

Город тьмы

Игра.

Тема Метаморфоза

Ключевые слова: сон, руины, кофе

Проект вдохновлен различными хоррор-играми. Полагаю, больше всего серией Silent Hill. Отсюда и сеттинг, разрушенный город, наполненный непонятными существами, потеря памяти героями, и главная цель в виде сбора своей потерянной души. Основной идеей является концепция “обратной стороны”, когда к каждому игроку привязывается один из противников, который качается и получает бонусы одновременно со своим персонажем.

О концепции мира

Здесь город тьмы, где света нет,
Чей не застанет век рассвет,
Где нет надежды, нет мечты,
Где лишь владенья тишины.

В начале приключения герои просыпаются на берегу, под неестественно темными небесами. Они не помнят ни как здесь оказались, ни собственно кто они такие. Всё что у них есть, это их собственное имя, и чувство “неуютности”, подтягивающее их к действиям. Впереди они видят руины города, которые кажутся им смутно знакомыми. Возможно, во время путешествия они будут узнавать улицы, или дома. Однако, город не так заброшен, как кажется на первый взгляд. Тут вполне можно наткнуться на странных существ, что некогда сами были пленниками этого города, и не смогли выбраться. Однако, куда неприятнее, что за каждым из персонажей ведет охоту его собственная тень, и каждый миг слабости вполне может оказаться последним, ведь там, где игрок что то теряет, тень обретает и становится сильнее. Цель же проста как никогда. Выбраться, собрав все **осколки души** персонажа, и тем самым вновь запереть внутреннюю тьму в себе.

Создание персонажа

Перед созданием персонажа, игрок кидает 8 кубов D10, и распределяет полученные результаты между семью основными характеристиками:

Сила - Используется для проверок на подъем тяжестей, выбивание дверей, и в любых других случаях, когда нужны чисто физические параметры.

Ловкость - Используется для проверок на преодоление препятствий, уворотов, и других подобных ситуациях.

Выносливость - Используется для проверок при продолжительных действиях, например бег, или затянувшийся бой.

Скорость - Параметр отвечающий за бег и скорость реакции.

Наблюдательность - Позволяет заметить странные закономерности, или услышать необычные звуки, в результате чего не оказаться застигнутым врасплох.

Разум - Умение персонажа мыслить здраво в самых странных ситуациях. Основная характеристика в тестах при различных наваждениях и галлюцинациях.

Сознание - Показывает состояние бодрости, и общего здравомыслия персонажа.

Служит не столько для тестов, сколько как расходимый параметр.

Персонаж всегда имеет одно оружие с **силой**: пользователь -2, и 1 ед. урона, 3 жизни, а также может двигаться на 4 клетки.

После распределения характеристик, игрок может выбрать один из предметов, который окажется у него на старте. В этом разделе представлен лишь список предметов доступных для выбора, а их свойства указаны в разделе “Предметы”.

Доступные предметы: сломанные часы, памятный предмет, растворимый кофе, карманный нож, семя бездны.

Когда персонаж готов, составляется профиль связанной с ним тени-охотника.

Основные характеристики тени равны основным характеристикам персонажа.

Тень всегда имеет одно оружие с **силой** 8. Если это оружие попадает, то цель проходит проверку **разума** по сложности 10, и в случае провала получает 1 ед. урона.

Тень, имеет **стойкость** равную 16, а также может двигаться на 5 клеток.

Дальше, исходя из наибольшей своей основной характеристики, тень получает начальную форму. Если есть несколько характеристик имеют одинаковое значение и являются наибольшими, игрок может решить какую начальную форму получит тень. (Более подробно о формах в разделе **Тени**)

Сила - Тень получает оружие с параметром **силы**: пользователь, и 1 ед. урона.

Ловкость - Все персонажи рядом с тенью получают 1 усталости, если пытаются совершать движение.

Выносливость - В начале каждой активации, тень восстанавливает 1 нанесенную ей рану.

Скорость - Тень способна проходить через препятствия.

Наблюдательность - Тень уменьшает штраф расстояния для поиска жертвы на 2 клетки (10 метров).

Разум - Если базовое оружие тени наносит урон, цель получает штраф ко всем проверкам -1.

