

PFRPGS

(Pony Forum Role Play Game System)

Позтапное руководство “Как начать играть”

Создание персонажа

1) Придумать концепт персонажа. Для этого необходимо ответить самому себе на следующие вопросы:

- Что я хочу делать в ролевой игре?
- Каким персонажем я хочу играть в ролевой игре?
- Какой я хочу характер своему персонажу?
- Какой элемент гармоний (мировоззрение) соответствует моему персонажу?
- Что умеет мой персонаж и какими навыками обладает?
- Какие отличительные черты и какая внешность у моего персонажа?
- Какая биография поможет воспитать в персонаже нужные вам качества и дать ему нужную мотивацию.
- Смогу ли я отыгрывать роль персонажа, которым я хочу играть?

2) Как только вы ответили не все предыдущие вопросы, время переходить к следующему этапу, переносу вашего персонажа в игровую механику.

Первым шагом будет выбор расы из списка:

Земной пони
Единорог
Пегас
Зебра
Гриффон
Бэтпони

Сразу после этого необходимо будет распределить 40 очков параметров по следующим первичным параметрам:

Сила
Восприятие
Выносливость
Харизма
Интеллект
Ловкость
Удача

Важно указать, что границы параметров от 1 до 10, т.е. минимальный показатель равен 1, а максимальный 10.

Как только это будет сделано, вам будет 7 очков навыков, которые вам необходимо будет распределить среди следующего списка навыков:

Список навыков:

Боевые:

Легкое оружие	Восприятие Ловкость
Тяжелое легкое оружие	Восприятие Сила
Тяжелое оружие (Огнестрельное)	Восприятие Сила
Энергомагическое оружие (Лазер)	Восприятие
Энергомагическое оружие (Плазма)	Восприятие
Тяжелое оружие (Энергомагическое)	Восприятие Сила
Ближний бой	Сила Ловкость
Метание	Восприятие Сила
Холодное оружие	Сила Ловкость

Социальные:

Медицина	
Интеллект Восприятие	
Первая помощь	
Восприятие Интеллект	
Внимательность	Восприятие
Проницательность	
Восприятие Интеллект	
Прикладной ремонт	Интеллект
Робототехника	Интеллект
Взрывчатка	
Восприятие Интеллект	
Бартер	Харизма
Обман	Харизма
Убеждение	Харизма
Запугивание	Харизма Сила
Программирование	Интеллект
Точные и неточные науки	Интеллект
Взлом	Ловкость Восприятие
Ловкость копыт/лап	Ловкость
Скрытность	Ловкость

Ловушки	Ловкость Восприятие
Азартные игры	Удача Интеллект
Вождение наземного транспорта	Восприятие
Вождение воздушного транспорта	Восприятие
Акробатика	Ловкость
Атлетика	Сила Выносливость
Навигация	Восприятие
Натурализм	Интеллект
Полёт (Только у Пегасов, Грифонов и Бэтпони)	Ловкость
Магия (Только у Единорогов)	Интеллект

Важно, после значения “5” в одном из навыков вы тратите по 2 очка навыка для перехода на следующее значение этого навыка. Максимальное значение каждого навыка равно “10” и больше может быть разве что с плюсами от экипировки. Если после того как вы при получении уровня увеличите первичный параметр, который повысит значение какого-то навыка больше “10”, то правило максимум 10 для вас не работает. Однако, если ваше итоговое значение навыка уже равно 10, то вы не можете потратить очки на его прокачку.

Как только вы определитесь с очками параметров и навыков, приступаем к Особенностям (перкам). У каждого персонажа могут быть свои особенности которые дают ему одновременно и плюсы и минусы (кроме тех особенностей, которые доступны только определенным расам). Ниже представлен список таких особенностей. Всего у одного персонажа может быть не больше двух особенностей.

Список особенностей:

Добрая душа - С самого своего рождения вы как-то стороной обходили драки и насильственные пути решения проблем и старались жить более мирно. (Вы получаете +2 к навыкам Убеждение, Прикладной ремонт, Робототехника, Внимательность, Первая помощь, Медицина, Бартер, Проницательность, Точные и неточные науки, но -2 к навыкам Легкое оружие, тяжелое легкое оружие, тяжелое оружие (огнестрельное), Легкое оружие (Лазер и Плазма), Тяжелое оружие (Энергомагическое), Копытопашный бой, Холодное оружие, Взрывчатка)

Крепкий круп - Вы всегда славились выносливостью, но в ущерб возможности уклоняться. (Ваша максимальная ступень здоровья повышается на 1, но БФЗ уменьшается на 1)

Не совместимо с Шустриком

Громила - Вы пони внушительных размеров, однако, чем больше шкаф... тем он сильнее стучит и громче падает (Вы получаете +2 к Силе, но ваши максимальные ОД уменьшаются на 2, но не могут быть меньше 4)

Не совместимо с Шустриком

Камикадзе - вы никогда не думаете о своих действиях в бою, вы просто рветесь вперед быстрее всех остальных! Вы можете сделать больше и быстрее, но и попасть

по вам гораздо проще. (Вы получаете +2 очка действия и +2 к инициативе, но теряете 2 очка физической защиты.)

Born to Kill - вы родились с оружием в копытах и привыкли не жалеть его в бою. Вы получаете дополнительный слот для любой атаки из огнестрельного оружия, однако любая атака для вас обходится на 2 ОД больше.

