

Версия 1.02

# РУССКАЯ СИСТЕМА РОЛЕВЫХ ИГР «НАШЕ ВРЕМЯ»

© Godmaker 2001

## РУКОВОДСТВО ИГРОКА

### Что нового?

В новой версии системы настольных ролевых игр «Мир Великого Дракона», имеющей название «Наше время», содержится все необходимое для игр, в которых действие происходит в современном реальном мире. Система по-прежнему ориентирована на путешествия и приключения, преступления и наказания, драки, погони и стрельбу, однако игроки имеют возможность создать для себя самых разнообразных героев – от мирных очкастых хакеров, до громил-спецназовцев.

В «Нашем времени» большое место уделено уточнению и детализации стрельбы, ведь наиболее часто используемое в современном мире оружие – стрелковое. Смоделированы конкретные образцы оружия, распространенного в России, тактическая модель учитывает современные методы ведения боя.

Однако гораздо большее внимание уделено мирным занятиям. Для игры описано 50 умений, охватывающих практически все области знаний, которые могут понадобиться герою триллера, боевика или детектива. В игру можно включить элементы фантастики или мистики, благодаря тому, что герои могут обладать паранормальными способностями. Кроме того, правила стали более гибкими, позволяя создавать универсальных героев, обладающих интересными и разнообразными навыками.

Авторы системы надеются, что новые правила будут так же удобны и просты для игроков и ведущих, как вариант системы для фэнтези.

### Основные отличия

Изменения, произведенные в правилах относительно первоначальной версии для фэнтези, существенны, но не принципиальны. Ядро системы осталось неизменным, благодаря чему включение «Нашего времени» в арсенал средств ведущих, уже использующих «МВД», не составит большого труда.

Прежде всего, из системы исключено понятие рас и классов. Возможности героя определяются теперь исключительно его характеристиками и составом умений. Добавлена важная для современного мира характеристика «Образование». Список умений существенно расширен, в него включены профессии, связанные с достижениями современной цивилизации, введена классификация по группам, призванная увеличить специализацию героя и его цельность, как профессионала.

В системе «Наше время» отсутствует магия, однако творческий ведущий легко обнаружит, что включить ее в игру не составит никаких проблем – варианты для фэнтези и для современности полностью совместимы.

Текст описания правил по формату соответствует базовым правилам «МВД», а новые или переработанные разделы помечены как **New!**, чтобы облегчить поиск различий и сравнение версий. Также, в тексте появились разделы, помеченные как «Дополнительно». В них описаны необязательные правила, уточняющие или расширяющие основные правила системы. При желании, их можно исключить из игры без ущерба для целостности системы.

## Условные обозначения

Некоторые термины встречаются в тексте очень часто, и иногда требуют сокращения (например – в таблицах и формулах). Для них существуют специальные сокращения, которые в любом месте текста имеют одинаковый смысл.

*Базовые характеристики.* Сокращенно базовые характеристики обозначаются первой буквой названия:

С – Сила;  
З – Здоровье;  
В – Восприятие;  
Л – Ловкость;  
И – Интеллект;  
О – Образование;  
Х – Харизма;  
У – Удача.

*Боевые характеристики:*

ПД – Пункты действия;  
ШКУ – Шанс критического удара;  
ШКП – Шанс критического промаха;  
БА – Оружейный бонус атаки;  
БК – Оружейный бонус к шансу критического удара.

*Кубики.* Кубики обозначаются как кN, где N – число граней кубика:

к4 – Четырехгранник;  
к6 – Шестигранник;  
к8 – Восьмигранник;  
к10 – Десятигранник;  
к12 – Двенадцатигранник;  
к20 – Двадцатигранник.

*Чеки.* Чеки сокращенно обозначаются, как А/N, где А – буква, обозначающая базовую характеристику или название любого другого параметра, который может участвовать в чеке, а N – число граней кубика, на котором проводится чек. Например, простой чек на силу, использующий к10, обозначается, как С/10. Чек на умение «Наблюдательность» обозначается, как Наблюдательность/20.

## Базовые характеристики

### Сила

Сила (С) характеризует физическую силу персонажа, развитость его мускулатуры, способность поднимать тяжести. Высокая сила позволяет пользоваться более мощными видами оружия и наносить более тяжелые раны холодным оружием или в рукопашном бою. Сила очень важна для спортсменов, военных и всех тех, кто привык решать проблемы мощным ударом в челюсть. Большой силой обладали принц Корвин Амберский («Хроники Амбера») и Терминатор.

### Здоровье

Здоровье (З) показывает крепость организма героя, его выносливость и способность переносить длительные нагрузки. Высокое здоровье позволяет выдержать большее количество ран, совершать более длинные переходы и меньше уставать. Здоровье особенно важно для военных, путешественников и рабочих металлургических комбинатов. Высоким здоровьем отличались Мересьев («Повесть о настоящем человеке») и Быков («Страна багровых туч»).

### Восприятие

Восприятие (В) отражает органы чувств — зоркость глаз, чуткость слуха, тонкость нюха, а также скорость реакции. Высокое восприятие позволяет замечать ловушки и засады, а также позволяет более точно атаковать. Восприятие важно для снайперов, преступников и сыщиков. Выдающееся восприятие было присуще Шерлоку Холмсу («Записки о Шерлоке Холмсе»).

## Ловкость

Ловкость (Л) — это подвижность и скорость героя, его координация движений. Высокая ловкость позволяет все делать быстрее, легче уворачиваться от ударов и точнее попадать в цель. Ловкость особенно важна для взломщиков, механиков, электронщиков, а также тех, кто считает, что лучший способ победить в сражении — не участвовать в нем. Бессмертная воровка Аманда — пример необычайно высокой ловкости («Горец»).

## Интеллект

Интеллект (И) — показатель ума и сообразительности героя, его способность к логическому мышлению и обучаемость. Высокий интеллект позволяет быстро совершенствовать свои умения, и точно анализировать происходящее. Высокий интеллект важен для писателей, ученых, следователей и хакеров. Безусловно, очень развитым интеллектом обладали Эйнштейн, Юрковский («Стажеры») и Перри Мейсон.

## Образование New!

Образование (О), в наше время, — такой же неотъемлемый и очевидный атрибут личности, как физическая сила или интеллект. Хорошее образование позволяет легко ориентироваться во всех достижениях культуры, разбираться в общих областях знаний и помогает развитию специальных навыков. Образование и интеллект — не одно и то же. Интеллект — это способность оценивать и усваивать информацию, а образование — базис важнейших общих знаний. Образование 3 — 4 соответствует начальному среднему образованию, 9 — 10 означает, что вы закончили один из лучших ВУЗов мира, и запомнили все, о чем вам там рассказывали. Пример высочайшего образования — инженер Сайрес Смит («Таинственный остров»).

## Харизма

Харизма (Х) — красота, привлекательность и обаяние персонажа. Способность приобретать друзей или сторонников. Высокая харизма позволяет управлять окружающими и приносит хорошее отношение жителей игрового мира. Харизма имеет важное значение для политиков, актеров, телеведущих, мошенников и коммивояжеров. Большая харизма наблюдалась у Джона Кеннеди, Гитлера и Дориана Грея («Портрет Дориана Грея»).

## Удача

Удача (У) характеризует везучесть персонажа, количество приятных или вредных случайностей, которые происходят вокруг него. Высокая удача позволяет наносить врагам опасные раны, приносит благоприятные условия при испытаниях на другие качества и выведет героя сухим из самой мокрой воды. Удача никогда никому не помешает. Большой удачей отличался Наполеон. Имена неудачников история не сохраняет.

## Мастерство и умения

Каждый профессиональный навык героя должен быть отражен в виде наличия такого мастерства (умения) и его определенного значения. Ниже перечисляется список всех умений, которыми могут владеть герои. Например, если у героя есть умение «Стрелковое оружие», это означает, что он умеет стрелять из пистолета. Если величина умения небольшая (1-5), это значит, что он стреляет неважно. А если значение большое (15+), то героя можно смело считать снайпером. Самое маленькое значение для любого умения — 0, ограничения сверху нет, но значение 20 считается профессионализмом высокого класса.

## Характеристики умений New!

Умения героев разделены на группы, по общей принадлежности к конкретным областям знаний. Кроме того, для каждого умения указаны дополнительные признаки, которые можно учитывать при создании героя и его прогрессе:

**з** — умение действует при помощи значения;

**ч** — умение действует при помощи чека;

**п** — умение может быть получено на старте, при обучении и в качестве приза;

**с** — умение может быть получено на старте, при обучении и, если герой уже владеет умениями из той же группы, в качестве приза;

**у** — умение может быть получено на старте и при обучении;

*с* – умение может быть получено на старте и, если герой уже владеет умениями из той же группы, в качестве приза;

*о* – применение умения требует наличия специального оборудования.

*Работа чеков на мастерство.* В том случае, когда в описании умения указано, что значение – это шанс успеха, имеется в виду, шанс выбросить это или меньшее значение на к20. Например, слежка героя, со значением соответствующего умения 5, успешна, если герой выбросил на к20 от 1 до 5. Каждый чек на умение может сопровождаться определением шанса критического события – дополнительным чеком на критический успех или критическую неудачу на к20.

*Работа соотношений.* Если в описании умения указано, что значение – доля полного выполнения какого либо действия, имеется в виду отношение к 20. Например, если программист с соответствующим навыком 20 может написать программу для взлома обычного сайта за 30 мин., то программист с навыком 4 будет писать ее в пять раз медленнее, и за 30 мин. выполнит только 20% необходимой работы. То есть умножение значения на 5 даст процент выполнения работы в стандартное время.

## Владение оружием **New!**

Значение мастерства владения каким-либо видом оружия добавляется к атаке героя, когда он пользуется оружием этого вида.

*Рукопашный бой (з, п).* Знание приемов рукопашного боя, умение сражаться без оружия, или с минимальным оружием, таким, как кастет.

*Холодное оружие (з, п).* Умение пользоваться холодным оружием – ножом, дубинкой или, даже, топором.

*Стрелковое оружие (з, п).* Мастерство владения стрелковым оружием – от дамских пистолетов до снайперских винтовок.

*Тяжелое оружие (з, п).* Умение пользоваться тяжелыми мощными средствами уничтожения живой силы – пулеметами, гранатометами и огнеметами.

*Метательное оружие (з, п).* Навык использования метательных ножей, гранат, и всего, что можно кинуть в противника.

## Боевые навыки **New!**

*Критический удар (з, з).* Это умение наносить точнейшие удары или выстрелы, поражающие врага во внутренние органы, вызывающие переломы или отрубая конечности. Величина умения прибавляется к шансу критического удара. Например, если герой с критическим ударом 3 приобретает это мастерство со значением 10, то 13 из 20 его ударов сопровождаются очень неприятными для врага эффектами.

*Уклонение (з, з).* Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых видов атаки. Значение умения прибавляется к параметру «защита». Например, приобретая это умение со значением 10, герой увеличивает свою защиту на 10. Для уклонения от удара или ухода от выстрела, герой должен видеть атакующего.

*Меткость (з, з).* Способность тщательно, хладнокровно и быстро прицелиться во врага, находящегося на большом расстоянии. Увеличивает точность и дальность стрельбы или метания. Величина умения прибавляется к характеристике «дальность» стрелкового или метательного оружия. Например, если герой стреляет из пистолета без пенальти расстояния на 15 метров, то с мастерством меткости 10 он стреляет без пенальти на 25 метров.

*Камуфляж (ч, о, з).* Умение маскироваться при устройстве засад и длительном наблюдении за противником. Успех маскировки определяется чеком. Для применения мастерства необходимы маскировочные халат, сетка и краска.

*Оценка (ч, з).* Способность правильно оценить боевые качества противника или союзника. Успех оценки определяется чеком, и дает примерные (с точностью 1-2) данные. Критический успех чека дает точные значения. Критический провал – ложные.

## Криминальные навыки **New!**

*Кража (ч, у).* Способность ловко вытащить из карманов прохожего все, что там есть, без его ведома. Значение умения — это шанс героя совершить кражу. Для успешной кражи необходимо выполнить чек на это мастерство на 20-граннике. Критическая удача исключает шанс быть замеченным, критическая неудача означает, что героя поймали с поличным.

*Взлом (ч, о, у).* Мастерство взламывания замков и обезвреживания механических ловушек. Значение умения — это шанс героя взломать замок. Для успешного взлома герою нужно

выполнить чек на свое умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет открыть замок без повреждений, критическая неудача вызывает заклинивание запертого замка и исключает повторные попытки взлома. Для применения мастерства требуются отмычки.

*Скрытность (з, п).* Умение действовать незаметно для окружающих, прятаться и красться. Значение умения — это количество пунктов действия (ПД), которые герой может потратить незаметно. Например, скрытность 10 означает, что герой может незаметно красться 10 ярдов или нанести 2 удара ножом и никто, кроме жертвы этого не заметит. Прекрасно сочетается с умением красть.

*Подделка (ч, п, м).* Знание способов подделки различных документов, чужого почерка и подписей. Значение — шанс удачно подделать документ. Для подделки могут понадобиться официальные бланки, чернила, фальшивые печати.

*Азартные игры (з, у).* Знание правил азартных игр, умение жульничать или просто умение хорошо играть. Значение этого умения означает разницу в ставках в долях 20, при равном шансе на выигрыш. Например, если герой с умением 10 играет с персонажем с мастерством 0 в покер, то если герой выигрывает он получает 20 баксов, а если проигрывает — отдает 10, благодаря тонкому знанию правил и умению блефовать.

## Детективные навыки **New!**

*Наблюдательность (ч, п).* Умение подмечать малейшие детали окружающего пространства, замечать тайники, сигнализацию и засады. Значение мастерства — это шанс героя заметить скрытый объект или мелкую деталь. Для успешного обнаружения надо выполнить чек на это мастерство на 20-граннике. Критическая удача позволяет получить дополнительную информацию об объекте, критическая неудача вызывает провал всех повторных чеков для данного объекта.

*Допрос (ч, у).* Знание того, как вытянуть из подследственного нужную информацию, добиться признания, выяснить адреса и явки. Значение умения — шанс расколоть клиента за 30 мин. Критический успех чека — получение нужных сведений немедленно, без потери времени. Критический провал вызывает уход допрашиваемого в «полную неосознанку».

*Дедукция (ч, п).* Способность делать правильные выводы из собранной информации, и получать новые важные сведения при помощи дедуктивного метода. Значение умения — шанс сделать правильный вывод за 30 мин. Критический успех приносит нужный результат немедленно, без затрат времени, критическая неудача вызывает совершенно неправильные выводы.

*Слежка (ч, з).* Шанс успешно проследить за объектом в течение 30 мин. Успех подразумевает, что герой сумел неотступно следовать за объектом, но остался незамеченным.

*Экспертиза (з, о, у).* Умение производить стандартное исследование места преступления — собирать отпечатки пальцев, делать анализ крови, устанавливать траекторию полета пули и приблизительное время смерти. Значение умения — это доля сведений, которые может собрать эксперт за 30 мин. Для нормального исследования нужен набор эксперта-криминалиста с инструментами и материалами.

## Технические навыки **New!**

*Механика (з, о, у).* Умение разбираться в механических устройствах, ремонтировать их или вносить изменения в их конструкцию. Значение — доля выполняемых за 30 мин. работ по ремонту или модификации устройства. Например, значение 10 означает, что герой полностью отремонтирует заглохшую машину за 1 час. Для применения мастерства необходим набор инструментов для механика.

*Электроника (з, о, у).* Знание работы электрических, электронных и радио устройств, умение чинить или модифицировать их. Значение — доля выполняемых за 30 мин. работ по ремонту или модификации устройства. Для применения мастерства необходим набор электротехника.

