

Атхонім-Мора

Настільно-рольова гра для творчих

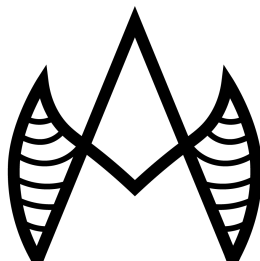
Швидкі правила

(плей-тест версія)

Прохання у разі прийняття участі залишити відгук
у коментарях до файлу, або надіслати його мені
особисто:

на пошту: athonim.mora@gmail.com

телеграм: <https://t.me/FolmarExper>



Загальне.....	3
Вступ.....	3
Лист здібностей.....	3
Документ про особу та інше.....	6
Процес гри.....	7
Для гравця.....	9
Створення персонажа.....	9
Процес гри.....	12
Для майстра.....	13
Анкети.....	14
Кістки складності.....	15
Бій.....	19
Словник.....	21
Післямова.....	24

Загальне

Вступ

Вітаю! Дякую вам за участь у плей-тесті. Це дійсно важливий етап, а тому ми радо приймемо ваші відгуки та суб'єктивні відчуття від системи.

Атхонім-Мора – це динамічна, наративно спрямована система, мета якої не просто не переривати занурення гравців у дослідження світу та історії що старанно підготував для них майстер, а кратно посилити його. Вона зручно лягає на фентезійні світи, а за легкої модернізації здатна доповнити взагалі будь-який сеттинг.

Ніщо не має відволікати гравців від занурення у ваших персонажів, історію та магічний світ!

Лист здібностей

Здібності – це числове відображення певних фізичних, духовних та інших аспектів єства персонажа.

На листі здібностей знаходяться:

- Ім'я та раса персонажа;
- Обладунки які він використовує/здатний використовувати;
- П'ять блоків здібностей (чотири основних, + позаблокові);
- Види зброї які вміє використовувати персонаж;
- Поле для запису додаткової інформації.

Детальніше з описом кожної окремої здібності можете ознайомитись у [СЛОВНИКУ](#).

Усього на листі здібностей наявно п'ять блоків, але спочатку розберемося з чотирма основними.

Перед тим як ви вносили будь-які зміни до величини здібностей, значення кожної з них вже дорівнює п'яти. Це такий собі усереднений варіант коли персонаж вміє виконувати дії на основі цієї здібності, на рівні побутової складності. Середньостатистичний житель, селянин із вилами який не вміє чаклувати, не б'ється, може здатен одягнути легкі обладунки і взяти в руки якусь навіть зброю, аби захистити своє життя, але до якого ніякого пригодництва не готовий.

Мінімально можливе значення будь-якої навички – це нуль. Нуль означає відсутність її як такої, а значить і підняти ви її не зможете. Не рекомендується опускати будь-які навички, окрім хіба що магичних, нижче одиниці, хіба-що ви маєте якусь цікаву ідею для втілення у персонажі або НІПі.)

Максимально можливе значення будь-якої навички – це двадцять. Двадцять це така собі стеля звичайних людських можливостей. Звісно, підняти якусь здібність вище 20 можна, але це вже область покращень людини за допомогою технологій, темної магії або всіляких негараздів, якого вампіризм.

Отже, ми маємо: чотири блоки, з чотирма здібностями кожен. При цьому, рівень кожної окремої здібності вже дорівнює п'яти.

Значення менші за п'ять, будуть нижчими за середньостатистичні, і навпаки, відповідно.

Позаблокові характеристики вигадує сам гравець, це блок створений для польоту фантазії. Ви можете записати сюди як особисту характеристику, так і певне явище, особливість. Це може бути специфічний від професійних навичок (наприклад алхімія при низькому інтелекті, стратегія, картографія, навички виживання), певна риса (стійкість, уважність, удача), фізіологічна особливість (гострий зір, міцний шлунок, товста шкіра), або навіть певний вид магії/закляття, чи будь-що інше

що прийде вам у голову. При цьому усі правила для збіностей тут діють так само як і для основних.