Стрельба навскидку - вы не привыкли целиться во время стрельбы. Да и зачем, если можно просто стрелять в сторону противника? Вы можете стрелять чаще, но реже попадать по цели. (Все атаки из огнестрельного оружия стоят на 1 очко действия меньше, однако любая атака из огнестрельного оружия получает -2 к попаданию.)

Не совместимо с Техникой спуска.

Техника спуска - вы научились стрелять из оружия не спеша, но точно. Ваши атаки чаще попадают, но на каждую из них вы должны будете потратить большее количество времени. (Все атаки из огнестрельного оружия стоят на 1 очко действия больше, однако любая атака из огнестрельного оружия получает +2 к попаданию.)

Не совместимо со Стрельбой навскидку

Двуногий - долгая практика стрельбы из двух пушек сразу научила вас как надо держать стволы в двух ногах стоя на двух ногах, однако стрельба из одного оружия стала для вас не такой привычной. (Вы игнорируете штраф к попаданию при атаке с парного оружия, но получаете штраф -1 к попаданию, пока стреляете из одного оружия)

Тяжелый удар - первый ваш удар копытом наповал свалил вашего противника и вы обнаружили в себе способность отвешивать очень сильные удары ногами в копытопашном бою, однако скорость этих ударов оставляет желать лучшего. (Любая ваша копытопашная атака получает дополнительный слот, но ваши копытопашные атаки стоят на одно очко действия больше.)

Сексуальность - вы получаете +2 ко всем проверкам основанным на харизме, пока взаимодействуете с противоположным полом. Но -2 ко всем проверкам основанным на харизме при взаимодействии с вашим полом.

Четыре Глаза - ваше слабое зрение не позволяет вам видеть достаточно хорошо без очков. Однако, когда вы надеваете подходящие очки, вы начинаете видеть даже лучше большинства пони с нормальным зрением. (Вы получаете +2 к Внимательности пока носите подходящие вам очки, но -2 к Внимательности пока не носите подходящие очки)

Шустрик - вы никогда не отличались высоким ростом и массивным телом. Зато в ловкости вам нет равным! Вы способны пролезть там, где некоторые не смогли бы даже протиснуться. Однако особенности вашего телосложения не позволяют вам переносить лишние нагрузки. Вы можете переносить меньше груза, а ваше тело легче повреждается

(Вы получаете +1 ловкости, но -15 кг к грузу переносимости и вы теряете одно состояние здоровья от максимума)

Кровавая баня - все кого вы бьете или в кого вы стреляете почему-то превращаются в кровавое месиво... (Вы получаете дополнительный слот урона от любого оружия, однако при атаках по вам также все получают дополнительный слот урона от любого оружия)

Лети стреляй - вашему мастерству стрельбы с воздуха можно только позавидовать! (Вы не получаете помехи при стрельбе с воздуха)

Доступно только Грифонам, Пегасам и Бетпони.

Магия это читерство - вы обучаетесь двумя заклинаниями из расширенного списка, вы должны соответствовать требованиям для этих заклинаний.
Доступно только Единорогам.

Как только вы определитесь с особенностями своего персонажа вы можете перейти к лирической части его создания.

3) Теперь, когда вы уже знаете что может ваш персонаж настало время объяснить это с помощью его биографии. В этой же части вы должны описать внешность вашего персонажа, задать ему характер и указать его мировоззрение.

Для простоты, вот список необходимых пунктов для выполнения:

- Внешность персонажа (Цвет гривы, цвет шкуры, цвет глаз, кютимарка, одежда и другие внешние отличительные признаки)
- Возраст, вес, рост и прочие атрибуты персонажа, которые вы посчитаете нужными.
- Характер персонажа, его привычки, его элемент гармоний (модель поведения, которой он придерживается), его принципы.
- Биография персонажа. В биографии есть два обязательных для расписывания периода:

Рождение, где родился и как рос персонаж.

Появление кютимарки. Как и за что ваш персонаж получил кютимарку?

Становление, кем персонаж в итоге стал и каким образом он получил те навыки, которыми он владеет на данный момент.

Также вы можете добавлять в свою биографию любые моменты из жизни вашего персонажа, если считаете, что это раскроет вашего персонажа.

И да, не нужно писать больших биографии, важен не объем, а содержание.

Теперь осталось всего ничего. Хотя... для некоторых следующее действие самое сложное в создании персонажа. Надо подобрать вашему персонажу подходящее имя. В каноне MLP оно часто связано с кютимаркой самого персонажа. Допускаются только каноничные имена на вроде Эплджек, СтилХувз или ГринПай. (Никаких хьюгобоссов и искорок!)

Ещё один момент, мировоззрение вашего персонажа в этой системе не определяется Добрым или Злым, оно определяется элементом гармоний. Вы должны следовать своему элементу, который выбрали.

Как только всё это будет выполнено, вы отправляете готовую квенту (всё то, что вы расписали и выбрали выше) ДМу (мне) и ждете создания таблицы вашего персонажа.

Цифры и механ

Слоты:

Основная механика данной системы это слоты. Слот это абстрактное пустое пространство которое может принимать четыре значения. Критический успех, успех, провал и критический провал. Для того чтобы заполнить слот, необходимо бросить d10, в некоторых случаях к итоговому результату должен будет добавиться какой-либо модификатор. Ещё перед началом атаки или проверки, игроку известна проверка,

значение, которое ему нужно перекинуть, чтобы слот стал заполнен “успехом”. В случае, если эта проверка не пройдена, слот становится заполнен “провалом”.

