# Рулбук

Правила НРИ-системы «Тёмная Академия»: как разрешаются броски, магия, бои, интриги и рост персонажа за столом.


- Создание персонажа
- Ядро механики
- Дар и инвеститура
- Дуэли и бои
- Интриги, расследования и повседневность
- Прогрессия персонажа
- Модуль для trlddice.ru

# Создание персонажа

Персонаж — студент Королевской Академии Магии с собственным происхождением, характером и уникальным Даром. Лист собирается за семь шагов; ничего из выбранного не высечено в камне — навыки, атрибуты и Дар растут по ходу игры (см. «Прогрессия персонажа»).

# Пошаговое создание

**Шаг 1. Концепция.** Придумай происхождение (немагическая семья / магическая / смешанная), причину поступления в Академию и характер в общих чертах. Факультет пока не выбираем — по лору распределение происходит только после первых полугода общей программы, так что «не определён» — вполне официальный статус.

**Шаг 2. Атрибуты.** Четыре атрибута — Тело, Разум, Воля, Общение. Кинь 4d6 четыре раза, без привязки к конкретному атрибуту заранее, и переведи каждую сумму в модификатор по таблице:

| Сумма 4d6 | Модификатор |
|---|---|
| 4–6 | −2 |
| 7–8 | −1 |
| 9–11 | 0 |
| 12–16 | +1 |
| 17–21 | +2 |
| 22–24 | +3 |

Получив четыре модификатора, сам реши, какой куда поставить — распределяй свободно между Тело, Разум, Воля и Общение. Если сумма всех четырёх результатов меньше +2 — можно перебросить весь набор целиком один раз.

**Шаг 3. Навыки.** Восемь навыков, сгруппированных по атрибутам в таблице ниже. Диапазон навыка — 0..+3, где 0 означает «не обучен». На старте 5 очков, не больше +2 в один навык. Для профильного действия используется именно навык, даже если атрибут выше; они не складываются. «Дуэли и бой» — боевое применение Дара и защита, «Контроль Дара» — небоевое применение.

**Шаг 4. Дар.** Придумай, как выглядит и что делает магия персонажа — по лору годится почти любая идея, если она укладывается в общие законы мира (инвеститура не хранится и

не передаётся, магия не лечит смертельные раны и не воскрешает и т.п.). Опиши:

- название и эффект своими словами;
- на что распространяется и какой текущий охват/масштаб (стартово — скромный: что-то вроде «маленький предмет» или «слабый локальный эффект»);
- особые ограничения, если они есть (только неживые объекты, только определённая стихия и т.п.).

Лимит инвеституры на старте — **5 очков**. Вместе с ростом Лимита растёт сила Дара, поэтому стартовый масштаб не является постоянным ограничением. Область Дара и его принципиальные ограничения сохраняются. **После создания персонажа мастер назначает Потенциал** — врождённый неизменный потолок развития. Шкала стоимости — в «Даре и инвеституре».

**Шаг 5. Черта характера.** Одна короткая черта с плюсом и минусом — то, что движет персонажа вперёд и одновременно иногда мешает (пример: вспыльчивость, которая помогает не отступать, но рвёт концентрацию в бою).

- **Инвок (плюс).** Когда черта реально помогает в конкретной ситуации и это обоснованно — получи +1 к броску (через тот же ситуационный модификатор из «Ядра механики»). Бесплатно, сколько угодно раз, если мастер согласен, что это уместно.
- **Компел (минус).** Мастер предлагает усложнение, которое вытекает из минуса черты. Согласился — получи фишку черты. Отказался — усложнения не будет, но и фишки тоже.
- **Фишка черты.** Максимум 3 на руках; сохраняется между сессиями, но сгорает, если не потрачена в течение 2 сессий после получения. На один бросок можно потратить только одну фишку ради +1, до или после броска, пока результат действия ещё не принят. Обосновывать трату через черту не нужно. Бонус складывается с модификатором навыка или атрибута, подходящей чертой и предметом, но не изменяет чистый критический результат.