Як це виглядатиме? Ну, наприклад, наш персонаж, назовемо його Фольмар, має низькуватий інтелект та знання: 3 та 2 відповідно. Логічно, з такими низькими показниками він не мав би розбиратися у складній науці змішування інгредієнтів і субстанцій... Але ж ось, у позаблокових вказана алхімія, і значить не дивлячись на загальну його дурнуватість, все ж у тонкому мистецтві приготування зіль та еліксирів цей хлопак знається! Виглядати це може по різному, як специфічна освіта, життєвий досвід так і проста інтуїція. Так само ви можете вказати і закляття, для не чарівника, який нібіса не знається на магії, але здатний використовувати один єдиний фаербол.

Звісно, тут не обов'язково записувати ті специфічні збіності які будуть полярні від якихось основних. Ви можете просто конкретизувати якісь особливості персонажа, або відобразити тут наративні елементи.

Нижче знаходяться "види зброї". Голочками тут зазначені, власне, ті види зброї якими персонаж володіє на більш-менш професійному рівні. При цьому пункти: "велика" та "екзотична", є модифікаторами, а тобто модифікують попередні види. Детальніше про кожен вид можете почитати у [СЛОВНИКУ](#).

Справа від видів зброї у нас "додаткова інформація". Цей простір створений більше для майстра. Гравець може зазначити тут вид магії який вивчав його персонаж, та решту простору залишити на розсуд майстру.

Документ про особу та інше

“Документ про особу”, “особова картка” та “дозвіл на перетин кордону” – це наративні анкети, в яких зазначається інформація як для гравця, майстра так і для інших гравців та, навіть, персонажів.

Після друку усі три елементи рекомендується розділити (розрізати).

В документі про особу (фактично це паспорт персонажа) зазначаються такі дані:

- Імена – це ім'я персонажа, його прізвища, імена роду та ін.;
- Раса (виг) – власне, раса персонажа та його виг, якщо такий присутній (напр. для кішка, якщо це людозвір кішка);
- Батьківщина – країна народження персонажа. Використовуйте лор вашої гри, або просто вигадайте що вам подобається;
- Стать – тут підкреслюється стать персонажа;
- Зріст – зріст персонажа;
- Вага – вага персонажа;
- Колір шкіри/шерсті – кольоровим олівцем, або фарбою робиться “мазок” кольору тілесного покриву;
- Колір очей – кольоровим олівцем, або фарбою робиться “мазок” кольору очей;
- Колір волосся – за наявності такого, кольоровим олівцем, або фарбою робиться “мазок” кольору волосся (у разі наявності двокольорової шерсті, тут ставиться другий її колір);
- Інші особливі прикмети – тут зазначається, так би мовити, по чому персонажа можна впізнати. Тату, пірсинг, помітні шрами, незвичайні елементи зовнішності і т.д.;
- Документ видано в – пишеться місто та номер управління НОІ (детальніше про НОІ в [СЛОВНИКУ](#)) такого собі паспортного столу;

- “Big” – тут зазначається дата видачі документу. Зазвичай дата повноліття персонажа.
- № – це номер документу.
- Власник – над цим пунктом стоїть підпис персонажа
- Представник НОІ – тут стоїть вигаданий підпис від майстра.

В особовій картці записується дуже стисла біографія персонажа, у документальному стилі. Також коротко зазначається його психологічна характеристика. Інші дані дублюються.

Дозвіл на перетин кордону ж виступає інвентарем. Дані тут постійно записуються та витираються. Фактично це те що персонаж має при собі зараз. Лист же під назвою “Майно” використовується як місце для зазначення всього наявного майна, навіть нерухомості.

Процес гри

То як відбувається гра за Атхонім-Морою? Доволі просто – гравець робить заявку і отримує опис її результату від майстра. Звісно, мета усіх рішень, нахystalт передачі листа здібностей майстру, або передача відповідальності за кидки кісток на того ж майстра – це відобразити реалістичне незнання гравця про чисельні еквіваленти характеристик, успішності дії. Простіше: в житті ви не знаєте скільки маєте “очок сили”, скільки важить той чи інший випадковий предмет і т.д., відповідно, гравець не знатиме цього і під час гри, лиш тенденцію до того що він приблизно вміє. Чи сильний чи слабкий, чи розумний чи ні, і так далі.