*Взрывотехника (ч, о, у).* Умение применять взрывные устройства, знание правил минирования, саперных работ, взрыва строительных объектов. Значение — шанс успешной закладки или обезвреживания взрывного устройства. Успех означает, что произойдет взрыв нужной силы, точно в желаемое время. Неудача означает случайные силу и время взрыва.

*Программирование (з, о, у).* Знание языков программирования и умение писать с их помощью программы. Компьютерные программы могут оказать существенную помощь в любом виде деятельности героя. Значение — доля выполняемых за 30 мин. работ по написанию конкретной программы. Для использования умения необходим компьютер.

*Изучение (з, п).* Умение разобраться в работе неизвестного технического устройства, понять принципы его действия и научиться использовать. Значение — доля сведений, получаемых за 30

мин. при изучении устройства. Использование устройства возможно только после полного изучения его работы.

## Гуманитарные навыки **New!**

*Литература (ч, о, н).* Умение хорошо, грамотно и интересно писать. Значение умения – это шанс произвести на читателя нужное автору впечатление, точно и ярко выразить свои мысли в письменном виде. Для использования умения необходимы бумага и ручка или компьютер с принтером.

*Иностранный язык (з, н).* Знание одного иностранного языка. Герой может приобрести несколько таких умений для разных языков. Значение умения – доля информации, передаваемой за 30 мин. при общении на иностранном языке, по сравнению с общением на родном. Например, русский герой со знанием английского языка 10 потратит 1 час на чтение американской газеты, в то время как чтение аналогичной русской заняло бы у него 30 мин.

*Медицина (з, ч, о, у).* Знание медицины, умение оказать квалифицированную врачебную помощь, вылечить рану или заболевание. Значение умения – количество хитов, восстанавливаемое героем за 2 часа, или шанс восстановить 1 критический хит за то же время. Для применения умения необходимы аптечка и набор медицинских инструментов.

*Психология (ч, н).* Знание психологии, умение определить психотип человека, построить модель его поведения, угадать мысли и предсказать поступки. Значение умения – это шанс сделать правильный вывод о психологии данного человека за 30 мин личного общения. Успешный чек означает получение нужной информации, критический успех – получение информации немедленно, без потери времени. Критическая неудача приводит к ложным выводам.

*Актерское мастерство (ч, о, н).* Знание приемов театрального мастерства, способность достоверно выдать себя за другого человека, воспроизвести манеры, поведение и речь отдельного лица или представителя общественной группы. Значение умения – шанс хорошо сыграть нужную роль. Умение можно применять при наличии гримировального набора.

## Спортивные навыки **New!**

*Бег (з, г).* Умение быстро и профессионально бегать. Если герой во время боя перемещается бегом, то он может добавить к расстоянию перемещения значение умения. Например, герой с 8 ПД и умением бега 0 может пробежать за раунд 16 м. А герой с 8 ПД и мастерством бега 5 может пробежать  $16 + 5 = 21$  м (переместиться на 21 клетку). Для применения умения бега необходимо потратить на бег 1 или больше последних, потраченных за ход, ПД.

*Плавание (з, г).* Умение плавать, перемещаться в воде без помощи технических приспособлений. Величина умения означает скорость перемещения вплавать, в метрах в раунд.

*Верховая езда (з, г).* Умение ездить верхом и управляться с ездовой скотиной. Значение этого мастерства – это длительность непрерывной, без отдыха, езды в часах. Например, герой с мастерством верховой езды 10 способен провести в седле 10 часов кряду. По прошествии этого времени, требуется отдых, иначе герой приобретает 1 пункт усталости.

*Культуризм (з, г).* Особая тренировка – бодибилдинг, наращивающая мышечную массу, и позволяющая лучше переносить удары, раны и любые виды повреждений. Значение мастерства прибавляется к хитам. Например, если герой изучит мастерство умения до уровня 10, то прибавит себе сразу 10 хитов.

*Скалолазание (з, о, г).* Умение взбираться по отвесным скальным стенам или стенам зданий. Значение умения – это высота подъема за 30 мин. в метрах. Для использования умения необходим набор скалолаза.

## Природные навыки **New!**

*Выживание (з, о, н).* Умение жить в отрыве от цивилизации, и обеспечивать себя при этом всем необходимым для нормального, здорового существования, то есть туристическая практика. В это умение входит поиск укрытий от непогоды, обеспечение минимального комфорта и гигиены в природных условиях. Значение умения – это количество человеко-дней, для которых герой может обеспечить выживание без контактов с цивилизацией. Например, значение 10 говорит о том, что герой может совершить 10-дневный переход по тайге без дополнительных закупок припасов и снаряжения. Мастерство выживания не обеспечивает героя питанием. Каждое превышение срока, обеспеченного умением, приводит к кумулятивной потере 13, 1С, 1Х. Например, если герой с выживанием 10 бродит по тайге месяц, эти характеристики к концу срока уменьшаются на 2 пункта. Использование умения возможно при наличии набора туриста.



*Чтение следов (з, з).* Умение различать и находить следы людей или животных. Герой-следопыт может идти по следу и не сбиваться с него. Чем лучше он читает следы, тем быстрее он может при этом передвигаться. Значение — это доля скорости его движения от 20. Герой с мастерством следопытства 10 идет по следу в 2 раза медленнее, чем просто так.

*Ориентирование (ч, н).* Умение ориентироваться на местности, определять направление на стороны света и на известные объекты. Способность правильно ходить по азимутам. Значение умения – шанс определить нужное направление за 30 мин.

*Предсказание погоды (ч, н).* Способность предсказывать погоду в текущем месте по атмосферным явлениям и поведению животных. Значение умения – шанс определить погоду на ближайшие сутки за 30 мин. Критический успех означает получение информации без потери времени, критическая неудача – неверные данные.

*Поведение животных (ч, з).* Знание повадок животных, умение общаться с ними и влиять на их поведение. Значение умения – шанс направить действия животного в нужную сторону, или правильно предсказать его поведение. Критический успех приносит дружественное отношение животного, критическая неудача – агрессивное.

## **Бытовые навыки** New!

*Общение (ч, н).* Способность к общению с людьми. Мастер общения может привлекать людей на свою сторону, уговаривать, приказывать и с легкостью обманывать. Умение важно для музыкантов, актеров, общественных деятелей и мошенников. Значение – шанс удачного воздействия на персонажа. Критический успех приносит дружбу собеседника, критическая неудача – стойкую неприязнь.

*Бизнес (з, н).* Умение продавать или покупать. Знание того, где что дешевле или дороже, и что будет хорошо или плохо продаваться, способность оценить динамику цен и рыночную конъюнктуру. Может быть использовано и на базаре и на бирже. Значение умения – доля прибыли, получаемой от сделки. Например, значение 5 означает, что герой способен найти и приобрести необходимый товар на 25% дешевле средней рыночной стоимости.

*Автовождение (з, о, у).* Умение водить автомобили без опасности для пассажиров, знание правил дорожного движения, особенностей машин и приемов вождения. Значение умения, умноженное на 10, – это максимальная скорость в км/ч, при которой вождение безопасно. Превышение этой скорости требует броска чека на удачу каждые 30 мин езды. При невыполнении чека происходит поломка или авария. Для использования умения необходима автомашина.

*Интернет (ч, о, у).* Профессиональное использование компьютера и умение находить нужную информацию в интернете. Значение умения – шанс получить необходимые сведения за 30 мин. работы в глобальной сети. Использование умения возможно при наличии компьютера, подключенного к интернету.

*Кулинария (з, о, н).* Умение вкусно и питательно готовить. Значение умения – весовая доля съедобной пищи, приготовленной из имеющихся продуктов. Например, герой с кулинарией 10 из 10 кг продуктов может приготовить 5 кг нормальной еды. Для использования умения необходим кулинарный набор.

## **Паранормальные навыки** New!

Детально работа паранормальных навыков описана в разделе «Паранормальные способности».

*Телепатия (з, с).* Способность читать мысли окружающих или передавать им свои. Значение умения – расстояние, на котором герой может читать мысли, в метрах.

*Телекинез (з, с).* Способность перемещать предметы усилием воли. Значение характеризует максимальный вес предмета и скорость его перемещения.

*Левитация (з, с).* Способность левитировать, то есть летать без помощи технических средств. Значение характеризует скорость полета.

*Ясновидение (з, с).* Способность видеть объекты на расстоянии. Значение характеризует расстояние, на котором может находиться объект.

*Исцеление (з, ч, с).* Способность заживлять раны без помощи медикаментов и хирургии. Значение умения – это количество хитов, которые герой может восстановить за один прием.

## **Оборудование** New!

Успешное использование ряда умений требует наличия специального оборудования. Оборудование может иметь различные цены и качество, давая соответствующие бонусы или

пенальти к значениям умений. В таблице ниже перечислены образцы стандартного оборудования, не влияющего на значение умений и рекомендованные цены на него. Оборудование, которое включает в себя как постоянные компоненты, так и расходные материалы, характеризуется покупной ценой и стоимостью обновления. При обновлении оборудования приобретаются только расходные материалы. Для оборудования с расходными компонентами также указано число использований.

#### Профессиональное оборудование

Наименование	Цена, \$		Кол-во	Описание
	пок.	обн.		
Автомобиль	600	20	200 км	Жигули «Копейка» в хорошем состоянии. Никто не скажет, что это – роскошь.
Аптечка	100	-	20	Футляр с наиболее важными медикаментами и средствами первой помощи.
Гримировальный набор	200	100	20	Разнообразный грим, фальшивые очки, надувной живот и парики.
Компьютер	2000	-	-	Нотбук с CD-приводом.
Кулинарный набор	25	5	20	Набор посуды, столовый прибор, книга "О вкусной и здоровой пище", приправы.
Набор врача	250	-	-	Саквояж с наиболее важными медицинскими инструментами для осмотра и операций
Набор для камуфляжа	300	50	20	Маск. халат, сетка, краска для лица и рук.
Набор механика	100	10	20	Футляр с гаечными ключами, отвертками и смазочным маслом.
Набор скалолаза	500	20	20	Сумка с крючьями, карабинами, самохватами, блоками и 50 м страховочным тросом.
Набор туриста	250	10	20 дней	Рюкзак с топором, ППУ-ковриком, спальным мешком, спичками, фонариком, репеллентом, флаконом спирта, алюминиевой посудой, ножом, средствами гигиены и полиэтиленом 3х4 м.
Набор эксперта-криминалиста	600	100	20	Чемоданчик со средствами для снятия отпечатков пальцев, анализа крови, медицинским и оружейным справочниками, лупой и пакетиками для вещдока.
Набор электротехника	200	20	20	Чемоданчик с паяльником, припоем, тестером, изолированными отвертками, элементами схем, проводами и справочником по электротехнике.
Отмычки	250	-	-	Набор из нескольких отмычек.

### Боевые характеристики, оружие и броня

Для описания боеспособности героя существует ряд дополнительных, боевых характеристик, позволяющих моделировать довольно сложные тактические действия героя в бою. Вот их список: атака, защита, ущерб, броня, хиты, критические хиты, отрицательные хиты, шанс критического удара, шанс критического промаха, пункты действия.

#### Атака и защита

*Атака* отражает точность ударов героя или меткость его стрельбы. Чем выше атака, тем лучше герой попадает в цель. Атака складывается из физических данных героя (чем больше восприятие и ловкость, тем атака лучше), мастерства владения оружием и характеристик самого оружия. Кроме того, герой может временно увеличивать атаку, используя *прицеливание*.

*Защита* показывает, насколько легко герой уворачивается от вражеских ударов. Защита зависит от ловкости героя, а также от величины мастерства уклонения. Кроме того, герой может временно увеличивать защиту, используя *парирование* оружием.

Когда герой наносит удар по противнику, то его шанс попасть равен разнице атаки героя и защиты противника, на 20-граннике. Например, атака героя равна 10, а защита его противника равна 3. Для того чтобы определить, попал удар героя в цель или нет, надо вычесть из атаки героя защиту цели ( $10 - 3 = 7$ ), и бросить 20-гранник. Если на кубике от 1 до 7, значит герой попал, если от 8 до 20 — промахнулся.



## Ущерб и броня

Если герой попал в цель, его противник получает ранение. Насколько серьезно может быть ранен враг, зависит от характеристики *ущерб*. Ущерб определяется в первую очередь оружием, которым пользуется герой, а также его силой. Например, ущерб наносимый пулей, определяется броском 12-гранника. Число, полученное в результате броска и есть полученный врагом ущерб. Ущерб, нанесенный атакой, вычитается из хитов противника. Когда все хиты у него закончатся, он умирает (или теряет сознание).

*Броня* показывает, насколько герой защищен от повреждений и ран. Прежде всего, значение брони определяется защитными средствами, которые носит герой, такими, как каска или бронежилет. Если по герою попали, то величина брони вычитается из ущерба, и герой получает меньшее ранение. Например, в героя попали из АКМ, и бросок 12-гранника показал ущерб 5. Если на героя надет бронежилет, дающий ему броню 4, то ущерб, полученный им от удара будет равен  $5 - 4 = 1$ . Разумеется, все ущербы от 1 до 4 герою вообще не страшны.

## Хиты

Хиты показывают способность героя выдерживать легкие раны и небольшие повреждения. Это могут быть порезы, уколы, ушибы, неглубокие раны. Получая такие раны, герой вполне сохраняет боеспособность и может спокойно продолжать сражаться.

Когда по герою наносят успешный удар, то ущерб от удара вычитается из его хитов. Следующее попадание опять уменьшает его хиты, и так до тех пор, пока количество хитов не достигнет 0. Это означает, что на героя уже нет живого места, и любой дополнительный ущерб после этого нанесет ему уже серьезную опасную рану.

Нехватка хитов (относительно максимума) считается раной, которая ухудшает свое состояние, если ее не обработать или не перевязать. Не перевязанная легкая рана приводит к тому, что в конце каждого дня герой теряет один хит на уровень. Например, герой 3-го уровня с 15 хитами, раненный на 1 хит, но не перевязавший рану, к вечеру потеряет еще 3 хита, на следующий день — еще 3, и так до тех пор, пока не истечет кровью или не перевяжет рану.

Перевязанная рана, напротив, постепенно заживает со скоростью 1 хит на уровень героя в день. Например, герой 3-го уровня с 15 хитами, раненный на 5 хитов, но перевязавший рану, к вечеру восстановит 3 хита. Хиты будут увеличиваться, пока не восстановятся полностью.

## Критические хиты

Критические хиты характеризуют способность героя выдерживать тяжелые ранения: проникающие раны, переломы, сотрясения мозга, повреждения внутренних органов. Получая такие раны, герой может полностью или частично утратить боеспособность или вообще, способность действовать.

Ущерб критическим хитам наносится после того, как у героя не осталось нормальных хитов. Каждый ущерб по критическим хитам всегда сопровождается критическим событием (падения, пробивание брони, оглушения). После того, как количество критических хитов достигло 0, герой полностью утрачивает боеспособность, падает, теряет сознание и не может предпринимать никаких действий.

Ущерб по критическим хитам может быть нанесен не только после того, как кончились обычные хиты. В результате критических событий или магических заклинаний, герой может терять критические хиты, все еще имея обычные. Если количество критических хитов достигло 0 при наличии нормальных, герой все равно утрачивает способность к действиям, хотя возможно, остается в сознании. Критических хитов почти всегда намного меньше, чем обычных, поэтому существует возможность одним точным ударом убить практически любое существо.

Если критическая рана не перевязана, это очень опасно, так как за короткий период времени герой может просто истечь кровью. Не перевязанная критическая рана вызывает потерю 1 нормального хита в раунд боя и 1 критического хита в час. Даже будучи перевязанной, критическая рана заживает очень долго, после перевязки критические хиты восстанавливаются со скоростью 1 хит в день.

