

~ В своей основе система базируется на “Костях Судьбы”, т.к данная механика изначально защита в сервер. Все последующие условности направлены на то, чтобы придать этой механической системе более ролевой оттенок.

Взаимодействие с чем-либо:

Рано или поздно вы столкнетесь с ситуацией, когда нужно что-то активировать или заставить работать. Так как мастер не может выставить порог защиты тому или иному предмету, то бросок делается по схеме приведенной ниже. Если действие над определенным предметом требует наличия высокого интеллекта/силы/ловкости, а персонаж игрока как раз считает данный навык основным, то в его случае дается +1 очко в сторону успеха. В некоторых ситуациях броски “1” и “6” засчитываются как “2” и “5”, ибо осуществленное персонажем действие не могло дать настолько серьезных последствий.

- 1. Невероятная удача! Действие принесло гораздо больше пользы, чем задумывалось.
- 2. Критическая удача! Действие принесло чуть больше пользы, чем предполагалось.
- 3. Удача. Действие принесло ровно то, что и ожидалось.
- 4. Неудача. Действие не удалось осуществить, но никто и ничто не пострадало.
- 5. Критическая неудача! Действия персонажа навредили либо ему, либо объекту действия.
- 6. Катастрофа! Действия персонажа навредили не только ему, но и всем вокруг.

Взаимодействие с НПС:

Как вы знаете, НПС не имеют надбавок в системе “Костей Судьбы”, поэтому их придется рассчитывать вручную, накидывая их в зависимости от типа вашего противника.

Классификация приведена ниже:

0	Новичок: персонаж подает надежды, однако ему не хватает силы и опыта. Молодой воин, недавно взявший в руки меч, окрепший волчонок, мелкий демон. Персонаж может активно действовать, пусть и не так успешно, как многие другие. <i>Не имеет прибавок к броскам против “Костей Судьбы”.</i>
1	Обыватель: персонаж достаточно прожил на свете, чтобы освоиться и окрепнуть. Рядовой воин, средних размеров зверь, закончивший обучение маг. Особой силой он не обладает, но и слабостей уже не имеет. <i>Имеет прибавку к броскам против “Костей Судьбы” в 5 очков к основной характеристике. К примеру, для воина это будет сила.</i>
2	Ветеран: персонаж успел преодолеть немало трудностей и многому научился. Ветеран первой и второй войны, опытный маг, крупный медведь. Полученный опыт позволяет ему действовать успешнее большинства других. <i>Имеет прибавку к броскам против “Костей Судьбы” в 8 очков к основной характеристике. К примеру, для воина это будет сила.</i>
3	Мастер: персонаж потратил десятки лет на то, чтобы стать одним из лучших в своем деле. Вождь клана, командир войска, огромный зверь. Немногие способны действовать так-же эффективно, как он. <i>Имеет прибавку к броскам против “Костей Судьбы” в 10 очков к основной характеристике. К примеру, для воина это будет сила.</i>
4	Легенда: персонаж - один из немногих избранных, сумевших за свою жизнь достигнуть высот, невозможных для большинства других. Личность на уровне Громаша, Кадгара, Вариана. Исключительные умения позволяют ему достигать успеха там, где тысячи терпят неудачу. <i>Имеет прибавку к броскам против “Костей Судьбы” в 12 очков к основной характеристике. К примеру, для воина это будет сила.</i>
5	Бог: мощь персонажа выходит за рамки, доступные пониманию смертных. Лоа из Пантеона, Лорд-Элементаль, Аспект Драконов. Противостоять подобной сущности - все равно что пытаться выпить море или сдвинуть гору голыми руками. <i>Имеет прибавку к броскам против “Костей Судьбы” в 15 очков к основной характеристике. К примеру, для воина это будет сила.</i>

Жизни:

Количество очков ХП, которые может потерять персонаж, прежде чем устанет терпеть удары судьбы и этот жестокий мир. Берется без расчета одетой на него брони.

- Слабый противник: 1 жизнь. (Бес, скорпид, маленький ворг)
- Обычный противник: 2 жизни (Безызвестный орк-рубак, разбойник, дварф из ТЖ)
- Именной персонаж: 3 жизни (Игрок, именной нпс)
- Сильный противник: N жизней

Противники могут быть как одиночными, так и представлены группой. К примеру, стайка кровожадных, ублюдочных скорпидов, вылезшая из-под песка чтобы полакомиться вашим раненым персонажем.

