

Everybody Wants an Adventure

Nayiv, 2021 1.0 b

- [Everybody Wants an Adventure](#)
- [Основы](#)
 - [Как проходит игра](#)
 - [Как это читать?](#)
 - [Для игры необходимо иметь](#)
 - [Глоссарий](#)
 - [Нерушимые постулаты](#)
 - [Персонаж](#)
 - [Проверки](#)
 - [Действия](#)
 - [Ролевой отыгрыш](#)
- [Создание Персонажа](#)
 - [Лист Персонажа](#)
 - [Архетип](#)
 - [Как Герой получает атрибуты ?](#)
 - [Амплуа](#)
 - [Трюки и Изъяны \(черты\)](#)
 - [Амплуа и Отыгрыш](#)
 - [На примере Васи](#)
 - [Черты для Создания](#)
 - [Мощь](#)
 - [Черты](#)
 - [Ловкость](#)
 - [Черты](#)
 - [Харизма](#)
 - [Черты](#)
 - [Разум](#)
 - [Черты](#)
 - [Воля](#)
 - [Черты](#)
 - [Дело](#)
 - [Здоровье](#)
 - [Спираль Смерти](#)
 - [Удача](#)
 - [Снаряжение](#)
- [Проверки](#)
 - [Бросок](#)
 - [Конфликт](#)
 - [Серии действий](#)

- Сложность. Бонусы и штрафы
- Вопреки
- Вызов
 - Правила рангов
 - Гамбит
- Развитие
 - Стандартная схема развития
- Бой
 - Инициатива
 - Урон

ОСНОВЫ

Вкратце : системы, подобные этой, призваны сделать **игру** из **рассказа** историй. Вы решаете, с чем столкнётесь, где столкнётесь, и как будете себя вести. Иногда будут возникать ситуации, для разрешения которых нужно будет кинуть кубик или вытянуть карту - так игра приобретает атмосферу и накал страстей. Главное - помнить: Пока **всем** участникам **весело** / **интересно** - вы играете **правильно**!

То, что, ты читаешь - скорее набор механик, нежели целая игра. Важный компонент - мир игры, и его предлагается выбрать Ведущему и Игрокам самостоятельно. Игровые правила легко адаптируются под любой!

Как проходит игра

- Ведущий (Мастер) задаёт ситуацию.
- Игроки реагируют на ситуацию с помощью заявок - описаний действий Героев
- Мастер интерпретирует заявки, выясняя исход, что приводит к новой ситуации, которую Ведущий отыгрывает вместе с Игроками.

Мастер (М): "Вы заходите в таверну с ночной улицы. Хозяйка устало протирает стойку, мрачная фигура в капюшоне зевает в своём тёмном углу, укутавшись в чёрный плащ. Ваши действия?" Вася (В): "Я швыряю огненный шар в мрачную фигуру!" М: "Бросай на успех каста..." В: "Это Прорыв! Крит с:" М: "...Фигура начинает визжать в адской агонии, хозяйка верещит и охает, бегая за фигурой с полотенцем в попытках погасить пламя, загорелись занавески..."

Как это читать?

Если ты - Игрок: Прочитай до конца раздела Основы. Остальное тебе расскажет Ведущий. Если ты хочешь быть лапочкой и получать всяческие побрякушки от Ведущего, можешь прочитать всё, конечно же с: **Если ты - Ведущий:** Ну что ж, придётся читать всё, но тут немного, честно-честно! Для начала ознакомься со схемами игры и проверками, потом - к созданию персонажа (если сеттинг уже выбран).

Для игры необходимо иметь

- Мастер (Ведущий)
- Игроки

- Наборы кубиков: d4 - d20 или 54 карты
- Какой-то сеттинг/мир для игры.
- Терпение перед началом
- Правила лучше прочитать дважды!

Глоссарий

- **Ведущий/Мастер** - рассказчик, закадровый голос и неведомый пендель судьбы. Дает начало истории и обрабатывает ситуации
- **Заявка** - словесное или иначе обозначенное Игроком для Ведущего описание действия Героя
- **Герой/Персонаж** - персонаж Игрока
- **Партия/Команда** - несколько персонажей, путешествующих вместе
- **Эпизод/Сессия** - одна игра **Кампания** - серия игр, объединённых одним сюжетом
- **Проверка** - инструмент определения исхода событий с вовлечением случайности
- **Нарратив** - сюжет, темы и мотивы кампании

Нерушимые постулаты

1. Игра - **коллективный** рассказ - приключение.
2. От **всех** участников требуются **фантазия и добрый настрой**.
3. Мастер уважает и любит своих игроков, а игроки - уважают и любят своего Ведущего.
4. Игроки делают **всё, что захотят** и что **не** противоречит логике мира игр
5. **Мастер** определяет исход действий с помощью **здорового смысла и проверок**.
6. Мастер - тоже человек, весело должно быть **всем** участникам.
7. Предпочтения и ожидания от игры лучше обсудить **до** игры.
8. **Драматические ситуации (сцены)** - основа игры. Ситуации разрешаются с помощью **ролевого отыгрыша и/или проверок**.

Не было заявки – не было действия. (Если, конечно, это не Ведущий что-то напутал). Заявка должна обозначать конкретное действие! НЕ:"Я убиваю бандита", А:"Я бью бандита своим мечом"

Персонаж

- **Архетип**. Например раса или физиология. **Неизменные** особенности Персонажа.
- **Атрибуты** определяют тип взаимодействия Персонажа с миром и оцениваются **рангами**: 1 → 2 → 3 → 4 → 5. Чем выше ранг, тем выше шанс успеха. **Основные** шесть: **Мощь (М), Ловкость (Л), Харизма (Х), Разум (Р), Воля (В), Дело (Д)**.
- **Амплуа**. Характер Героя, а также фокус его развития.
- **Трюки и Изъяны привязаны к Атрибутам**, влияют на вероятность и степень успеха действий Героя.
- **Здоровье** - физическое состояние Героя.
- Очки **удачи** дают возможность влиять на историю игры извне. Используются в проверках, а также при действиях Вопреки.
- **П и Ф. Очки развития** персонажа. **П** тратятся на Трюки и избавление от Изъянов, **Ф** - на усугубление Изъянов и ослабление Трюков.

Проверки

Иногда Ведущему требуется помощь в определении исхода действия.

