

## Введение

### Основные понятия игры

Жанр и Законы Жанра

Конфликт

Возможности и Фокусы

Применение Возможности

Эффект Возможности

Фокусы

Новые Возможности

Герой

Критерии победы

Злодей

Фокусы и Возможности Злодея

Злодейско-геройская синергия

Драматические фазы

Сцена

Характеристики и карты сцены

Создание сцены

Разрешение сцены

Смена сцены

Суб-сцена

Ставки

Подъем ставок

Ситуационные правила ставок

Количество ставок

Отъем и уничтожение

Количество и качество

Накопление Возможностей

Если Герой поставил жизнь и проиграл

Эпизод

Ход игры

Подготовка

Экспозиция

Завязка

Развитие

Кульминация

Развязка

Эпилог

Приложения

Короткая заготовка под приключение.

Комментарии для мастера

Драматические фазы разных жанров

Карты сцены - Действия

Карты сцены - Места

Карты сцены - Времена

[Пустые карты](#)

[Примеры Возможностей](#)

## Введение

Это НРИ, в которой есть мастер и игроки (до 4-5 человек). Эта игра по принципу ведения/играния не отличается от традиционных НРИ, за исключением ряда аспектов.

Для каждой НРИ характерен некоторый образ/представление о том, как тут всё работает. Мы, чтобы не писать книгу правил, предлагаем игрокам опираться не на книгу и не на Здравый смысл, а на понимаемые всеми “законы жанра”. Поскольку законы жанра могут пониматься по-разному, мы предлагаем брать и указывать конкретные образцы, которые симпатичны всем и опираться на предъявленные там прецеденты мировых законов.

В игре остается персонаж, но описывается он набором емких характеристик, его методами, возможностями, целями и ценностями напрямую, без опосредования сложными правилами.

Мы формализуем в игре вещи, как правило остающиеся за рамками правил - на совести играющих: это персональные критерии победы, ставки и драматические фазы развития сюжета.

Мы не разрешаем механически те ситуации и конфликты, которые не нужны конкретному жанру, да и в выбранном жанре деталей будет строгий минимум. В основном решения об успешности или неудаче действий принимаются мастером на основании жанровых прецедентов и текущих Условий и Возможностей персонажа.

Предполагается, что вы сможете сыграть в это за одну сессию. Это игра в один конфликт Героев с Главным Гадом (хотя последний может быть стихийным бедствием или организацией в той же мере, что и натуральным злодеем во плоти).

Для этой версии игры мы выбираем жанры:

- пост-апокалипсис,
- высокая фэнтези,
- военная драма.

## Основные понятия игры

### Жанр и Законы Жанра

Игровые правила и, шире, образы действий и событий в игре, основываются на стереотипах жанра, в котором должна развернуться история. При этом можно довольствоваться для одной игры одним жанром, а можно - смешать несколько.

Наиболее яркие жанровые правила находят отражение в картах - Законах Жанра, задающих дополнительные правила разрешения игровых ситуаций в разных фазах игры.

Это, однако, не значит, что влияние жанра на игру исчерпывается Законами - если в процессе игры обнаруживается, что какое-то действие не описано правилами, первым делом его нужно рассмотреть с точки зрения жанровых стереотипов.

Каждому жанру соответствует несколько карт с Законами. Когда мастер определил, в каких жанрах он хочет построить свою игру, он может задействовать все карты Законов используемых жанров, или выбрать только те, которые покажутся ему нужными.

Чтобы игроки и мастер не расходились в понимании жанровых стереотипов, хорошим решением будет перед началом игры обсудить основные каноны используемых жанров. Можно также

договориться о том, какое произведение (фильм или книгу) считать для жанра каноническим - чтобы было к чему отослаться, если возникнут противоречия.

- Что использовали мы:
  - Для Высокой Фэнтези - роман “Властелин Колец” Дж.Р.Р. Толкиена и сагу “Звездные Войны” Дж. Лукаса.
  - Для Пост-апокалипсиса - игры серии Fallout, фильмы “Водный мир” и “Безумный Макс”
  - Для Военной Драмы - фильмы о Второй Мировой Войне и других военных конфликтах, перечисление здесь займет слишком много места.

## Конфликт

**Конфликт** - сердце вашей истории, основа любого драматического действия. В самом начале, когда мастер формирует задумку в этой игре ему предстоит первым делом определить Конфликт игры. Наша игра предполагает достаточно короткие истории, поэтому в одной игре может быть только один Конфликт. Конфликтом в нашем понимании будет неразрешимое противоречие интересов между двумя сторонами. В реальной жизни бывают более чем двусторонние конфликты, но базовая механика их не предусматривает. Таким образом, создавая конфликт вам предстоит сразу определить предмет конфликта и позиции сторон. Например, древнее зло хочет уничтожить царства людей, а Герой желает оные царства сохранить. Здесь предметом конфликта станет мир людей, а сторонами защитники царств, в лице партии, и Древнее зло, чьи действия контролирует мастер. В другом примере у нас есть Дракон, желающий питаться принцессами, и принцессы, отстаивающие право принцесс доживать до старости нежеванными. Как мы видим, позиция героя не всегда рождается из конфликта, она может быть следствием его взаимодействия с одной из сторон, например, с принцессами на предмет женитьбы или с Драконом на предмет кооперации. Но самые лучшие конфликты всё же касаются героя напрямую. То есть в примере с драконом может здорово сыграть конфликт с партией принцесс.

**Разрешение Конфликта** и будет вашей игрой. Всё, что к Конфлику не относится, должно быть без жалости выкинуто за рамки сцен. Вы, конечно, можете обсуждать и даже отыгрывать внезапную любовь, параллельные поиски бабушкиного наследства и лечение амнезии, но если эти штуки никак не относятся к Конфлику, механика игры вам не поможет. Ну и если честно, почему бы вам не сыграть про это в другой раз? Итого, по возможности выкиньте всё, что не развивает конфликт. Каждая сцена должна заметно приближать или отдалять героев от победы.

Чтобы ваша гонка за победой не была беспредметной, в самом начале игры мастер определяет и показывает вам **5 Сюжетных ценностей** - это те предметы, люди и общественные явления, которые воплощают предмет драки и обладание которыми одной стороной приведет эту сторону к торжеству в конфликте. Например, пресловутый конфликт с драконом вертится вокруг Жизни дракона(1), жизни окрестных принцесс(2) - в таком общем виде это всё, но можно добавить в историю еще 3 ценности, что сделает ее не похожей на другие. Например, допустить существование драконьего выводка(3), спецприбора для битвы с драконами(4) и неискоренимого мужества рыцарей (5).

Сюжетные ценности выполняют роль высшей ставки в игре и критерия победы. На старте игры они распределяются между сторонами на усмотрение мастера. Одна или несколько ценностей так же могут принадлежать третьим лицам и войти в сюжет позже, изменив ход повествования.

Кроме Конфликта(с большой буквы) в игре есть присто конфликты. Каждая сцена, о чем мы еще скажем ниже, содержит свой внутренний конфликт. И про этот конфликт есть 2 правила

1. Если никто не готов активно противодействовать героям, они добиваются своего.
2. Если сторона, готовая противодействовать героям, не связана с основным Конфликтом, то есть никак не относится к главному гаду, эта цена так же не играет. Считается, что герои достигли желаемого, а главный гад тоже обрел с этого свою выгоду, примерно равную геройской.

## Возможности и Фокусы

В традиционных НРИ способность действующих лиц влиять на сюжет описывается параметрами, способностями, ресурсами и т.п. Мы вводим более широкую категорию - Возможности.

Возможность - это любой значимый инструмент воздействия на ход истории.

*Например, “выдающиеся навыки шпионажа”, “большая бомба”, “ассистент” или “ценные разведданные” - все это возможности.*

Каждая Возможность представлена картой, которая находится у того, кто возможностью владеет. На карте указывается название возможности, при необходимости - ее краткое описание, и, возможно, правила, по которым она может быть применена в некоторых типах сцен.

### Применение Возможности

Возможность может быть применена в сцене, где ее применение уместно в контексте происходящего. Игрок обязательно описывает мастеру, каким именно образом его персонаж применяет Возможность. Мастер, конечно, вправе отклонить неуместные заявки.

*Так, применение в боевой ситуации Возможности “огненная магия” не вызывает затруднений, а вот “алхимия” уже может потребовать фантазии.*

Мастеру рекомендуется поощрять творческий подход, но пресекать попытки получить неоправданное преимущество. Основным мериллом здесь выступают, конечно, жанровые каноны.

В любом случае, обычные Возможности применяются только один раз - после применения карта Возможности должна быть сброшена.

Многоразовые Возможности называются Фокусами, и о них речь пойдет ниже.

### Эффект Возможности

Эффект применения Возможности так или иначе выражается в увеличении шансов на победу в сцене.

Для многих Возможностей эффект их применения в тех сценах, где они будут применяться чаще всего, определяется заранее и прописывается на карте Возможности. Если такая возможность применяется в сцене иного типа (или применяется необычным образом), эффект определяется мастером.

Кроме того, эффекты Возможностей могут модифицироваться условиями сцены и Законами Жанра.

При трактовке эффекта мастеру рекомендуется опираться на общий принцип разрешения сцены и жанровые стереотипы. Общий принцип можно сформулировать так: чем уже область применения Возможности, и чем уместнее ее применение в текущей сцене, тем сильнее ее эффект.

Примеры Возможностей описаны в приложении.

## Фокусы

У каждого из Героев (и у Злодея, впрочем, тоже), есть несколько Возможностей, особенно важных как для сюжета, так и для него самого. Эти Возможности, являющиеся, фактически, ключевыми характеристиками персонажа, самой его сутью, и называются Фокусами.

