть полного свода правил из Базовой книги правил SHIFT, выход которой на Kickstarter запланирован на октябрь 2025 года. В тексте **Черты** выделены жирным синим шрифтом, а *ключевые слова* обозначены светло-синим курсивом.



БЫСТРЫЙ СТАРТ SHIFT

КУБИКИ, ЧЕРТЫ И СОВЕРШЕНИЕ БРОСКОВ

Вся система SHIFT строится вокруг одного универсального элемента:

Черты — повествовательные описания способности, набора навыков или иного аспекта (персонажа игрока, NPC, монстра, транспортного средства и т.д.).

Черты описывают что угодно: будь то способность супергероя управлять огнём, разрывающие плоть зубы чудовища или ветхий двигатель автомобиля.

Если вы хотите добавить что-то в сеттинг SHIFT, чтобы персонажи могли с этим взаимодействовать, — просто оформите это как Черту!

Однако повествовательные описание — лишь половина базовой механики.

К каждой Черте привязан кубик (Shift die), который вы бросаете, когда эта Черта вступает в игру.

СДВИГАЮЩИЕСЯ КУБИКИ

К каждой Черте привязан свой кубик — от d4 до d12.

Этот кубик отражает силу данной конкретной Черты.

Когда вы хотите узнать, удаётся ли вашему персонажу совершить нечто впечатляющее, вы выбираете подходящую Черту и бросаете связанный с ней кубик, чтобы определить результат. Независимо от того, какой кубик вы бросаете, **результат в 1, 2 или 3 означает, что действие абсолютно успешно. У d4 наивысшая вероятность успеха, а у d12 — самая маленькая.**

Рискованные и *отчаянные* поступки персонажей двигают историю вперёд, но каждый бросок кубиков сопряжён с риском. **Если при броске вы выпадаете максимально возможное значение на кубике** (4 на d4, 10 на d10 и т.д.), **вы должны понизить его** («сдвинув» - взяв кубик на ступень ниже).

Так, d6 становится d8, d10 становится d12 и так далее.

Если ситуация складывается совсем плохо и требуется понизить d12, то связанная с ним Черта становится **Истощённой**. Истощённую Черту нельзя использовать, пока её кубик не будет повышен обратно до d12 или лучше.

ЧЕРТЫ

Черты бывают нескольких видов, но все они подчиняются одним и тем же базовым правилам.

В самом простом виде Черта состоит из названия (слово или короткая фраза, описывающая её общую функцию) и связанный с ней кубик.

Этот кубик является наилучшим кубиком, который может иметь Черта, и также известен как **Максимальный Кубик Черты**.

ЧЕРТА	d8
Лучевой Пистолет	
Ключевые слова: Вспышка, Оглушение	Недостаток: Глючный



SHIFTING DICE

D4: STRONGEST ODDS



- Trusty
- Reliable



- Last legs
- Glitchy

D12: WEAKEST ODDS

-  CRITICAL SUCCESS
-  SUCCESS
-  FAILURE
-  CRITICAL FAILURE = SHIFT DICE
-  EXHAUSTED

ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ - или *Базовые Черты*

В SHIFT основные способности всех персонажей игроков представлены **тремя** Основными Чертами: **Разум, Тело** и **Дух**. Как и все Черты в SHIFT, эти Основные Черты имеют соответствующий кубик, который отражает, насколько хорош персонаж в её использовании. Результат любого действия, совершаемого в игре, определяется броском одной из этих трёх Основных Черт.

Истощение Основной Черты может иметь катастрофические последствия: в зависимости от опасности ситуации, это может привести к потере сознания или даже смерти вашего персонажа. Давайте рассмотрим, как эти Основные Черты работают в игре:

РАЗУМ - (*Ментальная сила персонажа*)

Черта **Разум** отражает способность персонажа концентрироваться, обдумывать и анализировать информацию. Расшифровка древнего фолианта, взлом компьютерной системы и построение убедительной логической аргументации — все эти действия могут быть разрешены с помощью Черты Разум. Понижение этого кубика может означать *умственное истощение, замешательство или столкновение с чем-то космически непостижимым*.

ТЕЛО - (*Физическая мощь персонажа*)

Черта **Тело** определяет физические возможности персонажа в любой ситуации. Вышибание двери, подъём тяжёлых обломков, чтобы освободить товарища, или схватка с приспешником — всё это подпадает под Черту Тело. Понижение этого кубика может означать *сломанные рёбра, физическую усталость или падение*.