Пример: А пытается заполнить три слота. Проверка равна 6. Он бросает 3d10, в результате получает: 2,8,5. А заполняет успехом один из слотов, два остальных слота заполняются провалом.

Критическим успехом является бросок “10” на d10. Такой успех автоматически проходит проверку (даже, если проверка равна 30, а со всеми плюсами к броскам у вас выходит 15).

Критическим провалом является бросок “1” на d10. Такой провал автоматически не проходит проверку (даже, если проверка равна 5, а со всеми плюсами к броску у вас выходит 11)

Когда вы заполняете все слоты успехом, это называется “идеальная” проверка или “идеальная” атака.

Критическая неудача и удача

Если вы заполняете критическими провалами определенное количество слотов, то вы совершаете критическую неудачу. Но, если вы заполняете определенное количество слотов критическими успехами, то вы совершаете критическую удачу.

В обоих случаях, вашего персонажа ждёт либо очень отрицательный эффект от его действий, либо очень положительный.

В случае критической удачи или неудачи вы должны будете обсудить с игроками последствия или придумать их сами.

Примеры последствий критической неудачи:

При атаке из огнестрельного оружия, ваше оружие заклинило при первом выстреле, все слоты становятся провалами, для его починки вы должны потратить 2 ОД и совершить легкую проверку прикладного ремонта.

При атаке холодным оружием, вы промахиваетесь и роняете его на землю. Все слоты в этой атаке становятся провалами, а оружие падает в соседней с вами клетке.

При атаке из любого оружия, вы случайно попадаете по себе. Вы теряете одно состояние здоровья.

При атаке из любого оружия, вы случайно попадаете по своему союзнику, который находился на линии огня или рядом с вами в случае атаки холодным оружием или копытопашным боем. Ваш союзник теряет одно состояние здоровья.

При проверке навыка акробатика, когда вы быстро взбирались по стене, вы соскользнули и упали вниз, потеряв одно состояние здоровья или потерпев травму.

Примеры последствий критической удачи:

При атаке из любого оружия, вы убавляете дополнительное состояние здоровье цели.

При атаке из любого оружия, вы затратили на 2 ОД меньше для атаки.

При попытке восстановить концентрацию проходя проверку магии, вы восстановили её на 2 состояния выше, вместо одного.

При проверке навыка скрытность, вы смогли идеально слиться с тенями и никто не может даже попытаться вас обнаружить до повторной проверки скрытности.

Таблица критических неудач

Количество кубов	Необходимое количество значений “1” или “10”
------------------	--

1	1
2	2
3	2
4	2
5	3
6	3
7	3
8	4
9	4
10	4

Таблица критических удач

Количество кубов	Необходимое количество значений “1” или “10”
1	1
2	2
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10	3

Проверки навыков:

Вне боя или в бою вам часто может потребоваться решить результат какого-то действия. Будь то выбивание двери или пробежка через полосу опасных ловушек. Любому действию соответствует определенный навык, важно в каждой ситуации определить какой именно. Так, чтобы выбить дверь вам необходимо будет пройти проверку атлетики, чтобы обезвредить ловушку пройти проверку навыка ловушки, а

чтобы скрытно пройти через отдыхающих диких пони вам потребуется пройти проверку скрытности. Вы бросаете столько d10, сколько у вашего персонажа значение первичного параметра на котором основывается навык и прибавляете к нему значение вашего навыка. Для успешного прохождения проверки необходимо выкинуть определенное количество успехов, успехом считаются значения выше определенной сложности, всего есть 5 разных видов проверок:

Простейшая - 1 успех, сложность 5
Легкая - 2 Успеха, сложность 8
Средняя - 2 Успеха, сложность 11
Тяжелая - 3 успеха, сложность 14
Нереальная - 4 успеха, сложность 18

Пример: А пытается выломать запертую деревянную дверь. Это средняя проверка навыка Атлетика, который основан на первичном параметре Сила. Сила А равна 6, а его навык атлетики равен 3. Он бросает 6d10, получает 1,3,5,7,10,2. Теперь к каждому значению он добавляет 3, итого он получает:4,6,8,10,13,5. У него всего лишь один успех, а нужно 2, у него не получается выломать дверь.

Проверки Параметров

Иногда бывает так, что нужна проверка только для параметра. В таких случаях, игрок бросает столько d10, сколько первичный параметр у его персонажа. Для таких случаев есть следующие виды проверок

Простейшая - 1 успех, сложность 3
Легкая - 2 успеха, сложность 5
Средняя - 2 успеха, сложность 7
Тяжелая - 3 успеха, сложность 8
Нереальная - 4 успеха, сложность 8

Пример: А играет в однокопытного бандита, для того чтобы хотя бы вернуть свою ставку ему необходимо пройти легкую проверку удачи. Его удача равна 7. Он бросает 7d10, получает 2,6,9,8,10,2,1. Он проходит тяжелую проверку удачи и выигрывает награду x4.

