

## Мир игры.

### Краткое введение

Мир, в котором идут действия - это Земля, 2139 год. С начала 21 века были изобретены новые технологии, оружие, техника, однако 25 лет назад почти все мирное производство было остановлено - началась Третья Мировая Война. И весь мир сражался, и продолжает сражаться с новым оппонентом - инопланетной цивилизацией.

### Предыстория

В 2114 году произошло то, что изменило дальнейшую судьбу планеты. Первый корабль инопланетной расы, называемой Реан, приземлился на Землю. Их лагерь заметили лишь через две недели после их посадки, и, к сожалению, даже не попытались как-либо договориться с ними, добыть информации о причинах прибытия и в общем о цивилизации - люди сразу открыли по ним огонь. Реанцы защищались доблестно, и сражались до последней капли крови, хотя через два дня перестрелок все равно потерпели поражение, и в руки землян попал инопланетный корабль. Следующие два месяца ученые радовались и изучали новую находку, а после этого срока все люди Земли уже готовились к войне - на планету высадилась целая армия инопланетян. Вначале захватчики почти без проблем захватили часть территорий, а точнее восток России, Монголию, северную часть Китая. После чего началась великая война - почти все силы землян ринулись на защиту. Инопланетная раса превосходила по вооружению армию землян, однако они были в меньшинстве, и лишь из-за этого не смогли продолжить наступление, и вынуждены были остаться на захваченной территории. За годы не прекращавшейся войны реанцы продвинулись совсем немного - к 2128 году они смогли захватить полностью Китай, Россию вплоть до Уральских гор, а также Японию и Корею. Инопланетная раса с легкостью пережила все зимы, и, по всей видимости, они полностью невосприимчивы к смене погоды. За это время в руки землян попало немало трофеев, и началась разработка нового оружия, а также техники. Уже к 2131 году изобрели первые варианты космических кораблей, которые пока были не так хорошо вооружены, да и со скоростью у них были проблемы, но в защите они превосходили технологии реанцев. В 2137 году инопланетная цивилизация смогла отхватить территории Южной Азии, а технологии людей продвинулись на несколько огромных шагов вперед - были изобретены первые модели магических перчаток, работавших на кристаллах инопланетной расы, которые реанцы использовали в качестве боеприпасов для тяжелых видов оружия. А также был достигнут первый прогресс в создании гигантских животных - основным, как полагали некоторые ученые, оружием против инопланетных захватчиков. К сожалению, опыты удались лишь на черепахах, которые случайно попали под выстрел из вражеского оружия. Как оказалось, эти оружия не пробивают панцирь черепахи, однако оставляет след на самой черепахе - делают ее более сильной и выносливой, что и позволяет ей жить несколько лет в увеличенном теле. Уже через год после этого земляне смогли выиграть несколько битв, и отхватить часть территорий, но на тех фронтах, на которых новые технологии еще не были введены, инопланетяне явно выигрывали, благодаря чему смогли захватить почти весь Казахстан и несколько прилегающих стран. В начале 2139 года прибыло большое подкрепление инопланетян, гораздо больше обычных подкреплений, и оно прилетело на новых кораблях, с новым вооружением. Это оружие могло пробить буквально с нескольких ударов любую броню земных кораблей, и именно благодаря этому они смогли вернуть превосходство в космосе, да и новое оружие пехотных войск позволило вновь побеждать даже хорошо вооруженных сил землян. Вот уже 25 лет идет эта кровопролитная война, и конца ей пока даже не видно. Однако все больше производится магических перчаток, производятся кристаллы - хоть и плохого качества, но позволяющие пользоваться перчаткой, на линию фронта начинают подвозить черепах - и по нескольким битвам, в которых они участвовали, можно сказать, что ученые были правы, говоря о силе этих созданий.

### Земные технологии

Пистолеты, автоматы, пулеметы мало чем отличаются от аналогичного оружия 21 века, да и как выглядит Лазерное оружие мы можем представить, а вот Магические Перчатки, Броня Храбрых, вместе с главной силой землян - Огромными Черепахами, заслуживают отдельного упоминания. Магические Перчатки, или как называют их ученые, кристаки, были изобретены уже после начала войны, и основываются на разработках инопланетной расы. Как источник энергии они используют кристаллы крилоки, которые в основном можно найти лишь у самих реанцев. Ученые смогли понять, как создать белые кристаллы, самые слабые, однако создание остальных для них все еще

остается загадкой. Используя эти перчатки, любой человек может подчинить себе силы природы - огонь, воду, молнии, ветер - все что угодно в его власти.

