

Ядро системы

Основа любых бросков — бросок 2d6 и суммирование значений кубиков.

Если есть навык, могущий помочь в ситуации, добавь к 2d6, n кубиков, где n — значение навыка. Все значения кубиков надо просуммировать.

Бонусы добавляют кубики к дайспулу, штрафы отнимают.

Когда требуется распределить внимание или силы на несколько одновременных задач, дайспул разбивается по числу действий (0 кубиков оставить нельзя). Каждое дополнительное действие уменьшает общий дайспул на единицу.

Действие считается успешным, когда сумма на дайспуле превышает целевое число (ЦЧ).

ЦЧ по умолчанию равно 6, обозначается как **БС**.

ЦЧ для задач повышенной сложности выражено дайспулом ($nd6 + БС$). Обозначается как **ДС**.

В конфликтах кто откидался на большее значение, тот и победил.

Когда разница между оппозиционными бросками превышает значение самого большого куба в дайспуле победителя, ему засчитывают дополнительный успех, по одному за каждый куб, поглощенный разницей. Дополнительные успехи позволяют:

- Изменить величину разбросов атаки;
- Сократить время выполнения задачи;
- Понять принцип работы ловушки;
- Засчитать дополнительные попадания.

Бои

Сначала участники боя определяют, что они делают и как реагируют на действия друг друга. Этот этап может завершиться в несколько итераций.

Затем герои распределяют между действиями дайспулы, которые реализуются в следующем порядке:

1. Сперва атакуют стрелки, метатели и волшебники, колдующие мгновенные заклинания.

2. Затем атакуют бойцы ближнего боя, если они держат цель на дистанции своего оружия, а также колдуны, творящие заклинания в одно действие.
3. Затем персонажи переключаются и откидывают небоевые задачи, в том числе требующие перемещения и одноходовые заклинания.
4. Самыми последними действуют застигнутые врасплох в этом раунде. Их защиты равны БС и они не могут вкладывать в них кубики.

Защиты откидываются на каждом этапе отдельно.

Маневры

Описания маневров составлены, исходя из предположения об их успешности.



1. Брось свое умение колдовать против сложности целевого заклинания;
2. Эффект заклинания возникает сразу же;
3. В зависимости от успешности могут случиться малефиции, см. стр. 43 книги правил.



1. Выбери негативный фактор (состояние) и определи его целевую сложность;
2. Брось умение сосредоточения (фокусировки) против этой сложности;
3. До конца сцены можно игнорировать все эффекты состояния (при этом оно сохраняет свой слот и как следствие может ухудшиться).



1. Брось свое умение угроз, запугиваний, оскорблений и сравни результат с дайспулом выдержки (психической устойчивости) оппонента
2. Душевное здоровье жертвы получает вред, равный вашей Э.



1. Наметь целевую часть тела, чем она меньше, тем сложнее в нее попасть (штраф определяется по разнице габаритов);
2. Сделай атаку, сравни с дайспулом защиты оппонента;
3. Урон сравнивается с броней в этой зоне, непоглощенный вред заносится в счетчик ранений.



1. Сделай атаку, сравни с дайспулом защиты оппонента;
2. При помощи Sd и линейки определи точку приземления удара, учитывая размерность своего шага. Помните, выход за пределы силуэта все равно считается успехом;
3. Урон сравнивается с броней в этой зоне, некомпенсированный вред заносится в счетчик ранений.



1. Брось защиту, сравни с дайспулом вражеской атаки;
2. Вражеская прицельная атака автоматически промахивается.
3. Если атака была неприцельной, то при помощи Sd и линейки определи точку приземления удара;
4. Если удар пришелся на силуэт, пусть атакующий посчитает урон и сравнит его с броней в этой зоне;
5. Если удар вылетел за силуэт, то он промахивается.



1. Обмани противника при помощи соответствующего умения против боевого опыта, внимательности или недоверчивости (любой подобный навык);
2. На следующий ход враг будет считаться застигнутым врасплох, но только против твоих атак.



1. Сделай атаку, угрожающий выпад или прояви силу, сравни с дайспулом защиты, невозмутимости или устойчивости оппонента соответственно;
2. Отодвинь противника от себя на С или Э шагов в направлении Sd;
3. При 2+ успехах на этом маневре Sd кидать не надо.



1. Требуется броска при наличии активной оппозиции;
2. Размер хватаемого предмета может дать бонус или штраф к броску.



Требуется броска при наличии активной оппозиции или какого-то соревновательного аспекта (кто окажется быстрее).

Приключения

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Полученный урон может быть компенсирован *состояниями*. Нанесенный вред или стресс можно сконвертировать (за один раз не больше своего максимума ран/душевного здоровья) в состояние и назвать его соответствующе.

Состояния бывают двух типов (физический, ментальный) и трех уровней:

1. Накладывает штраф -1 к действиям, которые привели к получению этого состояния. Легитимные действия, позволяющие избежать подобной активности, получают +1.
2. Увеличивает значение этих модификаторов до +2/-2
3. Принуждает персонажа выполнить желаемое действие и избежать нежелательного.

Если какой-то уровень занят, состояние переходит на следующий, при превышении уровня состояний и исчерпани запас ран/психики персонаж выводится из конфликта.

Увечье — потеря функциональности части тела после того, как она получит вред, равный половине общего запаса ран.

Кровопотеря — потеря 2/3 запаса ран приводит к кровопотере. В этом состоянии герой теряет единицу ранений каждые 10 минут, а во время активных действий (бою, работе, интенсивном движении) — каждый раунд. Чтобы остановить кровотечение, необходимо получить 3+ успеха подряд или последовательно на соответствующей заявке (перевязка, волшебное затягивание ран, активация скрытых резервов организма).