*Для ветерана-наемника, например, Фокусом будет Возможность вроде “мастерства боя”, а Возможность “огромные деньги” может быть Фокусом потомственного миллионера.*

Фокусы применяются так же, как и Возможности, но не сбрасываются после применения. Единственный способ утратить Фокус - поставить его на кон в очередной сцене и проиграть.

*Может показаться странным, что некая Возможность, отражающая навык персонажа, например “темный чародей”, используется единожды. Однако, это вполне достоверно отображает, что навык не является действительно важным качеством Героя - а потому, как вторичное качество, не способен оказать влияние на сюжет более одного раза.*

## Новые Возможности

Несколько Возможностей выдается персонажам на старте игры. Дальнейшее накопление Возможностей происходит по ходу игры - выигрыванием сцен.

Фокусы персонажей определяются на старте игры и в дальнейшем быть приобретены, в общем случае, не могут.

Некоторое количество карт Возможностей можно найти в приложении. Как мастер, так и игроки (согласуя с мастером) могут добавлять в игру новые виды Возможностей - просто отметьте все необходимое на пустой карте.

В общем случае, возможности в игровом мире не уникальны. Если вам понадобились другие экземпляры существующих карт Возможностей, используйте пустые карты и карандаш.

## Герой

Героями мы называем персонажей игроков. Как в привычных НРИ, персонаж предполагает наличие у него истории, характера, способностей и стремлений.

В игре основные качества персонажа отображаются его Фокусами. Каждый Герой, в общем случае, получает на старте игры 3 Возможности, которые становятся его Фокусами - эти Возможности он может применять в ходе игры неограниченное число раз, там, где это уместно в контексте истории. Фокусы выбираются игроком (при согласовании с мастером, конечно), исходя из образа Героя.

Кроме Фокусов, каждый Герой получает на старте 5 Возможностей, которые он сможет использовать в обычном порядке, единожды. Карты этих Возможностей достаются Герою случайным образом (сдаются из колоды), однако мастер может разрешить выбрать часть Возможностей вместо получения случайных, в соответствии с историей персонажа.

## Критерии победы

Герой создается и знакомится с товарищами по партии во фазе Экспозиции. В этой же фазе

мастер представляет игрокам конфликт и отражающие его Сюжетные Ценности. В конце фазы каждый игрок должен определить Критерии победы - цели его персонажа в игре.

*Например, если Герой хочет разбогатеть и отомстить Злодею за убитого друга, Критерий победы будет сформулирован как “получить “богатство”, отнять “жизнь Злодея”.*

В Критериях победы каждого персонажа должна быть упомянута хотя бы одна Сюжетная Ценность. Кроме того, каждая Сюжетная Ценность должна быть взята в Критерии победы минимум у одного героя.

## **Злодей**

Злодей - это главный оппонент Героев, сущность, с которой у Героев разворачивается Конфликт. Часто Злодей выражен в мастерском персонаже, однако это, строго говоря, не обязательно - Злодеем может быть, например, стихийное бедствие или враждебная идеология. Важно, что Злодей - это то, что на самом деле противостоит Героям.

### **Фокусы и Возможности Злодея**

Как и персонажи игроков, Злодей владеет Фокусами - но не тремя, а пятью. (Вчера были герои, но по три, а сегодня злодеи, но по пять =)) Мастеру рекомендуется трактовать эффект злодейских Фокусов как более мощный по сравнению с геройскими (если это сюжетно оправдано) - в конечном итоге у партии Фокусов (т.е., постоянных Возможностей) все равно намного больше.

Более сильные механически, злодейские Фокусы являют собой еще и большую, чем геройские, ставку в сценах.

Возможностями Злодей тоже владеет - на старте игры он получает столько же Возможностей, сколько все Герои, вместе взятые.

Конечно, мастер может сломать голову, продумывая, какие Возможности Злодею понадобятся - учитывая, к тому же, что это сильно зависит от игроков. Поэтому скажем, что только часть (примерно третья-четвертая) Возможностей Злодея должны быть определены на старте. Все остальные его Возможности отмечаются фишками, и, если мастеру требуется Возможность, которая могла бы у Злодея быть, но на старте не набрана, он сбрасывает одну фишку и применяет нужную способность.

В отличие от Фокусов, Возможности Злодея имеют эффект обычной силы - но и располагает он ими в большом ассортименте.

### **Злодейско-геройская синергия**

При создании Злодея мастеру стоит выбирать Фокусы, играющие в тех же игровых пластах, что и персонажи игроков. Это позволит ярче проявить себя обеим сторонам конфликта.

*Так, если игроки приносят в игру хакера, Злодею неплохо бы обладать, например, мощной компьютерной сетью. Если Герой - шпион, Злодей может иметь важную тайну. А вот чтобы захватывающим стало столкновение математически гениального Злодея с мастером кунг-фу, потребуется немало усилий.*

## **Драматические фазы**

Мы разделяем всю игру на 7 фаз (2 из них технически не являются игровыми фазами) - Подготовку, Экспозицию, Завязку, Развитие, Кульминацию и Развязку, после которой возможен

так же Эпилог. В каждую фазу действуют особые правила игры, и эти правила определяются Законами Жанра. Переход игры из одной фазы в другую всегда должен четко объявляться мастером.

Драматические фазы в игре нужны как источник разнообразия правил и как опора в развитии конфликта. Ограничения драматических фаз на количество сцен призваны так же помочь мастеру перестать уже наконец сливать темп повествования, погребая в пучинах множества бессмысленных дайс-ролов и привалов бесценный накал страстей. Мы так же надеемся, что эти правила позволят каждому игроку побывать в пятне света и глубине ада.

## Сцена

Всю протяженность игры можно делить на разные части, но главным будет деление на сцены. Сцена - это отрезок игры, в котором происходит очередной шаг развития Конфликта.

*Штурм драконьей пещеры, переговоры с шайкой бандитов на пустыре, погоня за вором по подворотням - все это сцены.*

Сценой мы называем не любой фрагмент игры, а только тот, в котором Герои конфликтуют со Злодеем. Злодей может присутствовать в сцене неявно - например, через своего прислужника, коварные ловушки или темное учение - но противостоит героям в конечном итоге именно он.

Сцены, не содержащие конфликта со Злодеем, называются Эпизодами и рассмотрены ниже. Их в игре нужно немного.

### Характеристики и карты сцены

Любая сцена определена триединством: временем, местом и действием. Эти характеристики отображаются в соответствующих картах. Карты Места, Времени и Действия называются в совокупности картами сцены. Они выкладываются на стол и, в купе с Законами жанра, определяют для сцены правила разрешения.

- Карта **Действия** характеризует тип происходящей в сцене активности, определяя, какие Возможности могут быть применены. Часто эта же карта задает правила разрешения.  
*Действия - это, например, "драка", "переговоры" или "проникновение".*
- **Место** говорит не о географической локации, но об особенностях окружения. Карта может содержать как ландшафтные условия (напр., "в подzemелье"), так и явления, не имеющих прямого отношения к сцене, но влияющие на нее ("под артиллерийским огнем"). Верно выбрав местность, можно ослабить Возможности противника или усилить собственные.
- **Время** в этом случае - не дата и час, а продолжительность, и, что более важно, субъективно воспринимаемый персонажами темп развития событий. Карта может модифицировать число применяемых в сцене Возможностей, или блокировать Возможности, на которые времени не хватит.

*Например, время изредка бывает "бесконечным", но чаще - "ускользающим".*

В приложении можно найти карты для наиболее типичных сцен. Каждая отдельная карта сцены обычно может толковаться довольно широко (*так, карта действия "Драка" - это сцена ночной поножовщины или сражение космических флотов*), и только в совокупности они рожают уникальную сцену. Благодаря этому большое разнообразие сцен может быть описано сравнительно скромным числом карт.

Не исключено, что для игры все же понадобится новая карта сцены - в этом случае отметьте все необходимое на пустой карте. Важно, конечно, помнить при этом о жанре.

### Создание сцены

Сцена может состояться по инициативе мастера или игроков. При заявлении сцены инициатор объявляет, что именно он собирается делать, где, и в каком темпе - из чего вытекают характеристики сцены (место, время и действие).

Разумеется, характеристики сцены должны быть уместны в выбранном жанре и контексте истории, и потому должны согласовываться с мастером.

*Например, если игроки заявляют сцену, но по прибытии на место выясняют, что обстановка отличается от расчетной, характеристики сцены изменяются.*

Как мы помним, в основе сцены лежит Конфликт. Потому, кроме условий, любая сцена содержит критически значимый компонент - Ставки.

**Ставки** - это то, чем рискуют в сцене стороны конфликта. Выигравшая сторона сохранит свою ставку, а проигравшая - утратит.

Начальные ставки определяются инициатором сцены - при создании сцены он заявляет, чего в сцене он хочет добиться (*освободить принцессу, вызнать расположение противника, поймать шпиона*), и чем рискует (*напр., здоровьем, состоянием или жизнью*).

О целях и ставках подробно рассказано ниже.

*Таким образом, заявка на создание сцены со стороны игроков может выглядеть, например, так:*

*“Мы едем в деревню, где люди Черного Барона держат в плену нашего друга, чтобы освободить его. Мы собираемся действовать осмотрительно и не спеша, но готовы, если понадобится, рискнуть жизнями.”*

## Разрешение сцены

Разрешение - это определение в сцене победителя. В любой настоящей сцене шансы на победу есть у обеих сторон (поскольку сцена с однозначно предсказуемым результатом не требует, собственно, сцены), и за выигрыш придется побороться.

Общая идея разрешения сцены такова.