Але, як відбувається бій? Урон, очки здоров'я і все таке...

Власне, ніяк. Аби вбити когось, в тому числі і персонажа гравця, необхідно нанести смертельне поранення, специфічне для цього конкретного

супротивника (зазвичай це удар в серце, втрата крові або, ну в крайньому випадку, перетворення на попіл). Ходів, умовно кажучи, немає, гравці ходять одночасно. Заявки на дії звісно даються по черзі, але в довільному порядку, починаючи, як правило, з того хто знаходиться найближче, або за іншим параметром, на розсуд майстра. Логічним буде запитати: "А як тут, власне, не заплутатись? Хтось ходитиме довічно, якщо не матиме обмежень...". Це буде справедливою заявкою, саме тому обмеження ходу відбувається за допомогою "втручання".

Втручання - це процес передачі права на заявку від гравця до іншого гравця, або від гравця НІПу, в момент коли обставини дозволяють вплинути на результат озвучуваної в даний момент заявки.

Заявка гравця на дії триватиме по тоді, поки інший гравець, та/або ворог не зможуть вчинити дію що здатна вплинути на результат заявки.

Простіше:

Гравець А – "Я підбігаю до цього маленького гобліна та наступаю на нього, намагаючись розчавити маленьку черепушку немов сніговика в своєму дворі в дитинстві"

У цей момент ми можемо знайти декілька місць для втручання як іншим гравцем, так і ворогом. Перше втручання може статися ще на моменті "підбігання", перешкоджаючи, або навпаки, допомагаючи персонажу гравця. На моменті замаху ноги, або постфактум. Багато залежить від того положення, відстані, можливостей та бажання.

Таким чином, бій складається з послідовних заявок, що доповнюють одна одну «втручанням» та озвучення результатів майстром, на основі його кидків кісток.

Усі оцінки характеристик персонажей відбуваються пасивно для гравців.

Для гравця

Створення персонажа

Першочергово, вам треба визначитись із тим, ким ви бачите вашого персонажа? Вигадайте йому ім'я, передісторію, расу. Як він виглядає, що його веде, які інструменти, яку зброю використовує на своєму шляху? А тоді, внесіть це все у особову картку, та визначте здібності у листі здібностей. Врахуйте, ті папірчики що є у вас на руках, про вашого персонажа, є і у самого персонажа. Це документи, офіційні.

Отже, переходимо до “визначення здібностей”! Сподіваюся ви уважно прочитали пункт “лист здібностей” і готові до споживання глибшої інформації.

При створенні персонажа, в кожен з основних блоків **виділяється по вісім очок** (або більше, якщо персонаж доволі досвідчений. Узгоджуйте з майстром). Таким чином, всього тридцять два очки. Проте, **переміщувати їх між блоками не можна** (про одне виключення пізніше). Задача при створенні персонажа – визначитись до яких здібностей ви будете очки додавати, а у яких навпаки будете їх віднімати. Визначились? Тепер робіть, спираючись на те яким ви бачите вашого персонажа. Знову ж таки, детальніше про кожну зі здібностей читайте у [СЛОВНИКУ](#).

За приклад для демонстрації розподілених (ну майже) здібностей візьмемо таку собі людину, воїна.

Фізичний блок		Магічний блок		Позаблокові	
Сила	7	Магічний об'єм	2		
Спритність	9	Магічний контроль	3		
Реакція	7	Рунічні вміння	8		
Сприйняття	5	Ритуалістичні вміння	6		
Розумовий блок		Бойовий блок			
Інтелект	6	Види зброї	8		
Знання	7	Використання обладунків	7		
Соціальні навички	6	Бойовий стиль	8		
Воля	9	Використання цитів	5		

Як ми бачимо, він має силу трохи вище середнього, непогану спритність та гарну реакцію, що відображає стрімкий та гнучкий стиль бою з точними ударами.

По його розумових здібностях, він трошки розумніший за середнє, має непогану обізнаність про світ довкола. Його соціальні навички так само трошки вище середнього, а от воля має високий показник. Це забезпечує недурного персонажа, без замашок на геніальність або "читання" людей, але який здатен протистояти соблазнам, болям, слабкостям і т.д., що корисно, наприклад, під час отримання поранень в бою.

