

SAHARA RS | 2.0

1. Пропись персонажа. Атрибуты.

Любой персонаж в “Сахаре” описывается с помощью набора атрибутов и навыков/перков. В базовой версии у персонажа семь атрибутов:

Атрибут	Значение	Описание
Сила	4	Влияет на владение ближним боем и урон в рукопашной, на силовые действия.
Выносливость	4	Влияет на запас здоровья, способность терпеть боль и так далее.
Ловкость	4	Влияет на верткость персонажа, способность перемещаться и владеть оружием ближнего боя.
Реакция	4	Влияет на возможность контратак в бою, очередность хода, владение оружием дальнего боя.
Восприятие	4	Влияет на возможность наблюдать, замечать, пользоваться оружием дальнего боя.
Интеллект	4	Способность применять знания, пользоваться оружием и предметами, способности к магии.
Удача	5	Влияет на перебросы кубов, на разрешения некоторых действий и заявок.

Каждый атрибут варьируется в значении от 1 до 10, где 1 - очень плохо (и несет за собой определенные штрафы), а 10 - божественно (и несет за собой определенные бонусы). Перед началом прописи стартовые значения атрибутов для персонажа-человека берутся из таблицы выше.

Ролевая система рассчитана на пропись существ, по силе и возможностям сопоставимым с человеком на разных стадиях его развития, и баланс штрафов еще не испытан на попытках прописать крысу или слона.

При прописи персонажа выдается некоторое количество очков атрибутов на распределение, обычно 9. При распределении разрешается уменьшать уже имеющиеся значения, получая 1 очко на распределение за каждое уменьшение атрибута на 1. Система не запрещает мин-максить персонажа и делать имбецила-с-двуручником.

Правила высокого и низкого значения атрибута

Если атрибут обладает значением 8 и выше, то персонаж получает возможность совершить дополнительное последнее за ход атаки действие от этого атрибута, если этот атрибут для действия атакующий.

Если атрибут обладает максимальным значением (10), то персонаж получает возможность совершить дополнительное последнее действие за ход контратаки (защиты) от этого атрибута, если атрибут для этого действия защитный.

Например, при высокой ловкости, персонаж может третьим действием совершить прыжок (прямой бросок ловкости) или атаку кинжалом (навык легкого оружия, атакующий атрибут - ловкость).

Если атрибут обладает значением 3 и ниже, то количество действий, требуемых для выполнения навыка, увеличивается на одно. Персонаж может применить навык в обычное количество действий со штрафом -20.

Например: при низкой силе персонажу будет сложно управляться с мечами и молотами (если опустить требования по силе для оружия) и для удара мечом ему потребуется оба действия: в первое действие он приводит оружие в боеготовность, во второе - атакует.

2. Пропись персонажа. Навыки.

Атрибуты дают очень грубую вариативность при проверках (точность броска d10 недостаточно хороша), так что к атрибутам добавляются навыки. “Сахара” позволяет вносить абсолютно любые навыки (что позволяет подогнать нашу систему уже под три сеттинга с разными эпохами).

Для навыков при прописи отводится некоторое количество “слотов” определенного уровня. Мастер сам решает, сколько навыков могут взять на старте персонажи, обычно это 4-3-3-2-2-2.

Ур.4 “Средние клинки” (Вынос/Ловк): 54% / 58%

Любой навык в “Сахаре” обладает уровнем. Уровень варьируется от 1 до 5 и влияет на шанс успешного применения навыка.

Любой навык зависит от двух атрибутов (иногда - одинаковых, но это большая редкость). Первый атрибут считается “атакующим”, второй - “защитным”. Это нужно для реактивных навыков, некоторых нюансов при бросках и так далее.

Все навыки делятся на “Обычные” и “Реактивные”. Обычные навыки растут медленно и линейно и их успех не зависит от условий боя. Реактивные навыки - это навыки, применение которых обычно происходит в бою (навыки стрельбы, рукопашного боя) и их успех зависит от фазы хода (атака/защита). Такие навыки обладают двумя независимыми шансами успеха.

Чтобы рассчитать успех обычного навыка, нужно сумму атрибутов, от которых он зависит, умножить на уровень навыка.

Например $(4 + 7) * 4 = 44$.

Чтобы рассчитать успехи реактивного навыка, нужно: для атакующего успеха - умножить атакующий атрибут на уровень навыка и добавить 30.

Например $(4 * 4) + 30 = 46$.

Защитный успех считается точно также, но с защитным атрибутом для навыка.

Некоторые реактивные навыки доступны персонажам даже на нулевом уровне (то есть если отсутствуют в листе персонажа) и дают базовый успех в атаку и защиту в 30%. Эти навыки перечислены ниже.

