

[Суть системы](#)
[Атрибуты персонажа](#)
[Действия и противодействия. УСы](#)
[Добросы](#)
[Боевка](#)

[Хиты, стэйджи – здоровье](#)
[Скиллы](#)
[Уровень](#)
[Кастеры и мана. Стихии магии](#)

Суть системы

Достаточно простая, унифицированная система, более склонная к реализму и жизненности, чем D&D и аналоги. Основные моменты:

- **Единообразие.** Один кубик – только d10, все кидается на нем. Один принцип: всегда все кидается на большее (больше = лучше, меньше = хуже). Одна формула: любое действие определяется исходя из суммы трех составляющих: [Атрибут+Скилл+d10]. Атака, защита, эффективность каста, чеки на все действия. У всех действие эффективность по единой формуле: успех, критический успех, эпический успех, провал, критический провал, эпик фейл.
- **Каждая единица имеет значение.** Во всех атрибутах, скиллах, бросках. Любой атрибут ниже 10-ти дает минус к своим действиям (сила 8 означает -2 к удару), любой атрибут выше 10-ти дает плюс (интеллект 15 означает +5 к анализу или броскам на восприятие). Чем выше бросок и больше разница между успехом атаки и успехом защиты – тем сильнее эффект. И так во всем. Важно, что именно вы повысите, как прокачаетесь, важна каждая единица.
- **Логичная магия.** Виды магии разбиты по стихиям, что более естественно и сбалансированно, чем делить их по абстрактным школам, в которых на самом деле присутствуют совершенно разные эффекты. А каждая стихия – свой мир и свои возможности, каждая стихия универсальна и позволяет игроку раскрыть себя.
- **Простота.** При этом, система значительно менее объемна, чем D&D и аналоги.

Система моделирует:

- Криты и увечья, их последствия. Причем криты совершенно одинаково случаются как на ударах мечом, так и на спеллах, система единая.
- Разную эффективность игрока в зависимости от состояния его здоровья (не общий пул хитов, а шкала состояний с хитами в каждом из них).
- Доспехи и реальную защиту от увечий, не только абсор дамага, но и ослабление критов.
- Удачу, которая порой влияет на жизнь, на бой, на все. И неудачу тоже.
- Талант и одаренность в магии, жречестве, искусствах.

Атрибуты персонажа

В игре 10 атрибутов. Атрибуты и расшифровка их значений:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-24*
Сила	крохотный	очень слабый, ребенок	хилый, подросток	женщина, юнец	обычный	спортивный	атлет/качок	силач	великан	нечеловечески
Выносливость	на грани гибели	крайне истощенный	истощенный / нездоровый	ослабленный, болезненный		бодрый, неустанный	вынослив /живуч	выживание	unbreakable	регенерация
Ловкость	почти неподвижный	очень медленный	крайне неловкий	неловкий		подвижный	ловкий	очень ловкий	выдающийся	нечеловечески
Красота	непередаваемо уродливый	отталкивающий	уродливый	некрасивый, несимпатичный		симпатичный	красивый	красавец	завораживает	
Интеллект	животный разум	даун, имбецил	очень глупый	неумный		развитый	умный	выдающийся	гений	
Мудрость	животный разум	перманентный долбоеб	крайне опрометчивый	неосмотрительный		разумный	прозорливый	мудрый	всевидающий	
Воля	флюгер	безвольный	ведомый	влиябельный		сопротивляемый	стойкий	iron will	непоколебимый	великий
Харизма	непередаваемо отвратительный	отталкивающий	неприятный	не самый приятный		харизматичный	лидер, любимец	кумир	обожаемый	
Дар**	-	ничтожество	бездарь	серая масса		с задатками	одаренный	талант	гений	
Удача	человек-катастрофа	магнит неприятностей	неудачник	невезучий		удача регулярно	удача стабильно	очень удачливый	любимец фортуны	нечеловечески

*с 25 и выше начинается сфера божественного, у смертных никаким образом не могут быть такие атрибуты (даже с помощью магии и проч). Только великие герои, бессмертные, легенды, полубоги и боги могут иметь их.

**Дар может быть разный: в магии, или в алхимии, в рисовании, музыке и во всем прочем. Бывает, что у человека 2-3 дара (например, талант мага, и талант художника). А бывает даже, что таланты к разным видам магии разные: дар мага воздуха 15, дар мага земли 12.

Атрибуты не равнозначны. Одни более выгодны и распространены в геймплее, другие нет. Поэтому нет общего пула очков с раскидыванием. Есть бросок на каждую характеристику (у каждой расы свой набор). И каким уродился – таким уродился. Впрочем, модификаторы все же возможны.

Base: d10+5, одна выбранная характеристика d10+7.

Modifiers:

- Бонус и/или минус за *знак рождения*: в зависимости от сочетания Лун в день рождения человека, если этот параметр в игре.
- Минус за *детство* необходимо вычесть 6-12 очков из атрибутов, если игрок ребенок или подросток, чем младше, тем больше очков нужно вычитать.
- Бонус при *посвящении* какой-либо из мировых сил или стихий.

Действия и противодействия. УСы.

Выполнение почти любой задачи проверяется броском d10. Чем выше сумма игрока по результатам любого броска – тем эффективнее его действие.