## Влияние ранений на состояние героя (дополнительно) New!

Ущерб по критическим хитам также ухудшает общее состояние героя. Величина, равная количеству потерянных критических хитов, вычитается из значения всех умений героя. Например, если герой с умением «Скалолазание», равным 12, получил ущерб по критическим

хитам 7, то его умение лазить по скалам уменьшается до 5. Если затем он опять получил ущерб по критическим 1, его умение ухудшается уже до 4. Значения умений в результате тяжелых ранений могут опуститься вплоть до 0, однако они восстанавливаются по мере восстановления критических хитов.

## Отрицательные хиты

Если у героя закончились критические хиты, он беспомощен, но все еще жив. После того, полностью потеряны все критические и все нормальные хиты, любой ущерб приводит к приобретению отрицательных хитов. Также, как и в случае критических, любой такой ущерб сопровождается критическим событием. После того, как отрицательные хиты превысят по величине такой же характеристики героя, он умирает. Например, герой с параметром отрицательные хиты 12, лежащий без сознания, получил ущерб 5. В результате он приобрел –5 отрицательных хитов. Затем он получил ущерб 8, достиг – 13 отрицательных хитов и умер.

Если у героя 0 критических хитов, но есть обычные, от ущерб по отрицательным хитам наносится только в тех случаях, что и по критическим (критические события и магия).

Если герой имеет отрицательные хиты и не перевязан, то он теряет 1 нормальный хит в раунд боя и приобретает 1 отрицательный хит в час. Даже, если герой перевязан, он продолжает терять 1 нормальный хит в час и приобретает 1 отрицательный хит в день. Герой, имеющий отрицательные хиты нуждается в срочной профессиональной медицинской помощи. Перевязки ему не помогут, и если рядом не окажется врача или жреца, то герой рано или поздно умрет.

Во многом, отрицательные хиты аналог критических хитов.

Последствия ущерба

Область ущерба	Раны перевязаны	Раны не перевязаны
Хиты	+ 1 хит*уровень в день	– 1 хит*уровень в день
Критические хиты	+ 1 кр. хит в день	– 1 хит в раунд – 1 кр. хит в день
Отрицательные хиты	– 1 хит в час + 1 отр. хит в день	– 1 хит в раунд + 1 отр. хит в час

## Критическое попадание и критический промах New!

Результатом удара оружием по цели может быть не только нанесение повреждений. В результате удара противник может быть отброшен, сбит с ног или оглушен. Могут быть также нанесены серьезные травмы — от переломов до потери конечностей. С другой стороны, оружие может выскользнуть из руки, сломаться, герой может споткнуться и упасть. Чтобы описать такие события, существуют характеристики шанс критического удара и шанс критического промаха.

Каждый раз, когда герой попадает по противнику, бросается еще раз 20-гранник, чтобы определить, не является ли удар критическим. Например, если шанс критического удара героя равен 3, то удар является критическим при результате от 1 до 3. Если удар критический, то следует определить, какое событие произошло. Для этого опять кидается 20-гранник, и результат броска определяет событие. Для каждого вида оружия список критических событий разный.

Аналогично, каждый раз, когда герой промахивается, броском 20-гранника определяется, не является ли промах критическим, а затем еще один бросок показывает какое событие произошло.

Таблица критических попаданий

Результат броска	Событие
<i>Рукопашное</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Оглушение (противник пропускает следующий ход)
11 – 14	Повреждение критическим хитам
15 – 17	Повреждение критическим хитам, потеря 1 брони
18 – 19	Повреждение критическим хитам, оглушение (один ход), потеря 1 ПД
20	Повреждение критическим хитам, оглушение (два хода), потеря 1 пункта базовой характеристики*
<i>Холодное</i>	
1 – 5	Выбивание оружия

6 – 10	Удар, проникающий через броню
11 – 14	Повреждение критическим хитам
15 – 17	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 ПД
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 пункта базовой характеристики
<i>Стрелковое</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Удар, проникающий через броню
11 – 14	Повреждение критическим хитам
15 – 17	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 ПД
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 пункта базовой характеристики
<i>Взрывы</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Падение и контузия (противник пропускает следующий ход, потеря 1 восприятия)
11 – 14	Падение и повреждение критическим хитам
15 – 17	Падение и повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 брони
18 – 19	Падение и повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 ПД
20	Падение и повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 пункта базовой характеристики
<i>Огонь</i>	
1 – 10	Ослепление до конца раунда
11 – 14	Паника (противник пропускает следующий ход)
15 – 17	Повреждение критическим хитам, потеря 1 восприятия
18 – 19	Повреждение критическим хитам, потеря 1 ПД
20	Повреждение критическим хитам, потеря 1 пункта базовой характеристики

\* Может быть потеряна пункт одной из 6 характеристик: 1) сила, 2) здоровье, 3) восприятие, 4) ловкость, 5) интеллект, 6) харизма. Какая именно характеристика уменьшилась, определяется броском к6.

**Таблица критических промахов**

Результат броска	Событие
<i>Рукопашное</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Вывих руки (одна рука недееспособна)
11 – 14	Вывих ноги (удвоенная цена перемещения)
15 – 17	Теряет остаток ПД
18 – 19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие
<i>Холодное</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Уронил оружие
11 – 14	Сломал оружие
15 – 17	Теряет остаток ПД
18 – 19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие
<i>Стрелковое</i>	
1 – 5	Уронил оружие
6 – 10	Осечка, выстрела не произошло
11 – 14	Оружие заклинило (требует ремонта)
15 – 17	Теряет остаток ПД
18 – 19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие
<i>Взрывы</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Теряет остаток ПД
11 – 14	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
15 – 17	Уронил под ноги (взрыв в конце раунда)
18 – 19	Взорвалось в руках (обычный ущерб)
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие
<i>Огонь</i>	
1 – 5	Падение
6 – 10	Разлил или просыпал (потеря 1 комплекта боеприпасов)
11 – 14	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
15 – 17	Уронил под ноги (взрыв в конце раунда)
18 – 19	Взорвалось в руках (обычный ущерб)
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие

## Пункты действия (ПД) New!

Пункты действия характеризуют скорость героя, его способность сделать какое-то количество действий в единицу времени. В первую очередь, ПД требуются для определения действий игрока в бою. Каждый раунд боя, который длится 6 секунд, герой может совершить столько действий на сколько у него хватит ПД. Каждое действие вычитает из ПД героя определенное количество пунктов, следующее — тоже, и так до тех пор, пока герой не израсходует все ПД. После этого, ход героя в бою закончен и он может действовать снова только в следующем раунде. В начале нового раунда у героя опять имеется исходное количество ПД. Обычно у героев бывает от 6 до 10 ПД.

### Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 м)	1
Лечь/Встать	3
Опуститься на колени/ встать с колен	2
Лечь из положения на коленях/ из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	5
Нанести удар/Выставить блок	ПД оружия
Выстрелить	ПД оружия
Неприцельный выстрел	½ ПД оружия
Продолжить очередь	1
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Ложный удар (обманное движение)	½ ПД оружия
Прыжок	3

Например, ПД героя равно 8. Это означает, что за один раунд герой может либо переместиться на 8 метров, либо присесть (2 ПД), пройти пригнувшись 2 метра (4 ПД) и лечь на землю (2 ПД). Или же он может пройти 3 метра (3 ПД) и выстрелить из револьвера (5 ПД). Каждое оружие требует разного количества ПД для атаки. Например, штык-нож — 4, а огнемет — 7. То же самое относится к магическим предметам или сложным устройствам.

## Оружие

Каждое оружие имеет ряд характеристик, описывающих его особенности. Эти характеристики: вид, сила, дальность, ущерб, ПД, бонус атаки, бонус критического удара.

**Вид.** Вид оружия показывает, какое мастерство оружия необходимо изучить, чтобы успешно сражаться оружием, например штык-нож относится к виду «холодное оружие» и для профессионального сражения ножом необходимо изучить умения боя холодным оружием.

**Сила.** Это сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Если сила героя равна силе, указанной для оружия, то он пользуется им без каких-либо изменений. Если герой пытается атаковать оружием, на которое у него не хватает силы, то в этом случае атака героя проходит с пенальти 50% (уменьшается вдвое).

Если сила героя больше, чем требуется для оружия, то при атаке холодным оружием, большая сила увеличивает ее мощность. Разница между силой героя и силой, необходимой для оружия добавляется к ущербу. Например, если герой с силой 5 атакует ножом (нужна сила 4), то при попадании он наносит ущерб к4+1.

**Дальность.** Для холодного оружия — это расстояние, на которое герой может дотянуться своим оружием. Если дальность равна 1, это расстояние равно 1 метру, и герой может атаковать только того, кто стоит на соседней клетке. Если дальность 2, значит герой может также ударить этим оружием цель, отделенную от него одной клеткой.

**Ущерб.** Показывает сколько и каких кубиков необходимо бросить, чтобы определить нанесенный в результате попадания ущерб хитам противника. Кроме того, оружие может иметь бонусы для ущерба, то есть дополнительную величину, прибавляемую к ущербу в не зависимости от бросков кубика. Такой ущерб обозначается, к примеру, как к12+3, то есть ущерб равен результату броска 12-гранника плюс 3.

## Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Скор.	Мага- зин	Куч- ность	Бон. атаки	Бон. крит.
<i>Рукопашный бой</i>									
Рука	-	1	Сп.*	3				5	0
Нога	-	1	Сп.	4				3	0
Голова	-	1	Сп.	5				2	0
Свинчатка	-	1	Сп.+1	3				4	1
Кастет	-	1	Сп.+2	4				4	1
Шипованный кастет	-	1	Сп.+3	4				3	2
<i>Холодное оружие</i>									
Нож	3	1	к6	4				7	4
Шест	3	2	2к4	6				6	0
Штык-нож	4	1	к10	4				6	3
Резиновая дубинка**	4	1	2к4	5				6	3
Монтировка	4	1	2к6	5				5	1
Топор	5	1	3к4	5				5	2
Бейсбольная бита (дв.)	5	2	2к8	6				4	2
Нун-чаки	6	1	2к10	4				3	2
Цепь	6	2	2к10	6				2	3
Мачете	7	2	3к8	6				1	3
Бензопила (дв.)	8	2	3к10	8				0	4
<i>Стрелковое оружие</i>									
Пистолет	3	12	к6	4/./2		12	1	5	0
Пистолет-пулемет	4	12	к8	4/5/3	3	25	1	5	0
Арбалет***	4	10	к8	5/./4		1	1	4	1
Револьвер	4	10	к10	5/./4		6	2	4	1
Обрез	5	8	к10	5/./2		2	2	4	2
Автомат (дв.)	5	20	к12	6/7/3	4	30	1	3	2
Ружье (дв.)	5	10	3к4	6/./2		2	1	2	2
Винтовка (дв.)	6	30	3к6	7/./2		5	1	1	3
Помповое ружье (дв.)	6	10	3к8	7/./2		10	2	0	3
Снайп. винтовка (дв.)	7	50	3к10	8/./3		5	0	0	4
<i>Тяжелое оружие</i>									
Огнемет (дв.)	7	3	3к6	8/./8		3	1	0	2
Пулемет (дв.)	7	40	к20	./8/5	5	120	1	0	1
Гранатамет (дв.)	8	20	4к8	8/./6		1	2	0	0
<i>Метательное оружие</i>									
Камень****	3	3	к4	3			1	3	0
Метательный нож	4	4	к8	3			1	3	3
Сюрикен	5	7	к10	4			1	1	3
Бутылка с напалмом	5	3	2к8	5			2	0	0
Граната	6	5	4к8	5			2(10)	2	0
Дымовая шашка	6	4	-	6			2	1	0

\* Ущерб указан в разделе «Рукопашный бой»

\*\*При критическом попадании вызывает оглушение

\*\*\*Стреляет бесшумно

\*\*\*\*Если имеется возможность выбора размера камня, можно определять ущерб по силе, как от удара ногой

**ПД.** Пункты действия оружия показывают, сколько ПД герой должен потратить на удар оружием. Например, если герой имеет 8 ПД, то на удар ножом он должен потратить 4 ПД. Таким образом, он может сделать 2 атаки ножом за раунд.

**Бонус атаки.** Каждое оружие требует разного уровня подготовки. Оружие, которым владеть просто имеет большой бонус, оружие сложное в обращении — низкий или нулевой. Бонус атаки оружия добавляется к параметру «атака», когда герой им пользуется.

**Бонус критического удара.** Эта характеристика отражает способность оружия наносить опасные раны и вызывать нестандартные ситуации. Бонус критического добавляется к шансу критического удара, когда герой атакует этим оружием.

**Двуручное оружие.** Большинство видов оружия рассчитаны на то, что герой держит его в одной руке. Однако наиболее тяжелое и массивное оружие требует для боя двух рук. Такое оружие помечено как <(дв.)>.

**Хват оружия.** Большинство видов оружия, рассчитанных на хват одной рукой, все-таки можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1. Например, герой с силой 4 сможет нормально атаковать топором, если будет держать его двумя руками. А герой с силой 5 может использовать двуручный хват топора, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и

шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы прицельно стрелять одной рукой из помпового ружья (сила 6), герой должен иметь силу 9 или выше.

## Характеристики стрелкового и тяжелого вооружения New!

**ПД.** ПД (очередь) показывает количество ПД, которое нужно потратить на выстрел очередью. Скорострельность показывает количество выстрелов, которые можно сделать за одну очередь или за одно продление очереди, для автоматического оружия. Перезарядка показывает количество ПД, которое нужно потратить на перезарядку оружия. В таблице эти характеристики указаны в шаблоне: ПД (одиночный) / ПД (очередь) / ПД (перезарядка).

**Дальность.** Для стрелкового, тяжелого и метательного оружия, дальность – это расстояние в метрах (число клеток), на которое герой может выстрелить без штрафа. Если расстояние до цели превышает дальность оружия, то из атаки героя вычитается 1, если расстояние больше, чем двукратная дальность, то вычитается 2, и т. д. Например, если герой с атакой 10 кидает камень (дальность 3) в цель, на расстоянии 3 метра, то его атака по-прежнему 10, для расстояния 5 метров атака равна 9, для расстояния 8 метров, атака составляет 7. Ясно, что на расстоянии 31 метр шанс героя попасть во что-то ни было равен 0 (штраф = 10). Если оружие может использоваться и как ручное и как метательное, то дальность для метания указана в скобках.

**Кучность.** Этот параметр характеризует кучность стрельбы. Чем он больше, тем больше разброс пуль при промахах или нецельной стрельбе. Например, кучность 1 означает, что в случае промахов, пули чаще всего пролетают в пределах 1 метра от цели.

**Зона.** Для некоторых видов оружия рядом с кучностью в скобках указан радиус поражения. Таким оружием ущерб наносится не только цели, но и всем объектам, находящимся поблизости.

**Магазин.** В параметре «магазин» указано количество патронов в обойме оружия.

## Рукопашный бой

Ущерб, который герой может нанести ударом руки, ноги или головы противнику зависит от его силы. Кулачному бойцу следует помнить, что голыми руками бесполезно пытаться парировать удары оружием. Удары ногой наносят более серьезный ущерб, чем удары рукой, однако они реже попадают в цель и заметно медленнее кулаков.

Ущерб в рукопашном бою

Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	-
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
10–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12
19–20	3к6	3к8	2к8

## Броня New!

Даже если по герою попали в ходе атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично от вражеского оружия его могут предохранить доспехи. Каждый элемент защитных средств, надетый на героя вносит свой вклад в характеристику «броня». Например, если у него на голове каска (+1), а на груди - бронежилет (+1), то его броня равна сумме их брони (1+1=2). Не все доспехи можно надевать одновременно. Например, нельзя носить сразу две каски. Броня разделена на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду брони из каждой группы.

Каждый раз, когда герою наносят удар, из ущерба, определенного броском кубиком, вычитают значение брони героя. Например, если в героя с броней 3 выстрелили из автомата и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только  $6 - 3 = 3$  хита. Учитывая то, что максимальное значение брони, создаваемой доспехами из таблицы может достигать 9, понятно, что мощные средства защиты дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия просто не причинят герою вреда.