Бросок - в** обычной Проверке **Игрок**, чья заявка проверяется, бросает 2 кости: d20 и одну из набора d4-d12. Результат на **d20** определяет, было ли действие **успешным**, а на **ранговой кости (или d(Ранг))** - **насколько успешным**.

Вызов - быстрая игра в **21**, **игнорирует модификаторы сложности**. Используется для сложных действий и для описании исходов комбинаций. ☹Использует Удачу

Конфликт - встречная Проверка заявки **Ведущим**, если Игрока не устроил исход.☹Использует Удачу

Действия

В игре принято пять степеней успешности действия:

- ◆ **Прорыв** – действие героя крайне успешно либо имело положительное последствие.☹Герой получает П на атрибут проверки.
- ◆ **Успех** – всё получилось.
- ◆ **Спорно** – действие имело неоднозначное последствие.
- ◆ **Неуспех** – не вышло.
- ◆ **Фиаско** – действие героя не только неуспешно, но и привело к негативным последствиям.☹Герой получает Ф на атрибут проверки.

Ролевой отыгрыш

Когда Игрок искренне отыгрывает своего Героя, Ведущему предлагается дать бонус в проверке на успех действия или вообще её опустить. За каждое достижение (преодоление страха, веху на пути к цели и т.д.) Ведущий награждает Персонажа **П**. Так же он поступает в случае негативного развития Персонажа. В таком случае Персонаж получает **Ф**.

Создание Персонажа

В конце у тебя должен быть присвоен ранг каждому атрибуту и выбрано три разных амплуа.

Лист Персонажа

Самая важная (с точки зрения правил) часть Героя. Инструмент, с помощью которого отслеживаются его показатели, описывается развитие и вообще всяческое взаимодействие в рамках механик игры.

Архетип

Архетип Героя отвечает за свойства персонажа, которые у него нельзя отобрать, что даёт уникальные нарративные возможности.

*Назовём нашего Героя Вася. Гипотетический Вася - эльфом. Наши гипотетические эльфы получают Ночное зрение и ряд других механических особенностей, но нарративно уникальной является одна: Ночное зрение. ## ## Атрибуты **Ранг атрибута переводится в шанс, что персонаж выполнит действие**. Шесть атрибутов описывают Героя:*

Атрибут	Описание/Пример
Мощь	Физическая сила Героя, влияет на возможный объём здоровья. <i>Вася ломает дверь. Вася толкает большой булыжник. Вася прыгает в высоту или в длину. Вася ударяет ногой.</i>
Ловкость	Рефлексы. Физическая реакция и проворство. Определяет скрытность и восприятие опасности (координация), влияет на объём здоровья. <i>Вася уклоняется от удара/от стрелы. Вася вскрывает замок. Вася крадёт бумажник. Вася упал и пытается зацепиться за что-то в падении.</i>
Разум	Внимательность и логика. Определяет способности к восприятию и обработке информации, память. <i>Вася осматривает помещение на предмет ловушек. Вася нашёл древнюю зловещую книгу и пытается понять, почему она такая зловещая.</i>
Харизма	Обаяние , убеждение, переговоры, блеф , угроза, торг , вдохновение . <i>Вася пытается выбить скидку на базаре. Вася хочет заболтать контакт и вытянуть информацию. Вася хочет подружиться с наемником, что пришёл по его душу.</i>
Воля	Если нет возможности противостоять воздействию, остается только выстоять . Влияет на возможный объём здоровья. <i>Вася отравился и пытается избавиться от отравы или хоть как-то сгладить эффект. Вася не обладает способностями к ведению затяжных споров, поэтому он пытается просто не поддаться на уговоры противника. Вася противостоит злой магии зла.</i>
Дело	Специальные навыки и знания. <i>Обычно используется для крафта и магии - того, что не покрывается другими атрибутами.</i>

Ведущий вправе добавлять атрибуты, отличные от основных, перед началом вашего приключения.

Как Герой получает атрибуты ?

1. Выбери схему вместе с Ведущим и остальными Игроками. Схема определяет набор рангов, которые нужно будет присвоить атрибутам.
2. **Легенда - 5 5 4 3 2 1** Для разового приключения, "лёгкий режим"
3. **Ветеран - 4 4 3 3 2 2** Для тех, кто планирует приключения подольше, но не хочет больших испытаний
4. **Авантюрист - 3 2 2 2 1 1** Для тех, кто хочет прожить путь настоящего Героя от начала до конца !
5. Распредели ранги по шести атрибутам
6. Готово? Молодец !

Если вашему столу удобно - можете не выбирать схему вовсе. Пусть **каждый** Игрок кинет **6d6** и на сумму получившихся очков наберёт атрибуты.

Ранг	Цена
D 1	1
C 2	2
B 3	3
A 4	5
S 5	7

Итак, Игроки выбирают схему Авантюрист.

Амплуа

Амплуа - это каркас Героя. В каких-то ситуациях ему поможет амбициозность, а где-то подведёт пылкий нрав. Амплуа также определяют фокус развития.

Логика следующая :

- **Высокое** амплуа - **талант** Героя. Дается легче всего и в этом сложно потерять сноровку.
- **Среднее** и **Низкое** амплуа - соответственно имеют приоритет ниже, но полученный опыт всё также сложнее потерять
- Атрибуты, не попавшие в амплуа, требуют больше очков для развития и, соответственно, легче зарабатывают Герою Изъяны.

Амплуа нужно набирать (собирать Трюки и Изъяны) в порядке убывания важности для Героя: Высокое, Среднее, Низкое, которые обозначают степень влияния на характер Героя и его навыки: Это нужно, чтобы описать персонажа с помощью придания амплуа нарративного веса (т.е. обоснований, почему персонаж именно такой и какой это - "такой").

Никто не запрещает по-своему интерпретировать характеры персонажей на основе амплуа, не опираясь на трактовки, данные в правилах. Если Игроки и Ведущий согласны - всё огонь.

Трюки и Изъяны (черты)

Черты служат очередным уровнем-слоем подсказок для тех, кто сомневается в образе своего Персонажа и, в зависимости от контекста, могут **как принести бонус, так и дать штраф**.

В конкретной ситуации Игрок имеет право предложить выгодную для себя трактовку черты, даже если черта не будет использоваться с атрибутом, с которым должна (например, Хромой Герой может попытаться вызвать жалость в диалоге).