Навыки по умолчанию

Название навыка	Атакующий атрибут	Защитный атрибут
Рукопашный бой	Сила	Ловкость
Легкий ближний бой ("кинжалы")	Ловкость	Реакция
Средний ближний бой ("мечи")	Выносливость	Ловкость
Тяжелый ближний бой ("двуручники")	Сила	Выносливость
Древковое оружие ("копья")	Выносливость	Ловкость
Метание ("гранаты, дротики")	Ловкость	Реакция
Личное оружие ("пистолеты")	Восприятие	Реакция
Основное оружие ("автоматы")	Восприятие	Реакция
Тяжелое оружие ("гранатометы")	Восприятие	Реакция
Высокоточное оружие ("снайперские винтовки")	Восприятие	Реакция
Кулинария	Интеллект	Восприятие
Выживание (домашний тип мира)	Интеллект	Восприятие

3. Пропись персонажа. Перки.

Перки - это пассивные способности персонажа. Они занимают "слоты" навыков и каждый перк требует слот определенного уровня. Перки дают уникальные способности, у перка могут быть особые условия проброса успеха, отличающиеся от основных правил. Хорошие примеры перков - "Спринт (2)", "Импровизированное оружие (3)", "Быстрый выхват (3)". Все доступные перки выписаны в таблицу "ПЕРКИ".

3.5 Пропись персонажа. Повышение уровня.

Прокачка навыков и перков

Навыки и атрибуты повышаются за опыт, получаемый на играх. Мастер сам выбирает, как и за что выдавать опыт и обговаривает эти правила с партией. Для того, чтобы повысить уровень навыка на +1, нужно потратить следующее количество опыта:

Уровень навыка	Стоимость
Нет навыка -> Уровень 1	100
Уровень 1 -> Уровень 2	200
Уровень 2 -> Уровень 3	300
Уровень 3 -> Уровень 4	400
Уровень 4 -> Уровень 5	500

Чтобы приобрести новый навык, которого раньше у персонажа не было, нужно “купить” этот навык на 1-й уровень, за 100 опыта.

Перки покупаются и прокачиваются также как и навыки.

Чтобы прокачать навык/атрибут, например, с третьего уровня на пятый, нужно последовательно прокачать его сначала до четвертого, а затем до пятого.

Прокачка атрибутов

Прокачка атрибутов не отличается от прокачки навыков, но стоимость прокачки значительно больше:

Уровень атрибута	Стоимость
Уровень 1 -> Уровень 2	600
Уровень 2 -> Уровень 3	700
Уровень 3 -> Уровень 4	800
Уровень 4 -> Уровень 5	900
Уровень 5 -> Уровень 6	1000
Уровень 6 -> Уровень 7	1100
Уровень 7 -> Уровень 8	1200
Уровень 8 -> Уровень 9	1300
Уровень 9 -> Уровень 10	1400

4. Пропись персонажа. Пирамида ранений.

Ранения

В “Сахаре” используется система пирамиды ранений, которую пытались избавить от присущего подобным моделям свойства “спирали смерти”. Пирамида обычного человека выглядит вот так:

Легкие раны	Отшатывается и разрывает PointBlank
Средние раны	Падает на колени
Тяжелые раны	Падает навзничь

Первая строчка - 4 легких раны. Это порезы, синяки - средний урон обычной кулачной атаки или кабацкого табурета. Когда вся полоска легких ран “заполняется”, персонаж должен бросить d10 против выносливости. В случае провала он отшатывается и теряет одно действие в ближайший свой ход.

Вторая строчка - 2 средних раны. Это рассечения, гематомы - примерный урон одного удара мечом или топором (герои не сопливые тряпки и не умирают от одного удара меча). Когда все средние раны “заполнены” персонаж делает бросок d10 против выносливости. В случае провала он падает на колено. При этом к персонажу применяются только штрафы положения (см. правила боя).

Третья строчка - 1 тяжелая рана. Это огнестрельные раны, отрубленные конечности, переломы. Средний урон ружья, автомата, двуручного меча. Когда все тяжелые раны “заполнены” (вне зависимости от наличия других ран), персонаж получает статус “При смерти” и делает бросок d10 против выносливости. Если выпало 1-2, считается, что персонаж устоял на ногах. Если больше, но выпавшее значение меньше или равно значению атрибута, то персонаж падает на землю. В случае провала он теряет сознание. Каждая следующая атака по персонажу вызывает новый бросок выносливости с накапливающимся штрафом, до провала, означающего смерть персонажа.

