

Неутолимый голод

Ужасы, сплаттерпанк, театр жестокости

в мезоамериканской стилистике

Семь великих городов майя переживают темнейшие страницы своей истории. Угасший конфликт между Тикалем и Калакулем грозит разгореться в междоусобицу небывалых масштабов, потому как город за городом откалываются от коалиции змеиноного правителя. Север опустошают набеги беспощадных воинов неизвестного ранее народа, обретших могущество в бесконтрольном обращении к ритуалам крови. Земля же словно отказывается более терпеть на себе людей, принося с каждым годом все меньшие урожаи. Пророчества говорят, что следующий восход утренней звезды окрасит мир багровым светом. И потому все чаще правители и воины-жрецы оказываются перед выбором — присоединиться к кровавым даже по меркам майя практикам захватчиков с севера, или раствориться в истории.

Воины-жрецы изначально подготовленные к испытаниям лучше обычных людей.

Почитание предков, связь поколений и родственников — в случае смерти героя его знания не исчезают.

Могущество обретается за счет даров младших богов, артефактов и колдовских снадобий.

Ритуал самоистязания позволяет получить временное покровительство старших богов.

Ритуал крови дает постоянную связь со старшими богами, но требует принесения жертв и может обратиться людей против героя.



Мир разделен на три части, вызываемые из древа мира мир людей и Шибалба.

Боги многолики, характер их цикличен, они могут быть и злыми и добрыми в разные свои фазы или находясь в разных мирах.

Многочисленные младшие боги — суть разные проявления или фазы главных, исходных богов

Цивилизация сосредоточена в семи великих городах, тесно связанных союзами и торговлей.

Верховные правители — проводники божественной воли в мире людей, живые воплощения небесного правителя.

Хотя майя по известным образцам металлов и тягловые животные (из-за чего колесо не нашло иного применения, кроме детских игрушек), цивилизация их достигла небывалых высот в астрономии и математике, административном управлении огромными городами-государствами и поддержании гигантской сети торговых путей и дипломатических связей с окружающими народами и племенами.

Боги майя смертны, поэтому их важно подпитывать самым ценным, что есть у людей — их собственной кровью. Взамен на ритуальное кровопускание боги даруют свою благосклонность, а священная игра в мяч и ежегодные жертвоприношения Шибалбе, когда молодых юношей и девушек сбрасывают в сеноты (карстовые провалы) позволяют миру существовать на протяжении очередного цикла. Буде эта священная обязанность нарушена, боги утратят силы и не смогут поддерживать в природе должный уровень плодородия и живородящих способностей.

Предлагаемый сеттинг предназначен для односессионных игр или коротких эпизодов, вплетаемых в общую сюжетную канву. Эстетика базируется преимущественно на майянской и ацтекской (как более известной) культурах, ни в коем случае не претендуя на реализм. События преимущественно разворачиваются за пределами крупных городов, хотя социально-политический пласт присутствует. Учитывая особенности односессионных игр, используется сильно упрощенная и модифицированная под стандартную схему «бросок D20 ниже навыка» система Синтари. Так как персонажи игроков — представители аристократии, они могут быть любого пола, социальных и системных различий нет.



Создание

Происхождение персонажа

В жестко структурированном обществе семи городов из распределительной экономики исключена незначительная часть населения, представляющая из себя военную аристократию и жречество. По сути, эти понятия неразделимы, и независимо от склонностей персонажа, он в любом случае получит гораздо лучшую и разностороннюю подготовку, чем большинство его сограждан. Игра начинается обученным и подготовленным к предстоящим задачам и вызовам героем.

Принадлежа знатной семье или храму, персонаж не обременен заботами о хлебе насущном. Вопросы пропитания и крыши над головой встают только во время долгих путешествий. Обычное снаряжение и экипировка доступно ему по статусу, а редкие предметы и артефакты не купить за золото — они могут быть получены только ролевым путем. Поэтому в игре отсутствует денежная система, а получаемые в ходе войны трофеи и богатства в первую очередь отражают статус воина, служа мерилom его славы.

Характеристики

Способности персонажа определяются его умениями (или навыками), уровнем покровительства со стороны богов и эффектами от магических вещей и ритуалов. Важно, что на листе персонажа отмечаются только дополнительные уровни умений по сравнению с базовой подготовкой.

Покровительство Тепеу и Кукумаца распространяется на навыки, относящиеся непосредственно к сфере влияния каждого из богов (перечислены под изображением бога), и на общие умения, которым благоволит Хуракан (перечислены посередине листа персонажа). Под изображениями Тепеу и Кукумаца вы найдете по три чек-бокса, отвечающих за уровень покровительства, и чуть в стороне — четвертый, окрашенный цветом крови. Эффект от него сильнее прочих и не распространяется на сферу влияния Хуракана, но достигнуть подобной степени единения со своим богом практически невозможно и потребует нечеловеческих усилий и деяний.

Ибо если временный эффект можно получить ритуалом самоистязания, когда персонаж наносит себе рану, собирая вытекающую кровь на листья или ткань и затем сжигая их, то все остальные потребуют жертвоприношений. И каждый последующий уровень увеличивает потребное количество жертв на порядок (т.е. в 20 раз по системе исчисления майя).

Стартовые параметры

Игрок распределяет среди умений всех трех групп **18** очков навыков. Стоимость каждого значения (1, 2 и 3) оплачивается отдельно, таким образом, выбор стартового умения +3 обходится в 6 очков навыков. При желании игрок может назначить умениям фиксированные значения: **+3, +2, +2, +2, +1, +1, +1**.



Боги-творцы, изначальные силы, сотворившие сам мир и населяющие его живые существа, дали начало десяткам младших богов и магических существ. Они не добры и не злы, то лишь ограниченное и несовершенное понимание людей заставляет их нарекать проявление божественной воли благостным или разрушительным.

