

Основа преодоления испытаний в игре броски на преодоление сложности. Для успеха того или иного броска нужно выкинуть больше чем его сложность. Сложность рассчитывается из формулы  $2d6 + \text{показатель характеристики} + \text{модификаторы против сложности}$  против модификатора сложности + ситуационный модификатор.

Пример сложность 8 за возможность пройти в фешенебельный ресторан мимо швейцара. Кидаем  $2d6 (5 + 5 = 10) + \text{показатель Харизмы } 3, + \text{ситуационный модификатор (красивая девушка рядом} + 3) = 16$  против сложности  $9 + \text{ситуационный модификатор (вы в потертой одежде} + 2) = 11$ . Сложность пройдена, причем с триумфом. Триумф происходит, когда сложность проходит с запасом 5 или более и означает что кроме успешности броска произошло еще то-то что улучшило ситуацию. В нашем примере триумф заключается в том, что вас встречает метрдотель и провожает на лучшее место у окна. Если же бросок сложности неудачен на 5 или более (к примеру при сложности 8 выпало 3) то происходит провал это означает что ситуация еще больше ухудшилась. В нашем примере это означает, что швейцар не только не пустил вас в ресторан, но еще и нахамил.

Сложность может быть от 5 до 25. Сложность 5 это повседневные дела, которые в большинстве случаев могут быть автоматически успешны. Стандартная сложность равна 8. 25 сложность это деяния уровня эпических героев.

В случае противостояния между игроками соревнующиеся по очереди выбрасывают бросок против сложности у кого больше тот и достиг цели, если пробросили все, то все достигли своей цели. В случае если это невозможно делается переброс.

Теперь подробнее откуда что берется:

## Персонаж

### Характеристики

Персонаж имеет 7 базовых характеристик:

Сила (Сокращение в тексте – С) - поднимаемый вес, ближний бой, бой неудобным тяжелым оружием.

Рефлексы (Р) - ловкость, скорость реакции, ближний бой, метание, стрельба из лука и на короткой дистанции.

Выносливость (Вн) - сопротивляемость физическим атакам, болезням, ядам, усталости.

Восприятие (Восп) - внимание, стрельба из лука и на дальней дистанции, метание.

Интеллект (И) - память, аналитика, логика.

Харизма (Х) - возможность воздействовать на эмоции других людей.

Воля (В) - ментальная, психологическая и магическая устойчивость (кроме прямого физического воздействия).

Человеческий предел каждой характеристики 3.

При бое неудобным тяжелым оружием бросок высчитывается по наименьшей характеристике из Силы и Рефлексов. При метании, стрельбе из лука или стрельбе на ближней дистанции бросок высчитывается по наименьшей характеристике из Рефлексов и Выносливости. Скорость на короткой дистанции прокидывается рефлексам, на дальней прокидывается выносливостью.

Внешность и Телосложение - две дополнительные описательные характеристики. Внешность - может давать бонусы или штрафы (бонус к сложности) на заметность в обществе и харизму. Телосложение - может давать бонусы или штрафы, связанные с размером, мускулистостью, гибкостью и т.д.

Взгляды и привычки еще две описательные характеристики. Они делают персонажа более характерным. Они также могут давать бонусы или штрафы в зависимости от случая.

Порядок инициативы, кто следует за кем в том или ином действии (Пример кто из двух бойцов первым будет атаковать) определяется  $1d6 + 1$  за положительное значение рефлексов, за положительное значение восприятия так же  $+1$ .

### **Здоровье и рассудок. Мировоззрение**

Показатель здоровье у людей изначально 5. За положительное значение силы начисляется еще  $+1$ , положительное значение выносливости так же  $+1$ . Показатель 4 означает рану которая может мешать действиям персонажа, 3 означает что без лечения персонажу будет становиться хуже, 2 означает что персонаж серьезно покалечен (возможно отрублена конечность, выколот глаз или что-то еще в этом роде, возможно нет, на усмотрение мастера) или без сознания, 1 он при смерти, 0 он мертв. В чар-листе есть соответствующая отметка для пояснений характера ранений.