Однако в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности и свободы действий. Таким



образом, величина брони составляет пенальти на значения соответствующих умений. В некоторых случаях, в качестве пенальти используется удвоенное или утроенное значение брони. Например, если герой с мастерством уклонения 5 надевает армейский бронежилет (броня 3), то его значение умения считается равным 2. Если же герой с умением плавать 7, пытается плыть в каске и кожаной куртке (броня 2), то значение умения в такой ситуации составит  $7-2*3=1$ .

#### Характеристики брони

Тип	Броня	Вес, кг
<i>Голова</i>		
Пластиковый шлем	1	0.5
Стальная каска	2	1.0
<i>Корпус</i>		
Кожаная куртка	1	2.0
Телогрейка	1	5.0
Милицейский бронежилет	2	10.0
Армейский бронежилет	3	20.0
Спецназовский бронежилет	4	30.0
<i>Плечи</i>		
Наплечники	1	5.0
<i>Ноги</i>		
Поножи	1	5.0
<i>Обувь</i>		
Армейские ботинки	1	2.0

#### Пенальти брони

Умение	Пенальти	Двойное пенальти	Тройное пенальти
Уклонение	+		
Камуфляж	+		
Верховая езда	+		
Карманные кражи		+	
Скрытность		+	
Слежка		+	
Бег		+	
Плавание			+
Скалолазание			+
Левитация			+

### Паранормальные способности New!

Паранормальные способности – особые свойства человеческого разума или организма, которые в наше время встречаются крайне редко. Этим способностям, в отличие от умений, нельзя научиться, но они могут быть заложены в человеке от природы и постепенно развиваться. Использование паранормальных способностей, в отличие от обычных умений может расходовать физические и психические способности героя. Работа каждого умения требует поддержки, то есть концентрации и сосредоточения. Если поддержку прервать, действие способности прерывается. Кроме того, использование паранормальных способностей может вызывать усталость, временную потерю базовых характеристик или хитов (стоимость).

#### Характеристики паранормальных способностей

**Стоимость.** Применение паранормальных способностей может потребовать большой отдачи физических и психических сил. Стоимость — это пункты характеристик, которые герой временно теряет по завершении выполнения заклинания. Утраченные пункты характеристик восстанавливаются со скоростью 1/день, если герой нормально отдыхает. Эти потери характеристик кумулятивны с потерями от усталости, болезней или голода. Если стоимость – потеря хитов, то они восстанавливаются теми же средствами, что и обычные раны.

**Поддержка.** Эффекты паранормальных способностей могут действовать продолжительное время. Для этого герой должен концентрировать сознание. Если концентрация ослабевает или прерывается, действие способности немедленно прерывается. Разные способности требуют различные степени концентрации, которая может быть слабой, средней, сильной и полной:

- **Слабая** концентрация требует незначительное количество внимания. Единственное ограничение — герой не может других паранормальных способностей, не прерывая поддержки. Он может нормально передвигаться, сражаться и действовать.
- **Средняя** концентрация требует значительного внимания героя. На время поддержки из ПД героя вычитается 1, герой не может применять другие паранормальные способности и сражаться (поддержка прерывается броском атаки или парированием). Герой не может совершать сложных или физически тяжелых действий (поддержка прерывается чеками на С, 3, Л, В).
- **Сильная** концентрация требует всего внимания героя. На время поддержки из ПД героя вычитается 2, герой не может применять другие способности и сражаться. Герой не может самостоятельно перемещаться, совершать сложные действия, действия, требующие знания умений а также отвлекаться от поддержки (прерывается чеками на И и умения).
- **Полная** концентрация захватывает сознание героя целиком. Он ничего не видит и не слышит, его ПД во время поддержки равны 0, с точки зрения условий боя он считается парализованным.

Со стороны поддержки может быть прервана действиями, вызывающими соответствующий чек (или действие) со стороны героя, кроме того любая поддержка прерывается ущербом. Например, если противник применил телекинез и продолжает поддерживать его, герой может прекратить заклинание атаковав противника и нанеся ему ущерб, или попытавшись сбить с ног (если он захочет оставаться на ногах, ему потребуется чек на Л). Герой, занятый сильной поддержкой не может, не прерывая заклинания, ходить, атаковать, читать, плавать, взламывать замки, вести автомашину.

**Скорость.** Это количество времени или действия, которое занимает применение способности. Скорость может быть выражена в ПД, а также в единицах времени (раунд, минута, час и т. д.). Для способностей, требующих на активацию большого времени (больше 1 раунда) считается, что во время выполнения заклинания требуется сильная концентрация.

## Описание паранормальных способностей

**Телепатия.** Это способность читать мысли людей и передавать им свои, иногда на значительном расстоянии. Значение умения — это расстояние, на котором герой может прочесть или передать мысли. Использование телепатии требует сильной поддержки (С), и отнимает у героя 1 хит в раунд. Инициирование способности (начало чтения мыслей) требует 5 ПД.

**Телекинез.** Способность перемещать предметы усилием воли. Значение умения — ПД предмета, которые можно тратить на перемещение. Если объект достаточно большой (занимает на поле несколько клеток), то могут понадобиться ПД и для его поворотов. Каждые 5 кг веса объекта уменьшают его ПД на 1. Некоторые сложные манипуляции с предметами, например — выстрел из пистолета или открыть замок ключом на расстоянии, могут потребовать дополнительно чек на умение или характеристики. Если герой атакует, телекинетически перемещая предметы или оружие, то значение умения используется вместо атаки. Герой не может перемещать себя. Время инициирования способности — 5 ПД. Телекинез требует средней поддержки (Ср). Каждое использование способности вызывает потерю 1 пункта силы.

**Левитация.** Умение левитировать, то есть летать без помощи технических приспособлений. Значение умения — количество дополнительных ПД, которые герой может тратить только на перемещение в полете. Например, герой с умением левитации 5 может подняться на 1 м, пролететь 20 (4\*5) м по горизонтали, и в том же раунде потратить свои обычные ПД на что угодно, позволяемое поддержкой. Начало левитации требует 5 ПД, необходимая поддержка — слабая. Каждый раунд левитации расходует 1 критический хит героя.

**Ясновидение.** Это способность мысленно наблюдать объекты или места за пределами видимости, иногда на значительном расстоянии. Значение умения — максимальное расстояние, на котором герой может увидеть объект, в километрах. Ясновидец может увидеть только знакомое ему место, предмет или человека. Ограничение этих условий может потребовать чек на умение или характеристики. Инициация способности занимает 10 минут, и требует полной поддержки. Каждое использование умения отнимает у героя 1 пункт здоровья.

**Исцеление.** Герой с такой способностью может исцелять раны без помощи медикаментов. Манипуляции героя над раной вызывают ее практически мгновенное заживление. Каждое использование способности восстанавливает количество хитов, равное значению умения. Кроме того, герой может вместо исцеления обычных ран попытаться исцелить критическое ранение. В этом случае, каждая попытка требует чека на умение, и, в случае успеха, восстанавливает 1 критический хит. После использования умения, раны пациента считаются перевязанными.

Исцеление занимает 5 ПД, и отнимает у героя 1 ПД. Пациент должен находиться на соседней с героем клетке.

#### Паранормальные способности

Умение	Скорость	Поддержка	Стоимость
Телепатия	5 ПД	Сильная	1 хит в раунд.
Телекинез	5 ПД	Средняя	1 С
Левитация	5 ПД	Слабая	1 кр. хит в раунд
Ясновидение	10 минут	Полная	1 З
Исцеление	5 ПД	-	1 ПД

## Создание героя

### Распределение характеристик **New!**

Прежде всего необходимо выбрать базовые характеристики героя. Для этого нужно распределить 45 пунктов между силой, здоровьем, восприятием, ловкостью, интеллектом, образованием, харизмой и удачей. Постарайтесь выбирать характеристики с учетом их влияния на прогресс героя.

### Выбор особенностей **New!**

Сделать героя более оригинальным можно путем выбора для него одной или двух особенностей. Особенности могут сильно повлиять на возможности героя.

#### Особенности

Название	Описание	Эффект
Амбал	Силен, но медлителен.	С +2, ПД -2
Берсеркер	Бросается в бой не думая о защите, и вообще ни о чем не думая.	Не может парировать, ущерб холодным оружием +2
Двойник	Похож на кинозвезду.	При общении успешный чек У/10 дает бонус Х +2, неудачный - Х -2.
Знайка	Имеет несколько специальностей.	-1 О за каждую дополнительную специальность.
Ковбой	Стреляет не целясь, с бедра.	Никогда не прицеливается при стрельбе, -1 ПД за каждый выстрел.
Мясник	Не глядя машет направо и налево с большой скоростью.	Не может прицеливаться холодным оружием, -1 ПД за каждый удар.
Ночное существо	Предпочитает действовать по ночам, боится дневного света.	Ночные штрафы переносятся на действия днем или на свету. Ночное зрение.
Двойная жизнь	Ведет двойную жизнь в разных социальных классах. И всюду кажется подозрительным.	Два социальных статуса, -1 Х при общении с представителями своих статусов.
Одаренный	Очень одарен от природы и потому, к сожалению, не привык долго и упорно учиться новому.	+1 на все характеристики, получение уровня требует на 50% больше опыта.
Педант	Никогда не допускает ничего случайного. Все всегда под контролем.	Любые чеки выполняет без критических событий.
Секси	Очень нравится личностям противоположного пола, что не может не раздражать других представителей своего.	+1 Х при общ. с прот. полом, -1 со своим.
Толстяк	Очень толстый, и как следствие — тяжелый и неповоротливый.	+5 хитов, +25 кг веса, -1 ПД.
Тормоз	Замедленное восприятие и запоздалая реакция.	Всегда проигрывает инициативу, однако противник не может предсказать его действия в бою.
Тяжелая рука	Бьет редко, но чувствительно.	+2 на ущерб холодным оружием и в рукопашн., +1 ПД за каждый удар.
Ушастый	От природы — отличный слух, но большие уши портят внешность.	Половинные штрафы для ограниченной видимости. Бонус к В +2 при встрече. -1 Х.
Хаотик	Постоянно является объектом странных событий.	+2 на критический удар и критический промах, а также критические чеки.
Ускоренный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое быстрее.	Вдвое быстрее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п.

Некоторые особенности могут повлиять на базовые характеристики героя, поэтому после выбора особенностей, лучше всего еще раз проверить распределение базовых характеристик.

## Определение боевых характеристик

Теперь, зная базовые характеристики героя, можно определить его базовые боевые характеристики. Эти характеристики – базовые, потому что не зависят от умений героя или тактической ситуации в бою. Часть характеристик зависит от уровня героя. При создании, герой получает первый уровень.

**Боевые характеристики**

Боевая характеристика	Значение	Значение при создании
Атака	$V/3+Л/3$	$V/3+Л/3$
Защита	$Л/2$	$Л/2$
Ущерб	–	–
Броня	–	–
Хиты	3 * Уровень	3
Крит. хиты	Max 3 + Уровень	Max 3+1
Отриц. хиты	Max 3 + Уровень	Max 3+1
Пункты действия	$5+Л/2$	$5+Л/2$
Шанс крит. удара	$У/2$	$У/2$
Шанс крит. промаха	$(10-У)/2$	$(10-У)/2$

Например, базовая атака героя с ловкостью 6 и восприятием 9 равна  $6/3 + 9/3 = 5$ . А шанс критического удара героя с удачей 4 равен  $4/2 = 2$ . После каждого деления дробная часть отбрасывается.

## Выбор умений

Для того, чтобы описать не только природные, но и профессиональные способности героя, нужно выбрать умения, которыми он владеет на момент начала игры. Количество умений должно быть равно интеллекту героя. Например, герой с интеллектом 6 может взять на старте 6 различных умений.

**Стартовые значения умений**

Оружие	Значение	Гуманитарные	Значение
Рукопашный бой	0	Литература	$И/3+О/3$
Холодное оружие	0	Иностранный язык	$И/3+В/3$
Стрелковое оружие	0	Медицина	$Л/3+О/3$
Тяжелое вооружение	0	Психология	$В/3+О/3$
Метательное оружие	0	Актерское мастерство	$Х/3+О/3$
Боевые	Значение	Спортивные	Значение
Критический удар	0	Бег	0
Уклонение	0	Плавание	$С/4+3/3+Л/4$
Меткость	0	Верховая езда	$3/3+Л/3$
Камуфляж	$В/3+Л/3$	Культуризм	0
Оценка	$В/3+И/3$	Скалолазание	$С/3+Л/3$
Криминальные	Значение	Природные	Значение
Карманные кражи	$Л/3+У/3$	Выживание	$С/3+3/3$
Взлом замков	$Л/3+И/3$	Чтение следов	$В/3+И/3$
Скрытность	$Л/2$	Ориентирование	$В/2$
Подделка	$В/3+Л/3$	Предсказание погоды	$У/2$
Азартные игры	$У/2$	Поведение животных	$В/3+У/3$
Детективные	Значение	Бытовые	Значение
Наблюдательность	$В/2$	Автовождение	$В/2$
Допрос	$Х/2$	Общение	$Х/2$
Дедукция	$И/2$	Кулинария	$Л/2$
Слежка	$В/3+Л/3$	Интернет	$И/2$
Экспертиза	$В/3+О/3$	Бизнес	$У/2$
Технические	Значение	Паранормальные	Значение
Механика	$С/3+О/3$	Телепатия	0
Электроника	$Л/3+О/3$	Телекинез	0
Взрывотехника	$Л/3+У/3$	Левитация	0
Программирование	$И/3+О/3$	Ясновидение	0
Изучение	$В/3+О/3$	Исцеление	0

Любое умение, приобретенное на этапе создания героя или в процессе игры, имеет *стартовое значение*. Это значение умения сразу после его приобретения, без дополнительного развития. Оно определяется базовыми характеристиками героя (его способностями).

## Распределение пунктов мастерства **New!**

После того, как герой определил стартовые значения умений, он может улучшить любые из них по своему выбору. Герой может распределить по своим умениям дополнительное количество пунктов, равное сумме его интеллекта и образования. Однако, из этой величины герой должен вычесть количество *групп*, к которым относятся его умения.

Например, герой с интеллектом 5 и образованием 3, взявший умения из 2-х групп – «Оружие» и «Криминальные», может улучшить любые свои умения так, чтобы сумма добавленных пунктов равнялась 6 ( $5+3-2=6$ ). Скажем, он может увеличить на 3 пункта мастерство азартных игр, на 2 пункта — умение скрытности и на 1 пункт — владение холодным оружием.

## Специальность (дополнительно) **New!**

Образование редко бывает общим или универсальным. Для героя можно выбрать специальность, профессию или область знаний, в которой он является специалистом. Например, это может быть электроника, ядерная физика или вождение тяжелых грузовиков. Обладание профессией дает герою преимущества: любые чеки, связанные с его специальностью, герой бросает без штрафа или увеличения кубика. Например, чтобы понять, содержится ли в кофе яд, герой должен выполнить двойной чек на восприятие и интеллект с штрафа 5. В том же случае, герой со специальностью «биохимия» выполняет такой чек без штрафа.

## Социальный статус (дополнительно) **New!**

Социальный статус определяет происхождение героя, его воспитание, общественное положение, круг общения, стереотипы восприятия и поведения. Современное общество поделено на классы, может быть не всегда четко, но, тем не менее, вполне ощутимо.