**Шаг 6. Связи.** Зафиксируй 1–2 связи из жизни до Академии — родитель, бывший одноклассник, детский друг и т.п. Раз эти отношения уже устоялись, сразу дай им стартовое значение по шкале связей (Доверие / Нейтралитет / Напряжённость / Вражда, см. «Связи и репутация» в «Интригах, расследованиях и повседневности»). Остальные отношения — соседи по общаге, соперники, кураторы-профессора — не придумывай заранее: они появятся и обрастут шкалой уже по ходу игры, когда станут важны.

**Шаг 7. Снаряжение.** Пара стартовых предметов. Большинство — чистый флавор: не дают чисел, просто открывают возможности в истории. Некоторые предметы дают +1 (изредка +2) к броску через обычный ситуационный модификатор «Ядра механики», когда предмет реально в тему сцены — трость для устойчивости в дуэли, фокус для Дара и т.п.; мастер решает по ситуации, так же как с инвоком черты характера. Одноразовые артефакты — расходники: применил, вычеркнул с листа. Серьёзные боевые или шпионские артефакты — редкость под жёстким контролем, их на старте не бывает.

| Атрибут | Навык |
|---|---|
| Тело | Дуэли и бой |
| Тело | Выносливость |
| Разум | Исследования |
| Разум | Науки и протокол |
| Воля | Контроль Дара |
| Воля | Хладнокровие |
| Общение | Убеждение |
| Общение | Обаяние |

# Полный лист персонажа

### Общее

- Имя:
- Происхождение:
- Факультет: не определён
- Курс:

**Атрибуты** (−2..+3)

| Атрибут | Значение |
|---|---|
| Тело | — |
| Разум | — |
| Воля | — |
| Общение | — |

**Навыки** (0..+3)

| Навык | Значение |
|---|---|
| Дуэли и бой | — |
| Выносливость | — |
| Исследования | — |
| Науки и протокол | — |
| Контроль Дара | — |
| Хладнокровие | — |

| | |
|---|---|
| Убеждение | — |
| Обаяние | — |

**Дар**

- Название:
- Эффект:
- Охват/масштаб сейчас:
- Ограничения:
- Лимит инвеституры: 5 / 5
- Потенциал: назначается мастером после создания, не меняется

**Черта характера**

- Плюс:
- Минус:
- Фишки черты (макс. 3, сгорают через 2 сессии): —

**Связи**

1. —
2. —
3. —

**Снаряжение**

- —
- —

**Состояние в бою:** Свеж / Задет / Ранен / Выведен из строя

# Пример персонажа

**Мира Стоун** — первокурсница из семьи с магической традицией (мать — целительница-любитель, отец не маг). Поступила через вступительные экзамены, упрямая и любопытная, тяжело просит о помощи. Факультет пока не определён.

- Атрибуты: выпало +2, +1, +1, 0 (переброс не понадобился — сумма 4 ≥ +2), распределила: Разум +2, Тело +1, Воля +1, Общение 0
- Навыки (5 очков): Исследования +2, Убеждение +1, Контроль Дара +1, Хладнокровие +1 (остальные 0)
- Дар «Резонанс»: заставляет неживые предметы вибрировать — может сбивать концентрацию противника или «прослушивать» окружение на короткую дистанцию по отклику. Охват сейчас — предмет размером с книгу, действует только на

неживое и не проходит сквозь толстый камень/металл. Лимит 5/5.
- Черта: упрямая — не бросает дело на полпути, но гордость мешает просить о помощи, даже когда это очевидно нужно
- Фишки черты: 0 (компелов пока не было)
- Связи: мать — Доверие (беспокоится, но доверяет её решениям) — связь из жизни до Академии, со стартовым значением по шкале; Кассий — сосед по общаге, вечно спорит с ней о теории магии (дружеское соперничество, шкала пока не заведена — рано); профессор Вейл — придирчивый, но справедливый куратор (тоже без шкалы пока)
- Снаряжение: камертон-фокус (даёт +1 к броску, когда реально помогает сфокусировать Резонанс — не автомат, а по ситуации), потрёпанный блокнот с чужими лекционными записями (чистый флавор), одноразовый амулет тишины — гасит звук в комнате на минуту; использован — вычёркивается.