ДУХ - (*Сила Духа, Сила Воли, Сила Характера*)

Черта **Дух** олицетворяет способность персонажа взаимодействовать и находить связь с другими, будь то воодушевление союзников или усмирение разгневанного противника. Если ваш персонаж взаимодействует с кем-то или чем-то, что способно его понять, в игру вступает Черта Дух. Понижение этого кубика может отражать *пошатнувшуюся уверенность в себе или растущее недоверие к окружающим*.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В SHIFT

Чтобы быстро создать персонажа в SHIFT, выполните следующие шаги:

- 1). Назначьте кубики d6, d8 и d10 вашим **Основным** Чертам (Тело, Разум и Дух) в качестве их Максимальных Кубиков.
- 2). Создайте **Фокусную** Черту с: описательным названием, Максимальным кубиком **d4** и двумя *Ключевыми* словами.
- 3). Создайте **Вторую Фокусную** Черту с: описательным названием, Максимальным кубиком **d6** и двумя *Ключевыми* словами.

Приступайте к Игре!

ФОКУСНЫЕ ЧЕРТЫ - или Приоритетные Черты

В то время как три Основные Черты представляют собой фундаментальные способности персонажей, Фокусные Черты отражают их отточенные навыки, уникальные умения и специализированное снаряжение.

Они более конкретны, чем Основные Черты, и позволяют каждому персонажу иметь свои собственные крутые специализации.

Помимо слова или короткой фразы и Максимального Кубика, Фокусная Черта имеет одно или несколько *Ключевых слов*, которые определяют, что именно она делает. Максимальный Кубик большинства Фокусных Черт не превышает **d6**, однако каждый персонаж имеет Главную Фокусную Черту, чей Максимальный кубик изначально равен **d4**.

Если Фокусная Черта становится Истощённой, персонаж не может её использовать до тех пор, пока не отдохнёт или иным образом не повысит Кубик Черты обратно. Проявляйте творческий подход, объясняя, что происходит при Истощении Фокусной Черты. Например, можно описать, как источник энергии меркнет и гаснет, или щелчок затвора пистолета, дающий игроку понять, что патроны кончились.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В то время как название Фокусной Черты даёт общее представление о её возможностях, *Ключевые Слова* определяют, что именно она делает особенно хорошо. Ключевое слово может быть отдельным словом или короткой фразой, описывающей более конкретный способ применения этой Фокусной Черты. При создании персонажа вы выбираете несколько Ключевых слов для каждой своей стартовой Фокусной Черты, чтобы сделать персонажа по-настоящему уникальным.

Благодаря Ключевым словам два персонажа с одинаковой Фокусной Чертой останутся по-настоящему уникальными — и будут хороши в разных вещах!

НЕДОСТАТКИ - или Изъяны

Если Ключевое слово определяет сильную сторону Черты, то Недостаток — это то, что мешает её использованию, создавая дополнительные трудности или опасность в определённых ситуациях, когда этот Недостаток вступает в игру. Недостаток может быть присвоен Черте несколькими способами. Мастер может назначить Недостаток после проваленного броска этой Черты или когда её кубик понизится.

Например, после провала броска Фокусной Черты Лучевого Пистолета, ваш Мастер может решить наделить её Недостатком *«нестабильный»*, поскольку оружие искрит и шипит из-за неправильного обращения. Недостатки могут быть применены в любой момент, если это можно объяснить в рамках повествования. Мастер может выбрать применение Недостатка к Черте при понижении её кубика, чтобы создать более долгосрочные последствия, или даже вместо понижения кубика, чтобы негативный эффект от неудачного действия остался сугубо повествовательным.

Если бросок совершается с использованием Фокусной Черты, имеющей Недостаток, Мастер и игрок должны определить, мешает ли Недостаток предпринимаемому действию. Если да, то бросок считается **Рискованным**.

Недостатки, применённые к Основным Чертам, представляют собой временные травмы и другие затяжные эффекты состояний. Например, персонаж с травмой ноги может получить Недостаток «**медлительный**» к своей Основной Черте - Тело. Другой персонаж, привлёкший внимание демона, жаждущего овладеть им, может получить Недостаток «**преследуемый**» на свою Основную Черту - Дух.

Основная книга правил SHIFT содержит подробное руководство по созданию персонажей, включая детальные инструкции по созданию Фокусных Черт и полной настройке ваших персонажей.

Готовых персонажей и подборку примеров Фокусных черт и Приёмов вы найдёте в PDF-дополнении «Станция Дорадо» (см. стр. 12).

