

## **у-версия рулбука ролевой системы «КНК: МФ» («Кубики&Капча: Местный Фейк», название рабочее)**

Примечания: является расширением/модификацией системы ролевой игры ГраалеБугурт II, проводимой Омск-Team (спасибо им за помощь советом и делом). Если по прочтении этой версии у вас остались какие-то вопросы, можно спросить в Туре-Moon-треде Доброчана.

### ***Мир***

Система предназначена для игр по Насуверсу (условное название мультивселенной созданной компанией Туре-Moon в целом и Киноко Насу в частности; представлена визуальными и лайт новеллами, аниме, мангой и играми, в числе которых Кара по Kyoukai, Tsukihime и Fate/Stay Night) и пытается приблизиться к нему насколько возможно.

Игровой процесс разделён на две составляющие: условно-словесную и боевую. Первая включает взаимодействие игроков друг с другом, ролевой отыгрыш и перемещения по «глобальной карте» (обычно это карта города с отмеченными локациями и схемами переходов между ними). Вторая — собственно бой (это не означает, что во время него игроки не могут взаимодействовать, но тут их руки куда крепче связаны правилами ведения боя).

Игроки создают себе персонажа (иметь больше одного героя не запрещено, но вы должны быть уверены, что сможете отыгрывать их всех), который может принадлежать к одной из трёх силовых «категорий» (простые люди, тренированные профессионалы и настоящие монстры) и одному из множества классов. Об этом позже.

### ***Краткое содержание***

Данный рулбук создавался с оглядкой на серию VN/аниме/ранобе Fate компании Туре-Moon. Оттуда же пошла система «1 класс, 6 первичных характеристик, 1-2 классовых навыка, несколько персональных навыков + бонусы».

Если вы знакомы с миром Туре-Moon, вам не нужно читать весь рулбук (хотя пробежать его глазами всё же стоит). Запомните, что есть первичные характеристики, на которые вы можете воздействовать (они аналогичны характеристикам из Fate), есть вторичные характеристики (они вычисляются из первичных по несложным правилам), а также есть навыки, которые могут давать самые разные бонусы.

Классы персонажей играют большую роль, однако являются чаще «гильдиями» чем типажам (не «вор», а «служитель Церкви», к примеру). Для разных классов нюансы в

создании персонажа различаются, поэтому если вы определились с классом, то рекомендуется пораньше заглянуть в соответствующий «кодекс».

Взаимодействие игроков ничем не ограничено, пока дело не касается магии или сражений. В частности, отсутствуют такие умения, как «убеждение», «кража» и «торговля»: в этих делах стоит полагаться на качество и искренность отыгрыша у себя и партнёров, а также на неусыпный взор ведущего (гейм мастера, ГМа). Впрочем, можно покопаться в списке навыков: там вполне может найтись что-то, что поможет в споре с ГМом на тему удалось ли вашему персонажу незаметно вытащить кредитку из вражеского кармана.

## **Первичные характеристики (ч.1)**

Имеется 5 характеристик общих для всех персонажей:

- S – Сила (Strength). Определяет урон, который персонаж наносит по умолчанию.
- E – Выносливость (Endurance). Определяет запас здоровья.
- A – Ловкость (Agility). Определяет очерёдность хода, скорость, вёрткость.
- M – Магия (Magic). Определяет запас праны (магической и жизненной энергии).
- L – Удача (Luck). Определяет вероятность уклониться от атаки.

Шестая характеристика может меняться и зависит от класса к которому персонаж принадлежит. Подробнее про неё в разделе «Классы».

Любая характеристика может принимать значение от 0 до 6. Ранги обозначаются F, E, D, C, B, A, EX, где F соответствует нулю, а EX — шести.

Ниже указано что обозначает каждый ранг (на примере Силы «обывателя») в бытовом смысле.

F, 0 — нулевой уровень. Очень слабые или больные герои.

E, 1 — чуть ниже среднего. Герой живёт обычной жизнью, но никогда не посещал спортзал и не любит походы.

D, 2 — чуть выше среднего (да-да, «средний уровень» всех рангов находится именно где-то между E и D, а не на C!). Герой ничего не имеет против походов летом, пробежек и зарядки по утрам.

C, 3 — героя можно назвать спортивным. Возможно, его работа связана с поднятием тяжестей, а возможно он просто проводит много времени за тренажёрами.

B, 4 — высокий уровень, правда высокий. Из многих соревнований на силу персонаж выйдет победителем, а если будет надо — напряжётся и поднимет упавшую на товарища машину.

А, 5 — согнуть подкову? Не смешите, герой делал это в тринадцать лет. Сейчас ему под силу согнуть железнодорожный рельс.

ЕХ, 6 — вообще-то, обывателям ранг ЕХ недоступен, но если бы он был, герой гнул рельсы из предыдущего пункта одной рукой.

Также характеристики могут иметь модификаторы «+» или «-» (коими не рекомендуется злоупотреблять). Каждая единица характеристики и модификатор «+» стоят 1 очко характеристик (эти очки выдаются для создания персонажа перед началом игры, либо зарабатываются в процессе). Исключение: ЕХ-ранг — чтобы поднять характеристику с А до ЕХ нужно потратить два очка.

За характеристики высоких рангов предусмотрены бонусы.

### **Вторичные характеристики**

В отличие от первичных, вторичные характеристики не ограничены семью значениями. Это те значения, с которыми в игре предстоит иметь дело чаще всего — запас здоровья, атака, защита и тому подобное. Они представлены здесь либо в виде цифровых значений, либо в виде ролла.

Ролл — способ выбора случайного целого числа из заданного диапазона. Записывается в виде  $(LdN)+M$ . Самый банальный пример: один игральный кубик, где может выпасть любое число от одного до шести:  $1d6$ . Если бы мы бросали два кубика, то соответственно имели бы  $2d6$ . Если же нам нужно выбрать число от 5 до 8, то мы просто берём число от 1 до 4 и прибавляем 4:  $(1d4)+4$ .

В рулбуке есть следующие обозначения:

«+5 к роллу» означает превращение броска вида  $1d100$  в бросок  $1d105$

«+5 к атаке» меняет  $1d100$  на  $1d100+5$

«+5 к урону» не меняет бросок, но если атака прошла успешно, добавляется +5 к *конечному* нанесённому урону.

«+5 к минимальному роллу» превращает  $1d100$  в  $5+1d95$

«\*» — характеристика противника. Например, когда надо взять разность между своей магией и магией противника, пишется  $M-M^*$ .

«В два раза меньше» — округляется в меньшую сторону, если не сказано обратное («51 пополам» даёт «25», а не «25.5» или «26»).

«Спасбросок» — один или несколько роллов для защиты от чего-либо. Чаще всего обозначает бросок для уклонения. Как правило, максимальное значение спасброска — 100. По умолчанию спасбросок считается успешным, если итоговое значение ролла больше 50.

«+5 к спасброску» — это +5 к минимальному роллу данного спасброска.

Ниже приведён список общих для всех (или почти всех) персонажей вторичных характеристик. Если рядом с характеристикой приведено значение, значит она не зависит от первичных характеристик и, скорее всего, данное значение справедливо для большинства персонажей (некоторые навыки всё же могут изменять эти характеристики).

- Здоровье. Зависит от Выносливости.
- Прана. Зависит от Магии.
- Восстановление праны за 1 ход = 10
- Атака (в ближнем бою). Зависит от Силы, оружия и защиты врага. Ролл.
- Защита. Зависит от Ловкости.
- Инициатива. Зависит от Ловкости. Ролл.
- Перемещение по глобальной карте = значение Выносливости+1.
- Перемещение по локальной карте. Зависит от Ловкости.
- Количество уклонений. Сколько раз можно уклониться за бой. Зависит от Удачи.
- Спасбросок на уклонение. Зависит от Удачи.
- Спасбросок разума = 1d100

Пожалуй, заранее стоит объяснить только про параметры «прана» и «защита», как наименее интуитивно понятные. Первое является *жизненной* и магической энергией героев: в больших количествах её тратят маги на чтение заклинаний, но и бойцам она важна, поскольку тратится при физических нагрузках вроде спасбросков — потратив большое количество праны, персонаж чувствует себя уставшим. С защитой чуть сложнее. Часто формула наносимого урона может быть записана в виде «1dАтака - Защита». Рассмотрим на примере 1d100-50.