Магія ж у нашого воїна зовсім погана. Він не має як об'єму так і здібностей. Втім, він непогано використовує руни (зачаровану зброю), а також може вчинити якісь легенькі ритуали. Ритуали можуть бути різними, як молитися богу, так і їсти серця прямо в бою, для отримання різноманітних переваг.

Людина воїн, як ви помітили, воїн, а тому вміє користуватися декількома видами зброї (детальніше [СЛОВНИК](#)), використовує середні обладунки та не особливо приділяє увагу щиту. Важливим тут є бойовий стиль, який визначає наскільки вправно герой використовує зброю, і він тут на непоганому рівні.

Отже, ми розподілили очки, трошки туди, трошки сюди. Десь додали, десь забрали і... Якщо порахувати, тут точно не використано усі тридцять два очки. Де ж вони? Вони у нас припасені для позаблокових. Пам'ятаєте про те саме виключення про переміщення очок між блоками? Отут воно і працює.

Зайві очки при створенні персонажа переносяться у позаблокові здібності. Дуже радимо припасти їх, адже наша мета не створити Мері-Сью, який/яка буде і магом і воїном і вченим, наша мета відобразити того кого ми уявили на самому початку. Сміливіше віднімайте непотрібне та думайте що записати у позаблокові, вони матимуть пріоритет для прокидів у майстра!

Стосовно раси. Вона відображається на листі здібностей за допомогою рівноцінного збільшення одних здібностей та зменшення інших. Відбувається це за наступною логікою:

- по-перше – додаються та віднімаються здібності що логічно відображають фізіологічні особливості даної раси (великі будуть сильніші, але менш спритні, наприклад)
- по-друге – ви додаєте та віднімаєте однакову кількість очок, кратну двом, в різних пропорціях. За рекомендацією це чотири. (наприклад +2 до сили, -1 до спритності та -1 до інтелекту).

Тут теж використовуйте фантазію. Якщо раса є незвичайною, понизьте “використання обладунків”, відображаючи що більшість з них не враховують анатомічні особливості персонажа. Якщо це щось велике, то воно буде сильним, але не таким швидким та гнучким,

або ж спритність та гнучкість забере силові характеристики і т.д.

І майже останнє до чого торкнеться ваша рука, але не вашого персонажа – це зброї. Тут все не складно: починаючи з чотирьох, за кожні наступні два очки ваш персонаж опановує по одному виду зброї.

Отже, поставте галочку зліва від видів зброї якими ви хочете аби вологів ваш персонаж. (детальніше про види зброї у [СЛОВНИКУ](#)).

Не забудьте віддати цей лист майстру.

Процес гри

Грайте, насолоджуйтесь грою, та занурюйтесь у вашого персонажа. Будьте сміливі у відігравші, за потреби створіть собі умовні прийоми, або закляття, або ж кожен раз імпровізуйте! А головне, отримуйте задоволення.

Найголовніше під час гри – не соромтесь. Пробуйте нове, сміливіше подавайте заявки майстру. Пробуйте буквально проживати вашого персонажа, орієнтуйтеся на те як ви його представляли під час створення, що ви пам'ятаєте що робили вище а що менше. Якщо це довга кампанія, тренуйтеся для підняття певних характеристик, вчіться, розвивайтеся, адже це єдиний спосіб прокачки.

Так як у вас немає готових дій, прийомів, здібностей чи заклять (хоч ви і можете придумати їх для себе), вас не обмежує нічого у використанні потенціалу. Сміливіше запитуйте майстра “а чи можу я...” якщо не впевнені з приводу тієї чи іншої дії.

Коли ви граєте за мага, окремо зазначу, орієнтуйтеся на те що магічний об'єм це не зовсім мана, а саме доступний масштаб заклять. Якщо магічний об'єм близько п'яти, то вам доступні доволі точечні та дрібні

закляття, якщо більше десяти, то ви можете бути руйнівним, а якщо більше п'ятнадцяти, то тут вас варто побоюватися... Але ж якщо при цьому у вас низький рівень магічного контролю, то краще побоюватися і вам самим, із союзниками, адже є ризик що масштабне заклиття при цьому вийде з під контролю.