Используя в качестве питания все те же кристаллы, ученые смогли разработать Броню Храбрых - полный костюм, не сковывающий движения, усиливающий человека. Он улучшает ловкость, силу - и при всем этом отлично защищает носителя почти от всех типов атак.

Опять же благодаря новым технологиям, небольшая группа ученых провела опыты над увеличением животных - и частично они были успешны. Частично - потому что жили все эти животные не дольше дня, максимум - неделю. И лишь на одном животном опыты полностью удались - черепахи, попавшие под удар инопланетного оружия. Это оружие не смогло пробить панцирь животного, однако это оружие оставило след на черепахе, почему собственно она и смогла выжить. В итоге они обладают огромными размерами - около 12 метров в длину и 5 метров в высоту, и при этом они почти полностью неуязвимы для инопланетного оружия!

#### Инопланетные технологии

Инопланетное оружие отличается от земного в основном качеством - как патронов, так и самого оружия - оно гораздо лучше. Однако некоторые виды оружия используют кристаллы в качестве патронов, и это основная мощь врага. Также одной особенностью войск реанцев являются отряды ближнего боя - вооруженные энергетическими мечами. Эти мечи пробивают почти все типы брони, однако даже несмотря на тяжелую броню, большинство бойцов их этих отрядов не достигает противника - почти весь огонь концентрируется на них.

#### Что понадобится для игры?

- Правила, которые вы сейчас читаете.
- Несколько игроков. Желательно от 3 до 5, не включая мастера.
- Кубики. Всем игрокам понадобится набор кубиков: от Д4 до Д12. Желательно по несколько каждого.
- Миниатюры и поле боя для визуализации игрового процесса, однако использование этих вещей не обязательно.

#### Создание персонажа.

Далее по книге будут встречаться такие слова, как «ОТ+ОН»,  $2*(ОТ+ОН)$  и т.д. В таких случаях имеется в виду максимально возможное значение на кубиках.

Также, каждый раз, когда в книге будет встречаться фраза «+1 степень к умению», увеличивается лишь один кубик из четырех.

#### Умения

Умения отображают то, чему персонаж научился за свою жизнь, а также какие таланты он имел изначально. При создании персонажа, вы можете выбрать умения из списка, и распределить Очки Талантов (ОТ) и Очки Навыков (ОН) между ними. Количество очков, полученных для создания персонажа определяется либо мастером, либо броском кубиков. Д10 для определения ОТ, и 4Д10 для определения ОН.

Стандартные	умения
Базовые умения:	Дополнительные умения:
Безоружный бой	Взлом
Ближний бой (Определенный вид оружия)	Ловкость
Дальний бой (Определенный вид оружия)	Ложь
Выносливость	Влияние на цель
Магия	Проницательность
Сила	Скрытность
Скорость	Внимательность
	Техника*
	Харизма
	Воровство
	Знания*
	Лечение

\*Навыки не могут быть выше Д8. Поднять навык выше можно лишь специализировавшись в умении.

*(Пример: Знания -> Растения, Техника ->Машины)*

Это список базовых умений, и если игрок не нашел нужного, он может договориться с мастером насчет добавления нового умения.

Каждый раз, когда нужно проверить умения персонажа, игрок кидает 4 кубика:

Кубик Таланта (КТ). Определяет способности персонажа в этом умении данные ему с рождения.

Кубик Навыка (КН). Определяет время и усилия, затраченные персонажем в совершенствовании своего умения.

Кубик Ситуации (КС). Определяет условия, в которых персонаж совершает действие.

Кубик Экипировки (КЭ). Определяет наличие и качество помогающих в действии вещей.

Все кубики на начале равны Д4 у всех умений. Чтобы повысить КТ у умения, нужно потратить 1 ОТ. Для повышения КН потребуется 2 ОН. КС полностью зависит от условий, а КЭ - от вещей.

При повышении КТ или КН кубик повышается на одну степень - т.е. с Д4 на Д6, с Д6 на Д8 и т.д. КС назначает мастер, в зависимости от условий, базовое значение - Д6. *(Пример: группа персонажей нападает на лагерь врага ночью. Они получают +2 степени к КС за то, что враги не готовы к бою, а также -1 степень за темноту. В итоге КС равен Д8.)*

Мастер должен выбрать, будут игроки кидать кубики на определение ОТ и ОН, или же он выдаст определенное число.