# Ядро механики

Вся система — дуэли, интриги, расследования, повседневность — опирается на один и тот же бросок. Это сделано специально: чем меньше правил нужно держать в голове за столом, тем быстрее идёт игра и тем легче новому игроку освоиться. Выучив этот раздел один раз, вы умеете разрешать любое действие в игре.

# Бросок

На действие с неопределённым исходом бросается **4d6**. Сначала проверяется чистая сумма кубиков: **4–6 — полный провал, 23–24 — полный успех**. Эти результаты не меняются бонусами и штрафами. Таблица ниже показывает категории чистого броска. Если выпало 7–22, учитываются модификаторы: итог **12 и меньше — обычный провал, 13 и больше — обычный успех**, даже если итог вышел за пределы 4–24.

| Диапазон суммы | Результат |
|---|---|
| 4–6 | Полный провал |
| 7–12 | Провал |
| 13–22 | Успех |
| 23–24 | Полный успех |

Шкала одна и та же для дуэли, допроса, беготни по коридорам или изготовления амулета — меняется только то, что стоит за словами «успех» и «провал» в конкретной сцене.

# Когда бросок не нужен

Бросок нужен, только когда исход действительно не предрешён — есть риск, сопротивление или реальная ставка. Если персонаж очевидно компетентен в вопросе и ничего не мешает — мастер просто объявляет результат, без кубиков. Открыть незапертую дверь, вспомнить дорогу до знакомой аудитории, применить магию в рамках привычного и безопасного — всё это не требует броска. Бросок появляется там, где есть противодействие, давление времени или высокая цена ошибки (это же правило распространяется и на Дар — см. «Дар и инвеститура»).

# Модификатор

К сумме кубиков добавляется **флэтовый модификатор от −2 до +3**. Мастер решает по ситуации, откуда он берётся:

- от **характеристики** — когда важна общая натура персонажа (Тело, Разум, Воля, Общение);
- от **навыка** — когда важна конкретная тренированная область (см. таблицу соответствий в «Создании персонажа»).

Мастер выбирает **навык или характеристику по характеру действия**, а не по большему значению. Для профильного действия используется навык, даже если он равен 0; характеристика его не заменяет. Исследование использует «Исследования», а Разум отражает общую эрудицию и способность к обучению. Побег от преследования использует Тело. Характеристика и навык не складываются. Бонусы подходящей черты, предмета и одной фишки черты складываются с выбранным модификатором; отдельно учитываются сложность и штрафы состояния.

# Сложность

Сложность сцены — это **свободное число**, которое мастер добавляет к броску (обычно от −3 до +3, но в исключительных случаях может выйти и за эти пределы). Лёгкое действие может получить +2, действие на грани возможного — −3, рутинное — 0.

**Сложность и остальные поправки меняют только обычный провал и обычный успех.** Чистые 4–6 и 23–24 проверяются до любых поправок и остаются полным провалом или полным успехом.

**Для чистой суммы 7–22: итог = 4d6 + навык или характеристика + подходящие бонусы + поправка на сложность + штраф состояния.**

Например, чистые 11 с бонусом +2 дают обычный успех (13), а чистые 14 со штрафом −3 — обычный провал (11). Даже итог 27 не становится полным успехом, если чистые кубики не дали 23–24. Вероятность критических результатов не зависит от модификаторов.

# Срыв на полном провале

**Полный провал** — это не просто неудача, а потеря контроля над ситуацией: концентрация рвётся, план рушится не частично, а целиком, репутация страдает сильнее ожидаемого.

Именно на полном провале (а не на любой неудаче) применяются самые серьёзные последствия — например, срыв применения Дара (см. «Дар и инвеститура») или резкий обвал позиции в интриге. Обычный провал — это просто «не вышло», без дополнительных кар: сцена усложняется, но персонаж не теряет контроль.

# Шкала состояния: восстановление

Шкала состояния: **Свеж → Задет → Ранен → Выведен из строя**. «Задет» даёт −1 ко всем броскам, «Ранен» — −3 вместо −1; штрафы состояний не складываются и не меняют чистые критические результаты. Лёгкие ранения проходят после отдыха. Сроки ниже — ориентиры, а восстановление тяжёлых травм зависит от обстоятельств и квалифицированной помощи:

- Задет → Свеж: несколько часов покоя или сна.
- Ранен → Задет: сутки отдыха.
- Выведен из строя → Ранен: несколько дней — мастер уточняет по ситуации (тяжесть травмы, степень форсирования Дара).