Герои и Злодей прилагают усилия и тратят ресурсы на противодействие противнику. Это выражается задействованием (уместных в сцене) Фокусов и Возможностей. Чем больше усилий вложено (карт задействовано), и чем они эффективнее (“мощнее” и адекватнее текущей сцене карты), тем выше шансы. В финале производится поправка на волю случая - и победитель определен.

В качестве базовой механики мы предлагаем за каждую Возможность и Фокус выдавать применившей стороне кубики, которые затем будут брошены, и определять победителя по сумме выпавших значений. Карты, приведенные в приложении, построены именно на этом.

Особенности сцены или жанра могут отражаться в этой механике разнообразно. Так, протяженная сцена может содержать несколько последовательных бросков, давая возможность скорректировать неудачное поведение. Некоторые, особо драматичные сцены, могут требовать для победы простого преимущества в броске, но в большинстве сцен есть реальная возможность “ничьей” - и потому для победы потребуется превзойти бросок противника с запасом.

Если же для какой-то сцены более уместной выглядит иная механика, используйте ее.

*Мастеру на заметку: в этой игре вы можете смело побеждать игроков. Не всё время,*



*конечно, да и пойдти их еще победы, если честно, но если вы будете давать им выигрывать сцену за сценой, игра получится пресной и унылой. Побеждайте их, отнимайте их ценности и жизни, лишайте всего, пусть они почувствуют глубины отчаяния... только не увлекайтесь, ведь в конце истории им всё-таки стоит дать победить.*

## Смена сцены

Обычно переход к новой сцене происходит после разрешения предыдущей (а то и не напрямую, а спустя осмысление итогов и/или отыгрывание Эпизодов).

Возможен, однако, переход к новой сцене до разрешения прежней: поскольку сцена задана тремя ее характеристиками, смена одной из характеристик влечет автоматическую смену сцены. Прошлая сцена при этом прерывается, не разрешившись.

*Перейти к перестрелке посреди переговоров, которые “кажется пошли не туда”, или выбежать из подземелья, чтобы принять бой на открытом пространстве - типичные смены сцен.*

Новая сцена по решению мастера может получить наследство от предыдущей - часто это могут быть ставки и цели, или накопленные значения бросков.

Если одна из сторон форсирует смену сцены, второй стороне может быть уместно этому сопротивляться - скорее всего, это выльется в суб-сцену (см. ниже).

## Суб-сцена

Новая сцена может не прерывать предыдущую, а разворачиваться внутри нее. Такую сцену мы будем называть суб-сценой, а “родительскую” - над-сценой. Принципиальное отличие вложенной сцены от новой в том, что по разрешении вложенной сцены происходит возврат в сцену “родительскую”.

*Взлом охранной системы во время штурма базы террористов, или допрос пленного офицера посреди громящего сражения - это сцены внутри сцен.*

Суб-сцены могут создаваться, когда участники хотят получить тактическое преимущество в над-сцене, лишить оппонента Возможности, или оказаться в более выгодных условиях. Случаи, когда цели и ставки суб-сцены не связаны напрямую с над-сценой, менее вероятны, но возможны (*например, если при штурме замка Герои врываются в библиотеку чародея, и решают здесь и сейчас найти информацию, которая потребуется позднее*).

Целями и ставками в суб-сцене могут быть в т.ч. преимущества и Возможности (и иногда даже победа) в над-сцене.

Время в суб-сцене всегда как минимум на одну ступень быстрее, чем в над-сцене. Если время уже течет максимально быстро, ни на какие суб-сцены его, очевидно, не хватит.

В суб-сцену могут включаться все или только некоторые участники над-сцены. Однако, правило о том, что в сцене должны быть проявлены и Герои, и Злодей, справедливо и для суб-сцены.

*Суб-сцена, в которой участвует только один Герой - гарантированный спотлайт. Злоупотреблять этим, однако, не стоит - по очевидным причинам.*

Суб-сцену должен отличать от над-сцены какой-то еще параметр, кроме времени (которое отличается автоматически). Чаще всего это будет образ действия.

*Суб-сцены - одновременно и чрезвычайно мощный тактический инструмент, и очень удобная модель трактовки нестандартных заявок. Тем не менее, если рассудок и жизнь дороги вам, мы рекомендуем не создавать вложений глубже третьего уровня.*

## Ставки

В каждой сцене всегда определена ставка инициатора сцены и его цель - ставка, к которой он принуждает оппонента.

Механизм ставок и целей - ключ к победе или поражению Героев в Конфликте. Только через этот механизм могут быть разыграны Сюжетные Ценности - да и ценности меньшего порядка, но имеющие значение для сюжета, будут разыгрываться через него же.

Правила этого механизма просты.

1. Ставкой может быть только то, что важно для истории. В подавляющем большинстве случаев, ставками будут карты Возможностей, Фокусов и СЦ.
2. Ставки должны быть равными. Так, чтобы лишить Злодея Сюжетной Ценности, Героям придется поставить собственную СЦ.

Исключением из правила №1 могут быть тактические преимущества, ставящиеся на кон при розыгрыше суб-сцен - но они, фактически, эквивалентны Возможностям.

Правило №2 осложнено тем, что Злодей и Герои, строго говоря, не равны сами по себе. Фокусы Злодея мощнее Фокусов Героев, а потому являются более ценной ставкой. Жизнь Злодея может иметь значение Сюжетной Ценности (или не фигурировать в игре вовсе), тогда как Герои своими жизнями дорожат обычно меньше, чем победой - и нередко ставят их на кон.

Поэтому мы вводим условную шкалу ставок из трех уровней:

	<b>Герои</b>	<b>Злодей</b>
1-й уровень	Фокусы	Возможности
2-й уровень	Жизни	Фокусы
3-й уровень	Сюжетные Ценности	Сюжетные Ценности

Равными считаются ставки одного уровня - если Герои пытаются получить Возможности (или лишить Возможностей Злодея), их ставками будут Фокусы, и т.д.

Как и ко всему прочему, к ставкам применяется критерий ситуационной уместности. Если некую карту невозможно поставить в сцене с точки зрения истории и жанра - эту ставку сделать нельзя.

*Напр., рискнуть жизнью в бою - плевое дело, но в мирных переговорах эта ставка будет уместна отнюдь не всегда.*

## Подъем ставок

При розыгрыше сцены, в любой момент, пока сцена не разрешена, любая из сторон может

поднять ставку. Подъем - это добавление к уже сделанным ставкам карты большего уровня. Другая сторона конфликта при этом должна так же поднять ставку до равного, или немедленно сдаться - признать поражение в сцене.

*Герой, достающий пистолет посреди кулачной драки, явным образом повышает ставку до уровня жизни. Разумные противники в этом случае склонны отступить.*

## Ситуационные правила ставок

### Количество ставок

Одна сцена может служить нескольким целям - например, за одну сцену Герои могут выиграть несколько Возможностей. Но для этого Героям придется поставить такое же число карт соответствующего уровня.

### Отъем и уничтожение

Общие правила не дают ответа на вопрос, что происходит с проигранной ставкой - переходит ли карта в руки оппонента или выходит из игры. Это решение принимает мастер в каждом конкретном случае, исходя из того, что более уместно в его игре.

*Утраченная способность к магии, скорее всего, покинет игру, а вот помощника Героев Злодей может сманить на свою сторону.*

### Количество и качество

Может возникнуть ситуация, когда СЦ, находящиеся в распоряжении Героев, не уместны в качестве ставок. В таком случае можно применить правило: карты одного уровня в количестве, равном числу игроков, равны в качестве ставки одной карте на один уровень старше.

Тогда Героям, чтобы сразиться за Сюжетную Ценность, придется поставить жизни всей партии.

### Накопление Возможностей

На начальных этапах игры Герои могут найти разумным поднакопить дополнительных Возможностей. Это не обязательно должен быть отъем Возможностей у Злодея - много полезного можно найти и на стороне. И здесь есть два варианта: либо Злодей вмешивается и противодействует Героям (играется сцена, где ставка Злодея - получение Героями Возможности), либо Злодей также копит силы (см. правила Эпизода).

## Если Герой поставил жизнь и проиграл

Во-первых, это еще не конец, если только в следующей сцене не закончится игра. Жанр высокой фэнтези предполагает возможность воскрешения, а в пост-апокалипсисе может найтись место для чудес старой медицины. То есть, Герои иногда могут отыграть жизнь товарища обратно.

Но даже если жизнь вам не вернуть, не торопитесь покидать стол. Ваши Фокусы еще могут быть использованы в игре как Возможности, если вы придумаете как. Вы можете остаться и советовать товарищам, контролировать какой-то набор Возможностей, особенно, если он умеет ходить и имеет мнение. В общем, трупы здесь не молчат. Ведь даже если вы умерли, ваша победа может быть не об этом.

## Эпизод

Хотя в фокусе игры находится Конфликт, навряд ли Герои будут находиться в конфликтных сценах постоянно. Периодически будут случаться привалы, спокойные путешествия и разговоры с мирным населением. Большую часть таких событий можно выпустить как маловажную для истории, но что-то наверняка захочется сохранить.

Если Злодей не противодействует Героям, играется не сцена, а Эпизод.

Эпизод не требует присущих сцене характеристик, не содержит Конфликта и не требует ставки.

Эпизод всегда разрешается в пользу Героев - если Героям не мешать, они всегда достигают своей цели (так что вы можете просто обсуждать свои находки при обыске или распределение синяков по тушкам слабаков не делая никаких бросков).

Подходящий Эпизод позволяет конвертировать одни Возможности в другие (*продавать артефакты за деньги, нанимать на деньги телохранителей*).

