

1я редакция

С.В.У.Д.



Алексеев Дмитрий Алексеевич а.к.а.

Djingle

24.08.2009

Предисловие

Перед тем как вы начнете вникать в систему, хотелось бы предостеречь игроков и мастеров о нескольких нюансах. В первую очередь стоит отметить тот факт, что бросанию многогранных кубиков здесь уделяется куда меньше внимания, чем ролевой составляющей. Во-вторых, от мастера потребуется наличие хорошо развитого воображения. В-третьих, система сама собой не приносит практически никаких новшеств, она лишь объединяет многие интересные идеи других гораздо более популярных механик. И если после прочтения краткого предисловия вы все еще хотите ознакомиться с системой, то дерзайте!

Оглавление

Предисловие.....	2
Часть I. Основы.....	4
Часть II. Атрибуты, Умения и Слабости.....	6
Атрибуты	6
Описание Атрибутов.....	7
Навыки.....	8
Слабости.....	9
Часть III. Создание Персонажа.....	10
Часть IV. Развитие персонажа.....	13
Часть V. Особенности Системы.....	14
Очки Героя.....	14
Бой.....	14
Примечания.....	15



Часть I. Основы.

Кости

Как и в других системах для разрешения конфликтов игры вам потребуются кости. В СВУД используются 10-гранные кубики. В зависимости от того насколько хорошо персонаж владеет тем или иным умением вам может понадобиться большее количество кубиков. Хотя вы всегда можете обойтись и одним десятигранным кубиком.

Параметры

Ваш персонаж обладает весьма внушительным количеством параметров, начиная от основных атрибутов, заканчивая его недостатками. Все они подробно описаны чуть ниже. Для расчета параметров используются обычные численные обозначения, называемые пунктами. Например, у персонажа может быть Атрибут Сознание с 23 пунктами и Умение Чтение мыслей с 12 пунктами.

За каждые 5 пунктов в любом параметре вашего персонажа вы сможете кинуть 1 кубик. Также любой персонаж с параметром больше либо равным 0 имеет одну дополнительную «кость удачи». Таким образом, персонаж обладающий Атрибутом Сознание со значением 23 сможет бросить 4 кубика за свой Атрибут и еще один в качестве бонуса, всего 5.

Кубики

После того как вы кинули кубики необходимо понять что же случилось. Для этого вам придется сложить все цифры на кубиках. Однако, если вы выкинули следующие числа:

1 – означает авто-провал любого предпринятого действия; умножение на 0;
2 – означает неудачу и делит ваш окончательный результат пополам;

10 – являет собой авто-успех. Автоматически сокращается с 1 или 2;

Даже, несмотря на то, что вы выкинули 2, и сумма вашего броска была разделена пополам, персонажу все равно может удастся заявленное действие. Произведя окончательный расчет, необходимо поинтересоваться у Мастера удалось ли персонажу сделать то, что он хотел. Игрок вправе кидать не все кости, а лишь их часть, но всегда обязан кинуть хотя бы одну «кость удачи». В противном случае его действие может считаться проваленным.

Модификаторы

Различные условия могут либо помочь персонажам в выполнении задачи, либо наоборот усложнить ее. Влияют ли те или иные обстоятельства на бросок, а также, насколько сильно они влияют, всегда решает мастер. Отдельно хочется отметить, что модификаторы могут влиять как на сумму броска, так и на количество кидаемых костей. Однако, пока параметр игрока больше или равен нулю он всегда имеет право кидать одну «кость удачи».

Броски кубиков

Броски бывают двух видов - соревновательные и не соревновательные.

Первые чаще всего используются при столкновении двух живых объектов, например во время боя. Соревновательные броски проводятся по следующим правилам:

- 1) Обе стороны считают количество кубиков, которое они могут кинуть. Бросив кубики, участники конфликта считают авто-успехи и авто-провалы. Конфликт разрешается в пользу персонажа, имеющего наибольшее количество авто-успехов или наименьшее количество авто-провалов.
- 2) Если персонажи набрали равное

количество авто-успехов, то подсчитывается общая сумма на всех кубиках. Побеждает персонаж с наибольшей суммой.

3) Если же и суммы значений кубиков одинаковые, то побеждает человек, кидавший наименьшее количество кубиков и имеющий наименьший используемый в конфликте Атрибут или Навык.