*Ведущий должен использовать характер, подобранный с помощью амплуа в стремлении лучше раскрыть Героя **через подкидывание ему испытаний и драматических моментов**.*

Амплуа и Отыгрыш

Отыгрыш амплуа должен вознаграждаться. За действия, сделанные "со вкусом" амплуа Мастеру предлагается награждать игрока очками удачи: 1-3 за каждое весомое решение или действие, подчёркивающее амплуа.

На примере Васи

Наш Вася будет задиристым **бойцом**, требующей внимания **дивой** и **смышлёным малым**. Следовательно, его амплуа выглядят так:

Высокое	Среднее	Низкое
Силач	Артист	Умник

Далее, согласно правилам создания, Вася переходит к набору стартовых Трюков и Изъянов. Для этого Вася открывает таблички с Трюками и Изъянами амплуа, что он выбрал, в порядке убывания значимости (**Высокое ; Среднее ; Низкое**) и набирает необходимые Трюки и Изъяны в **указанном в табличке внизу страницы количестве**.

Трюки и Изъяны одного атрибута могут быть взаимоисключающими (т.е. если в одном амплуа 2 Изъяна на Ловкость, а в следующем - 2 Трюка на Ловкость, их можно погасить в счёт друг друга)

По тому же принципу, если Игроку доступны 2 очка Трюков на одном атрибуте, он в праве взять один Трюк и просто дополнительно улучшить его в счёт второго очка развития.

Если за вашим столом любят цифры, вы можете набрать амплуа следующим образом:

1. Каждый Игрок бросает одновременно все ранговые кости своих атрибутов.
2. На выпавшую сумму каждый Игрок покупает Трюки и Изъяны по следующим правилам:
3. Трюки покупаются **по одному** на амплуа **в порядке: Высокое, Среднее, Низкое, Вне амплуа** (затем снова Высокое и тд, **по кругу, Вне амплуа** можно пропускать)
4. Каждый **третий** Трюк на Высоком амплуа, **второй** на Среднем и **каждый** купленный Трюк на Низком амплуа проходит проверка на Изъян: бесплатно возьми **Изъян** на атрибут, указанный как **атрибут для изъянов**, **либо откупись** от него соответствующим числом очков **из суммы** (указано в графе **Ф** рядом с Амплуа на Листе Персонажа, либо см. Раздел "Развитие")
5. Набор заканчивается, когда Игрок не может купить Трюк на текущем этапе круга.

Черты для Создания

Атрибут содержит 5 трюков и соответствующих им изъянов (кроме Воли, Воля - особенная, ей можно), которые набираются согласно таблицам.

Индивидуальные трюки - Фокусы, Герой может получить при достижении Атрибутом ранга 3 и выше.

У каждого Архетипа также должен быть свой нарративный трюк/изъян, привязанный к одному из атрибутов.

Мощь

Амплуа - **Силач**. Интерпретации: боец, крупный, задира, драчун, вспыльчивый, амбициозный, импульсивный, агрессивный, спокойный добряк и т.д.

Изъяны амплуа: Разум (Р), Харизма (Х)

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2М 1В	2М	1М
Изъяны	2Р 1Х	1Р	-

Черты

Название	Сокрушительный удар	Хилый
Описание	Ломать - это твоё. Бонус при взаимодействии с объектами и в попытках сломать оружие	Сложнее разбивать предметы и оружие. + Неубираемая Взятка в вызове на Мощь
на 1 уровень	Бросок (окружение) - 2 ПС	Вызов (предмет): + 1 х Взятка
на 2 уровень	Бросок (окружение) - 3 ПС	Вызов (предмет): + 2 х Взятка
на 3 уровень	Бросок (окружение) - 4 ПС	Вызов (предмет): + 3 х Взятка
Черта против	Хилый	Сокрушительный Удар
Комментарий	Когда пытаешься пробить стену	В диалоге тебя будут давить
Название	Выход силой	Щуплый
Описание	Резкое усилие. Захваты через конфликт с гарантированным бонусом к д20	Тебя проще схватить и удержать. Сложнее поднимать тяжёлые объекты. Выглядишь беззащитным
на 1 уровень	Конфликт (Мощь): d20 + 2	Конфликт (Мощь) : d20-1
на 2 уровень	Конфликт (Мощь): d20 + 3	Конфликт (Мощь) : d20-3
на 3 уровень	Конфликт (Мощь): d20 + 4	Конфликт (Мощь) : d20-5
Черта против	Щуплый	Выход силой
Комментарий	Смежно с "Рывок" может использоваться для прыжков в длину/высоту и толкание тяжёлых предметов	Может дать бонус, когда пытаешься куда-то протиснуться. Также может интерпретироваться как "Грыжа" с соответствующими последствиями
Название	Грубая кожа	Хрупкий
Описание	Мощь вместо Воли при получении урона	Фиаско при получении урона - новый уровень Изъяна
на 1 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 1 ПС	Бросок (Воля, Мощь) + 2 ПС
на 2 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 2 ПС	Бросок (Воля, Мощь) + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 3 ПС	Бросок (Воля, Мощь) + 4 ПС
Черта против	Хрупкий	Грубая кожа

Название	Грубая кожа	Хрупкий
Комментарий	В диалоге можешь сойти за brutального ветерана, наверняка у тебя есть боевые шрамы	В диалоге может сойти за "Утонченность"
Название	Пугающий	Мямля
Описание	В бою - при успешном устршении герой ходит до выбранного противника, либо вместо него	Ты выглядишь неубедительно. Штраф инициативы.
на 1 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 1 ПС	Бой : Инициатива - 1d (Ранг)
на 2 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 2 ПС	Бой : Инициатива - 2d (Ранг)
на 3 уровень	Бросок (Воля<->Мощь) - 3 ПС	Бой : Инициатива - 3d (Ранг)
Черта против	Мямля	Пугающий
Комментарий	В диалоге сойдёшь за мрачного безумца	А ещё тебя проще переспорить
Название	Берсерк	Забитый
Описание	В Комбинации на атаку ты делаешь меньше бросков, но не меньше 1	Комбинации атак требуют больше бросков
на 1 уровень	Комбинация (атака) - 2	Комбинация (атака) + 1
на 2 уровень	Комбинация (атака) - 3	Комбинация (атака) + 3
на 3 уровень	Комбинация (атака) - 4	Комбинация (атака) + 5
Черта против	Забитый	Берсерк
Комментарий	В диалоге жди спонтанную проверку на волю - ты не очень уравновешен	Возможен бонус скрытности

Ловкость

Амплуа - **Юркий**. Интерпретации: проворный, рисковый, хитрый, изворотливый, изящный, статный, уклончивый, ненадёжный, ветреный и т.д.