СОВЕРШЕНИЕ БРОСКОВ ДЕЙСТВИЯ

Когда персонаж хочет совершить что-то опасное, сложное или любое действие, исход которого не очевиден, настало время сделать Бросок Действия!

Бросок совершается по следующим шагам:

► Шаг 1: Выберите ОСНОВНУЮ Черту.

▷ Любое действие начинается с определения наиболее подходящей Основной Черты: Тело — для физических действий, Разум — для действий, требующих точности, концентрации или технических знаний, и Дух — для взаимодействия с другими людьми и существами.

► Шаг 2: Выберите ФОКУСНУЮ Черту.

▷ Если у вашего персонажа есть Фокусная Черта, относящаяся к действию которое вы хотите выполнить, он может бросить кубик этой Фокусной Черты вместе с кубиком Основной Черты. Предпринимаемое действие должно **соот-носиться** с одним или несколькими *Ключевыми словами* Фокусной Черты; в противном случае Мастер может решить, что Бросок Действия является **Рискованным** (см. «Броски Риска», стр. 7), поскольку персонаж действует вне своей специализации. Выбор Фокусной Черты не обязателен, но повышает шансы на успех.

► Шаг 3: Бросок!

▷ Игрок бросает выбранные соответствующие кубики.

► Шаг 4: Определение результата

▷ Возможные результаты Броска Действия таковы:

▼ На всех брошенных кубиках выпали 1: **Критический успех!**

Не только действие успешно, но и персонаж или противник, совершающий действие, выбирает Дополнительный эффект критуспеха (см. «Дополнительные эффекты критуспеха», стр. 7).

▼ Хотя бы на одном кубике выпало 1, 2 или 3, и ни на одном кубике не выпало его Наивысшее Значение: **Успех!**

Задуманное действие удаётся с ожидаемым результатом. Если заранее отметить, какой кубик к какой Черте относится, это поможет Мастеру описать повествовательную причину, почему одна Черта преуспела, а другая — нет.

▼ На одном кубике выпал успешный результат (1, 2 или 3), но на другом выпало его Наивысшее Значение: **Успех с последствиями!**

Действие совершено, но далось ценой. Кубик Черты, показавший свой максимум, был перегружен и должен быть понижен. Если заранее отметить, какой кубик к какой Черте относится, это поможет Мастеру описать, почему именно эта Черта была ослаблена.

▼ Ни на одном кубике нет успешного результата: **Провал!**

Ни на одном из брошенных кубиков не выпало 1, 2 или 3, но и ни один не показал своего Наивысшего Значения. Таким образом, задуманное действие не достигает желаемого результата, но и новых проблем, требующих решения, не возникает.

▼ Ни на одном кубике нет успеха, и на одном или нескольких кубиках выпало их Наивысшее Значение: **Критический Провал!**

Действие не только не достигает цели, но и Черта, использованная при попытке, была перегружена и должна быть понижена. Возникают новые проблемы, которые необходимо решать.

REGULAR D6 ROLL

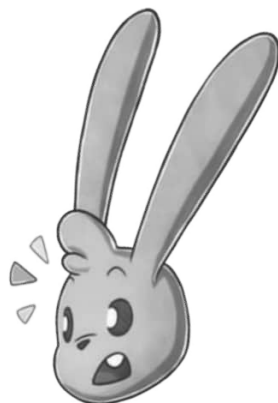
КритУспех	Успех	Успех	Провал	Провал	КритПровал
1	2	3	4	5	6
CRITICAL SUCCESS	SUCCESS	SUCCESS	FAILURE	FAILURE	CRITICAL FAILURE

RISKY D6 ROLL

КритУспех	Успех	Успех	КритПровал	КритПровал	КритПровал
1	2	3	4	5	6
CRITICAL SUCCESS	SUCCESS	SUCCESS	CRITICAL FAILURE	CRITICAL FAILURE	CRITICAL FAILURE

INSPIRED D6 ROLL

КритУспех	КритУспех	КритУспех	Провал	Провал	КритПровал
1	2	3	4	5	6
CRITICAL SUCCESS	CRITICAL SUCCESS	CRITICAL SUCCESS	FAILURE	FAILURE	CRITICAL FAILURE



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ КРИТУСПЕХА

Когда вы выпадаете Критический успех при совершении действия, вы можете выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

Повысьте одну из Черт вашего персонажа.

Повысьте кубик любой одной из ваших собственных Черт на 1 ступень при условии, что это не превысит её Максимальный Кубик.

Повысьте Черту союзника.