Некоторые Эпизоды могут принести Героям сюжетно-значимую выгоду без дополнительных затрат (*напр., Герои могут убедить поселян встать на их сторону*), но здесь важны два уточнения:

- Эпизод не может принести Героям карту ценнее Возможности;
- Зло не дремлет - если Герои получают “бесплатную” Возможность через Эпизод, Злодей также получает карту Возможности.

## Ход игры

### Подготовка

В самом начале вам предстоит много договариваться. Часто начиная игру мы не договариваемся заранее о куче мелочей, но чтобы действовать и использовать обстоятельства себе на пользу, нужно понимать, как устроен игровой мир и по каким принципам он работает. В “тяжелых” системах значительная часть правил мира описана. В “легких” мы обычно полагаемся на здравый смысл. Но здравый смысл у игроков и мастера может расходиться, отчего случаются весьма досадные недоразумения, игру не украшающие.

Если подумать, вовсе не обязательно писать 4 тонны правил, которые всё равно всего не охватят, обращаться к здравому смыслу, сваливать всю гору проблем и решений на мастера или обкладываться учебниками по аэродинамике и сопромату. Есть и другие наборы “правил игры”, и это “законы жанра” - те самые, по которым шанс один на миллион выпадает девять раз из десяти или помощь приходит в самый последний момент.

Поскольку законы жанров нигде толком не прописаны, это что-то “интуитивно понятное”, то мы предлагаем вам договориться о конкретных образцах жанра и апеллировать к ним, когда вам потребуется ответ, не учтенный в правилах. Обязанность апеллировать я склонна возложить на игроков. Иными словами *если все согласились считать фильм А или книгу В образцом и игрок напоминает, что в ней в аналогичных обстоятельствах герой сделал X и получил эффект Y, на столе лежит соответствующий жанр, а мастер подтверждает, что обстоятельства аналогичны, это правило точно так же действует и в игре.*

Договорившись о жанре/жанрах игры, запишите что-нибудь из принципов и образцов - просто на всякий случай - и приступайте к выкладыванию драматических фаз в соответствии со своей задумкой.

Теперь настало время выбрать среди вас ведущего и дать ему немного времени. Ему предстоит непростая задача определить Сюжетные ценности. Сюжетных ценностей будет на всех 5 штук. Часть из них мастер отдаст на старте вам, часть злодеям, а что-то припрятет. Эти штуки -

любые сущности от материальных объектов и людей до общественных организаций и абстрактных понятий. Важно, что они воплощают в себе природу вашего конфликта. Обладание полным набором в общем случае означает победу партии, хотя к победам персонажей это напрямую не относится.

### **Рекомендации мастерам**

Как бы я готовила модуль к этой штуке. И так, мне предстоит столкнуть Героев с Главным гадом в непримиримом и безжалостном конфликте. Первым делом я бы разобралась с общей идеей того, вокруг чего будет драка. У нас в суповом наборе целых три жанра и у них полно своих “классических” сюжетов и еще больше свежих сочетаний. Можно брать любой достаточно сочный и неразрешимый конфликт. Я возьму конфликт рабства и свободы, пусть это будут свободные люди против могущественного зла, которое поставит мир на колени. Не бойтесь стереотипов, они могут заиграть новыми красками, если дать игрокам немного свободы и поменять “обложку”-антураж.

Теперь мне нужны законы жанра. Это место я бы прорабатывала вместе с игроками. Безусловно, мое мнение будет главным, но вместе мы можем создать более оригинальное и самостоятельное изделие. Хотя прежде чем вести эту штуку стоит убедиться, что вы чувствуете, как это работает. Если у вас в голове не склеивается картинка, поменяйте ее. Я бы не стала полагаться на то, что в процессе игры всё склеится.

Теперь самое сложное: мне надо осмыслить игру в терминах 5 сюжетных ценностей, понять, вокруг чего будет крутиться история и за обладание чем разразятся самые ожесточенные схватки. Здесь у каждого, наверное, свой творческий метод. Я для этого воображаю себе будущее приключение, как если бы писала рассказ. Рассказ позволяет мне прикинуть, что может потребоваться игрокам во время сессии и заранее поместить это в мир игры. Главное - после процедуры не забыть удалить рассказ из головы и повторить процедуру в разных вариациях несколько раз.

С получившейся пятеркой я бы еще мысленно “поиграла”, представила бы, в каких ситуациях каждая из ценностей становится ставкой или призом, как она переходит из рук в руки. Обязательно прикинула бы динамику в выбранных фазах и даже наверное в первом приближении спланировала Злодейские действия.

Да, по ходу у меня вероятно появится образ мира, в котором развернется история, если это не что-то о чем мы договорились заранее. Если же мы все вместе выбрали сеттинг, то надо проверить свой замысел на уместность в выбранном мире. А стали бы тамошние герои действовать таким образом? А мог ли здесь вообще возникнуть конфликт, точно ли за это стоит сражаться и умирать, или проще съездить в ближайший город и купить новое...

Проверьте ваши сюжетные ценности на прочность. Они должны быть уникальными, ценными, понятными. Люди должны знать, за что они будут готовы умереть.

### **Экспозиция**

Назначение экспозиции - представление. В этой фазе появляется мир, герои, Конфликт и позиция противоположной стороны. Сам Главный Гад при это может оставаться за кулисами.

Во время экспозиции:

**Игроки создают своих Героев** - характер, род занятий, историю, и пр. На основе портрета персонажа игрок выбирает ему 3 Фокуса персонажа. В начале истории у каждого героя есть еще и

5 возможностей.

**Мастер презентует сюжетные ценности**, рассказывая о том, как они отражают конфликт, что с ними можно и нельзя делать, что изменится от того, что сюжетная ценность перейдет из рук в руки, указывает на текущую расстановку сил в конфликте и расположение сюжетных ценностей.

**Игроки определяют свои критерии победы**, записывая их на листе. Критерий победы игроков - это индивидуальные карточки, которые они показывают мастеру, но не обязаны показывать друг другу. В общем случае игроки не имеют права изменять свои критерии победы до конца игры в финале сравнивают с ними свои игровые достижения.

**Мастер окончательно определяет Злодея** - выдавая ему Фокусы. Фокусы Злодея рекомендуется выбирать таким образом, чтобы они играли в тех же пластах, на которые нацеливают персонажей игроки.

## **Завязка**

### **О чем фаза**

Завязка - это фаза, в которой Конфликт сдвигается с устойчивой позиции. Что-то нарушает статус кво. Но это только начало.

### **Что значит в терминах правил**

Завязка - это всегда ОДНА сцена. В этой сцене Злодей действует с преимуществом в количестве возможностей. В Завязке герои не могут поставить жизни.

### **На что обратить внимание мастеру**

Итог этой фазы - готовность героев действовать. После завязки если игроки должны почувствовать, что если ничего не предпримут, то проиграют. Например, у игроков отбирают их СЦ, сдвигая баланс сил, или ставят ультиматум, объявляя "иду на вы"

## **Развитие**

### **О чем фаза**

Развитие Конфликта - это драматическая фаза, посвященная поочередным успехам сторон в разрешении конфликта. По мере развития (а это большая часть игры) стороны неуклонно приближают свою финальную схватку, наращивая или теряя Возможности, захватывая Ценности, они обязательно продвигаются вперед в каждой Сцене.

### **Что значит в терминах правил**

Развитие - это как правило несколько сцен, хотя все они могут быть частью одной большой сцены. В развитии игроки приобретают и теряют возможности и Фокусы, рискуют жизнями и постепенно подбираются к окончательной и бесповоротной победе. Главное свойство развития -

это рост ставок. Чем ближе к кульминации, тем чаще на кону оказываются Сюжетные ценности и жизни. И отсюда следует общее правило Развития:

***Ставки в каждой следующей сцене развития не могут быть ниже, чем в предыдущей.***

### **На что обратить внимание мастеру**

Не затягивайте с развитием конфликта. Не делайте однородных сцен. Если игроки уже однажды попытались проникнуть в Цитадель зла и не преуспели в этом, то другая попытка будет не уместна, попробуйте другой план. Это правило распространяется только на Развитие. Повторить сцену из завязки или в кульминации можно.

Дайте каждому по сцене. Сцен в развитии должно быть не меньше, чем игроков в партии и каждый должен стать хотя бы в одной сцене главным действующим лицом. Пусть на его Фокусах и Возможностях основывается план или к его личной победе в этой сцене приближается партия.

## **Кульминация**

### **О чем фаза**

Кульминация - пик драматического напряжения. Так или иначе, но в этой сцене обязательно разрешится главный Конфликт игры.

### **Что значит в терминах правил**

Решение всей партии играть некий эпизод по правилам кульминации может быть принято один раз и оно необратимо. Кульминация - это игра с решающими ставками.

***Победа или поражение в кульминации - окончательны и необратимы, реванша не будет.***

Кульминация наступает если:

- игроки заявляют, что некая сцена будет кульминационной. что автоматически приводит к постановке в ней на кон всех возможных СЦ с обеих сторон.
- у игроков не осталось больше ни одной СЦ, но они намерены попытаться еще раз, поставив всё на кон.
- у Главного Гада остается последняя сюжетная ценность и игроки вот-вот отнимут и ее.
- если все СЦ злодея сосредоточены в одном месте и по одной он их не отдаст.

### **На что обратить внимание мастеру**

Это всегда одна сцена, хотя в нее могут быть вложены другие сцены, но только одна в другую, не увлекайтесь и не разменивайтесь на мелочи. Вообще в кульминации нельзя мелочиться. Если что-то заведомо героев не остановит- просто не обращайтесь на это внимания. Нет ничего более жалкого, чем мелочность. С другой стороны внимание к деталям важно. Любая деталь может оказаться полезной. Дайте игрокам свободно пользоваться ими.

