

ДЛИННАЯ НОЧЬ

ОБ ИГРЕ

Длинная ночь - это небольшая настольная ролевая игра в стили выживания, рассчитанная на одну игровую сессию. Основная цель данной игры пережить длинную ночь и не уснуть, если же игрок уснёт то он перевоплотится в демона. Система правил уникальна.

ОПИСАНИЕ МИРА

Мир длинной ночи не сильно отличается от нашего. Самое основное отличие это то что раз в 15-20 лет происходит длинная ночь, когда на землю опускается густой пурпурный туман и любой кто уснет в эту ночь превратиться в демона. Длинная ночь может длиться от двух до семи дней. В это время на улицах становится крайне опасно, люди превращаются в демонов, по всюду рыщет инквизиция, которая сжигает любого, кто по их мнению может перевоплотиться. Так же не стоит забывать и о мародёрах, которые пользуются моментом, чтобы грабить и убивать ради наживы.

Игра начинается в день, когда мир опутывает туман и начинается длинная ночь. Временной промежуток, когда происходит длинная ночь игроки могут выбрать сами, как и место действия приключения. Будь это восточная Европа девяностых или времена древних шумеров или может быть это Япония эпохи Мэйдзи.

Неважно какое время и место, но везде и всегда в этой вселенной существует инквизиция. Эти люди носят красно-белые одежды, закрывают своё лицо и вооружены самым передовым оружием данного времени. Они хорошо знают демонов и как с ними бороться. Во время длинной ночи они и есть закон, поэтому могут творить все что угодно, убивать любого, кто покажется им опасным. Иногда инквизицию стоит бояться больше чем самих демонов.

После того как человек уснет, он превращается в демона. В зависимости от того какой из семи грехов в личности преобладает в такого демона он и перевоплотится. В разделе «Описание демонов» описаны все виды демонов со своими особенностями.

Самым ценным во время длинной ночи является все что помогает не спать, будь то кофе или стимулирующий наркотик.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ

Для создания игровой сессии надо решить с игроками в каком антураже им интересней играть. Для этого задайте им ряд вопросов:

Какой сейчас год? На территории какой страны происходят события? Вы начинаете в городе или за городом? Какое сейчас время года?

Далее создание мира сужается до конкретного места, где начинают свой путь игроки. Так же на этом этапе можно определить взаимоотношения между игроками. Вопросы могут быть такого характера:

Где конкретно вы сейчас находитесь? Что это за здание или может быть это открытая местность? Вы были знакомы до этого или ваши пути пересеклись случайно? Может быть вы семья или друзья?

Последняя фаза создание мира это тайный бросок ведущим кубика d6. Данный кубик определяет количество дней в течении которых продлится «долгая ночь» и знает это число только ведущий.

! Так как любая игровая серия начинается ночью, то отчет дней происходит через 6 игровых часов после начала игры, а заканчивается на утро после отчета всех дней выпавших на кубике.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

(Шаг 1)

Придумай себе имя исходя из условий игрового мира, который вы придумали вместе с ведущим. Обрати внимание на год, страну и другие факторы.

(Шаг 2)

Определи четыре навыка в которых твой персонаж преуспел и закрась кружки напротив выбранных навыков в листе персонажа. Чтобы выбрать навык случайно, кинь два кубика d6 по очереди используя табличку.

(1) Физические навыки

(1-2) Ловкость

(3-4) Сила

(5-6) Скрытность

(2) Физические навыки

(1-2) Ближний бой

(3-4) Дальний бой

(5-6) Рукопашный бой

(3) Физические навыки

(1-2) Медицина

(3-4) Механика

(5-6) Управление

(4) Интеллектуальные навыки

(1-2) Запугивание

(3-4) Обман

(5-6) Красноречие

(5) Интеллектуальные навыки

- (1-2) Внимательность
- (3-4) Эмпатия
- (5-6) Деманология

- (6) Демонические навыки
- (1) Чтение мыслей
- (2) Телекинез
- (3) Предсказание будущего
- (4) Выход из тела
- (5) Гипноз
- (6) Дурной глаз

! Демонический навык у персонажа может быть только один и не более. Так же учти, что имея этот навык тебе надо опасаться инквизиторов. Твоя кровь становится фиолетового цвета при нагревании, инквизиторы могут взять её на проверку. Обнаружив у тебя демоническую кровь они ликвидируют тебя на месте. Если персонаж с демонической кровью превратится в демона, то он будет в разы сильнее и опаснее, чем обычный перерожденный.

(Шаг 3)

Опираясь на выбранные навыки придумай себе профессию, а так же один предмет с которым ты начинаешь игру. Это предмет не даёт тебе никаких бонусов, но может помочь с использованием твоих навыков или повлиять на историю в дальнейшем.

