XCOM 2 Ролеплей

Что это такое и как это работает:

1) Это текстовая ролевая игра. Игра происходит путём словесного взаимодействия игроков, описывающих действия своих персонажей, и мастера (ОП), описывающего реалии окружающего мира и реакции NPC.

2) Для начала игры нужно придумать приемлемого в условиях оккупации планеты Земля персонажа, найти ему картинку, и заспавниться, описав появление в отряде сопротивления. Вкатный пост должен содержать описание вашего персонажа. Пояснение, как он оказался в отряде не обязательно, в конце концов сопротивление сейчас в упадке, нужны любые кадры. Фантазия в расе, поле, сексуальной ориентации и прочих нюансов остается на усмотрении игрока. \*\*Главное, прежде чем вкатываться – взять персонажа, максимально соответствующего сеттингу\*\*. Совершать, при этом, какие либо влияющие на окружение или других персонажей действия нельзя. Этот пост нужен для того, чтобы представить вашего персонажа ОПу и другим игрокам, а не для внезапного врыва в самую гущу событий.

3) Не имбоёбствуйте. Это игра не ради победы, а ради самой игры. Грубо говоря, пафосная и героическая смерть с целью спасения своих боевых товарищей/возлюбленной/планеты Земли/Аллаха поощряется Гмом и всеми другими, нежели унылые ваншоты крипов и спидрана игры.

4) Сеттинг — планета Земля после оккупации её Инопланетянами. В зависимости от начальных условий ваше текущее местоположение может меняться. Это может быть и европейские равнины, и глухие джунгли, и морозная тайга, и т.п. Из-за этого фактора могут накладываться определенные ограничения на геймплей. Подробнее – в первом Оп-посте.

5) Снабжение вашего отряда поставлено через жопу, поэтому вашей основной гриндовой единицей будет Опыт (экспа-экспулечка) и Снаряжение (выданное командиром/найденное в руинах/залутанное у противника). Начального Снаряжения нет, всё дополнительное пишите в своих игровых постах \*курсивом\*. ГМ обязан следить за Снаряжением игроков и может через него интерактивничать в определенных событиях. (например, рядовой Бетховен забирает из скелета какой-то амулет. В бою, выстрел от противника, который должен был бы дезинтегрировать рядового Бетховена, попадает по амулету и он испаряется, давая второй шанс рядовому)

6) Противники имеют чёткое разделение по здоровью, из известных на данный момент: Боец адвента (2 ХП); Сержант Адвента (3 ХП); Сектоид (4 ХП). По установленной информации Сержант Адвента наводит остальных бойцов на цель, Сектоид же способен на короткий промежуток времени взять под контроль. Информация по другим противникам либо будет даваться вместе с боевой задачей (если выполнено одно из стартовых условий), либо вам придется своей кровью нащупать у новой вражины её особенность.

7) Для роллов результатов атак, воровства, и прочих действий с неоднозначным исходом используется Д10. 1-5 — неудача, 6-8 успех, 9 — полный успех, 0 — критическая неудача, НПС наносит ответный удар + перезарядка \*\*спецабилки\*\*. У НПС роллы свои, как и использование спецприемов.

1-5 — Боец сопротивления промахнулся

6-8 — Боец сопротивления попал по бойцу Адвента (-1 хп у бойца Адвента)

9 — Боец сопротивления критически попал в бойца Адвента (-2 хп у бойца Адвента)

0 — Боец сопротивления замешкался и боец Адвента стреляет в ответ (-1хп игроку).
Обратите внимание, что в случае 0 противники \*\*всегда наносят минимальное количество повреждений и только один раз до обновления ходов.\*\* Это сделано для того, чтобы условная БМП врагов не перестреляла весь отряд израненных ополченцев в ответ на их неудачные роллы. За этой хаханикой боя следит ГМ, так что он имеет право прервать бой для одного из игроков, если в ответ персонаж был убит ответным огнем.

В небоевых ситуациях, таких как – поиск лута, использование трейтов и перков, взаимодействия с другими игроками используется система «чёт, нечет,ноль, дабл». Например:

Боец сопротивления ищет полезные материалы на свалке.

чет — нашел закрытую банку ананасов.

нечет – только мусор, ничего нужного

дабл – нашел целый схрон с аптеками (+1 аптечке себе и +1 аптечка кому-нибудь ещё/или тоже себе)

0 — порезался об битое стекло (минус мораль, уязвлена гордость)

8) Бой происходит пошагово, НЕ ходите несколько раз за ход. В ПвЕ сначала ходят игроки, а затем npc, если не заявлено обратного. Когда хп персонажа доходит до нуля, можно делать ролл на выживание, работает разово за задание. Если 6-9 / 0 - персонаж остаётся жив с одним хп (если имел место бой, то персонаж будет в бессознательном состоянии до конца боя), а если 1 / 2-5 - персонаж умирает.