Не знаєте що скасувати? Не бійтесь бути банальними. Ну, або заздалегідь створіть книгу заклять для персонажа, вона може стати чудовим інтерактивним предметом і для нього теж.

Стосовно бою, хочу настановити вас бути чемними та поважати інших гравців та, особливо, майстра. Не покрокова система може бути хаотична, а тому і на вас лежить велика доля відповідальності аби стіл не перетворився на балаган. Звісно, працює це в два боки, не мовчіть занадто довго, старайтеся знайти місце для втручання, якщо хтось ходить вже дуже довго.

Бажаю вам чудової гри, цікавих історій та якнайщиріших вражень! Дякую що обрали Атхонім-Мору.

Для майстра

Анкету

Не сприймайте цю систему як тягар важких математичних розрахунків та обіймання ролі електронно-обчислювальної машини. Атхонім-Мора – це інструмент. Для гравця інструмент “жити” персонажем, і грати у по справжньому рольову гру. Для майстра інструмент створити атмосферу, створити емоції, створити щось унікальне та своє. Це гнучка система, піддатлива до того що зазвичай зветься “хоум-брю”.

Найперше: варто взяти собі за правило що можна все. Будь-що написане тут можна змінити, адаптувати та підлаштувати. Хоча робіть це на свій страх і ризик, будь-які зміни «під капотом» припиняють дію гарантії.

Друге: ознайомтеся з листами персонажа. “Документ про особу” і решта – це документи якими персонаж володіє так само як і сам гравець. Можете створити такі для важливих НІПів, або у разі пошкодження екземпляру “реального” пошкодити “уявний”. Загалом, це створює простір для цікавих взаємодій для гравців зі світом, а також оригінальних історій.

Характеристики ж персонажів, ви отримуєте від гравців, і наполягаєте на тому що вони більше їх не побачать. Система безрівнева, а підвищення характеристик відбувається за рахунок додання очок до тих з них, які активно використовуються гравцем. Часто чаклує? Значить отримує плюс до “магічного контролю”, намагається створити закляття великої потужності? Отримує плюс до “магічного об’єму”. Відповідно силові, спритні, бойові дії (як в подіях в бою, так і під час побутового існування) підіймають відповідні навички.

Як зрозуміти що пора підіймати навичку? Або раз на тиждень ігрового часу підіймайте ті навички якими

гравці користувалися найчастіше на 1-2 пункти, або виробіть власну систему для цього.

Не забудьте ознайомитись з анкетами, та зі [СЛОВНИКОМ](#).

Кістки складності

Перейдемо до цікавої частини, яка врешті має полегшити вам життя, на фоні усіх цих відповідальностей.

КС (кістка складності) - це кістка певної величини, що визначає собою складність, яка проявляється у сукупності зовнішніх незалежних факторів що впливають на успішність заявленої дії.

Тобто, коли ви отримуєте заявку від гравця, ви оцінюєте на яку зі здібностей вона спирається та кидаете кістку. Якщо отриманий результат при цьому менший за величину здібності – дія успішна. Якщо більший – не успішна. Важливо: чим більша різниця між характеристикою і результатом, тим більш виражений результат.

Гравець робить заявку: “я б’ю списом ворога у груди”

Значення бойового стилю у персонажа дорівнює восьми, а на кістці складності ми отримали 9. В такому випадку гравець отримує незначний неуспіх. Наприклад, персонаж промахується, але зачіпає та дряпає ворога. Якщо ж значення на КС буде більше, ступінь неуспіху буде зростати пропорційно. Якщо ж ми отримаємо на КС вісім, зі значенням бойового стилю в розмірі вісім, тоді це незначний успіх, персонаж влучає в груди, але не зачіпає життєво важливі органи. Тут так само, чим менше буде значення КС, тим більш успішна буде дія.

Але, часто нам необхідно визначитись, ухилення від стріли це реакція чи спритність? Ну, насправді і те і

інше. В таких випадках необхідно встановити яка характеристика буде головною, а яка другорядною.