Ставкой в кульминации являются сюжетные ценности. Часто - все вместе. Важно понимать, что второй кульминации у этой истории не будет и по ее итогам разрешится главный Конфликт. Он

сделает это так или иначе, и вам как ведущему предстоит сделать вот из этой сцены неожиданную яркую развязку. Так что с осторожностью выбирайте кульминацию.

## Развязка

### О чем фаза

Это история о том, чем же всё-таки всё закончилось. Какой стороне по большому счету досталась победа - мы уже знаем из кульминации, но что это значит лично для каждого из нас?

### Что значит в терминах правил

В Развязке мы подводим итоги и определяем победителей и проигравших. Самое время вскрыть написанные в начале игры критерии личной победы и сравнить их с тем, что мы имеем на текущий момент. Возможно, что-то еще можно исправить...

### На что обратить внимание мастеру

Если какие-либо условия победы остались не выполнены, но выполнимы, в развязке про это может быть уместно сделать сцену, если только есть еще материал для конфликта: у главного гада остались приспешники, принцесса всё еще спит зачарованным сном не смотря на разрушение черного замка... - иными словами героям еще грозит возмездие мертвой руки.

В основном же развязку составляют неконфликтные эпизоды (числом не более, чем количество игроков), подводящие итоги индивидуальным победам. Каждый игрок должен получить в развязке свою минуту славы или скорби.

## Эпилог

Эпилог - в общем-то техническая фаза, в которой в зависимости от выбранного жанра мастер рассказывает вам или вы совместно с мастером смакуете, что же у вас получилось. Часто эпилог перетекает в постигровое обсуждение - и пусть. Игра закончена, а это - ваш приз.

## Приложения

### Короткая заготовка под приключение.

Мы возьмем 4 ингредиента и используем их в качестве сюжетных ценностей.

Вы можете договориться об образцах жанров самостоятельно, потому как я не могу угадать, с чем вы знакомы и не готова требовать что-то посмотреть.

Это будет постапокалиптический мир с разрозненными **“дикими”** поселениями. Каждое поселение - свой особый мирок со своим уникальным способом выживать и жить дальше. И в этом разнообразии - сила и надежда человечества. Но вот в одном из поселений возникает **“Блеск”** - это какой-то прибор старой цивилизации. Чем он был в старом мире не так важно.



Важно, что сегодня он способен проникать в разум и подавлять свободную волю людей. Это будет история о том, как некто Барон желает править всем миром, до которого может дотянуться. Используя Блеск, он **поглощает** дикие поселения одно за другим и лишает их уникальности.

Ну и наконец, в этой истории найдется место героям, дерзнувшим противопоставить себя Барону и его власти. На кону оказывается **Гавань** - родное поселение героев, оно стоит на границе земель Барона и еще не покорилось ему, но час близится: на вашем краю великой пустыни остается всего три диких поселения. Говорят, что Барон - не человек и одолеть его можно только особым оружием древних, известным как **Змеиный Серп**. Местонахождение Серпа героям не известно. Может быть он уже давно в руках врага?

### Комментарии для мастера

В тексте выше описаны 5 сюжетных ценностей.

**Дикий** - это свойство свободных общин. Диких поселений осталось всего три и если злодей доберется до последнего из них, он получит полную власть в этих землях, всякий, кто дерзнет противостоять, ему умрет в пустоши. На старте игры ценность "Дикий" находится в руках Героев - жителей диких поселений. В этой ценности герои черпают силы и утратив ее останутся без надежды на поддержку, но поставить эту ценность в Завязке они не могут, для того, чтобы овладеть этой ценностью, Героям нужно сыграть Эпизод-переговоры, который намечен на "сразу после завязки".

**Блеск** - оружие врага. Что-то вроде фантастического медиа-проектора, о котором так мечтает современная пропаганда. Блеск дает врагу контроль над порабощенными общинами диких. Это технический прибор, который, попав в поселение, влияет на разумы жителей, подчиняя их воле Барона. На старте игроки даже не знают, как выглядит Блеск и как работает.

**Поглощение** - это то, чем занят Барон. Если он будет остановлен и не сможет поглотить ни одного нового дикого поселения, в его молодой империи начнется коллапс. Барону необходимо поглощать, чтобы жить. В поглощении Барон черпает силы так же, как Герои в диком.

**Гавань** - родное поселение героев и ключ к безграничному поглощению для Барона. Если Гавань в руках Барона, он не может потерять Поглощение. Когда герои теряют Гавань, они теряют место, где могут взять паузу, отдохнуть и спрятаться от происходящего. Два других поселения не дадут Героям надежного убежища и защиты, с ними еще надо договориться, чтобы они хотя бы пустили беглецов. В экспозиции Гавань принадлежит Героям.

**Змеиный серп** - утраченный артефакт старой цивилизации. Заполучив его, Герои получают решающее преимущество над Бароном, возможность победить его в прямой схватке. На начало истории ни Барон ни Герои не знают, где он.

В завязке Барон, разумеется, атакует Гавань и захватывает ее. Если Герои слишком успешно защищают Гавань и у барона не выходит захватить поселение легко, он повышает ставки, Предъявляя Блеск, а поскольку аналогичной ставки у Героев нет, то он автоматически выигрывает.

Сразу после падения Гавани герои играют Эпизод с переговорами, в котором заручаются поддержкой оставшихся диких поселений и приобретают сюжетную ценность "Дикий".

И если после этого у игроков не появляется идеи новой собственной сцены, то скажите им, что

через, скажем, 7 сцен, если они не почешутся, Барон найдет Серп. И атакуйте следующее свободное поселение. Барон в двух шагах от победы. Просто сделайте их =)

Есть много подробностей, которые я за вас не придумаю не потому, что мне лень, а чтобы оставить для вашего творчества побольше места. Какими будут дикие поселения? Каков Барон и его приспешники? Что за жизнь несет Блеск? - решать вам.

## Драматические фазы разных жанров

<p><b>фаза: Экспозиция</b> <b>жанр: Пост-апокалипсис</b> Экспозиция пост-апокалипсиса повествует о том, как всё плохо и если ничего не сделать, то станет еще хуже.</p> <p><b>Герои на старте получают не по 5, а по 3 возможности</b></p> <p><i>Сюжетных ценностей у героев на старте может не быть вовсе, зато больше СЦ остаются нейтральными.</i></p>	<p><b>фаза: Экспозиция</b> <b>жанр: Высокая фэнтези</b> Жанр высокой фэнтези начинается с представления добра и зла. С самого начала в игре должен быть способ определения своих (добрых) и чужих (павших во зло).</p> <p><b>герои имеют право после завязки изменить свои личные критерии победы</b></p>	<p><b>фаза: Экспозиция</b> <b>жанр: Военная драма</b> Получение приказа, изложение плана и развитие операции до точки, где план не выдержал столкновения с реальностью.</p> <p><b>Герои не имеют права брать возможности, не связанные с реализацией плана</b></p> <p><i>План - это важно. Проработайте и обсудите с героями План. и Приказ.</i></p>
<p><b>фаза: Завязка</b> <b>жанр: Пост-апокалипсис</b> Герои лишаются последнего, что имели</p> <p><b>герои не имеют или не могут поставить сюжетные ценности</b></p> <p><i>Отберите у них последние сюжетные ценности, сделайте изгоями и дайте ключ к надежде</i></p>	<p><b>фаза: Завязка</b> <b>жанр: Высокая фэнтези</b> Герой принимает вызов и собирается пойти и победить злодея</p> <p><b>один из героев приобретает фокус судьба или предсказание</b></p> <p><i>Злодей будет уничтожать города и поработать народы до тех пор, пока герой не заявит, что намерен положить этому конец. Впрочем, он и потом не остановится.</i></p>	<p><b>фаза: Завязка</b> <b>жанр: Военная драма</b> План необратимо разрушен действиями противоположной стороны, все происходит очень стремительно</p> <p><b>По условиям времени у игроков нет возможности переговариваться</b></p> <p><i>Постарайтесь сделать так, чтобы вернуться к плану было уже категорически нельзя и игрокам был нужен новый. Если у них есть начальство - лишите связи или разрушите штаб. Пусть думают сами.</i></p>
<p><b>фаза: Развитие</b> <b>жанр: Пост-апокалипсис</b> Это странствие от одного островка жизни к другому в поисках новой надежды.</p> <p><b>ни одна сцена (та, которая не суб-) не может разворачиваться в том же месте, что и предыдущая</b></p> <p><i>Не повторяйтесь. Мир пост-апокалипсиса замечателен тем, что всем всё уникальное. Хотя иногда в этом проблема, ведь</i></p>	<p><b>фаза: Развитие</b> <b>жанр: Высокая фэнтези</b> Герой готовится к своей последней битве, собирая союзников и силы.</p> <p><b>герои могут получать дополнительные фокусы, ставя на кон сюжетные ценности</b></p> <p><i>Разрешите героям свободно набирать возможности, но не забывайте за каждую набирать возможности себе</i></p>	<p><b>фаза: Развитие</b> <b>жанр: Военная драма</b> Драма на войне рождается, когда нет подкрепления, снабжения и вывоза раненых. Иными словами возможности кончаются, а новые взять неоткуда</p> <p><b>Чтобы приобрести возможности игрокам необходимо ставить не меньше, чем жизнь</b></p> <p><i>Задача развития по максимуму измотать героев, чтобы к кульминации у них</i></p>