Очки Талантов		Очки Навыков	
3	Человек без особых талантов	15	Слабо развитый человек
6	Талантливый человек	25	Среднеразвитый человек
10	Очень талантливый человек	40	Проведший в обучении почти всю жизнь

### Шкала Веры и Путь

Вера отображает связь персонажа с богом. Эта связь выражена Шкалой Веры (ШВ), которая имеет значения от 1 до 5. Каждый персонаж начинает с 2 Верой. Получить эти очки можно действуя во имя бога, или же защищая его земные олицетворения.

Путь - это основное, чему следует персонаж по жизни. *(Пример: Воруи все, что можешь. Защищай слабых.)*

### Очки Жизней и защиты

Очки Жизней (ОЖ) - показывают то, сколько персонаж может получить урона и при этом стоять на ногах. Количество ОЖ у персонажа зависит от Выносливости, и определяется по формуле  $2*(ОТ+ОН)$ .

Защиты - это способность персонажа избежать атаки. Бывает 2 видов - защититься оружием и увернуться от атаки. Первое зависит от навыка Ближнего или Безоружного Боя, и вычисляется по формуле  $ОТ+2*ОН$ . Второе зависит от навыка Ловкости, и вычисляется по формуле  $ОТ+2*ОН$ .

### Скорость

Скорость показывает, как быстро движется ваш персонаж. Во время боя его скорость равна умению Скорости (ОТ и ОН)/1,5 в метрах.

### Преимущества и недостатки

Ваш персонаж также может иметь некоторые преимущества или недостатки, такие как улучшенное зрение или отсутствие ноги. Первое будет стоить очков, а второе наоборот - даст вам их. В таблице приведены базовые преимущества и недостатки, и если игрок не нашел того, что он хочет, то он может договориться с мастером насчет стоимости нужного ему преимущества или недостатка, стоимость всего предоставлена в ОН.

Преимущество	Стоимость	Недостаток	Стоимость
Амбидекстр (Обе руки одинаково развиты)	2 ОН	Зависимость (От наркотиков, выпивки и т.д.) (Если человек не будет принимать то, к чему привязан 2 дня - он получает пенальти -1/-2 степень ко всем действиям)	+2/+4 ОН (Различается по сложности зависимости)
Привлекательность (+1 степени ко социальным навыкам, кроме угроз)	2 ОН	Неприятный внешний вид (-1 степень ко всем социальным навыкам, к угрозам +1)	+1 ОН
Завышенные чувства (Зрение, прикосновение и т.д.) (+1 степень к Внимательности)	2 ОН	Заниженные чувства (Зрение, прикосновение и т.д.) (-1 степень к Внимательности)	+1 ОН
Хорошее зрение в темноте (Нет пенальти за темноту)	3 ОН	Отсутствие ноги/руки (-2 степени ко всем действиям, затрагивающим отсутствующую конечность при использовании протеза. Без протеза действие не возможно.)	+4 ОН
Контакты (Определенная сфера, человек) (+1 степень к социальным действиям с этой сферой/человеком)	3 ОН (Определенная сфера)/1 ОН (Человек)	Плохая слава (Определенная сфера, значимый человек) (-1 степень к социальным действиям с этой сферой/человеком)	+2 ОН(Определенная сфера)/1(Человек)

### Правила игры

Каждый раз, когда игрок хочет совершить что-то непростое или опасное для его персонажа, он должен сделать проверку умения. В случае, если это действие мгновенное - мастер назначает нужное умение, и игрок кидает все кубики этого умения (т.е. Кубики Таланта, Кубики Навыка, Кубики Ситуации, Кубики Экипировки) и сравнивает сумму выпавших значений с сложностью броска, которую поставил Игровой Мастер. Ниже приведена таблица базовых сложностей:

Сложность действия	Значение броска
Очень легкое	6
Легкое	10
Среднее	16
Сложное	24
Очень сложное	32
Невероятное	40

Если же действие требует времени, то мастер опять ставит сложность броска, однако также добавляет нужное число успехов для выполнения этого действия. Каждый бросок, в зависимости от действия, равен определенному числу времени. (Пример: для ремонта машины нужно 5 успехов, каждый бросок равен часу работы. Сложность броска мастер ставит 10, поломка несущественна. Игрок набирает 5 успехов за 7 бросков, соответственно потратив 7 часов ремонтируя машину.) Также, в некоторых случаях, мастер может поставить ограничение по времени, а точнее ограничить количество бросков.