Не соревновательные броски используют при разрешении конфликта между живым и неживым объектами. Используют следующие правила:

- 1) Мастер назначает (не объявляя) некую сложность на заявленное игроком действие.
- 2) Игрок считает количество кубиков, которое может кинуть. Бросив кубики, игрок считает

авто-успехи и авто-провалы. Конфликт разрешается в пользу игрока, если у него есть хотя бы 1 авто-успех (если 1 авто-успеха достаточно) и не в пользу игрока, если у него есть хотя бы 1 авто-провал.

3) Если же игрок не имеет ни авто-успехов ни авто-провалов, то ему придется подсчитать сумму на всех кубиках и сообщить ее Мастеру. После чего Мастер, сравнив сумму с ранее назначенной сложностью, объявит победителя конфликта. При равенстве сложности и суммы броска в решение выносится в пользу игрока.

Таблица сложности не соревновательных бросков для обычного человека:

Число	Сложность	Пример
0	Повседневно	Почистить зубы, одеться и тп
До 5	Очень легко	Подтянуться, забраться на дерево и тп
До 10	Легко	Перепрыгнуть 3х метровую пропасть с разбега и тп
До 15	Средне	Вписаться в крутой поворот на скорости 50 км/ч и тп
До 20	Сложно	Вспомнить отрывок из книги, которую читал один раз и давно и тп
До 30	Очень сложно	Найти на улице кошелек с 500 долларами и тп.
До 1 авто-успеха	Эпично	Выжить после падения с 10 этажа и тп
До 2 авто-успехов	Нереально	Собрать атомную бомбу в подвале своего дома и тп.
До 3 авто-успехов	Невозможно	Увернуться от пули, пущенной в упор и тп.
От 3 авто-успехов	Невообразимо	Подпрыгнув на Земле, переместить на Марс и тп.

Часть II. Атрибуты, Умения и Слабости.

Атрибуты

Каждая вещь в мире обладает определенным набором свойств. Все основные параметры любой вещи описываются при помощи Атрибутов, распределенными в три основных категории: Физические, Ментальные и Психические. Каждая из этих групп содержит по одному Атрибуту: Телосложение, Интеллект и Предчувствие соответственно. Кроме того, есть 2 атрибута относящиеся сразу к двум группам: Реакция – Физический и Ментальный Атрибут, а также Контроль – Ментальный и Психический Атрибут.

Значение Атрибута обычного человека лежит в диапазоне от 0 до 15. Конечно же, значение Атрибута может быть куда больше 15, однако это будет уже за границей человеческих возможностей. Как только Атрибут персонажа достигает значения 25, запишите римскую цифру I в поле Атрибута. Теперь персонаж кидает лишь 1 «кубик удачи» и в дополнение к этому получает 1 авто-успех на все действия, полностью связанные с этим Атрибутом. За каждые следующие 25 пунктов персонаж получает еще 1 авто-успех.

Например, Супермен с Реакцией 56 имеет 2 авто-успеха, а также сможет кидать 2 кубика.

Любое действие вашего персонажа должно

Пункты Атрибута	Способности
1	Ужасные. Новорожденный
2-5	Плохие. Ребенок
6-10	Средние. Взрослый человек
11-14	Хорошие. Одаренный человек, развивший талант.
15	Пик способностей человека (редкость)
25	Человек-паук
50	Супермен
100	Невообразимо

быть полностью или частично связано как минимум с одним из 5 Атрибутов. Например, если персонаж пытается вспомнить некую важную деталь, то он использует свой Интеллект. Для того чтобы не убежать в панике от страшного монстра персонажу придется задействовать Контроль. А чтобы не умереть от сильного яда персонаж будет использовать Телосложение.