Игрок против Игрока

Иногда так бывает, что игроки должны выяснить, кто из них победит в каком-то состязании, будь то хуфреслинг или полоса препятствий. Первым делом определяется основной навык, отвечающий за проверку. Так, если два пони состязаются в хуфреслинге, то это будет проверка атлетики основанной на силе. После того как основной параметр и навык определены, игроки пытаются заполнить столько слотов сколько у них значение параметра, к каждому кубу они добавляют своё значение навыка. Успехом считаются значения выше 8. В состязании побеждает тот, кто заполнит успехом большее количество слотов. Если количество слотов равное, то побеждает тот, кто заполнил критическим успехом (выпавшей "10" на кубе) большее количество слотов. Если количество критических успехов также равно, побеждает тот, у кого меньше критических неудач (выпавшей "1" на кубе), если и их количество равное, то тогда объявляется переигровка или ничья, смотря что больше устраивает игроков.

Пример: А и Б решили посостязаться в хуфреслинге. У А сила равна 8, а атлетика 4, у Б сила равна 5, а атлетика 6. Таким образом, А пытается заполнить 8 слотов,

а Б 5. А бросает 8d10 и получает: 3,2,9,10,5,1,6,8. С суммой его атлетики получается: 7,6,13,14,9,5,10,12. У него 4 успеха, один из которых критический. Б бросает 5d10 и получает: 8,10,7,1,10. С суммой его навыка, у него 14,16,13,7,16 У Б также 4 успеха, однако критических 2. Таким образом, Б побеждает в состязании.

Также иногда бывает так, что игроки должны меряться разными навыками. Например, когда плут скрывается от глаз стражников, он проходит проверку навыка скрытности основанную на параметре ловкости против проверки внимательности основанной на параметре восприятие. Правила в таком случае работают таким же образом, но проверка у каждой из сторон проходит по разным навыкам и параметрам. Также, плуту не надо будет проходить проверку скрытности против каждого стража, он один раз бросает проверку на скрытность и, в случае, если его результат никто не перебрал, успешно скрывается ото всех.

Пример: А крадется в тенях, мимо него проходят два стражника. А совершает проверку скрытности основанную на параметре ловкости, его скрытность равна 4, а ловкость 8. Он бросает 8d10, в итоге получает: 2,4,6,9,6,7,1,4. С суммированием навыка, он получает 6,8,10,13,10,11,5,8 У него 4 успеха. Это означает, что для того, чтобы его заметить любому из стражников нужно 5 успехов, либо 4 с хотя бы одной выпавшей "10" или 4 без выпавших "1". Внимательность обоих стражников равна 3, восприятие у них также одинаковое и равно 5. Один из них бросает 5 кубов и получает: 10,8,2,3,7. С суммой от навыка получается: 13,11,5,6,10. Неплохая попытка, но у него всего 3 успеха, он не замечает плута. Второй стражник также бросает 5 кубов: 8,7,7,9,2. С суммой от навыка: 11,10,10,12,5 У него 4 успеха и нет "1", второй стражник успешно замечает А и теперь ему придется не сладко.

Совместные проверки.

Когда два или больше персонажей сообща работают и пытаются пройти проверку, их кубы объединяются, а проверка остается той же самой. Также, если два персонажа стараются побороть одного, их успехи суммируются и выступают проверкой для другого персонажа.

Пример: А и Б стараются перебороть С и уложить того на землю. Это навык атлетики основанный на силе, у А 4 силы и навык атлетики равный 2, у Б же 2 силы и навык равный -1. С же обладает атлетикой 3 и силой 5. А бросает 4d10, получает: 9,4,2,8. С суммой от навыка: 11,6,4,10 У него два успеха, Б бросает 2d10, получает: 10,7, но с суммой от навыка: 8 и 5. На двоих у них 3 успеха (потому что выпадение "10" на кубике считается автоматическим успехом независимо от значения навыка или сложности проверки), С бросает 5d10: 5,8,8,9,2, с добавлением навыка атлетики, 7,10,10,11,4 У обеих сторон 3 успеха, однако Б выбросил 10, потому А и Б успешно одолевают С.

Радиация

Если ваш персонаж попадает в радиоактивную зону, то всегда есть шанс того, что он будет заражен радиацией. Всего есть пять градаций заражения:

Виды заражения:

Нулевое: -

Незначительное: -2 к проверкам выносливости

Слабое: -4 к проверкам выносливости, -1 ОД, -1 состояние здоровья от максимума, но не ниже плохого

Среднее: -6 к проверкам выносливости, -2 ОД, -2 состояния здоровья от максимума, но не ниже плохого

Сильное: -8 к проверкам выносливости, -3 ОД, -3 состояния здоровья от максимума, но не ниже плохого

Смертельное: -12 к проверкам выносливости, ваше состояние здоровья не может быть выше Плохого. Ваш максимум ОД равен 2.

Когда вы вступаете в зону с повышенной радиацией, в зависимости от величины радиационного фона, вы проходите проверку выносливости сложность которой зависит от величины и мощности очага.

Слабый очаг = Простейшая проверка параметра

Средний очаг = Легкая проверка параметра

Сильный очаг = Тяжелая проверка параметра

Мощнейший очаг = Нереальная проверка параметра

Бой

Здоровье. У вашего персонажа есть следующее количество состояний здоровья:

Богородное

Идеальное

Шикарное

Отличное

Хорошее

Нормальное

Неплохое

Так себе

Плохое

Без сознания

Труп

Изначально, базовое состояние любого отдохнувшего персонажа равно нормальному.

Однако, в зависимости от его выносливости и расы, базовое состояние может изменяться. Например, если вы понизили свою выносливость, обычное состояние вашего персонажа может стать неплохим или так себе.