При тяжёлой травме мастер определяет необходимую медицинскую или магическую помощь. Если получить её невозможно, персонаж ждёт возможности лечения; время само по себе не гарантирует восстановления любой травмы. «Выведен из строя» не означает автоматическую смерть: смерть определяется мастером по обстоятельствам, включая смертельные повреждения и отсутствие необходимой помощи.

# Примеры

**Дуэль.** Мира атакует магией: «Дуэли и бой» +1, сложность −1. Чистые 14 дают итог 14 — обычный успех. Теперь противник бросает защиту и получает обычный провал: атака проходит, по умолчанию он становится «Задет». Если бы атака провалилась, защиты не было бы.

**Расследование.** Кассий находит зашифрованную записку в правильном месте. Для расшифровки используются «Исследования» +0 и сложность −2. Чистые 17 дают итог 15 — обычный успех. При провале записка всё равно осталась бы у него, но потребовались бы дополнительные усилия для её прочтения.

**Интрига.** Профессор Вейл пытается разобраться в разговоре со студентом. Мастер выбирает подходящий действию навык или атрибут с модификатором +2. Чистые 5 — полный провал независимо от бонуса: мастер назначает осложнение, например Вейл выдаёт свою подозрительность.

**Повседневность.** Мира пытается успеть на завтрак до начала пары. Модификатор от Тела (+1), сложность −1 (проспала). Бросок = 4, итог 4 + 1 − 1 = 4 → «Полный провал»: она не просто опаздывает — по дороге роняет и разбивает песочные часы декана.

# Таблица вероятностей (без модификаторов)

Для ориентира мастеру — как часто выпадает каждый результат на чистом броске 4d6, без модификатора и сложности:

| Результат | Вероятность |
|---|---|
| Полный провал | ≈ 1,2% |
| Провал | ≈ 32,4% |
| Успех | ≈ 66,0% |
| Полный успех | ≈ 0,4% |

Система смещена в сторону успеха. Бонусы, сложность и штрафы меняют соотношение **обычных** успехов и провалов; вероятность полного провала и полного успеха остаётся той же, поскольку они определяются чистыми кубиками.

# Дар и инвеститура

Эта глава переводит лор мира об Инвеституре в механику. Она строится на том же принципе, что и «Ядро механики»: одна простая шкала, которая переиспользуется везде, где в игре звучит магия.

# Лимит и Потенциал

По лору, у каждого мага есть врождённый **Потенциал**, но он не равен тому, сколько силы маг реально может безопасно применить — реальный рабочий потолок (**Лимит**) достигается только тренировкой. В механике это разделение сохраняется буквально:

- **Потенциал** — врождённый и неизменный потолок развития мага. Мастер назначает его после создания персонажа с учётом Дара и лора; ориентир ×4 от стартового Лимита остаётся лишь ориентиром, а не формулой. Сюжетные события Потенциал не изменяют.
- **Лимит** — текущий рабочий уровень мага и его запас инвеституры (на старте 5). Вместе с Лимитом растут и запас, и сила Дара: конкретные параметры — масса, дальность, длительность и другие — зависят от Дара. Рост медленный, через практику и крупные вехи; Лимит не может превысить Потенциал.

# Шкала стоимости применений

Значимое применение Дара стоит **1–5 очков инвеституры**. Шкала относительна текущей силе мага: начинающий телекинетик за 2 очка может поднять книгу, а опытный — стол. С ростом Лимита за ту же стоимость доступны более мощные эффекты. Сложность броска определяется отдельно по сопротивлению, времени и условиям сцены:

| Стоимость | Масштаб эффекта |
|---|---|
| 1 | Мелочь, штрих: почти незаметный эффект в пределах заявленной области Дара |
| 2 | Небольшой полезный эффект разового применения |
| 3 | Заметный, значимый эффект — меняет ситуацию в сцене |
| 4 | Мощный и рискованный эффект, на пределе того, что умеет персонаж |

| | |
|---|---|
| 5 | Экстремальное применение — на грани возможностей самого Дара |