С помощью перков “Болевой порог (2)”, “Скала (3)” и “Живучий (4)” можно увеличить на 1 количество легких, средних и тяжелых ран соответственно.

Если персонажу наносят рану, полоска которой полностью “заполнена”, то она преобразуется в рану более тяжелого типа.

Все штрафы за ранения начисляются после боя: -10 за полную полосу средних или -20 за полную полосу тяжелых (штрафы складываются). Это обыгрывает адреналиновый и шоковый взрыв, позволяющий героям сражаться на пределе (и лишь потом сползть по стенам, держась за животы).

Броня

Броня в “Сахаре” работает по более сложному принципу, чем простой постоянный вычет входящего урона. У брони есть собственная пирамида ранений. Однако раны (ячейки) у нее могут быть как поглощающие (“сгорают” при поглощении урона), так и понижающие (“сгорают”, превращают урон в более легкий (1 среднюю в 1 легкую, например) и передающие их в раны персонажа). Различное пронзающее оружие, например, рапиры, даже поглощающие ячейки брони учитывают, как понижающие.

Легкие ячейки	+	+			
Средние ячейки	^	^			
Тяжелые ячейки	^				
Уровень целостности	1	2	3	4	5

Выше показана броня с двумя поглощающими ячейками легких ран (“Противнику нужно два удара, чтобы понять, куда бить”), два понижения средних ран (“Есть что подставить под замах мечом, но потом туго будет”) и одно понижение тяжелой раны (“Выдержит ли она выстрел? Нет, но болт застрянет и войдет неглубоко”).

Упрощенная броня

Вместо отдельной полосы “ранений”, броня характеризуется двумя значениями: количеством понижений и количеством поглощений. Каждая успешная атака сокращает одно из этих значений на 1 (если не выполняется особых условий, то сначала сокращаются поглощения, затем - понижения), а урон модифицируется. Поглощение полностью останавливает урон, понижение переводит урон в более легкий (легкие раны обнуляются). После боя значения поглощений и понижений восстанавливаются до изначального.

Травмы

Персонаж имеет право нанести удар прицельно, в определенную часть тела. Для оружия дальнего боя при этом начисляется штраф -30, для оружия ближнего боя - -20. Тяжелое оружие дальнего боя (станковые пулеметы и ракетницы) наносят рану случайной конечности автоматически при успехе, превышающем шанс попадания с -40. Конечность выбирается броском d6. Любое критическое попадание в конечность

тяжелым уроном отрывает ее. Любое критическое попадание в корпус (тело) противника начисляет травму, так как тело оторвать нельзя.

При успешном попадании в конечность ей гарантированно наносится травма, дающая штраф на действия, связанные с этой конечностью. Если эта конечность уже травмирована, то травма усиливается, а штрафы суммируются. За среднюю рану конечность получает штраф с -10, за тяжелую - с -20.

Конечность	Влияние на броски
1. Голова	Штрафы на все броски знаний, на броски восприятия, реакции и интеллекта.
2. Тело	Штрафы на выносливость, силу
3. Правая рука	Штрафы на дальний бой, ближний бой этой рукой, на акробатику
4. Левая рука	Штрафы на дальний бой, ближний бой этой рукой, на акробатику
5. Правая нога	Штрафы на ближний бой этой ногой, на акробатику, перемещение
6. Левая нога	Штрафы на ближний бой этой ногой, на акробатику, перемещение

Если есть несколько штрафов, влияющих на один и тот же навык, они не суммируются, выбирается больший штраф.

Лечение

Легкие раны и броня после боя восстанавливаются автоматически. Средние раны требуют вмешательства с навыком “медицина” и тратят сеттинговый расходный предмет для лечения. Тяжелые раны лечатся так же, но тратят больше предметов (или шанс успеха ниже, в зависимости от решения мастера).

Для избавления от травм в бою требуется навык “первая помощь”. После боя это можно делать от навыка “медицина”. На избавление от травм тоже требуется расходный предмет для лечения.

Правила бросков

Основной бросок в игре - d100 для навыков и d10 для атрибутов. Броски проводятся по принципу roll-under - для успешного броска выпавшее значение должно быть меньше или равно целевому.

Единица на d10 - всегда успех, десятка - провал. Для d100 есть границы критических успеха и провала.

Критический успех на d100 варьируется от 1 до Удачи персонажа, критический провал - от 90+Удачи до 99. Выпавшее 100 - это критический провал со “смертельным исходом” и должен, по возможности, привести персонажа в состояние “при смерти”.