Если персонаж соревнуется с другим персонажем, то оба игрока кидают все кубики заданного мастером умения(в некоторых случаях игроки кидают разные умения), и сравнивают результаты. У кого больше - тот и выиграл. Если же результаты равны, то сравниваются отдельно выпавшие значения на Кубиках Умения. Однако если и они равны - то сравниваются Кубики Таланта. В

том случае, если эти значения равны - игроки кидают заново все кубики. (Пример: один персонаж пытается скрыться от другого. Первый кидает проверку Скрытности, второй Внимательности. И у первого, и у второго в сумме на кубиках выпало 18. Однако у первого на КУ выпало 7, а у второго лишь 4, поэтому первый игрок выигрывает, и его персонаж остается незамеченным.)

### Бой

Во время боя время переводится в раунды, поскольку динамичность события гораздо больше, чем в других ситуациях. Один раунд равен 5 секундам, и во время раунда персонаж может совершить 1 стандартное действие, 1 действие движения, и сколько угодно свободных действий.

Самое распространенное использование стандартного действия - атака. Когда игрок заявляет атаку, он должен сделать проверку умения Ближнего Боя если атакует оружием в ближнем бою, Безоружного Боя, если атакует кулаками в ближнем бою, или Дальнего Боя, если атакует оружием в дальнем бою. Сумма выпавших значений равна урону, нанесенному врагу. Однако не весь урон вычитается сразу из жизней - в ближнем бою персонаж может либо уклониться, либо защититься оружием, а от дальней атаки может лишь уклониться. В этом случае часть или весь урон вычитается из соответствующей защиты, а оставшийся проходит по жизням. Если урон частично или полностью проходит по жизням, то кидается кубик брони(если есть броня) и значение, выпавшее на нем вычитается из урона.

Также можно превратить стандартное действие в действие движения, чтобы пройти 2 раза за ход, однако в этом случае нельзя ударить врага.

Действие движения можно потратить лишь на передвижение. Количество метров, которое можно пройти, равно параметру Скорость.

Свободные действия подразумевают под собой короткую фразу, бросание оружия, вытаскивание оружия из ножен(если они не спрятаны под одеждой) и прочие быстрые действия.

### Магия

Магия в этом мире отображена использованием специальных перчаток - новейшего изобретения землян. Эти перчатки заряжаются специальными кристаллами, получившими название "крилок", и найти их можно лишь у инопланетной расы, реанцев. Они их используют в качестве патронов для некоторых видов оружия, так что найти кристаллы крилок можно почти у каждой группы реанцев. Количество зарядов, содержащихся в кристалле, зависит от его цвета и размера:

Цвет кристалла	Размер кристалла	Количество зарядов
Белый	Малый	Д4
	Средний	Д6
	Большой	Д6+1
Желтый	Малый	Д6
	Средний	Д8
	Большой	Д8+1
Зеленый	Малый	Д8
	Средний	Д10
	Большой	Д10+1
Синий	Малый	Д10
	Средний	Д12
	Большой	Д12+1
Фиолетовый	Малый	Д12
	Средний	8
	Большой	10
Красный	Малый	8
	Средний	12
	Большой	14

Каждый раз, когда персонаж использует заклинание, тратится один заряд.

Используя перчатку, персонаж может либо ударить врага магическим заклинанием (вид, а также тип урона выбирается перед ударом), либо усилить союзника, либо переместить вещь, либо попытаться проклясть врага или подчинить его. Дальность действия всех заклинаний равна ОТ и ОН Магии в метрах.

Когда цель персонажа нанести вред врагу, то он совершает проверку Магии, тратя заряд, и

урон рассчитывается по правилам обычных атак, с тем лишь отличием, что эту атаку нельзя отбить мечом, а можно лишь увернуться. Если персонаж хочет ударить сразу по нескольким противникам, то за каждую следующую цель после 1 он должен потратить дополнительный заряд. Если же целью является усилить или вылечить союзника, то эффективность заклинания равна выпавшей сумме - минимальное значение. Т.е. это число либо прибавляется к одной из защит персонажа, либо к его жизням, либо своей следующей атакой персонаж нанесет столько дополнительного урона.

В том случае, если персонаж хочет переместить врага или вещь, дальность этого перемещения равна выпавшей сумме деленной на 6.

При подчинении или проклятии врага время действие эффекта равно сумме выпавшего значения, разделенного на 8, в раундах. Каждые 2 раунда, для поддержания контролирования врагом, нужно тратить заряд.

### Защиты и Очки Жизней

Защиты, будучи потраченные в бою, восстанавливаются полностью после 2-ух часового отдыха. Или по 10% за каждый час путешествий.

Очки Жизней восстанавливаются медленнее, по 5% за каждый час путешествий или полностью после 8-ми часового отдыха.