Изъяны амплуа: **Воля (В), Разум (Р)**

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2Л 1Х	2Л	1Л
Изъяны	2В 1Р	1В	-

Черты

Название	Меткий	Мазила
Описание	Ты точен, твои броски попадают в цель, а отмычки поют в твоих руках	У тебя не всегда выходит вставить ключ в замок, не то, что из лука стрелять
на 1 уровень	Бросок (Стрельба/Взлом) - 2 ПС	Бросок (Стрельба/Взлом) + 1 ПС
на 2 уровень	Бросок (Стрельба/Взлом) - 3 ПС	Бросок (Стрельба/Взлом) + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Стрельба/Взлом) - 4 ПС	Бросок (Стрельба/Взлом) + 5 ПС
Черта против	Мазила	Меткий
Комментарий	Также может сыграть как "внимательность"	~_(ツ)_/
Название	Финт	Неуклюжий
Описание	Ложный выпад не требует отдельной проверки	Кражи даются сложнее. И акробатика. И вообще с координацией не очень.
на 1 уровень	Комбинация (Уловка): Бросок - 2 ПС	Бросок (Координация): + 1 ПС
на 2 уровень	Комбинация (Уловка): Бросок - 3 ПС	Бросок (Координация): + 3 ПС
на 3 уровень	Комбинация (Уловка): Бросок - 4 ПС	Бросок (Координация): + 5 ПС
Черта против	Неуклюжий	Финт
Комментарий	Распространяется на комбинации физических действий. Условно позволяет делать комбо из двух по цене одного	~_(ツ)_/
Название	Скрытный	Шумный
Описание	Проверка на скрытность происходит при попытках тебя заметить. Скрытные атаки идут с бонусом	Привлекаешь внимание. В плохом смысле.
на 1 уровень	Конфликт (Скрытность): Цель + 2 ПС Бонус урона: + 1	Конфликт (Скрытность): Цель - 1 ПС
на 2 уровень	Конфликт (Скрытность): Цель + 3 ПС Бонус урона: + 3	Конфликт (Скрытность): Цель - 3 ПС
на 3 уровень	Конфликт (Скрытность): Цель + 4 ПС Бонус урона: + 5	Конфликт (Скрытность): Цель - 5 ПС
Черта против	Шумный	Скрытный
Комментарий	~_(ツ)_/	~_(ツ)_/
Название	Реакция	Раззява

Название	Реакция	Раззява
Описание	Бонус инициативы. Ловкость вместо Воли при получении урона	Не забывай смотреть по сторонам, когда переходишь дорогу - рискуешь не успеть. Штраф инициативы
на 1 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 1 ПС	Бросок (Ловкость) + 1 ПС Инициатива - 3
на 2 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 2 ПС	Бросок (Ловкость) + 2 ПС Инициатива - 5
на 3 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 3 ПС	Бросок (Ловкость) + 3 ПС Инициатива - 7
Черта против	Раззява	Реакция
Комментарий	¬_(ツ)_/¬	Можно интерпретировать как "невнимательный"
Название	Рывок	Медлительный
Описание	Скачок/резкое движение. Может заменить Выход Силой	Возможно, тебе понадобится трость, не прыгай лишний раз. Фиаско в проверке на Ловкость - новый уровень Изъяна
на 1 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 1 ПС	Комбинация (Уловка): Бросок + 2 ПС
на 2 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 2 ПС	Комбинация (Уловка): Бросок + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Воля->Мощь) - 3 ПС	Комбинация (Уловка): Бросок + 4 ПС
Черта против	Медлительный	Рывок
Комментарий	¬_(ツ)_/¬	Можно интерпретировать как "Старая травма"

Харизма

Амплуа - **Артист**. Интерпретации: обаятельный, остряк, шут, легок на подъём, оратор, импровизатор, ладящий в команде и т.д.

Изъяны амплуа: **Дело (Д), Мощь (М)**

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2X 1Л	2X	1X
Изъяны	2Д 1М	1Д	-

Черты

Название	Очарование	Подозрительный
----------	------------	----------------

Название	Очарование	Подозрительный
Описание	Вдохновение. Бросок определит, сколько ПС ты снимешь с цели в следующей проверке: Успех- > Уровень Трюка Прорыв -> Уровень Трюка x2	Твои мотивы всем жутко интересны. Очарование: Конфликт со штрафом в уровень Трюка
на 1 уровень	Вдохновение - 1 ПС	Бросок (Очарование) -> Конфликт Цель - 1 ПС
на 2 уровень	Вдохновение - 3 ПС	Бросок (Очарование) -> Конфликт Цель - 3 ПС
на 3 уровень	Вдохновение - 5 ПС	Бросок (Очарование) -> Конфликт Цель - 5 ПС
Черта против	Подозрительный	Очарование
Комментарий	Этим можно отвлекать внимание или располагать к себе	~_(ツ)_/

Название	Этика	Оскорбинка
Описание	Легче найти особый подход. Поможет в Дипломатии	Ты не очень ладишь. В принципе. Со всеми. Фиаско в проверке - новый уровень Изъяна
на 1 уровень	Диалог - 1 ПС. Особые реплики	Диалог + 2 ПС. Особые реплики
на 2 уровень	Диалог - 3 ПС. Более особые реплики	Диалог + 3 ПС. Более особые реплики
на 3 уровень	Диалог - 5 ПС. Ещё более особые реплики	Диалог + 4 ПС. Более особые реплики
Черта против	Оскорбинка	Этика
Комментарий	Подсказки со стороны Ведущего: на что надавить, чем по-щеголять, что не стоит упоминать	Драки начинаются с тебя. Персонажи будут полны предрассудков про тебя. Этим можно привлекать внимание

Название	Угроза	Невзрачный
Описание	Аккуратный намёк на возможное насилие	Каждый Диалог как первое знакомство. Готовься быть обманутым
на 1 уровень	Диалог: Харизма -> Мощность - 1 ПС	Конфликт (Убеждение): Цель - 1 ПС
на 2 уровень	Диалог: Харизма -> Мощность - 3 ПС	Конфликт (Убеждение): Цель - 3 ПС
на 3 уровень	Диалог: Харизма -> Мощность - 5 ПС	Конфликт (Убеждение): Цель - 5 ПС

