

"Cortex Prime"

и с чем его есть

Cortex Prime (Кортекс Прайм или просто Кортекс) - это ролевая система, не привязанная к сеттингу, решающая конфликты вываливанием на проблему ведра игральные кости, а также целенаправленным игнорированием любых необязательных для повествования аспектов игры.

Фундаментом Кортекса является упрощение баланса способностей до того уровня, что "доброе слово" и "пистолет" одинаковой значимости дают вам статистически одинаковые возможности на успех.

Черты и Наборы

Traits and Trait Sets

Персонажи в Кортексе состоят из кирпичиков под названием **Черты**. Черта - это некий аспект персонажа, описывающий его особенности. Чертой может быть многое: происхождение (Сирота), внешность (Лапушка), характер (Упёртый), предмет (Нож) или даже сверхспособность (Невидимость). Ключевым является *важность* Черты для персонажа и для сюжета. В зависимости от значимости, Черте присваивается соответствующая кость - от k4 до k12 - *либо их комбинация*. Чем больше кость, тем важнее и эффективнее Черта.

Для приведения листов персонажей в относительный порядок Черты объединяются в **Наборы Черт**. Они отличаются от игры к игре и бывают самые разные: Отличия, Характеристики, Навыки, Мотивация, Подход, Отношения, Репутация, Заклинания и тому подобные.

Мастеру на заметку: для комфортной игры рекомендуется иметь хотя бы три Набора, применимых в любой ситуации, и от одного до четырёх наборов для более редкого и специфического использования.

Структура игры

Scenes

Происходящее в игре - это **Сессия**: последовательность некоторого количества **Сцен**. В Сцене принимают участие персонажи, выбранные Мастером, он же объявляет конец текущей сцены и переход к следующей, с возможным описанием результатов.

Сцены делятся на **Такты**, которые включают в себя **Действия** Игроков и Мастера в определенном порядке.

По окончании Сессии Мастер раздаёт Игрокам "награды" и договаривается о следующей встрече.

Бросок

Dice Pool and Total

Когда персонаж собирается совершить Действие и встречает сопротивление любого вида, Игрок и Мастер (или Игрок и Игрок) собирают свои Комплекты бросков. В Комплект броска входят все уместные для ситуации Черты, принадлежащие как протагонисту, так и антагонисту, но не более одной от каждого Набора.

Например: пытаясь обезвредить бомбу, персонаж может использовать черты "Характеристики: Восприятие(к8)", "Навык: Сапёр(к8)" и "Оборудование: Набор Инструментов(к6)", тогда как устройство использует "Паутина Проводов(к8)" и "Мерзкий Писк(к6)".

Оба участника бросают указанные кости, затем выбирают и складывают два своих результата, чтобы получить наибольшую сумму. Это число называется **Итог**, у кого он больше - тот и победил в столкновении. В случае ничьей результат трактуется Мастером.

Эффект

Effect Die

В некоторых случаях важно знать не только Итог броска для определения самого факта победы, но и то, насколько "сильно" "победил" персонаж. Для этого выберите свою кость, которая была в Комплекте броска, но не использовалась для суммирования Итога. Число, выпавшее на ней, не важно, а вот *Размер* этой кости и есть ваш **Эффект** - от к4 до к12.

Если ваш Итог меньше сопротивления и атака провалилась, размер вашей кости Эффекта уменьшается на 1 (к12>к10>к8>к6>к4).

Если же ваш Итог превышает сопротивление на 5 и больше, за каждые 5 разницы увеличьте размер кости Эффекта на 1 (к4>к6>к8>к10>к12). Это событие называется **Героический Успех**.

Кость Эффекта не может быть ниже к4. Даже если в вашем броске не хватило костей, используйте в качестве кости Эффекта "бесплатный" к4.

Игроку на заметку: Да. Ваш персонаж может решить любую Проблему за 32 Такта. Беда только в том, что Проблема немножечко раньше решит вашего персонажа.

Кость Эффекта не может быть выше к12. Если любая способность или ситуация увеличивают кость Эффекта выше этого значения, считайте это безоговорочной победой, рамки которой устанавливает Мастер.