Показатель рассудка у людей изначально 5. За положительное значение интеллекта начисляется еще  $+1$ , за положительное значение воли так же  $+1$ . Показатель 4 означает стресс, который может мешать действиям персонажа. 3 означает временный шок (в зависимости от логики ситуации, персонаж может впасть в оцепенение, в состояние аффекта, испытать ужас или заблокировать ощущения боли и удовольствия). 2 означает получение персонажем того или иного психического отклонения (в зависимости от логики ситуации, отклонения мешают тем или иным броскам и отыгрываются). 1 существенно мешает персонажу ориентироваться в окружающем мире, 0 он сошел с ума. В чар-листе есть соответствующая отметка, поясняющая характер психических отклонений. При ситуации благоприятной для психического отклонения (например - нахождение в комнате с огромными пауками для арахнофобии) персонаж пробрасывает  $d1$ ,  $d2$  или  $d3$  если выпавшее число больше чем показатель рассудка, то он поддается этому отклонению и ведет себя в соответствии с ним.

За каждое шокирующее событие или за событие, которое выходит за картину мира персонажа происходит проверка рассудка, выбрасывается  $1d6$ ,  $2d6$  или  $3d6$  в зависимости от того насколько шокирующее событие видит персонаж. В случае неудачи он теряет 1 пункт рассудка, в случае провала 2. Разумеется, у разных персонажей разные мнения о том, что является шокирующим. Восстанавливается показатель рассудка следованием своему мировоззрению, отдыхом, развлечениями.

Мировоззрение определяет с привычную философию персонажа, его систему координат.

### **Навыки и знания**

Навыки это те области деятельности которыми можно занимается не зная их, но со штрафом. Пример – человек может водить машину даже не обладая таким навыком, просто это будет сложнее. Знания это те области деятельности которыми нельзя заниматься не зная их. Пример – человек не может программировать, если не имеет такого навыка. Каждый навык и знание могут расти от 1 до 10, 1 уровень это самый простой, в

случае с вождением это «иметь права», 5 уровень это уровень профессионального гонщика, 7 уровень это навык приблизительно как у Михаэля Шумахера. С 1 по 5 уровни за применение навыка дается ситуационный модификатор соответствующий уровню. После 5 это уровни мастерства и применяются в случаях, когда нужно создать шедевр, как-то превзойти то, что существовало до этого, придумать новое решение.

## **Амплуа**

Амплуа это опросник, позволяющий быстро создать характерный образ того или иного персонажа, дать ему зацепки в прошлом, стиль жизни, профессию и другие характерные детали.

Для создания амплуа нужно ответить на ряд простых вопросов:

- 1) Где и как давно родился персонаж?
- 2) Что знакового произошло в его прошлом?
- 3) Чем он занимается?
- 4) Как он получает деньги и другие жизненно нужные ресурсы?
- 5) Чем он владеет? (Все важные вещи которые персонаж может назвать своими включая недвижимость, владение организациями, партиями и т.д.)
- 6) Кто его союзники?
- 7) Кто его противники?
- 8) Какие у него сильные и слабые стороны? (Учитывается как ситуационный модификатор)

## **Генерация и развитие персонажа**

Вначале выбирается имя, пол, создается амплуа и выбирается мировоззрение.

Далее распределяется 12 свободных очков по характеристикам и одна характеристика должна быть на 0 и никакая характеристика не может быть больше 3.

Далее генерируется внешность и телосложение, вкусы и привычки, модификаторы или штрафы за это начисляются по договоренности.

Высчитывается здоровье и рассудок.

Распределяется 25 очков на навыки и знания, за год жизни в одном месте в возрасте старше 15 лет бесплатно 1 пункт в знании той местности, где жил персонаж, за каждые 5 лет жизни в одном месте в возрасте старше 15 +1 в знании той местности, но не более +3. Разумеется, навыки должны быть логично согласованы с амплуа.

Персонаж готов, если это сверхъестественное существо, то он дальше генерится по соответствующим правилам.

Развитие навыков и знаний идет по мере использования навыков, обучения, чтения книг и других соответствующих носителей информации, прокачка выше 5 уровня очень сложна и должна быть нетривиальной, ей нельзя научиться по книгам и у учителей, внешние знания нужно обязательно мешать с практикой.

Развитие характеристик возможна магическим или техническим путем (могущественное заклинание или кибер-имплантат к примеру) или от многомесячных тренировок, это всегда событие нетривиальное.

