

Выжить, Разгадать, Спаси – для опыта

2019-04-11, автор QUADRA (перевёл Ottar)



Настольной ролевой игре в стиле научно-фантастических ужасов Mothership¹ присущ дух «**Выжить, Разгадать, Спаси: выбери одно**» (по моему опыту, это было немного больше похоже на "вычеркни одно", но я слишком добр к своим игрокам). Это значит, что игроки должны столкнуться с трудным выбором между выживанием в миссии, разгадыванием тайны или спасением жертв. Так почему бы не усилить этот принцип, применяя его к способу начисления опыта игрокам?

В действующих правилах персонажи просто получают по 10 очков опыта за игровую сессию. А давайте сделаем опыт смешанным: пусть персонаж будет получать опыт в сессии за счёт Выживания, Разгадок тайн и/или Спасения чьих-то жизней. В конце каждой игровой сессии Смотритель оценивает действия персонажей игроков и начисляет опыт следующим образом:

Выживание:	Разгадка:	Спасение:
Получите 5 опыта, если вы пережили игровую сессию.	Получите 5 опыта, если вы помогли разгадать тайну или получили значительные сведения о том, что происходит вокруг вас.	Получите 5 опыта, если вы помогли спасти одного или нескольких человек от ужасной участи.
Экипаж дополнительно получает +1.	Учёные и Андроиды получают +2.	Десант дополнительно получает +2.

Если ваш персонаж не выжил, не переживайте: используйте весь свой полученный опыт при создании нового персонажа!

(Это означает, например, что игрок с персонажем Учёный, которому придётся выбирать между Разгадкой тайны и Выживанием, на самом деле получит больше всего опыта, при выборе Разгадки, пусть и ценой собственной жизни. Такой выбор не стоит перед членами Экипажа, так как их дополнительный опыт идёт от Выживания. Так задумано специально – простым трудягам не достаточно платят, чтобы они стремились рисковать жизнью.)

¹ <http://mothershiprpg.com/>