Могущественная Тепеу, создательница, любящая мать всего сущего и жестокосердная воительница, обогретенная кровью бесчисленных жертв. Она покровительствует воинам и следопытам, игрокам в священную жертвенную игру и бесшумным убийцам, крадущимся по следу хищника ли человека.

Творец, змей, покрытый перьями, мудрый и суровый Кукумац, хранитель тайн и секретов, владеющий искусством убеждать и обманывать слабых умами. Он покровительствует людям знаний и слова, колдунам и вступившим на нелегкий путь жречества и злоязыким кукловодам, предпочитающим вершить дела из теней.

Хуракан, сердце небес, владеющий таинствами магии и мастерства, даровал знания о сотворенном богами мире, секреты выживания в дикой природе, научил людей искусно владеть собственным телом, уподобляясь силой, скоростью и выносливостью могущественнейшим из животных.

Он занял место на самой верхушке великого Древа и потому слишком далек, чтобы жертвы достигали его напрямую, но Хуракан разделяет дары со своим братом или сестрой. Тем самым почитание Тепеу или Кукумаца в равной степени влияет и на способности, относящиеся к Хуракану, за исключением

Снаряжени

оружие

Характеристики: модификаторы к атаке и парированию, наносимый урон, длина/дистанция боя.

Ч'иик (дротик). -1/-3, метание с +0, урон 1, Д: 1 м.

Атлатль (копьеметалка). +1 к метанию и урон 1, Д: 2 м.

Йун-тун (праща). -3/х, урон 1, Д: 40 м.

Ч'улул (лук). -1/-6, урон 1, Д: 25 м.

Ц'он (духовое ружье). +0/х, урон 0 (по людям), Д: 16 м.

Нааб те (копье). -1/-3, урон 1 (колющие 2), Д +1; метание с -2, Д: 6 м.

Макуавитль (меч-дубина). -1/-2, урон 2 (по небронированным 3).

Ч'ак (топор). +0/-3, урон 1 (игнорирует 1 пункт брони).

Хец'наб (нож). -2/-4, урон 1, после успешной атаки +3 себе, -3 врагу.



существует, большая часть оружия очень плохо приспособлена для парирования атак. Наконечники изготавливаются из обожженного дерева, клыков животных и обсидиана, что делает достаточно эффективными стеганные доспехи с прослойкой, пропитанной солью, и шлемы из клыков животных или твердого дерева.

Невозможность пробить доспех существенно увеличивает значимость атак в открытые и уязвимые зоны и делает незаемимыми зелья и магические амулеты и символы.

Нагрузка

Для оценки той нагрузки, которую персонаж может нести при пеших переходах, и с каким вооружением он сможет вступить в бой, используется упрощенная система. В расчет берется только место, на котором может быть закреплено оружие для боевого применения. Различное оружие занимает место пропорционально своим размерам:

- ❖ Ремень для крепления топора, меча или иного оружия ближнего боя
- ❖ Колчан, или или перевязь для копья или дротиков и атлатля
- ❖ Щит или тук со снаряжением за спиной
- ❖ Основное оружие (второе копье, лук) — в руках

Вес брони и прочие сковывающие факторы уже учтены в характеристиках доспехов, вес оружия и неудобства конструкции учтены в модификаторах к атаке и парированию.

защита

Характеристики: поглощение урона, модификаторы к атаке и ИИ (воздействию), модификаторы к чужой атаке и на блок для щитов. Прочность показывает, сколько урона выдержит экипировка.

Куачималли (деревянный щит для блокирования). -2/+2, атака -1, урон 1.

Отлачималли (плетеный щит для защиты от стрел). -2/+1, в дистанционном бою -4/+4, прочность 6.

Эуатль (легкий доспех-туника, обшитый перьями и кожей). Броня 1, воздействие 1.

Ичкауипилли (нагрудный стеганный доспех с набивкой из просоленного материала). Броня 2, воздействие 2.

Памитли (магическая и родовая эмблема, играющая роль легкого шлема — защищала лоб и верх головы). Броня 1, прочность 3, хранит силу заклинаний или благословений.

Куакалалатли (шлем из твердого дерева или клыков). Броня 2.



Доступность снаряжения

Во всех крупных городах и крепостях персонаж имеет доступ к любому обычному оружию и защите. Он может восполнять утраченное или поврежденное в боях снаряжение до тех пор, пока не имеет отрицательной славы в глазах людей.

Колдовское

Татуировки

Символика и цвета младших богов играют важнейшую роль, даруя носящему их персонажу поддержку покровителя в соответствующей сфере влияния. Более того, для получения благословения не приходится прибегать к ритуальным жертвоприношениям — бакабы сторон света всегда рады помочь своим последователям.

Персонаж может носить как постоянные, так и временные татуировки. Получаемая поддержка более абстрактна, чем покровительство Тепеу или Кукумаца, но это делает ее и более гибкой. Стоит учитывать, что по цвету, в который выкрашено тело персонажа и его татуировки, сторонний наблюдатель всегда сможет определить, какой бакаб выбран. Оба варианта дают одинаковый бонус, вычитая 1 из D20 теста в своей области влияния (по сути **расширяя критический успех на результаты 1 и 2**). Постоянный вариант не требует предварительного нанесения, а временная раскраска и символика требуют подготовки и последующей активации ритуалом самоистязания.

- ❖ Хобниль, Бакаб Востока, красного цвета, плодородия, воды и растительного богатства.
- ❖ Тзикналь, Бакаб Севера, белого цвета, разрушения, холода, смерти, провозвестник захватчиков.
- ❖ Чими, Бакаб Запада, черного цвета, дождей и ливней, обновления и смены сезонов и циклов.
- ❖ Хцанек, Бакаб Юга, желтого цвета, полуденного жара, иссушения, провозвестник падальщиков и прекрасных цветов-паразитов.

Описания областей покровительства намеренно даны очень туманно. Сможет ли игрок найти применение

татуировкам, всецело зависит от его фантазии и способности манипулировать символизмом.