Формула успеха одинакова для практически всех бросков, в ней участвуют 3 элемента:

- атрибут игрока выше 10-ти (или минус, если нужный атрибут ниже 10-ти)
- скилл игрока (ответственный за данное действие)
- бросок d10

Их сумма и есть результат.

Противник кидает ту же формулу: атрибут + скилл + d10.

Кто выкинул больше, тот и победил, а разница покажет результат: просто успех, крит и т.п.

Пример 1 – Базис: Зена обрушивает заклинание *Удар*, чтобы свалить с ног атакующего ее воина с двуручным мечом. Сила магии Зены складывается из ее Дара 15, ее скилла Магии 7 (итого 12) + броска d10. Выпало 4, значит сила *Удара* 16. Воину нужно выдержать удар ядра и не упасть: в данном случае имеет значение его Сила 16, и его скилл Атлетика 7 (итого 13), + такой же бросок d10. Выпало 5, итого у воина 18, он устоял и ядро не свалило его. Хотя нанесло повреждения и неслабо пошатнуло: у него -4 на атаки и спасы в этом раунде (так действует заклинание «Удар»).

Пример 2 – Модификаторы: Анна атакует канзорского легкого пехотинца. Ее рукопашный бой 8, ловкость 17 (итого 8+7 =15), добавляем +d10. Выпало 6, итого сумма атаки Анны =21. У этого конкретного легкого пехотинца ловкость 13, уклонение 4 (итого =17), добавляем +d10. Выпало 3, итого сумма защиты 10.

Получается 21 против 10, разница весьма велика и составляет 11 (неудивительно, прокаченный воин 12го уровня против обычного пехотинца 4го).

Правда, у пехотинца есть качественный padded leather доспех, который добавляется сверх уклонения +5 к защите (при этом не дает минусов к ловкости). Зато у Анны боевые перчатки огня, дающие +4 к попаданию, а также на ней висит благословение, дающий еще +1, и работает ее транс, дающий +4 к точности атак.

В итоге преимущество Анны вырастает аж до 15ти. В разделе [Боевка–Критикал](#) указано, что при таком большом преимуществе Анна производит instant defeat противника, в данном случае она врезала ему в челюсть или в голову так, что враг свалился без сознания.

При равенстве чисел побеждает активный игрок (т.е. ситуация меняется).

Хотя можно использовать правило доброса (d10 кто больше).

Если бросок не против действий соперника, а на собственное знание или на попытку сделать что-то сложное, то проверяется УС (уровень сложности) каждого возможного действия, и чтобы успешно совершить нужное действие, надо выкинуть равно или больше.

Но конечно бывают и дополнительные модификаторы: обкастовка, бонусы с маг.вещей.

УС	Действие	Знание	Умение	Затраты
1-4	Очень просто	Знают все	Не требует никакого умения	Ничего не требует
5-9	Просто	Общеизвестно	Требует базового умения	Дешево
10-14	Нормально	Известно большинству	Требует умения	Недорого
15-19	Средне	Распространено	Требует тренированного умения (от 3 лет профессионального опыта)	Средняя стоимость
20-24	Непросто	Известно некоторым	Требует профессионального умения	Нужны значимые ресурсы, по карману только небедным
25-29	Сложно	Специалист	Требует сильного профессионального опыта	Нужны крупные ресурсы, по карману только богатым
30-34	Очень сложно	Профессор	Требует настоящего мастерства	Нужны очень крупные ресурсы
35-39	Крайне сложно	Всемирный специалист, гуру	Требует мастерства и таланта	Огромные ресурсы: потянут самые крупные и богатые семьи/организации
40-49	Невозможно	Тайные знания	Требует гениальности и самого высокого мастерства	Невероятные ресурсы: потянут только государства с сильной экономикой
50+	Сверхчеловечески	Божественные знания	Невозможно осуществить смертным	Недоступно для смертных

Добросы

Основа системы – добросы кубика при выпадении 10 и 1.

При выпадении десятки, бросается доброс, который суммируется к эффективности действия, причем, если выпала десятка, следует новый доброс, и так до бесконечности.

Так же при выпадении единицы.

Добросы на десятку создают бонусы к эффективности действия, добросы на единицу – провальные минусы.

Если следовать здравому смыслу и реализму, то на все сложные действия: изобретения, бизнес, создание произведений искусства и т.д. – добросы не делаются. Успех на высоком уровне чего угодно уже настолько слабо зависит от рандома и настолько детерминирован правильной парадигмой, высочайшим мастерством/талантом и необходимыми ресурсами, что выпадение пары десятков подряд и +25 к чеку испортит всю логику системы.

Добросы по своей сути это усилители кинематографичности происходящего, использовать их нужно в меру.

Боевка

Раунд: примерно 3 секунды.

В раунд можно сделать три действия: основное, малое и мгновенное.

Основное действие = атака или каст, подняться из лежачего положения.

Малое действие = сделать уклонение или парирование, перемещение на 1 гекс, выпить зелье, сменить оружие, быстро произнести малую фразу из 2-4 слов, упасть или встать если в сидячем или подобном положении, подпрыгнуть, схватить неподвижное рядом.

Мгновенное действие = выкрик, выронить что-либо.

Всегда можно сделать меньшее действие вместо большего.