ДОВОЛЬСТВИЕ

Это особая категория снаряжения (нечто среднее между пайком еды, аптечкой и мультитулом). Потрать довольствие, чтобы:

1. Снизить ДС заклинания;
2. Понизить уровень состояния;
3. Начать естественное заживление ран;
4. Ускорить заживление ран за дополнительную трату;

1. Подкупить или отвлечь монстра;
2. Устранить кровопотерю;
3. Создать механизм.

Довольствие есть у каждого укротителя и нормируется по числу дней, оговоренных в контракте.

ИНСТРУКТАЖ

Инструктаж — коллективная мудрость и пул знаний, откуда герои могут черпать идеи и вдохновение. Инструктаж набирается на всю команду из значений **Ср** или **Э** каждого члена.

Чтобы получить бонус, потратить n инструктажа, получи $+nd6$.

Ведущий может изъять n инструктажа (не больше 6 пунктов) и ввести осложнение в игровой процесс, связанное с деятельностью одного из героев. Если это обстоятельство будет решено, очки либо вернутся в инструктаж, либо их можно будет разменять на трофеи (запас средств).

Чтобы пополнить инструктаж, необходимо отыграть анализ его использования или, наоборот, злостного пренебрежения инструктажа. В конце сцены инструктаж пополнится на **Э** / **Ср** инициатора дебрифинга, +1 дополнительно за интегрирование одной из связей.

Таблица габаритов

Габарит (его категория)	С	Ж	Шаг (м)	Довольствие	Пример
Совсем мелкий (I)	-4*	x1	Пренебрежимо	Пренебрежимо	Кузнечик
Крохотный (II)	-3*	x2	0,05	$\frac{1}{4}$	Крыса
Маленький (III)	-2*	x3	0,15	$\frac{1}{3}$	Кошка
Небольшой (IV)	-1*	x5	0,33	$\frac{1}{2}$	Волк
Средний (V)	+0	x6	0,5	1	Человек
Большой (VI)	+1	x7	1,0	1,5	Лошадь
Гигантский (VII)	+3	x8	1,5	2,5	Гигант
Огромный (VIII)	+5	x10	2,0	5	Слон
Колоссальный (IX)	+7	x16	3,0	Не окупаемо	Кит

* Параметры не могут быть меньше единицы.

НАГРУЗКА

Этот параметр оценивается по габаритам груза, нежели по его абсолютной массе. Персонаж может нести с собой / на себе без каких либо штрафов:

- Один предмет своего размера;
- Или три вещи размера -1;
- Или девять-десять предметов размером -2;
- Или 27-31 объектов размером -3;
- И т. д. Приблизительно три предмета одного размера равны одному объекту следующей категории габаритов.

Превышение лимита накладывает на персонажа состояние *усталости*, или подобного ему. Абсолютный максимум грузоподъемности составляет два объекта своего размера.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЛОВУШКАМИ

1. Сперва следует поискать элементы ловушки;
2. В случае их обнаружения или намеков на присутствие следует представить принцип ее работы (также выражено броском);
3. Обезвредить ловушку соответствующей заявкой.

Если система защиты не обнаружена, она демонстрирует свою максимальную эффективность. Никаких смягчающих обстоятельств для жертвы.

Если ловушка найдена, но принцип ее работы неясен, она кидает атаки против БС, заклинания против сложности, а прочие эффекты можно попробовать замедлить, предотвратить. Отключение такой ловушки будет иметь штраф -2.

Если герой получил максимум информации о системе, он будет иметь все свои навыки в распоряжении.

Товарно-денежные отношения

1. Определите стоимость вещи по таблице цен (см. далее или стр. 52 книги правил);
2. Сверьте цену со своим **Ср**. Если цена превышает **Ср**, то, чтобы приобрести желаемый предмет, необходимо уравнивать неравенство очками из запаса средств;

3. Бросьте навык, отвечающий за покупку (истребование) выбранной вещи против ДС, равной ее цене. Провалы на этом броске увеличивают объем доплаты, а дополнительные успехи, наоборот, экономят (1 : 1).

Когда возникает необходимость что-то продать — предмет вычеркивается из инвентаря, тогда персонаж получает +1 к ближайшей транзакции, либо +1 в запас.

Таблица цен

Цена	Свойство
1	Немагический предмет: оружие/инструмент/доспех/предмет быта
4	Зачарованный, магический предмет
0	Предметы первой необходимости и простейшие расходники
Модификаторы	
-2	Уцененный, испорченный или проклятый предмет
-1	Бывшие в употреблении и износившиеся предметы
+0	Типичное качество
+2	Мастерский предмет (Q 4)
+1 / размер	Оружие больше III размера в абсолютном значении
+n	Полнота доспеха (см. таблицу 8) +1 дополнительно для существ больших размеров, чем Средний (V)
+2	Объект требует разрешения на использование или доступен узкой группе населения
+4	Запрещенные или невероятно редкие предметы: орудия геноцида, наркотики, греческий огонь, пищажи
+2	Оптовая закупка (не меньше трех предметов сразу)
+1	Предмет придется заказывать в большом городе и ждать доставки
+2	Сезонные товары (если сезон на носу) и новинки
-3	Расходный или одноразовый предмет
+2	Статусный предмет, украшение, объект искусства
+z	Вкладывание заклинания, где z — круг соответствующей школы магии

Магия в игре

Подробнее смотри стр. 49 из книги правил — Колесо магии.