Украшение из перьев тропических птиц, чьи цвета и узоры сплетаются в талисман, служащий проводником для силы вайхель (духов-спутников из окружающего мира). Эффект от оберегов дает +1 к в своей ограниченной в сфере действия. Само украшение может быть сломано или утеряно. Но зачастую именно амулеты служат решающим фактором в сложных ситуациях. Визуально определить действие папитли гораздо сложнее, чем бакаба-покровителя. Это требует профильных знаний или жреческой подготовки. Традиционно папитли объединяются с легкой защитой головы или в качестве защиты от стрел на щитах и могут использоваться в ритуальных целях.

- ❖ Коварный хамелеон. Изменчивость и неуловимость.
- ❖ Горный лев. Сила и агрессивность.
- ❖ Царственный пернатый змей. Властность и решительность.
- ❖ Гордый орел. Внимательность и упорство.
- ❖ Смертоносный ягур. Скорость реакции и бесшумность.

- ❖ Извечная игуана. Мудрость и память предков.



Яды могут быть нанесены на острие оружия, или растворены в питье или еде (для этого применяются разные их вариации). Яд на оружии срабатывает один раз, поэтому обычно его наносят на стрелы.

Пурпурная кувшинка. Жертва разово получает -1 к ИН до конца боя, или теряет сознание и погружается в болезненный сон, если была опоена зельем.

Черный лилия. Жертва несет штраф в -1 на все действия в бою, или действует с рейтингом 6, независимо от навыков, если была опоена зельем.

Змеиное масло. Жертва разово получает 1 дополнительную рану в бою, или оказывается при смерти, если была опоена зельем.

Костяная пыль. Жертва разово теряет полное действие (6 ИН) в бою или становится предельно восприимчива к чужим словам, приказам и аргументам (входя в состояние, подобное зомби), если была опоена зельем.

Зелья и яды практически не хранятся (считанные дни) и потому обычно готовятся перед применением.

Эссенция небесного камня. Магический эликсир, позволяющий вернуть к жизни только что умершего от ран (переводит 7-ю рану в 6-ю).

Изумрудный настой. Смесь лекарственных трав, ускоряющая излечение ран на 1 день на каждом уровне ран (кумулятивно с любым успехом врачевания).

Очищающий огонь. Комбинация ядов и трав, погружающая в лихорадочное состояние и снимающая все иные отравления и болезни.

Ритуалы

самоистязание

КРОВИ

Кровь — источник жизни для всего мира. Самый ценный ресурс, способный подпитывать увядающие силы богов и тем продлевать текущий цикл истории. Чтобы воздать почести богам и даровать им частичку питательной эссенции, применяются обряды самоистязания или кровопускания. Для этого исполняющий ритуал наносит сам себе раны, не угрожающие жизни, но приводящие к обильному течению крови (проколы языка или половых органов, реже — надрезы на теле).

Хотя подобное действие не приводит к росту уровня покровительства Тепеу или Кукумаца, оно дарует временное покровительство одного из них на следующую игровую сцену, увеличивая его на 1 (вплоть до 3). Четвертый уровень покровительства, многими воспринимаемый как запретный, таким образом получить нельзя.

Обряд самоистязания для покровительства бога на жертвоприношении

Боги даровали жизнь людям, пожертвовав частью своей крови. Но люди гораздо слабее богов и обратная жертва кровью может оказаться недостаточной, тогда остается лишь высшая плата — сама человеческая жизнь. Каждый сезон во время празднеств проводится священная игра в мяч, где проигравшая команда торжественно приносится в жертву. Каждый сезон в священный сенот бросают прекрасных девушек и юношей. И если жертва была добровольной, или это был представитель знатного рода, это многократно увеличивает ценность жертвы. Жизни же пленников или преступников менее значимы.

Принеся жертвы одному из богов, персонаж получает его покровительство. С каждым новым уровнем количество требуемых жертв многократно возрастает. Четвертый уровень покровительства требует невероятного количества отнятых жизней и достигшие его люди вызывают страх не только у врага, но и у своих сограждан и соплеменников, имена их зачастую стараются предать забвению.

Системный эффект: каждый уровень покровительства дает +1 к подчиненным этому богу навыкам и к общим умениям (Хуракан). Четвертый уровень не только дает дополнительные +3 к самому навыку, но и увеличивает эффект от действия на категорию (например, урон от оружия +1) и кумулятивен с критическими успехами, но не распространяется на умения группы Хуракана. Уровень покровительства может быть временно увеличен обрядом самоистязания, вплоть до третьего.

Дополнительно, на каждом уровне покровительства персонажу открываются новые колдовские возможности. На 1 уровне — то божественные дары, один из которых выбирается при любом способе получения покровительства и действует, пока действует покровительство. На втором и третьем — колдовские таинства, или ритуалы крови. Совершив ритуал и уплатив положенную цену, персонаж выпускает в мир божественную или демоническую силу, или сам обретает могущество, недоступное людям.



Первый устойчивый уровень покровительства достигается одной жертвой во имя Тепеу или Кукумаца. Каждый последующий требует в двадцать раз больше жизней: **20, 400** и чудовищные **8000** для четвертого уровня. Представители знатной крови, близкие родственники, добровольная жертва считаются за 20 обычных жизней, аддитивно (т.е. родная сестра, решившаяся добровольно пожертвовать собой ради героя, заменит 60 человек).

Колдовские ритуалы на втором и третьем уровнях требуют на порядок меньше жертв: **1 и 20** соответственно.

Овеществленная сила

В древних артефактах, предметах из иного мира (пещеры Шибалбы или крона великого дерева), в самых могущественных и опасных чудовищах и демонах заключена искра их силы. Часть ее может быть перенесена в предметы экипировки или амулеты героя, наделяя их отголоском величия изначального хозяина. По сути, это будут памятники, сделанные руками самого персонажа, а эффект может разниться от частички пламени огненной игуаны, опаляющей врагов с каждым ударом, до успокаивающей и умиротворяющей ауры, разливающейся от перьев радужной птицы.

