

## Ролевой Морской бой

**Описание.** Игра рассчитана на 3-5 игроков + мастер. Игроки и мастер рисуют карту 10x10 клеток и расставляют на ней корабли по классическим правилам игры Морской Бой. Также игроки создают своих персонажей, которые в сумме составляют команду. Игра делится на раунды. Каждый раунд игроки выбирают клетку на поле и исследуют ее. Мастер кратко описывает предлагаемые обстоятельства. Игроки должны решить, как они повлияют на ситуацию, и в зависимости от выбранного им метода и характеристик их персонажей, бросают кубики против броска мастера и сравнивают результаты. В итоге либо игроки, либо мастер получают информацию о расположении вражеских кораблей поблизости. Когда все корабли одной из сторон будут повержены, игра закончится.

**Сеттинг.** В магическом мире разразилась война между небесами и глубокими водами. Два народа вынуждены бороться за свое выживание. Небесный и подводный флот расставляют свои корабли в регионе Великого Квадратного Моря. Подводные корабли скрываются под непроглядной толщей вод, а корабли на небе прячутся за густыми облаками. Каждое утро, на рассвете, солнце встает и озаряет водную гладь, мощная энергетическая волна наполняет пространство, и боевое оружие воюющих сторон фокусирует ее, направляя в сторону противника луч разрушительной силы. Небесный флот спустил на воду корабль-разведчик, задача которого – исследовать море и разузнать местоположение вражеских кораблей.

**Создание персонажей.** Каждый игрок создает своего персонажа-разведчика, распределяя 3 балла между Силой, Интеллектом и Харизмой. Чем выше балл в характеристике, тем больше кубов игрок может использовать для ее проверки, и тем выше шанс успеха. Можно иметь по одному баллу в каждой характеристике, или вложить все три только в одну из них – решает игрок.

### Процесс игры.

Игра разделена на раунды. Крайне рекомендуется, чтобы раунд занимал не более 5 минут игры. Для отслеживания времени можно использовать песочные часы. В результате каждого раунда игроки и мастер совершают выстрелы по кораблям друг друга и затем начинается новый раунд, пока корабли игроков или мастера не будут уничтожены.

1. Когда наступает утро, небо и глубины производят свои выстрелы. Игроки и мастер последовательно совершают первые выстрелы друг по другу.
2. Игроки вольны выбрать любую точку на карте для первой высадки.
3. Мастер кратко описывает локацию, а также персонажей, с которыми столкнулись игроки, и чего они хотят. Ниже даны списки локаций, персонажей и событий, благодаря которым мастер может генерировать содержимое локаций как до игры, так и во время нее.
4. Игроки выбирают, какую характеристику они будут использовать, чтобы решить проблему. В зависимости от их выбора, они бросают столько кубиков (кб), сколько баллов у их персонажей суммарно есть в этой характеристике. Также Мастер

может вносить изменения в это количество, ориентируясь на бонусы и штрафы локации, его персонажей, отыгрыш игроков или прочие условия. Также Мастер бросает определенное количество к6, определяя сложность. Если суммарный бросок игроков выше броска Мастера, то игроки добились успеха и получают информацию о расположении вражеских кораблей или прочие бонусы. Если бросок игроков ниже броска Мастера, то игроки теряют часть информации или получают штрафы. Результат проверки определяет Мастер в зависимости от разницы значений бросков. Если результаты равны, это означает ничью, и каждая из сторон остается ни с чем.

5. Затем персонажи игроков называют координаты, где, по их мнению, находятся вражеские корабли. Наступает игровое утро, лучи солнца озаряют море, и небесный флот стреляет в указанное место. Мастер объявляет результат, затем совершает свой выстрел.
6. Игроки могут переместиться от своей нынешней позиции на три клетки в любую сторону. Когда они определяются, переходите к п.3.

### Как определить сложность встречи?

Мастер должен бросить столько кубиков, сколько игроков ему противостоит, а затем применить все бонусы и штрафы от локации, ее жителей и события. Мастер сам определяет, какие бонусы к каким характеристикам дают определенные локации и персонажи в них. Событие определяет, проверка какой характеристики ожидается от игроков.

### Таблицы для Мастера

к10	Локация	к10	Персонажи	к10	Событие
1	Разбитый корабль	1	Жители моря	1	Нападают
2	Остров	2	Монстры глубин	2	Хотят поболтать
3	Коралловый риф	3	Говорящие чайки	3	Устраивают соревнование
4	Осколки небесного города	4	Беженцы небесного мира	4	Решают задачу
5	Город на воде	5	Беженцы подводного мира	5	Прячутся
6	Проплывающая лодка	6	Русалки	6	Болеют
7	Льдины	7	Гигантские водомерки	7	Торгуют
8	Маяк на скале	8	Водные элементарии	8	Воюют между собой
9	Сундук в воде	9	Духи умерших	9	Строят
10	Башня-верфь	10	Божественные силы	10	Вызывают на танцевальную дуэль

## **Награда:**

Результат Игроков больше чем результат Мастера

На 1: игроки узнают, есть ли вражеские корабли в этой или соседних клетках

На 2: игроки узнают точное положение одного вражеского корабля в этой или соседних клетках

На 3: то же, плюс игроки получают бонус к характеристике, которую проверяли

Результат Мастера больше чем результат Игроков

На 1: мастер узнает, есть ли корабли игроков в этой или соседних клетках

На 2: мастер узнает точное положение одного корабля игроков в этой или соседних клетках

На 3: то же, плюс игроки получают штраф к характеристике, которую проверяли