Реакция: инициатива в раунде. У кого выше реакция, тот действует первым. Даются номерки, и до конца боя действуют по порядку. В ситуациях неожиданного начала боя есть рандом (d10), а в дальнейшем нет, и тот, у кого реакция выше, всегда действует первым. Существует сюрпризный раунд или сюрпризное малое действие, в зависимости от того, насколько неожиданным было нападение одной из сторон. Формула реакции разумных существ:

Реакция = ловкость + интеллект + уровень персонажа

Люди с одинаковой реакцией действуют одновременно, либо, если это критично, кидают d10.

У неразумных существ/монстров вместо интеллекта плюсуется либо повторно ловкость, либо что-то другое, подходящее для данного существа, либо просто дана статичная реакция.

При желании большего реализма можно от реакции вычитать SF, speed factor оружия или кастинг спела.

Число атак по базису от 1 до 3, по выбору атакующего.

- Большинство видов оружия: 1 атака = стандартный бросок, 2 атаки с -4 каждая, 3 атаки с -8 каждая.
- Малое оружие (кинжал) или рукопашка: 2 атаки = стандарт, 3 с -4 каждая, 4 с -8 каждая.

Луки, арбалеты и огнестрелы естественно не входят в категорию мелкого метательного.

Есть мастеринг melee атак, за 100 тачей получать вторую атаку без минусов.

Есть эпик мастеринг, за 500 тачей получать третью атаку без минусов. Необходим наставник 16+ уровня и собственный уровень должен быть 12+. Обучение занимает минимум 1 месяц, нельзя просто взять и улучшить за тачи.

Есть легендарный мастеринг, 1000 тачей, четвертая атака в раунде без минусов. Наставник 24+ уровня, сам 20+ уровня. Обучение занимает 1 год.

Атака: атрибут + скилл + d10.

Защита: ловкость + доспех соперника.

Атрибут сила или ловкость, выбирает бьющий. Скилл конкретного оружия (меч или молот).

Атака успешна, если ее сумма выше, чем защита соперника.

Критикал. В зависимости от итогового преимущества в атаке, удар получается:

Преимущество 1-3 **Обычный удар:** просто снимает хиты. Базовый дамаг оружия +преимущество в атаке.

4-5 **Удачный удар:** дамаг x1,5. То есть: [базовый дамаг оружия + преимущество] x1,5

7-8 **Крит:** дамаг x2.

9-10 **Ранение:** дамаг x2. Часть тела, в которую попали, ранена, минуса порядка -2/-3 на все.

11-14 **Тяжелое ранение:** сразу переводит в соответствующее состояние. Продолжение боя мало реально, минуса порядка -5/-6 на все, но у жертвы, если ее не добились, есть 1-5 рнд на спасение (лечилка и т.п.)

15-19 **Instant defeat**, и уточняющий бросок что это: бессознание или смерть.

20+ **Instant defeat** наиболее выгодным для победителя образом.

Обычная атака (без заявки куда идет удар), наносит критикал по условиям, описанным выше. Атака в конечности или корпус идет с -4, но при успехе попадание идет именно туда. Усиление крита это не дает, а дает лишь его локализацию (и соответственно эффект), но в некоторых случаях это важно и нужно. Главным образом, когда бьешь в незащищенную доспехом часть тела (ну или в более слабо защищенную).

Атака в голову/шею идет с -10, усиления крита так же не дает, а дает локализацию/эффект. Но с другой стороны, при крите в голову все эффекты хорошие :)

Доспех: повышает пассивную защиту персонажа, снижая таким образом силу удара по нему. Может так же давать антикрит, то есть минус к силе крита.

Пример: фулл плейт дает +10 к защите, и -6 к критам (то есть, антикрит 6).

Почему не дать сразу -16 к защите, ведь крит и получается в силу разницы в атаке и защите? Потому что одно дело, насколько плейт поглощает обычный дамаг и защищает от существенного попадания по телу игрока, а другое что даже если попадание произошло, он снижает степень крита. В фулл плейте дамаг получаешь нередко (т.к. пробить 10 защиту не особо сложно нормальному воину), а вот существенный критикал получаешь уже реже.

Note: антикрит прибавляется к защите доспеха, если атака идет мелким метательным оружием (ножи, сюрикены и т.п.). То есть таким оружие сложнее нанести хотя бы какой-то вред. Однако если с дополнительным бонусом защиты от доспеха, метательное попало, антикрит доспеха уже потрачен. Просто в случае мелкого метательного он добавляется к самой защите.

Доспехи дают сильные штрафы к подвижности, ловкости и реакции. Но они все равно очень выгодны.

Есть немало оружия с повышенным пробиванием доспеха: одноручная секира дает +2 к трамплу только против тех, кто в доспехе (магическом или обычном). При этом трампл отнимается в первую очередь именно от минуса к криту, который дает доспех. А если минус кончился, а трампл еще остался, то уже от защиты доспеха. Например, Дмитриус бьет Молотом Ярла, у которого, на минуточку, 8 трампл – и против этого удара защита фулл плейта всего 8, а защиты от крита вовсе нет (молот ее уже пробил).

Дамаг без доспехов: [базовый дамаг оружия + преимущество в атаке](#).

Дамаг в доспехах: [баз. дмг оружия + трампл оружия + преимущество в атаке -антикрит](#).