В дополнение к этому Атрибуты являют собой физическое, ментальное и психологическое здоровье персонажа. Попадание пули в тело, сильный испуг или перелом конечности – все это, и многое другое влияет на Атрибуты. Когда персонажу наносят урон, Мастер объявляет, какие Атрибуты и насколько были повреждены. Игрок, персонаж которого только что был ранен, вычитает полученный урон из нынешнего значения его Атрибута, после чего записывает получившийся результат в колонку Текущее. Стоит отметить, что после того как значение Атрибута уменьшилось, количество кубиков, которое может кидать игрок также может уменьшиться. Как только Текущее значение одного из Атрибутов совпадет с Максимальным, персонаж теряет сознание. Если же значение Атрибута достигает отрицательного значения максимума, то персонаж считается мертвым. *Например: Контроль стрельца Федора равняется 12. Попав в три-девятое царство Федор встречает Страшное Чудище. Чтобы Федор не поддавался панике, игрок должен бросить кубики. Бросив все 3 кубика и выкинув 6, 4 и 4 игрок сообщает сумму своего броска Мастеру, после чего последний объявляет результат: Федор получает 3 урона в Атрибут Контроля, а также штраф 2 на все действия в следующем раунде. Теперь Контроль Федора равен 9 и поэтому игрок сможет*

Кидать только 2 кубика.

Описание Атрибутов

Телосложение

Физическая сила. Здоровье. Устойчивость. Телосложение – физический Атрибут, показывающий насколько силен и вынослив ваш персонаж. Персонаж может быть заморышем и слабаком, или же обладать внушительной мускулатурой и идеальным телом. Телосложение необходимо борцам, солдатам, людям, чей род деятельности связан с физическим трудом и тп.

Реакция

Скорость. Умение быстро оценивать ситуацию и подмечать детали. Реакция – одновременно физический и ментальный Атрибут, отвечающий за быстроту и сообразительность персонажа. Способность заметить, что человек скрывает под плащом оружие, или в разгар битвы увидеть, что главнокомандующий армии противника остался без охраны, или попытаться увернуться от обжигающего пламени дракона – все эти действия требуют проверки вашей Реакции. Реакция важна для воришек, атлетов, стрелков и тп.

Интеллект

Сила вашего сознания. Способность запоминать информацию. Обучаемость. Интеллект – ментальный Атрибут, попросту

отвечающий за ум вашего персонажа. Вспоминая строчку из книги, или пытаясь найти выход из сложной ситуации, персонаж использует свой Интеллект. Имеет ли персонаж высшее образование, или же просто будет начитанным, или умным от природы – решать уже вам. Интеллект важен для лидеров, детективов, волшебников и тп.

Контроль

Сосредоточенность. Сдержанность. Обаяние. Контроль – ментальный и психический Атрибут. Чтобы не поддаваться панике, скрыть свой гнев, суметь убить близкого, вашему персонажу необходимо пройти проверку Контроля. Кроме этого Контроль позволяет противостоять гипнозу и ряду других ментальных атак. Атрибут очень важен юристам, лидерам, охотникам за потусторонними силами и тп.

Чувства

Интуиция. Чувствительность. Удача. Чувства – способность, помогающая выживать в жестоком мире. Если ваш персонаж любит играть в азартные игры, выступать на сцене, или же часто использует 5 основных чувств, то вам стоит купить больше пунктов этого Атрибута. Чувства очень важны артистам, ищейкам, псионам и тп.

Навыки

Если Атрибуты в первую очередь призваны измерять врожденные таланты персонажей, то Навыки характеризуют умения, приобретенные ими в течение жизни. Даже имея очень высокий параметр Интеллекта, ваш персонаж вряд ли будет знать древнее сказание, копию которого можно найти лишь в одной библиотеке. Имея большое количество пунктов в Атрибуте Чувства персонаж, тем не менее, не сможет предсказывать будущее. Что уж говорить о власти над временем и атомарной структурой объектов. Для всего этого и много другого персонажу нужны Навыки. В отличие от Атрибутов, они не имеют четкого списка. Игрок волен выдумывать все умения своего персонажа сам. При создании персонажа и наделении его Навыками в первую очередь необходимо чтобы и игрок, и Мастер понимали, как работает, и какую функцию выполняет то, или иное умение. Помните, что Мастер всегда вправе запретить вам брать Навык, по причине того, что человек, запускающий огненные шары в нашем мире, или разгуливающий с автоматом по улицам волшебного королевства, не всегда уместен.

Создание Навыков

При создании нового Навыка для своего персонажа воспользуйтесь следующей последовательностью:

- Попробуйте сформулировать основную идею, понять, что будет делать ваш Навык, а также придумать ему название, желательно в 1 слово. Как только вы решите, запишите название в одну из строчек.
- Теперь, включите логику, и попробуйте понять какой или даже какие Атрибуты может использовать ваш персонаж для замены этого

Навыка. Запишите первые буквы Атрибутов в поле, находящееся правее названия Навыка. Оно называется «полем зависимости». Иногда бывает, что умение не получается связать ни с одним из 5 Атрибутов, тогда «поле зависимости» можно оставить пустым.

