

Гипермания

Настольная Ролевая Игра про перестрелки в стиле “апокалиптический вирд сай фай вестернпанк”

*Смотри! Смерть там воздвигла трон,
Где странный город погружен,
На дымном Западе, в свой сон.
Где добрый и злой, герой и злодей
Давно сошли в страну теней.*

Эдгар Аллан По
“Город на море”

*Посвящается самой красивой и лучшей девочке в
школе, моему фактическому соавтору, Елене С.*

Выжженная пустошь Ирреальности. В центре неё стоит Патроноград, город-цитадель, нагромождение монументальных конструкций из бетона, стекла и металла. Из сердца города растёт огромное электродревовидное центральное депо-вокзал. Отсюда ветвями расходятся во все стороны магнитокабели, пронизывая пустоши, по которым перемещаются монструозные биомеханические поезда - чудовища, питающиеся углём и кровью.

По слухам где-то за пределами града находится шахта, в которой до сих пор хранятся залежи древнего огнежелеза - материала, из которого и зародился огнестрельный прогресс. Теперь в это место, игнорируя опасности и здравый смысл, стекаются самые безумные и отчаянные маньяки с одной единственной целью - вынести всё, что можно, разбогатеть и прославиться.

НРИ-Кашевар “Зима 2025”

Тема: Предание

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать, орации.

Номинация #1: Авторская игра

Автор: Hellcar (Николай Колесников)

Во-первых, вы действительно маньяки и психи. Особенно если играете в это. Во-вторых, каждый из вас обладает особой силой психодрайва. В-третьих, мир практически лежит в руинах, вы никогда не видели ничего кроме Патронограда, диктатуры Великой Матери и пустошей. В-четвёртых, вы устали жить эту унылую и скучную жизнь, вы решили свершить что-то выдающееся. В-пятых, говорят, что в этом пустом умирающем мире ещё остались невероятные сокровища.

Ты готов, ковбой?

Первым делом мы должны выбрать характеристики и умения. Основных параметров у наших психо-ковбоев три:

Физика - это все физические умения организма, само тело, сила и ловкость. Прокачивай силу, будь самым огромным и брутальным сукиным сыном!

Разум - это то, что пока ещё пытается удержать тебя от безумия этого мира, твои умственные и ментальные способности, память. Это для всех тех, кто хочет быть умным стрелком.

Дух - сочетает силу воли, решимость, внутренние силы и энергию, на которой ты можешь сфокусироваться и выпустить её. От него зависит то, как ты применишь психосилы.

У тебя на момент создания есть 20 пунктов на приобретение параметров и атрибутов (особые черты, о них позже), все параметры изначально равны 2. Значения параметров от 2, очень низкое, до 12, что превосходно. Каждый пункт характеристики, а также каждый новый атрибут стоят по одному пункту развития. Выбирай мудро!

Основная механика заключается в броске двух игральных костей [2d6] против значения подходящего параметра - нужно выкинуть меньше. Два куба, три характеристики, всё просто.

<Если результат меньше значения характеристики, то действие успешно, персонаж прекрасно справился с задачей

>Если результат выше значения характеристики, то действие провалено, у персонажа ничего не получилось

В некоторых случаях ковбои могут получать *благосклонность* или *неприятие*. В этом случае при проверках делается бросок 3d6 и выбираются две кости с наилучшим или наихудшим результатом соответственно.

Пулевой экстаз

Если выпадает ровно целевое значение, например 9 при значении используемой характеристики 9, это называется *пулевой экстаз* - персонаж успешно выполняет действие, а также получит благосклонность на свою следующую проверку. Если пулевой экстаз сработает три и более раз за сессию, то персонаж получит 1 пункт кровожелеза (см. чуть ниже).

А теперь мы займёмся всеми **производными характеристиками**:

Атака - главная характеристика в бою, твоя точность, меткость, умение наносить удар, стальное хладнокровие, когда все нервы напряжены, а чувства обострены. Это сумма Физики, Разума и Духа, делённая на 3 $[(Физика+Разум+Дух)/3]$.

Защита - твоя способность держать удар, уклоняться от атак и даже пуль, парирование или перекат. Она меньше Атаки на 3 $[Атака-3]$.

У каждого психо-ковбоя есть 3 пункта святого пороха - это особая субстанция, питающая оружие. Такие своеобразные жетоны боезапаса. Пока у него остаётся хотя бы один, он имеет неограниченный боезапас. Когда святой порох иссякнет, у персонажа заканчивается весь боезапас. Жетоны можно тратить на:

- Автоматическое попадание по врагу
- Автоматическое уклонение от атаки
- Исцеление 1-2 ран

Святой порох можно получить за самые невероятные, безрассудные и рискованные действия.

Персонаж может выдержать 6 ран, после чего требуется проверка физики и смерть в случае провала.