Градации изменения базового состояния в зависимости от значения выносливости:

“10” = +4 по шкале состояния здоровья

“9” = +3 по шкале состояния здоровья

“8” = +2 по шкале состояния здоровья

“7” = +2 по шкале состояния здоровья

“6” = +1 по шкале состояния здоровья

“5” = +0 по шкале состояния здоровья

“4” = -1 по шкале состояния здоровья

“3” = -2 по шкале состояния здоровья

“2” = -2 по шкале состояния здоровья

“1” = -3 по шкале состояния здоровья

Ваша раса также влияет на базовое состояние, так зебры и земные пони получают +1 к базовому состоянию, однако никто не может уйти выше базового состояния “богоподобное”. А единороги и бэтпони получают -1 к базовому состоянию, но никто не может уйти ниже базового состояния “плохое”

Физическая защита и уклонения. Во время боя, чтобы избежать повреждений, вы можете обзавестись крепкой бронёй или положиться на свои рефлексy. Любая атака, прежде, чем нанести по вам урон, должна будет попасть по вам. Исключением будет урон по области, как например, от гранаты, в таком случае вам необходимо будет попытаться выпрыгнуть из зоны эффекта или спрятаться за чем-нибудь. Изначально, у каждого персонажа есть базовая физическая защита (*Далее БФЗ*) равная 8. Однако, в зависимости от параметра Ловкость и расы персонажа, она может снижаться или увеличиваться.

Градации изменения базовой физической брони в зависимости от значения ловкости:

“10” = +4 к ФЗ

“9” = +3 к ФЗ

“8” = +2 к ФЗ

“7” = +2 к ФЗ

“6” = +1 к ФЗ

“5” = +0 к ФЗ

“4” = -1 к ФЗ

“3” = -2 к ФЗ

“2” = -2 к ФЗ

“1” = -3 к ФЗ

Ваша раса также влияет на базовое значение физической брони:

Земной пони +0 к БФЗ

Бэтпони, Пегас +2 к БФЗ

Грифон, Зебра +1 к БФЗ

Единорог -1 к БФЗ

Очки Действия. Каждый персонаж в свой ход может сделать лишь ограниченное количество действий, сколько зависит от его ловкости. Минимальное количество очков действия равно 4, а максимальное количество очков действия (*Далее ОД*) равно 12.

Количество очков действия на ход, в зависимости от значения ловкости:

“10” = 10

“9” = 9

“8” = 8

“7” = 7

“6” = 7

“5” = 6

“4” = 6

“3” = 5

“2” = 5

“1” = 4

За ОД ваш персонаж сможет в свой ход, передвигаться, атаковать и совершать какие-либо действия.

Инициатива

В бою первой ходят те, у кого самые большие значения из следующей формулы (Деление в меньшую сторону): **Восприятие+Ловкость/2**. В случае, если значения у кого-то равные, ходит раньше тот, у кого больше значение восприятия, если и оно равно, то раньше ходит тот, кто выкинет большее значение на d10. Дальше будет ходить тот, чье значение больше остальных не сходявших. Так до тех пор, пока не сходят все участвующие в бою персонажи. Когда все сошли круг боя оканчивается и начинается новый. Очередь, определенная в начале боя сохраняется до конца боя.

Внезапная атака

Если вашу группу застают врасплох или наоборот, ваша группа нападает на кого-то кто не был готов, то нападающий получает **раунд внезапности**, вне зависимости от инициативы, атакующие ходят первыми, а те на кого напали пропускают этот раунд. Когда раунд внезапности кончается, начинается обычный раунд.

Передвижение в бою. Во время боя часто необходимо двигаться, будто то перебегание из-за одного укрытия в другое или бег от толпы гулей. Сейчас будет приведена таблица возможных передвижений:

1 ОД: Персонаж проходит до 1,5 метра.

2 ОД: Персонаж забирается на невысокую поверхность, которая как минимум по живот и максимум по шею персонажу.

2 ОД: Персонаж взлетает до 1.5 метра вверх (Доступно только летающим расам)

1 ОД: Персонаж пролетает до 3 метров (Доступно только летающим расам)

2 ОД: Персонаж опускается вниз на расстояние до 5 метров (Доступно только летающим расам и только пока те находятся в полёте)

3 ОД: Персонаж может попытаться прыгнуть на дистанцию не более 6 метров в длину без разбега. Для успеха необходимо пройти проверку атлетики со средней сложностью. Иначе персонаж просто проходит 4,5 метра.

4 ОД: Персонаж может попытаться прыгнуть на дистанцию не более 12 метров с разбегом. Для успеха необходимо пройти проверку атлетики с простой сложностью. Иначе персонаж просто проходит 6 метров.

1 ОД: Персонаж может присесть или лечь.

2 ОД: Персонаж может подняться на ноги.

3 ОД: Персонаж может попытаться подпрыгнуть вверх на дистанцию не более 3-х метров в высоту и попытаться ухватиться за что-то. Для успеха необходимо пройти проверку акробатики с обычной сложностью. Иначе персонаж остается на месте.

2 ОД: Персонаж, который за что-то удерживается, может попытаться подтянуться и подняться на твердую поверхность за которую держался. Для этого ему необходимо пройти обычную проверку Атлетики.

Всё имеющееся ОД (Если недостает хотя бы одного ОД от базового количества, действие недоступно): Персонаж может разогнаться и пробежать вдвое большее расстояние, чем обычно.