Справочная

Великие города

Жизнь на землях Юкатана неприветлива и тяжела. Люди начали собираться вокруг городов, ища там защиты от стихий и враждебной природы, надеясь на помощь богов, во имя которых в городах воздвигались грандиозные пирамиды.

Среди десятков поселений и мелких городков выделяются величественные мегаполисы древнего мира. Семь городов, чье население могло превышать десятки тысяч людей. Семь городов, опутавших сеть влияния окрестные земли, переплетенные союзами, династическими браками, погрязшие в интригах и политических преступлениях.

Ярко сияющие в ночи огнями храмов и дворцов, подобно звездам они указывают направление и отчаявшимся, и алкающим славы и богатств. Прочно угнездившиеся среди лесов и равнин полуострова, подобно омерзительным паразитам они высасывают жизненные соки из



великого дерева, устроено и майяское общество. Царь, восседающий на троне каждого из значимых городов, выступает проводником божественной воли и благодати. Он же отправляет самые важные ритуалы и вместе со жрецами служит хранителем тайн и знаний, позволяющих поддерживать жизнь в самих богах и тем продлевать существование самого цикла.

Воины, павшие в бою, добровольные жертвы и женщины, умершие во время родов, заслуживают почестей и награждаются вознесением на небеса. Остальным же уготованы тяжелые испытания: им нужно пройти все девять пещер Шибалбы, прежде чем замкнуть цикл, вознестись на небо и заслужить право перерождения. Те, кто не решится на подобное предприятие, или слишком привязан к своим родным или незавершенным делам, остается в пещерах Шибалбы. Поэтому умерших обычно хоронят в склепах на территории группы домов, чтобы в ритуальной пещере под домовым комплексом, или из подземных помещений малой пирамиды в каждом из кварталов родственники могли общаться с духами усопших.

Экономика городов носит частично распределительный характер, где жителям предписывается вносить подати и получать взамен предметы и ценности, производимые в других регионах мира или в других городах. При этом полного контроля над товарооборотом не ведется (в отличие от дворцовых монархий Ближнего Востока, или Древнего Египта). Именно поэтому у героев нет потребности в деньгах — они будут обеспечены из казны своего



Последствия Войны Звезд

Кровавое противостояние Калакмуля и Тикаля, начавшееся более двухсот лет назад, дважды завершалось поражением Тикаля. Но времена изменились. Великие цари Калакмуля ныне не более, чем легенды. Союз с Караколем, Наранхо и Вака (Эль-Перу) распался. В момент, когда трон Мутуля (Дос Пилас, один иероглиф с Тикалем) занял союзный бывшему врагу правитель, ознаменовал новый виток напряженности и грядущих бедствий...

Бен
Иц
Киб
Итцнаб
Имикль

Имена и значимые

Мужские имена

Маник
Фактически, это имитация имен, общим элементом служат характерные сильные «мужские» окончания –ль, –м, –ул.

Камацотль
Гучуп Катль
Цумучун
Экчуа
Ахат
Ах-Гульнеб
Йалук
Заман Эк
Вукуб-Качуи
Куауаль
Купуриан
Ицзала
Итцаном
Икмакан
Вякуаль
Цолем Каб
Амац Кини
Чиримати
Цумукачи Шоч

женские имена

Фактически, это имитация имен, общим элементом служат характерные мягкие «женские» окончания –ли, –уи.

Йакотли
Тейяпан
Темная
Яшчикуб
Сиях-Чан
Имазала
Ифели
Чин Унемати
Амудан Холь
Течли
Кадомте
Айчакана
Ахчуми
Чолели

ЛИЧНОСТИ



Калакмуль. Иц-Камаль-Цот, Лапа Ягуара.

Караколь. Кинич-Тобиль-Ахат.

Наранхо. Яш-Нун-Айин.

Вака (Эль-перу). Йо'паат-Б'алам.

Мутуль (Дос-пилас). Уч'аан Кин Б'алам.

Копан. К'ухуль Шукууп Ахав.

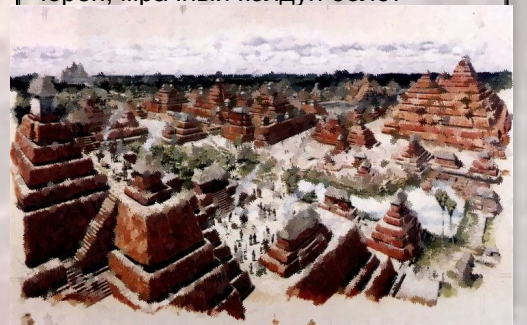
Герои

Иш-Уне-Балам. Легендарная охотница, с равной успешностью добывающая шкуры ягуаров и головы негодных Хасав-Чан-Кавилю людей.

Иш-Йокин. Кровавая звезда рассвета, верховная жрица Мутуля, посвятившая великому пернатому змею небывалые жертвы, бросив на алтари сотни людей.

Хун-Ахпу-Кими. Несущий смерть, воплощение гнева Тепеу, величайший воин Калакмуля и его последняя надежда в грядущей войне.

Кинич-Татбу-Холь. Опаляющий череп, мрачный колдун болот



Игровая система

Базовые правила, боевые и экстремальные ситуации, социальное взаимодействие и работа с информацией, выживание, детали магических ритуалов

Прямая проверка

Если вызов способностям героя брошен ситуацией, игровой сценой, происшествием или препятствием, то применяется обычная (прямая) проверка подходящего умения (навыка). Действие считается успешным, если результат броска D20 меньше или равен значению навыка с учетом модификатора (Мод). Степень успеха при этом не высчитывается, лишь значение 1 кубике означает улучшенный результат. 20 — риск провала.

Успех действия: результат броска меньше или равен значению навыка с модификаторами.