При успешной вражеской атаке, если тебя всё таки подстрелили, бросается d6:

- ★ При 1 это лишь незначительная царапина, ты не получаешь рану
- ★ При 2-3 ты получаешь 1 рану
- ★ А при 4-6 это уже серьёзное ранение - сразу 2 раны

Да, перестрелки это очень весело, но травмоопасно.

Всё **оружие** у нас разделено на 4 категории:

Лёгкое (0) - это пистолеты, револьверы и всё подобное;

Среднее (0) - это различные винтовки и автоматы;

Дробовики (1) - ты понял, что это;

Тяжёлое/взрывчатка (2) - это ракетницы, огромные бластеры, всё в таком духе.

В скобках указаны модификаторы к урону (ранам). Среднее оружие имеет в два раза большую дистанцию. Дробовики работают только с близкого расстояния. Для тяжёлого/взрывчатки нужен специальный атрибут, умение им пользоваться.

Боевые сцены

Бой это продвинутая встречная проверка, один участник боя совершает проверку атаки, другой проверку защиты и так далее, пока кто-нибудь не пострадает. Сплошное веселье.

Боевой раунд длится 3 секунды. В раунд персонаж может переместиться в пределах 6 шагов (один шаг равен примерно двум метрам), либо совершить одно какое-либо действие.

В начале каждого раунда определяется инициатива для этого бросьте d6 для каждой из сражающихся сторон, и те, у кого значение инициативы выпало больше действуют в этом раунде первыми. Ведущий может разделить своих неигровых персонажей по группам и бросать инициативу отдельно для каждой из них.

Если одна из сторон неожиданно атакует другую, это считается засадой - захваченная врасплох сторона должна выиграть инициативу, в противном случае они пропускают ход полностью до следующего раунда.

В бою атакующий совершает проверку своей атаки с учётом всевозможных модификаторов, ситуативных бонусов и штрафов. Если результат меньше или равен значению - атака успешна. Наступает время защищаться.

Во время защиты, независимо от инициативы, можно пройти соответствующую проверку, чтобы избежать урон. Да, это не обязательно делать - обороняющийся может защититься от одной атаки в раунд без штрафов, попытка защититься от других атак, в том числе множественных, накладывает накопительный штраф: -2 к защите от второй атаки в раунд, -4 к третьей, -6 к четвёртой и так далее. Это показывает, что даже самый искусный воин может быть окружён и потерять своё преимущество. При успешной проверке защиты цель полностью избегает любого урона.

Использовать предмет, в том числе препарат, позволяющий восполнить ресурс, взаимодействовать с чем-то, например рычагом или сейфом,

сплести заклинание, использовать сверхсилу или использовать любые свои ресурсы - это всё действия.

Боевые манёвры.

Иногда в бою намного выгоднее не бить куда-нибудь, лишь бы нанести хоть какой-то урон, а сделать определённый манёвр или трюк. Попытка обезоружить, опрокинуть, толкнуть своего противника, сломать его оружие или элемент брони, сорвать с него украшение или предмет - это лишь часть примеров боевых манёвров. По сути это такая же атака, только нацеленная не на нанесение урона по здоровью противника, а на перехват инициативы в свои руки и получение преимущества. Бой - это война, а не спорт, здесь все средства хороши. Работают манёвры по тем же правилам - персонаж заявляет, что именно он хочет сделать, совершает проверку своей атаки, а противник делает проверку защиты.

Прочие эффекты.

Оглушение: персонаж должен пройти проверку Физики, иначе он не сможет совершать никаких действий 6 раундов.

Сбит с ног: персонаж должен пройти проверку Физики, иначе он упадёт (иногда с достаточно большой высоты). По лежащему противнику труднее попасть из дальнобойного оружия. Подняться на ноги это полноценное действие.

Бег: пробежать за раунд 6 шагов, плюс дополнительно количество шагов, равное половине Физики.

Атрибуты, наконец-то!

Атрибуты это все те самые умения, навыки, отличительные черты - всё то, что заметно выделяет психо-ковбоя. Каждый атрибут связан с одним из трёх основных параметров и влияют на них, для проверки мы совершаем бросок на этот параметр, модифицируя бонусами, если они есть. По сути, амиго, самая важная часть игры это именно атрибуты, именно их проверки мы и будем совершать большую часть игры.

В скобках указаны связанный параметр и требования.

Быстрый и мёртвый

(Физика 6+)

Ты невероятно ловок и быстр в обращении с огнестрелом, гибок со всем остальным. Ты получаешь бонус +1 к Физике, когда используешь ловкость и акробатику, а также +1 к атаке при стрельбе.

Тумстоун

(Физика 6+)

Пушки это хорошо, даже если кончится боезапас, ими всегда можно ударить по голове. Да, всегда хорошо крепко кого-нибудь избить, ты это знаешь. Ты получаешь бонус +1 к физике, когда используешь силу и силовые методы решения проблем, а также +1 к атаке в драке.