3 ОД: Открыть инвентарь, чтобы достать что-то оттуда или наоборот положить.

1 ОД: Поднять лежащий рядом с вами предмет.

2 ОД: Поднять и экипировать лежащее рядом с вами оружие или поднять лежащий с вами предмет и положить в инвентарь.

В конце каждого своего хода, если у персонажа остаются свободные очки действия, он может прибавить +1 к БФЗ за каждое лишнее ОД.

Механика боя:

- 1) Выбор оружия, которым будет совершаться атака
- 2) Выбор атаки, которую будет производить персонаж и определение основного параметра.
- 3) Бросок $x d10$, где x это количество слотов, зависящее от атаки и оружия.
- 4) К каждому из бросков плюсуется модификатор навыка атаки.
- 5) Учёт побочных эффектов (От заклинаний, местности, атаки или чего-то другого), проверкой для атаки будет физическая защита цели.
- 6) За каждый успех цель теряет одну ступень здоровья.

Пример:

А использует молот со следующими характеристиками:

“Название: Большой молот

Вид оружия: Тяжелое

Основной навык: Холодное оружие

Атаки: Обычная атака (2 слота, 5 ОД)

Мощная атака (4 слота, -2 к попаданию, 7 ОД)

Особое свойство: При идеальной атаке оглушает цель на 1 ход.”

Всего у А 6 очков действия, он ходит раньше Б. А обладает навыком холодного оружия 6. Он бьёт Б, который обладает БФЗ равной 10 и имеет статус здоровья Отличное. А атакует обычной атакой. Он бросает $2d10$, результаты его бросков 2,4. С прибавлением навыка, 8, 10 соответственно. Он заполняет успехом один слот и проводит атаку, которая снижает состояние здоровье Б на один пункт вниз, теперь статус здоровья Б Хороший. А решает перевести один лишний ОД в свою БФЗ.

Б обладает ловкостью 7. Он стреляет в А из своего 9-мм пистолета, который обладает следующими характеристиками:

“Название: 9мм пистолет

Вид оружия: Легкое огнестрельное

Основной навык: Легкое оружие

Дистанция: до 5 метров +1 к попаданию

6-15 метров +0 к попаданию

15-30 метров -2 к попаданию.

>30 метров автоматический промах

Атаки: Обычная атака (2 слота, 3 ОД)

Точная атака (1 слот, +2 к попаданию, 4 ОД)

Особое свойство: -"

А носит полный комплект металлической брони состоящий из брони, шлема, накопытников и ножной брони, в сумме эта броня даёт ему 14 БФЗ, с добавлением лишнего ОД в БФЗ 15. Б использует точную атаку и бросает d10. Результат его броска равен 7. Его навык легкого оружия равен 5. Также он стоит вплотную к А и получает +1 к попаданию от дистанции С модификатором от навыка, атаки и дистанции его результат равен 15. Он пробивает защиту А и снижает его состояние здоровья с Хорошего на Нормальный.

Состояния

В зависимости от вашей расы, местонахождения или условий боя, на вас может быть наложено разное состояние.

В Полёте - пока ваш персонаж летит или находится в воздухе, ему сложнее стрелять из оружия, любая дальнобойная атака не холодным оружием получает штраф -2 к попаданию.

Малое Укрытие - если четвертая часть вашего персонажа скрыта от атакующего за каким-то укрытием, то ваш персонаж получаете +1 к БФЗ.

Половина Укрытия - если половина вашего персонажа скрыта от атакующего за каким-то укрытием, то ваш персонаж получает +3 к БФЗ

Полное Укрытие - если ваш персонаж полностью скрыт от атакующего за каким-то укрытием, то он становится недоступным для его атак.

Ошеломленный - персонажи с этим состоянием теряют половину своих ОД с округлением в меньшую сторону.

Оглушенный - персонажи с этим состоянием пропускают ход, половину (с округлением вниз) лишних ОД таких персонажей идут в БФЗ

Замедленный - персонаж с таким состоянием ходит вдвое медленней. Так, чтобы пройти 1,5 метра ему потребуется потратить 2 ОД.

Опутанный - персонаж с таким состоянием не может передвигаться, а также теряет -2 к БФЗ.

Темнота - В темном помещении или в ночи, все персонажи кроме Бэтпони и Грифонов получают -4 к попаданию из любого дальнобойного или метательного оружия при атаке с расстояния больше 3 метров.

Перегруз - Если ваш персонаж несет половину от максимального груза, он получает это состояние и чтобы пройти 1,5 метра ему требуется 2 ОД.

Полный перегруз - Если ваш персонаж несет больше, чем максимальное значение его грузопереносимости, он не может двигаться.

Бой с парным оружием

В качестве парного оружия может быть использовано только оружие с видом легкое.

Требованиям для парного оружия будет являться сумма параметров от каждого из оружий. Обе атаки парным оружием стоят количество ОД равное сумме ОД затрачиваемых на обе атаки, но деленной на 2 (С округлением вверх, но не меньше 4). Вторая атака теряет один слот (меньше 1 слота быть не может) и не даёт никаких бонусов при идеальной атаке, также обе атаки получают штраф -2 к попаданию.

Короткий Отдых

Без длительного отдыха, в моменты, когда вам необходимо быстро отдохнуть за короткое время, вы имеете столько зарядов для отдыха, сколько ступеней здоровья у вас было изначально, но без добавления бонуса от расы.