Куда попали. При нетаргетированных ударах и атаках, в обычной ситуации «бьемся лицом к лицу», расклад такой:

1. Левая рука
2. Правая рука
3. Левая нога
4. Правая нога
5. Корпус верхняя часть
6. Корпус верхняя часть
7. Корпус нижняя часть (ягодицы при бое со спины)
8. Корпус нижняя часть (ягодицы при бое со спины)
9. Пах или шея (при бое со спины)
10. Шея/Голова

При других позициях, мастер решает, каков расклад вероятностей броска, куда именно произошло попадание.

Уклонение: малое действие 1 уклонение от 1 атаки конкретного врага (заявляется заранее). В этом случае, к защите добавляется +скилл уклонение.

Можно заявить 2 уклонения в раунд (могут быть от двух разных врагов) за счет 2х малых действий. Или 3 уклонения с -4 каждое, или 4 уклонения с -8 каждое.

Доспех дает минусы на уклонение: -2 клепаный кожаный, -3 кольчуга, -4 сплент или скейл, -5 плейт и т.д. до -10 полный тяжелый доспех со щитом (-8-9 без щита). Поэтому золотая грань между уклонением и защитой доспеха лежит где-то в области кольчуги, особенно если она сидская и не дает минусов вообще.

Блок: если человек заявляет парирование следующей атаки указанного противника, и тратит 1 малое действие на парирование, то у него к защите против этой атаки добавляется скилл Блок.

При этом блок не дает минусов, т.е. если игрок делает 1 атаку и 1 парирование, у него нет -4 на атаку. А вот если хочет сделать 3 действия в раунд (2 блока +1 атака или 1 блок +2 атаки), то -4 на каждое.

Щит. Дает пассивный бонус к DF т.е. затрудняет попадание по человеку. Малые щиты дают +1-2, средние +3-4 к DF, и т.д. Плюсовые щиты дают пассивный бонус на свой плюс, поэтому очень ценны.

Пример: Хороший облегченный large shield +3 дает аж +6 в итоге к общему DF. Плюс улучшенную защиту от метательных. В общем плюсовые щиты очень выгодны.

Действие щитом может быть заявлено тремя способами:

- Парирование: МД, позволяет парировать выбранную атаку до того, как враг сделал свой бросок на нее. Дает +скилл щита к защите игрока от данной атаки.

- Удар плашмя: БД, базового дамага нет, но +2 к дисбалансу и чек на отталкивание по силе. По существам с малой массой тела отталкивание эффективно и может уронить или отбросить. По существам с большой массой тела и силой удар плашмя малоэффективен.
- Удар ребром: БД, -2 к попаданию и базовый дамаг 4.

Так же щит начиная с medium лучше парирует все метательные и рукопашные атаки за счет своей площади. Когда игрок заявляет, что парирует щитом 1#, то Medium shield дает +3 к парированию метательных и рукопашных атак, а Large shield +5.

Стрельба. У предметно-метательных атак (лук, арбалет, пистолет или мушкет) есть огромное перед метательным: при броске на защиту от них не считается обычное уклонение (т.к. обычной человеческой реакции не хватает, чтобы уклоняться от стрел, болтов или пуль). Соответственно бросок атакующего d10 + ловкость + мастерство, а у защищающегося только d10 + ловкость.

Луки делятся на легкие (сила натяжения при обычных качественных стрелах обеспечивает базовый dmg 6), средние (базовый dmg 8), сильные (базовый dmg 10), мощные (базовый dmg 12), могучие (базовый dmg 16), великанские (базовый dmg 22) и титанические (базовый dmg 30). Легкие стреляются любой силой, средние требуют 13, сильные 15, мощные 17, могучие 19, великанские 22, титанические 25.

Великанские и титанические размером для огров и выше, могучие для роста не менее 1-90.

При несоответствии параметров, лук стреляет с силой предыдущей ступени. При несоответствии параметров на 2 шага, сил не хватает, чтобы как следует натянуть лук.

При 2+ атаках в раунд, в случае критического провала (натуральная единица), у лука ломается тетива.

Расстояния стрельбы

- стрельба вблизи по движущейся мишени очень проблематична, большие минусы:
 Г0-2 (0-6 метров) = -8 по движущейся цели (а по статичной цели +6), +6 к повреждению.
 Г3-4 (7-12 метров) = -6 попадание по движущейся цели (а по статичной цели +6), +4 к повреждению.
 Г5-7 (20 метров и меньше) = -4 попадание по движущейся цели, +3 к повреждению.
 Г7-10 (21-30 метров) = комфортная стрельба, +2 к выцеливанию (не к обычной стрельбе).
 Г10-17 (31-50 метров) = нормальный рэндж, п/а.
 51-75 метров = -4 к попаданию напрямую или навесом.
 76-100 м = -8 к попаданию.
 И далее -1 к попаданию за каждые 10 метров.

Обычно, плюсовой лук дает +5 метров к расстоянию стрельбы без минусов по прямой на каждый свой плюс. И +10 метров стрельбы навесом на каждый свой плюс (+4 лук дает +20 и +40 метров соответственно).

Можно стрелять навесом, если впереди преграда или нужно попасть дальше: минус к попаданию, но гораздо дальше:

76-100м = -5 к попаданию навесом.
 101-150м = -6.
 151-200м = -8.
 201-300м = -10.