При критическом успехе урон от атаки удваивается. При критическом провале персонаж кидает свою Удачу. В случае Успеха оружие выпадает из рук, в случае провала - наносит владельцу полный урон. При смертельном провале игрок кидает Удачу. В случае провала оружие наносит владельцу двойной урон, в случае успеха ломается безвозвратно. (требует тестов на играх)

5. Общие правила боя

Как только партия попадает в критическую ситуацию, требующую мгновенного реагирования, происходящее приостанавливается. Все участники критической ситуации (персонажи партии, их противники) делают Бросок Инициативы (Реакция + d10). Персонажи ходят в порядке убывания инициативы. Если у нескольких персонажей одинаковая инициатива, они дополнительно сортируются сравнением бросков d100. Мастер записывает очередность действий в свой блокнот.

Как только очередность ходов определена, начинается само действие. В боевой модели "Сахары" важно знать четыре основных термина: "Действие", "Ход", "Ход защиты (контратаки)" и "Раунд".

Действие - это одна значимая заявка персонажа, занимающая до трех секунд на выполнение. За действие считается перемещение с позиции на позицию, применение какого-либо навыка (например, владения мечом) или использование предметов окружения (открывание люка танка). Обычно, у персонажа есть два действия за ход.

Ход - это все выполненные действия персонажа за раунд. Когда у персонажа кончаются действия, свой ход начинает следующий персонаж.

Ход защиты - это особый ход в одно действие (иногда в два), который дается персонажу при соблюдении определенных условий. В ход защиты персонаж может своим действием избежать урона или повлиять на ситуацию. В ход защиты некоторые действия недоступны.

Раунд - это все выполненные ходы в бою. Начало и конец раунда специфичны для каждого персонажа, новый раунд персонажа начинается прямо перед первым действием его хода.

6. Простые действия.

Простые действия - это действия, которые не входят ни в один навык. К ним относится перемещение (перебежка, преодоление небольшого препятствия (стены до 2-х метров)), удержание противника в удушающем захвате (или в любом другом) и все остальные действия, которые логичнее кидать прямо от атрибутов.

Результат 10 на d10 считается автоматическим провалом вне зависимости от бонусов и условий.

Результат 1 на d10 считается автоматическим успехом вне зависимости от бонусов и условий.

Перемещение в бою - самое простое, что может быть. За одно полное действие персонаж может пробежать в среднем 10 метров. Для успешной пробежки нужно бросить d10 против Ловкости с определенным штрафом или бонусом. Грунтовая дорога считается за "0", бетонный пол и лучше считается за "+3", заваленный трупами холм из щебня и хуже - за "-3". Мастер сам начисляет штраф в зависимости от ситуации в пределах "-3" ... "3".

Если перемещение включает в себя преодоление препятствия до 1.5 метра в высоту (или пропасти до 2 метров в длину), то обе заявки (бег и перелезание) можно объединить в одно действие. Но нужно будет бросить [d10 против Ловкости + штраф за местность] отдельно для бега и отдельно для перелезания/перепрыгивания.

Провал перемещения означает, что персонаж добежал до указанной позиции, но получил -10 на любое следующее действие.

Критический провал перемещения (10) означает, что герой не смог переместиться, остался на текущей позиции и получил -20 на любое следующее действие. Причина может быть любой, на усмотрение игрока и мастера.

Захваты-удержания относятся к "контр-чекам" (не помню, где подцепил этот термин) - ситуации, когда оба участника конфликта бросают d10 против атрибута, сопротивляясь друг другу. Атакующий бросает первым и должен выбросить успех, чтобы продолжить действие. Защищающийся должен выбросить меньше, чем атакующий (и меньше или равно своему значению атрибута) чтобы вырваться. Провал атакующего означает автоматическое окончание действия и успех защищающегося. Выбор атрибутов, которые должны пробрасывать персонажи, исходит из логики. Удушение - сила против выносливости, захват - выносливость против ловкости, вырывание друг у друга из рук артефакта - сила против силы. На "противочеки" могут накладываться штрафы, (сложно душить огромного тролля, сложно отнимать артефакт у гигантского спрута).

7. Навыки.

Тут все просто, но есть нюансы. У реактивных навыков есть два успеха: успех в атаку и успех в защиту. Успех в атаку используется для выполнения навыка в свой ход, успех в защиту - во время хода защиты. Успешный бросок означает нанесение урона (уворот, еще что), провал - промах, неудачный уворот.

Обычные навыки, в большинстве своем, являются Знаниями (или теоретическими навыками). Успешный бросок такого навыка (с тратой действия на это) дает персонажу “практическое знание”, которое необходимо в несколько последующих действий применить с помощью бросков против определенного атрибута (или навыка). Например, применение в бою “Взрывотехники”, для обезвреживания мины, дает персонажу знание о том, как обезвредить эту мину и что для этого нужно, например, два действия выигрывать бросок ловкости (на вытаскивание запалов). Необходимый атрибут определяется по ситуации. Знания нельзя пробрасывать в ход защиты (получая выстрел в бок из автомата, рассуждать о разминировании как-то странно).