Если ролл 1d100 выдал 74, то всё понятно:  $74-50=24$ ; 24 единицы урона нанесено и было. «Защита» сработала как защита.

Однако если ролл выдал 17, то мы получаем отрицательное число и считается, что игрок не попал по противнику/противник уклонился. Тут «защита» является скорее уклонением (поэтому-то Защита зависит от Ловкости).

В этом плане в игре есть два типа уклонений: успешность первого определяется в момент удара (его обсудили только что). Второе зависит от характеристики Удача и позволяет уклониться от того удара, который уже якобы прошёл: это уклонение можно провести в ход защищающегося, а не атакующего. Так что если вы считаете, что здоровье врага упало до нуля, то не спешите радоваться. Подробнее в разделе «ход боя».

## **Категории персонажей**

Выше было сказано, что персонажи могут принадлежать к одной из трёх силовых категорий. Основная суть категорий в том, что они определяют по каким формулам происходит пересчёт из первичных характеристик во вторичные.

С точки зрения игрового мира, категории просто определяют уровни силы, «лиги» персонажей. Что, впрочем, не означает, что очень сильный персонаж категории «профи» не может победить персонажа-«монстра» (например, экзекутор Кирей может драться против Слуги-Ассасина).

Имеется три категории: «монстры», «профи» и «обыватели» (в порядке убывания сил). К каждой категории приписано несколько классов персонажей (подробнее в соответствующем разделе).

### **Категория 1. «Монстры»**

Существа, чьи силы для обычных людей не то что невозможны, но даже немыслимы. Сюда относятся персонажи из следующих классов: Слуги, Истинные Предки, Прародители Мёртвых Апостолов, члены Похоронного Бюро.

Первичные характеристики «монстров» должны быть в диапазоне E-EХ (соответственно «монстры» не могут иметь меньше пяти очков характеристик для распределения), и имеют бонусы за достижение определённых рангов.

- Атака =  $10S+1d(100+15S)$ , где S — Сила
- Здоровье =  $300+300E$ , где E — Выносливость
- Защита =  $50+7A$ , где A — Ловкость
- Передвижение =  $7+4A$  клеток
- Инициатива =  $10A+1d(100-10A)$
- Прана =  $100+300M$ , где M — Магия
- Ролл уклонения =  $9L+1d(100-9L)$ , где L — Удача. (Не более L+1 раз за бой)

Дополнительно:

- Урон по противнику высчитывается по формуле  $(1dАтака)-Защита$ . Учитывается защита противника, конечно же.

- Значение характеристики может упасть до F, если было применено соответствующее проклятие.

- Рекомендуется давать для распределения 20 очков характеристик, 8 очков навыков

## Категория 2. «Профи»

Люди (или уже не люди), получившие силу и способности намного превосходящие человеческие. Некоторым удаётся войти в эту категорию просто благодаря неустанным тренировкам, но таких фанатиков всего несколько в поколение. Классы: Мёртвые Апостолы, гибриды, эсперы и охотники на демонов, экзекуторы, различные тренированные бойцы, некоторые маги и другие.

Первичные характеристики имеют диапазон F-A, однако в редких (прописанных) случаях персонажи могут получить характеристику уровня EX. Имеются бонусы за высокие ранги.

- Атака1 =  $7S+1d(100+5S)$
- Атака2 =  $1d(100+5S)$
- Здоровье =  $75+75E$
- Защита =  $40+5A$
- Передвижение =  $3+2A$  клеток за ход
- Инициатива =  $8A+1d(100-8A)$
- Прана =  $25+50M$
- Ролл уклонения =  $7L+1d(100-7L)$ . (Не более L раз за бой)

Дополнительно:

- Есть два типа атак ближнего боя:
  - Атака 1 тратит 15 единиц праны, урон:  $(1dАтака)-Защита$
  - Атака 2 бесплатна, но урон всего лишь  $((1dАтака)-Защита)/2$
- Рекомендуется давать для распределения 15 очков характеристик, 4 очка навыков

## Категория 3. «Обыватели»

Обычные люди. Или не совсем обычные, но чьё тело не сильно отличается от человеческого. Сюда попадают персонажи в классах: маги, эсперы, рыцари, стрелки, бесклассовые герои и другие.

Характеристики от F до A (EX невозможно вообще за исключением шестых характеристик и способностей гибридов), при этом персонажи не получают особых бонусов за высокие ранги.

- Атака =  $1d(100+5S)$
- Здоровье =  $30+30E$
- Защита =  $35+4A$
- Передвижение =  $1+A$  клеток за ход
- Инициатива =  $5A+1d(100-5A)$
- Прана =  $10+30M$

- Ролл уклонения =  $5L+1d(100-5L)$ . (Не более L раз за бой)

Дополнительно:

- Наносимый урон =  $((1dАтака)-Защита)/2$
- С одной стороны — пушечное мясо, но с другой — именно к этой категории принадлежит большинство магов. Не стоит сбрасывать со счетов огнестрельное оружие и другое снаряжение.
- Рекомендуется давать для распределения 15 очков характеристик, 4 очка навыков

## ***Первичные характеристики (ч.2). Бонусы и модификаторы***

Теперь, разобравшись с категориями персонажей, вернёмся к первичным характеристикам, а заодно рассмотрим создание персонажа на примере.

Оценив силовые уровни категорий из предыдущего пункта, некоторые могли решить, что им не хватает нескольких очков навыков или характеристик. Разрешить это можно разными способами: добрый ГМ, если ему понравится идея вашего персонажа, согласится выдать дополнительные очки просто так, злой ГМ предложит исправить персонажа, чтобы он укладывался в лимит, нейтральный ГМ предложит обходной путь — например, воспользоваться навыком «Странное обещание», который позволяет получить дополнительные очки навыков в обмен на некоторые ограничения отыгрыша (бойтесь хаотично-нейтральных ГМов! Никогда нельзя сказать к чему приведёт сделка с дьяволом).

Также можно обменивать очки характеристик на очки навыков (из соотношения 1 к 1) и очки навыков на очки характеристик (из соотношения 2 к 1; 2 ОН на 1 ОХ).

В предыдущем пункте мы говорили о том, что характеристики достигшие определённых рангов дают персонажам первой и второй категорий («монстрам» и «профи») определённые бонусы, проистекающие из умения использовать характеристику, а не просто её «чистого уровня силы».

Ниже в списке перечислены бонусы для «монстров». Чтобы получить из них бонусы для «профи», нужно просто увеличить требуемый уровень характеристики на 1 (например, первый бонус в списке доступен для «профи» с Силой А).

Перечислим их:

*Сила:*

- «Монстры» с Силой 4 (В) могут пробивать обычные препятствия толщиной 1 клетку при ходьбе (т. е. не тратит на преодоление препятствий ход). Если на пути враг, ему наносится 10 урона.

•Если Сила 5 (А) или 6 (ЕХ), то можно пробивать обычные препятствия любой толщины. Врагам наносится 15 урона при «проходе через них». Также при ходьбе можно пробить прочное препятствие толщиной в одну клетку.

•«Монстры» с Силой 6 могут в ближнем бою отбросить противника на 5 клеток (даже без крита).

*Выносливость:*

•Персонажи с Выносливостью 4 получают дополнительные 50 hp.

•При Выносливости 6, на «монстра» не действует оружие дальнего боя. Исключения: концептуальное оружие (правда урон от них уменьшается: итоговое значение делится пополам) и фантазмы (полный урон).

*Ловкость:*

•Ранг 4 позволяет сходить дважды за ход: для этого нужно бросить 1d10, и, при выпадении 10, сходить ещё раз в конце очереди.

•Если у «монстра» Ловкость ЕХ, тогда то же самое, но с роллом 1d4.

*Магия:*

•В — дополнительно восстанавливает 5 праны за ход.

•ЕХ восстанавливает 10 праны.

*Удача:*

•Удача 4 даёт 25% шанс (1d4) контратаковать врага, если спасбросок был успешен, а противник остался на соседней клетке. Контратака происходит в начале следующего хода и не отнимает права на совершение обычной атаки.

•При ЕХ шанс равен 50% (1d2).