Сознание - Дальность атаки базового оружия тени +10 метров.

Основные правила

Вся игра строится на прохождении тестов характеристик. Сложность каждого теста определяется Мастером. Для прохождения необходимо бросить Д10, прибавить к полученному результату связанную с тестом характеристику, и получить результат выше чем заявленная Мастером сложность.

Бой

Бой начинается, когда партия встречает каких либо теней. Для боя, рекомендуется использовать разделенное на клетки поле, со схематичным изображением комнаты, в которой происходит сражение, для более простого восприятия происходящего.

Бой происходит по ходам. Ход разделен на две фазы - фаза игроков, и фаза теней. По умолчанию, фаза игроков идет первой, за исключением случаев, когда игроки попали в засаду. Во время своей фазы, игроки или тени могут активироваться в любом порядке по их усмотрению. За свою активацию, игроки могут совершить обычное движение - то есть пройти до 4 клеток, или 20 метров, а также специальные действия: атака, бег, взаимодействие с предметами или попытка спрятаться.

Перед применением специального действия, делается проверка **Выносливости** по сложности 6. Однако, из характеристики **Выносливости** для этого теста вычитается значение **Усталости**. После совершения специального действия, **Усталость** повышается на 1. Если проверка провалена, то специальное действие не выполняется. Каждые 5 единиц усталости снижают **сознание** персонажа на 1.

Атака - игрок совершает одну атаку, за каждое свое оружие, но не более двух. Для проверки успешного нанесения урона, делается проверка: силы оружия против стойкости тени. Оружие-предмет можно метать на расстояние. В этом случае, сила уменьшается на 1 за каждую клетку (5 метров) до цели.

Бег - игрок пытается пройти дополнительные клетки, или метры. Для этого, для этого, проводится тест Скорости. По умолчанию, сложность этого теста равна 6, но она увеличивается на 1 за каждую пройденную бегом клетку (или каждые 5 метров), а также на значение **усталости** персонажа. Если тест пройден, персонаж проходит 1 клетку (или 5 метров) и может совершать следующий тест, пока он не будет провален.

Взаимодействие с предметом происходит по тесту и со штрафами определенными Мастером.

Попытка спрятаться - персонаж маскируется, и старается не выдать свое местоположение. Действие хорошо подходит чтобы передохнуть. Если персонаж прячется, бросьте Д10, прибавьте **разум** персонажа, а также бонусы за местность по решению Мастера. Это значение будет использоваться как сложность для всех тестов на обнаружение тенями. Маскировка не прерывается, пока персонаж не совершит каких либо действий.

Если персонаж не совершал специальных действий, он снимает 1 усталость. Если персонаж не совершал никаких действий, он снимает 2 усталости.

В основном, тени активируются так же как и игроки в свою фазу. Однако, для них действует ряд особых правил:

Приоритеты

Тени в бою действуют исходя из своих приоритетов. Приоритеты определяются следующим образом.

Каждый персонаж находящийся в соседних с тенью клеткой получает +1 приоритет.

Каждый персонаж, атаковавший тень в прошлую свою активацию получает +1 приоритет.

Если рядом с тенью нет персонажей, +1 приоритет получает ближайшей, не спрятавшийся, к ней персонаж.

Тень охотник получает +1 приоритет по связанному с ней персонажу.

Персонаж с наивысшим приоритетом становится целью для тени. Если у нескольких персонажей приоритет одинаковый, то цель выбирается Мастером. Если у тени нет ни одного приоритета, то она двигается к месту нахождения последнего персонажа с наивысшим приоритетом. Во время своей активации, тень обязана двигаться и атаковать свою цель.

За обычное движение тень проходит количество клеток, равное своему значению **движение**, и не устает.

Специальные действия теней

Обнаружение - если в бою есть спрятавшиеся персонажи, тень может проводить специальное действие **обнаружения**, совершая проверку Внимательности со штрафом -1 за каждую клетку (5 метров) между тенью и целью. Сложность проверки равна результату, полученному при **попытке спрятаться** персонажа. Если хотя бы одна из теней проходит проверку, то персонаж теряет все бонусы маскировки.