При выбранном навыке «вождение» ты можешь выбрать предмет - ключи от машины или при выбранном навыке «дальний бой» - пистолет. Навык «обман» может дать тебе «поддельные документы», а навык «внимательность» фонарик. Все эти предметы могут помочь тебе в твоём дальнейшем приключении.

(Шаг 4)

Выбери себе один из 7-ми смертных грехов, который преобладает в твоём персонаже. Данный выбор не только влияет на отыгрыш, но и на демона в которого твой персонаж переродишься, если ты уснешь.

Грехи: Гордость, зависть, чревоугодие, блуд, гнев, алчность, уныние.

НАВЫКИ И ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ.

Ниже будут описаны существующие навыки всех трех подгрупп: физические навыки, интеллектуальные навыки, демонические навыки.

Физические навыки:

Ловкость - этот навык используется в акробатики, прыжках или, для того чтобы карабкаться по вертикальным поверхностям.

Сила - данный навык может пригодиться, чтобы поднять или передвинуть что-то тяжелое. Сломать, согнуть предмет или например выбить дверь.

Скрытность - навык нужен для скрытного передвижения, а так же даёт возможность затаиться или спрятаться.

Ближний бой - умение использовать оружия ближнего боя. Будь то дубинка, меч или монтировка.

Дальний бой - умение использовать оружия дальнего боя. Будь то пистолет, огнемет или лук.

Рукопашный бой - умение драться без использования оружия, голыми кулаками.

Медицина - способность излечивать раны, болезни и отравления, а так же лечить физические травмы раненых союзников.

Механика - позволяет чинить сломанные механизмы, заставлять технику работать так как тебе нужно, а так же изготавливать различное оружие (но не высокотехнологичное оружие)

Управление - навык позволяющий управлять различными видами транспорта будь то лошадь или машина.

Интеллектуальные навыки:

Запугивание - ты мастер угроз, что позволяет тебе более эффективно запугивать других людей.

Обман - ты хитер и расчетлив. Тебе намного проще обманывать других людей.

Красноречие - искусство убеждать и торговаться.

Внимательность - помогает обыскивать местность в поисках полезных вещей, а так же замечать то что не доступно игрокам на первый взгляд.

Эмпатия - навык помогающий чувствовать других людей и их эмоции. Например, тебе намного проще понять когда тебе врут или что-то от тебя скрывают. Также данный навык помогает лечить метальные травмы.

Деманология - навык который отвечает за знания демонов, их видов, их повадок и слабых мест.

Демонические навыки:

Чтение мыслей - навык который помогает прочесть мысли другого персонажа.

Телекинез - навык, позволяющий передвинуть, притянуть или толкнуть небольшой предмет весом не более 3 килограмм.

Предсказание будущего - навык позволяющий узнать будущее другого персонажа. Механика осуществляется так - Игрок задаёт вопрос ведущему, например: Что будет со Смитом, если он пойдёт на старую фабрику? При успешной проверки навыка ведущий вас точный ответ, которого он будет передерживаться по ходу игры.

Выход из тела - навык позволяющий игроку выйти из тела и путешествовать бестелесным духом в течении пары минут. Бестелесный дух может проходить через стены, но пока игрок находится в данном состоянии, его физическое тело беззащитно и не может шевелиться.

Гипноз - навык позволяющий внушить одному выбранному персонажу свою мысль.

Дурной глаз - навык позволяющий наложить на другого персонажа проклятье. Данный персонаж проживет не больше суток, постепенно умирая от неизвестной болезни.

СИСТЕМА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАВЫКОВ

Каждый игрок может попытаться пройти проверку любого физического или интеллектуального навыка из имеющегося списка. Если у него не изучен данный навык он кидает 3 кубика d6, если навык изучен, то 4 кубика d6. Чтобы пройти проверку навыка надо, чтобы на кубиках выпала хотя бы одна пара одинаковых чисел.

Так к примеру если персонаж хочет использовать навык Скрытность, который у него изучен, он кидает 4 кубика d6 на которых выпадают значения: 4,2,4,6. Два кубика с одинаковым значением обозначают успех. В случае если бы на кубиках выпало значение: 4,2,3,6 - был бы провал. Провал всегда несет за собой некий негативный опыт или осложнения для игрока.

Так же бывают и другие виды успеха, рассмотрим все варианты ниже:

Совпадения чисел на двух кубиках - успех

Совпадения чисел на трёх кубиках - супер успех.

Супер успех отличается от обычного тем, что он не заполняет шкалу усталости. Так же супер успех позволяет нанести более мощный удар во время боя.

! Демонические навыки нельзя применять если они у тебя не изучены, а чтобы их применить ты проходишь проверку с помощью трёх, а не четырёх кубиков.