### Шкала Веры и Путь

Каждый раз, когда персонаж действует во имя своего бога или защищая его земное олицетворение, не прося помощи у самого бога, он получает 1 очко Веры. Эти очки увеличивают шанс того, что бог поможет персонажу в трудный момент. Игрок может изменить значение любого из 4 выпавших кубиков на максимальное, если сделает проверку Веры, при успехе которой он теряет 1 очко Веры. При проверке веры персонаж кидает Д6, прибавляя свои очки Веры. Если у него с собой есть икона или знамя своего бога, он прибавляет еще +1. И если на этом броске, учитывая все модификаторы, получается 6 или более, он считается успешным.

Если персонаж, выполняя действие, следует выбранного им Пути, то он может перекинуть один из кубиков 1 раз.

### Экипировка

#### Оружие и броня

Все оружие имеет несколько характеристик:

- Дальность стрельбы. Указана базовая дальность, при стрельбе на половину этой дистанции персонаж получает +1 степень к броску. Если стрельба проходит на удвоенной дистанции, персонаж получает -1 степень к броску. При стрельбе на утроенной дистанции персонаж получает -3 степени к броску. На расстоянии больше чем утроенная дальность нельзя стрелять.
- Мощность выстрела. Столько брони игнорирует оружие, и такой же модификатор степеней получает оружие.
- Количество пуль, затраченных на выстрел. Первое число - одиночная атака, второе - очередь. При стрельбе очередью стрелок получает +1 степень к броску.
- Количество патронов в обойме.
- Редкость
- Используемые патроны.

Тип оружия	Дальность	Мощность	Зарядов за выстрел	Зарядов в обойме	Редкость	Используемые заряды
Винтовка	150 метров	1	1/-	5	Обычное оружие	Стандартные винтовочные
Автомат	100 метров	0	1/5	30	Обычное оружие	Стандартные автоматные
Пистолет	50 метров	0	1/-	10	Обычное оружие	Стандартные пистолетные
Пулемет	100 метров	0/1*	1/10	50	Обычное оружие	Стандартные автоматные

Лазерная винтовка	100 метров	2	1/-	4	Необычное оружие	Блоки энергии
Магическая перчатка	Зависит от Магии	1	1 заряд	Зависит от кристалла	Необычное оружие	Кристаллы
Лазерная пушка	100 метров	2	1/2	6	Необычное оружие	Большие блоки энергии
Инопланетная пушка	150 метров	1	1 заряд	Зависит от кристалла	Редкое оружие	Кристаллы
Инопланетный автомат	100 метров	0	1/5	20	Редкое оружие	Инопланетные автоматные
Инопланетный пистолет	50 метров	0	1/3	15	Редкое оружие	Инопланетные пистолетные
Меч	Ближний бой	1	-	-	Обычное оружие	-
Энергетический меч	Ближний бой	4	1/-	20	Редкое оружие	Особые блоки энергии

\*+1 к Мощности оружия только в случае стрельбы очередью.

Персонажи на начале могут получить любое Обычное Оружие, а также же Необычное по усмотрению Мастера. Редкое оружие можно только найти, или купить отдельно.

Стандартные патроны можно найти почти везде и выдаются в большом количестве, в то время как Блоки Энергии и Белые кристаллы выдаются лишь по несколько (2-4) обойм на человека, и новый боезапас можно получить лишь спустя неделю. Более качественные кристаллы можно лишь отнять у противника. Инопланетные патроны можно найти лишь у реанцев.

Каждый раз, когда удар проходит броню и урон вычитается из Очков Жизней, вы можете кинуть кубик брони, и число, выпавшее на этом кубике вычитается из урона.

У брони есть лишь 3 показателя:

- Кубик брони
- Мобильность брони
- Редкость

Второй показатель отражает фактор понижения мобильности в этой броне, а точнее пенальти к защите Уклонения (первое число) и Скорости (второе число).

Тип брони	Кубик брони	Мобильность брони	Редкость
Легкая, кожаная	Д4	Нет пенальти	Обычная броня
Средняя, бронезилет	Д6	Нет пенальти	Необычная броня
Средняя, металлическая	Д8	-3/-2	Необычная броня
Тяжелая, металлическая	Д10	-6/-3	Редкая броня
Броня Храбрых	Д12	+4/+2	Очень редкая броня
Средняя, инопланетная	Д6	-2/-1	Редкая броня
Тяжелая, инопланетная	Д12	-6/-1	Редкая броня

### Инструменты

Любые инструменты стандартного качества персонаж может взять своему персонажу на начале игры. Модификатор, дающийся за использование этих вещей определяется мастером.