Ранения:

ХП — условное значение боеспособности чара, куда можно отнести моральное состояние, физическую усталость, а также повреждения, полученные вашей славной тушкой. Если вы пережили предыдущий бой со следующими значениями, то:

- 2 хп: легкое ранение. В последующем бою отнимите от вашего полного запаса жизни 1 очко. Это ранения на уровне разбитого носа, небольших порезов, либо просто весомая физическая усталость.
- 1 хп: среднее ранение. В последующем бою отнимите от вашего полного запаса жизни 2 очка. Это резаная рана, сотрясение либо обширные гематомы, мешающие вам двигаться и функционировать.
- 0 хп: тяжелое ранение. В последующем бою отнимите от вашего полного запаса жизни 3 очка. Это весомая, сильно кровоточащая рана, доспех, вмятый в ваши же ребра, перелом или раскроенный череп. Если у вас было всего 3 хп в предыдущем бою и вы проиграли, но не были добиты, то считайте что ваш персонаж рассматривает собственные кишки, любитесь прекрасным видом куска своего лица и вот-вот отправится пировать с предками, если к нему не придет помощь со стороны.

Инициатива:

В некоторых ситуациях сразу понятно, что первыми в бою ходят те, кто начинают драку. В том случае, если сразу не удаётся определить, кто атакует первым, каждым игроком кидается /roll 1-100 на последовательность движений. Кто выкинул больше, тот и будет ходить первым.

Движение:

За свой ход персонаж может пройти 10 шагов и атаковать в ближнем бою (не наоборот). Логично предположить, что у таурена шаги шире, а у гнома меньше. Если подсчитать шаги у существа не удаётся, то это должен сделать мастерили игрок-сосед. Волшебники и жрецы могут либо двигаться, либо читать заклинания. Стрелок может пройти 5 шагов и выстрелить, либо пройти все 10 и не стрелять. Экипировка, одетая на персонажа, влияет на количество шагов (Подробнее в одноименном пункте). Если персонаж оседлал какого-либо ездового зверя, то его количество шагов удваивается, но только если вы не стараетесь преодолеть труднопроходимый участок. Например, каменистый горный склон.

Атака:

Вначале вы пишете, что ваш персонаж делает. Затем кидаете «Кости» на то, какие последствия будут иметь его действия. Как правило, успешная атака снимает 1 жизнь противнику, «критическая удача» может снести 2 здоровья, а «критическая неудача» привести к самоликвидации, обратив задуманные план против атакующего.

Альтернативные атаки:

Вы можете не сносить здоровье противнику, а использовать куда более мирные способы решения ситуации. Например, лишить его оружия или приставить клинок к горлу, принудив сдаться.

Стрельба из лука:

Обычный выстрел сносит 1 жизнь. Но лучник может пропустить ход, прицеливаясь в определённого противника, иными словами беря его на “мушку”, а не просто наугад отправляя стрелу в сторону врага. Тогда, на следующий ход он снесёт ему 2 жизни. Успешная атака по лучнику сбивает прицеливание. Прицеливание невозможно, если противник ушел за укрытие. Сюда же можно отнести метание предметов и копий.

Метание копья:

Персонаж проходит 5 шагов строго вперед и кидает копье в то же направление. Если цель находится дальше, чем на 10 шагов, копье сносит 2 жизни. Если шагов 10 и меньше, то копье сносит только одну жизнь. Метательные копья носят в свободной руке или в специальной сумке.

Метание предметов:

Топоры, ножи, булыжники. Сносят 1 здоровье. Бьют не дальше, чем на 5 шагов вперед. Если у вас в руках нет ни ножа, ни камня, то вы можете потратить ход, пытаясь найти что-то поблизости.

Арбалет и огнестрел:

Обычный выстрел в радиусе 20 шагов сносит 2 жизни, а в случае «критической удачи» урон удвоится. Дальше 20-ти шагов арбалет работает как обычное стрелковое оружие, а огнестрел не может вести прицельную стрельбу, имея лютый разброс. Оба эти инструмента требуют «перезарядку».

Перезарядка:

Арбалетки и оружейники должны пропустить 1 ход на перезарядку после каждого выстрела. Это довольно сложный процесс, поэтому перезаряжаться на бегу нельзя и сражаясь с кем-то в ближнем бою это тоже вряд ли выйдет. Если персонаж имеет среднее или тяжелое ранение, то бросается 1-100 на успех данного действия. Для тяжелого ранения порог 50, для среднего 30.

Бросок бомбы:

Вначале вам нужно пропустить 1 ход, подготовив бомбу. Она будет действовать как сильное заклинание в радиусе нескольких метров от эпицентра. Используя бомбу в помещении, вы рискуете самоликвидироваться. Бомбу нельзя применить, когда вы сражаетесь с кем-то в ближнем бою. Вам жопу отрубят, пока вы шарите по карманам в поисках огнива. Помимо бомбы, бросать можно и какие-то другие взрывоопасные предметы.

Заклинания:

Они у нас довольно разнообразны и в большей степени опираются на фантазию автора. Например, нанести урон, восстановить здоровье, куда-то переместиться, запутать противника и так далее. Затем идёт градация заклинаний:

- Слабое: фаерболл подпалил бороду, что заставило врага начать её тушить.
- Обычное: фаерболл снёс 2 жизни противнику или по 1 двум целям.
- Сильное: фаерболл снёс 4 жизни противнику или распределился по целям.