Улучшенный результат: при результате броска D20 = 1 эффект действия повышается на 1 категорию.

Риск провала: при результате броска D20 = 20, если только навык с Мод был равен 20.

Комплементарные действия (при выполнении упрощают последующие, зависящие от них действия): улучшает зависящий от навыка на +1 (на +2 при D20 = 1).

Схема Противостояния

При прямом столкновении персонажей, когда один из них противодействует второму (например, попытка заблокировать вражескую атаку), результат реагирующей стороны может заменить целевое значение для атакующей стороны. Это случается, если бросок реагирующей стороны был успешен и ухудшает ситуацию для активной стороны.

- ❖ Результат реагирующей стороны должен пройти прямую проверку.
- ❖ Если полученное значение делает тест для активной стороны сложнее, он становится для нее новым целевым значением.
- ❖ Улучшенный результат («критический успех») реагирующей стороны считается сильнее любого результата

Модификаторы

Игровая система нормирована на действия в экстремальных/экстремальных ситуациях. В спокойной обстановке и для обычных действий проверка чаще не требуется. Особо сложные задачи имеют меньшую вероятность выполнения. Для учета этих особенностей применяются модификаторы внешней ситуации и умения персонажа:

- Задача тривиальна: +9
- Задача проста, успех практически гарантирован: +6
- Задача заметно проще обычных, можно рассчитывать на успех: +3
- Стандартная игровая ситуация: +0
- Задача сложна и достижение результата уже не гарантировано: -3
- Успех маловероятен, задача крайне трудна: -6
- Задача практически невозможна: -9



Достижение преимуществ

Ограниченный эффект от «критического успеха» и отсутствие учета степени обычного успеха ведет к акценту на планировании сложных и нестандартных действий, могущих разрешить патовую ситуацию. Удачное завершение таких действий дает мгновенное преимущество в любом противостоянии, будь то боевое столкновение или политический спор.

Превосходство (+3 на следующее действие против оппонента при срабатывании условия):

- ❖ Позиция (враг уязвимее из-за окружения)
- ❖ Неожиданность (противник уже что-то делает)
- ❖ Скованность (враг ограничен в действиях)
- ❖ Предсказуемость (враг попался на финт)
- ❖ Последствия (было поражено в уязвимое место)

Боевые ситуации

Инициатива и структура боя

Противостояние сторон построено вокруг действий участников. Каждый раз, когда участник сцены атакует врага, снимает с перевязи предмет или роется в походном мешке, перепрыгивает препятствие или взбирается на стену, выкрикивает сложный приказ, тщательно прицеливается перед выстрелом, блокирует или уклоняется от чужой атаки — в системных терминах он предпринимает действие, тем самым расходуя доступный запас Инициативы.

Параметр Инициативы отражает скорость и реакцию персонажей, их способность оценивать обстановку. Базовая Инициатива равна 6 для крупных и медленных существ, 9 — для существ масштаба человека, и 12 — для более быстрых существ меньших размеров. Характеристика уменьшается вод воздействием снаряжения или ран, но может быть увеличена при помощи колдовства, магических действий, тактического планирования на поле боя.

Очередность действий определяется текущим показателем Инициативы. Первым всегда действует персонаж, имеющий наибольшее текущее значение Инициативы, то есть имеющий **приоритет**. Равные значения означают одновременное начало действий — встречная атака может привести к одновременной гибели поединщиков. Каждый раз, когда кто-то расходует Инициативу, приоритет действия переходит к следующему значению.

Течение времени учитывается при помощи абсолютной шкалы Инициативы, всегда равной 12 на начало боя. Когда приоритет переходит к условной шкале, от нее отнимается 6 ИН и приоритет обновляется. Когда условная шкала достигает 0 и больше никто не может действовать, условная шкала увеличивается на 12, а ИН всех участников обновляется на их стартовые показатели, с учетом возможно появившихся модификаторов. Каждый полный цикл в 12 ИН на абсолютной шкале равен 6 секундам и служит мерой отсчета времени как раунд.

Если персонажу не хватает 1-2 Инициативы для завершения действия в текущем раунде, его можно закончить его в следующем, уменьшив Инициативу в новом цикле на недостающее значение (для учета этого на предлагаемом мониторе действий ИН промаркирована до 12).

Остаток в 4 Инициативы и меньше просто переносится в следующий цикл. Тем самым воспроизводится при увеличении числа воинов в битве индивидуальная скорость и способность реагировать отходят на второй план, уступая место способности взаимодействовать с товарищами по отряду. Поэтому в стычках небольших отрядов динамический приоритет действий сменяется фиксированной структурой раунда (возможно, знакомой игрокам по настольным военным играм): фазы перемещения, дальнего и ближнего боя. Отряды проводят одну атаку за раунд против усредненной защиты врага (обе единицы могут получить при этом раны или погибнуть). Дальнейшее увеличение количества воинов приводит к появлению зон контроля отрядов.



Предполагается, что игрок не выбирает из ограниченного набора доступных вариантов, а описывает намерения, которые раскладываются на составляющие, опираясь на базовые категории:

- ❖ Каждое полное (завершенное) действие расходует **6 ИН**. Это может быть простая атака противника, рывок или иное движение, попытка прыгнуть на возвышенность или детальная команда своим воинам, Полное действие занимает около трех секунд и предполагает возврат персонажа в стабильное состояние, поэтому завершающее серию приемов действие всегда будет полным.
- ❖ Ответное действие (реакция на что либо) или любое действие в связке, кроме последнего: **3 ИН**. Это может быть уклонение от вражеской атаки или парирование/блок/попытка укрыться за щитом от стрел. Последовательно выполняемые действия могут объединяться в серию (например, взять стрелу, натянуть лук, выстрелить = 3 + 3 + 6 ИН).
- ❖ Машинальные (рефлекторные) движения: 1 ИН.