- После чего подумайте над тем, на какие Атрибуты данный навык может влиять. Запишите первые буквы Атрибутов в поле, находящееся правее «поля зависимости», оно называется «полем влияния». Иногда бывает, что Навык не влияет ни на один из 5 Атрибутов, тогда «поле влияния» можно оставить пустым.
- Сложите количество Атрибутов в «поле зависимости» и «поле влияния». Чем от большего числа Атрибутов зависит ваш Навык, тем дороже оно будет стоить при создании персонажа.

Пример:

Вася хочет, чтобы его персонаж мог управлять временем. Назвав Навык Часовщик, Вася должен попытаться понять какие из Атрибутов могут быть связаны с этим навыком. Решив, что время влияет на здоровье людей и их скорость, он вписывает в «поле зависимости» буквы Т (Телосложение) и Р (Реакция). Кроме того управление чем либо потребует использования навыка Контроля, поэтому Вася вписывает в «поле зависимости» букву К. Посоветовавшись с Мастером игрок также дописывает букву И (Интеллект), потому как персонажу необходимо знать «что такое время и с чем его едят». Наконец, заполнив «поле зависимости» Вася приступает к «полю влияния». Вместе с Мастером

они решают, что в «поле влияния» надо внести буквы Т, Р, К, И. Таким образом Умение Часовщик зависит от 8 Атрибутов и будет стоить 128 Очков Героя за 1 пункт.

Использование Умений

Когда ваш персонаж совершает, то или иное действие, требующее броска кубиков, вам чаще всего придется выбрать либо значение Навыка, либо Атрибута из «поля зависимости», имеющего наименьшее количество пунктов, разделенного пополам (округление в меньшую сторону). Например, для того чтобы персонажу описанному чуть выше воспользоваться Навыком Часовщик игрок должен выбрать либо число очков в этом навыке (1), либо наименьшее число очков в Атрибутах:

Телосложение(12), Реакция(13), Интеллект(14), Контроль(11), разделив его пополам с округлением в меньшую сторону (11/2=5). После чего игрок вправе выбрать лучшее из двух значений (1 или 5) и кинуть соответствующее количество кубиков.

Описанный выше фокус частенько помогает поначалу не тратить Очки Героя на слишком сильные умения, однако и тут есть свои минусы. Если во время применения Навыка вас постигнет неудача (персонажу не удастся заявленное действие), то конечный эффект может быть весьма разрушительный.

Во время покупки и дальнейшего улучшения умений важно также помнить, что Навык никогда не может иметь больше пунктов, чем имеет наименьший Атрибут из «поля зависимости». Кроме того значения схожих Навыков в некоторых случаях могут складываться, однако их сумма не может быть больше наименьшего Атрибута из «поля зависимости».

Например, если у персонажа есть Навыки Стрельба и Автоматчик, зависящие от Реакции, и Реакции с Телосложением соответственно. То при стрельбе из автомата он вполне может сложить значения этих двух навыков. Сумма не должна превышать значение наименьшего Атрибута из Реакции и Телосложения.

Также как и у Атрибутов каждые 25 пунктов в Навыке дают 1 авто-успех при использовании этого навыка.

Слабости

Практически у каждого из нас есть свои недостатки, и ваши персонажи – не исключение: боязнь насекомых, смертельная уязвимость к криптониту, безудержная мания величия, комплекс неполноценности и т.д. Это лишь краткий список возможных недостатков вашего персонажа. Как и Умения, Слабости необходимо «создавать». Более подробно о Слабостях и их пользе можно почитать в следующей части.

персонажа Слабостями, и тем самым немного увеличить количество Очков Героя, доступных для создания персонажа. Однако, при создании персонажа вам стоит учесть, что игрок не может вписать больше 5 слабостей.

Количество Очков, получаемое персонажем за тот или иной недостаток, определяется Мастером.

5) Последнее, что вам осталось сделать, это посчитать все Очки Героя, которые у вас остались и решить, хотите ли вы оставить их, для того, чтобы использовать их в течение игры, или же вы хотите приобрести на них некие блага цивилизации. И помните, что цены на эти самые блага устанавливает Мастер.