Слабое заклинание произносится сразу, но оно по большей части безвредно и не способно нанести существенный урон. Обычное заклинание требует пропуска 1 хода на подготовку, а

сильное 2-ух ходов. Успешная атака может сбить подготовку заклинания. На применение заклинания действует бросок «кости» на Интеллект/Дух, который кидается на каждого противника в отдельности, если заклинание рассеяно на несколько целей.

Альтернативные заклинания:

Помимо уничтожения всего живого, вы можете придумать что-то необычное. Например, повышение жизней, исцеление, оживление оружия и других предметов, перенаправление урона, создание иллюзии и прочее.

Успешность определяется броском «кости» на Интеллект/Дух. В отношении подобных заклинаний также действует градация силы заклинания и иные особенности описанные в пункте выше.

Экипировка:

Порой экипировка персонажа напрямую влияет на исход боя или его взаимодействия с окружающим миром, поэтому глупо не брать ее в расчет при написании игровой системы. Данное описание экипировки не учитывает плюсы к характеристикам, что даются механическими предметами сервера, рассматривая эти надбавки как особые свойства конкретного комплекта брони.

Броня: делится на три группы, а именно тканевую, кожаную и металлическую, что накладывают свои плюсы и минусы. Их расчет ведется в зависимости от количества надетой на персонаже брони. Учитываются защита головы, торса, ног, а также наплечники. Щит, используемый персонажем, также можно отнести к броне, но о них будет написано отдельно.

- Тканевая броня не дает дополнительных очков здоровья, но и не накладывает штрафов на передвижение. Не препятствует созданию заклинаний.
- Кожаная броня дает по 1 ХП за каждые 2 слота экипировки, но также накладывает штраф на передвижение, по 1 шагу на 2 слота. Не препятствует созданию заклинаний.
- Металлическая броня дает по 1 ХП за каждый слот экипировки, но также накладывает штраф на передвижение, по 1 шагу на каждый слот. Препятствует созданию заклинаний.

Щиты: делятся на три типа, а именно малые, средние и крупные. Каждый тип щита дает дополнительные очки ХП, но накладывает штраф на передвижение.

- Малые щиты: миниатюрные средства защиты вроде баклера или небольшого тарга. Дают владельцу 1 дополнительное очко ХП, накладывая штраф на 1 шаг при передвижении.
- Средние щиты: наиболее распространенный тип средств защиты. Характерным примерами могут служить бронзовые гопланы и асписы греческих гоплитов, деревянный skutum — римских легионеров и щиты русских воинов. Удлиненные миндалевидные щиты средневековья тоже относятся к этой категории. Дают владельцу 2 очка ХП, накладывая штраф на передвижение в 2 шага.
- Крупные щиты: громоздкие башенные щиты, напоминающие кусок укрепления, который вы зачем-то пытаетесь перетаскивать. Как правило, за ним более выгодно просто прятаться, а не пытаться отражать удары. Некоторые из щитов этой категории переносятся специальным воином — щитоносцем, а иногда и не одним. Дают 3 ХП владельцу, накладывая штраф в 3

шага.

Вооружение ближнего боя: условно делится на четыре категории, а именно кинжалы, одноручное оружие, двуручное оружие и копья.

- Кинжалы. Гарантировано наносят критический урон, если вам удалось подобраться к противнику со спины. Вы можете попробовать найти цель в его доспехе, либо совершить коварный удар и в открытом бою, но тогда игрокам следует кинуть ролл 1-100, подобно броску на инициативу. Если вы провалите ролл, то ваш противник контратакует, нанося вам 1 единицу урона, т.к. парировать кинжалом чужую атаку - та еще задача. Не могут нанести критического урона в обычном бою.

- Одноручное оружие. Стандартный тип вооружения, наносящий ожидаемые повреждения. Одноручные мечи, топоры, молоты. Вот это всё. Без зазрения совести вы можете прихватить во вторую руку копье или щит.

- Двуручное оружие. Двуручные мечи, топоры и молоты, которыми возможно провести атаку по нескольким целям сразу же (До трех за один удар). Учитывайте что подобное оружие требует весомого замаха и свободного пространства, а значит не стоит махать двуручкой, если в нескольких шагах от вас стоит ваш союзник. Вы гарантированно заденете и его.

- Копья. Позволяют вести бой находясь в отдалении от врага, на расстоянии пяти шагов, но совершенно бесполезны, если ваш противник подобрался слишком близко. При прорыве на близкий контакт, копейщику и атакующему стоит кинуть ролл 1-100. Если нападающий провалит бросок, то потеряет 1 ХП и будет откинут на прежнее место. Если вы используете копье против всадника, то при успехе атаки гарантированно нанесете критический урон.