Брешь

Hitch and Opportunity

Если на вашей кости выпадает 1, эта кость не может быть использована для подсчёта Итога или в качестве кости Эффекта. Такая кость называется **Брешь**.

Если 1 выпало на кости Мастера, эта кость называется **Возможность**.

Действие

Assets and Complications

Результатом любого Действия является либо беспрепятственное продвижение персонажа по сюжету, либо создание *временной* Черты, либо изменение размера кости уже имеющейся. Эта временная Черта, в зависимости от владельца, называется **Преимуществом** или **Помехой**.

Преимущества создаются для себя и союзников, и могут быть добавлены в свой Комплект броска вместе с остальными Наборами. Только одно свое Преимущество может быть добавлено в Комплект броска, но может быть использовано несколько Тактов подряд.

Помехи создаются для врагов, но тоже могут быть добавлены в свой Комплект броска вместе с остальными Наборами. Только одна Помеха сопротивления может быть добавлена в Комплект броска, но может быть использована несколько Тактов подряд вами и/или вашим союзником.

При попытке изменить размер кости Преимущества или Помехи, сравните их размер с костью Эффекта повторного действия:

- Если кость Эффекта меньше кости Черты, ничего не происходит.
- Если кость Эффекта больше кости Черты, кость Эффекта становится новой костью Черты.
- Если кости Эффекта и Черты равны, размер кости Черты увеличивается на 1 (к4>к6>к8>к10>к12).

Если Преимущество имеет размер к4, оно исчезает в конце Такта после использования. Если Преимущество получает размер больше к12, как и в случае с костью Эффекта, считайте это безоговорочной победой, рамки которой устанавливает Мастер.

Если Помеха имеет размер к4, она исчезает в конце Такта после использования. Если Помеха получает размер больше к12, персонаж с этой Помехой повержен, больше не может действовать, и покидает Сцену.

Помеха может быть нацелена не только на персонажа, но и на Черту. Это действие называется привязкой. Если привязанная Помеха превышает размер привязанной Черты, то эта Черта выключается и не может быть добавлена в Комплект броска. Привязанная Помеха может быть использована только против привязанной Черты, и не может быть использована в Комплекте броска после успешного отключения.

После окончания Сцены все Преимущества и Помехи исчезают, если обратное не указано Мастером.

Сюжетные очки

Plot Points

Каждый персонаж начинает сессию с запасом **Сюжетных Очков** или **СО**. Это особая валюта, которую можно зарабатывать рискованными действиями и тратить на манипуляции с реальностью. СО переносятся между *сценами*, но не между *сессиями*.

Игрок получает 1(и только 1) СО за Такт, если:

- В его броске использовался хотя бы один к4.
- В его броске выпала хотя бы одна Брешь.

Внимание: СО, полученные таким образом, могут быть использованы только со следующего Действия.

Игрок может потратить 1 СО в любой момент, чтобы добавить в свой Комплект броска кость к6 без объяснения причин, в качестве спонтанной удачи.

Если у Мастера выпадает одна или несколько Возможностей, Игрок может потратить по 1 СО на каждую из них, в любом доступном количестве. Это называется **Активацией Возможности** и позволяет изменить размер любой временной Черты на 1 за каждую Активацию. Каждая Возможность может быть активирована только одним из Игроков.

СЭФ и Предел

SFX and Limits

Некоторым персонажам доступны **Специальные Эффекты** или **СЭФ**. Это сверхспособности, которые могут нарушать даже правила повествования в обмен на определенную плату. Зачастую, в качестве платы используются СО, но есть и более чудовищные альтернативы.

Предел - это СЭФ наоборот: зачастую, его активация даёт негативное воздействие, но предоставляет в обмен СО. Важное отличие в том, что *Пределы Игроков могут быть активированы Мастером*.

Каждый СЭФ или Предел может быть использован в Действии только один раз. Но, если вам позволяют ресурсы и условия, вы можете каждое Действие использовать хоть весь свой арсенал.

Некоторые примеры положительных и отрицательных воздействий:

- *Получение или трата СО*
- *Активация или отключение Черты или Набора*
- *Добавление или изъятие костей в Комплект броска, Итог или Эффект*
- *Увеличение или уменьшение размера кости или костей*