Игра “The Curse”

Основные сведения:

Сеттинг: Действие игры разворачивается в 17-18-м веке, в случайно выбираемой изолированной локации (Примеры: посёлок и окрестности, фрагмент леса, район города). На локацию, в которой оказываются игровые персонажи было наложено проклятье (выбираемое случайно). Основной задачей игроков становится изучение локации, поиск сведений о проклятье и его дальнейшее снятие (не сняв проклятье не покинуть локацию). Однако, на самом деле, каждый персонаж на локации обладает своими личными целями (выбираемыми случайно) и будет стремиться к их достижению, помогает это общему делу или нет.

Формат и основные правила: Для начала игры требуется собрать необходимое количество игроков в лобби (предварительно 4-5). После чего игрокам будет предоставлена возможность выбрать уникальных (не повторяющихся) персонажей, за которых они будут играть. После чего случайным образом будут выбраны: локация, проклятье и личные цели для всех персонажей. Следом, начинается 1-й день игры. Сама игра происходит в походовом режиме, каждое существо на локации ходит по очереди, определяемой случайным образом (или системой скорости). Каждое существо (за некоторым исключением) обладает возможностью совершать следующие действия: передвижение, взаимодействие (описание дальше), атака, защита и применение особых способностей (уникальных для каждого из существ). Как только все ходы завершаются, время суток продвигается вперёд и происходит вереница условных событий, зависящих от множества факторов. Как только шкала времени суток доходит до отметки “ночь”, наступает ночь и силы проклятья возрастают, а монстры выходят на охоту. Ночь длится меньше чем день, однако люди в ночи уязвимы, а чудовища гораздо сильнее, что делает битвы и исследование существенно сложнее.

Примеры ключевых элементов:

Пример персонажа: “Аристократ”

Описание: Молодой представитель аристократии, проигравший большую часть своего состояния, вложил оставшиеся деньги в крайне рискованное предприятие по борьбе с паранормальным в надежде вернуть былую славу (не осознавая, какие ужасы его ждут на самом деле).

Особенности: Экипировка среднего качества, наличие огнестрельного оружия, тугой кошель с монетами, “аристократические замашки” (рассудок повышается при совершении “аристократичных” действий и падает при совершении “плебейских”) и непомерное эго (старается забирать всю славу себе, даже если это идёт на вред общему делу).

Особые способности (пример): “Бравада” - убеждает себя в том, что ему всё ни по чём; даёт бонус к рассудку и защиту от его повреждения на несколько ходов, однако все поглощённые повреждения рассудка будут нанесены по окончанию действия эффекта в двойном объёме.

Пример личной цели (для аристократа):

“Стать лучшим борцом со злом”

Задача: Выполнить наибольшее (среди игроков) количество действий по борьбе с проклятьем и монстрами. (Например: убить больше всех чудовищ, очистить больше всего предметов и т.д.)

Пример проклятья: “Ликантропия”

Описание: Проклятье, вынуждающее подверженных (далее проклятые) изменять своё обличье при свете луны (ночью). Проклятые становятся безобразной помесью человека и зверя (волка), с огромными когтями. В момент, когда проклятье активно, проклятые теряют рассудок и отдаются жажде крови, набрасываясь на ближайшее существо, не являющееся другим волкоподобным. Убив жертву, проклятые всегда съедают её сердце. Укус проклятого также проклинает ликантропией, чей эффект проявится в заражённом на следующую ночь.

Источник: Тотем или чудовище. 1. Зачарованный тотем поражает пролившего на него свою кровь проклятьем. Такое проклятье (как и распространённое проклятым) снимается уничтожением тотема. 2. Чудовище, именуемое “волколаком”, может являться источником проклятья, кусая, но не убивая, оно “награждает” человека ликантропией. Такое проклятье снимается либо излечением волколака, либо его убийством.

Средства борьбы: Серебро (способно ранить и отравить проклятых), огонь (замедляет и тормозит регенерацию проклятых), гниль (притупляет чутьё проклятых), громкие звуки (могут оглушить проклятых).