Уклонение и укрытие от выстрелов

При этом от выстрелов стрел, арбалетов и огнестрела можно укрыться. Три типа укрытий:

1. Слабо прикрывает: тонкое дерево, не особо густой куст, невысокая кочка и присел/лег, не особо густая и высокая трава. Дает +4 к защите от выстрелов, но не от выцеливания.
2. Средне прикрывает: толстое дерево, высокий густой куст, укрытие по грудь или больше, присел/лег в высокой траве. Дает +8 к защите от выстрелов, но не отвыцеливания.

3. Хорошо прикрывает: то, что полностью прикрывает и делает невозможным метательное попадание.

Каждый желающий может уклониться от 1го стрелка, потратив 1 большое действие в раунд. В таком случае, от всех выстрелов в раунд этого стрелка он получает скилл уклонение к защите. Обязательно видеть лучника и видеть, как он стреляет.

Есть мастеринг за 100 тачей, позволяющий уклоняться от стрелковых атак малыми действиями, ты тратишь малое действие и к твоему уклонению от всех выстрелов в раунд выбранного стрелка добавляется твой скилл уклонение. Обязательно видеть лучника и видеть, как он стреляет.

Есть редкое мистическое умение «движение ветра», оно дает носителю уклонение от стрел и болтов в пассивном режиме. Умению нужно не просто обучаться, но мистически энчантить себя, это магическая технология + умение. Стоимость 3 тача на скилл, не может быть больше 1 на 2 уровня (5 на 10м). Владеющий этим скиллом получает его бонус, не тратя дополнительных действий.

Число атак. Как и везде, у лучника 1 атака в раунд по базе. Каждая мультиатака в этом раунде добавляет -4 к попаданию на все атаки в нем.

Есть мастеринг «мультиатаки на луке», 120 тачей, убирает минуса на первую дополнительную атаку в раунде, таким образом, у лучника становится 2 атаки.

Есть эпик мастеринг, стоит 600 тачей, дает третью атаку. Необходим наставник 16+ уровня и собственный уровень должен быть 12+. Обучение занимает минимум 1 месяц, нельзя просто взять и улучшить за тачи.

Легендарного мастеринга на луках у смертных нет.

Выцеливание. Стрелок долго наводится, фокусируется на цели, ведет цель. Тратит два раунда, т.е. около 4-5 секунд времени, пока выцеливает свою жертву – сидит практически неподвижно и не отвлекается ни на что, сосредоточившись на цели. В конце второго раунда стрелок делает точный выстрел.

- Если цель неподвижна, попадание автоматическое, в нужную стрелку часть тела, лишь бы она была вообще ему видна.
- Если цель неторопливо перемещается, или ее движения сильно скованы (связана или находится в fire cage, например), выцеливание дает бонус к выстрелу, равный скиллу стрельбы из данного оружия.
- Если цель подвижна, находится в бою или просто бежит – но не подозревает о том, что по ней будет сделан выстрел, то бонус равен 75% от скилла.
- Если цель подвижна и знает, что по ней ведется прицельная стрельба, и движется с расчетом на это, бонус сокращается до 50% от скилла.

При этом, выцеливание очень легко сбивается, т.к. каждый миллиметр положения стрелка и общий мышечный контроль чрезвычайно важен. Скилл «Концентрация» помогает.

При этом, выцеливание никак не становится лучше от разного вида ускорений, т.к. это не действие на скорость, а действие на правильную синхронизацию с другим человеком, который движется со своей скоростью. Наоборот, более высокая скорость процессов под хастом, должна мешать лучнику, который пытается слиться с целью и предугадать ее следующее движение. Ну уж как минимум не помогать.

Кастование. Обычно 1 в раунд, но не так уж мало спеллов идут малым действием, поэтому частенько можно увидеть мага, который кастует 2 заклинания в раунд (например, классическая связка «минус к спасам» и «огненный удар»).

Есть мастеринг чтобы кастовать спелл малым действием вместо большого, либо большим действием вместо полного раунда каста, но он берется на конкретный спелл и стоит 20 тачей на уровень этого спелла.

Спец-кондиции. Достигаются соответствующими спец-атаками:

- **Дисбаланс:** человек или споткнулся, или сильным ударом /спец.приемом выведен из равновесия. Секунду он восстанавливает равновесие. Дисбаланс к концу раунда означает авто-проигрыш инициативы на следующий раунд. Дисбаланс в начале раунда дает -3 к следующей защите и -3 к следующей атаке на этот раунд.
Как достичь: любую атаку можно заявить дисбалансирующей врага, пенальти -4, кидается стандартное противостояние, и при его выигрыше атакующим, жертва вводится в дисбаланс. Два успешно проведенных дисбаланса в один раунд сбивают с ног персону с меньшей силой/массой, три успешно проведенных дисбаланса в раунд сбивают с ног персону до 1,5 раз больше и тяжелее бьющего.
- **Сбить с ног:** аналогично дисбалансу, только -8 на бросок. Сбитый с ног имеет -4 к атакам и защита. Встать с ног если ты без доспеха или в легком доспехе это 1 короткое действие, чек не требуется, однако если тебя активно атакуют, то каждый атакер может получить attack of opportunity. Встать с ног в среднем доспехе это 1 длинное действие, а встать в тяжелом доспехе без посторонней помощи обычно невозможно. Хотя это зависит от силы персоны, с силой 17+ обычный тяжелый доспех котируется как средний, а средний как легкий. С силой 20+ все еще проще.
- **Оглушение:** заявляется атака в голову с пенальти -10, при попадании следует автооглушение на число раундов, соответствующее преимуществу в ударе. Любой шлем усиливает защиту от оглушения, т.е. увеличивает пенальти, причем даже кожаный дает еще -2, а нормальный среднестатистический дает еще -4, итого -12. При битье сверху по голове (например, по встающему), пенальти редуцируются на -2, т.е. составляет -8.
- **Disarm:** заявляется атака в конечность с оружием с пенальти -8, при попадании следует дизарм. Поднять или перехватить оружие – от короткого до длинного действия.