Атака - работает как у игроков, с теми лишь исключениями, что тени не ограничены в количестве различных оружий которыми они могут атаковать, стойкость персонажей всегда равна 12.

Бег - тень пытается пройти дополнительные клетки, или метры. Для этого, проводится тест Скорости. По умолчанию, сложность этого теста равна 6, но она увеличивается на 1 за каждую пройденную бегом клетку (или каждые 5 метров). Если тест пройден, персонаж проходит 1 клетку (или 5 метров) и может совершать следующий тест, пока он не будет провален.

Взаимодействие с предметом происходит по тесту и со штрафами определенными Мастером.

Засады

Тени способны устраивать засады. В этом случае, тени появляются не сразу, а при срабатывании триггера (например вход в комнату), а фаза теней идет до фазы игроков.

Явление теней-охотников

Каждый раз, когда **сознание** персонажей уменьшается, совершайте проверку по нему со сложностью 6, и в случае провала, в игре появляется связанная с этим персонажем тень. Появление происходит около любой стены, и в пределах видимости от персонажа

цели, после чего немедленно начинается бой, как если бы игроки попали в засаду. Тень-охотники существуют ограниченное количество времени равное “времени существования”, по истечению которого они пропадают. Если, за время существования, тень-охотник убивает связанного персонажа, она немедленно получает одну метаморфозу. Если тень-охотник была убита, она не может появиться вновь, пока персонаж не уснет, и теряет все метаморфозы.

Сон

В городе тьмы, люди не испытывают естественных потребностей. Ни жажда, ни голод им не ведома. И лишь только сонливость продолжает глотать их изнутри.

Состояние сна наступает, когда **сознание** персонажа падает до нуля, или по собственному желанию игрока. В состоянии сна, персонаж не имеет приоритета для теней, и не может взаимодействовать с миром.

После того, как персонаж уснул, для него начинается отдельное задание, с четкими границами победы и поражения (например побег из разрушающейся комнаты). В случае его прохождения, связанная с игроком тень теряет одну метаморфозу. В случае провала, одна случайная метаморфоза на связанной с этим персонажем тенью закрепляется (смотри в разделе **тени**).

Если сон завершается победой, персонаж просыпается на том же месте где уснул. Если сон провален, то персонаж теряет сознание.

По окончании сна, персонаж полностью восстанавливает **сознание** независимо от исхода, а так же, в случае успешного прохождения сна, все потерянные раны.

Кофемашины

В процессе игры, в самых странных и неподходящих для этого местах, партии могут встречаться необычные, для этого города, машины, способные готовить кофе, и тем самым прогнать сонливость. Каждая машина имеет несколько зарядов, количество которых определяется Мастером исходя из размера группы и их необходимости. Тратя заряд, один персонаж немедленно восстанавливает всё сознание, и 1 рану.

Потеря сознания

Если у персонажа заканчиваются раны, или он проваливает испытание сна, он теряет сознание. Когда все персонажи теряют сознание, они немедленно приходят в себя на берегу, сохраняя все предметы, и добытые **осколки разума**.

Если хотя бы один персонаж остается в сознании, он может привести в чувства других персонажей, если рядом нет врагов, теряя по 1 ед. сознания за каждого восстановленного персонажа. Персонажи, потерявшие сознание после потери всех ран, восстанавливаются с 1 раной.

Осколки разума

Осколки разума - это предмет, который является наградой за прохождение испытаний. С бэковой точки зрения, осколки разум, это память персонажей о самых ярких моментах их жизни, выглядящие как яркие, стеклянные кристаллы. С точки зрения игромеханики, осколки разума позволяют персонажу развиваться. Персонажи чувствуют близость осколков, и потому неосознанно тянутся к ним. Когда игрок получает осколок разума, он может выбрать одно из улучшений. Ни одно из улучшений нельзя взять более одного раза. Улучшения взятые за осколки души не влияют на связанную с персонажем тень.

Список улучшений:

Личные качества - Позволяет повысить один из основных параметров персонажа на 2 (по разу для каждого параметра)

Живучесть - Позволяет повысить количество ран на 1.

Бегун - При совершении бега, первая клетка проходится без теста.

Боец - Позволяет перебрасывать тест на ближний бой.