<p><i>патроны к пулемету - тоже.</i></p>		<p><i>ничего кроме жизней не оставалось</i></p>
<p><b>фаза: Кульминация</b>  <b>жанр:</b>  <b>Пост-апокалипсис</b>          Вот здесь нам нужно удивить. В решающий момент обязательно откроется истина.  <i>одна из сюжетных ценносей, присутствующих в кульминации, оказывается радикально не тем, что вы о ней думали</i>  <i>Постарайтесь заготовить сюрприз заранее и давать на него намёки. Или сделайте сюрприз из шальных догадок</i></p>	<p><b>фаза: Кульминация</b>  <b>жанр: Высокая фэнтези</b>          Битва Героев со Злодеем  <b>Если Главный Злодей повержен, герои побеждают вне зависимости от расклада по Сюжетным ценностям</b>  <i>Сделайте мировому злу настоящего аватара</i></p>	<p><b>фаза: Кульминация</b>  <b>жанр: Военная драма</b>          Выжить. Прорваться. Дождаться подкрепления, передать сообщение. Выполнить приказ  <b>В кульминации обязательно решается судьба Приказа</b>  <i>Трупы товарищей очень украшают военную драму. Подвиги самопожертвования в кульминации уместны как нигде.</i></p>
<p><b>фаза: Развязка</b>  <b>жанр:</b>  <b>Пост-апокалипсис</b>          Происходит нечто, необратимо меняющее этот мир к лучшему.          Может быть уместна сцена с возмездием мертвой руки</p>	<p><b>фаза: Развязка</b>  <b>жанр: Высокая фэнтези</b>          Награждение, обмен голов драконов на руки принцесс и отправка хоббита домой на телеге с золотом. - выполнение частных условий победы, может быть уместна сцена с добиванием зла.</p>	<p><b>фаза: Развязка</b>  <b>жанр: Военная драма</b>          Может быть уместна сцена прорыва к своим - еще одна игра со ставкой в жизнь</p>
<p><b>фаза: Эпилог</b>  <b>жанр:</b>  <b>Пост-апокалипсис</b>          Вы можете обсудить: образ нового мира</p>	<p><b>фаза: Эпилог</b>  <b>жанр: Высокая фэнтези</b>          Вы можете обсудить: дальнейшие судьбы героев</p>	<p><b>фаза: Эпилог</b>  <b>жанр: Военная драма</b>          Вы можете обсудить: награждение и роль героев в войне</p>



## Карты сцены - Действия

<p style="text-align: center;"><b>Действие - Драка</b></p> <p><i>Битвы армий и отрядов, поединки и штурмы. Драка - это бой Героев с примерно равным врагом.</i></p> <p>Применив Возможности в области боя, стороны совершают бросок полученных кубов и сравнивают суммы.</p> <p>Если одна сторона превосходит другую с разницей в 20, она побеждает. Иначе бой продолжается, а результаты новых бросков суммируются с прежними. Сторона, имеющая преимущество, заявляется второй.</p> <p>Если одна сторона на протяжении трех ходов сохраняет преимущество, не изменяя своей заявки, она побеждает.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Действие - Погоня</b></p> <p><i>Одна сторона конфликта убегает, другая догоняет. Погоня играет во времени "Обратный отсчет" или имеет иной триггер окончания.</i></p> <p>Применив Возможности в областях скорости и маневра, стороны совершают бросок полученных кубов и сравнивают суммы. Если одна сторона превосходит другую с разницей в 20, она побеждает. Иначе погоня продолжается, результаты бросков суммируются с прежними.</p> <p>Убегающая сторона также выигрывает конфликт, если сцена не разрешается до триггера. Догоняющая сторона, выиграв, лишает убегающих всякой возможности к дальнейшему бегству.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Действие - Засада</b></p> <p><i>Засада - это суб-сцена в начале боевой сцены.</i></p> <p>Применив Возможности в областях скрытности и бдительности, стороны совершают единственный бросок полученных кубов и сравнивают суммы. Сторона, получившая больший результат, выигрывает.</p> <p>При постановке засады ее устроители должны объявить, какое тактическое преимущество и как они хотят получить в общей боевой сцене. Если засада успешна, они немедленно его обретают. Если засада раскрыта, заметившие могут любым образом изменить своё намерение.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Действие - Проникновение</b></p> <p><i>Проникновение на сложный объект может быть последовательностью суб-сцен.</i></p> <p>Применив Возможности в областях скрытности и бдительности, стороны совершают единственный бросок полученных кубов и сравнивают суммы.</p> <p>Если одна сторона превосходит другую с разницей в 12, она побеждает (проникающий прокрадывается, или его обнаруживают).</p> <p>Если разница недостаточна, проникающий не обнаружен, но охранные системы приходят в повышенную готовность (получают дополнительную возможность поиска).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Действие - Переговоры</b></p> <p><i>Сцена, в которой Злодей и Герои убеждают в чем-то третью сторону.</i></p> <p>Необходимое для победы преимущество назначается мастером и может быть разным для разных сторон конфликта, в зависимости от их отношений с убеждаемым.</p> <p>Применяются Возможности в областях убедительности и репутации. Игроки могут указать, какие аргументы они используют в споре. За удачные или неудачные аргументы мастер может назначить дополнительные кубы той или иной стороне.</p> <p>Стороны бросают полученные кубы и сравнивают суммы. Если разница недостаточна, разговор продолжается.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Действие - Тонкая работа</b></p> <p><i>Хирургические операции, разминирование бомбы, ремонт сложных механизмов. Обычно возможности Злодея в сцене довольно ограничены - он может проявляться в болезни, насыпать проклятия неудачи, или мешать косвенно.</i></p> <p>Применяются Возможности в соответствующих областях. Броски совершаются до набора назначенного мастером преимущества.</p> <p><b>Фатальная ошибка:</b> если в любом броске манипулятора (хирурга/сапера/и пр.) единиц на кубиках на две больше, чем максимальных значений, сцена немедленно проиграна.</p>

<p><b>Действие - Гонка за знанием</b>  <i>Поиск важной информации наперегонки.</i></p> <p>Мастер назначает целевое число.</p> <p>Стороны применяют Возможности в областях соответствующего знания и расследования и производят бросок. Если ни одна сторона не достигла в броске целевого значения, стороны совершают еще один бросок и добавляют результат к первому. Сторона, достигшая целевого числа первой, выигрывает. Если стороны достигают цели одновременно, сцена разрешается ничьей.</p>	<p><b>Действие - Битва за знание</b>  <i>Герои ищут важную информацию, а Злодей им мешает.</i></p> <p>Мастер назначает целевое число. Стороны применяют подходящие Возможности и производят бросок. Результат Героев уменьшается на результат Злодея (но не ниже 0). Броски совершаются последовательно, с суммированием результатов, пока Герои не достигнут целевого числа.</p> <p><b>Ступор:</b> если Герои имеют итоговый 0 в трех бросках подряд, сцена проиграна.</p> <p><b>Озарение:</b> если Герои имеют больше 0 в трех бросках подряд, сцена выиграна.</p> <p><b>Зло не дремлет:</b> если хотя бы один Фокус Злодея не используется в сцене, Злодей получает Возможность за каждые 4 броска.</p>	<p><b>Действие -</b></p>
--	--	--------------------------

### Карты сцены - Места

<p><b>Место - Просторы</b></p> <p>Поля, степи, травянистые плоскогорья и прочее. Видно далеко, прятаться особенно негде, перемещаться можно в любую интересующую сторону, внезапные события маловероятны, обычно ничего не происходит.</p> <p><i>На просторах невозможны засады и не уместны попытки спрятаться или затеряться.</i></p>	<p><b>Место - Агрессивные пустоши</b></p> <p>Радиоактивные пустыни, тундра в пургу, проклятые земли и подобное (вплоть до минного поля).</p> <p><i>Место требует постоянного наличия у персонажей Возможностей справиться с угрозой.</i></p>	<p><b>Место - Пустоши</b></p> <p><i>В этом месте нет ничего, кроме принесенного с собой (даже агрессивного фактора).</i></p> <p>Середина Нигде как она есть.</p>
---	--	--