6) Наконец-то, ваш персонаж готов! Но не торопитесь радоваться тому, что вам удалось создать ПОВЕЛИТЕЛЯ МИРА. Передайте свой лист Мастеру, он может вписать в ваш лист несколько Слабостей, общее количество которых не должно превышать количество Умений вашего персонажа. При этом, в отличие от недостатков, которые вы сами приобрели для персонажа, вы не получите дополнительных Очков Героя за недостатки вписанные в ваш лист Мастером. Помните, что общее число Слабостей не должно превышать 10.

Пример создания персонажа

С предложением Мастера поиграть по новой системе в игру, происходящую в недалеком будущем, где корпорации фактически правят миром, игроки радостно согласились (всегда бы так). Леша, недолго думая, решил, что в таком мире будет достаточно много заказных убийств, потому решил сыграть за наемного убийцу по имени Старк.

Получив 100 Очков Героя, Леша начинает распределять Атрибуты. Он решает, что Старк – бывший солдат, служивший в армии

снайпером, однако отправленный в запас после того, как потерял правую руку. Поэтому Атрибуты Старка распределяются так: Телосложение 10, Реакция 11, Интеллект 8, Контроль 10, Чувства 10. В итоге Леша тратит на Атрибуты $10+11*2+8+10*2+10=70$ Очков Героя, оставляя 30 на Умения и вещи.

После потери руки Старк начал сильно пить, и так бы и спился, если бы рядом с одним из баров его, расстреливающего из пистолета банки, стоящие в 30 метрах, не заметил один из высокопоставленных служащих корпорации ВайсТек. Так, в обмен на полностью рабочий био-механический протез руки Старк поступил на работу в ВайсТек. Он имеет не очень высокую должность, работая с бумагами, и часто уезжает в командировки...

Леша решает, что у Старка могут быть следующие Навыки: Снайпер, Военный, Клерк и Контакты в ВайсТек. Леша решает, что умение Снайпер дает персонажу способность в обращении со снайперскими винтовками, а также небывалую выдержку, поэтому будет зависеть от Атрибутов Контроль и Реакция, а влиять на Телосложение. Каждый пункт Навыка Снайпер обойдется Старку в 4 Очка Героя. Как профессиональный военный Старк имеет неплохую боевую и тактическую подготовку. Навык Военный будет зависеть от Телосложения, Реакции и Интеллекта, а Влиять будет на Телосложение, т.е. за каждый пункт придется заплатить 8 Очков Героя. Умение Клерк дает Старку базовые знания о работе в корпорации и зависит от Интеллекта, ни на что не влияя; 1 ОГ за пункт. Контакты в ВайсТек – это не только те знакомства, которые уже есть у персонажа, но и его способность заводить новые. Зависит от Интеллекта и Чувств и влияет на Чувства. 4 ОГ за пункт.

Леша решает распределить пункты в Навыках так: Снайпер 8, Солдат 5, Клерк 5, Контакты в

ВайсТек 5. Соответственно на все Умения надо потратить 32+40+5+20=97 ОГ. Из-за того, что у персонажа оставалось всего 30 ОГ 60 придется набрать при помощи Слабостей.

Леша решает, что у после боя, в котором персонаж потерял руку у Старка появилось расстройство психики. Назвав эту Слабость

обратной стороне Листа персонажа, а Мастер делает заметку у себя, после чего сообщает, что эта Слабость дает 30 ОГ (все-таки стрелять во время игры будут много и часто). В этот момент Мастер вспоминает, что у Старка еще и рука био-механическая, поэтому за нее придется отдать 15 ОГ (все-

таки вещь редкая и дорогая).

Однако, Леша был готов к этому и объявляет, что рука была «продана» Старку в счет будущей службы и поэтому получается, что он еще и должен корпорации, что фактически является Слабостью. Поразмыслив немного, Мастер соглашается и выдает за эту Слабость 10 ОГ. В конце концов, Леша решает, что у Старка все еще сохранилось сильное пристрастие к алкоголю (еще 10 ОГ), а также он ведет двойную игру, снабжая информацией корпорацию-конкурента (25 ОГ).