Выберите согласного союзника (другого игрока или дружественное существо или ПМ под контролем Мастера) и позвольте ему повысить кубик любой одной из своих Черт на 1 ступень при условии, что это не превысит её Максимальный.

Двойное понижение Черты противника.

Если успех этого Броска Действия уже должен был понизить кубик Черты цели, понизьте его на одну дополнительную ступень.

Другой крутой повествовательный бонус.

Если ни один из этих вариантов не подходит к текущей ситуации, вы и ваш Мастер можете вместе придумать крутой повествовательный эффект, который произойдёт в результате этого действия. Это может включать, но не ограничивается: снятие подходящего Недостатка, получение информации, которая может дать преимущество при будущем Броске Действия, или создание возможности для союзника совершить что-то впечатляющее.

РИСКОВАННЫЕ И ВДОХНОВЛЁННЫЕ БРОСКИ

Иногда конкретное действие представляет для персонажа повышенную угрозу — например, если оно совершается на неблагоприятной местности. И наоборот, умная тактика или качественный отыгрыш могут побудить Мастера вознаградить вас улучшенными шансами на успех. В такие драматичные моменты Мастер может повысить уровень угрозы, объявив бросок Рискovanным, или облегчить его, объявив бросок Вдохновлённым.

Если бросок Рискovanный, вы совершаете его как обычно, но с одним исключением: любой кубик, не показавший успешный результат, будет понижен — а не только при Критическом провале, как прежде. Мастер может объявить бросок Рискovanным по нескольким причинам. Например, персонаж превосходит численно, ему не хватает подходящих ресурсов или действие выходит за рамки *Ключевых Слов Черты*.

Когда Мастер определяет, что Бросок Действия является Вдохновлённым, любой успешный результат засчитывается как Критический Успех.

СТОЛКНОВЕНИЯ - или *Схватка*

Столкновения в SHIFT — это любая ситуация, в которой один или несколько персонажей сталкиваются с противоборствующей силой или препятствием на своём пути, которое нельзя преодолеть одним Броском Действия. Это может быть битва, жаркий спор, погоня по многолюдному рынку или даже попытка пережить шторм. Независимо от причины, все схватки следуют одной и той же структуре:

1. Определение преимущества в начале столкновения
2. Определение порядка ходов
3. Фаза действий игроков (первая)
4. Фаза действий противников
5. Фаза действий игроков (вторая)
6. Начало следующего раунда

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА В НАЧАЛЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Когда Столкновение начинается, Мастер решает, есть ли у одной из сторон преимущество над другой. Это может быть повествовательное преимущество, например, занятая возвышенность, или результат успешной подготовки засады.

Если Мастер определяет, что одна из сторон имеет преимущество, то она действует первой, после чего ход переходит к противоположной стороне. После этого начального раунда следующий раунд начинается как обычно, с определения порядка ходов.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДОВ

Схватки в SHIFT динамичны: в один момент персонажи могут иметь преимущество, а в следующий — быть застигнутыми врасплох.

За исключением первого раунда, каждый новый раунд начинается с того, что игроки бросают кубики, чтобы определить очерёдность ходов на этот раунд.

Чтобы определить порядок ходов, каждый игрок выбирает одну из Основных Черт — Разум, Тело или Дух — и совершает Бросок Действия, используя только кубик этой Черты. Все игроки, добившиеся успеха в этом броске, действуют до противников в Первую фазу действий. Те, кто провалил бросок, действуют после противников во Вторую фазу действий.

Какую Основную Черту выбрать — решаете вы сами, это не обязательно влияет на то, какое действие вы совершите в свой ход. Однако Мастер должен поощрять игроков объяснять с точки зрения повествования, почему была выбрана та или иная Черта.

Важно помнить, что броски для определения порядка ходов могут завершиться критическим провалом и сопряжены с риском понижения кубика. Это связано с тем, что схватки по задумке являются ситуациями высокого напряжения, и Истощение — вполне реальная угроза.

3. ПЕРВАЯ ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе ходы совершают все игроки, добившиеся успеха на броске для определения порядка ходов.

4. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ ПРОТИВНИКОВ

В этой фазе все противники, участвующие в схватке, совершают свои действия. Мастер выбирает очерёдность ходов противников. Каждый противник совершает количество действий, равное его *Масштабу*.

5. ВТОРАЯ ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе ходы совершают все игроки, провалившие бросок для определения порядка ходов.

6. НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

Если противник не повержен или обстоятельства не изменились достаточно для завершения столкновения, следующий раунд начинается с этапа Определение порядка ходов.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Как в Первой, так и во Второй фазе действий игроки пытаются преодолеть противников и препятствия в столкновении. Во время своего хода каждый игрок может в любом порядке:

- ▶ Совершить Бросок Действие И
- ▶ Переместить своего персонажа

Если ходы нескольких игроков приходятся на одну и ту же Фазу Действий, эти игроки сами решают, в каком порядке они действуют в рамках этой фазы.

СОВЕРШЕНИЕ БРОСКОВ ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ СТОЛКНОВЕНИЯ

Броски Действие во время столкновения подчиняются тем же правилам, что и вне её: вы бросаете кубики Основных Черт с Фокусными Чертами или без них, а результат броска определяет исход.

Броски, совершаемые во время столкновения, нацелены на противников, союзников или окружение в попытке преодолеть вызовы столкновения. Успешное действие, направленное против противника, понижает кубик одной из его Черт. Как игрок, вы должны чётко обозначать цель каждого своего Броска Действия. Независимо от того, пытаетесь ли вы приземлить летающее существо или обезоружить кого-то, вам следует сообщать о своих целях Мастеру, чтобы он мог понизить соответствующую Черту.

Вы можете вообще не совершать Бросок Действие во время Фазы действий — иногда лучший ход в схватке это выжидательная позиция, чтобы увидеть, что сделает противник.

Персонажи, действующие в Первой фазе действий, также могут выбрать отложить свой ход и действовать вместо этого во Второй фазе действий.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ

Ваши персонажи могут перемещаться по окружению любым способом, который сочтут разумным участники игры, но окончательное решение о возможности того или иного действия в конкретной ситуации остаётся за Мастером.

Если схватка происходит в пространстве с эффектами окружения, которые могут затруднять движение, Мастер может потребовать совершить соответствующий Бросок Действия, чтобы определить, насколько успешно персонаж перемещается по сцене. Персонаж всегда добирается туда, куда хочет; Бросок Действия лишь показывает, насколько сложно ему это даётся.

Расстояния между персонажами и их противниками отслеживаются по абстрактной шкале, представленной следующими четырьмя дистанциями:

Ближняя. Кто-то или что-то находится на Ближней дистанции, если ваш персонаж может дотянуться до них рукой, не сходя с места. Вы можете ударить кого-то оружием ближнего боя, если он находится на Ближней дистанции.

Средняя. Кто-то или что-то на Средней дистанции находится на расстоянии одного хода перемещения от вас. Если вы хотите взаимодействовать с ними, вам нужно будет переместиться на Ближнюю дистанцию или поразить их чем-то дальнобойным.

Дальняя. Если кто-то или что-то находится на Дальней дистанции, вам потребуется потратить два хода на перемещение, чтобы оказаться на Ближней дистанции от них. Не все дальнобойные атаки могут достичь цели на таком расстоянии, поэтому вам и вашей группе решать, что работает, а что нет.

Крайне удалённая. Цели на Крайне удалённой дистанции находятся очень и очень далеко. Вам потребуется нечто более быстрое, чем собственные ноги, чтобы приблизиться к чему-либо на этом расстоянии. Вообще говоря, кто-то настолько далеко находится за пределами текущего столкновения и может влиять на происходящее лишь с помощью специализированного снаряжения или невероятных способностей.

EXAMPLE OF CORE TRAITS ON A CHARACTER SHEET

РАЗУМ ▲ ❌ ◻ ◄ ● **6**

НЕДОСТАТОК:

ТЕЛО ▲ ◻ ◻ ❌ ● **10**

НЕДОСТАТОК:

ДУХ ▲ ◻ ❌ ◄ ● **8**

НЕДОСТАТОК:
ПАРАНОИЯ

BUILD AND PLAY IN ANY WORLD WITH THE FAST, FUN AND FLEXIBLE

SHIFT™

ROLEPLAYING GAME

- ▲ QUICK TO LEARN
- ▲ SETTING AGENOSTIC
- ▲ EASY TO TAILOR TO YOUR CAMPAIGN AND SETTING
- ▲ FAST, PLAYER-DRIVEN CHARACTER CREATION
- ▲ FLEXIBLE ENCOUNTER RULES
- ▲ FIVE MICRO-SETTINGS
- ▲ EASY TO HOMEBREW



COMING TO KICKSTARTER OCTOBER 2025
SIGN UP TO GET NOTIFIED
GETRPGSHIFT.COM ▲■◆◇●



ISBN: 978-1-0688446-9-0



9 781068 844690

HITPOINT
PRESS