ОГ МТ. Броски и действия

# 

[Бросок](#_9dsiq3di25xy)

[Результаты броска](#_8udw1meqf6q4)

[Типы действий](#_4eq8y2zdfvmg)

[Рефлекторные действия](#_qf4w9fvbssnt)

[Мгновенные действия](#_b13fxfrqn6ym)

[Продолжительные действия](#_5rbhjh50frgy)

[Неограниченные продолжительные действия](#_f6qbq4p6w0n9)

[Ограниченные продолжительные действия](#_w5xolo7f3y5l)

[Сопротивление действиям.](#_qskit62miryg)

[Командная работа](#_v3nvahnqva9n)

# Бросок

В ситуациях, когда персонажу требуется совершить действие, результат которого не очевиден заранее, игроку нужно сделать бросок некоторого количества десятигранных кубиков. Число кубиков определяется следующим образом:

* В обычных ситуациях, когда совершаемое действие напрямую зависит от навыка, число кубиков в броске определяется суммой значения Атрибут + Навык + 1 (если у персонажа есть соответствующая специализация в этом навыке).
  + Если персонаж не обладает соответствующим навыком, то он получает штраф -1 к броску в случае социальных и физических навыков и штраф -3 в случае ментальных.
  + Пример: для того чтобы обмануть капитана Котикова, который интересуется, что за пистолет носит с собой оборотень Олег, и убедить полицейского в том, что это муляж, игрок совершает бросок ХИТ + Обман. Так как ХИТ Олега равняется 4, навык обмана 3 и у него есть специализация “Имитация невиновности,” то суммарно его игрок будет кидать 4+3+1=8 кубов.
* В обычных ситуациях, когда совершаемое действие не зависит ни от одного из навыков, то число кубиков в броске является суммой двух атрибутов. Примеры:
  + Бросок на восприятие: СОО + САМ
  + Бросок на подъем тяжестей: СИЛ + ВЫН
  + Бросок на сопротивление запугиванию: РЕШ + САМ
* В случае применения магических сил каждая из них имеет свой собственный бросок.
* К каждому броску возможно применение ситуативных модификаторов: хорошие инструменты могут дать несколько дополнительных кубиков, а их отсутствие - забрать. В случае если к ситуации применяются несколько ситуативных модификаторов, то они складываются, причем положительные модификаторы озвучиваются и учитываются раньше отрицательных.
* Персонажи обладают запасом внутренних сил, называемые силой воли и измеряемые в пунктах силы воли (ПСВ). Если персонаж сознательно совершает некоторое действие, то он может потратить на бросок один из доступных пунктов ПСВ и получить 3 дополнительных кубика. Трата ПСВ читается положительным ситуативным модификатором. NB! За один раунд персонаж может потратить только один ПСВ, даже если он совершает много действий или бросков.

После броска кубиков каждый результат 8, 9 или 10 считается как Успех. Обычно одного Успеха достаточно для того чтобы действие принесло плоды, однако, чем больше будет Успехов на броске, тем лучше. Результат 10 на броске не только считается Успехом, но и позволяет бросить кубик еще раз, для этого обычно используются дополнительные кубики, ранее не участвовавшие в броске. До тех пор, пока на кубике выпадает 10 можно добрасывать все новые и новые кубы.

Если количество кубиков в броске оказывается меньше одного (напомним, что на бросок влияют сначала положительные, а потом отрицательные модификаторы), то кидается один кубик, так называемый “куб удачи”. Успехом на нем считается только 10, который перебрасывается уже по стандартным правилам, а вот 1 приводит к драматическому провалу (см. ниже).

# Результаты броска

Когда бросок совершен и игроки повлияли на него посредством [Единиц Драмы](https://drive.google.com/open?id=1MaqNoxyEu_wgXWMgZMa2dv0GSqLJqfW9vbpUM1Q1BKU) (ЕД), настало время оценить результативность действия. Возможны 4 исхода для каждого броска:

* Успех. Если в результате броска есть хотя бы один 8, 9 или 10 и количество Единиц не превышает количество Успехов, то бросок считается успешным и действие происходит так как задумано.
* Провал. На броске нет ни одного Успеха и нет Единиц. Желаемый результат не достигнут. NB! Провал не означает что ничего не происходит, он означает лишь то, что персонаж не добился желаемого.
* Выдающийся Успех. Если в результате броска набирается 5 или больше Успехов и число Единиц не превышает их количество, то действие удается лучше, чем было задумано.
* Драматический провал. Если в результате броска количество Единиц превышает количество Успехов (это применимо и к “кубу удачи”), то действие заканчивается хуже, чем можно было бы себе представить.

*Пример: маг Максим стреляет в своего врага вампира Володю, он кидает 6 кубиков… Дальше возможно 4 варианта развития событий:*

* *он выбрасывает 2 Успеха и 1 Единицу, действие успешно. Максим попадает в Володю и наносит ему какие-то повреждения.*
* *он не выбрасывает ни одного Успеха. В Володю он не попал, но куда-то же попал?*
* *он выбрасывает 5 Успехов, а то и больше. Максим стреляет в Володю и не только попадает в него, но и выбивает вампиру глаз. Вот это удача!*
* *он выбрасывает три 1 и ни одного Успеха - драматический провал. Максим не попадает в Володю потому что не может выстрелить - пистолет заклинило или патроны кончились.*

# Типы действий

По времени, необходимому для совершения действия, они разделяются на:

* рефлекторные
* мгновенные
* продолжительные

# Рефлекторные действия

Рефлекторные - тот тип действий, на исполнение которых не нужно даже особенно концентрироваться. Большинство бросков на сопротивление сверхъестественным силам рефлекторные. Вы можете совершить рефлекторные действия в любой момент, это не требует хода в бою. Также рефлекторные действия моделируются одним броском кубиков или не требуют броска вовсе.