Если обычный навык не является Знанием, то его применение не отличается от применения реактивного навыка. В ход атаки и защиты используется одно и то же значение его успеха.

8. Укрытия.

Все укрытия делятся на “полные” и “частичные”. Полное укрытие - это бетонная колонна или любой другой объект, скрывающий персонажа полностью. Он дает штраф -60 на все дальнобойные атаки по цели и -30 на метание гранат по укрытию. Частичное укрытие - это примерно как в Gears of War. Дает штраф -30 на попадание по укрывшемуся и -20 на метание гранат. Неполное укрытие дает бонусы за положение персонажа “на колене”.

Живой щит и спарринг тоже являются укрытием. При этом, если стреляющий выигрывает бросок меткости без штрафа, но не укладывается в значение со штрафом, он попадает по живому щиту (по союзному участнику спарринга). Перк “Аккуратный выстрел” позволяет избежать этого. Тип укрытия живого щита определяется мастером из сравнения габаритов щита и защищающегося и других факторов.

9. Положение персонажа.

Персонаж может находиться в трех основных положениях: стоя, на колене и лежа. Каждое положение обладает своими бонусами и штрафами.

Положение	Ближний бой	Дальний бой	Реакция/Уворот
Стоя	+0	+0	+0 / +0
На колене/сидя	-10	+10	-1 / -10
Лежа	-20	+20	-2 / -20

Переход из положения в положение производится в конце действия. Переход из положения “лежа” в “стоя” и обратно занимает все действие и лишает персонажа возможности выполнять что-нибудь еще. Смена положения требует броска ловкости по тем же штрафам/бонусам, что и перемещение на местности. Менять положения в ход защиты нельзя.

10. Дистанции огня.

Выстрел в упор идет с бонусом +30 для пистолетов, дробовики наносят на одну тяжелую рану больше. Выстрел на оптимальной дистанции не дает штрафов, выстрел на дистанции превышающей оптимальную идет со штрафом. Чем дальше, тем больше штраф.

Оружие	Оптимальная дистанция	-10	-20	-30
Оружие ближнего боя	0-2	-	-	-
Пистолеты	0-20	20-30	30-40	40-50
Дробовики	0-30	30-40	40-50	50-60
Автоматы	0-100	100-150	150-200	200-250
Гранатометы	20-200	200-250	250-300	300-350
Тяжелые пулеметы	20-200	200-250	250-300	300-350
Снайперские винтовки	100-800	800-1200	1200-1300	1300-1600

11. Контратака

Ближний бой

Если персонажа успешно атакуют в ближнем бою, он имеет право бросить d10 против реакции. В случае успеха, персонаж получает одно действие прямо перед атакой противника, в которое он может попытаться заблокировать/парировать атаку или нанести ответный удар. Если ответный удар снимает с атакующего все оставшиеся у него легкие, средние или тяжелые раны и атакующий проиграет бросок выносливости, то удар атакующего считается промахом, а к самому атакующему применяются эффекты, описанные в главе 4 (Пирамида ранений).

Дальний бой

Если персонажа успешно атакуют в дальнем бою в упор, он имеет право бросить d10 против реакции. В случае успеха, персонаж получает одно действие прямо перед атакой противника, в которое он может попытаться отвести ствол оружия с помощью навыка “рукопашный бой” или нанести ответный удар. Если ответный удар снимает с атакующего все оставшиеся у него легкие, средние или тяжелые раны и атакующий проиграет бросок выносливости, то удар атакующего считается промахом, а к самому атакующему применяются эффекты, описанные в главе 4 (Пирамида ранений).

Метание

Если персонажа успешно атакуют метательным оружием, он имеет право бросить d10 против восприятия и, в случае успеха, d10 реакции. В случае успеха, персонаж получает одно действие прямо перед атакой противника, в которое он может попытаться заблокировать атаку, вернуться от навыка “рукопашный бой”, или нанести ответный удар. Если ответный удар снимает с атакующего все оставшиеся у него легкие, средние или тяжелые раны и атакующий проиграет бросок выносливости, то удар атакующего считается промахом, а к самому атакующему применяются эффекты, описанные в главе 4 (Пирамида ранений).