<p align="center"><b>Место - Дорога</b></p> <p>Дороги идут откуда-то и куда-то. Строго говоря, именно это и определяет дорогу (выделенное направление из одного пункта в другой, известное более чем одному человеку), а не качественное состояние дорожного покрытия.</p> <p><i>Важно помнить, что вы на дороге не одни и это создает вам проблемы при погонях: каждый раунд погони на дороге выпавшая единица означает затор, то есть вынужденное снижение скорости в следующем действии одна ваша возможность за каждую единицу в предыдущем броске будет потрачена зря - уйдет на преодоление затора.</i></p>	<p align="center"><b>Место - Пересеченная местность</b></p> <p>Местность, насыщенная препятствиями. Несколько затруднено перемещение, есть возможность спрятаться и тому подобное.</p> <p><i>При действиях на пересеченной местности тот, у кого в броске выпало больше единиц теряет одну возможность, а тот, у кого больше максимальных значений - получает одну возможность на дб, связанную с рельефом.</i></p>	<p align="center"><b>Место - Помещения</b></p> <p>Участок ограниченного (как правило, чьими-то руками) пространства. Обычно есть стены, пол, потолок и что-то внутри, а также двери, окна и иные входы/выходы.</p> <p><i>Предназначение помещения может сильно повлиять на возможности в нем игроков. О конкретных ограничениях спрашивайте мастера.</i></p>
<p align="center"><b>Место - Руины</b></p> <p>Признак прошедшего величия. В руины может превратиться любое достаточно масштабное творение осознанных сил. На руинах в среднем осмысленно попробовать что-нибудь найти, хотя проще всего там найти себе каким-нибудь строительным материалом по голове.</p> <p><i>Один раз за сцену, выкинув на руинах в любом броске максимальное значение на кубах не меньше d10, возьмите новую возможность. Сторона, набравшая больше очков, получает дополнительную возможность д8 из условий местности.</i></p>	<p align="center"><b>Место - Подземелья</b></p> <p>Канализации, катакомбы, естественные пещеры и подобное. Не обязательно даже нахождение под землей — очень густой лес или узкие горные ущелья тоже могут считаться подземельем, если предполагают испытание и прохождение. Подземелья нужно проходить: нельзя просто так зайти в подземелье, чтобы переждать дождь. Подземельям присуща некая лабиринтообразность. Каждый бросок боевой сцены проходит в новой комнате, которая может давать особые ограничения - спрашивайте у мастера, какие.</p>	<p align="center"><b>Место - Укрепление</b></p> <p>Укрепление - это тактически выгодная позиция, активно используемая одной из сторон конфликта. Накладывает разумные ограничения на использование возможностей.</p> <p><i>При драке всегда первыми заявляются атакующие. Предоставляет обороняющейся стороне дополнительный фокус (эффект зависит от качества укрепления), который действует, пока атакующие не набрали половины необходимого для победы преимущества. Большая развернутая сцена про штурм цитадели темного властелина играетя скорее с условием местности "подземелье".</i></p>
<p align="center"><b>Место - Город</b></p> <p>Место компактного проживания большого количества людей (или их аналогов). Характеризуется повышенной плотностью социального взаимодействия и такими явлениями, как закон, частная собственность, торговля и тому подобное. Как правило в городе можно найти большое количество помещений (хотя это и не является обязательным), а так же большое количество разных локальных условий (ландшафтных и социальных).</p> <p><i>Каждый раунд проверки стороны получают по случайной возможности из колоды, которую могут применить только в этом</i></p>	<p align="center"><b>Место - Толпа</b></p> <p>Толпа - это особый предмет ландшафта, накладывающий свои условия на возможность действий. Толпа ограничивает подвижность, в толпе очень просто кого-то задеть, с толпой можно пытаться производить социальные взаимодействия (от увлечения за собой до разгона с помощью слезоточивого газа) и тому подобное.</p> <p><i>Если ваши действия травмируют несколько человек в толпе, это автоматически делает ее агрессивной на дб бросков.</i></p>	<p align="center"><b>Место - Агрессивная толпа</b></p> <p><i>Штрафует каждый твой куб, будет действовать целенаправленно, пока есть тот, кто ей управляет - проявление Главного гада, например командир, система связи или заклинание - с этим проявлением и играетя конфликт</i></p>



<i>раунде.</i>		
<p><b>Место - Под огнем</b>  Возможно, здесь рвутся снаряды и бомбы. Возможно, здесь бесчинствует дракон. А возможно, что это все - ураган или лавина. Важным для нас является то, что есть что-то, активно наносящее урон "по местности", вынуждающее искать укрытия или просто избегать этих мест. Смогут ли герои изыскать в себе силы пройти через огонь?</p> <p><i>Независимо от исхода сцены обе стороны теряют здесь одну из фишек своей ставки на свой выбор.</i></p>	<p><b>Место -</b></p>	<p><b>Место -</b></p>
<p><b>Место -</b></p>	<p><b>Место -</b></p>	<p><b>Место -</b></p>

**Карты сцены - Времена**

<p><b>«Время на твоей стороне»</b>  Оно же «бесконечное время». Когда времени много, и скорее вопрос, как его занять. Никаких ограничений в применении Возможностей. Хорошее время для спокойного путешествия или просто отдыха, как правило не длится очень уж долго (<i>нет ничего более временного, чем постоянное</i>).</p>	<p><b>«Время Ч+»</b>  Время после начала операции. То самое время, когда план сталкивается с реальностью. По умолчанию именно это время можно считать “стандартным боевым”. <i>Некоторое ограничение в применении Возможностей, связанное с высокой скоростью происходящего, каждая Возможность может быть применена каким-то одним образом.</i> Разумеется, возможность осознанного взаимодействия у героев никто не отнимает, но заявки теперь уже идут личные.</p>	<p><b>«Время, которого мы не имеем»</b>  Оно же «ускользающее время». Время с подлой особенностью — на что-то его точно не хватит. Технически: одна случайная Возможность из объявленных в разрешение конфликта с каждой стороны не работает.</p>
<p><b>«Настоящее время»/Bullet time</b> <i>Цитата: “Видимо, время бывает настоящее и ненастоящее. Прошрое, будущее — это для философов... Это было настоящее время.”</i></p> <p>Предельно короткие, драматические промежутки времени, решающие <u>моменты</u>. Для разрешения конфликта применяется только одна (1) Возможность (и то не всякая). Как правило, объявление данного времени приводит к тому, что «при своих» разойтись уже не получится. Очевидно, что тут уже не до хитрых планов, и каждый решает свою судьбу сам (индивидуальные заявки).</p>	<p><b>«Обратный отсчёт»</b>  Тот или иной таймер. Событие, до которого ведется отсчёт, может быть любым, но важно, что оно должно разрешить текущую Сцену. Таймер всегда ограничивает нас в количестве бросков до события.</p>	<p><b>Секунда длиной в жизнь</b>  Время применяемое только в субсцене для реализации намерений, связанных с героическим самопожертвованием. В эту секунду герои ничем не ограничены, но когда она закончится, один из них упадет бездыханным.</p>
<p><b>Второго раза не будет</b>  Время для реализации засад и ловушек. а может быть и признаний в любви. Так или иначе, это ситуации, где никакими действиями потом эффекта уже не исправишь. Вне зависимости от действия, стороны делают только по одному броску.</p>		


### **Примеры Возможностей**

Для всех возможностей характерен принцип затраченного времени. Работа, так сказать, равна

произведению Мощности и Времени этой работы. Если какая-то возможность влияет на сюжет радикально, то она должна быть признана СЦ. Если сущность встречается в истории часто, то её можно и вовсе не моделировать. Очевидно, что это зависит от масштаба происходящего и распространенности возможности- в масштабах Битвы при Явине один имперский Звездный Разрушитель - это не более чем Возможность, а в масштабах истории о спасении плененных товарищей из имперского плена он может быть как СЦ, так и вовсе даже условием места. Или другой пример - на просторах Пустошей Постядерной Калифорнии штурмовая винтовка M16 в хорошем состоянии - ярко выраженная возможность (а если все совсем плохо, то и артефакт), а в истории о взводе в Джунглях Вьетнама эти “Эмки” есть у каждого бойца американской армии (и считается, что каждый боец может из неё продуктивно стрелять), так что она и не нуждается в отображении в игровых терминах.

“Вес” возможностей. Возможности ориентировочно оцениваются по заданной в заголовке системе NdN (вернее даже MdN) - в решении конфликта применение возможности дает сколько-то (от одного до трех) кубиков номиналом от d4 до d20. Конечное слово в оценке возможностей остается за Мастером.:

1. d4 - прозрачный шанс. Как правило получается из нецелевого, особенно творческого, применения возможностей (например что-то подобное Rocket Jump-у).
2. d6 - слабая возможность. Характерна для возможностей широкого профиля. Например, профессия “Офицер” даст d6 в очень широком спектре задач - от организации укрепленной точки до вдохновляющих речей перед мирным населением.
3. d8 - возможность, так сказать, штатная. То, чего можно ожидать и что частенько применяется, хотя и может не составлять главную цель в применении возможности. Например, возможность “Матрос парусника” даст d8 в задаче на лазание по веревке или вязание узлов.
4. d10 - целевая возможность. Именно d10 будет бросать персонаж с профессией “Сапёр” при задаче на разминирование.
5. d12 - выдающиеся возможности. Возможность “Опытный стрелок” будет бросать именно d12 нацелившись белке стрелой в глаз.
6. d20 - уникальные возможности.

Если логика сущности возможности позволяет нам сказать, что задачи тут несколько менее отданы на волю случая, то вместо увеличения номинала кубика мы применяем увеличение количества кубиков. Например профессиональный сапер при задаче на подрыв будет бросать уже не d10, а 2d4 (поскольку это задача с большим влиянием подготовки и навыка, а не удачи и случая). Общее правило - при такой переоценке возможности итоговое математическое ожидание броска не должно сильно отличаться от начального.

- **Магия.** Очевидно, что возможность “магия” вообще - слишком общо, а расписывать каждую отдельную возможность как заклинание - занятие много раз проделанное и приводящее к гримуарам в руках игроков. Логичным выглядит подход, в котором мы описываем мага тем, чем он отличается от других магов. Таким образом, продуктивной кажется идея описания магии через стили и школы, с описанием на карте присущих данному направлению ограничений. Примеры (все понятнее с примерами):

- Повелитель растений. Обладает возможностью ускорять рост растений (за несколько секунд вырастить из семечка куст, или сделать из побега вековое дерево), направлять растения (опутать врага ветвями и кустами или сплести из имеющейся растительности укрытие, а то и жилище) и тому подобное. Зависит (модифицируется бросок) от собственно наличия в зоне доступа чего-либо растительного и наличия там земли, воды и света (растить деревья в космическом вакууме в тени Луны трудно, даже если ты принёс туда ящик семян). Примеры

- бросков: 2d6 при отрыве от погони в лесу (в формате “пусть лес за нами становится непроходимым), d6 при боевом столкновении на природе в средней полосе (моделирует корни и траву, мешающие противнику действовать).
- Управление огнем. Тот, кто зажигает, сжигает и вообще жжёт. Очевидная в основном боевая (и в целом разрушительная направленность). Хорошо чувствует себя в окружении горючих материалов, плохо чувствует себя в местах повышенной влажности (модифицируется бросок). Примеры бросков: 2d8 при задаче формата “устроить пожар в осаждаемой деревянной крепости в степи”, d10 в боевой сцене при стандартных условиях, d4 при задаче на поджигание шляпы вражеского командующего в ливень.
  - Маг-целитель. Это маг, который часто занимается исправлением действий других магов. В бою напрямую бесполезен.