## **Ситуационные модификаторы**

Ситуационные модификаторы облегчающие или осложняющие бросок это навыки (к примеру, у опытного водителя при броске сложности на уход от погони (сложность 10) на авто есть модификатор +1, а у не имеющего навыков вождения +2 к сложности броска, знания (водитель уходящий от погони и знающий город получит модификатор +1, а приезжий в город в первый день +1 к сложности), предметы (водитель более быстрого авто получит +1) и обстоятельства (усталый, не выспавшийся водитель получит +1 к сложности). Какие модификаторы считать и насколько остается на усмотрение ГМ, но игрок может давать заявку на те или иные модификаторы для рассмотрения мастера (к примеру игрок может заметить что его персонаж знает город с детства поэтому на уход от погони может получить законный +1 модификатор).

## Бой

**Таблица 1. Сложность броска в бою**

При боевой ситуации, как и при любом другом конфликте, прокидывается сложность. В таблице ниже приблизительно указаны сложности схватки с тем или иным противником. Разумеется, образ противников тут нанесен самыми широкими мазками, не учитывая навыки, знания, снаряжение и множество других вещей.

Противник	Сложность	Бонус к характеристикам
Совершенно небоеспособный человек (глубокий старик, ребенок, тяжело больной)	6	0
Небоеспособный человек (старик, подросток, большинство женщин)	7	0
Боеспособный человек	8	0
Подготовленный человек (военный, спецназовец, наемник)	9	+ 1 p
Профессиональный боец (элитные телохранители, элита спецназа – максимум как может развиваться человеческий организм без магии и технологического вмешательства)	10	+1 p, +1 восп

### Пример боя

Вампир 13 поколения (не очень сильный вампир, таких большинство в современности), атакует полицейского битой. Изначальная сложность 9, так как это подготовленный боеспособный человек + 1 за рефлекс (рефлексы отвечают за ближний бой, а полицейский обороняется полицейской дубинкой) + 1 за то, что он имеет навык сражения ударным оружием итого 11. Вампир имеет рефлекс +2 так как он очень ловкий по чарнику и +1 рефлекс за то что он 13 поколения, это та ситуация когда применяются рефлексы, он атакует битой соответственно навык борьбы ударным оружием на втором уровне дает +2 итого +5. Поскольку бита и полицейская дубинка это простые, легкодоступные оружия бонусов за счет использования их нет.

Это обычный полицейский, не отличающийся здоровьем и выносливостью соответственно его показатель здоровья 5. Вампир в хорошей физической форме соответственно его

здоровье 7 (+1 за положительный показатель выносливости +1 за положительный показатель силы)

Прокидывается инициатива, ни вампир ни полицейский бонусов на инициативу не имеют, так как схватка происходит ожидаемо для обеих сторон, и специфических навыков и сил позволяющих им взять инициативу у них нет. Кидается  $d6 - 5$  против 4, первым ходит вампир.

Прокидывается сложность  $2d6 + 5$  против 11, выпадает  $6 + 5$ , это успех, вампир наносит легкую травму полицейскому. Его здоровье снижается на -1 до 4. На таком уровне здоровья повреждения могут мешать его действиям. По решению мастера теперь его проверки выносливости будут иметь -1 из за последствий удара битой, так как это логично.

Ходит полицейский. Прокидывается сложность  $2d6 + 2$  против 9 (так как сложность битвы с вампиром 13 поколения = 9) выпадает  $4 + 2$ , это неудача. Полицейский промахивается.

Ходит вампир. Прокидывается сложность  $2d6 + 5$  выпадает  $11 + 5$ , это триумф (так он не только прокинул сложность, но и прокинул ее с разницей в 5). Триумф означает, что действие не только возымело успех, но и принесло существенный бонус персонажу. По решению мастера он оглушает полицейского, хотя если бы тот был важным персонажем то триумф дал бы просто большее повреждение по нему, но это рядовой противник, к тому же логично его оглушить раз персонаж пользуется ударным оружием.

## **Защита**

Во время боя можно защититься. Персонаж тратит ход на защиту от вражеского удара и сложность атаки его определяется как обычная сложность + все модификаторы персонажа участвующие в бою. В примере выше это  $9 + 2$  у полицейского и  $9 + 5$  у вампира. Во время хода защиты персонаж не может совершать никакие активные действия кроме самой защиты. Разумеется, это работает только в рукопашной, в битве на холодном оружии и подручными предметами.