Запас реакции

Персонаж в одном бою может успешно вернуться столько раз, сколько у него Реакции. Критические удары можно попытаться заблокировать за счет 2 очков реакции. По окончании боя запас реакции восстанавливается. Очки запаса реакции не тратятся на защиту щитом. Очки запаса реакции тратятся на парирование, уклонение от выстрела в упор, уклонение от метательной атаки, ответный урон.

11. Два оружия в руках.

Есть набор правил по использованию оружия. Во-первых все оружие делится на одноручное и двуручное. Двуручное оружие (двуручные мечи, автоматы), используемое одной рукой, получает штраф -20 на все действия с ним и штраф -20 на одноручное оружие/щит во второй руке. Если персонаж держит в руке одноручное оружие, наличие в другой руке одноручного оружия никаких штрафов не налагается.

Если у персонажа есть по оружию сходного типа в двух руках (два пистолета, меч и булава), то он может атаковать обеими видами оружия в одно действие по одной цели. Для этого кидается успешность попадания каждого вида оружия по отдельности, урон суммируется, а противник, в случае успешного попадания по себе или по щиту, имеет право взять ход защиты с +1 на реакцию (такую глупую атаку отбить легче) и увернуться за 1 ход сразу от обоих ударов.

Если у персонажа есть перк “бой с оружием в обеих руках (4)”, то механика меняется. В одно действие сначала кидается удар той рукой, которой персонаж хочет нанести первый удар. В случае успеха этот удар можно отразить в ходе защиты, но, после хода защиты, в это же действие персонаж наносит удар вторым оружием. И его приходится отражать отдельно. Таким же образом производится стрельба с двух рук. Такой бой быстрее выматывает противника (-2 запаса реакции за действие) и имеет больше шансов уничтожить врага.

Есть перк “защита от боя с оружием в двух руках (4)”, при которой первая успешная защита отменяет вторую атаку у оппонента.

Есть перк “независимое целеуказание (5)”, позволяющее наносить второй удар другой цели в зоне поражения второго оружия. Этот перк также позволяет комбинировать меч и пистолет (или любое другое оружие ближнего и дальнего боя), что позволяет поражать до 4-х врагов за ход (в идеальных условиях). Применение этого перка накладывает штраф -20 на все атаки (в случае если персонаж атакует разные цели).

12. Щиты и парирование

Владение щитом - это реактивный навык, атрибутами идентичный владению оружием ближнего боя. У щита есть урон, который он может нанести в атаку, а также количество поглощений и понижений, которыми он может остановить входящий урон, если персонаж выкинет успех на владение щитом в защиту.

Щиты, как и оружие ближнего боя, бывают легкие, средние и тяжелые. На них распространяются те же самые штрафы совместимости: кинжалы легче всего отражать легкими щитами, мечи - средними, а клейморы - тяжелыми. Штраф за блокирование клейморы баклером (легкий щит) будет -20, как и за парирование кинжалом.

Отражения щитом не тратят запас реакции.

При отражении атаки оружием можно использовать и свое оружие. Однако в этом случае тратится запас реакции, соответственно, количество парирований в бою ограничено.

У Георга навык мечей 60/50, а навык щитов 50/40. Айден выбросил 25 на атаку мечом. Для успешного блокирования щитом, Георгу достаточно выбросить 40 и ниже, а для успешного парирования оружием - 50 и ниже.

Средние и тяжелые щиты являются легкими укрытиями и дают штраф -30 на попадание из оружия дальнего боя. К щитам применяются правила живого щита, при попадании в щит, урон поглощается щитом.

При наличии перка "Импровизированное оружие" в качестве щитов может выступать любой подходящей формы, включая табуреты и крышки для бочек. Урон и показатели защиты у таких щитов, объективно, будут очень низкими. Импровизированные щиты не восстанавливают показатели защиты после боя, а при потере всех очков поглощений и понижений уничтожаются и свободным действием выбрасываются из руки.

13. Атака по возможности и спарринг

Когда ваш персонаж вступает в ближний бой с противником, либо противник вступает в ближний бой с вами, вы оказываетесь в спарринге. Ваши персонажи обращены друг к другу и следят за движениями друг друга.

Если, пока ваш персонаж находится в спарринге с противником А, на вас в ближнем бою нападет противник Б - он тоже добавляется в спарринг и ваш персонаж сражается один против двух.

Вы можете выйти из спарринга, заявив, что вы любым способом (движением, акробатикой) разрываете дистанцию point-blank с вашими противниками. В таком случае каждый противник из вашего спарринга бросает чек Реакции и, в случае успеха, получает ход Защиты, в который может вас атаковать. Атака по возможности активируется также тогда, когда персонаж в спарринге пытается атаковать противника вне спарринга.