# Мгновенные действия

Мгновенные - подавляющее большинство действий в игре. Обычно они занимают несколько секунд или один ход в бою. Моделируются мгновенные действия одним броском кубиков.

# Продолжительные действия

Продолжительные действия - сложные задачи. В этом случае вы совершаете бросок несколько раз. Каждый бросок занимает определенное время (устанавливается Рассказчиком) и представляет собой один шаг в процессе выполнения задачи. Количество кубиков определяется как обычно, а результаты каждого броска в цепочке рассматриваются последовательно.

Общепринятые результаты броска на продолжительное действие:

* Драматический провал - действие безрезультатно, все предыдущие Успехи сгорают.
* Провал - вы не набираете дополнительных Успехов, более того, все последующие броски в рамках этого действия получают кумулятивный штраф -1.
* Успех - Вы набираете некоторое количество Успехов, которые добавляются к общей сумме.
* Выдающийся Успех - все Успехи сверх 4 считаются как 2. Иногда Выдающийся Успех может иметь дополнительный эффект, по усмотрению Рассказчика.

В каждом конкретном случае возможны уникальные результаты броска.

В зависимости от того, важна ли скорость выполнения действия или его качество, продолжительные действия подразделяются на два вида:

### Неограниченные продолжительные действия

Неограниченные продолжительные действия применяются, когда важно насколько быстро персонаж их выполнит. В этом случае число бросков не ограничивается, важно лишь за сколько бросков персонаж наберёт нужное (установленное Рассказчиком) число.

*Пример:*

* *марафонец Мария бежит марафон, надеясь успеть сообщить некие важные сведения князю Константину. Игромеханически важно знать, за сколько бросков Мария наберёт нужные 20 Успехов. Во всяком случае, пока она не узнает, что её враг Виталий тоже бежит к князю, в надежде сообщить тому ложные сведения.*

### Ограниченные продолжительные действия

Ограниченные продолжительные действия применяются, когда для игры важно знать, насколько хорошо справляется с задачей персонаж. В этом случае необходимое число Успехов не устанавливается - чем больше их наберёт игрок, тем лучше, но у него есть конечное количество бросков. Число бросков определяется:

* способностями персонажа, тогда бросок называется “ограниченным навыком.” Если время не поджимает, то максимальное число бросков складывается из:
  + Атрибута, Навыка (или второго Атрибута),
  + +1, если есть хотя бы одна применимая к броску Специализация в соответствующем Навыке, этот эффект не кумулятивен для нескольких Специализаций,
  + +2, если есть Свойство [Терпение](https://docs.google.com/document/d/1UbCfS-WN4Z-YfneFU_ZhBILUC_VzRAG9Lyg03rw6jws/edit#heading=h.tukdwvsxnllw) (применимо только для немагических бросков).

Ситуативные модификаторы на количество бросков не влияют.

***Пример:*** *детектив Данила не торопясь исследует место преступления. Его СОО = 3, Навык Расследования = 3 и у него есть Специализация Криминалистика. Итого у него 7 бросков (3 (СОО) + 3 (Расследование) + 1 (Специализация) = 7), каждый бросок занимает полчаса. За каждые набранные 5 Успехов Рассказчик либо сообщает Даниле об обнаруженной улике, либо говорит, что улик больше нет.*

* внешними факторами (чаще всего это время), тогда бросок называется “ограниченным временем.” Если персонажу по той или иной причине доступно меньше бросков, чем ему позволяет его “ограничение навыком” (см. выше), то он просто совершает меньшее число бросков. *Пример:*
  + *детектив Данила из предыдущего примера находится на месте преступления незаконно. Он знает, что через полтора часа его заклятый враг – инспектор Игорь – узнает о преступлении и прибудет на место преступления. Поэтому у Данилы всего три броска, ведь один бросок занимает полчаса, помните? Ему стоит поторопиться.*

# Сопротивление действиям

Если ваш персонаж сопротивляется действиям другого, это может быть осуществлено одним из трех способов (определяется рассказчиком):

* Сопротивление. Один из параметров персонажа вычитается из броска нападающего (чаще всего это РЕШ, ВЫН, САМ или Защита). В случае применения к сверхъестественному существу сверхъестественных способностей к РЕШ, ВЫН или САМ добавляется его сверхъестественный параметр. Сопротивление применяется, когда для атакующего важно количество Успехов на броске.
* Оспаривание. Защитник совершает бросок одного или нескольких из своих параметров (обычно это РЕШ, ВЫН или САМ, но возможны и другие броски). В случае применения к сверхъестественному существу сверхъестественных способностей к РЕШ, ВЫН или САМ добавляется его Сверхъестественный Атрибут. Оспаривание применяется в случае, когда для атакующего количество Успехов не важно, важно лишь сработала способность атакующего или нет.
* Сдерживание. В этом случае атакующему нужно выбросить больше Успехов, чем один из защитных параметров (РЕШ, ВЫН или САМ) цели. Сверхъестественный параметр в этом случае не добавляется. Сдерживание применяется в особо важных случаях - в таких как попытка насильственной телепортации персонажа на Луну.

# Командная работа

Если несколько персонажей совершают совместное действие (не важно продолжительное или мгновенное), то они участвуют в так называемой командной работе:

* До начала действия один из персонажей назначается основным, в дальнейшем его можно сменить только между бросками.
* Остальные участники называются помощниками.
* Броски помощников совершаются по общим правилам.
* Успехи помощников добавляются к броску основного персонажа как положительный ситуативный модификатор.