Название	Угроза	Невзрачный
Черта против	Невзрачный	Угроза
Комментарий	¬_(ツ)_/¬	В магазинах для тебя отрицательные скидки
Название	Обман	Правдоруб
Описание	Блеф. Провокации даются лучше. Используй Харизму вместо Воли когда тебя пытаются в чем-то убедить	Ты не умеешь врать. Свои действия Телеграфируешь на всю округу
на 1 уровень	Конфликт (Убеждение): Харизма -> Воля, Цель + 1 ПС	Вызов (Убеждение) + 1 Неубираемая Взятка
на 2 уровень	Конфликт (Убеждение): Харизма -> Воля, Цель + 2 ПС	Вызов (Убеждение) + 2 Неубираемых Взятки
на 3 уровень	Конфликт (Убеждение): Харизма -> Воля, Цель + 3 ПС	Вызов (Убеждение) + 3 Неубираемых Взятки
Черта против	Правдоруб	Обман
Комментарий	¬_(ツ)_/¬	¬_(ツ)_/¬
Название	Пыль в глаза	Выпендрёж
Описание	Представление, отвлечение внимания	Твои уловки видно за версту, попытки впечатлить вызывают стыд
на 1 уровень	Вызов (Харизма) - 1 ПС, Переброс 1 Взятки	Комбинация (Уловка): Бросок + 1 ПС
на 2 уровень	Вызов (Харизма) - 2 ПС, Переброс 2 Взятки	Комбинация (Уловка): Бросок + 3 ПС
на 3 уровень	Вызов (Харизма) - 3 ПС, Переброс 3 Взятки	Комбинация (Уловка): Бросок + 5 ПС
Черта против	Выпендрёж	Пыль в глаза
Комментарий	Сработает как финт	¬_(ツ)_/¬

Разум

Амплуа - Умник. Интерпретации: смыслённый, дипломатичный, осторожный, изобретательный, предусмотрительный, интеллектуал, эстет, знаток, заносчивый, одиночка и т.д.

Изъяны амплуа: **Мощь (М), Воля (В)**

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2Р 1Д	2Р	1Р
Изъяны	2М 1В	1М	-

Черты

Название	Эрудит	Узкий кругозор
Описание	Если где-то есть лор- ты наверняка его читал. И прекрасно помнишь	Ты не знаешь даже азов. И в принципе рассеянный
на 1 уровень	Вызов (Память): переброс 1 Взятки	Бросок (Память) -> Конфликт Цель - 1 ПС
на 2 уровень	Вызов (Память): переброс 2 Взятки	Бросок (Память) -> Конфликт Цель - 3 ПС
на 3 уровень	Вызов (Память): переброс 3 Взятки	Бросок (Память) -> Конфликт Цель - 5 ПС
Черта против	Узкий кругозор	Эрудит
Комментарий	"Всё не так однозначно" для тебя дешевле	¬_(ツ)_/
Название	Внимательный	Смотрю в пол
Описание	Подмечаешь детали, проще находишь слабые места	Теряешь очки на своём носу
на 1 уровень	Бросок (Внимание) - 1 ПС	Бросок (Внимание) + 1 ПС
на 2 уровень	Бросок (Внимание) - 3 ПС	Бросок (Внимание) + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Внимание) - 5 ПС	Бросок (Внимание) + 5 ПС
Черта против	Смотрю в пол	Внимательный
Комментарий	Не забывай использовать в бою	Может дать штраф при уклонении (реакция)
Название	Следопыт	Дезориентация
Описание	Ориентация на местности и способности к выслеживанию	Заблудиться тебе проще простого
на 1 уровень	Конфликт (Поиск): Цель + 1 ПС	Конфликт (Поиск): Цель - 1 ПС
на 2 уровень	Конфликт (Поиск): Цель + 3 ПС	Конфликт (Поиск): Цель - 3 ПС
на 3 уровень	Конфликт (Поиск): Цель + 5 ПС	Конфликт (Поиск): Цель - 5 ПС
Черта против	Дезориентация	Следопыт

Название	Следопыт	Дезориентация
Комментарий	Распространяется на предметы	Если ты спросил у городского стражника "Как пройти к Х?" Мастер вправе сказать лично тебе дезу. "Я предусмотрел" для тебя дороже.
Название	Дипломат	Хамло
Описание	У тебя есть весомые аргументы	Рискуешь усугубить конфликт каждый раз, когда открываешь рот.
на 1 уровень	Убеждение: Харизма -> Разум - 1 ПС	Убеждение + 1 ПСБой (Переговоры): партия + 1 ПС
на 2 уровень	Убеждение: Харизма -> Разум - 3 ПС	Убеждение + 3 ПСБой (Переговоры): партия + 3 ПС
на 3 уровень	Убеждение: Харизма -> Разум - 5 ПС	Убеждение + 5 ПСБой (Переговоры): партия + 5 ПС
Черта против	Хамло	Дипломат
Комментарий	¬_(ツ)_/¬	¬"Я знаю парня" для тебя дороже
Название	Интуиция	Затуп
Описание	Иногда что-то в голове щелкает и до тебя просто доходит	Иногда ты просто не въезжаешь
на 1 уровень	Бросок (Интуиция) - 1 ПС	Бросок (Интуиция) + 1 ПС
на 2 уровень	Бросок (Интуиция) - 3 ПС	Бросок (Интуиция) + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Интуиция) - 5 ПС	Бросок (Интуиция) + 5 ПС
Черта против	Затуп	Интуиция
Комментарий	В зависимости от исхода проверки ты получаешь возможность узнать что-то, что было не слишком очевидно	¬_(ツ)_/¬

Воля

Амплуа - Стоик. Интерпретации: целеустремленный, невозмутимый, терпеливый, идейный, сдержанный, морализатор, философ, решительный и т.д.