9) В начале кампании \*\*все бойцы имеют класс Ополченец\*\* - 5хп, оружие наносит -1хп (-2 при крите) урона врагу, никакого дополнительного Снаряжения, начальный Опыт – 1 экспи. По мере выполнения боевых задач, обезвреживания ловушек, нахождения банки шпрот, убийства противника, лечения союзников и прочих действий (определяются Гмом) – вам начисляется экспа, которую \*\*после завершения миссии\*\* можно будет потратить на прокачку в базе.

После завершения задания, игроки могут использовать опыт, для выбора классов:

* Стрелок – тот, кто любит хорошо пострелять, но и не особо подставляться под ответный огонь. Имеет 5хп, вооружен винтовкой на 2(3) дамага, из Снаряжения – 1 наступательная граната на 4(5)дамага с небольшим радиусом. Специальная абилка – Рывок (дополнительное перемещение по полю боя)
* Штурмовик – ведет уверенный огонь по противнику. Имеет 5 хп, вооружен штурмовой винтовкой на 4(6) дамага, из снаряжения – 2 наступательные гранаты на 4(5)дамага. Специальная абилка – Надзор (овервотч), позволяющая вести ответный огонь по атакующему противнику в свою сторону/в сторону того, кого прикрывает
* Поддержка – дакки много не бывает, и этот солдат утверждает так же. Здоровье 5хп. Вооружен легким пулеметом на 2(3) дамага, из снаряжения – 1 Коробка с патронами, количество лент (сколько раз он может стрелять из основного оружия) зависит от текущего уровня +2 (например, Поддержка 1 лвл имеет 3 ленты с патронами). Специальная абилка – Сошки, прибавляющая +1 к точности броска, но полностью иммобилизующие солдата
* Защищник – технологии пришельцев послужат и человечеству, защищая его. Этот солдат не может похвастаться хорошим здоровьем (4хп), да и вооружен не очень сильно – 1(2) дамага. Его спецабилка – портативный барьерный проектор, способный сдерживать до 20 входящего урона любого высококинетического предмета. Барьер разворачивается на площади 3х3 метра и его оператор иммобилизован в этом радиусе. Щит можно свернуть по окончанию боя, но его целостность восстановить можно только на базе.
* Снипер – смертоносный боец с мощной винтовкой - 5(7) дамага. Для облегчения веса ничем не защищен - 3 хп, но всё равно обладает невысокой подвижностью. Из снаряжения доступна противопехотная мина-ля гушка, с хорошим радиусом поражения и уроном по малобронированным целям – 6 дамага. Спецабилка – точный выстрел: снайпер заряжает бронебойный патрон и наносит 10 дамага по обычным и 4 по бронированным противникам, с повышением шанса на попадание на +2. Только такие патроны – дефицит, поэтому их выдают по 1 штуке на миссию.
* Гранатометчик – Большие ВЖРЫВЫ – это стихия такого солдата. Имея чуть ниже хп чем рядовой штурмовик – 4хп, для самообороны вооружен любой скорострельной пулялкой на 1(2) дамага, в первую очередь полагается на свое снаряжение – 1 Гранатомет + 2 Гранаты. Взрыв гранаты наносит ошеломительные 9(11) дамага и контузит всех рядом на 1 ход (-1 к броску противника). Специабилкой гранатометчика является ???
* Разведчик – глаза и уши отряда. Этот солдат вооружен относительно средне - винтовка на 2(3) дамага, имеет 4 хп, из снаряжения доступен Бинокль и 1 дымовая граната. Спецабилка – Разведка (бросается ролл, на основе которого ГМ говорит, что Разведчик передает отряду, имеет кулдаун в 1 огневое боестолкновение с противником. Может работать в паре с Снайпером, давая тому шанс выстрелить по врагу, но к сожалению, это автоматически актвивирует фазу боя)
* Инженер-штурмовик – Повсюду взрывы и видна чья-то бронированная спина во всей симфонии разрушения? Этот солдат одет в самую прочную броню (6 хп), вооружен Дробовиком на ошеломительные 3(5) дамага на близкой дистанции. Из снаряжения ему доступны: мощная противотанковая мина 1 шт на 35 дмг, 2 оборонительные гранаты на 7(13) дамага с огромным радиусом разлета осколков, 1 одноразовый гранатомет на 8 дамага с малым радиусом поражения. Спецабилка - ???
* Медик – это парень не даст умереть никому. Ну, насколько ему хватит сил и аптечек. Вполне хорошо защищен (5 хп), вооружен полуавтоматической винтовкой на 2(3) дамага. Из снаряжения, самое важное – Медкит на 4 использования, способный вылечить на 1(4) хп, в зависимости от успешности броска. Спецабилка – укол морфина – может поднять на ноги критически раненого солдата и продолжить ему сражаться с 2 хп, используется единожды за миссию
* Диверсант - ???

10) Не игровые посты пишутся под спойлером.

11) Имейте терпение. Посты могут писаться относительно долго. Тем не менее, в случае чего не стесняйтесь намекать ОПу, чтобы он вам ответил, а то он может забыть/не заметить/етц.