Наприклад, тут, основною характеристикою буде реакція (спочатку мозок має обробити сенсорний сигнал від очей, а потім подати сигнал тілу до руху), спритність, тоді, другорядна.

Припустимо Реакція = 9, а спритність = 10. Для прорахунку комбінованих характеристик, ми додаємо половину значення другорядної (округлене вниз) до значення основної: $9+5=14$, і саме за це значення має бути меншим результат КС.

Не забувайте звертати увагу, чи не підпадає під заявку якась з характеристик позаблокових, адже прокид КС через них має пріоритет.

Розберемось, коли і яку кістку складності потрібно кидати. Всього на вибір у нас присутні кістки від К4 до К100. Повторюсь, називаються вони **кістки складності**, бо відображають зовнішні, незалежні від персонажів, чинники середовища (сила ворога, погодні умови, поранення персонажа та інші об'єктивні параметри).

Розглянемо яку кістку складності коли використовувати, на прикладі... приготування обіду!

- **КС4 – тривіальна дія.** Така дія, негативний результат якої дуже мало ймовірний, а з її виконанням впорається ну майже будь-хто (закинути у казан картоплю);
- **КС6 – побутова дія.** Така дія, впоратися із якою може середньостатистичний представник селянського населення. (почистити картоплю, нарізати та закинути у казан);
- **КС8 – Побутова дія з ускладненням.** Побутова дія під час виконання якої потрібне додаткове зосередження, у зв'язку з зовнішніми чинниками. (почистити картоплю, нарізати та закинути у

казан, але пораненими руками/під сильним вітром/в темряві);

- **КС10 – Спеціалізована дія.** Така дія, виконання якої вимагає наявності спеціалізованих навичок, якими не володіє більшість людей (з несмачних інгредієнтів, приготувати дуже смачне рагу);
- **КС12 – Спеціалізована дія з ускладненням.** Спеціалізована дія під час виконання якої потрібне додаткове зосередження, у зв'язку з зовнішніми чинниками. (приготувати дуже смачне рагу з несмачних інгредієнтів, але пораненими руками/під сильним вітром, в темряві);
- **2хКС8 – Спеціалізована дія зі значним ускладненням.** Спеціалізована дія під час виконання якої потрібна особлива увага, у зв'язку з серйозними зовнішніми чинниками. (приготувати дуже смачне рагу з несмачних інгредієнтів однією рукою/прямо на полі бою);
- **КС20 – Професійна дія.** Така дія що вимагає значних професійних навичок. (приготувати рагу рівня ресторану mishlen. Або приготувати дуже смачне рагу ... із зав'язаними очима);
- **КС100 – Неможлива дія.** Така дія, виконання якої не звучить реальним. (приготувати смачне рагу рівня ресторану mishlen, без інгредієнтів і казано).

Ускладнення професійної дії реалізується за допомогою додавання числа кратного двійці до результату що випав на кістці, або додаванням додаткових кісток, починаючи з 2.

КС4 використовується рідко, але, по перше: значення характеристики може бути нижчим за 4; по друге: к4 можна використовувати аби створити комедійний елемент.

КС100 в свою чергу слугує подібній меті. А також, якщо гравець ну дуже сильно хоче спробувати, хто ми такі аби не дати йому маленького шансу?..

Отже, коли і яку кістку кидати ми розібралися... в бою все слугує, власне, таким самим правилом. Влучити по манекену мечем просто, а от влучити по людині що вміє битися вже ні.

Мінімальне можливе значення КС = 1, та означає відсутність перешкод. Такий результат в своєму наслідку викликає події успішніші за заявку (кратно максимальному значенню КС).

Наприклад: гравець хотів вдарити ворога списом у груди. Так як ворог озброєний та по здібностях рівня персонажу гравця, майстер кидає КС20, і отримує результат складності 1. В такому випадку персонаж гравця вбиває ворога ударом в серце, який своїм падінням перевертає стіл з ємностями з паливом яке проливається на інших ворогів і підпалює їх.

Максимальне можливе значення КС варіюється від 4 до 100, та у разі отримання означає нездоланні складнощі. Такий результат в своєму наслідку викликає події які не просто не відповідають бажанню гравця, а мають ефект гірший, іноді навіть протилежний.