После подсчета бонусов за Слабости получается, что у Старка остается 15 не потраченных Очков Героя, 10 из которых Леша оставляет на всякий случай, а 5 тратит на небольшую съемную квартиру, машину и снайперскую винтовку.

Военный Синдром игрок объясняет Мастеру, что при звуках перестрелки Старк может потерять контроль над собой. Т.е. игромеханически если Старк слышит звуки выстрелов (или одного выстрела), то он должен пройти проверку контроля со сложностью 5, выкинув меньше, игрок перестает управлять своим персонажем. Леша записывает эту информацию на

Наконец Леша передает лист персонажа Мастеру, который может внести в него еще 4 Слабости. Мастер решает, что 2х будет более чем достаточно: Клаустрофобия (легкая) и Семья, которой Старк очень дорожит.

Теперь Старк готов вступить в игру!

Лист Персонажа

Игрок Леша Пол М Возраст 28
 Персонаж Старк Рост 1.78 Цвет волос Блондин
 Раса человек (белый) Вес 76 Цвет глаз серые

Атрибуты

Телосложение	10	
Реакция	11	
Интеллект	8	
Контроль	10	
Чувства	10	

Очки Героя

10

Опыт

Навыки

зависит влияет

<u>Снайпер</u>	<u>К.Р</u>	<u>Т</u>	<u>8</u>
<u>Военный</u>	<u>Т.Р.И</u>	<u>Т</u>	<u>5</u>
<u>Клерк</u>	<u>И</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
<u>Контакты ВайсТек</u>	<u>И.Ч</u>	<u>Ч</u>	<u>5</u>

Слабости

Военный Синдром
Долг Корпорации
Алкоголь (сильное)
Двойная игра.
Клаустрофобия (легкая)
Семейные Чужбы.

Вещи и прочее

Машина, Квартира.
Био-механич. рука
снайп винтовка.

©Алексеев Дмитрий Алексеевич, 2009. СВУД лист персонажа.

Часть IV. Развитие персонажа.

Со временем, пройдя ряд испытаний, ваш персонаж, став более опытным, возможно, приобретет новые Навыки и улучшит свои способности. СВУД предлагает вам 3 различных системы поощрения:

Опыт

В конце каждой сессии Мастер выдает игрокам очки опыта и Очки Героя. Разница между ними лишь в том, что за очки опыта нельзя приобрести новые Навыки. При этом количество выдаваемых Очков Героя должно быть несоизмеримо мало по сравнению с очками опыта. Приблизительное соотношение может лежать в диапазоне от 1/10 до 1/50. С полученными очками игрок вправе распоряжаться, как ему вздумается. Цены покупки 1 очка Атрибута или Навыков за очки опыта совпадают с ценами покупки за Очки Героя (подробнее в предыдущей части). Такая система больше подходит для игр в стиле хоррор, мистика, дарк.

Очки Героя

В отличие от предыдущей схемы игроки получают лишь Очки Героя, за которые они могут приобрести и Навыки и Атрибуты. Такая система больше подходит для игр в стиле эпик фэнтези и фан игр.

Авто

В данной схеме игроки получают небольшое количество Очков Героя, которые в первую очередь предназначаются для покупки новых Навыков. Увеличение пунктов Атрибутов и Навыков происходит по средствам автопрокачки. Чем чаще персонаж использует то или иное Умение или Атрибут в течение сессии, тем больший прирост пунктов он получает. Универсальная система.

Помните, что количество получаемых бонусов напрямую зависит от доброты Мастера.

Часть V. Особенности Системы.

Очки Героя

Во время игр ваш персонаж может столкнуться с ситуацией, когда ему будет не достаточно пунктов в Навыке или Атрибуте для выполнения очень важной задачи. Для того, чтобы дать персонажу шанс вы можете использовать Очки Героя. Для того, чтобы это сделать вам надо до броска заявить о том, что вы собираетесь использовать Очки Героя любым из двух способов:

- Сжечь N Очков Героя и добавить к общему результату броска N. Однако N не должно быть больше, чем количество пунктов в используемом Атрибуте или Навыке.
- Сжечь 5 Очков Героя и добавить к броску еще 1 кубик. При таком использовании ОГ количество бонусных кубиков не может превысить количество кубиков бросаемых без затраты ОГ.