Бонусы могут оказаться очень полезными в бою, сильно осложнив жизнь противникам, однако взять много бонусов не получится из-за высокого требуемого уровня. Можно ли как-нибудь ещё получить тактическое преимущество? Да, для этого используются модификаторы. На одну и ту же характеристику можно повесить до трёх модификаторов «+» или «-» (нельзя использовать «+» и «-» на одной характеристике одновременно).

Модификатор «-» может ставиться по желанию игрока (или его договорённости с ГМом), и означает, что эффект характеристики снижен. Для «профи» и «монстров» это означает, что вторичная характеристика рассчитывается по формулам для более низкой категории персонажей, для «обывателей» эффект остаётся на совести игрока. Можно посоветовать использовать «Е-» для отыгрыша детей или других персонажей, чьи характеристики настолько низки, что не учитываются в системе.

С модификатором «+» всё более определён. Цена каждого модификатора — 1 очко характеристик. То есть, если у игрока есть 1 очко характеристик и Ловкость С, то он может либо увеличить Ловкость на 1 (ранг В), либо добавить модификатор, получив С+. Действие модификаторов зависит от того, к чему они были примерены.

- Сила, Ловкость и Удача с плюсом означают, что один раз в день характеристика может быть применена с удвоенным значением. «Профи» с Силой В+ в этом случае один раз ударит с роллом не  $8+1d124$ , а  $16+1d148$ . Если бонус «++», то можно выбрать: либо применить два раза по одному плюсу (два удара  $16+1d148$ ), либо один раз, но с двойным эффектом ( $24+1d172$ ).

- Плюс Ловкости можно также потратить (1 раз в день) на то, чтобы перебросить свою инициативу во время боя (эффект будет учтён начиная со следующего хода)

- Для характеристики Выносливость плюс означает, что если у персонажа есть база, то в её рамках каждый ход восстанавливается 5 здоровья. Не может быть выбрано «обывателями». Не может быть Выносливости++.

- «Магия+»: в рамках базы персонаж имеет удвоенное количество праны. Не может быть навешено два плюса.

## **Навыки**

Навыки («скиллы») на самом деле не обязательно являются именно умениями. Это различные особые свойства персонажа. Представляют собой универсальную затычку: сюда может быть сгружено всё, для чего не нашлось отдельного места в системе. Получить более подробное представление можно лишь на примерах, поэтому отсылаю читателя к «Приложению 1», со списком различных навыков. ГМ (и даже игроки, при предварительном согласовании) вполне могут расширять этот список для той или иной игры.

Каждый навык может иметь несколько уровней, эффект каждого из которых добавляется к предыдущим ступенькам. По умолчанию, даётся четыре очка навыка, которые можно потратить либо на то, чтобы выучить новый навык, либо на то, чтобы получить следующую ступень из уже изученного. Могут выдаваться либо ГМом в самом начале, либо зарабатывать по ходу игры. Также игрок может поменять одно очко характеристик на одно очко навыков, либо два очка навыков на одно очко характеристик. Хотя уровни навыков имеют заглавия F-EX (большинство ступеней, скорее всего, отсутствуют), в данной версии правил этому не придаётся никакого значения кроме декоративного: значение имеют лишь прописанные ранги навыков.

Следует понимать, что поскольку навык — это свойство персонажа, то стоит выдавать их основываясь на личности и истории героя, а не на уровне полезности в бою. В

связи с этим же, получение новых навыков во время игры — скорее исключение, чем правило (такое возможно, если персонаж обучился чему-то во время квеста или получил навык прилагающийся к тому или иному артефакту). Не каждый навык можно взять в любой игре, ибо они могут серьёзно пошатнуть баланс (иными словами: да, ГМ имеет право запретить выбор некоего навыка).

## **Создание персонажа**

Теперь, когда вы получили общие сведения о технической стороне игры, давайте рассмотрим процесс создания персонажа. Хотя вряд ли кого-то надо этому учить.

Во-первых (если персонаж ещё не придуман), надо выбрать для него класс. О том, какие есть классы будет рассказано ниже, поэтому пока возьмём один из самых простых для понимания классов: охотник на демонов (эспер). Определив класс, мы тут же находим категорию, в которой персонаж находится: охотник на демонов → «профи». Далее нужно подобрать характеристики вашему персонажу, которые бы вписывались в его образ и, наконец, подобрать навыки из списка.

Звучит просто. Давайте посмотрим на практике. Знакомьтесь:

**Имя:** Наная Дзюн //Для азиатов рекомендуется указывать «фамилию-имя», остальным наоборот.

**Пол:** Мужской //Тут понятно.

**Мировоззрение:** Нейтральный злой; Охота. //Классика жанра. Можно также указать Исток.

**Рост/вес:** 165см/67кг //Стоит указывать хотя бы примерно. Можно указать в описании.

**Категория:** Профи

**Класс:** Эспер //Это уже обсуждали

**Описание:** Наная Дзюн.жпг //Небольшое описание внешности и характера. Также необходима как минимум одна картинка, которая будет использоваться на боевой карте.

**История:** Сирота. Не является урождённым членом семьи Наная, но ещё в детстве был найден одним из них. Заинтересовал того, потому что тоже обладал Чистыми Глазами. Воспитывался в тайне — о нём знал лишь его учитель, ставший приёмным отцом. После гибели последнего от рук Тоно, Дзюн стал скитаться по миру, влезая в разные магические конфликты. //Не мне вас учить придумывать персонажей.

### **Основные характеристики:**

//Т.к. «профи», то диапазон от F до A. Положим, что у нас 15

Сила: D

//очков характеристик, которые надо распределить.

Выносливость: D *//Распределив, получаем то, что получили.*  
 Ловкость: C+ *//Шестая характеристика («Эспер» в данном случае) зависит*  
 Магия: E *// от того, в какой класс попал персонаж. Об этом позже.*  
 Удача: B (C) *//Удача повышена с C до B благодаря способностям.*  
 Способности эспера (EA): C. Личный навык: «Чистые глаза».  
*//В сумме: D + D + «C+» + E + C + C = 2+2+(3+1)+1+3+3=15 очков характеристик.*  
*Уложились.*

**Второстепенные характеристики:** *//Считаем по формулам второй категории.*

Здоровье: 130/130 *//Выносливость: D. Формула:  $100+15E = 130$ .*  
 Прана: 45/45 *//Магия E:  $30+15M$*   
 Восстановление праны/ход: 10 *//Стандартно для не-магов.*  
 Защита: 55 (плюс: 70) *//Ловкость C+:  $40+5A=55$ ; с плюсом:  $40+2*5A=70$*   
 Ролл атаки: 1d110 *//Сила D:  $1d(100+5S)$*   
 Перемещение: 6 клеток (плюс: 9) *//С плюсом один раз возможно:  $3+2A=9$  клеток.*  
 Перемещение (глобальная карта): 3 *//Выносливость: D, то есть 2:  $1+E=3$ .*  
 Инициатива: 24+1d76 (плюс: 48+1d52) *//Ловкость C:  $8A+1d(100-8A)$ .*  
 4 уклонения с роллом 28+1d72 за бой. *//Удача B:  $7L+1d(100-7L)$ ; можно уклоняться от нуля*  
 Спасбросок разума: 10+1d90 *//+10 получено благодаря навыку Гордость.*

**Навыки:** *//Допустим, что ГМ дал четыре очка навыков.*

### **Чистые глаза: B**

Эсперская способность. Позволяет видеть то, что невидимо для других. Улучшают реакцию и позволяют лучше анализировать боевые способности противников.

Ранг D: Повышает Удачу на 1.

Ранг B: Персонаж получает бонус к максимальной атаке. Каждый следующих ход бонус увеличивается на EA. *//EA — обозначение уровня способностей эсперов.*

Ранг A: Персонаж получает бонус к минимальной атаке. Каждый следующих ход бонус увеличивается на EA.

Пример: Если базовая атака идёт по роллу 1d110, способность ранга B, а EA уровня C (то есть, равно трём), то на первом ходу атака 1d110, на втором 1d113, на третьем уже 1d116, на четвёртом 1d119, и так далее.

Активируемый навык! На поддержание тратится 10 единиц праны. Если её деактивировать бонус сохранится, но не будет прибавляться. //Данная способность дана благодаря выбору класса эспер — некоторые классы выдают бесплатный навык, — поэтому мы потратили всего 1 очко, чтобы поднять навык до ранга В.