Бой с несколькими противниками. От атак любого противника, который атакует тебя сверх одного, у тебя -3 к твоей защите. Нормально защищаться (использовать свой максимально эффективный DF и защитный стат) можно против стольких противников, сколько действий на парирование ты совершаешь в этот раунд. Но при этом бонус к защите за парирования не идет. Например, ты бьешься против троих, делаешь 1 атаку и 2 парирования, у тебя нормальная защита против двоих, и -3 против третьего. При этом бьющий по тебе со спины получает еще +4 к атаке.

Дистанция: важным фактором в бою является длина оружия, т.к. если безоружный бьется против чела с мечом, у него мало шансов. Есть три вида дистанции:

- **клинч:** атака в том же гексе (вплотную)
- **фронт:** атака в соседний гекс (самая нормальная и часто применяется)
- **дистанция:** атака в соседний гекс просто с повышенного расстояния, или даже через гекс (доступна только для самого длинного оружия типа полеармов или копий)

Разница в дистанции дает преимущество в атаке. Все melee-оружие делится на:

- клинчевое: рукопашные атаки, ножи, щиты и т.п.
- фронтальное: меч, кистень, дубинка, катана и т.п.
- дистантное: копы, полеармы, двуручные молоты, длинные двуручные секиры.

Боец с дистантным оружием имеет +1/3 от своего скилла «Бой с оружием», округляя вниз, к атаке против бойца с фронтальным или клинчевым оружием. И +1/3 своего скилла «Уклонение», округляя вниз, на защиту от атак фронтального или клинчевого оружия. Боец с фронтальным имеет такой же бонус от соперника с клинчевым.

Однако если носитель короткого оружия сократил дистанцию до удобной себе, носителю длинного оружия уже неудобно использовать его в бою против такого соперника. Поэтому

носитель короткого оружия получает такой же бонус против бойца с длинным, если вошел на выгодную для себя дистанцию. При этом, клинчевый против дистантного получает усиленный бонус в размере $\frac{1}{2}$ от своих скиллов «Бой с оружием» и «Уклонение», округляя вверх. И наоборот, вне клинча, дистантный против клинчевого получает $\frac{1}{2}$ к атаке и уклонению (по скиллу).

Поэтому в бою огромный смысл имеет сокращать расстояние между бойцами, чтобы убрать преимущество врага и нарастить свое. Переход с дистанции на дистанцию осуществляется как малое действие; кидается чек на противостояние **подвижность + бой с оружием + d10**.

При успехе, клинч меняется на 1 позицию (т.е. с дальней дистанции переход на среднюю, а не сразу на короткую). Можно тратить два малых действия в раунд, пытаясь войти в клинч или выйти из него. В случае критического выигрыша, выигравший может перейти сразу на 2 позиции в клинч или из него.

При этом пассивный игрок, с которым пытаются сократить дистанцию, каждый раз получает бонусную атаку по наступающему (естественно с плюсами, указанными выше). Хотя наступающий может заявлять и тратить на нее парирование, но парирование опять же кидается против улучшенной атаки.

Однако, если пассивный игрок наносит эту атаку, то в этом раунде он уже не может пытаться совершить действие выхода из клинча (т.е. он предпочел ударить по врагу дополнительный раз, нежели пытаться держать его на надлежащем расстоянии).

Выйти из клинча на более длинную дистанцию можно так же, как и войти. С одной стороны, это проще чем войти в клинч, т.к. противник не мешает – а с другой стороны ты движешься назад спиной, поэтому сложнее; в результате сложность входа и выхода из клинча по сути одинаковая.

Хиты, стэйджи – здоровье.

Есть линейка состояния здоровья.



В каждом пункте хитов = **выносливость + уровень + умение «тафнесс»**.

Когда выносливость 14, уровень 5 – в каждом пункте по 9 хитов. Если есть тафнесс 3, значит еще +3 в каждой градации, т.е. 12. Возьмем пример все же без тафнеса. Считается: 9 - нанесенный dmg = результат, надо привыкнуть к тому, что dmg отнимается от некруглого числа.

Пример: удар снял 14 хитов, у перса состояние здоровья сместилось на 1 пункт (сдвинули фишку) и в нем осталось 4. Записывается так: $9-14=4$. Если в следующий раунд снялось скажем еще 5, пишется дальше: $9-14=4/-5=8$, а фишка сдвинулась еще на 1 пункт влево. Если привыкнуть, то просто.

Хиты могут и увеличиваться, тогда игрок пишет так, как ему удобнее: или оба действия в раунд (и плюс и минус) или результат. Например, во втором раунде сняли 5 хитов, а вылечили семь, значит +2, запись становится такой: $9-14=4/+2=6$ (а фишка осталась на прежнем делении).

Это попытка найти способ без особых трудностей сочетать и систему хитов, и систему состояния здоровья.