Социальные статусы

Номер	Название	Комментарий
1	Номенклатура	Руководящий работник верхушки государственного аппарата.
2	Чиновник	Государственный чиновник от мэра до начальника ЖЭКа.
3	Бизнесмен	Частный предприниматель, владелец или акционер компании.
4	Интеллигент	Творческая и техническая интеллигенция, студенты.
5	Служащий	Секретари, продавцы, агенты – работники сферы обслуживания.
6	Военный	Военный любого звания, милиционер или охранник.
7	Рабочий	Электрик, сантехник, шофер или заводской рабочий.
8	Бандит	Представитель уголовного мира.
9	Колхозник	Житель сельской местности.
10	Бомж	Нищий, бродяга или бич, не имеющий жилья и средств к существованию.
-	Андеграунд	Панк, хиппи, или элемент любой другой формы существования вне общества.

При общении с персонажами, принадлежность к различным слоям общества дает штрафы к значению харизмы героя, равной разнице в социальных статусах героя и персонажа. Например, Герой-бизнесмен, общаясь с военным, получает к харизме штрафа 3, а при общении с чиновником – штрафа 1.

**Асоциальный герой.** Герой может не принадлежать ни к какому из общественных классов, находясь вне общества, в андеграунде. Такой герой получает штрафы к харизме 2, при общении с представителем любой другой социальной прослойки.

## Оружие и другие предметы при создании героя

Обычно, вопрос, какими вещами или заклинаниями располагает герой после создания, решается условиями конкретного сценария. Однако для обратных случаев можно порекомендовать следующие правила, с учетом создания героя 1-го уровня:

- Герой владеет по одному оружию на каждое мастерство оружия, которое он знает. Это должно быть самое простое для использования (максимальный бонус атаки) или самое дешевое оружие в своей группе.
- Если у героя есть стрелковое оружие, оно полностью заряжено, но не имеет запасных патронов.

- Если герой владеет метательным оружием, ему полагается 1 метательный нож.
- Для каждого умения, требующего наличия оборудования, герой получает 1 полный комплект такого оборудования.
- Деньги лучше всего предложить пропорционально удаче героя, например — по 100 долларов на каждый пункт удачи.
- Если герой имеет умение «Бизнес», его стартовые деньги можно увеличить на 100 долларов за каждый пункт значения этого умения.

## Дополнительные характеристики

Для того, чтобы полностью завершить создание героя, необходимо определить ряд дополнительных характеристик.

Дополнительные характеристики

Характеристика	Значение
Походный вес	$C \cdot 5$ кг
Походная скорость	$ПД \cdot 5$ км в день (10 часов) или $\frac{1}{2}ПД$ км/ч + привалы
Вес	$10 \cdot 3 + 5 \cdot C$ кг
Критический успех чека	$У/2$
Критический провал чека	$(10 - У)/2$

## Прогресс героя

Герой не всегда будет таким, каким он создан. Участвуя в приключениях и выполняя миссии и задания, герой будет совершенствовать свои умения, постоянно расширяя свои возможности.

## Опыт и уровни

Жизненный опыт, извлеченный героем из приключений характеризуется параметром *опыт*. Каждое выполненное задание, пройденный участок сценария или этап миссии увеличивают опыт героя. Когда опыт достигает определенного значения, герой увеличивает свой уровень. А получение нового уровня дает возможность герою улучшить свои умения и навыки.

Только что созданный герой имеет уровень 1 и опыт 0. Набрав 1000 пунктов опыта, герой переходит на второй уровень. Для дальнейших переходов на уровни необходимо каждый раз набрать вдвое больше опыта:

Опыт героя

Уровень героя	Минимальный опыт
1	0
2	1000
3	2000
4	4000
5	8000
...	...

Итак, когда герой достигает определенного опыта он переходит на следующий уровень. При получении нового уровня, герой получает следующие бонусы:

- К количеству хитов героя прибавляется величина его здоровья (хиты = хиты + 3).
- Критические хиты увеличиваются на 1 (кр. хиты = кр. хиты + 1).
- Отрицательные хиты увеличиваются на 1 (отр. хиты = отр. хиты + 1).
- Герой получает для свободного распределения по своим умениям дополнительное количество пунктов, равное его интеллекту.

Например, герой со здоровьем 6 и интеллектом 7 набрал 2000 пунктов опыта и перешел со второго на третий уровень. В результате его хиты увеличились на 6, и он получил возможность улучшить любые свои умения в сумме на 7 пунктов. Допустим, он добавил 3 к владению стрелковым оружием, 2 к мастерству взлома замков и 2 — к умению вести бизнес.

## Призы New!

Кроме увеличения хитов и развития умений, герой имеет возможность качественно улучшить своего героя путем выбора приза. Приз — это особая способность, или свойство, существенно улучшающее действие предыдущих умений и способностей героя. Каждый третий уровень



герой может выбрать один дополнительный приз. Количество призов, предлагаемое для выбора равно удаче героя и зависит от его уровня. Ведущий случайным образом определяет, какие призы должны попасть в список для выбора игроком, отбирая подходящие ему по классу и умениям. Хотя, разумеется можно разрешить свободный выбор, ограничив его только номером приза. То есть в первый раз (3-й уровень), герой может выбирать из раздела I, второй раз (6-й уровень), герой может выбирать из разделов I и II, и т. д.

Наиболее типичными призами является возможность добавить герою любое новое умение из списка для его или для чужого класса или увеличение одной из базовых характеристик.

### Призы

Название	Описание
<b>I*</b>	
Крепкая спина	+20 кг к походному весу (3)**
Мощный удар	+2 на ущерб от холодного оружия (3)
Стальной кулак	+2 на ущерб в рукопашном бою (3)
Меткий глаз	+2 на дальность стрелк. и мет. оружия (3)
Стойкость	–3/20 на шанс упасть
Быстрые карманы	–2ПД достать предмет
Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
Зубрила	+10% при каждом получении опыта (3)
Толстокожий	+1 броня (3)
Качок	+1С (н/о)
Невидимка	+2У при поиске укрытия (3)
Лихач	Управление автомобилем стоит 1 ПД в раунд
Здесь и сейчас!	+1 уровень (н/о)
Мастерство I	Добавляется одно мастерство с признаком «г» (н/о)
<b>II</b>	
Спринтер	+2ПД на перемещение (3)
Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
Самоконтроль	–1 на шанс критического промаха (н/о)
Прыгучесть	+2 ко всем чекам на прыжки (3)
Бой в слепую	–50% к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
Осторожность	+2 на восприятие при встречах (3)
Интеллигентность	+2 на интеллект при общении (3)
Змея	Передвижение пригнувшись — 1ПД/клетку, лежа — 2 ПД/клетку
Шестое чувство	+4 на расстояние для обнаружения скрытых объектов (3)
Танк	+1 З (н/о)
<b>III</b>	
Скорость	+1 ПД (5)
Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки в рукопашную и холодным оружием.
Скорострельность	–1 ПД выстрела или –1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
Верный выстрел	Кучность всех прицельных выстрелов равна 0.
Быстрый клинок	–1 ПД удара холодным оружием
Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие
Боеготовность	Добавляет один активный предмет (3)
Ловкач	+1 Л (н/о)
Глазомер	+1 В (н/о)
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить.
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте.
<b>IV</b>	
Блокировка метательных	Герой может парировать холодным оружием атаки метательным
Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки в рукопашной или холодным оружием
Быстрый кулак	–1 ПД удара в рукопашной
Призрак	–4 В окружающим, для шанса заметить любые скрытные действия героя (2)
Опыт	+1 И (н/о)
Тактичность	+1 Х (н/о)

\* Римской цифрой обозначен номер получаемого приза (I — первый приз, II — второй, и т. д.), то есть герой-человек не может получить приз из второй таблицы раньше, чем достигнет 6-го уровня.

\*\* В скобках указано число повторных выборов одного приза.

## Бой

### Игровое поле для боя

Для моделирования боя, игровое поле поделено на 6-угольные клетки, на поле должно быть по крайней мере 20-30 клеток по длине и по ширине. Расстояние между центрами соседних клеток (или диаметр вписанного в клетку круга) соответствуют расстоянию в 1 метр. Соседними считаются 2 любые клетки, имеющие общую сторону. Героев или других персонажей на игровом поле должны изображать фишки, желательно, имеющие «перед» и «зад». Место, занимаемое фишкой на поле должно примерно соответствовать масштабу поля.

Стоящий или сидящий герой занимает на поле 1 клетку, фишка героя всегда должна находиться внутри какой-нибудь клетки. Лежа, герой занимает 2 соседние клетки.

Перемещение персонажей в бою всегда производится по клеткам, путем последовательного переставления фишки с одной соседней клетки на другую. Таким образом, «перемещение на 5 метров» на самом деле — перемещение по цепочке из 5 соседних клеток, и итоговое расстояние может оказаться меньше 5 метров.

### Время в бою

Течение времени для удобства разбито на раунды. 1 раунд соответствует 6 секундам, таким образом, 10 раундов составляют 1 минуту. Раунд и минута — основные характеристики времени в бою.

### Последовательность действий и ход

Все персонажи в ходе раунда действуют строго по очереди, не бывает «одновременных» действий. Действия конкретного персонажа в свою очередь называются ходом. Герой, закончивший ход может снова выполнять какие-либо действия только в следующем раунде.

### Встреча

Если встреча персонажей не описана в сценарии, или произошла случайно, проводятся следующие действия:

- Определяется, какая группа персонажей заметила другую раньше. Для этого по одному персонажу из каждой группы должны провести встречный чек на восприятие В/10 (возможны пенальти). Выигравшая группа замечает другую раньше и получает возможность действовать первой.
- Определяется *расстояние встречи*, *зона видимости* и *зона встречи*. Зона видимости — это радиус, в пределах которого персонаж обязательно заметит любой объект. Зона встречи — это радиус, в пределах которого персонаж имеет шанс заметить объект, за вычетом зоны видимости (кольцо). Персонаж не может заметить объект, находящийся за пределами зоны встречи. Для встречи в условиях природы можно пользоваться следующей таблицей (для расчета расстояния встречи берется восприятие героя, заметившего оппонентов первым В1, для расчета зоны видимости и зоны встречи — восприятие проигравшего персонажа В2):
- Если встреча жестко описывается в сценарии, необходимо указать зону видимости и зону встречи (в метрах или клетках), и расстояние встречи (значением или способ определения случайного значения).
- После определения расстояний, а также группы, заметившей оппонентов, начинается бой: то есть отсчет времени в раундах, и порядок действий определенный для раундов.

**Расстояние случайной встречи**

Местность	Расстояние встречи	Зона видимости	Зона встречи
Равнина, пустыня, поле	Расст. видимости	Расст. Видимости	Расст. видимости
Холмы, степь, болото	В1*3d10 м	В2*3 м	В2*30 м
Лес	В1*2d10 м	В2*2 м	В2*20 м
Кустарник, плотный лес	В1*d10 м	В2 м	В2*10 м
Густые заросли	В1+d10 м	В2 м	В2+10 м
Другие	Опр. сценарием	Опр. Сценарием	Опр. сценарием

## Состав раунда

Раунд начинается с объявления ведущим о его начале и заканчивается объявлением о конце раунда. Каждый раунд имеет четкую последовательность действий ведущего и игроков.

- Сначала необходимо определить последовательность действий оппонентов. Для этого определяется их *инициатива* в этом раунде. Для этого каждый оппонент должен бросить 10-гранник, и к полученному результату прибавить свое восприятие ( $\text{инициатива} = \kappa 10 + B$ ). Тот, у кого *инициатива* больше действует в этом раунде первым. Если значение *инициативы* одинаковое, первым действует тот, у кого больше восприятие (если одинаково и восприятие, необходим переброс). Для двух групп оппонентов можно определить *инициативу* только для одного персонажа из каждой группы, и считать его *инициативу* общей для его союзников.
- Персонажи, *проигравшие* *инициативу* объявляют ведущему свое первое планируемое действие в этом раунде, или же ведущий сам определяет первые действия неигровых персонажей.
- Ведущий сообщает персонажам, *выигравшим* *инициативу* тактическую обстановку: объявляет о намерениях проигравшей стороны или сам учитывает ее намерения для действий неигровых персонажей. Таким образом, *выигравшие* *инициативу* не только действуют первыми, но и получают информацию о первых действиях оппонентов в этом раунде.
- Персонажи, *выигравшие* *инициативу*, делают *ходы*, то есть совершают свои действия (см. раздел «Действия в бою»).
- Ведущий объявляет игрокам результаты действий персонажей.
- Персонажи, *проигравшие* *инициативу*, делают *ходы*, то есть совершают свои действия. Первое действие героя должно быть тем же самым, которое он сообщил ведущему после определения *инициативы*.
- Ведущий объявляет игрокам результаты действий персонажей.

## Действия в бою, совершение хода

Когда в бою наступает очередь героя совершать действия, он начинает свой ход. Ход — это последовательность действий персонажа в данном раунде. Количество и состав действий, которые герой успевает совершить в течение раунда определяются его пунктами действия (ПД). Связь количества действий и ПД описана в разделе «Боевые характеристики».

Герой должен действовать в свою очередь, определенную *инициативой*. Нельзя подождать завершения хода оппонента и действовать после. В этом случае, герой просто пропускает текущий ход.

Герой должен полностью истратить ПД в течение своего хода. Если ПД не истрачены, они просто пропадают, их нельзя оставлять «про запас». После того, как герой объявляет о завершении своего хода он не может больше совершать действия в этом раунде. Ход следующего героя можно начинать только после завершения хода предыдущего.

Нарушение этой последовательности происходит в единственном случае: когда герой собирается использовать *парирование*. (1) Герой, *выигравший* *инициативу* может не тратить все ПД в свой ход, а оставить какое-то количество, необходимое для *парирования*, чтобы отразить удар оппонента, который тот будет наносить в свой (последующий) ход. (2) Если герой *проиграл* *инициативу*, и его атакует оппонент, герой может использовать *парирование*, истратив при этом необходимые ПД. При этом, когда позднее начнется ход героя, его ПД будет меньше на потраченное количество.

Если герой собирается совершить одно-единственное действие, на которое у него не хватает ПД, он все же может это сделать, однако автоматически *проигрывает* *инициативу* (действует последним). Кроме того, к нему применяются *пенальти*. Если он атакует — то его атака уменьшается на недостающие ПД, если чек, то *пенальти* чека равно также недостающим ПД.

## Боеготовность и быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности 2 любых предмета. Подготовка таких предметов к бою не тратит времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, пистолет и нож или отмычку и фонарик. Обоймы или сумки с боеприпасами не учитываются. Оборудование, требуемое для использования умения, тоже должно быть быстрым предметом.

Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если пистолет — быстрый предмет, то извлечение его из кобуры времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой (не быстрый), занимает 4 ПД.

Однако, если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если снайпер хочет держать в состоянии постоянной готовности винтовку, то чтобы подготовиться к стрельбе автомат, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

## Атака

**Базовое правило.** Для выполнения атаки герой должен нанести удар оружием, находящимся в руке (одним из быстрых предметов). После этого определяется шанс попадания этой атаки. Этот шанс равен разнице атаки героя и защите оппонента на 20-граннике (см. раздел «Боевые характеристики»).

**Последовательность действий.** В целом, для проведения атаки необходимо выполнить следующие действия: 1) определить атаку героя, 2) защиту оппонента, 3) определить попадание (бросок атаки), 4) определить ущерб, 5) шанс критического события и 7) результат критического события (если оно происходит).

### Определение атаки.

Значение атаки героя складывается из нескольких характеристик. Это базовая атака, мастерство владения оружием, которым проводится атака, бонус атаки оружия, которым проводится атака и величина прицеливания (см. раздел «Прицеливание»).

Кроме того, полученная атака умножается на коэффициент, который складывается из модификаторов условий боя и модификаторов ударов по частям тела (см. ниже).

**Базовая атака.** Это атака, рассчитанная исходя из базовых характеристик героя и отражающая его природные способности к сражениям.

**Мастерство оружия.** Значение этого мастерства — результат тренировки героя в использовании оружия этого типа и может увеличиваться в ходе развития героя.