### **Охотник на нечисть: С**

Персонаж долгое время охотился на всевозможных тварей, которые для обычного обывателя кажутся всего лишь сказками.

Ранг С: Можно атаковать нечисть любым оружием

Ранг А: +20 к атаке, если противник – нечисть .

*//2. Использовали второе очко для обучения ещё одному навыку. Пожалуйста, указывайте все ранги для каждой способности.*

### **Гордость: С**

Персонаж горд и тщеславен. Он считает своих врагов ничтожествами, которые не достойны даже видеть его.

Ранг D: Игрока нельзя очаровать или запугать.

Ранг С: +10 к спасброскам разума

Ранг В: Если персонаж дерётся один, он получает +1 к Силе

*//3. Мы потратили третье очко для обучения ещё одному навыку. 4. Использовали, чтобы поднять навык с первой на вторую ступень (с D до С в данном случае).*

## **Спасброски**

Напомню сказанное ранее, что спасбросок — это ролл защиты от некоего воздействия (например, атаки). Кидать их придётся довольно часто, поэтому давайте остановимся на них подробнее.

Во-первых, совершение любого спасброска требует потратить 10 праны. Если какое-то одно воздействие требует кинуть несколько спасбросков, то прана уплачивается лишь один раз, если праны не хватает, спасбросок проваливается. Кидать его, конечно же, не обязательно, но в этом случае он автоматически считается проваленным.

По умолчанию, спасбросок составляет 1d100 и считается успешным, если выпало больше 50. Примером такого спасброска может служить «спасбросок разума», который позволяет избегать некоторых воздействий (оглушение, запугивание, магический контроль).

Напомню, что «+10 к спасброску» преобразует ролл 1d100 в ролл 10+1d90. Многие спасброски зависят от характеристик (например, «спасбросок Силы») и принимают вид:

$10X+1d(100-10X)$ , где  $X$  — числовое значение некой характеристики. Исключением являются спасброски уклонения (спасбросок на Удачу): для разных категорий множитель составляет 5, 7 или 9 вместо 10.

Аналогично «Спасбросок характеристики против характеристики противника» имеет вид  $10(X-X^*)+1d(100-10(X-X^*))$ , где  $X^*$  — числовое значение той же характеристики у противника. Например, если у героя Выносливость С (3), а у врага Е (1), спасбросок примет вид  $10(3-1)+1d(100-10(3-1)) = 20+1d80$ .

Примеры:

- Спасбросок Удачи, он же спасбросок уклонения. Единственное назначение этой первичной характеристики, однако его важность трудно переоценить: возможность полностью избежать вражеского урона будет не раз спасти персонажам жизни. Можно кинуть не более одного за ход!

- Спасбросок разума. Не зависит ни от какой из характеристик, но имеет множество модификаторов от разных навыков.

- Спасбросок Силы. Позволяет, например, вырваться из физического или магического захвата.

- Спасбросок Выносливости. Необходим для противостояния указанным вражеским способностям, может спасти от пропуска хода.

- Спасбросок Ловкости. С его помощью можно, например, устоять на ногах на скользкой поверхности или при толчке.

- Спасбросок Магии. Используется для противостояния некоторым из заклинаний.

### ***Классы персонажей***

Классы в игре дают некоторые бонусы, классовые навыки и расширяет возможности в целом. Однако основным их бонусом является «шестая характеристика», которая часто используется вместе с классовыми навыками. Напомню, что шестая характеристика может принимать значения от F до EX вне зависимости от того, к какой силовой категории персонаж принадлежит. Проще всего будет рассмотреть на примерах.

Подробнее каждый класс описан в соответствующих приложениях «Кое-что о...», которые описывают их историю, суть и возможности (если вы уже выбрали класс персонажа, то лучше сразу открывайте нужный вам «кодекс»).

Можно быть представителем лишь одного класса в один момент (сменить класс возможно, хоть и не так-то просто). Если персонаж владеет магией и служит Церкви, игрок должен сам решить для себя кем же он является на самом деле: магом работающим на Церковь или церковником владеющим магией. Если первое, персонаж будет считаться

магом, а его бонусы от принадлежности Церкви будут сильно ограничены, если второе, то персонаж будет считаться церковником и пользователем магии.

## **Слуги**

Героические Духи призванные в наш мир, чтобы сражаться в Войне Святого Грааля. На самом деле, целая группа классов, каждый из которых имеет свои особенности. Поскольку классы специфичны, с ними можно ознакомиться в Приложении 4 посвящённом Войне Святого Грааля. Слуги относятся к категории «монстров» и являются фамильярами.

Шестая характеристика — Небесный Фантазм (NP), которая определяет максимальный ранг фантазма, который может использовать Слуга. К какому рангу отнести сам фантазм определяют игрок и ГМ по договорённости. Уровень фантазма также влияет на цену за его активацию: F-фантазм стоит 10 праны, E-A стоят по 100 единиц за каждую ступень (100-500), EX активируется за 700 праны.

## **Вампиры: Истинные Предки, Мёртвые Апостолы, живые мертвецы**

Могущественные вампиры, ведущие своё происхождение от Брюнстада Багряной Луны — Ultimate One of Moon. Испытывают потребность пить кровь и получают приток сил в полнолуние. Истинные Предки сильны настолько, что в полнолуние сам концепт смерти не властен над ними.

Получают навык и шестую характеристику «Истинный Предок» (TA), «Мёртвый Апостол» (DA) или «Живой мертвец» (LD). Ночью каждый бросок имеет бонус «к атаке» любого ролла и другие улучшения. Также вампиры получают бесплатно соответствующий навык, который даёт им существенные бонусы.

К категории «монстры» относятся Истинные Предки и Прародители Мёртвых Апостолов, в то время как простые Мёртвые Апостолы — «профи». Живые мертвецы могут стать полноценными вампирами в будущем и относятся к «обывателям». Являются нечистью.

## **Церковь: Похоронное Бюро, экзекуторы, рыцари**

Воины Церкви, посвятившие свою жизнь уничтожению зла и имеющие много бонусов против различной нечисти. Упорно тренируются в боевых искусствах и применении магии Церкви. Рыцари, в основном, «обыватели», экзекуторы относятся к «профи», а Похоронное Бюро к «монстрам».

Шестой навык — Святые Таинства (HS). За каждую единицу HS церковник получает 8 единиц к уникальной характеристике «очки концентрации» (SCo) и

возможность выучить заклинания нового круга святой магии. Подробнее об этом написано в кодексе Церкви. Ранг EX доступен обычно лишь членам Похоронного Бюро и сопровождается соответствующей уникальной способностью.

## **Гибриды**

Люди в венах которых течёт кровь демонов. «Профи» и «обыватели». Являются нечистью.

Шестая характеристика: обратный импульс (II). Гибриды могут за свои «очки импульса» покупать способности. Расценки:

- 2 очка — одна выбранная характеристика высчитывается по формулам на одну категорию выше. То есть характеристика «профи» обсчитывается как характеристика «монстра». Нельзя повысить Магию из категории «профи» в «монстры».

- 1-3 очка — можно создать свою особую атаку (или не атаку, а другой эффект). Количество вложенных очков определяет силу эффекта. Активация производится за прану (стандартно 15, 30 или 45 праны соответственно «цене»; если эффект длится нескольких ходов, поддержание будет стоить 5, 10 или 15 праны каждый ход).

- 1 очко — можно вложить в одну из характеристик и повысить её на 1, в том числе до уровня EX (не для «обывателей»).

- 1-5 очков — вкладываются для изучения демонической магической школы. Каждое очко соответствует одному кругу демонической магии .

Гибридные способности активно тратят прану персонажа и потому не могут использоваться слишком часто: если у гибрида слишком мало праны, демоническая сущность возьмёт над ним верх и он перейдёт в состояние Кровавой Пелены (становится мобом и отдаётся ГМам, игрок может завести другого персонажа, либо надеяться на доброту ГМа и сопартийцев).

Чем выше ранг «гибридности», тем сложнее противостоять импульсу:

- Если значение праны персонажа ниже 5II, он должен кинуть спасбросок разума, провал которого опускает для него Кровавую Пелену.