Перемещение:

- ❖ Свободное: до 2 шагов вместе с полным действием, до 1 — вместе с ответным.
- ❖ Боевое: 1 м за 1 ИН, персонаж не теряет контроля над обстановкой.
- ❖ Рывок: до (12 - Воздействие) м за действие + бонус от Атлетики.

детальные правила

Ближний бой

боя

Атака. Успешная атака всегда попадает в корпус цели или в наиболее доступную зону, если цель частично закрыта препятствием. Однако персонаж может заявить атаку в конечность или уязвимую зону, в этом случае успех действия означает поражение выбранной зоны. Если целью было уязвимое место, все прошедшие через броню повреждения удваиваются. Такие атаки называются объявленными и сложнее на -3.

Ответное действие. Возможно, если разница в ИН 3 и меньше, работает по схеме противостояния. При уклонении персонаж отступает назад на 1 шаг и затрудняет вражескую атаку на -3, причем Атлетика может выступить в качестве комплементарного теста. Уклонение невозможно, если отступить некуда или движения скованы.

Совмещенные действия. Выполнение двух или более независимых действий одновременно приводит к кумулятивному модификатору -3 за каждое действие после первого, вплоть до -9. Модификатор применяется ко всем совмещенным действиям.

Тактика боя и длина оружия. Ближний бой происходит на определенной дистанции между противниками, наиболее эффективном для проведения атак. В обычных условиях вооруженного боя эта дистанция равна 2 м и поддерживается бойцом автоматически. Успешная атака или попадание в блок противника выводит на нормальную дистанцию. В начале каждого раунда можно объявить тактику по отношению к одному противнику:

- ❖ Осторожная тактика: -3 к атаке обоим сторонам, дистанция больше на 1 шаг.
- ❖ Нормальная тактика: нет модификаторов, поддерживается автоматически.
- ❖ Агрессивная тактика: +3 к атаке обоим сторонам, дистанция меньше на 1 шаг.

Если одна сторона занимает агрессивную тактику, а вторая — осторожную, то каждая атака агрессивной стороны заставляет осторожную отступать назад на 1 шаг. При невозможности движения назад осторожную тактику

Длина оружия

Означает изменение эффективной дистанции боя в большую или меньшую сторону. Атака по противнику с более длинным оружием затруднена на -3 за каждую единицу длины, но если она будет успешна или будет попадание в блок, то дистанция станет нормальной для персонажа с более коротким оружием. Это обратит ситуацию и большая длина оружия станет отрицательным модификатором на атаку и блок.

Эффект от каждой дополнительной единицы длины при сокращении дистанции на каждый шаг: +3, -3, -6, -9 (бой копьем в партере).

Эффект от нехватки длины оружия за каждый шаг: -3, -6 и т.д.



между урон от атакующей стороны и брони цели. Объявленные атаки в уязвимые зоны увеличивают вдвое урон, прошедший через броню. Каждая полученная рана пропорционально ухудшает все действия и Инициативу раненого.

Легкие раны (1-3) обозначены на листе персонажа зеленой зоной и не требуют особого внимания по окончанию боя.

Тяжелые раны (4-5) обозначены на листе персонажа оранжевой зоной и дестабилизируют состояние персонажа. Без оказания первой помощи состояние будет ухудшаться на 1 рану каждый день.

Смертельные раны (6) обозначены на листе персонажа красной зоной. Персонаж при смерти и любое следующее ранение приводит к гибели, а без стабилизации состояния он истекает кровью или теряет силы из-за внутренних повреждений и у него остается не более 10 раундов.

Если единичной атакой в конечность были причинены тяжелые раны, то конечность потеряна. В частности, так можно обезглавить противника атакой в шею.

Чудовища и демоны

Многие животные имеют высокий показатель природной брони, но у монстров броня может быть настолько велика, что поразить их можно будет только в уязвимые зоны. Противник гигантских размеров помимо уязвимых точек

детальные правила

дальний бой

боя

Эффективная дистанция стрельбы. Среднее расстояние, на котором броски копья или предметов, стрельба из лука или духовой трубки не несут штрафов. На больших дистанциях поразить цель сложнее, на меньших — проще до определенного предела, так как метательное оружие требует стабилизации снаряда. Увеличение дистанции вдвое по сравнению с базовой приводит к ухудшению стрельбы на -3 , и так до -9 . Уменьшение вдвое дает $+3$, вплоть до $+6$.

Выстрел в объявленную зону. Сложнее атак в ближнем бою и несет отрицательный модификатор -6 . Урон, прошедший через броню, увеличивается вдвое.

Подготовка к выстрелу. Перед выстрелом требуется достать стрелу из колчана, наложить на лук и натянуть его, или вложить стрелу в духовую трубку, закрепить дротик в атлаль или вложить камень в пращу и раскрутить ее. В сумме это отнимает одно полное действие.

Прицеливание. Потратив дополнительное действие, персонаж может однократно улучшить шансы на попадание на $+3$.

Движение стрелка. При движении шагом стрелок получает -3 к шансам на попадание, при беге или в прыжке -6 , при прыжке с потерей ориентации в пространстве -9 .

Ведение цели. Стрельба по быстро движущимся в перпендикулярной плоскости целям затруднена на -3 . Движение на или от стрелка не сообщает дополнительных модификаторов.

Модификаторы обстановки. Специфика сеттинга и дистанции стрелкового боя позволяют оценивать воздействие ситуации по грубой шкале: сложно (-3), крайне сложно (-6), практически невозможно (-9). Это

распространяется на оценку видимость и размер цели, особые обстоятельства игровой сцены.

Задача поиска — отреагировать на звуки и движения, заметить странности в окружении, выделить нехарактерные для текущей обстановки детали. Задача маскировки или скрытного перемещения — нивелировать демаскирующие факторы: не создавать лишнего шума, не выделяться на фоне местности, двигаться так, чтобы не привлекать внимание врага.