СИСТЕМА УСТАЛОСТИ

Каждая проверка навыка персонажа заполняет один пункт усталости в шкале «усталость». Всего в шкале усталости 10 ячеек. Когда эта шкала заполняется, персонаж начинает засыпать и больше не может активно действовать.

Персонаж засыпает и перерождается в демона при первой же предоставившейся возможности после заполнения шкалы, этот момент выбирает ведущий. Пока персонаж не переродился его можно отпить кофе или применить любой другой стимулятор, чтобы вывести его из состояния сонливости.

БОЙ

В бою ходят первыми те персонажи у которых больше инициатива. Инициатива определяется количеством изученных физических навыков персонажа. То-есть максимальное значение инициативы 4, а минимальное значение 0. Если количество навыков у персонажей одинаковое, то они кидают кубик, чтобы определить очередность хода.

! Ведущий сам выбирает какой инициативой обладает персонаж или демон, которого он отыгрывает.

Бои в «длинной ночи» очень быстрые и простые. Каждое попадание по игроку даёт ему травму, а второе попадание убивает. Так же дела обстоят и с противниками. Ведущий сам определяет нанесли ли его персонажу травму или убили. Некоторые демоны могут получить больше 1 травмы.

! Супер успех при использовании физического навыка боя наносит сразу 2 травмы или мгновенную смерть.

ТРАВМЫ, СМЕРТЬ И ЛЕЧЕНИЕ.

Существуют два вида травм: *ментальные и физические.*

Ментальные травмы получает персонаж против которого успешно применили интеллектуальный навык. Если игрок получает вторую ментальную травму, то его шкала усталости полностью заполняется.

Физические травмы получает персонаж против которого успешно применили физический навык. Если игрок получает вторую физическую травму, то персонаж умирает.

Ментальная травма убирает один кубик к использованию всех интеллектуальных навыков. Физическая травма убирает один кубик к использованию всех физических навыков.

Название травмы придумывает ведущий вместе с игроками. Название никак не влияет на механику игры, но может улучшить отыгрыш игроков. Например: *Игрок получивший физическую травму - перелом ноги, будет хромать и жаловаться на своё состояние здоровья. Игрок получивший ментальную травму - испуг, будет всего бояться и быть более осторожным.*

После того как игрок получил травму, любой другой может попробовать его вылечить и избавить от травмы. Попытка для этого всего одна.

Навык эмпатия может излечить ментальную травму. Навык медицина может излечить физический навык.

ПРЕДМЕТЫ

Важную роль в игре имеют различные бодрящие напитки и препараты. Так например КОФЕ поможет восстановить вам 1 пункта усталости или кокаин, который поможет восстановить 2 пункта усталости. Ведущий сам определяет насколько это сильный стимулятор и сколько пунктов усталости он восстанавливает, но с расчетом что не больше 3 пунктов.

Обычные предметы не дают никаких бонусов к игровой механики, но могут помочь в прохождении приключения или использования навыков.

Например: *навык ближнего боя или дальнего боя невозможно использовать без оружия данной категории. А машину нельзя завести без ключей, если ты конечно не обладаешь навыком механика и не попробуешь вскрыть коробку, чтобы завести с проводов.*

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Ведения приключения для игры «Длинная ночь» не требует серьезной подготовки. Главное наметить ряд событий, которые могут произойти с игроками и грамотно вставлять их в нужное место. Ниже будут приведены примеры таких событий.

Случайные события:

- 1) Инквизиторы сжигают дом. Из дома слышны крики горящих заживо людей, им ещё можно помочь.
- 2) Демон рогоносец незаметно хватает самого слабого игрока и пытается утащить персонажа в своё темное логово зажав ему рот.
- 3) Игроки заходят в здание, которое полностью захвачено древо-демонами. Корни опутывают двери и теперь из здания непросто будет выбраться.
- 4) Вооруженные мародёры замечают игроков в тихом месте. Они считают что у игроков есть что-то ценное.
- 5) Муравьиный демон начинает охоту за одним из игроков, в ком течет кровь демонов. Он может преследовать игрока на протяжении всей игровой сессии.
- 6) К игрокам выходит женщина, которая просит помощи, её муж переродился в доме, где находится её маленький ребенок.
- 7) Игроков настигают инквизиторы и начинают проверять если в партии люди с демонической кровью.
- 8) Вы встречаете человека, он предлагает купить препараты, которые восстанавливают шкалу усталости. Если игроки согласятся на сделку, то человек отведёт их логово преступников. Преступники попытаются ограбить игроков.
- 9) Сильно холодает (начинается ливень), игрокам надо найти укрытие где можно переждать непогоду. В противном случае их шкала усталость начнет заполняться по 1 пункту в час.
- 10) Игроки видят, как демон потрошитель уничтожает небольшую группу инквизиторов. После он переключится на игроков.