Например, описанный выше наемник Старк пытается выстрелить по убегающему человеку, находящемуся в толпе. Мастер сообщает, что, несмотря на то, что Старк находится на 7м этаже офисного здания и у его ружья отличная оптика, это все равно будет сделать достаточно сложно (штраф -3). Игрок решает, что 3 кубиков от использования Навыков Снайпер и Военный ему будет не достаточно. Поэтому он решает потратить 10 Очков Героя, 5 из которых добавят ему еще один, четвертый кубик, а другие 5 дадут бонус +5 к окончательной сумме броска.

Бой

Бой, с точки зрения механики игры, представляет собой ряд последовательных соревновательных бросков, исполняемых всеми сторонами конфликта. В СВУДе, как и во многих других системах, используется пошаговая система ведения боя. Весь бой

делится на раунды, в течение каждого из которых все участники конфликта могут предпринимать некие действия. Один раунд длится около 5 секунд. Перед началом боя все участники конфликта проходят проверку инициативы. Для этого надо бросить 1 кубик, и прибавить к полученному числу наименьшее количество пунктов из Реакции или Контроля. Набравший больше всего очков будет действовать первым, а набравший меньше всего очков будет действовать последним.

В свой ход персонаж может атаковать противника. Для того, чтобы провести атаку персонажу необходимо выбрать соответствующий действию Атрибут или Навык и кинуть кубики. Противник в то же время может выбрать один из соответствующих Атрибутов или Навыков для защиты. Далее противники решают сколько каждый из них потратит Очков Героя, после чего производятся броски кубиков с учетом всех модификаторов. Исход действия решается по общим правилам, описанным в Части I.

Наконец Старк прицелился и стреляет в убегающую цель. В то же время человек знает, что за ним идет охота и почти всегда может попытаться увернуться от атаки или использовать один из своих Навыков для защиты. Мастер просматривает лист жертвы Старка, после чего и Мастер и Игрок кидают кубики. Мастер кидает только 3 кубика, у игрока в руке 4 кубика, и дополнительный бонус +5, однако имеет и штраф -3. Числа на кубиках Мастера: 10, 4, 7. На кубиках игрока выпадает: 6, 2, и 2. В соответствии с правилами данное противостояние выигрывает Мастер, потому как у него больше авто-успехов. Общая сумма броска игрока равна $(6+5-3)/4=2$. Мастер, видя, что игрок выкинул слишком маленькое число,

рассказывает:

Ты тщательно целишься и наконец, почувствовав, куда повернет твоя жертва, плавно нажимаешь на спусковой крючок. В прицел своей винтовки ты видишь как пуля оставляя еле заметный след в воздухе летит к цели. Однако в последний момент убегающий от тебя человек спотыкается... Пуля проходит в паре миллиметров от его головы, попадая в случайного прохожего на площади. Человек, в которого ты попал хватается за свой живот, делает пару шагов в сторону и падает на спину. Его жена или подруга издает дикий вопль, эхо которого слышно даже тебе...

Осталось лишь узнать насколько большой урон один персонаж может нанести другому и как этот урон посчитать. Чтобы нанести урон персонажу необходимо во время своего раунда заявить действие, направленное на причинение вреда (выстрел, удар, психическая атака, ментальная атака и тд). Далее необходимо выиграть соревновательный бросок, сопутствующий этому действию и только после этого вы наносите урон. Чтобы посчитать насколько

сильно вы «задели» противника используйте одну из двух схем:

- Урон победившего в заявке персонажа равен сумме броска его костей.
- Урон победившего в заявке персонажа равен разнице между суммами бросков участников соревновательного броска.

При этом помните, что единица на кубике являет собой умножение суммы на 0. Двойка на кубике делит общую сумму пополам. А десять на кубике может быть использовано как 10, или же давать умножение суммы на 2.

Примечания

Если с вашей точки зрения в книге описано слишком мало действий с точки зрения игромеханики, то помните, что у Мастера есть эксклюзивные права на создание правил.

Лист Персонажа

Игрок _____ Пол _____ Возраст _____
Персонаж _____ Рост _____ Цвет волос _____
Раса _____ Вес _____ Цвет глаз _____

Атрибуты

Очки Героя

Телосложение		
Реакция		
Интеллект		
Контроль		
Чувства		

Опыт

Навыки

Слабости

зависит влияет

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Вещи и прочее

_____	_____
_____	_____
_____	_____