Это противостояние всегда разрешается в два этапа: сначала определяется, насколько различима цель, и затем проверяется, была ли она обнаружена. Чем контрастнее цель по отношению к фону, чем сильнее она выделяется среди окружения, тем сложнее выполнить маскировку или совершить незаметное перемещение. Если тест будет успешен, выделяющие факторы нивелируются:

Маскировка нейтрализует фактор контраста и затрудняет поиск на 1 при обычном успехе и на 2 при улучшенном результате

Успешный поиск обращает внимание на выделяющуюся из общего фона детали. Улучшенный результат дает мгновенное обнаружение цели



- ❖ Контрастен: $+3$
- ❖ Не выделяется явно: $+0$
- ❖ Схожесть с фоном: -3
- ❖ Сливается с фоном: -6

Уровни внимания. Когда персонаж активно вслушивается в звуки, всматривается в окружающую обстановку, он находится в состоянии повышенной alertности, т.е. настороже. В остальное время действует пассивная внимательность, сопоставимая с периферическим зрением: модификатор -3 . Если тест скрытности против пассивной внимательности будет неудачен, это не вызовет мгновенного обнаружения, но насторожит противника.

Выслеживание. Обнаружить след может быть очень сложно и без активного противодействия цели, но косвенные признаки могут упростить задачу. Каждая подсказка, которую удастся выделить персонажу, будь то тревожная тишина в лесу или необычная активность животных, упрощают поиск на $+3$. Преодолев уровень незаметности цели, взятый след можно держать до тех пор, пока существенно не изменятся условия.

Засады. В первом раунде боя Инициатива стороны, попавшей в засаду, меньше на 6 (потеря одного действия). Если атака производится с выгодной позиции, атакующие получают $+3$ на первое действие против цели. Если персонаж ожидал засаду и верно предугадал направление атаки, эти эффекты нейтрализуются.

Социальные

Модифицирующая схема действий

Результат прямых действий в игровом мире может быть отражен непосредственно в математической форме, и такие действия в наименьшей степени страдают от отсутствия отыгрыша. С другой стороны, таланты риторика, политика, дипломата, хитроумного торговца и прославленного лидера не могут быть сведены исключительно к системной проверке, потому что тем самым будет вытеснена ролевая составляющая, а действия игрока будут заменены на действия мастера.

Поэтому для социального взаимодействия применяется модифицирующая схема, когда результат системной проверки изменяет реакцию игрового мира на действия персонажа, придавая им соответствующую эмоциональную окраску и смысловую нагрузку, увеличивая их вес в игровом мире, но оставаясь бесполезным без вклада со стороны игрока.

Смысл системной проверки при социальных действиях заключается не в подмене действий самого игрока, а в **придании им большего веса и силы в игровом мире**: завладеть вниманием цели или аудитории и перевести ее в измененное состояние, изложить содержание речи, аргументы и доводы, или отыграть его вживую и отработать реакцию цели или аудитории в рамках игрового мира. Улучшенный результат возводит слова персонажа на уровень крайне важной или уважаемой для его собеседника персоны, тем самым упрощая последующий разговор на категорию (+3).

Результат/расположение

Влияние изначальной расположенности собеседника и ожидаемого для собеседника результата оценивается по преимуществу, которое ситуация дает одной из сторон. Сопротивление цели приводит к встречному тесту по обычным правилам.

Ожидаемый для собеседника результат :

- ❖ Явная и значимая выгода: +6
- ❖ Потенциальная выгода: +3
- ❖ Нет явной оценки: +0
- ❖ Опасность: -3
- ❖ Явный ущерб: -6

Изначальное расположение собеседника:

- ❖ Зависимость (подчинение, семейные узы, потребности): +6
- ❖ Дружелюбие: +3
- ❖ Нет явной оценки: +0
- ❖ Позрительность: -3
- ❖ Враждебность: -6



навыки объединяются в три значимые группы:

Убеждение/Давление. Переводит цель в состояние, когда собственное положение ей представляется более шатким, аргументы собеседника или противника кажутся более весомыми, а попытки сопротивления лишены смысла или неоправданными по причине определенной степени доверия. Применяемые аргументы (уговоры или угроза) и определяют разницу в использовании этого навыка.

Манипуляция/агитация. Переводит цель в прогнозируемое состояние повышенной восприимчивости, когда слова собеседника начинают восприниматься как свои собственные мысли, память услужливо подбрасывает подтверждающие ложные воспоминания, а оценка доводов опирается на чувства и эмоции, а не рассудочные суждения.

Командование/руководство. Переводит цель (будь то один человек или коллектив) в состояние, когда не подвергаются сомнению авторитет и компетентность говорящего, его приказы и указания становятся более ясными, что в итоге транслируется в более эффективную работу в рамках этих приказов и указаний.

Все описанные эффекты относятся и к ситуации, когда убеждение или командование применяется по отношению к персонажу. В этом случае смещается оценка правдивости или достоверности, а эффект доминирует мастером.

Работа с

Особенности древнего мира

В эпоху, когда письменность принадлежала жрецам и жрецам, торговцы да часть аристократов, основным источником информации были сказания, слухи, локальные легенды, слова людей, то есть результат социального взаимодействия. Это ключевая особенность древнего времени: знания принадлежат не библиотекам и архивам, а раскиданы по всей Ойкумене.

Условно можно выделить несколько этапов. Сначала необходимо определить область поиска, понять, кто может помочь или в каких древних текстах может содержаться необходимая информация. Именно на этом этапе в наибольшей степени задействованы социальные способности, ведь персонажам придется вести многочисленные разговоры, собирать по крупицам зерна правды в сказаниях и вымыслах, убеждать или добиваться угрозами, чтобы получить требуемую подсказку или совет.