**Бонус атаки оружия.** Отражает тот факт, что некоторые виды оружия использовать легче, чем другие. Это значение указано в таблице оружия. Имеет смысл заранее подсчитать значения не модифицированных атак для каждого оружия, имеющегося у героя и занести их в таблицу, так как эта величина не зависит от внешних условий и меняется только при получении уровня или улучшении оружия.

Например, базовая атака героя равна 4, мастерство стрельбы 7, и он использует пистолет (бонус 5), значит его не модифицированная атака пистолетом равна  $4 + 7 + 5 = 16$ .

**Эффект дальности.** Эта составляющая работает только для стрелкового или метательного оружия. Большое расстояние до цели уменьшает атаку (см. раздел оружие).

**Прицеливание.** Герой может увеличить точность удара или выстрела, путем длительного выбора момента или более точно выверенного движения. Такое действие называется прицеливание. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке и 1 пункт к шансу критического удара. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием должна уместиться в один раунд.

**Тактические модификаторы.** Бой может проходить в различных условиях, кроме того, тактическая ситуация может создавать определенные преимущества или недостатки для атаки.

Условия, модифицирующие боевые характеристики

Тактические условия	Модификаторы характеристик
Атака сверху	+50% на атаку*
Атака снизу	-50% на атаку
Атака лежа	-50% на атаку**
Атакующий не видит цель	-100% на атаку
Цель не видит атакующего	+100% на атаку
Внезапная атака	+50% на атаку
Цель на коленях или сидит	-25% на атаку стрелковым оружием
Цель лежит	-50% на атаку стрелковым оружием
Цель движется	Пенальти на атаку стрелковым и метательным оружием
Цель не способна двигаться	+100% на атаку, защита цели равна 0, ПД цели = 0***
Сумерки, туман	-50% на атаку, -1 ПД, -1 В, -50% на дальность +50% скрытность
Ночь	-50% на атаку, -2 ПД, -2 В, -50% на дальность +50% скрытность

Полная темнота	-100% на атаку, -3 ПД, -3 В, -100% на дальность +100% на скрытность
Ослепление	-100% на атаку, -3 ПД, -3 В, -100% на дальность
Оглушение	ПД = 0

\* Округление по математическим правилам.

\*\* Модификации накладываются в порядке следования в таблице.

\*\*\* Не кумулятивно со слепотой, темнотой и внезапной атакой

Модификаторы учитываются следующим образом: сначала определяются все условия атаки, указанные в таблице, затем модификаторы складываются, после чего на полученный процент умножается не модифицированная атака героя. Например, герой атакующий сверху, по невидящей его цели, получает модификатор атаки  $50\% + 100\% = 150\%$ . Если его не модифицированная атака равна 10, то с учетом этих тактических условий, она увеличивается до  $10 + 15 = 25$ .

**Модификаторы атаки по частям тела.** Если герой намерен атаковать противника в конкретную часть тела, то на его атаку также накладываются модифицирующие штрафы, кумулятивные с тактическими модификаторами.

**Модификаторы атаки по частям тела**

Часть тела	Модиф. атаки	При обычном ударе	При критическом ударе	При ущербе критическим хитам
Корпус	-25%			
Нога	-50%		Падение*	Перелом, ПД перемещения x2
Рука	-50%		Выбивание оружия	Перелом, ПД атаки x2
Голова	-75%	Оглушение на следующий ход	Падение	Сотр. мозга, на атаку и защиту штраф 50%
Пах	-75%	Ущерб x 2	Шок, штраф ПД 50% 12-Здоровье раундов	Потеря сознания на 12-Здоровье раундов
Глаза	-100%	Ущерб x 3	Ослепление 12-Здоровье раундов	Коматозное состояние до восст. крит. хитов

\*События обычного удара, критического, и ущерба по критическим складываются.

Например, если герой с атакой 12 атакует лежащего противника в голову, то модификатор атаки равен  $+50\%$  (атака сверху)  $- 75\%$  (атака в голову)  $= -25\%$ , и его результирующая атака равна 9. При успехе такой атаки противник получит ущерб и будет оглушен в течение следующего хода. Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением той, которая прикрывает именно ее. Например, если на противнике каска, поножи и наплечники (броня 3), а герой атакует в корпус (не защищен), броня противника считается равной 0.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести для героев больших уровней, так как они позволяют существенно увеличить эффективность атак.

**Недостаточная сила.** Если герой пользуется оружием, параметр «Сила» которого больше, чем сила героя, то есть ему не просто хватает силы, то его атака этим оружием (после добавления всех модификаторов) уменьшается вдвое.

### **Определение защиты**

Как и атака, защита складывается из нескольких значений. Это базовая защита, мастерство уклонения, вклад парирования и бонус за движение при защите от стрелкового оружия.

**Базовая защита.** Это характеристика, определяемая из базовых характеристик, отражающая природные способности героя к уворачиванию от ударов и выстрелов.

**Мастерство уклонения.** Это значение — результат специальных тренировок по уходу от ударов или стрел, и может увеличиваться в ходе развития героя.

**Парирование.** Пользуясь оружием, герой может не только атаковать, но и защищаться. В тот момент, когда героя атакуют (вне очереди, и если есть неиспользованные ПД), он может объявить, что парирует удар. Если он *парирует оружием*, то к его защите добавляется половина его атаки этим оружием. На парирование тратится столько же ПД, сколько на атаку этим оружием. Например, если атака героя равна 10, а защита 3, и он парирует удар резиновой дубинкой (ПД атаки = 5), то на парирование он потратит 5 ПД и увеличит защиту на  $10/2 = 5$ . Его итоговая защита будет равна  $5 + 3 = 8$ .

Если атака героя модифицируется или он использовал «прицеливание», это также учитывается при определении бонуса к защите в результате парирования.

Нельзя парировать: голыми руками (в рукопашном бою) удары оружием, холодным оружием — пули и метательные снаряды, стрелковым оружием — любые атаки.

**Бонус движения.** Если герой не стоит на месте, а передвигается, то его защита против любых атак на расстоянии увеличивается на количество ПД, потраченных в этом раунде на перемещение. Например, если герой за раунд прошел 4 клетки, то его защита против выстрелов в этом раунде увеличилась на 4.

#### **Определение попадания**

Для определения того, попал удар или нет, необходимо вычесть из итогового значения атаки итоговое значение защиты, и результат сравнить с броском 20-гранника. Если результат броска меньше или равен разнице, то атака попала в цель, если больше — промах. Если защита цели больше или равна атаке героя, то он не попадет никогда.

#### **Определение ущерба**

Ущерб определяется оружием, которым производится атака, силой героя и броней оппонента.

**Ущерб оружия.** Ущерб, который наносит конкретное оружие, указан в таблице оружия. Для определения конкретного значения ущерба необходимо сделать бросок соответствующими кубиками, например для автомата — 12-гранник.

**Бонус силы.** Если сила героя больше минимума, необходимого для нормального владения оружием, то разница между силой героя и параметром «Сила» оружия добавляется к результату броска ущерба оружия. Таким образом, более сильный человек наносит противникам более серьезные раны. Например, герой с силой 4 наносит штык-ножом ущерб к10, а герой с силой 6 — к12+2. Этот бонус применяется только для атак холодным оружием.

**Действие брони.** Броня противника уменьшает ущерб. Из результирующего ущерба вычитается значение брони оппонента. Например, если герой стреляет из автомата и бросок 12-гранника показал 7, а броня противника равна 5, ущерб от выстрела героя будет равен  $7 - 5 = 2$ . Если ущерб меньше брони, то противник не получает никакого ущерба. Исключение составляют критические события (см. ниже).

**Результат ущерба.** Ущерб атаки героя вычитается из хитов оппонента, однако некоторые критические события позволяют нанести ущерб не обычным, а критическим хитам, поэтому прежде, чем фиксировать изменение хитов оппонента, необходимо проверить, произошло ли критическое событие.

#### **Определение критического события**

Каждый раз, когда происходит атака, существует шанс критического события. Если атака успешна, то критического попадания, если нет — критического промаха.

Шанс критической атаки складывается из следующих значений: шанса критической атаки героя, мастерства критического удара, бонуса критического удара оружия и значением прицеливания.

**Шанс критической атаки.** Это базовая величина, определяемая из базовых характеристик героя.

**Мастерство критического удара.** Значение мастерства добавляется к шансу критического удара, это величина может расти с уровнем героя.

**Бонус критического удара оружия.** Эта характеристика отражает разную способность видов оружия наносить опасные раны. Значение указано в таблице оружия.

**Вклад прицеливания.** Каждый ПД, потраченный на прицеливание, увеличивает шанс критического удара на 1 пункт.

**Шанс критического промаха.** Значение определяется из базовых характеристик героя и почти никогда не меняется.

**Определение критического события.** Для определения того, произошла ли критическая атака, необходимо сравнить итоговое значение шанса критической атаки и результат броска 20-гранника. Если результат меньше или равен шансу критической атаки, значит событие произошло. Аналогично, в случае промаха, определяется произошел ли критический промах.

Для определения конкретного события необходимо сделать еще один бросок к20 и сравнить результат с таблицей критических событий для оружия, которым наносился удар (см. раздел «Боевые характеристики»). Аналогично определяется результат критического промаха.

**Критические события при ударах по частям тела.** Если герой производил атаку по конкретной части тела противника, то критическое попадание вызывает помимо событий из таблицы критических ударов дополнительные эффекты (см. таблицу атак по частям тела). Это не требует дополнительных бросков, эффект определяется критическим событием.

На начальных этапах игры (низких уровнях) критических событий, как правило не происходит, однако можно порекомендовать при атаке одновременный бросок двух 20-гранников: один для



определения попадания, другой — для определения критического события. Бросок на критическое событие обязательно сопровождает каждую атаку.

## Использование стрелкового оружия **New!**

Стрелковое оружие – наиболее часто применяется для разрешения криминальных и военных конфликтов. Поэтому его использование героями должно учитывать ряд дополнительных характеристик и особенностей.

### *Основные особенности стрелкового и метательного оружия*

При атаке на расстоянии действуют следующие дополнительные правила:

- При удалении цели за пределы дальности (в метрах) атака уменьшается на 1, при удалении на двукратную дальность на 2 и т. д.
- Такое оружие не может использоваться для защиты в рукопашном бою.
- Атаку стрелковым и метательным оружием нельзя парировать.

### *Кучность стрельбы*

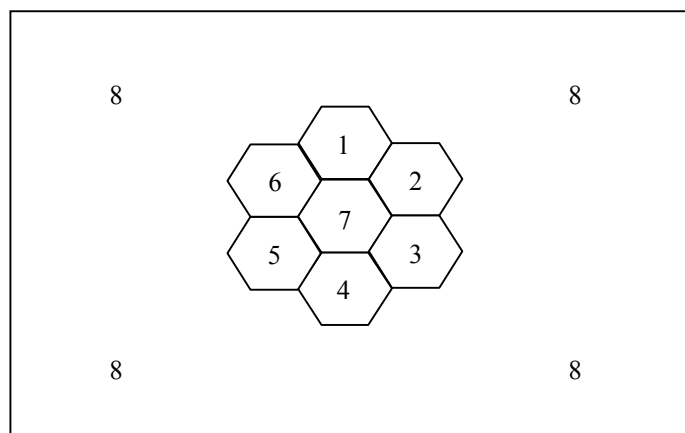
Характеристика оружия «кучность» показывает, насколько велик разброс пуль при промахах и неприцельной стрельбе. Величина показывает максимальное удаление точек случайного попадания пуль от цели в метрах. Значение 0 говорит о том, что при промахе по цели пули преимущественно попадают только в ту клетку, где цель находится\*. 1 показывает, что при промахе пуля может попасть в любую точку в радиусе 1 м вокруг цели. При кучности 2 – в радиусе 2-х метров, и так далее. Чем меньше значение игрового параметра «кучность», тем выше реальная кучность стрельбы.

Если расстояние до цели превышает дальность, то к кучности добавляется 1. Если расстояние превышает дальность оружия двукратно, то – 2, и так далее, по единице кучности за каждый отрезок, равный дальности оружия.

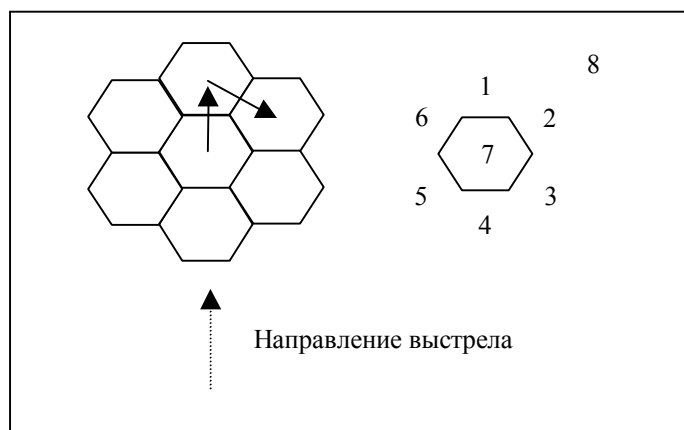
\* Здесь и далее под клеткой понимается не участок игрового поля, а объем пространства над ним, то есть шестиугольная призма высотой 2 метра, с клеткой поля в качестве основания. Считается, что пули попадают не в землю или пол, а в этот объем.

### *Промач при стрельбе*

Если бросок атаки показал, что герой выстрелил мимо цели, нужно определить, куда же в таком случае, он попал. Если оружие имеет характеристику «кучность», равную 1, то для этого необходимо бросить к8. Результат от 1 до 6 показывает, в какую из соседних клеток попала пуля. 7 означает, что пуля попала в клетку, занятую целью. Бросок 8 означает, что пуля улетела далеко за пределы поля боя, и никому не опасна, аналогично критическому промаху.



Для оружия с кучностью 2, чтобы определить, куда, на самом деле, попала пуля, необходимо два раза бросить к8. Каждый бросок показывает направление смещения конечной точки. Например, если на кубиках выпало 1 и 3, то конечная точка сначала сместилась вперед, а затем назад и вправо. В итоге пуля попала дальше и правее цели.\*\*



При большем значении характеристики «кучность», для определения точки попадания, делается столько последовательных бросков к8, сколько составляет значение кучности.

Если в пуля попала в клетку, где находится человек, он должен выполнить чек У/10 с определением критического события на к20. При успехе чека, считается, что пуля не задела его. При провале чека считается что произошло случайное попадание, и человек получает нормальный ущерб от выстрела. При критическом провале чека считается, что произошло критическое попадание.

В случае, когда случайное попадание произошло в клетку, занятую целью, то цель не должна проходить чеки на случайное попадание – по ней уже промахнулись. Но если в этой клетке находится кто-то еще, то он имеет обычный шанс случайного попадания.

\*\* Эти правила дают, так называемое, Гауссово распределение для вероятности попадания пули в конкретную клетку, характерное для огнестрельного оружия.

### **Неприцельная стрельба**

Герой может стрелять, не целясь. Такой выстрел требует  $\frac{1}{2}$  ПД нормального выстрела (математическое округление). Как и в случае промаха при обычной стрельбе, герой должен проходить чек на шанс критического промаха при каждом неприцельном выстреле.

Далее, игрок должен указать, в какую клетку он стреляет. Чтобы определить, куда на самом деле попала пуля, используется то же правило, что и при промахе, с той разницей, что значение кучности увеличивается на 1.

### **Объекты на линии огня (дополнительно)**

Если кто-то находится в клетке, через которую проходит траектория пули, то при промахе или неприцельной стрельбе, по нему может пройти случайное попадание. Сначала нужно определить точку, в которую летит пуля, как обычно при промахе. Если клетка, занимаемая случайной целью, находится на пути пули (лучший способ определить это – протянуть нитку от фишки стрелка до точки попадания), то случайная цель должна пройти чеки на случайное попадание.