Единороги могут попытаться восстановить свой уровень концентрации, для этого ему необходимо пройти простую проверку магии, в случае успеха, ваш уровень концентрации поднимается выше на одну ступень, однако каждая вторая такая проверка тратит одно состояние из общего количества состояний здоровья.

Пример: Если вы единорог с 6 телосложения, то ваше базовое состояние здоровья нормальное. Вас ранили и ваше состояние стало Плохим. Также вы пытаетесь восстановить концентрацию, которую свели на Хаотичную. Всего у вас 6 зарядов для отдыха (+1 от телосложения и 5 стандартных). Вы восстанавливаете состояние здоровья до Нормального за 2 заряда и ещё за 1 заряд пытаетесь восстановить магию простой проверкой магии. Вы дважды её проходите и восстанавливаете концентрацию до стабильной.

Для короткого отдыха вам необходимо хотя бы 30 минут отдыха.

Длительный отдых

Вы восстанавливаете всё здоровье и все состояния на восстановление, если вы единорог, то ваш уровень концентрации становится стабильным. Для длительного отдыха необходимо хотя бы 6 часов полноценного отдыха.

Магия

Для единорогов существует отдельная глава правил с названием “Магия”. Почти любой единорог способен создавать магию. Также у каждого единорога есть 5 видов магической концентрации:

Идеальная: +1 слот к урону от заклинаний

Стабильная: Нет штрафов и бонусов

Не стабильная: -2 к проверкам на магию

Хаотичная: -4 к проверкам на магию и -1 слот к урону от заклинания (минимум 1 слот)

Выгорание: Теряется возможность использовать магию в течении 2 часов.

Изначально любая концентрация равна Стабильной, независимо от навыка магии или интеллекта. Однако, после каждого хода в котором была использована магия или после каждого использования заклинания единорогу необходимо пройти проверку навыка магии основанную на интеллекте со средней сложностью. В случае провала, единорог переходит на одно состояние вниз, в случае успеха переходит на ступень выше. В начале своего хода, до совершения каких-либо действий, единорог может потратить всё своё ОД на то, чтобы попытаться восстановить концентрацию. Он совершает простейшую проверку на магию, в случае успеха его концентрация становится стабильной, в случае провала на ступень ниже той, что была. Эта опция доступна только, если его состояние на равно Выгоранию или Идеальному.

При чрезмерном использовании магии (Отыгрывается по РП исходя из логики) проверка магии на удержание концентрации может расти со средней на тяжелую и даже на нереальную.

Магическая хватка

Единорог, который использует магическую хватку для использования оружия получает +2 к попаданию этим оружием, однако в конце каждого хода он должен удерживать концентрацию по стандартным правилам магии. Используя магию вместо своих ног

или зубов, для вас не работают требования по силе, однако только до тех пор, пока вы удерживаете оружие магией.

Заклинания

В базе каждый единорог обладает заклинанием *Телекинез*.

Телекинез

Описание: Вы проходите проверку магии на оснований интеллекта, со сложностью 12. Вы поднимаете предмет или существо весом не более вашего количества успехов умноженного на 7 кг. Пока ваш уровень концентрации на том же уровне, на котором вы подняли этот предмет или существо, вы поддерживаете телекинез. Как только уровень концентрации меняется, телекинез оканчивается. В конце каждого хода, пока вы удерживаете телекинезом предмет или существо, вы должны потратить 2 ОД на проверку магии на основании интеллект, сложность которой равна 12, а требуемое количество успехов равно весу этого предмета или существа деленному на 7. Если в конце хода вы не тратите 2 ОД на проверку, то она автоматически является провалом. Независимо от величины предмета или существа, вы не можете использовать другие заклинания, пока телекинез активен. Во время боя вы можете ходить и стрелять даже с магической хваткой по обычным правилам, удерживая телекинез.

Следующий список заклинаний является расширенным и доступен далеко не всем единорогом. Для получения любого заклинания из списка, единорог должен соответствовать требованиям, а также должен узнать его уже во время игры. Либо персонаж, который начинает с заклинаниями из этого списка, должен быть сведущ в магии.

Щит

Описание: Вы даёте цели, которой можете видеть или самому себе магический щит, который предотвращает урон от 1d2 следующих слотов, попавших по цели заклинания. Вы совершаете среднюю проверку магии на основании интеллекта со сложностью 12, в случае провала вы падаете на одно состояние концентрации. Для создания щита вы тратите 4 ОД, вы можете создавать до двух щитов на двух разных существах. (По одному щиту на существо)
Требования: Интеллект 5, Магия 4

Телепортация

Описание: Вы тратите 2 ОД для того чтобы телепортировать себя на расстояние до 6 клеток от точки на которой вы находитесь. Вы совершаете среднюю проверку магии на основании интеллекта, в случае провала вы падаете на одно состояние концентрации.
Требование: Интеллект 5, Магия 5

Блинк

Описание: Вы тратите 1 ОД для того чтобы телепортировать себя на расстояние до 3 клеток от точки на которой вы находитесь. Вы совершаете легкую проверку магии на основании интеллекта, в случае провала вы падаете на одно состояние концентрации.
Требование: Интеллект 4, Магия 6

Энергетический выстрел

Дистанция: до 5 метров +2 к попаданию

6-15 метров +0 к попаданию

>15 метров автоматический промах

Атаки: Обычная атака (2 слота, 3 ОД)

Особое свойство: Игнорирует физическую защиту от не железных и не металлических доспехов, двойной урон по роботам. После выстрела единорог проходит легкую проверку магии основанную на интеллекте, в случае провала его концентрация падает на один пункт.