Изъяны амплуа: **Ловкость (Л), Разум (Р)**

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2В 1М	2В	1В
Изъяны	2Л 1Р	1Л	-

Черты

Название	Адреналин	
Описание	Игнорирование ран в бою (а также Штраф Спирали Смерти). Спорно: Ранг Воли, Успех: Ранг Воли + 2, Прорыв: Ранг Воли + 3 По окончании боя Бросок определит урон, полученный Героем после прихода в себя. От Ф до П:1d(ранг) + 2, Ранг Воли x 2, Ранг Воли, Ранг Воли - 1 (до 1), 0	
на 1 уровень	Бросок (Адреналин): - 1 ПС	
на 2 уровень	Бросок (Адреналин): - 2 ПС	
на 3 уровень	Бросок (Адреналин): - 3 ПС	
Черта против	Неженка, Калека	
Комментарий	~_(ツ)_/	
Название	Неженка	Калека
Описание	+ Бросок при получении урона.От Ф до Спорно: Вырубился на время, Выронил оружие на время, Получил травму	Раны затягиваются дольше, растяжения и переломы - тяжелее.
на 1 уровень	Бросок (Боль) + 1 ПС. 1 ход/сцена	Лечение : Эффективность + 1 ПС Урон (Травма): + 1 ПС
на 2 уровень	Бросок (Боль) + 3 ПС. 3 хода/сцены	Лечение : Эффективность + 3 ПС Урон (Травма): + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Боль) + 5 ПС. 5 ходов/сцены	Лечение : Эффективность + 5 ПС Урон (Травма): + 5 ПС
Черта против	Адреналин	Адреналин
Комментарий	Негативный эффект от боли при неуспешном доп. Броске. "Конечность" может означать любую часть тела.	Перманентный эффект, не требует проверки.
Название	Упорный	Нерешительный
Описание	При Неудаче на Деле повтори бросок Волей.Ф : - x2 ресурсовУспех : получилось П : 0 трат	Перед проверкой на Дело сделай бросок Воли.Ф : Ты не делаешь это несколько сцен Неудача : Ты не делаешь это в этой сцене
на 1 уровень	Бросок (Намерение): - 1 ПС	Бросок (Намерение): + 2 ПС
на 2 уровень	Бросок (Намерение): - 3 ПС	Бросок (Намерение): + 3 ПС
на 3 уровень	Бросок (Намерение): - 5 ПС	Бросок (Намерение): + 4 ПС
Черта против	Нерешительный	Упорный

Название	Упорный	Нерешительный
Комментарий	"0 трат" значит, что ты не тратишь никаких дополнительных ресурсов и твоя неуспешная попытка Действия засчитывается	При любом положительным исходе можешь переходить к основной проверке. Возможно даже с бонусом
Название	Скептик	
Описание	Тебя сложнее обмануть - ложь ты чувствуешь. Учитывается в проверках на Разум/ Харизму, если необходимо.	
на 1 уровень	Обман, убеждение: Бросок - 1 ПС, Вызов 1 Переброс, Конфликт + 1 к 1d20	
на 2 уровень	Обман, убеждение: Бросок - 2 ПС, Вызов 2 Переброса, Конфликт + 2 к 1d20	
на 3 уровень	Обман, убеждение: Бросок - 3 ПС, Вызов 3 Переброса, Конфликт + 3 к 1d20	
Черта против	Истерик, Наивный	
Комментарий	¬_(ツ)_/	
Название	Истерик	Наивный
Описание	Тебя проще вывести из себя и спровоцировать на истерику.	Подвержен Убеждению, пропускаешь намёки
на 1 уровень	Бросок (Самоконтроль) : + 1 ПС	Обман, убеждение: Бросок + 1 ПС, Вызов 1 неубираемая взятка, Конфликт - 1 к 1d20
на 2 уровень	Бросок (Самоконтроль) : + 3 ПС	Обман, убеждение: Бросок + 2 ПС, Вызов 2 неубираемых взятки, Конфликт - 2 к 1d20
на 3 уровень	Бросок (Самоконтроль) : + 5 ПС	Обман, убеждение: Бросок + 3 ПС, Вызов 3 неубираемых взятки, Конфликт - 3 к 1d20
Черта против	Скептик	Скептик
Комментарий	Проверка должна происходить в случайные моменты сюжета. НЕ Берсерк	¬_(ツ)_/

Дело

Амплуа - Дока. Интерпретации: рукастый, сосредоточенный. Другие интерпретации, Трюки и Изъяны **придумывает Мастер с Игроками**. Предполагается, что **Дело**, которое используется в игре, Мастер определяет исходя из сеттинга. Как пример, для фэнтези это будут профессии типа Магии, Жречества, Алхимии и Техники.

_ Изъяны амплуа: **Харизма (Х), Ловкость (Л)**

	Высокое	Среднее	Низкое
Трюки	2Д 1Р	2Д	1Д

	Высокое	Среднее	Низкое
Изыяны	2X 1Л	1X	-

Осталось немного и можно в бой!

Здоровье

На общий объём здоровья влияет архетип, ранги Мощи, Воли и Ловкости. За каждый ранг М, В и Л **выше чем 1** Персонаж получает **+1** Здоровья (Т.е. общий бонус, это ранг - 1). Также в объём здоровья добавляется 2d6.

_ Пример : У Васи М(2), Л(4) и В(3 _), значит его базовое здоровье - 6 (1+3+2). Результат 2d6 - 7. Полный объём здоровья Васи - 13.

Спираль Смерти

При потере половины здоровья Герой начинает чувствовать себя неважно, что выражается в: - **Прорыв** не даёт П и приравнивается к Успеху - Спорный **успех** засчитывается как **Неуспех**

Удача

Герои имеют возможность влиять на исход действия с помощью **Удачи**. Перечень особых Трюков позволяет получать **мета-бонусы** в игре даже при отсутствии у Героя каких-то крутых навыков. *Ему тупо везёт.* (Удача также используется в **Вызове**, **Конфликте** и действиях **Вопреки**)

Как это набирать:

1. **Стартовая Удача** каждого Персонажа в Партии : 30/(кол-во игроков)
2. **В ходе игры** Удача набирается с помощью крутого отыгрыша и побед в Вызовах!

Трюками удачи - **Козырями**, можно пользоваться в любой момент времени. Цена использования каждого **Козыря** зависит от количества удобных совпадений, которые будут сделаны (или сделаны задним числом) в сюжете игры (похоже на **Сложность**). Каждый Козырь помимо траты удачи **требует** объяснения "Как так получилось?".

Козырь	Описание
"Я предусмотрел"	Нужный предмет на самом деле всё это время был у тебя в кармане
"Я знаю парня"	В этом городе у тебя есть полезный знакомый .
"Всё не так однозначно."	Наверняка есть деталь , добавив которую можно изменить трактовку событий/отношения персонажей и тд?
"Я думал, там по-другому"	Описание/интерпретация Мастера станет только лучше, если изменить в ней неудобный момент .