Потенциально возможны и маленькие магические возможности (некоторый аналог свитка или подобного артефакта). Ограничения сеттингового характера скорее всего задаются на старте, исходя из жанровых канонов и возможно сюжетных ценностей (мы на старте говорим, что Магия Света(Пламя Анора) нашего Гэндальфа умеет изгонять Тьму, или что Управление Огнем нашего Роя Мустанга работает как выделение из обычно не очень горючих материалов хорошо сгораемого топлива). Я не вижу, как здесь можно выработать общее правило.

- **Артефакты.** Иногда артефакты восходят в ранг СЦ, но сейчас мы говорим о не так активно влияющих артефактах. Артефакты бывают очень разные, в меру испорченности фантазии их создателей, так что важно для нас то, что это сущности уникальные. Примеры артефактов:
  - Жало господ Бэггинсов. Заодно это пример “малой” возможности, которая не отчуждается, но оказывает сюжетное влияние один раз за историю (В Хоббите Бильбо с помощью жала отмахивается от пауков, в LotR Фродо и Сэм с помощью жала отмахиваются опять-таки от паучицы.) В обычном конфликте d8, против пауков d20.
  - Фиал Галадриэли (звездная склянка). Характерный пример одноразового по своей сути артефакта. 2d12 на “Освещение пути во мраке и изгнание тьмы”
  - Эскалибур (в комплекте с ножнами). Характерный пример артефакта как Фокуса персонажа (хотя в некоторых историях он переходит в ранг сюжетной ценности). 2d6 в схватке на мечах, d8 в задачах лидерского класса.
- **Судьба (пророчество, наследие, предназначение).** Возможность целиком зависящая от текста пророчества или смысла предназначения. Один рожден с судьбой наследника Исилдура и сделал это своим фокусом, а другому предсказано, что ни один муж не одолеет его, отчего он видимо расслабился и не уделял должного внимания защите. Оценка кубов этой возможности на совести мастера, но часто это одинокий и непредсказуемый d20.
- **Репутация.** Репутация может быть любой - от славы благородного воителя до репутации бессердечного убийцы. Точные методы её использования остаются на откуп играющим. Примеры - в задаче на запугивание репутация “Бессердечный убийца” дает d12.
- **Статус.** Статус во многом схож с репутацией, но все-таки выражается в среднем в более осязаемых вещах. Т.е. Не Знающий Страх (при условии, что это не внутреннее свойство), а Наследник Престола - уже статус.
  - Отдельным, но важным подвидом Статуса следует считать такое явление, как Воинское Звание. Пример - при задаче “поднять в атаку прижатый в окопе взвод”

внезапно попавший в тот же окоп Генерал сможет бросить 2d10.

- **Corruption/Влияние Тьмы.** Категория злодейских возможностей по поражению его противников в душу и мозг. Включает в себя запугивание, соблазны, уничтожение решимости и боевого духа, и иногда даже физические изменения. Основное свойство - это штука, с эффектами и последствиями которой можно и нужно бороться.
- **Влияние.** Вам здесь по крупному должны или от вас зависит судьба их начинаний, вы знаете, где они живут или держите их детей в своем подzemелье - не важно как вы к этому пришли, но эти люди склонны делать то, что вы им скажете. Влияние не бывает абстрактным, оно всегда связано с конкретными сферами и людьми.
- **Расовая принадлежность и расовые возможности.** Нечто среднее между наследием, физическими свойствами, идеалами, статусом и репутацией. Оркскость или Эльфийскость могут проявляться в разном. Важное замечание - если расовая принадлежность возводится в ранг Фокуса, то это фокус, который довольно трудно утратить, а следовательно и поставить.
- **Союзники.** От знакомого специалиста по подделке документов до Армии Рохана в Шесть Тысяч Копий - все субъекты, готовые помочь персонажам, могут быть истракованы как Союзники. Разной степени полезности и требовательности.
  - Важная категория Союзников - Подчиненные. Более характерна для военной драмы, но встречается и в других историях.
  - Другая (практически характерная только для историй про войну) категория проявления Союзников - это Поддержка. Бывает не только артиллерийской, но производится всегда при соблюдении некоторых условий (как минимум по Месту и Времени).
- **Техника (военная и не очень).** От простого тарана до боевого звездолёта (см. пункт о масштабе в начале списка). Может быть испорчен или починен, как правило имеет условия для использования и так далее. Строго говоря, быть именно техникой сущности, отображаемой данной возможностью, быть не обязательно - боевой слон вполне попадает в эту категорию.
  - Важной отдельной категорией Техники является Транспорт. Очевидно лидирующее влияние Транспорта как Возможности в сцене Погони или другой сцене, связанной с активным перемещением. При погоне на транспорте характеристики транспорта исчисляются относительно, на основе разницы в скоростных и прочих качествах.
  - Другая характерная категория - это Decisieve Weapon. Оружие, обеспечивающее преимуществом, превосходящее оружие. см. все тот же пункт о масштабе. Для истории о Вьетнамско Войне в категорию DW-Возможностей можно отнести, например, миномёт. Пресловутый миномет даст d20 в драке с примерно аналогичными противниками.
  - Близкая к технике категория сущностей - боевые приспособления класса "динамитная шашка" (и прочие, так сказать, нестандартные боеприпасы или уникальное снабжение). Как правило одноразовые. Конкретно динамитная шашка даст нам d20 при задаче на подрыв моста и d6 (а то и d4, в зависимости от плотности населения) в драке.
- **Ключевая Информация.** От разведданных о времени вражеской атаки до знания Истинного Имени враждебного демона, КИ может быть выражена в разных формах. Суть одна и та же - это информация, которая может оказаться очень важной. Характерные категории КИ:
  - Разведданные. Ключевая информация в жанре военной разведки
  - Тайные знания. Ключевая информация в жанре фэнтези

- Древние знания. Ключевая информация в жанре пост-апокалипсис
  - Опыт столкновения. Смертекогт перед прыжком приседает на левое колено и бьет хвостом. У Алайского Десантника как правило есть топорик, два ножа и пистолет в тайной кобуре. Слуги Хельма Бдительного мало пьют. Опытные персонажи могут знать о таких мелочах. Они может и не спасут от когтя, пули или копья, но могут оказать на процесс взаимодействия серьезное влияние. Вижу как +d6 в бросок.
- **Профессия.** Врач. Электрик. Учитель - любой набор полезных в мирной жизни знаний и умений.
  - **Физические отличия** Выдающиеся физические черты, полезные мутации и тому подобное. Примеры: черта “Бегун” даст d10 в погоне, ведущейся ногами, а “красотка” - может успешно отвлекать или убеждать.
  - **Верность.** Верность, конечно, всегда чему-то, но с определенной точки зрения нет разницы между верностью идее или верностью товарищу. Пример: при допросе пленного офицера Вермахта наличие у него возможности “верность Рейху” даст ему d10 в броске социального конфликта.
  - **Читает в сердцах.** Это не телепатия, скорее редкая в наши дни внимательность. дающая найти к каждому свой ключ.
  - **Сладкоречивый.** Профессиональный льстец и оратор. Когда он говорит, люди слушают его против воли и верят с большей охотой.
  - **Афёра.** Как правило полезна для честного обогащения, но может быть использована и для дворцовой интриги.
  - **Связи.** Не путай с союзниками - эти люди не будут драться за тебя. Они даже могут сдать тебя Злодею. Но они же помогут тебе попасть в город после закрытия ворот, достанут редкие штуки, проведут в библиотеку и даже могут вытащить из тюрьмы. Как Фокус Связи редко будут давать больше d8, потому что другие не победят Врага за тебя.
  - **Долг.** Один человек должен тебе жизнь или что-то около того. Один раз за игру этот долг может быть потребован и будет выплачен сполна, обратившись любой возможностью, если только ты сможешь связаться с должником и это в его силах. Долг не может быть Фокусом.
  - **Боевые навыки.** Мы не моделируем “среднюю боевую подготовку” - считается, что в например истории про войну все солдаты противодействующих армий умеют применять свое табельное оружие и взаимодействовать на каком-то среднем уровне. Боевые навыки - это именно выдающееся владение каким-то аспектом боя, который нужно указать (и для которого будут иметь место условия, которыми противник может воспользоваться). Например:
    - Возможность “снайпер” при наличии снайперской позиции и снайперской винтовки даст d12 в сцене драки (и будет бесполезна в драке, если наш снайпер идет в штыковую).
    - Возможность “Мастер Меча и Щита, оборонительный стиль” даст 3d6 в рукопашной драке на ровной земле, пока наш мастер имеет меч, щит, привычные доспехи и сохраняет более-менее удобную позицию (3d6 здесь - показатель того, что оборонительный стиль менее подвержен воле случая). При этом выход из строя щита или смена позиции с переходом в наступление сведет возможность к 2d6.
    - Возможность “Северный Берсеркер” даст d20 в предполагаемой рукопашной драке на ровной земле, пока наш берсеркер сохраняет возможность перемещаться куда ему заблагорассудится (и вооружен обычным оружием). А в задаче на защиту

короля в драке наш берсеркер уже не так полезен, и его бросок сведется к d8 (а если противник сможет отвлечь нашего яростного воина, то возможно и вовсе лишит его преимущество полезности).

- Возможность “Мастер-Ниндзя” даст в рукопашной драке в лесу 2d8 (и то, пока не кончатся его хитрые ниндзяприспособления), а в поединке “на утоптанной земле” может свестись к d6.