Постарайтесь, чтобы игроки сами выбирали что они будут делать и куда идти, чтобы пережить «Длинную ночь». Пусть они сами создают основу приключения. Задача же ведущего встраивать в приключения перипетии и осложнять жизнь игрокам. Для этого ведущий может прибегать к таким ухищрениям, как начислять усталость за непогоду или за стрессовые условия в которых находятся игроки.

Так как игра рассчитана на одну игровую сессию не бойтесь быть жестоким ведущим. Для драматургии можно убивать персонажей игроков или вынуждать их тратить свои силы, чтобы они переродились. Лучше это делать ближе к финалу - это добавит динамики и эмоций.

ОПИСАНИЕ ДЕМОНОВ

Крылатый демон (Гордость)

Описание: Кожа перевоплощенного темнеет, что придаёт ему маскировку в ночном небе. Глаза сильно увеличиваются в размере, а на руках вырастают перепончатые крылья с помощью которых демон может парить по небу.

Поведение: агрессивное ко всем живым субъектам.

Навыки: Умеет летать. Когда демон находится в полете по нему можно попасть только из дальнобойного оружия. Отлично видит в полной темноте.

Жизни: выдерживает одну травму, потом смерть.

Инициатива: 4

Слабые места: боится яркого света.

Змее-демон (Зависть)

Описание: Руки и ноги у перевоплощенного атрофируются, тело вытягивается и удлиняется. Кожа покрывается чешуёй и костяными наростами. Человеческие зубы сменяются клыками.

Навыки: Может ввести противника в гипноз, после чего тот получает сразу 3 пункта усталости.

Поведение: агрессивное только к тем кто находится на небольшом расстоянии от него.

Жизни: выдерживает две травмы, потом смерть

Инициатива: 1

Слабые места: медленный, от него легко убежать если игрок не травмированный.

Чрево-демон (Чревоугодие)

Описание: Тело перевоплощенного набухает и увеличивается в размерах, волосы выпадают. Вдоль тела вырастает зубастая пасть, которая в один укус может поглотить противника.

Навыки: Может заглотить противника полностью. Жертву можно вытащить вспоров живот у мертвого демона.

Поведение: агрессивное ко всем живым субъектам.

Жизни: выдерживает две травмы, потом смерть

Инициатива: 0

Слабые места: абсолютно глухой.

Демон рогоносец (Блуд)

Описание: Тело перевоплощенного усыхает, на коже появляется грубая шерсть. На голове выпростают рога.

Навыки: Умеет затаиваться и неожиданно нападать на противника.

Поведение: Нападает только на одиночек. Не стремится убить, но пытается совершить насильственные действия сексуального характера. (Именно после таких нападений рождаются дети с демонической кровью. Эта кровь может проявиться через несколько поколений).

Жизни: смерть наступает после первого удара

Инициатива: 3

Слабые места: Пуглив, боится громких шумов.

Демон потрошитель (Гнев)

Описание: Руки перевоплощенного увеличиваются в длине, а на пальцах вырастают длинные когти. Коленные чашечки выгибаются в обратную сторону, что позволяет ему прыгать на большие расстояния.

Навыки: наносит две травмы с одного удара. Высоко и далеко прыгает.

Поведение: агрессивное ко всем живым субъектам.

Жизни: выдерживает одну травмы, потом смерть

Инициатива: 2

Слабые места: видит только движущиеся цели.

Муравьиный-демон (Алчность)

Описание: Тело перевоплощенного покрывается глубокими трещинами из которых вытекает мерзкая слизь. Муравьиный-демон может распадается на множество маленьких кусочков, которые похожи на насекомых и его почти невозможно убить.

Навыки: Так как тело перевоплощенного состоит из множества частей, он может пролезть в любую щель.

Поведение: агрессивное к людям в чьих жилах течет демоническая кровь.

Жизни: Его невозможно убить обычным оружием.

Инициатива: 1

Слабые места: Вода действует на демона как кислота, он её избегает.

Буквально пару литров воды может убить демона.

Древо-демон (Уныние)

Описание: Перевоплощенный пускает корни и начинает разрастаться в том месте, где уснул. Постепенно опутывая ближайшее пространство своими мясными корнями. Древо-демон не может двигаться, но его корни очень опасны и пытаются схватить любое живое существо до которого дотянутся.

Навыки: Может опутать игрока, после чего тот не сможет двигаться и будет повышать шкалу своей усталости на 1 пункт каждые пару минут.

Поведение: агрессивное ко всем живым субъектам.

Жизни: выдерживает три травмы, потом смерть

Инициатива: 0

Слабые места: Огонь. Демон легко воспламеняется.