Снаряжение

Снаряжением является любой предмет во владении Героя. Предметы в ЕWA могут обладать тремя свойствами: **Количество**, **Ценность** и **Эффект**.

1. **Количество** - должно быть понятно из названия. Это может быть количество единиц предмета или количество зарядов, с помощью которых предмет можно использовать.
2. **Ценность** - "уровень" предмета. Показывает, как предмет изменяет ПС в проверке. *Пример: Оберег 1Х даёт -1 ПС в любой проверке на харизму, а Оберег 2Х даёт -2. Проклятая кукла -3В даст +3 ПС в проверках на Волю.*
3. **Эффект** - следствие использования предмета. *Пример: Оберег (р+1) при ношении повышает ранг Харизмы Героя на 1, Оберег (Обман 2) при ношении даёт возможность пользоваться трюком "Обман" второго уровня. Меч 1М (1+1d6 dmg) говорит о том, что при попытке нанести удар Герой получит -1 ПС к Броску, а при определении урона меч нанесет 1+1d6 единиц урона.*

Вне зависимости от выбранного сеттинга каждый Герой получает в своё распоряжение несколько предметов (лучше 3-5, Мастер). Среди них будет предмет, историю которого Мастер предложит рассказать Игроку. Это - ключевой момент, подводящий нас к СКАЗ.

Пример истории предмета

Готово! Твой Герой готов отправиться в путь!

Проверки

Когда Герой совершает какое-то действие с неочевидным исходом, в дело вступают проверки. Проверка привязана к конкретному атрибуту персонажа, но могут быть и исключения (см. Вызов).

Бросок

При обычной проверке **бросает всегда Игрок, если иного не рассудил Мастер**. Обычная проверка - **Бросок** двух костей: **d20** и кости, **соответствующей** рангу. Как это работает: Бросок **d20** определяет было ли действие **успешным**. Бросок ранговой кости - **степень** успеха действия.

Ранг	Успех (d20)	Кость	Спорно	Норм	Крит
1	11+	d4	1	2-3	4
2	10+	d6	1	2-4	5-6
3	9+	d8	1-2	3-5	6-8
4	8+	d10	1-2	3-7	8-10
5	7+	d12	1-3	4-11	12

Конфликт

Если действие Героя встречает отпор и Герой хочет, чтобы Мастер рискнул, поможет встречная проверка: - Игрок **тратит 1 очко** удачи - Мастер бросает за "Препятствие", против Игрока. - У кого успешнее результат - тот и молодец. - Если успешны/неуспешны оба - получается интересная игровая ситуация, не благодарите.

Пример: Вася бьёт орка, а орк - Васю. Преимущества инициативы нет ни у кого, так что это конфликт. Оба бросают успех. Вася получает рану плеча, а орк - рану в ногу.

Серии действий

Если действие состоит из нескольких (>1)/является комбо, Бросок заменяется **Вызовом**.

Сложность. Бонусы и штрафы

Система сложности работает так: - Базовая сложность действия - 0. Это значит, что на действие ничего не влияет, либо все факторы уравновешены.

- За каждую *внешнюю помеху* сложность действия **увеличивается** на 1. - **Примеры:** *Дождь во время бега. Угроза быть замеченным.*
- За каждый *нюанс* сложность действия увеличивается на 1. - **Примеры:** *Замок, который ты взламываешь - новый. Твоя цель - далеко.*
- **Разница в рангах между тобой и целью.**
- **Трюки и Изъяны** меняют сложность действия по-разному, в зависимости от контекста и использования, а конкретное значение, на которое они изменяют сложность, зависит от уровня Трюка/Изъяна (1-3).

*Положительные нюансы/помощь уменьшают сложность. Сумма положительных и отрицательных факторов - **показатель сложности действия - ПС**.*

- При **ПС 1~2** : Игрок получает штраф на Бросок **d20** , от -1 до -3, **в зависимости от ранга атрибута (1-2: -1, 3: -2, 4-5: -3)**.
- При **ПС 2~3** : Игрок получает штраф на Бросок d20 в размере броска его ранговой кости (1 - 1d4, 2 - 1d6 и тд).
- При **ПС 3 и более** (как ты это сделал, ~~чудовище~~ Мастер?): Из броска двух d20 Игрок выбирает **меньший** результат.
- При **ПС < 0** вся схема работает с точностью до наоборот.

Вопреки

После проваленной проверки Игрок может предложить всё равно выполнить действие, пожертвовав:

1. **Спорно** - предмет, здоровье **или** очко удачи Героя.
2. **Неуспех** - снаряжение/здоровье **и** очко удачи.
3. **Фиаско** - снаряжение/здоровье **и два** очка удачи.

Вызов

Когда Игрок решает, что шансы на успех крайне малы, он может рискнуть и бросить судьбе *вызов*. На использование тратится 1 **удачи**. На вызов Игрок делает *ставку* (см. [Вопреки](#)). *Взятки Мастера входят в ставку, доплачивать не нужно.*

1. Стороны бросают по 1d10 .
2. Каждый Игрок отслеживает сумму своих очков (*писать на листике - не стыдно*).
3. Если нужно - бросают ещё, отслеживая последнюю взятку, тратя 1 очко удачи на каждую взятку свыше 2х.
4. Когда стороны закончили набор, игроки вскрываются.
5. Правила рангов вступают в силу.
6. Игроки используют гамбиты (по желанию).

7. Подсчитываются очки. У кого успешнее успех - победитель. Проигравший теряет ставку.

Общий результат :

Результат	Количество очков
Фиаско	> 21 или <5
Неуспех	5-10
Спорно	11-15
Успех	16-18
Прорыв	19-21

Правила рангов

Каждый ранг имеет специальное правило, срабатывающее в момент вскрытия.