При минусовой конституции очевидно, что могут получаться минусовые хиты, а т.к. это невозможно, придется пойти на определенную долю условности. Минимальные хиты для людей:

- Младенцы: 2 хита всего
- Малые дети: 1 хит/стэйдж
- Дети с 7-8 лет: 2 хита/стэйдж

- Подростки с 13 лет: 3 хита/стэйдж
- Взрослые с 18 лет: 4 хита на стейдж

Раны и регенерация хитов

Формула натуральной регенерации зависит от серьезности ран. При наличии нормальных условий для восстановления: перевязки, обеззараживания, отсутствия сильных болезней и нагрузок, при хотя бы базовом медицинском уходе, натуральная регенерация такова:

↓ Типы ран	Индекс живучести →	X1: нечеловечески быстрое натуральное заживление	X2: улучшенное заживление	X3: обычное человеческое восстановление	X4: ухудшенное заживление или нет условий для заживления
W4: Легкие поверхностные раны, ушибы и краткое обессиливание		1 стэйдж в 1 час 1 сегмент: 10 минут	1 стэйдж в 8 часов 1 сегмент: 30 минут	1 стэйдж в сутки 1 сегмент: 1 час	1 стэйдж в 2-3 суток 1 сегмент: 1 час
W3: Раны, обессиливание (долго шел по пустыне, ожоги при пожаре, обморожение).		1 стэйдж в 2 часа 1 сегмент: 20 минут	1 стэйдж в 16 часов 1 сегмент: 1 час	1 стэйдж в 2 суток 1 сегмент: 4 часа	1 стэйдж в 4-5 суток 1 сегмент: 2 часа
W2: Серьезные раны, легкие переломы, долгое обессиливание (еле выжил в пустыне, сильные ожоги).		1 стэйдж в сутки 1 сегмент: 1 час	1 стэйдж в 2 дня 1 сегмент: 4 часа	1 стэйдж в неделю 1 сегмент: 8 часов	1 стэйдж в 2 недели 1 сегмент: 8 часов
W1: Экстремальные раны и увечья, сильные переломы.		1 стэйдж в 3 дня 1 сегмент: 3 часа	1 стэйдж в 1-2 недели 1 сегмент: 4-6 часов	1 стэйдж в 2-4 недели 1 сегмент: 10-12 часов	1 стэйдж в 4-8 недель 1 сегмент: 1 сутки

Схема достаточно примитивная, чешет все под одну гребенку. Ведущий со знанием медицины для каждого конкретного типа ран может определить скорость заживления. А можно не заморачиваться и забыть на этот параграф, просто лечить хиты.

Выносливость ниже 10 дает -1 сегмент/выносливость ниже к восстановлению. Например, у человека (статус X3) с 8 консой и обычными ранами (тип ранений W3) – будет на 8 часов дольше восстанавливаться каждый стэйдж (итого 1 стэйдж не в 48 часов, а 56 часов).

Выносливость выше 10 дает аналогичный бонус к ускорению восстановления: 18 дает -32 часа на восстановление 1 стэйджа в 2 суток, итого он восстанавливается всего за 16 часов.

Существует скилл «живучесть», это редкий скилл и он может быть у людей с врожденной или приобретенной необыкновенной, улучшенной живучестью. По сути это более дешевый, но такой же естественный, как и сама выносливость, способ увеличивать ее. Показатель скилла «живучесть» добавляет 1 сегмент на 1 уровень скилла.

Когда сумма выносливости и скилла «живучесть» достигает 11, происходит качественный скачок и человек получает регенерацию более высокого статуса. Когда показатель достигает 16, происходит второй скачок, статус еще повышается. Когда показатель достигает 21, статус переходит в магическую живучесть и человек регенерит 1 хит в раунд, а дальнейший рост суммы скилла и выносливости дает +1 хит на 1 пункт/в раунд. То есть, человек с выносливостью 20 и скиллом 9, будет иметь 19, и регенерировать в статусе X1 (нечеловечески быстрая выносливость). А вот человек с выносливостью 21 и скиллом 10 будет регенерировать уже 1 хит в раунд.

При этом, если разделить цифру на 2, конса должна быть всегда выше, чтобы качественный скачок произошел. т.е. при консе 18 и скилле 8 его не произойдет, а вот при консе 19 и скилле 7 произойдет.

Следует помнить, что заклинания исцеления важны в первую очередь не восстановлением хитов, а именно быстрым заживлением собственно ран, и переводом их в менее страшный статус. Исцеления 1 уровня не могут этого делать, исцеления 2 уровня переводят легкие раны в статус никаких, исцеления 3го уровня переводят раны в статус легких ран, 4го серьезных ран в статус ран, и т.п. При этом требуется каст директно на рану, и столько заклинаний, сколько у человека соответствующих ран.

Скиллы

Идут от атрибутов, в каждом атрибуте, кроме удачи, есть 4 умения + 2 свободных (что-то экзотическое, что не входит в стандартные скиллы).