- Если у героя совсем заканчивается прана, то Пелена овладевает им немедленно.

- Если какая-то первичная характеристика была повышена на ранг или обсчитывается по правилам на категорию выше, то спасброски и атаки от неё стоят на 5 праны больше (эффект суммируем).

- Гибриды имеют -5II к спасброску разума.

## **Эсперы, осознавшие Исток, больные синдромом А и другие**

Люди со сверхъестественными силами. Особенности индивидуальны и могут быть очень разнообразны. Сами персонажи тоже могут сильно отличаться друг от друга, попадая либо к «профи», либо к «обывателям». Один из самых разнообразных классов, помимо указанных в заголовке, сюда можно отнести, например, А-Реев и жертв УА-вируса.

Шестая характеристика — «способности эсперов» (ЕА). Приветствуется, чтобы эсперский навык от неё зависел (обратите внимание на Чистые Глаза из примера выше).

## **Маги**

Потомственные или не очень маги, довольно долгое время совершенствовавшие своё мастерство. По умолчанию, они могут использовать две ветви магии (любые кроме церковной, вампирской или демонической). Маг может отказаться от одной из школ и получить возможность использовать на очко характеристик больше. Основная силовая категория — «обыватели».

Шестой навык: магическое умение (МС — от английских «магические цепи», «магический герб» и «магический канал»). Даёт +50МС праны, +5МС восстановления праны. За один ход маг может прочитать МС строк. Если у мага есть фамильяры, он может передавать им не более  $10+3МС$  праны в ход.

На рангах МС равных D, B, A маг получает дополнительное очко навыков.

От значения МС также зачастую зависит количество заклинаний, которые можно получить. При повышении навыка школы магии во время боя, новые заклинания не появляются автоматически — чтобы их выучить, необходимо вернуться в мастерскую (и/или выполнить другие условия, оговоренные ГМом).

Повышая ранг МС, маг автоматически повышает на ранг какие-то две (не больше) доступные ему школы магии, но не выше чем до ранга А. Как только одна из школ достигнет ранга А (в силу прокачки через повышение МС или через очки навыков) можно выбрать: либо получить 1 очко характеристик и 1 очко навыков, либо выучить ещё одну школу магии, получив её по умолчанию ранга F. Выучить школу магии ранга EX можно только с помощью очков навыков, при условии МС равного А или EX.

## **Без класса**

Наличие класса не является обязательным. Вполне можно обходиться и без него, просто не получая соответствующих бонусов (зато сэкономив очки распределения на шестой характеристике). Ничто не мешает войти в какой-то класс позднее.

## **Мобы**

Противники под управлением ГМов, с которыми предстоит столкнуться в игре. Очень различны, обитают на ничейных локациях. Игроки могут вступить с ними в бой, надеясь получить в результате трофеи и/или информацию по сюжету.

Как и персонажи игроков, могут относиться к разным категориям. Персонажи низшей категории едва ли представляют собой серьёзную угрозу, но обычно ходят группами. Сюда же можно отнести большинство фамильяров.

Мобы категории «профи» более интересны и сложны, но и победа над ними вполне может принести не только трофеи. Отношение к ним может варьироваться от игры к игре, в зависимости от среднего уровня силы игроков. Вполне могут быть «промежуточными боссами».

Высшие мобы — «монстры». Серьёзные и опасные существа. В зависимости от уровня игровой группы, высший моб может быть как последним и самым опасным боссом, так и одним из промежуточных. В любом случае, они уникальны и заготавливаются небольшим числом перед началом кампании. В процессе могут не только сидеть на месте в своём «данже», но и активно перемещаться по карте, как-то реагируя на происходящее. Полноценные действующие лица истории.

ГМ волен создавать уникальных персонажей, которых нельзя отнести ни к одной из этих категорий. Возможно, это будут существа намного превосходящие даже «монстров» (Аристотели, к примеру), а возможно и нет.

Победа над высшими и средними мобами скорее всего принесёт игрокам очки распределения, позволяющие прокачать навыки и характеристики, получить полезные артефакты или пополнить свою книгу заклинаний.

## **Небоевые моменты, локальная и глобальная карта**

### **Глобальная карта**

После того как персонажи были созданы, сюжет придуман и подготовлено всё необходимое, можно начинать игру. ГМ должен выложить глобальную карту (представляющую собой сетку из соединённых между собой точек-локаций), а каждый игрок может тайно отметить на ней свою базу и сообщить ему о своём выборе. Свойства базы зависят от персонажа и игры (база мага даёт ему большие бонусы, а база эспера может быть просто квартирой, где персонаж отсыпается после долгого трудового дня), однако почти всегда героя на ней очень сложно обнаружить: если он сидит у себя, то другой персонаж может закончить свой ход на той же локации и ничего не заметить. Вполне вероятно, что игра будет начата именно на базе.

В целом, каждый небоевой пост игрока можно считать за 1 ход (что влияет на трату или восстановление праны/здоровья), но зависит от контекста. Если происходит диалог двух игроков, то да: 1 пост — 1 ход. Если персонажи перемещаются по глобальной карте, то можно считать, что они потратили по 1 ходу на каждую пройденную локацию (кроме «погони», о которой ниже). Если персонаж отдыхает и ничего не делает, то количество прошедших ходов определяется «на глаз».

Перемещения отряда по карте должны вестись с шагом не превышающим Выносливость самого медленного члена отряда. Исключения: если персонажи движутся на транспортном средства (в том числе на общественном транспорте, который может ходить по карте) или если самого медленного персонажа понесёт кто-то другой. «Профи» могут нести одного игрока, «монстры» — двоих.

Встреча двух групп персонажей может произойти только если они оказались в одном узле глобальной карты, однако почувствовать друг друга они могут и на большем расстоянии. Как правило, чтобы заметить/почувствовать друг друга, в конце своего хода одна группа персонажей должна оказаться на соседней локации с другой (если никто не пытается спрятаться и нет эффектов навыков/заклинаний). Если персонажи устраивают бой, то начинают шуметь и каждый цикл боя увеличивает расстояние на котором их можно почувствовать на одну локацию.

## **Погоня**

Погоня может начаться как при отступлении одной из сторон с поля боя, так и в случае её нежелания в него вступать. При погоне каждая сторона бросает 1dВыносливость (учитывается Выносливость самого слабого персонажа из тех, что идут своими ногами) и передвигается на соответствующее число клеток. Если группы оказались на одной локации, снова начинается бой, если между ними оказалось расстояние в 3 локации, побег считается успешным. Ничто не мешает команде (как одной, так и другой) разделиться.

Те же правила действуют, если персонаж с одного конца глобальной карты пытается добраться до другого, где завяз в бою его союзник.

Условия могут меняться в зависимости от имеющихся навыков: например, навык *Побег* у одного из сбегающих позволяет кидать 1+1dВыносливость, а навык *Ищейка* у одного из догоняющих увеличивает расстояние необходимое для отрыва на 2 локации. Бонусы суммируемы.

## **Локации**

Как уже было сказано, глобальная карта представляет собой множество связанных между собой точек-локаций. Обычно можно обойтись и без карты: она не нужна, чтобы поесть в кафе или обсудить планы, сидя на скамейке в парке, но если начался бой, то тут уж придётся рисовать.

Большинство карт локаций имеет размер 20 на 20 клеток (передвинуться можно на любую соседнюю свободную клетку, в том числе по диагонали). На картах координаты по X отмечаются цифрами, а по Y – латинскими буквами. На карте не обязательно указана вся локация: зайдя на локацию обозначенную на карте как «старый особняк» вы вполне можете оказаться лишь перед его воротами, в то время как внутри будет ожидать другая карта. Но это просто пример.

## **Выход за пределы локации**

Во время боя можно уйти с карты (чтобы сбежать, чтобы достать засевшего на соседней локации снайпера или ещё почему). Стандартным выходом с локации являются четыре её границы, однако некоторые границы могут быть перегорожены.

Перейти границу можно только если в начале хода вы стоите вплотную к ней, выход же обратно на поле боя будет засчитан как обычный переход с клетки на клетку (но нельзя выйти в тот же самый ход). Если вражеский персонаж стоит вплотную к границе, ни один из героев не имеет права ее перейти. То есть, персонажи, стоящие за пределами поля боя, будут в относительной безопасности, если их союзник стоит вплотную к границе (что не мешает врагу выйти через другую границу, сделать крюк и зайти с тыла).