Находящийся в спарринге персонаж находится в легком укрытии для персонажей вне спарринга.

Зачем нужно понятие спарринга? Оно нужно для правильной работы и понимания перков “Аккуратный выстрел”, “Дуэлист” и “Борец”.

Автоматические выходы из спарринга (телепорт, отшатывание и падение при потере всех средних и тяжелых ран) не активируют атаки по возможности.

ПРИМЕРЫ БОЕВЫХ СИТУАЦИЙ

Пример 1. Городской бой.

Персонажи:

Бортмеханик Айвен Строт (Вождение, ремонт транспорта, пистолеты, метание)

Наводчик Кристина Эдвин (Автоматы, тяжелое оружие, рукопашная)

Командир Харрин Серова (Автоматы, мечи, рукопашный бой, перк “отведение ствола”)

ДМ: Ваш гравитанк несется по разрушенным улицам Баархана, (*тайный бросок вождения Айвена*) огибая груды опаленного боями бетона и баррикады из офисной мебели и разбитых машин. Неожиданно ваш танк сотрясает мощный взрыв и тридцатитонная машина обрушивается на асфальт, скользя по инерции на посадочных отбойниках, пока не упирается в очередной завал. Выносливость бросьте. (*все бросают выносливость, никто не упал и не получил легких ран*). По вашему танку щелкают пули - враг ведет огонь, пытаюсь не дать вам выйти.

Айвен: Что на приборах?

ДМ: Ракетный удар по стабилизатору гравиполя. Нужно осмотреть повреждение. Это аккуратный удар, танк, скорее всего, хотят захватить. Ваши действия?

Харрин: Мы с Кристиной выходим через задний люк и занимаем оборону, пока Айвен ремонтирует танк. Башня работает?

ДМ: Башня не работает - застряла в бетонной насыпи во время торможения. Нужно отъехать назад, чтобы ее высвободить.

Кристина: Хорошо, тогда работаем по плану Харрин. Я дергаю рычаг открывания двери и бегу к ближайшему укрытию.

Харрин: Выскакиваю следом и занимаю позицию в укрытии неподалеку от Кристины.

Айвен: Хватаю ремкомплект и жду, когда командир даст добро на выход.

ДМ: Кристина выскакивает первая (*бросок реакции противника - успех. Бросок меткости с -30 - провал*) и ныряет за поваленную бетонную балку в двух метрах за кормой танка, попав под шквальный огонь. Не менее двух противников ведут огонь по вашей позиции. Харрин выскакивает следующая (*бросок меткости с -30 - успех*) и по пути в свое укрытие тебе в броню с хрустом вгрызается пуля. Одна средняя рана (*броня снижает одну тяжелую до средней*), ты на позиции. Обезболивающее вколото. Начинается бой, Харрин кидает инициативу с -1.

*Первой ходит Кристина, затем два стрелка,
затем Харрин, Айвен и последним - стрелок-гранатометчик*

Кристина: Трачу действие на определение положения противника. (*бросок восприятия - успех*)

ДМ: Два стрелка-сепаратиста бегут к вашей позиции, от укрытия к укрытию, поливая вас беглым огнем. Сейчас они недалеко от укрытия. Еще один находится на третьем этаже здания. Судя по дымному облаку рядом с ним, он гранатометчик.

Кристина: Открываю огонь по стрелкам, крича Харрин, что в здании гранатометчик. (бросок меткости +10 за положение на одном колене - успех. У сепаратистов внизу нет брони и цель Кристины падает, получив несколько тяжелых ран и провалив выносливость)

ДМ: твоя цель падает в облаке крови, выронив трофейный автомат. Второй сепаратист хватается первого и (бросок силы - успех) оттаскивает товарища в укрытие. Вторым действием он выпускает сигнальную ракету в небо. Ход Харрин.

Харрин: Кричу механику "Айвен, давай!", вскакиваю на колено (фактически персонаж и так на колене, так что эта заявка проходит, как описательная) и заливаю двумя очередями здание с гранатометчиком (два действия броска меткости +10 за огонь из укрытия - 30 за укрытие противника - два провала). Связываюсь с командованием: "Это борт четыре, нас подбили в квадрате таком-то, прием!"

ДМ: Гранатометчик скрылся за облаком бетонной крошки, что ты произвела. Вспышка реактивной залпа и (бросок меткости - 30 за выстрел наугад - промах) ракета со свистом пронесется мимо вас и взрывается где-то в завале перед носом вашего танка, осыпая вас обломками пластика и бетона. "Слышим вас, борт четыре, ожидайте команду по эвакуации" - раздается в наушнике.