Незаметный - Прибавляет 1 к тесту на маскировку.

От количества осколков разума зависит время существования теней-охотников - по 3 хода за каждый осколок разума, +5 ходов.

Тени

Обычные тени:

Блеклая тень

Сила - 4

Ловкость - 3

Выносливость - 5

Скорость - 2

Наблюдательность - 3

Стойкость - 12

Раны -3

Движение - 4

Имеет 2 оружия с **силой** 6, и 1 ед. урона.

Тени-змеи:

Тени с длинным змеиным хвостом вместо ног.

Сила - 3

Ловкость - 6

Выносливость - 5

Скорость - 5

Наблюдательность - 4

Стойкость - 12

Раны -3

Движение - 6

Имеет 2 оружия с **силой** 6, и 1 ед. урона.
При атаке, накладывает 1 усталости на тень.

Тени-охотники

Тени охотники - это особые сущности, рожденные из сознаний тех, кто попал в город тьмы.

Метаморфозы

Будучи тесно связанными с эмоциональным состоянием своего родителя, тени-охотники крайне переменчивы, и способны изменять свои физические свойства, буквально от одной, мимолетной мысли.

Метаморфозы, это особые улучшения, которые тень-охотник получает по ходу игры. Тень получает 1 метаморфозу каждый раз, когда связанный с ней персонаж теряет рану. Если не указано, какую именно метаморфозу получает тень, то она определяется случайно. Одновременно, на тени может быть лишь 1 метаморфоза одного вида..

Список метаморфоз.

- 1) Иглы истязателя - оружие с **силой** 4, и 2 ед. урона.
- 2) Косовидное оружие - оружие с **силой** 8, и 1 ед. урона
- 3) Щупальце - враги, рядом с этим персонажем, при попытке совершить движение, должен пройти тест на силу по сложности 10, и в случае провала получают 1 усталости. Если у персонажа несколько щупалец, то сложность повышается на +1 за каждое из них.
- 4) Чувство страха - тень получает бонус для обнаружения персонажей, равное отсутствующему у них **сознанию**, а так-же +1 за каждое другое такое улучшение у персонажа.
- 5) Кошмарный образ - когда этот персонаж атакует противника, он должен пройти тест на разум по сложности 10, и в случае провала теряет 1 **сознания**. Если у тени несколько кошмарных образов, то сложность повышается на +1 за каждое из них.
- 6) Когти - оружие с **силой** 6, и 1 ед. урона. Если это оружие успешно наносит урон, цель получает 1 усталости.
- 7) Поглощение - когда этот персонаж наносит урон, бросьте Д10, и на 9+ восстановите 1 рану. Если у персонажа несколько таких улучшений, прибавьте 1 к броску за каждое из них.
- 8) Твёрдый панцирь - +1 к стойкости
- 9) Регенеративный фактор - в начале активации бросьте Д10, и на 9+ восстановите 1 рану. Если у персонажа несколько таких улучшений, прибавьте 1 к броску за каждое из них.
- 10) Эволюция формы - повышает одну из своих характеристик на +1.

Когда происходит закрепление метаморфоз, одна из них убирается, и становится постоянной формой. Постоянные формы не могут быть убраны. Более того, нет ограничений на количество постоянных форм одного типа, и не мешают получить метаморфозу того же типа.

Дополнительные механики

Наваждения мира

Город тьмы постоянно пытается забраться в головы своих обитателей. Иллюзии могут возникать, когда персонажи только открывают новую комнату, получают сильные повреждения, просыпаясь ото сна, или в любых других случаях. В общем виде, наваждения отыгрываются как тест на **разум**, и в случае провала накладывают штраф на характеристики.

Локации

Набор различных локаций, и правил под них.

Берег. На берегу всё начинается. Он отделяет город, от бесконечного водного простора. По странному стечению обстоятельств, тени никогда не спускаются на песок.

Руины. Многоэтажки, с паруженными фасадами, петляющие, разбитые дороги, выбитые окна, вот что предстает перед взором тех, кто попал в город тьмы.

Выступающие камни, ямы и другие мелкие препятствия не дают спокойно бегать. Если при броске на бег выпадает 1, персонаж падает, получает 1 ед. урона, и не может продолжать действовать.