Следите за тем, через какую клетку выходите: это определяет на какой локации вы в результате окажитесь. Если на локации не останется противников (они все погибли либо сбежали на предыдущем ходу), то тратить ходы на то, чтобы добраться до границы не обязательно: можно сразу двигаться по своим делам (либо бросаться в погоню).

## **Препятствия**

На локациях могут находиться препятствия, иногда их может быть очень много. Учитывайте это, когда продумываете свою тактику битвы. Новые препятствия могут возникать и во время боя (с помощью магии).

Через некоторые (но не все) препятствия и преграды можно перепрыгнуть. «Обыватели» могут перепрыгнуть через одну клетку, «профи» через 1+А (ранг Ловкости) клеток, «монстры» через любое доступное им для прохода число. На преодоление таким образом каждой клетки тратится 5 праны.

Есть разные типы препятствий:

- Обычные препятствия разрушаются от любого удачного удара «профи» и «монстров». «Обыватели» должны нанести им 20 hp урона, чтобы уничтожить. Если не сказано обратного, остальные препятствия обладают точно такой же крепкостью.

- Крепкие препятствия разрушаются от любого удачного удара «монстров» и при нанесении 40 урона «профи» и «обывателями».

- Третьи препятствия уничтожить невозможно вовсе (или для этого требуется выполнить особые действия).

- Помехи позволяют пройти по ним, но снижают проходимость в два раза.

- Вода может быть как помехой, так и препятствием. Основной её особенностью является то, что она неуничтожима и мешает проходу Мёртвых Апостолов: те могут преодолеть её либо перепрыгнув, либо перейдя пешком, но отдав 10 очков здоровья и праны за клетку. Это же справедливо и для Прародителей, живые мертвецы получают -30 здоровья и -30 праны от воды. Мертвяки не могут прыгать, в остальном аналогично живым мертвецам.

- Лёд. Ледяные клетки не накладывают ограничения на вампиров, но сильно скользят. Персонажи с Ловкостью С и выше могут проскользнуть по ней, не потратив на пересечение очки хода (но при этом не могут остановиться). Остальные должны кинуть спасбросок от Ловкости за каждую пройденную клетку: при провале персонаж падает и пропускает текущий ход.

- Иные. Есть довольно много разных типов, каждый из которых обладает своими особенностями (растительные препятствия используются в некоторых видах магии, а из-за препятствий-укрытий могут атаковать стрелки). ГМ может придумывать новые по ходу игры.

## **Статусы локаций**

Как на всю локацию, так и на отдельные её клетки могут воздействовать особые условия.

- День. Статус по умолчанию. Не имеет штрафов и бонусов.

- Солнечный свет. Далеко не везде днём есть солнце. Локации днём могут быть как освещены солнцем полностью, частично или не быть освещены вообще. Солнечный свет может быть смертелен для вампиров.

- Ночь. Статус устанавливается на все локации в ночное время, но где-то может не действовать в силу магии или чего-то ещё.

- Тень. Речь не обязательно о тени в прямом смысле, и даже не обязательно именно о темноте: просто эти клетки позволяют спрятаться, а затем внезапно атаковать (об этом ниже). Помимо тёмных клеток, сюда входят клетки с туманом, зарослями и т.д.

- Дождь. Снижает эффект огненных заклинаний вдвое, гасит огонь.

- Святая земля. Территория внутри церкви, которая даёт существенные бонусы церковникам, а также штрафы Мёртвым Апостолам. Устраняет эффект ночи.

- Другие. Список, опять же, может продолжаться.

## **Ход боя**

### **Главный совет**

Как только бой начался, заведите себе файл или листок бумаги, нарисуйте там поле, выпишите стати своего персонажа, подсчитайте запасы здоровья и праны, расставьте всех участников битвы (имейте в виду, начальные положения своих союзников вы можете определить сами в пределах одного из краев поля, но обязательно напишите, где именно вы их расставили). Если в ходе боя на вас наложат заклинание, запишите туда, какое, как оно действует и сколько ходов.

### **Инициатива**

Бой начинается с броска на инициативу. Бросает каждый из участников в соответствии со своими правилами и своим значением Ловкости. Очередность ходов прописывается исходя из инициативы — чем она больше, тем раньше ход. При возникновении спорных моментов первым ходит тот, у кого выше категория, а затем у кого выше Ловкость.

«Монстры», имеющие Ловкость 4 и 6, могут сходить дважды за один ход, для этого им надо бросить 1d10 или 1d4. То же самое для «профи» с Ловкостью 5, бросающих 1d10. Если выброшено максимальное значение, они могут сделать дополнительный полноценный ход в самом конце очереди (после того, как сделал ход участник боя с наименьшей инициативой).

Модификаторы Ловкости могут повлиять на инициативу двумя способами: первый — классический, то есть при броске на инициативу можно использовать удвоенное значение характеристики. Второй — инициативу можно перебросить прямо во время боя (но новое значение вступит в силу лишь со следующего хода).

## **Ходы**

Первое, что можно сделать во время своего хода — бросить спасбросок Удачи. С помощью каждого броска можно уйти только от одной атаки, нельзя делать несколько бросков в один ход.

Вторая часть хода — учёт эффектов от действующих заклинаний. Если таких эффектов несколько, игрок сам решает, в каком порядке высчитывать эти эффекты. Если это приведет к тому, что он сохранит для себя некоторое количество *hp* или праны, или избежит какого-то вредоносного эффекта — тем лучше. Будут знать, как накладывать тысячи спеллов одновременно!

После того, как все заклинания прилетели, надо бы восстановить прану. Сначала высчитывается своё значение, затем часть передаётся фамильярам (или наоборот: к примеру, у Прародителей Мёртвых Апостолов каждый ход прана убывает, но они получают приток от охотящихся мертвяков). Важно, что если фамильяр и хозяин находятся вместе, то прана передается именно в ход хозяина.

Четвёртое: передвижение. Двигаться можно как по клеткам со смежными сторонами, так и со смежными углами. Рекомендуется отписать начальную и конечную клетки в этот момент. Вместо передвижения можно поднять предмет из-под ног.

После этого собственно идёт основное действие. Герой может атаковать своим оружием ближнего или дальнего боя, прочитать заклинание, воспользоваться спец.приёмом, схватить противника, выпить зелье, поднять или использовать предмет. Рядом с роллом старайтесь записывать полученный в итоге урон, так вы всем поможете. Если вы использовали заклинание или особую способность, напишите название и подробно опишите, какой именно эффект оно должно произвести.

Если «монстр» или «профи» хочет отступить после атаки, он может потратить на это оставшуюся у него прану: на отход на каждую клетку тратится 50-5А праны у «монстров» и 10-А праны у «профи». Конечную клетку тоже следует указать в посте. После всего этого рекомендуется описать состояние своего персонажа: оставшееся здоровье и прану, действующие на него в данный момент эффекты. Так вы и сами не забудете об этом, и ГМу поможете.

Примечание: Очень удобно, если ведением карты занимается ГМ, обновляя её в начале каждого хода.

## **Захват**

Вместо атаки можно потратить 10 праны и попробовать провести захват, для чего надо кинуть спасбросок своей Ловкости против Ловкости противника. От захвата можно уйти с помощью спасброска Удачи.

Каждый ход цель может кинуть спасбросок своей Силы против Силы схватившего: в случае успеха, она освобождается и может свободно продолжать ход. В случае провала она не может передвигаться и уклоняться по Удаче, но может атаковать с половинным уроном.

Захвативший каждый ход тратит 10 праны на удержание. Можно двигать и захваченного персонажа (очки передвижения тратятся на двоих). В случае успешного уклонения по Удаче половина урона приходится на захваченную жертву.

Захват особенно важен для вампиров, поскольку позволяет пить кровь жертвы.

## **Стэлс**

Герои могут войти режим скрытности. Это позволяет им наносить внезапные атаки, наносящие куда больший урон или взять передышку на восстановление сил. Чтобы войти в скрытый режим, героя не должны видеть вражеские персонажи. Потратив один ход, во время которого герой не должен быть найден и не может передвигаться, атаковать, читать заклинания (но может, к примеру, перевязывать раны и перезаряжать оружие), он становится скрытым.