Сила	Выносливость	Ловкость
Атлетика 1	Восстановление 1	Подвижность 1
Рукопашный бой 2	Здоровье 2	Метательное оружие 2
Бой с оружием 2 или Щит 3	Сопrotивляемость 2	Огнестрельное оружие 2
Парирование 2	Тафнесс 3	Уклонение 2
		Реакция 3
Интеллект	Мудрость	Воля
Техника 1	Понимание животных 1	Концентрация 2
Знания о ... 1	Интуиция 2	Влияние 2
Анализ 2	Понимание людей 2	Сопrotивление 2
Шпионаж 2	Стратегия 2	Лидерство 2
Красота	Харизма	Дар
Мэйк-ап 1	Артистизм 1	Искусство 2
Стиль и мода 1	Обаяние 1	Магия 3
Подать себя 1	Блеф/ложь 2	Дух 3
Соблазнение 2	Убеждение 2	Псионика 3

Свободные умения: игрок может предлагать любое свое. Например, «игра на фортепиано» (дар), дополнительное «знание о ...» или «техника» (интеллект), «фокусы» (ловкость).

Уровень скиллов: у обычных людей от 1 до 14.

- 1-2 новайс
- 3-5 обычный юзер
- 6-7 начинающий специалист
- 8-9 специалист
- 10-11 крутой профессионал
- 12-13 супер-профи
- 14-15 мастер
- 16-17 выдающийся мастер
- 18-19 гений своего дела
- 20 в двадцатке лучших в мире
- 21+ мега-эпика, божественные дела

Развитие скиллов: чтобы повысить скилл на 1, нужно вложить в него столько тачей, сколько стоит скилл *на уровень получаемого скилла.

Уровень

Переход на следующий уровень дает столько тачей, сколько потребовалось для перехода на него. Пока я использую такую раскладку: 10 тачей/уровень с 1 по 5, 20 тачей на уровень с 6 по 10, 100 тачей на уровень с 11 по 20, 1000 тачей на уровень с 21 по 30.

Чтобы перейти на 4-й уровень нужно заработать 40 тачей; а перейдя, ты их же и трратишь на раскидку.

Каждый уровень дает +1 к хиту/stage и +1 к реакции. Есть еще классовые бонусы, например, у магов идет 3%/lvl резист своей стихии.

Повышение атрибутов стоит 10 тачей/пойнт до 14-ти, с 15 по 20 стоит 20 тачей на поинт. С 21 за тачи не качается.

Кастеры и мана. Стихии магии.

Нет взводки, меморайза, сетки-прогрессии. Есть просто мана, и каждый спелл стоит 1 ману на свой уровень. Спелл 4го уровня стоит 4 маны. Кастуй чего хочешь.

Формула маны: дар x3 (самое ценное у мага это дар), скилл x2, уровень x1.

У мага 12 уровня с 17 даром и 8 скиллом, соответственно, $12 + 21 + 16 = 49$ базовых ман.

Достаточно легко создаются вещи, дающие еще +1 маны на уровень носителя.

Все маги получают +3% резиста собственной стихии за каждый уровень.

То есть 36% резиста на 12-м уровне.

Воздух

Поражающая сила: молния, ветер.

Маг воздуха получает +1 к реакции на 2 полных уровня (+6 к реакции на 12м уровне).

Огонь

Поражающая сила: огонь, плазма.

Маг огня получает +1 dmg/dice к силе своих огненных заклинаний.

Вода

Хитрая и гибкая сила Воды всегда избегает опасности; проникает в окружающие предметы и явления, наделяя их дополнительными свойствами; ведает проникновением и скрытностью; искажением пространства, изменением облика, температурой. А также магия иллюзий и фантомов.

Поражающая сила: холод, лед.

Маг воды получает +1 ко всем спасам на 3 полных уровня (+4 к спасам на 12м уровне).

Земля

Хранящая абсолютный баланс, стойкая и непоколебимая сила Земли позволяет находить равновесие и устойчивость в самой сложной ситуации. Наделяя магов земли лучшей защитой среди всех стихий, она так же немало дает в плане боевой мощи, и вместе с магией жизни является практически лидером по утилитарной части (строительство, военное дело, ремесла). Маги земли, пожалуй, сильнее своих коллег из других стихий – но также традиционно они самые медлительные из них (спеллы долгие по касту).

Поражающая сила: физика, давление, кислота.

Маг земли получает +1 к защите на уровень (+12 к защите на 12 уровне).

Жизнь

Маг жизни получает +2 хита на 3 полных уровня (+8 хитов на 12 уровне).

Смерть

Маг негатоса получает консервацию старения и ресурсов организма: +2 года к продолжительности жизни на каждый свой уровень, при этом дряхление организма вдвое слабее. А также, +1 к спасам от ядов, болезней и проклятий на каждые 3 полных уровня (+4 на 12 уровне).

Ментал

Маг ментала получает +к чекам на понимание людей и к чекам на харизму и отношение.

Соответственно, +4 на 12 уровне.

Хаос

Паверсы этой стихии разнообразны, и часто это минусы, а не плюсы.

-1 к удаче/уровень, 1% иммунитета к магическому воздействию/уровень, -1 к рандомному параметру за уровень, и т.д. -1 к морали/уровень (постепенно маг хаоса теряет все моральные ориентиры и его поведение становится неприемлемым с точки зрения социализованных да и просто нормальных людей).
Обычно каждому магу выпадает 1 минусовой, 1 плюсовой.

Хайп

При срыве концентрации у мага происходит хайп, это хаотический эффект магии, вышедшей из-под контроля – может случиться все что угодно. Так же хайп происходит при критическом провале (1 или менее в броске на спелл). Таблица эффектов хайпа находится в спеллах.