Подземный город. Землю под городом пронизывает сеть туннелей. На удивление, тут неплохо всё видно. Возможно потому, что света как такового, в городе нет как явления, и всё всегда в одинаковых серых тонах. Однако, что-то всё таки мешает зрению, а потому дальность обзора ограничена 10 клетками, или 50 метрами.

Супермаркет. Довольно странное зрелище, увидеть посреди серых разрушенных зданий новехонький магазин, с яркими вывесками. Он так и демонстрирует некую отчужденность от происходящего вокруг. В супермаркете нет теней, и всегда в наличии кофемашина с бесконечным количеством зарядов.

Преддверие бездны. В центре города находится огромная, бездонная яма. Никто толком не может сказать, что там, ведь стоит лишь подойти поближе, как голову тут же наполняет сонм голосов, а перед глазами начинают возникать странные картины. Чем ближе персонаж приближается к преддверию бездны, тем чаще он становится целью для наваждений мира. Движение в области около бездны вызывает постоянные тесты на разум, по сложности 14, и в случае провала, персонаж немедленно теряет сознание.

Океан. Любые попытки уплыть обречены на провал, ведь водные просторы ограничены. Однако, на воде могут находиться различные объекты. Сама вода безвредна, однако в ней живут крупные угри, которые убивают персонажей, если они пробудут в воде слишком долго.

Предметы

Сломанные часы - *Будь то севшие электронные часы, заржавевшие и вставшие карманные часы, или даже разбитые песочные, не важно. Суть одна, это прибор для*

определения времени, и он не работает. Когда персонаж проигрывает в своем сне, при наличии этого предмета, он может бросить Дб, и при значении 5+, связанная тень не закрепляет метаморфозу. Пока у персонажа есть Сломанные часы, его тень получает +3 хода существования.

Памятный предмет - *Фото, или другой предмет напоминающий о ком то важном. И пусть вспомнить о ком именно, и чем важен этот человек, не удастся, эта вещь всё одно согревает вам душу.* Персонаж с этим предметом получает 1 **осколок разума**.

Растворимый кофе - *Или любой другой напиток способный взбодрить.* Позволяет 1 раз перезагрузить кофемашину.

Карманный нож - *Холодное оружие, или средство самозащиты.* Является оружием с силой пользователя, и 1 ед. урона. Если персонаж убивает тень, бросьте куб Д10, и при выпадении значения 8+, связанная с персонажем тень получает метаморфозу: “Косовидное оружие”.

Семя бездны - *Четкое понимание, что даже если вы выберетесь из этого мира, вас ничего не ждет, дает почву для роста бездны. И как знать, что случится если он расцветет.* Персонаж всегда имеет -1 приоритет. Связанная с этим персонажем тень получает одну дополнительную метаморфозу, в момент получения этого предмета.

Игла боли - *Довольно крупная и ржавая игла, от одного вида которой становится не посебе.* Персонаж может применить этот предмет в любой момент. Если он это делает, то он немедленно восстанавливает все **сознание**, но теряет 1 рану. После применения иглы, связанная с персонажем тень получает метаморфозу: “Иглы истязателя”.

Перевязочные материалы - *Относительно чистые куски ткани, или другие вещи которыми можно остановить кровь.* При применении восстанавливают 1 рану.

Разбитое зеркало - *Целых зеркал в городе теней нет, а вот разбитых сколько угодно.* Может быть применено с дистанции не более 2 клеток (10 метров). Если персонаж применяет разбитое зеркало, то на месте предмета немедленно появляется связанная с ним тень. Это появление является исключением из правил, и персонажи не являются попавшими в засаду.

Маска теней - *Странная маска, подозрительно напоминающая лицо теней, и дающая необычные способности.* После применения маски, персонаж теряет 2 ед сознания, и немедленно получает одну, случайную закрепленную форму, за каждый **осколок разума**, от связанной с ним тенью. Если в результате надевания маски, сработает призыв тени-охотника, то связанная тень всегда появляется на месте персонажа, заменяя его, и получает +5 ходов существования, по завершении которых, персонаж возвращается обратно, и теряет сознание.