Следующий этап — определение потенциальных сложностей. Тайнописи могут охраняться и намеки о стражах содержаться в преданиях. Хранители знаний могут потребовать определенные услуги или вообще отказаться открыть секрет, и любая информация об их слабостях может оказаться решающей. И только на завершающем этапе персонажи сталкиваются непосредственно с текстами или преданием в устной форме. Здесь их успех будет зависеть от того, смогут ли они понять незнакомые письмена, разгадать метафоры, в которых сокрыто требуемое.)

Анализ информации:

Подобно социальным действиям, кругозор персонажа не дает прямого эффекта, за исключением справочных запросов. Анализ ситуации не должен давать готового ответа или решения, не должен приводить к игре мастера за персонажей игроков, поэтому в таких случаях применяется консультативная интерпретация: игрок формулирует исходные предпосылки и гипотезу, тест подходящей области подготовки проверяет истинность предположения. Чем выше результат, тем больше уточняющей информации по гипотезе.

Неудача в тесте может уверить персонажа в правдивости неверной гипотезы, успех же может подсказать, в чем именно предположение было неверно. Резюмируя сказанное, информационные навыки не способны дать готовое решение, они проверяют верность предположений игроков и при особой удаче дают подсказки и уточнения,

улучшающие гипотезу или объясняющие, почему она неверна.

Варианты использования навыков

Ряд умений, таких как «ритуалы и обряды», может применяться разными способами. Как для получения конкретного результата, так и для получения справки или проверки гипотезы. Принадлежность навыка к информационным не запрещает его прямого использования.



Информация при переводе, и чем слабее знание чужого языка, тем больше приходится угадывать смысл по контексту или знакомым оборотам. Поэтому такой разговор мастер воспроизводит с поправкой на то, как персонаж понял бы сказанное, исходя из результата теста подходящего навыка. Подобным образом интерпретируются и слова игрока.

Чем проще тема разговора, тем легче смогут понять друг друга даже не знающие языка люди, вплоть до общения на уровне жестов и мимики. Напротив, низкий кругозор может стать непреодолимым препятствием при попытке решить проблему без кровопролития, провести переговоры, или выторговать проход через земли иных народов.

Системная проверка требуется только при начале новой темы разговора, базовый результат оставляет непонятными сложные обороты и термины, что можно использовать как элемент отыгрыша. Повышенный же результат снимает подобные неясности. Схожим образом работает расшифровка текстов, ведь язык метафор и иносказаний был в то время единственным шифром.

Сложность разговора/текста:

- ❖ Базовые понятия: +6
- ❖ Обыденная, повседневная: +3
- ❖ Уровень деловых переговоров: +0
- ❖ Множество терминов и понятий: -3

Прочие правил

Мастерство

Навыки тонкой работы руками, способности обращаться с инструментами и понимание свойств материалов и предметов. Развитая подготовка в этой области позволяет персонажам омыwać и перевязывать раны, не причиняя пострадавшему еще больше ущерба, аккуратно собирать необходимые травы и изготавливать лечащие снадобья или яды. Может показаться странным, что Мастерство включает в себя столь разные на первый взгляд умения, но искусство врачевания выделилось в отдельную профессию лишь при храмах, а в полевых условиях требует скорее умения бережно обращаться с раненым, чем специальных знаний. Тоже самое относится и к ядоварению и подготовке целебных зелий. Не столь сложно запомнить нужные ингредиенты, как правильно соблюсти последовательность и пропорции изготовления, работая огрубевшими от рукояти меча руками.

Условия работы:

- ❖ Стационарные (лагерь, мастерская): +3
- ❖ Полевой набор инструментов: +0
- ❖ Импровизированные инструменты: -3

Сложность работы:

- ❖ Небольшая поломка: +3
- ❖ Обыденные детали и расходники: +0
- ❖ Серьезный/обширный ремонт: -3

Общая подготовка и выживание

Эта область включает в себя физическое развитие и навыки ориентирования и выживания в дикой местности, являясь важнейшими навыками для путешественников и охотников. Выживание позволяет добывать еду, находить пригодную для питья воду и обустроить лагерь, при необходимости детальной проверки время на каждую попытку равняется 4 часам (именно поэтому в походе необходимо останавливаться заранее, не дожидаясь заката). Ориентирование применяется не только для выбора направления по сторонам света, но и для правильной прокладки маршрута через лес, скалистую или овражистую местность.

Атлетика отвечает на вопросы, кто оказался быстрее или более ловким, кто выйдет победителем из соревнования борцов, сможет ли персонаж перепрыгнуть расщелину и увернуться от атаки хищника, взобраться на скалу или переплыть бурлящую реку. Неудачный тест атлетики не означает провал. Это именно частичный успех, когда персонаж немного не допрыгнул или почти увернулся, что открывает возможности для придания драматизма происходящему, нагнетания атмосферы, а у персонажа чаще всего остается второй шанс.



Успешное оказание первой помощи стабилизирует состояние раненого и снимает 1 рану сразу.

Врачевание как первая помощь оказывает влияние только на свежие раны, то есть повторно понизить уровень ран в рамках одной игровой сцены уже не удастся. Дальнейшее лечение требует времени в размере [раны] дней — X, где X — достигнутая степень успеха в тесте (1 для обычного результата и 2 при критическом успехе).

Модификатор состояния персонажа влияет и на сложность оказания ему первой помощи и лечения, то есть лечить героя со смертельными ранами тяжелее на -6, и напротив, целебные снадобья и подготовленное стационарное место упрощают манипуляции на +3.

Система ранений сознательно упрощена и призвана минимально ограничивать героев в их свершениях, не убирая тем не менее последствия битв и сохраняя тот элемент ухода за воинами, что знаком нам по преданиям. В качестве примера рассмотрим восстановление героя после смертельного ранения: первый тест Врачевания позволит стабилизировать состояние героя и уменьшит тяжесть ран на 1. Если далее предоставить героя самому себе, потребуется $5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 15$ дней для полного излечения. Последующее успешное применение врачевания позволит сократить это время: оно составит $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ дней при обычном успехе, и $3 + 2 + 1 = 6$ дней при улучшенном результате.