Візьмемо за приклад ту ж ситуацію з ударом списом. У разі випадіння результату на КС – 20, персонаж гравця не просто промахується, або його удар не просто парирують, а внаслідок цього він влучає собі у ногу/в союзника/ або той самий стіл який перевертається вже на нього.

Також не забувайте про кратність нездоланих складнощів для різних КС. Якщо це КС4 з результатом в 4, то негативні наслідки незначні (як ото, вдаритися мізинцем об тумбочку), а якщо це КС100, то... перепитайте «Ти точно хочеш це зробити?»

За бажанням, при перевірці здібності, ви можете скористатися "правом на невдачу". Право на невдачу передбачає що хто завгодно може потерпіти навіть у тривіальній грі, чисто за збігом обставин, або через

неуважність. Що це значить? Коли персонаж гравця виконує дію, здібність за якою вища за КС апіорі, то ви можете скористатися: або кісткою що дорівнює здібності, чи на одиницю більше; або просто кинути потрібну КС, та прийняти нездоланні наслідки, якщо результат відповідатиме.

На прикладі: персонаж спускається сходами, і на вашу думку зараз ідеальний момент перевірити чи він ними не падає.

Перший варіант передбачає оцінити його спритність. Припустимо вона буде вісім, тоді ми візьмемо КС8 та у випадку результату що дорівнюватиме восьми, персонаж не втримається та впаде. Або припустимо спритність одинадцять, тоді візьмемо КС12, та порахуємо аналогічно.

За другого ж варіанту, ми беремо КС4, адже спуститися сходами це тривіальна дія, та у випадку випадіння четвірки порахуємо що персонаж не втримав рівновагу, або дошка тріснула.

Важливо! Не зловживайте правом на невдачу, не використовуйте його просто так, і в важливі моменти, адже це може не розвеселити а розчарувати гравців.

Бій

З цим розібралися, тепер перейдемо до Бою. Атхонім-Мора передбачає в цьому напрямку наступну роботу. Кожному ворогу ви присвоюєте свою КС.

Якщо ворог професіонал – то він вимагатиме професійних навичок від героїв. Якщо він не надто сильний – то менших, відповідно. Для боротьби з гобліном, достатньо КС8, для маловмілого воїна це вже буде бій зосереджений, що вимагає спеціалізованих здібностей.

Тобто, це дозволяє не створювати характеристики кожному окремому ворогу, а просто обрати йому фіксоване значення КС, яке може ставати більше або менше, в залежності від позитивних та негативних ефектів на гравцях та самому опоненті. Умовне поранення ворога може зменшити його КС, або певні чинники можуть його збільшити.

В такому випадку, в бою ви не кидаете КС для ворога чи він влучає, ви кидаете КС для персонажа гравця, чи він ухиляється.

Звісно, за бажання ви можете створити анкету для ворога і робити кидки КС і для його дії, проте за сумою це матиме такий самий результат, хоч і може дати цікавіший простір. Займатися таким раджу лише якщо це велика кампанія і такий супротивник може зустрітися не один раз, або ж стати незвичайним босом для гравців.

Говорячи ж детальніше про механіку втручання, варто зазначити, що саме ви, в першу чергу, слідкуєте за тим аби гравці не затягували свій хід. Якщо група невелика, зіграна, то проблем виникнути не має. В іншому ж випадку, можете взяти певну кількість часу (30с., 1хв. і т.д.) після якої заявка буде перервана втручанням ворога, який за цей час встигне, принаймні, змінити своє положення, і тоді інший гравець теж зможе походити.

Спонукайте ваших гравців вигадувати цікаві та оригінальні способи подолати супротивників. Нехай вони придумують план як зменшити КС ворога, аніж, просто будуть пробувати його перекидати.

Бажаю успішних ігор, чемних та оригінальних гравців і дякую що брали Атхонім-Мору!

СЛОВНИК

Здібності – це числове відображення певних фізичних, духовних та інших аспектів єства персонажа.

КС (кістка складності) – це кістка певної величини, що визначає собою складність, яка проявляється у сукупності зовнішніх незалежних факторів що впливають на успішність заявленої дії.