Чтобы учесть то, что пуля может только «зацепить» клетку, можно использовать такое правило:

- если траектория пересекает 2 противоположные стороны клетки, выполняется обычный чек;
- если траектория пересекает стороны, расположенные «через одну», то чек проводится с бонусом 1;
- если траектория пересекает 2 соседние стороны, то чек проводится с бонусом 2.

### **Быстрый расчет промахов (дополнительно)**

Точное определение места попадания пули при промахе требуется достаточно редко – только в том случае, если в зоне поражения находится несколько целей. В большинстве других случаев, расчет промаха можно сильно сократить или опустить.

**Шанс случайного попадания для быстрого расчета промахов**

Расстояние до цели	Кучность стрельбы			
	0	1	2	3
0	100%	13% 1/8	11% 1/10	5% 1/20
1	- -	13% 1/8	6% 1/20	4%
2	- -	- -	3%	2%
3	- -	- -	- -	1%
+	- -	- -	- -	- -

В ситуации, когда возле цели находится одна случайная цель, или ведется неприцельный огонь по одиночной цели, можно использовать таблицу, с рассчитанным шансом случайного попадания в процентах и примерный шанс на стандартных кубиках.

Примеры применения таблицы для быстрого расчета промахов:

- Прицельная стрельба с кучностью 1, в радиусе 1 м вокруг цели никого нет. Расчет промаха не требуется.
- Неприцельная стрельба с кучностью 2, в радиусе 2 м вокруг цели никого нет. Шанс попадания в клетку, занимаемую целью – 11% или 1 на k10.

#### **Положение стрелка и цели**

Положение как стрелка, так и цели, влияет на их боевые характеристики. С колен или лежа стрелять намного удобнее, чем стоя, однако наличие препятствий обзора и рельеф местности могут помешать точно прицелиться.

**Влияние положения стрелка на атаку**

Положение стрелка	Препятствия обзора		
	нет	трава, камни (1 м)	кусты, скалы (2 м)
Стоя	-	-	-
На коленях / сидя	Атака +25%	Атака +25%	Атака –25%
Лежа	Атака +50%	Атака –25%	Атака –50%

Бонусы или штрафы за положение стрелка на конкретной местности учитываются вместе с тактическими модификаторами.

Положение лежа или пригнувшись помогает избежать попадания шальных пуль при промахах или неприцельной стрельбе. Герой, стоящий на коленях или пригнувшийся, получает в таких случаях бонус +1 к удаче, а при положении лежа – бонус +2.

#### **Пристрелка**

Если стрелок произвел прицельный выстрел по цели, и после этого ни стрелок ни цель не перемещались, то при следующем выстреле, стрелок получает бонус 1 к атаке по той же самой цели. Бонусы кумулятивны, то есть накапливаются от выстрела к выстрелу. Это явление называется пристрелка.

#### **Стрельба очередями**

При стрельбе очередью, герой может выпустить несколько пуль за одно действие. Фактически, столько, сколько времени он удерживает спусковой крючок, пока не кончатся патроны. Максимальное количество пуль в обычной очереди указано в характеристике оружия «скорострельность». Если же стрелок выпустил такую длинную очередь, что количество пуль превысило значение скорострельности, он должен для продолжения очереди потратить дополнительные ПД. За каждый дополнительный ПД, потраченный на очередь, стрелок может выпустить дополнительное количество пуль, равное скорострельности. Фактически, скорострельность – это количество выстрелов, которое можно сделать очередью за 1 ПД.

Первый выстрел в очереди производится так же, как и одиночный, но для каждого последующего выстрела атака стрелка кумулятивно уменьшается на 2. После завершения очереди, атака восстанавливается. Например, если стрелок с атакой 15 стреляет из автомата очередью, то для первого выстрела в очереди, атака равна 15, для второго – 13, для третьего – 11, и так далее. Если атака в ходе очереди понизилась до 4, то для дальнейших выстрелов очереди применяется правило неприцельной стрельбы. В ходе одной очереди пристрелка не работает, но она действует для последовательных очередей. Если стрелок выпустил в цель очередь, и ни его, ни цели положение не поменялось, начальная атака для следующей очереди будет больше на 1.

Для всех выстрелов одной очереди, целью является та, в которую был направлен первый выстрел. Для стрельбы по другой цели надо производить другую очередь.

Для каждого выстрела очереди отдельно определяется шанс попадания, шанс критического события, при промахе – точка попадания, и ущерб, как и для обычного выстрела.

#### **Ущерб от взрывов New!**

Такие атаки, как взрыв гранаты или включение огнемета, наносят ущерб не только в случае попадания, но и в случае промахов, всем, кто находится поблизости. Полный ущерб атака наносит только в случае попадания. Если произошел промах, необходимо определить, в какую клетку попал выстрел или бросок. Всем, кто находится в ней, наносится ущерб с меньшим количеством кубиков. Всем, кто находится в соседних клетках (на расстоянии 1 м), ущерб наносится с вычетом уже двух кубиков, и так далее – каждый метр удаления от места попадания уменьшает ущерб на один кубик.

Например, герой кидает в противника бутылку с напалмом. Если она попала в цель, противник получает урон 2к8. Если произошел промах, но бутылка попала в клетку, занимаемую противником, он получает урон к8.

#### **Урон от осколочных гранат** New!

Для того, чтобы определить, пострадала ли цель от осколков взорвавшейся неподалеку гранаты, используется параметр «поражающая дальность», указанный в скобках рядом с кучностью броска.

Если произошло попадание, то цель получает полный урон, в количестве 4-х кубиков, например 4к8. При промахе необходимо определить, как далеко находится герой от места взрыва. Для того, чтобы избежать урона от осколков, цель должна выполнить чек на удачу (У/10). На расстоянии, равном поражающей дальности гранаты, чек выполняется без модификаторов. Если чек не выполнен, герой получает урон, равный 2 кубикам. За каждый метр приближения к месту взрыва, относительно поражающей дальности, герой получает штрафа 1 на удачу для этого броска, и при невыполнении чека получает тот же урон, равный 2 кубикам. Если герой находится так близко к месту взрыва, что его шанс избежать осколков равен 0, он получает урон размером 3 кубиков, чек на удачу при этом, естественно, не нужен. При удалении от места взрыва за границу поражающей дальности, цель получает бонус 1 к удаче для этого броска за каждые 2 метра удаления. При провале чека цель получает урон, равный 1 кубiku.

Например, в героя с удачей 6 бросили гранату с поражающей дальностью 10. Если граната попала прямо в героя, он получает урон 4к8. Если произошел промах, и граната упала на расстоянии 3 м, герой получает урон 3к8. При взрыве гранаты на расстоянии 8 м, герой кидает чек на удачу с штрафом 2 (за 2 м приближения), и при невыполнении чека урон составит 2к8. При удалении от места взрыва от 14 м, герой выполняет чек на удачу с бонусом 2 (за 4 м удаления), и при попадании урон составит к8. Наконец, при расстоянии больше 16 м вероятность серьезного ранения осколком практически равна 0.

Бонусы к удаче за положения сидя и лежа, которые цель получает при определении результатов случайного попадания выстрела, применимы и в случае взрыва гранаты.

#### **Предельная дальность бросков** New!

Для метательного оружия предельное расстояние в метрах, на которое герой может сделать прицельный или неприцельный бросок равно произведению силы героя и дальности оружия. Например, для героя с силой 6 предельная дальность броска гранаты составит  $6 \times 5 = 30$  м.

#### **Дополнительные действия в бою**

**Перемещение бегом.** Бег позволяет герою передвигаться вдвое быстрее, пробегая за 1 ПД две клетки. Не прерывая бега нельзя делать ничего, кроме перемещения и прыжков. Когда герой заканчивает бегать, он должен потратить один полный раунд для того, чтобы отдышаться и сориентироваться, иначе он приобретает 1 пункт усталости. Бежать без перерыва герой может в течение столько раундов, сколько составляет его здоровье. Каждое превышение этого времени вызывает приобретение 1 пункта усталости. Если герой владеет умением «Бег», то величина умения прибавляется к расстоянию, которое герой может пробежать за раунд.

**Прыжки (дополнительно).** Каждый прыжок требует затраты 3 ПД. И выполнения чеков, указанных в таблице.

Например, если герой хочет прыгнуть на 3 метра (высота препятствия 1 м или ниже), с разбегом в 5 метров, в конце разбега и в начале прыжка он должен выполнить чек С/12, чтобы преодолеть нужное расстояние, а при приземлении – чек Л/10, чтобы не упасть. Если герой не выполнил первый чек, то он приземляется на 1 м ближе, чем хотел, а если не выполнил второй – то в конце прыжка падает на землю и получает урон от падения 2к6.

**Ложный удар.** Герой может атаковать противника ложным ударом, или «защититься» ложным парированием. Ложная атака требует 1/2 ПД настоящей, но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл — сбить врага с толку, для того чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. То же самое касается ложного парирования.

**Атака двумя руками.** Если герой держит в обеих руках по оружию, он может атаковать ими не по очереди, а одновременно. Такая атака считается одним действием, ПД этого действия равны ПД атаки наиболее медленного из этих двух оружий (т. е. наибольшим ПД из двух). Полная величина атаки для каждого оружия (после добавления всех модификаторов) уменьшается вдвое. Атаковать таким образом можно как одного, так и двух разных противников одновременно.

Например, если герой, вооруженный ножом и топором, и имеющий атаку ножом 18 и атаку топором 14, наносит удар одновременно двумя руками, то на это действие тратиться 5 ПД (ПД атаки топором), а значения атак ножом и топором понижаются до 9 и 7 соответственно.

Одновременно двумя руками можно не только атаковать, но и блокировать. Герой таким образом может блокировать как одну, так и две атаки одновременно. Одной рукой атаковать, а другой – блокировать одновременно нельзя. Оба оружия должны быть одноручными.

В соответствии с этим правилом, герой может также производить стрельбу из двух пистолетов или другого одноручного огнестрельного оружия одновременно.

### Прыжки

Расстояние	Высота	Разбег	Чек		Провал чека		Ущерб
			в начале	в конце	в начале	в конце	
1 м	1 м	нет	нет	нет	–	–	–
		3 м					
		5 м					
	2 м	нет	C/10	Л/8	высота 1 м	падение	кб
		3 м	C/8				
		5 м	C/8				
2 м	1 м	нет	C/10	Л/8	недолет 1м	падение	кб
		3 м	C/8				
		5 м	нет				
	2 м	нет	C/12	Л/10	недолет 1 м	падение	2кб
		3 м	C/10				
		5 м	C/8				
3 м	1 м	нет	C/12	Л/10	недолет 1 м	падение	2кб
		3 м	C/10				
		5 м	C/8				
	2 м	нет	C/20	Л/20	недолет 2 м, высота 1 м	падение	3кб
		3 м		Л/12			
		5 м		Л/10			

### Состояния героя

Различные некомфортные состояния отрицательно сказываются на боеспособности героя. К таким состояниям можно отнести усталость, болезнь, голод и отравление.

**Усталость.** Степень утомленности героя измеряется в пунктах усталости. Различные действия, тяжелые и длительные нагрузки, магия вызывают усталость, которая может накапливаться. Усталость проходит естественным образом в результате нормального отдыха со скоростью 1 пункт за 8 часов. Приобретение каждого пункта усталости сопровождается потерей 1 ПД, а отдых, соответственно, восстанавливает ПД.

**Болезнь.** Самые обычные болезни, вроде простуды, приводят к потере 1 пункта здоровья, если герой подхватит несколько болезней одновременно, результаты складываются.

**Голод.** Каждый день голода вызывает потерю 1 пункта здоровья, 1 критического хита и 1 отрицательного хита. От голода можно умереть.

### Направление атаки

Результат атаки или защиты героя может зависеть от того, в какую сторону он смотрит или куда направляет действия. Считается, что герой ориентирован в одном из шести направлений — сторон клетки, в которой он находится.

Три клетки, расположенные непосредственно перед героем считаются фронтальными, две, прилегающие к ним с краев — фланговыми, оставшаяся, расположенная сзади — тыловой. Герой может атаковать фронтальные клетки и блокировать удары с фронтальных и фланговых клеток. Тыловую клетку нельзя атаковать, и нельзя блокировать атаку с нее.

Это может оказаться очень важным в тактическом бою или поединке, ведь к оппоненту, который успешно парирует удары можно зайти сзади и атаковать спину, которую он защитить не может.

### Повороты

Повороты существ, которые занимают 1 клетку времени не требуют. Однако если существо имеет больший размер, то оно вынуждено тратить на повороты ПД. Если при повороте одна его часть не меняет клетки, то остальные перемещаются вокруг, тратя 1ПД за пройденную клетку. Например, лошадь или лежащий человек для поворота на 60° тратит 1ПД, на 120° — 2, а на 180° — 3.

## **Заключение**

Ну вот, теперь вы не только создали себе героя, но и узнали правила, в соответствии с которыми он должен существовать — совершать подвиги, учиться, в мире ролевых игр. Все, что теперь необходимо — создать героев для своих друзей и доверить их судьбу вашему ведущему, мастеру, который и создал тот мир, где поселятся герои. И еще: будьте достойны ваших персонажей!



## РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Данное руководство предназначено для ведущих, проводящих игры по правилам, изложенным в «Руководстве игрока». В нем комментируются некоторые детали игры, касающиеся почти исключительно ведущих и не всегда бывающие ясными для игроков. Нижеизложенный текст носит характер рекомендаций, допуская собственную трактовку большинства положений.

### Опыт и прогресс героя

Основными источниками опыта для героя является прохождение сценария и выполнение локальных задач.

#### Источники опыта

*Опыт за успешное прохождение сценария* должен быть рассчитан таким образом, что за средних размеров кампанию (30 – 40 часов игры) герой получал 1 – 2 уровня, а за небольшие игры (6 – 8 часов) от 25% до 50% опыта, необходимого для набора уровня.

*Локальные задачи* — это единичные успешные действия, хорошая игра типажа героя, победы в боях. Суммарный опыт за эти действия, полученный в ходе кампании не должен превышать 30% - 40% от опыта за прохождение сценария. Такими действиями могут быть:

- *Хорошее исполнение роли.* Если игрок хорошо сыграл роль, то есть действовал в соответствии с типажом и предысторией героя, его можно наградить опытом в пределах 10% от необходимого для получения следующего уровня.
- *Удачное решение.* Герой может получить опыт при нахождении важного, для прохождения сценария, решения, и при удачных действиях в этом направлении.
- *Победа в бою.* Опыт, получаемый героем за победу над врагом указан в «Бестиарии», или продуман ведущим, можно считать, что за каждый уровень врага герою полагается 10 пунктов опыта. Однако, опыт следует давать не за убийство, а именно за победу (это может быть и скрытое прокрадывание мимо, и обращение врага в бегство).
- *Успешное применение умения.* За успешное применение умения в важной ситуации, можно давать опыт в размере  $50 \times \text{значение умения} + 100 \times \text{пенальти}$ .
- *Успешный чек в важной ситуации.* Опыт за чеки, как за действия, в общем-то не зависящие от умения играть следует давать только тогда, когда это действительно обусловлено.

*Для получения опыта группой игроков* есть две методики:

- Опыт назначается для всей группы и делится поровну на всех. В этом случае, возможны конфликты и обиды со стороны активных игроков, по поводу пассивных. Тем не менее, при «открытом» опыте (сообщаемом игрокам) рекомендуется именно такой метод. Также этот метод более справедлив в боевых сценариях, где сложность игры зависит от количества героев.
- Опыт назначается для каждого игрока индивидуально. При этом ведущий имеет возможность отразить успешность игры каждого игрока на опыте героев. Рекомендуется для игры с «закрытым» опытом (утаиваемым от игроков), или же для игровых сценариев, где количество игроков вероятность успеха не меняет.