Ранг	Правило
1	Перебрось наименьшую взятку
2	Перебрось наибольшую взятку
3	Последняя взятка x2
4	Последняя взятка /2
5	Сбрось одну взятку

Гамбит

Гамбит - это специальное действие, способное обеспечить перевес сил в вызове. Гамбитом может стать любой бросок выше 7 (доступ к гамбитам складывается):

Взятка	Гамбит
8 (J)	Обнули любую свою взятку
9 (Q)	Вычти любую взятку из суммы
10 (K)	Подбрось противнику любую взятку

При активации гамбита его цена обнуляется для использующего. Игрок вправе потратить очко удачи, чтобы сохранить значение взятки-гамбита

Пример: Вася пытается убежать от огромного камня, который катится за ним. У него есть один шанс - закинуть верёвку на строительный кран по пути и отстрелить крепление, чтобы Васю выкинуло с дороги. Но есть нюанс - камень летит прямоком на подпорку крана и может сбить её быстрее, чем Вася справится. Ставка Васи: половина здоровья и 1 Удачи. В - Вася, К - камень. Вызов - Ловкость Васи (1) против Мощи Камня (3). Их броски: В [6; 6; **14** ; **10**; **8**], К [9; **9**;11; 3]. они "вскрываются" _ **В** перебрасывает **6** согласно правилу ранга, получая 5, что делает его сумму 43, а затем использует Гамбит (43-14=29) и подкидывает 10 **Камню**, оставляя свою сумму равной 19. Сумма **К** : 9 + 9 + 11 + 3.

По правилу ранга **последняя** взятка К становится равной 6. За счёт 11 К может только **обнулить одну взятку** и он обнуляет одну из 9, делая итоговую сумму равной 9+3 +10(от Васи)=22. *Вася побеждает с Критическим Успехом, выигрывая ставку, т.е. получая дополнительно 1 Удачи. На этот раз Герой победил*

Развитие

Итак, во время игры **Герой получает ПиФ**.

Надписи рядом с полями для амплуа на листе персонажа обозначают стоимость Трюка/Изъяна во время игры в зависимости от того, находится атрибут в амплуа или нет.

Пример: П:3 Ф:4 значит, что как только число П (Прорыв) на указанном атрибуте достигло 3, Игрок может выкупить Трюк на этот атрибут или улучшить имеющийся, а когда число Ф (Фиаско) на тот же атрибут достигнет 4, он должен выкупить/усилить Изъян.

Высокое	Среднее	Низкое	Вне амплуа
П: 3 Ф: 4	П: 3 Ф: 3	П: 4 Ф: 4	П: 4 Ф: 3

Стандартная схема развития

И **Трюк**, и **Изъян** влияют на **ПС** (**(**Показатель Сложности, см. [Проверки](#). Чем он выше - тем хуже), в объеме, **равном уровню Трюка/Изъяна**. Изъян **увеличивает** ПС, Трюк **уменьшает** ПС. Оба дают механический бонус/штраф на **ранговую** кость:

Ранг	Трюк	Изъян
1	Только ПС	Только ПС
2	Измени результат кости ранга на 2 _ в свою пользу. _ (если не Крит. Крит таким образом _ получить _ нельзя)	Измени результат кости ранга на 2 _ в худшую сторону. _ (если не Крит. Крит таким образом _ потерять нельзя)
3	Перекинь кость ранга и возьми самый выгодный результат	Перекинь кость ранга и возьми наименее выгодный результат

Улучшить Трюк/усугубить Изъян стоит столько же, сколько приобрести новый. Изъяны **необходимо** выкупать как только количество **Ф** достигло Цены **одного** Изъяна (т.е. 4 на **Высоком**, 3 на **Среднем**, 4 на **Низком Амплуа** и 3 - **Вне Амплуа**). **Трюк и соответствующий ему Изъян могут сосуществовать. Повысить ранг атрибута в зависимости от амплуа:**

Высокое	Среднее	Низкое	Без амплуа
6 П, до 2 Ф	6 П, до 1 Ф	5 П при отсутствии Ф	7 П при отсутствии Ф

Если как-то сложилась обратная ситуация - **снизь ранг** атрибута. Когда Изъян достигает **ранга 4** - снизь уровень соответствующего Трюка на 1 а Изъян **сбрось** до 1. Если Изъян достиг ранга 4 при **отсутствии уровня** соответствующего Трюка - снизь ранг **атрибута**, Изъян сбрось до 1. **С Трюками работает обратная схема.** *Изъян или Трюк можно выкупить целиком, до 0.* При достижении Героем ранга 3 в атрибуте он получает возможность придумать **Фокус** - авторский трюк на атрибут. Фокус развивается также, как трюки/изъяны стандартного перечня, и может иметь собственные бонусы.

Обязательно согласовать с Мастером! Фокус улучшается также, как остальные трюки, но у него нет соответствующего Изъяна. Во время развития Фокус можно улучшить, либо изменить (формулировку, смысл и тд.), при замене уровень Фокуса сбрасывается (не забудь перенести это в развитие, где это будет уместно).

Также призываю Мастеров нещадно раздавать и забирать Трюки/Изъяны за прохождение различных игровых Вех! Если Герой сделал что-то из ряда вон или только что подошло к концу важное задание - пришло время Развития! Если что, Развитие за Вехи не противоречит Развитию за очки!

Бой

Играется как остальная игра, но с определённым отличиями.

Инициатива

1. Все участвующие в столкновении игроки бросают 1d6.
2. У кого есть бонусы/штрафы делают, что положено.
3. Мастер бросает за противников.
4. Каждый Игрок кодирован цветом. Противники - тоже, но с отличием: противники кодируются не индивидуально, а согласно "Силе".
5. Мастер случайным образом достаёт 3, 4 или 5 фишек из подготовленной ёмкости с фишками всех участников боя.
6. В ход каждому участнику раунда даётся ровно минута на подумать и выдать заявку.
7. Rip & Tear. Until it is done.
8. Круг заканчивается, когда все фишки из одной ёмкости переложены в другую.

Действия в бою отыгрываются обычными бросками, если Герой не пользуется Конфликтом или Вызовом.

Урон

Урон, получаемый противником в результате успешной атаки, зависит от степени успеха проверки и от ранга атрибута, с помощью которого атака была произведена:

Успех	Спорно	Успех	Прорыв
Множитель	x0.5	x1	x2

За каждый ранг Мощи (или Ловкости, в зависимости от того, чем Персонаж бьёт) бонус ранга Героя растёт на 1.

Значение урона определяется как : Урон оружия * множитель успеха + бонус ранга (1 - 1, 2 - 2 и т.д.)

Пример: Вася бьёт мечом с уроном 3, Мощь - 3. Успех делает итоговую цифру урона равной:
3(база)*1(успех)+3(ранг)=6