Минусом скрытого режима является то, что персонажа обнаружить не так уж сложно: при совершении любого действия (будь то перемещение или атака) все враги, которые могут увидеть его, должны бросить ролл на обнаружение и если замечает хоть кто-то один, то замечают все. Обычно ролл составляет 1d100 и работает по правилам спасброска, что даёт равные шансы на нахождение или провал каждой проверки.

Если при совершении атаки герой сумел остаться скрытым, то она получает +20 к атаке и -20 к уклонению по Удаче. Увы, сразу после этого положение героя становится известно другим и нужно прятаться снова. Однако есть исключение: если он использовал «беззвучное» оружие и смог этой атакой убить противника, то может пройти ещё одну проверку на незаметность у оставшихся врагов. Если после всей этой вереницы проверок он всё ещё незаметен... что ж, бог с ним.

Кстати, скрытый на глобальной карте персонаж может начать бой уже будучи скрытым и не тратя на это ход.

## **Критическая атака и типы урона**

Урон в игре делится на несколько типов, что может влиять на защиту. Магический урон может быть как простым, так и относиться к какой-то стихии. Игнорирует вторичную характеристику Защита и не делится пополам при касте «обывателями» (если в описании заклинания не сказано обратное).

Физический урон тоже делится на типы, числом три: рубящий урон (мечи, топоры), дробящий урон (кулаки, дубинки, камни) и точечный/проникающий урон (пули, стрелы, шпаги). Проще всего запомнить так, что проникающий урон — это урон от пуль. Разные типы наносят разные критические повреждения.

Концептуальное и зачарованное оружие представляет собой нечто среднее между магической и физической атакой. Например, это может быть меч с выгравированными на нём рунами, пистолет стреляющий пулями Истока или атаки фамильяров.

Важно рассмотреть также нечисть и нематериальных существ. К первым относятся некоторые мобы, гибриды и вампиры: они получают половину урона от обычного оружия и полный урон от концептуального. Нематериальные существа (призраки, некоторые фамильяры) иммунны к обычному урону, получают половину урона от концептуалок и полный урон от фантазмического оружия. Магия на обоих действует в полную силу.

Критическая атака происходит в случае, когда результат ролла равен или превышает значение кубика (например, если персонаж бросил 1d110 и выпало 110, или бросил 15+1d115 и выпало 120). В случае крита эффект выбирается игроком (из списка для данного оружия), а успешность эффекта — броском кости.

#### *Режущее оружие:*

- Невозможно уклониться по Удаче: 1d2
- Двойной урон: 1d2
- Выбивание оружия из рук (отлетает на S+1 клетку): 1d2
- Пропуск хода: 1d3
- Уничтожение предмета/артефакта (не фантазма): 1d3
- Отрубание ноги (Ловкость обращается в 0): 1d7
- Отрубание левой руки (невозможность пользоваться магией): 1d7
- Отрубание правой руки (Сила обращается в 0): 1d7
- Повреждение внутренних органов (Выносливость обращается в 0): 1d7

#### *Дробящее оружие:*

- Отбрасывание на 3 клетки: всегда успешно
- Двойной урон: 1d2
- Сбивание с ног: 1d2
- Пропуск хода: 1d3
- Уничтожение предмета/артефакта (не фантазма): 1d4
- Перелом ноги (Ловкость обращается в 0): 1d6

- Перелом левой руки (невозможность пользоваться магией): 1d6
- Перелом правой руки (Сила обращается в 0): 1d6
- Повреждение внутренних органов (Выносливость обращается в 0): 1d7

#### *Точечное оружие:*

- Невозможно уклониться по Удаче: всегда успешно
- Двойной урон: 1d2
- Выбивание оружия из рук (отлетает на 3 клетки): 1d3
- Пропуск хода: 1d3
- Уничтожение предмета/артефакта (не фантазма): 1d4
- Ранение ноги (Ловкость -3): 1d5
- Ранение левой руки (невозможность пользоваться магией): 1d5
- Ранение правой руки (Сила -3): 1d5
- Ранение внутренних органов (Выносливость -3): 1d5

Отрубленная конечность и повреждённые органы обходятся персонажу в 50 единиц максимального здоровья, а также становятся причиной потери крови, лишаящей 20 hp в ход. Восстановление конечности (которую, конечно же, надо сначала забрать с поля боя) и органов требует магии высшей категории и возможно лишь в течение пяти ходов (возможно продлить этот срок). Не успели — убедитесь, что у вас хорошие отношения со штатным кукольником, может он согласится сделать протез.

Сломанные и раненные конечности, ранение органов и потеря крови могут быть излечены сравнительно легко — такие заклинания доступны даже средней силы магам (а с чем-то можно разобраться и без магии вовсе).

#### Примечания:

1) Персонажи могут начать игру без какой-то конечности вообще. Если они начинают ещё и без протеза, то соответствующая характеристика принимает значение *N/A* (*ранг*), где «ранг» — ранг по умолчанию (значение на которое игрок будет ориентироваться после получения соответствующего протеза — это значение покупается за очки характеристик так же, как и любая другая характеристика). 25 max hp тоже не снимаются, а значит вместе с протезом у героя будет на 25 здоровья больше, чем в противном случае.

Например, если персонаж вложит в Ловкость 2 очка характеристик, но начнёт игру без ноги, то его ранг Ловкости будет обозначаться как *N/A (D)*, а после получения протеза он станет просто равным *D*, да к тому же получит 25 к максимальному здоровью.

2) Персонажи без ноги не могут передвигаться по глобальной карте сами. Если у них перелом или ранение, можно ходить на 1 локацию за раз.

3) Если отброшенный назад противник ударяется в препятствие, он получает дополнительные 20 урона (простое препятствие при этом уничтожается, а крепкое теряет половину прочности). Помеха заставляет бросить спасбросок Ловкости на то, чтобы не упасть и не потерять ход.

## **После боя**

Имейте в виду, после битвы не происходит автоматическое восстановление всех статусов и исчезновение всех заклинаний. Заклинания и специальные приёмы могут быть «постоянными» — действовать до смерти заклинателя (или даже дольше). Даже временные эффекты вроде замедления продолжают действовать положенное количество ходов.

После боя вы можете собрать лут, сделать обновление в книге заклинаний, если вы выучили что-то новое и, если вы не потрепаны в этой битве, пойти искать себе приключения дальше. В противном случае, лучше всего вам направиться к себе домой и лечиться, лечиться и ещё раз лечиться.

## **Смерть**

Иногда персонажи умирают, это нормально. Но иногда их можно спасти. Есть разные способы сделать это: например, использовать высокоуровневые заклинания и навыки. Есть способы и более экстравагантные: кукольники могут отрезать персонажу голову и затем поместить разум в куклу, а вампиры с некоторой долей вероятности способны обратить труп в живого мертвеца.

Для всех (или почти всех) способов важно одно условие: должно быть тело. Увы, некоторые враги будут рады надругаться над телами ваших павших товарищей, сделав их непригодными к оживлению. Следите за этим!

## **Магия**

Всего в игре имеется тринадцать школ магии: четыре стихийные; каббала, руны, создание кукол, алхимия, ведовство и ходящую (которые могут быть свободно выучены магами); а также демоническая, вампирская и церковная (которые доступны гибридам, вампирам и церковникам соответственно).

Маги по умолчанию могут выучить две школы как основные — они выбираются вместе с выбором этого класса. Пользователями магии считаются персонажи другого класса (или вообще без него), которые тоже выбрали среди навыков какую-то из школ магии.

Если пользователь магии разучил какую-то школу до ранга А, он может сменить свой класс на класс маг. При этом МС полагается равным D, а пользователь получает ещё одну школу, которая теперь полагается для него основной.

### **Система строк**

Внутри большинства веток, заклинания делятся по принципу того, сколько строк они содержат. Маг и пользователь магии может прочитать за ход число строк не превышающее его ранга в этой школе, при этом не обязательно успевать прочесть всё заклинание: если у вас ранг равен А (5), то в этот ход можно прочитать 5 строк заклинания, а в следующий дочитать шестую.

Есть также заклинания простого действия: они не требуют произношения слов, только использования жестов. В системе их использование занимает столько же времени, сколько и чтение однострочных заклинаний.