Железная хватка

(Физика 6+)

Твоё тело закалилось годами налётов, оно крепко и частенько тебя спасает он всего разрушительного. Ты получаешь бонус +2 к Физике против усталости, ядов, всего воздействующего на организм.

Мертвец

(Дух 6+)

Этот атрибут позволяет тебе настроиться на пульс и волну этого мира, чувствовать его, голос, находить всё необычное, странное и буквально ощущать нечто, наподобие сильной интуиции, нечто, что показывает тебе то, что происходит и скоро произойдёт.

Предложение

(Разум 6+)

Ты любишь говорить и договариваться с людьми о разном, зачастую беззастенчиво им лгать, убеждать в чём-либо. Также это научило тебя распознавать ложь и истинные мотивы людей.

Смерть скачет на коне

(Физика 6+)

Мотоскакун - это вся твоя жизнь, ты на них едешь лучше всех, прекрасно разбираешься в них, ремонтируешь, живёшь в гараже. Ты получаешь бонус +2 к Физике, когда пытаешься совершить трюк на мотоскакунах.

Экспериментальные суперсилы и психодрайв.

Психодрайв это особая сила, которую способны испускать настоящие психо-ковбой и вестернпанки. Они работают по принципу атрибутов, но связаны с параметром Дух - персонаж хочет добиться определённого эффекта и проявления силы, пройдите проверку Духа, в случае успеха эффект проявляется, при провале наносится 1 рана.

[Представленные силы взяты из другой моей игры и будут доделаны-переделаны. Атрибуты будут добавлены]

Психомания

Смотрел Кэрри или читал комиксы? Вот психокинез это и есть та самая сила дистанционных манипуляций с любыми предметами материального. Телекинез. А ещё и телепатия, то есть чтение мыслей, внушение своих собственных в чужой разум, предвидение. В общем это всё то, на что способен твой мозг и разум.

Криосёрф

Ты большой любитель холода, снега и льда. Ты способен генерировать это всё, создавая любые эффекты льда и хлада. Твой излюбленный манёвр - перемещаться по сотканным из свежего льда дорожкам. Всё, связанное с заморозкой это твоя стихия.

Рок-н-стоп

Ты камень, настоящий кремь. Ты можешь использовать все силы самой земли, манипулировать чистейшей породой, призывать себе в помощь всё то, что произрастает из земли.

Овервейв

Твоя душа - это нескончаемый поток, подобный океанской волне. Ты повелитель воды во всех её состояниях, мастер водного мира. Твоя магия исходит от древнего Хаоса, первобытной бурлящей стихии.

Электронойз

Ты повелитель бурь, штормов и электричества. Это самое крутое, что только можно представить. Ты способен на многое, в том числе ионизировать металлы и управлять ими, генерировать сильнейшие электромагнитные поля и устраивать сокрушительные катастрофы. Попробуй управлять электрохимией человеческого организма, говорят это круто.

Ретропанк

Твоя магия заключается в бесконечной ностальгии и управлении ею. Ты превосходно чувствуешь поток времени и способен взаимодействовать с ним, как с очередной стихийной силой. Время для тебя лишь инструмент.

Джаз-бласт

Огонь, пламя, пожар, дикая необузданная энергия - это твоя родная стихия, твоя сущность. Ты можешь управлять огнём и взрывами, пламенем - ты буквально разгораешься и излучаешь энергию во вне.

Дримкор

Твоя стихия - безмятежность и покой. Ты способен отыскать укрытие от всех невзгод этого мира, создать свою комфортную зону покоя и спокойствия. С его помощью можно излечить 1 рану.

Развитие и опыт

В конце каждой игровой сессии Ведущий должен выдать каждому участнику от 1 до 3 пунктов *кровожелеза*, которые можно использовать для развития своего персонажа:

- ★ За 1 пункт можно приобрести новый Атрибут или Способность
- ★ За 1 пункт можно получить 1 жетон боезапаса
- ★ За 3 пункта можно повысить свой параметр на 1

Все пункты, полученные после сессии, сохраняются и их можно и нужно копить.

Пункты *кровожелеза* можно получить лишь одним способом:

Каждый игрок, что активно себя проявлял на игре, взаимодействовал с персонажами других игроков и ведущего, отыгрывал роль и общался, получает 1 пункт.

Каждый игрок, что активно стремился исследовать окружение, локации, постоянно интересовался данными, событиями, искал необычных существ и новые места, и хотел изучить их, получает 1 пункт.

Каждый игрок, что активно использовал весь потенциал своего персонажа, грамотно использовал его умения, ресурсы, слабые и сильные стороны, как свои, так и противников, кто придерживался стратегии и тактики и внёс свой вклад в опасной ситуации, получает 1 пункт.