Требования: Интеллект 5, Магия 4.

Энергетический луч

Дистанция: до 5 метров +2 к попаданию

6-15 метров +1 к попаданию

16-25 метров -1 к попаданию

Атаки: Обычная атака (4 слота, 6 ОД)

Особое свойство: Игнорирует физическую защиту от не железных и не металлических доспехов, двойной урон по роботам. После выстрела единорог проходит среднюю проверку магии основанную на интеллекте, в случае провала его концентрация падает на один пункт.

Требования: Интеллект 7, Магия 9.

Левитация

Описание: Вы тратите 4 ОД и совершаете тяжелую проверку магии основанную на интеллекте. В случае успеха вы поднимаетесь в воздух на 1d10 минут. Вы не можете подняться выше 100 метров и движетесь по 1,5 метров за одно ОД в любом направлении. В конце каждого хода вы совершаете легкую проверку магии основанную на интеллекте. В случае провала вы падаете вниз и теряете один уровень концентрации. Вы теряете по одному состоянию здоровья за каждые 10 метров падения.

Требования: Интеллект 6, магия 8

Телепорт предмета

Описание: Вы тратите 2 ОД и совершаете среднюю проверку магии основанную на интеллекте. В случае успеха, вы перемещаете предмет весом не более 30 кг на расстояние до 15 метров. В случае провала, вы спускаетесь на один уровень концентрации вниз.

Требования: Интеллект 4, магия 2

Портал

Описание: Вы тратите весь свой ход и проходите среднюю проверку магии основанную на интеллекте. В случае успеха вы создаете портал, соединяющий две точки на расстоянии от 1,5 до 60 метров, которые вы можете видеть (обе точки должны быть в свободном пространстве и вокруг них также должно быть свободное пространство). В портал может зайти любое существо и любой предмет кинутый в телепорт, выпадет с другой стороны. В случае провала вы спускаетесь на один уровень концентрации вниз. В конце каждого хода пока вы

удерживаете это заклинание, вы должны потратить 2 ОД для того чтобы пройти легкую проверку магии основанную на интеллекте. В случае провала портал пропадает, а вы теряете один уровень концентрации.

Требования: Интеллект 6, магия 8

Обезоруживание

Описание: Вы тратите 2 ОД, выбираете цель в радиусе 15 метров от вас и совершаете проверку магии основанную на интеллекте против проверки атлетики основанной на силе цели (или магии основанную на интеллекте для тех кто удерживает оружие магической хваткой). В случае успеха, вы выдергиваете оружие у цели из ног или магической хватки и удерживаете его заклинанием “Телекинез”.

Требования: Интеллект 3, магия 4

Давка

Описание: Вы тратите 4 ОД, выбираете цель в радиусе 10 метров от вас и совершаете проверку магии основанную на интеллекте против проверки атлетики основанной на выносливости цели. В случае успеха цель теряет одно состояние здоровья, в случае провала вы теряете один уровень концентрации.

Требования: ~~Маска дарта-вейдера~~ 7 интеллекта и 8 магии.

Уровни и опыт

Опыт даётся за выполнение заданий, целей или убийство противников. Важно понимать, что ДМами проекта задаются правила получения опыта. Зачастую в мирных ситуациях, даже за бой, вы можете не получить опыта. Уточняйте правила получения опыта у администрации.

Очки навыков

За каждый уровень вы получаете определенное количество очков навыков, которое зависит от следующей таблицы:

<i>Интеллект Персонажа</i>	<i>Количество очков навыков за уровень</i>
<i>1-2 интеллекта</i>	<i>1 очко раз в 2 уровня</i>
<i>3-4 интеллекта</i>	<i>1</i>
<i>5-6 интеллекта</i>	<i>2</i>
<i>7-8 интеллекта</i>	<i>3</i>
<i>9 интеллекта</i>	<i>4</i>
<i>10 интеллекта</i>	<i>5</i>

Таблица получения уровней:

Уровень	Требуемое количество опыта
1	0
2	1000
3	2500
4	4500
5	7000
6	10000
7	13500
8	17500
9	22500
10	28000
11	34000
12	40500
13	47500
14	55000
15	63000
16	71500
17	80500
18	90000
19	100000
20	110500

Получение уровня

За каждый отдельный уровень персонаж получает определенные усиления. Ниже представлена таблица получения усилений.

Уровень	Что даётся
2	Очки навыков, Способность из списка

3	Очки навыков, Очко параметров
4	Очки навыков, Способность из списка
5	Очки навыков
6	Очки навыков, Очко параметров, Способность из списка
7	Очки навыков
8	Очки навыков, Способность из списка
9	Очки навыков, Очко параметров
10	Очки навыков, Способность из списка
11	Очки навыков
12	Очки навыков, Очко параметров, Способность из списка
13	Очки навыков
14	Очки навыков, Способность из списка
15	Очки навыков, Очко параметров
16	Очки навыков, Способность из списка
17	Очки навыков
18	Очки навыков, Очко параметров, Способность из списка
19	Очки навыков
20	Очки навыков, Очко параметров, Способность из списка

Дополнительные материалы для системы:

[Оружие](#)

[Предметы](#)

[Броня](#)

[Список способностей](#)

Лист персонажа с формулами