Между двумя заклинаниями нужно сделать перерыв: либо время равно времени чтения одной строки, либо начать новое заклинание в следующий ход. За один ход можно начать читать лишь одно заклинание (либо два заклинания простого действия). Возвращаясь к предыдущему примеру: после того, как шестистроковое заклинание было закончено, нужно сделать небольшую паузу (равную времени прочтения одной строки) и у нас останется время на прочтение трёх строк: xxxxx|x\_... (x — заклинание, | — конец хода, \_ — вынужденная пауза, . — свободное время для чтения строк).

Мы можем использовать одно заклинание длиной от 1 до 3 строк: xxxxx|x\_y\_|.....  
Или начать читать новое заклинание, закончив на следующем ходу: xxxxx|x\_uу|уу..  
Либо использовать два заклинания простого действия: xxxxx|x\_п\_п|.....

Рунная магия используется за один ход, но имеет ограничения по дальности действия. Вампирские заклинания делятся по кругам и становятся доступны полностью. Церковные таинства могут быть изучены за очки духовной концентрации, которые есть у персонажей их класса. Магия демонов тоже разделена по кругам.

### **Кроме того**

Изучение дополнительных заклинаний происходит двумя способами: можно получить их либо с помощью различных бонусов, либо от других персонажей (добровольно или силой). При этом есть возможность выучить не-стихийные заклинания незнакомой школы, но время их чтения и затраты праны возрастут вдвое.

Заклинания можно разделить на четыре типа:

- Заклинания «на человека». Как правило, это атакующие заклинания, баффы (усиления/ослабления) или лечение. Заклинания продолжительного действия понижающие характеристики называются «проклятиями».

- Заклинания «на территорию», которые наносят урон всем персонажам на определённой площади или как-то меняют локальную карту.

- Общие заклинания — позволяют получить какие-то общие сведения по миру игры или глобальной карте.

- Призыв и зачарование: создание фамильяров или полезных предметов.

### **Передача маны**

Если у мага (или другого персонажа, особенно существенно это для игроков-фамильяров и «монстров») вдруг стала заканчиваться прана, он находится вне боя и не преследуется... короче, если есть ну хотя бы полчаса свободного времени и приятная компания, эта самая компания может по взаимному согласию передать ему прану.

Не думаю, что кто-то из читающих это не знает как происходит это в Насуверсе, но на всякий случай поясню: прана передаётся через обмен телесными жидкостями. Секс, питьё крови, поцелуи — всё это может спасти вам жизнь в трудную минуту. Можно, конечно, и провести специальный магический ритуал, если в группе есть достаточно способный маг, но это всё дела отыгрыша.

Результатом же является полное восстановление праны у одного из участников (второй прану не теряет, поскольку передаёт «отложенные запасы»). В следующий раз персонаж сможет передать свою прану другому лишь через три дня.

### **Зона контроля**

Сложно наложить заклинание на что-то, что находится достаточно далеко. Зоной контроля называется зона в радиусе М клеток от персонажа кроме случаев, когда часть её отгорожена препятствиями (в этом случае их надо «обогнуть»). Все заклинания накладываемые на клетки локации маг может наложить лишь в зоне своего контроля, если не сказано обратного. Также зона контроля важна для использующих руны: вне неё рунная магия быстро теряет свои силы.

### **Фамильяры**

Особый тип персонажей, которыми может управлять игрок. Фамильяры, за редкими исключениями, не восстанавливают свои прану и здоровье, а потребляют её от хозяина.

Взамен могут стать его глазами и ушами, помочь в бою или служить для связи между разными героями. Подробнее про них можно прочитать в спеллбуксе, вот лишь неполный список разных фамильяров:

- Слуги. Уникальный класс фамильяров доступный лишь в играх связанных с Войной Святого Грааля. Относятся к категории «монстры».

- Разведчики. Не могут атаковать, но требуют чрезвычайно мало маны. Высокоуровневые разведчики могут получать больше информации.

- Стражи. Хорошо подходят для охраны базы, но могут путешествовать вместе с создателем, как охрана.

- Мертвяки. Фамильяры Мёртвых Апостолов — выпитые ими люди. Помимо роли стражей, также могут пить кровь, снижая своё пранопотребление (или даже давая бонус к пране хозяина).

- Искусственные тела. Можно временно перемещаться в теле куклы, оставив своё тело где-то на базе. Если тело будет уничтожено, персонаж просто «проснётся дома». Проблема в том, что искусственные тела всегда уступают настоящим. Ну, так считается.

- Персонажи. Полноценные персонажи (NPC или даже игроки) каким-то образом ставшие фамильярами другого героя. Свойства таких фамильяров зависят от разных нюансов и подробнее описаны в каждом конкретном случае.

### ***Особые режимы игры***

ГМ волен исправлять и дополнять правила по своему желанию. Например, если персонажи пересекают пустыню, введение необходимости пить (и есть) понятно. Или если персонаж падает с высоты пятого этажа, то от какого ролла зависят шансы другого героя его поймать? Если что-то кажется непонятным-нелогичным, то спросите ГМа, он поможет.

Пара примеров особых правил (ГМ волен менять и их):

- Радиация каждый ход сокращает максимальное здоровье персонажей без защиты на 3 очка, и ещё наносит 3 очка урона. Сильная радиация может причинять больший вред.

- Под водой персонажи пересекают в два раза меньшее расстояние, а также каждые Выносливость ходов должны всплывать подышать воздухом, иначе начнут терять по 20 здоровья. Подводные бои сокращают весь урон кроме магии воды вдвое, огонь и дальнобойное оружие не действуют (а огнестрельное не будет действовать и после всплытия). Карта может располагаться как в горизонтальном срезе, так и в вертикальном.

- Некоторые девочки-волшебницы умеют летать, а также каждый ход восстанавливают всю прану, если жезл у них в руках. Можно атаковать чистой магической энергией, вкладывать её чтобы увеличивать защиту и атаку, лечиться. Однако

если жезл оказался на соседней локации или отделился более чем на 3 хода, девочки-волшебницы вновь становятся теми, кто они есть.

## **Прочее**

За время чтения рулбука, у вас, вероятно, появилось несколько вопросов по логике тех или иных решений. Здесь есть несколько попыток обосновать их.

Во-первых, что касается праны, которая тратится на физические атаки. Дело в том, что «прана» в Насуверсе — это не только «мана» в смысле привычном всем любителям фэнтези и РПГ. Прана также связана с «жизненной энергией» персонажа, и когда «профи» наносят свои сильные удары, они тратят именно «жизненную энергию», заставляя свой организм работать на пределе возможностей. Иными словами, «прана» = «мана» + «усталость».

Во-вторых, Удача-уклонение. Это может показаться странным, однако можно вспомнить «определение» удачи у Тайп-Муна: «Удача — это способность противостоять судьбе». Ну и уклонение от Га Болга привязанное к Удаче тоже склоняет к этому выбору.

В-третьих, «характеристика E у Слуги равна десятикратному значению характеристики среднестатистического человека, D — двадцатикратному, C — тридцатикратному и так далее». Система старается следовать этому правилу, но получается не очень. Главная причина этого, конечно же, баланс: довольно сложно сделать удобную систему, в которой одни персонажи будут в 50 раз сильнее других. Если же вас интересует обоснование «философское», то их есть целых два: «Среднестатистический человек — понятие относительное» и «На формулы перевода из первичных характеристики во вторичные влияет не только чистый уровень характеристики, но и умение ей пользоваться». То есть силач-«профи» лучше пользуется своей силой, чем слабак-Кастер, даже если по чистому значению второй обгоняет первого.

## **Приложения**

Вместе с рулбуком идут приложения, каждое из которых является дополнением, уточнением и вариантом. Использовать их или нет — остаётся на усмотрение ГМа каждой отдельной игры, но при их использовании в спорных случаях рекомендуется соблюдать следующий приоритет: ГМ > приложение > основной рулбук.

- Приложение 1: Список навыков
- Приложение 2: Список предметов
- Приложение 3: Список мобов
- «Кое-что о...»: кодексы, подробно описывающие тот или иной класс
- «Из методички по...»: информация по школам магии и списки заклинаний
- Дополнительные правила: правила Войн Святого Грааля, игр по Notes и иное