#### Развитие умений

*Контроль получения уровня.* Правила подразумевают, что при получении уровня игрок распределяет полученные пункты умений произвольно. Однако, ведущему можно вести контроль над этим процессом, и следить за тем, чтобы игроки улучшали только те умения, которые они тренировали в ходе игры.

*Рост умений в ходе игры.* Умения игроков не обязательно могут увеличиваться за счет опыта и уровней. Ведущий может предусмотреть увеличение умений в ходе игры путем обучения, тренировок или иным способом. Возможно, может происходить и ухудшение, если игрок длительное время не использует умение.

## Элементы игры

### Препятствия

Под преодолением препятствий понимаются правила работы некоторых умений или характеристик, при обыгрывании стандартных элементов игр: замков, ловушек, запертых дверей и скрытых объектов.

#### *Замки*

Замок может быть взломан героем, владеющим мастерством взлома. Для успешного взлома необходимо выполнить чек на это мастерство на к20. Кроме того, могут быть замки, дающие бонусы или штрафы на мастерство взлома героя. Если герой удачно взломал замок, он может попытаться запереть его, так же применив мастерство взлома.

При неудачном взломе герой может повторить попытку. Однако каждый чек на взлом сопровождается чеком на критическое событие. Если взлом удался, и выпала критическая удача, то это означает, что герою удалось открыть замок не повредив его, и он в дальнейшем может свободно отпирать и запираить его без всяких чеков. Критический неуспех взлома означает, что замок намертво заклинило и шансов взломать его больше нет.

#### *Ловушки*

Герой может обезвредить механическую ловушку, применив мастерство взлома. Для успешного обезвреживания необходимо выполнить чек на это мастерство на к20. Кроме того, могут быть ловушки, дающие бонусы или штрафы на мастерство взлома героя. Если герой удачно обезвредил ловушку, он может попытаться зарядить ее снова, так же применив мастерство взлома.

Каждый чек на обезвреживание сопровождается чеком на критическое событие. В случае критической удачи герой полностью разбирается в устройстве ловушки и может пользоваться ей. При критическом провале чека, ловушка немедленно срабатывает.

#### *Скрытые объекты*

Такие объекты, как замаскированные ловушки, потайные двери, укрытое от глаз оружие, секретные рычаги и т. п. можно заметить только при помощи мастерства наблюдательности. Как только такой объект попадает в зону, равную восприятию героя, делается чек на мастерство наблюдательности на к20. Если чек успешен, то герой замечает скрытый объект. Если герой не заметил объект, то чек может быть повторен при следующем попадании героя в это место или при длительном наблюдении. Штрафы и бонусы ловушек модифицируют шанс заметить их.

Критические события могут работать на усмотрение ведущего или не использоваться.

#### *Двери*

Закрытая дверь, крышка или проход могут быть открыты посредством банального вышибания. Это требует выполнения героем чека С/20. При неудаче приобретается 1 пункт усталости. Различные двери могут налагать штрафы или бонусы на такой чек, также могут встречаться двери, принципиально не поддающиеся вышибанию.

## Общение и получение информации

### *Роль харизмы*

Личная реакция персонажей, за которых играет ведущий, на героя определяется чеком на харизму. Выполнение чека означает доброжелательное отношение, провал – предвзятое. Разумеется, если по сценарию персонаж ведет себя вполне определенным образом, чеки на харизму не требуются.

### *Коммуникация*

Герой может повлиять на реакцию персонажа, используя свои умения. Используя умение «Актерское мастерство», герой может ввести персонажа в заблуждение относительно своих личных и внешних данных, например выдать себя за человека другой социальной прослойки, за другую личность, создать ложное впечатление относительно внешности, физических способностей, голоса, манер и даже пола. Умение «Общение» позволяет влиять на реакцию персонажа путем убеждения и объяснения, способность найти нужный подход к сознанию собеседника. С его помощью можно изменить внешнее впечатление, убедить, заставить поверить в слова героя, а также способность сопротивляться аналогичному умению, распознавать ложь или подтекст.

Харизма может также определять, насколько охотно герою предоставляют информацию, и насколько она точна. Однако более надежный способ получить от персонажа нужные сведения – использовать умение «Допрос». Его применение возможно только если объект находится в зависимом от героя положении, например – под дулом пистолета. Умение «Психология» не дает

точные ответы на интересующие героя вопросы, однако оно позволяет разгадать мотивацию поступков людей, предугадать их дальнейшие действия, предсказать реакцию на те или иные события. Владение мастерством «Телепатия» позволяет герою читать мысли людей. Следует учитывать, что он понимает только то, что думает объект в данный момент.

#### **Получение информации**

Герой познает внешний мир, воспринимая его органами чувств, поэтому за поступление информации ответственна характеристика «Восприятие». Однако во многих случаях, герой может получить большой объем данных, используя специальные умения. Владение «Наблюдательностью» позволяет замечать детали, спрятанные и замаскированные объекты, то, что человек желает скрыть. «Наблюдательность» также может сообщить об изменениях выражения лица или поведения человека, ненормальном или странном поведении, изменениях местности или помещений.

Умение «Дедукция» позволяет герою получать обобщения и выводы из уже имеющейся информации. Ведущий может сообщать герою уже готовый результат выводов из наблюдений, либо сообщать сведения только тогда, когда, по его мнению, герой собрал все данные, необходимые для вывода. Фактически, это умение может служить подсказкой для игроков, поэтому отыгрывать его нужно осторожно и творчески.

### **Перемещение и нагрузки**

#### **Перемещение вне боя**

Длительность нормального дневного перехода в часах равна максимальному здоровью для данной расы (для людей 10 часов). Дальнейшее движение добавляет 1 пункт усталости и может продолжаться количество часов, равное здоровью героя. Если герой продолжает движение и по истечении этого времени, то он опять приобретает 1 пункт усталости (кумулятивно), и т. д.

Скорость пешего перемещения рассчитывается исходя из соотношения времени привалов и переходов 1:3 (например 45 мин. переход, 15 мин. привал). Расстояние нормального дневного перехода героя равно  $ПД * 5$  км. При этом реальная скорость перемещения составляет  $ПД * 5 / (10 \text{ часов}) * 1.33 (\text{доля привалов}) = ПД * 0.66$ .

Например, герой (ПД 8, 3 5) двигаясь со скоростью 5.28 км/час и делая 15 минутные привалы каждые 45 минут прошел за первые 10 часов 40 км. Продолжая движение в течение следующих 5 часов (ПД стало равно 7) он продвинулся на 18 км. Двигаясь дальше герой за дополнительные 5 часов преодолел уже 15 км. Для восстановления сил ему пришлось отдыхать 2 дня.

#### **Перемещение вплавь**

Герой может плыть со скоростью, определенной его умением плавания в течение  $Здоровье * 10$  минут. При продолжении продолжении плавания сверх этого времени, герой приобретает 1 пункт усталости, при следующем превышении – еще один, итак далее. Для поддержания себя на плаву воде герою требуется иметь хотя бы 1 ПД. При уменьшении ПД до 0 герой тонет из-за усталости. Герой может выдерживать на плаву нагрузку, равную величине своей силы, в кг. Каждый кг веса, превышающий эту величину уменьшает ПД перемещения в воде на 1.

#### **Полет**

**Естественный полет.** Для летающих существ передвижение в полете определяется так. За каждый пункт действия существо может пролететь от 1 до 5 клеток по прямой. Параметр *полет* показывает сколько ПД в раунд существо должно тратить на поддержание своего полета, то есть на перемещение. При полете разворот на  $60^\circ$  требует расхода 1 ПД для существ, занимающих 1 клетку. Для больших существ стоимость разворота суммируется.

Перемещение по вертикали требует затраты 1 ПД на 1 ярд высоты.

Например, макрокомар из «Бестиария» имеет характеристику Полет 5 а его ПД равно 8. Это означает, что комар может подлететь к жертве (5 ПД) и атаковать один раз (3 ПД). После чего, на следующий раунд он успевает лишь повернуть в сторону от жертвы (минимум 1 ПД) и пролететь минимум 5 клеток, чтобы не упасть.

**Паранормальный полет** отличается от естественного только тем, что существо не обязано перемещаться для поддержания своего полета, то есть, может попросту висеть в воздухе на одном месте. Если ПД полета больше, чем естественные ПД героя, то избыточные ПД можно тратить только на перемещение. Если ПД полета меньше естественных, то избыточные ПД можно тратить на что угодно, кроме перемещения.

Например, герой использует умение левитации, равное 6. После чего, количество его ПД полета стало равно 6. Теперь он может за раунд либо переместится на расстояние до 30 клеток (6 ПД), либо подняться на 2 ярда вверх (2 ПД) и перевязывать свои раны (5 ПД), либо потратить ПД любым другим способом.

## Падение

При падении, герой получает ущерб, равный d6 на каждые 2 метра падения. Учитывается броня. При получении ущерба по критическим, события берутся из таблицы для рукопашного оружия.

## Перегрузка

За каждые 5 кг, превышающие походный вес, герой платит 1 пункт текущей силы и 1 ПД. Тем не менее, герой может выдерживать удвоенный походный вес в течение Здоровье часов, а при превышении приобретает 1 пункт усталости каждый час. Герой может также выдержать утроенный походный вес в течение Здоровье раундов, при превышении этого срока приобретает 1 пункт усталости каждый раунд.

## Длительность поддержки паранормальных эффектов

Слишком длительная поддержка приводит к утомлению (приобретению пунктов усталости), через количество часов, которое для слабой концентрации равно здоровью героя, для средней —  $3/2$ , для сильной —  $3/3$ , для полной  $3/4$  (дробная часть отбрасывается). Усталость кумулятивна с другими видами утомления.

Каждый раз, когда приобретает пункт усталости, происходит уплата стоимости способности.

## Верховая езда и ручные животные

Для нормальной верховой езды на любом животном герой должен тратить 2 ПД каждый раунд с целью поддержания контроля. При этом животное не подвергается чекам на храбрость. В противном случае, животное действует по своему усмотрению. То же самое касается и командования другими ручными животными.

## Управление транспортными средствами

Ведение автомобиля или мотоцикла требует от героя расхода 3 ПД каждый раунд. Если герой не расходует пункты действия на управление, он должен выполнить чек У/10, и в случае неудачи происходит поломка или авария.

## Скрытное перемещение

Если герой хочет спрятаться, находясь в зоне видимости оппонента или в зоне встречи, то необходимо сперва выяснить, известна ли точная обстановка места действия. Если можно указать конкретное укрытие, то герой должен расположиться за ним. Если точной схемы места нет, а известен лишь тип местности (лес, горы, руины), то мастер должен провести чек У/20 для выяснения, можно ли спрятаться там, где герой находится в данный момент. То есть имеется шанс найти укрытие (камень, куст, густую тень и т. п.) на любой клетке поля, для которой отсутствует точное описание.

Условия поиска укрытия.

Модифицирующие условия	Эффект для поиска укрытия
Сумерки, лес, высокая трава, кочки	+1У
Ночь, туман, заросли, кусты	+2У
Полная темнота	Автоматическое укрытие в любом месте
Нет растительности, ровная поверхность	-1У
Дорога, улица, большое помещение	-2У
Герой на коленях (пригнувшись)	+1У
Герой лежит	+2У

Каждый раунд, пока герой находится в укрытии, противник делает чек В/20 и при успехе замечает его. Если герой начинает перемещение из укрытия, то шанс противника заметить его в этом раунде — В/12, если только герой не владеет мастерством скрытности. Если герой владеет

этим мастерством, то чек заметить его проводится только после того, как на движение потрачено больше ПД, чем составляет значение умения.

Также уместны различные бонусы или штрафы игроку или противнику, учитывающие местность, освещенность, личные качества, и т. п.

## Механика игры

### Роль времени в игре New!

Время – один из важнейших факторов, влияющий на игру. Прежде всего, степень развития многих умений героя выражается во времени, которое он потратит на выполнение того или иного действия. Четкий контроль времени позволяет сделать игру более прозрачной, динамичной и реалистичной, а также поможет избежать многих конфликтных ситуаций. Например, действия вне боя удобно отслеживать при помощи ходов, длительностью полчаса. Такая величина хода позволит точно оценить степень выполнения или успех большинства действий, описанных умениями. Разумеется, при необходимости, в любой момент можно перейти на непрерывное отслеживание событий во времени, если это важно.

Рекомендуется ограничивать в сценариях время выполнения заданий и миссий. Уменьшение или увеличение сроков является хорошим способом регулировки сложности сценария. Следует заранее продумать способы ограничения времени. Например, если место действия игры – дикая природа, то ограничителем времени может служить запас продовольствия. А такие факторы, как условия аниматоров или жизненные обстоятельства носят универсальный характер.

### Чеки и характеристики

Правила игры составлены таким образом, чтобы предельно уменьшить количество бросков кубиков. Большинство умений и способностей работают не посредством чеков, а простым применением значения. Примером может служить описанная во введении ситуация с камнем. Вес камня просто сравнивается с силой героя, и чека не требуется.

Чеки на характеристики рекомендуется применять только в тех случаях, когда действительно существует элемент случайности. Чеки можно проводить следующим образом: легкий чек к8, нормальный чек к10, тяжелый чек к12 и половинный чек к20, учитывая что в большинстве случаев характеристика ограничена значением 10. Для ситуаций, когда действие определяется двумя характеристиками, можно проводить двойной чек, то есть чек суммы двух характеристик на к20.

Сложность выполнения чека можно регулировать двумя способами: (1) применением штрафа и бонусов и (2) выбором разных кубиков. Первый способ подходит для тех случаев, когда требуется пороговое значение характеристики для выполнения действия. Надо подходить очень осторожно к штрафам и бонусам, так как их действие очень не линейно. Для героя с характеристикой 10 штраф 3 уменьшает вероятность успеха со 100% до 70%, а для героя с характеристикой 3 — с 30% до 0%. Также, надо учитывать, что бонусы дают более слабый эффект, чем штрафы. Второй способ действует более ровно, поскольку для чека на характеристику, проводимого к8, к10 или к20 всегда существует ненулевой шанс выполнения, вне зависимости от значения характеристики героя. Неудобство в отсутствии промежуточных кубиков между к12 и к20, однако этих двух критериев сложности чека вполне достаточно в большинстве случаев.

Чеки связанные с применением умений, которые проводятся к20 возможно регулировать только вторым способом, но здесь он вполне приемлем по самой сути таких чеков.

### Роль удачи

Удача — важнейшая характеристика героя, хотя напрямую она сказывается только в величине шансов критических событий. Она позволяет решить исход большинства ситуаций, неучтенных правилами или сценарием, путем чека на удачу. Удачу рекомендуется применять при определении случайных доходов, например краж или откапывания кладов. Подходит такой способ: значение удачи — это количество кб, которые герой должен бросить для определения суммы денег.

Кроме того, возможно включение в сценарий рейтингов, делящих события или предметы согласно размеру удачи героев или группы. Например — состав и количество врагов, которое они встретят на пути.

## Чеки на критические события

При каждом чеке можно бросать еще и критический чек, равный  $U/2$  на d20 для критического успеха или  $(U-1)/2$  для критического провала, чтобы внести в обычные чеки влияние Удачи. Критический успех означает либо идеальное выполнение действия, либо автоматическое выполнение следующего из серии чеков. Критический провал означает максимально плохое выполнение действия, без возможности повторения или автоматический провал серии чеков. Возможны и другие трактовки.



## ОГЛАВЛЕНИЕ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА.....	1
Что нового? .....	1
Основные отличия .....	1
Условные обозначения.....	2
Базовые характеристики .....	2
Мастерство и умения .....	3
Боевые характеристики, оружие и броня .....	8
Паранормальные способности <b>New!</b> .....	15
Создание героя.....	17
Прогресс героя .....	20
Бой .....	22
Заключение .....	32
РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО .....	33
Опыт и прогресс героя .....	33
Элементы игры .....	34
Перемещение и нагрузки .....	35
Механика игры .....	37
Оглавление .....	39