Айвен: Вылезаю на броню с ремкомплект. (бросок ловкости с +1 - броня удобна для заползания) и осматриваю стабилизатор (бросок инженерии - успех)

ДМ: Выбило предохранители от ЭМИ-удара. Замена потребует три действия от ловкости, по одному на каждый предохранитель.

Айвен: Ок, начинаю ремонт.

Кристина: Второй раунд. Что за сигнальный огонь они выпустили?

ДМ: Восприятие, интеллект (Кристина кидает оба значения. Восприятие - успех, интеллект - провал). Твой визор на шлеме отмечает, что сигнальная ракета мерцает в ультрафиолете с определенной частотой. Назначение этого эффекта тебе не ясно.

Кристина: Черт, надо посмотреть, что там. "Харрин, я пойду отниму сигнальную ракетницу!"

Харрин: "Давай, я прикрою!"

ДМ: Враг находится в двадцати метрах от тебя. Тебе потребуется весь ход (две перебежки по 10 метров), чтобы добежать до него.

Кристина: я бегу к нему так, чтобы в конце хода оказаться к нему в упор. (два броска ловкости с +2 - улица достаточно ровная на этом участке - успех)

ДМ: Ты добежала. Сепаратист отрывается от своего товарища, которому он проводил первую помощь и, выхватив пистолет, стреляет тебе в упор в грудь (бросок меткости с +30 за выстрел в упор - успех). Уворачивайся.

Кристина: (бросок реакции - успех). Отбиваю прикладом ствол пистолета в сторону. (бросок рукопашного боя в защиту - успех)

ДМ: Вторым действием сепаратист отчаянно бьет тебя левой в шлем. (бросок рукопашной с -20 - успех)

Кристина: моя броня поглощает один удар, так что я реагирую (Реакция - успех) и в ход защиты бью ему в ответ прикладом (Рукопашная - критический успех).

ДМ: *(Критический удар на две легких раны “выбирает” полосу легких ран сепаратиста и враг отшатывается).* Сепаратист отступает и теряет ориентацию в бою. Харрин?

Харрин: Она справляется пока, я отслеживаю гранатометчика. *(два броска восприятия - два провала)*

ДМ: Безуспешно. Враг где-то в глубине здания, возможно меняет этаж. Все кидайте восприятие *(Кристина - успех)*. Кристина чувствует дрожь в земле, как медленный шаг тяжелого объекта. Гранатометчик никак себя не проявляет. Айвен, меняешь предохранители?

Айвен: Да, как можно быстрее! *(Два успеха ловкости)*

ДМ: Осталось заменить всего один предохранитель. Ход Кристины.

Кристина: Очередь в упор! *(Бросок с +30 - критический успех)*

ДМ: *(Бросок реакции сепаратиста - провал. Сепаратист получает две тяжелые раны, проваливает выносливость.)* Ты вся в крови. Камеры визора очищаются почти моментально, изрешеченное и разорванное тело сепаратиста падает на своего товарища.

Кристина: Подбираю сигнальный пистолет, что там? *(Ловкость на подбор с земли, восприятие на осмотр - два успеха)*

ДМ: Это обычный сигнальный пистолет с небольшим, кустарно собранным устройством на нем. Устройство выглядит как небольшая плата с дешевым экраном и антенной. На экране написано “Движение”.

Харрин: Дерьмо, да где же этот ракетометчик! *(два броска восприятия - второй успешен)*

ДМ: Этажом выше. Стоит в полный рост с трубой гранатомета на плече. Еле заметный лазерный луч рассекает бетонную взвесь в воздухе. Он целится в танк. Ход гранатометчика *(выстрел - успех)*. Ракета вонзается в броню танка и Айвен получает тяжелую рану. *(Бросок восприятия Айвена - провал, уворот невозможен)* Понижения есть?

Айвен: Нет.

ДМ: Бросай выносливость, два раза *(провал на сопротивление удару, успех на выживании)*. Взрывной волной тебя и твой ремкомплект сметает с брони и ты падаешь в трех метрах слева от танка, прямо на асфальт. Весь шлем в крови, экраны заляпаны так, что ничего не видно, кроме мигающей надписи о невозможности автоматического применения медгеля - ты переломал почти все ребра.

Айвен: К черту, давай медгель!

ДМ: Инъекция введена. Тяжелая рана понижается до средней. Кидай выносливость на потерю сознания от боли при лечении *(особенность сеттинга - успех)*. Ты лежишь и переживаешь регенерацию. Второго действия нет.

Айвен: Говорю: “Харрин, меня нужно оттащить в укрытие!”.

*Бой продолжился. Партия сдала танк и отступила
к точке эвакуации.*