Втручання – це процес передачі права на заявку від гравця до іншого гравця, або від гравця НІПу, в момент коли обставини дозволяють вплинути на результат озвучуваної в даний момент заявки.

Здібності:

Сила – це м'язова сила вашого персонажа. Вага яку він може підняти, як сильно може вдарити. Проста, прямолінійна сила.

Спритність – це гнучкість, швидкість, верткість, акробатичність. Чи зможе він протснутися у вузький проїом, тихо пробігтися, ухилитися і т.п.

Реакція – це швидкість мозкових процесів вашого персонажа. Як швидко мозок обробить сигнал від очей про прямуючий в вашу голову об'єкт (стрілу), як швидко ви зможете подумати як вам діяти та прийняти рішення коли рахунок іде на мілісекунди.

Сприйняття – це чутливість органів чуття вашого. Чи помічаєте ви, чи чуєте ви, чи бачите, чи відчуваєте, наскільки смачно.

Інтелект – це якість розумових здібностей вашого персонажа. IQ. Те наскільки ваш персонаж розумний, в загальному розумінні

Знання – це освіченість вашого персонажа. Знання про світ, історію, науки, загальні поняття та фундаментальні принципи існування.

Соціальні навички – це здатність розуміти людей та впливати на них. Переконання, брехня. Чи кажуть вам правду, як себе почувають, які емоції відчують, про що свідчить мова тіла і тому подібне

Воля – це сила особистості вашого персонажа. Чи стерпите ви біль, чи зможете протидіяти чужому впливу, залякуванню, фобії. **Магічний об'єм** – це об'єм доступної магічної енергії для використання. Визначає те наскільки масштабні, великі закляття ви можете створювати, та як швидко стомитесь.

Магічний контроль – це точність контролю наявного магічного об'єму. Відповідає за те наскільки ви можете точно виконувати закляття, як вміло та якісно.

Рунічні вміння – це те як гарно персонаж розуміє та використовує руни (зачарування або інше).

Ритуалістичні вміння – це віра, та вправність у ритуалах. Їсти серця ворогів, наприклад, або молитися, аби та чи інша могутня сутність допомогла у бою та побуті. Бог, демон, предки і т.д.

Володіння видами зброї – визначає кількість різних видів зброї якими персонаж вміє користуватися. Якщо рівень даної здібності 3 або менше, персонаж не володіє жодним видом зброї. Далі, за кожні 2 очки додається один вид зброї. 4-5 це одне вид зброї, 6-7 це два і т.д.

Використання обладунків – визначає наскільки важкі обладунки персонаж може носити з комфортом. За значення до 5, персонаж вправний лише в одязі. Далі за кожні 5 очок персонаж опановує додаткову вагу. 5-9 легкі, 10-14 легкі та середні, 15-19 легкі, середні та важкі. За значення 20 ви можете носити будь-що як обладунок.

Володіння бойовим стилем – це те наскільки персонаж вправний у бою. Тобто як може передбачати дії опонента, наскільки гарно б'ється тією зброєю що володіє, або без неї.

Вологіння щитами – визначає наскільки вправно ваш персонаж використовує щит. Як в обороні, так і в нападі.

Позаблокові здібності - блок здібностей які визначаються, вигадуються та описуються гравцем.

Дод:

Документ про особу та ін. - три документи на яких зазначається наративна інформація. Документи присутні у гравця і персонажа.

НОІ - незалежна об'єднана інспекція, вигадана організація що займається контролем обігу документів наявних у персонажа.

Післямова

Дякую вам за вибір моєї системи, та сподіваюся вона вам сподобалась.

Окремо хочу подякувати своїм близьким та друзям що надали мені допомогу та підтримку, а також збройним силам України, за те що маю змогу займатися улюбленою справою.

Грайте в своє задоволення, та пам'ятайте що усе написане раніше може бути підлаштоване під ваш, унікальний, ігровий досвід. Будьте творчим майстром, та творчими гравцями. Успішних ігор та миру.

Контактні дані:

athonim.mora@gmail.com

<https://t.me/FolmarExper>