Мастер и игрок оценивают стоимость по таблице, без жёсткого списка заклинаний. **В спорных случаях цену назначает мастер.**

Единичное рутинное бытовое применение в рамках компетенции не требует броска и механически бесплатно: расход слишком мал, чтобы считать его за столом. Это оставляет простор для отыгрыша. Длительное или массовое повторение может потребовать инвеституры по решению мастера. В значимых сценах используются правила «Ядра механики»: **«Дуэли и бой» — для боевого применения и защиты, «Контроль Дара» — для небоевого**. Заявленная стоимость списывается независимо от исхода. Полный провал даёт дополнительную потерю ресурса, осложнение или их сочетание на выбор мастера. Полный успех небоевого применения по умолчанию усиливает эффект на один уровень за ту же цену, но мастер может заменить усиление подходящим бонусом. В бою особые последствия определяются по «Дуэлям и боям».

# Свобода применения

Мир держится на принципе «опишите, что вы хотите сделать, и с высокой вероятностью найдётся маг, который это умеет». В механике это значит: применения Дара не покупаются как отдельные способности и не выдаются наградой за сюжетные моменты. Игрок волен придумать любое применение своего Дара в любой момент — единственные ограничители:

- оно укладывается в область и ограничения, заявленные для Дара при создании персонажа (см. «Создание персонажа», шаг 4) — Резонанс не начнёт лечить раны, если изначально это была магия вибрации предметов;
- у персонажа хватает текущего запаса инвеституры либо он прибегает к форсированию с соответствующими последствиями.

Растёт Лимит и вместе с ним сила Дара, а не покупаемый список умений. Заявленная область и принципиальные ограничения сохраняются, но стартовый масштаб не является пожизненным потолком. Новые применения внутри области доступны по фантазии игрока и текущим возможностям мага.

# Форсирование сверх Лимита

Ориентир форсирования — **20% максимального Лимита с округлением вниз**: при Лимите 8 это 1 очко сверх запаса, при 10 — 2. Превысить этот объём можно, но последствия назначает мастер с учётом тяжести перегрузки. Нераскрытый Потенциал не даёт запаса прочности. До восстановления любое новое применение считается продолжением форсирования: расходы суммируются с уже накопленной перегрузкой. При Лимите 10

расходы 12, затем ещё 1 до восстановления означают суммарное превышение 30%.

Последствия форсирования — не отключение на месте, а отложенный удар по здоровью, по той же 4-шаговой шкале состояний, что и в дуэлях (см. «Дуэли и бои»: Свеж → Задет → Ранен → Выведен из строя):

- **Небольшое превышение** (форсирование в пределах ~20%) — персонаж откатывается на один шаг по шкале состояний с отсрочкой в несколько часов (мигрень, слабость).
- **Серьёзное превышение** (за пределами ~20%, на усмотрение мастера) — персонаж может дойти вплоть до «Выведен из строя», вплоть до комы в крайних случаях.

Долгосрочных необратимых последствий нет: даже кома от перегрузки полностью обратима — восстановление больше похоже на медицинскую реабилитацию, чем на постоянную потерю.

# Восстановление

- **В пределах Лимита** — 3–5 часов отдыха или медитации полностью восстанавливают запас инвеституры. Медитация лишь ускоряет процесс; обычный отдых также работает.
- **После форсирования сверх Лимита** — 2–3 дня на восстановление самой Инвеституры, помимо отдельного лечения последствий по шкале состояния (см. «Ядро механики», раздел «Шкала состояния: восстановление») — это два разных таймера.

**Инвеституру конкретного мага нельзя хранить отдельно, передавать или похищать** — ни артефактами, ни ритуалами. Пополнить чужой запас или одолжить свой невозможно. При этом правильно нанесённый рунический узор позволяет предмету обрести собственную независимую инвеституру (см. «Артефакторика»); это не перенос силы изготовителя.

# Пример: Мира Стоун

У Миры Дар «Резонанс» (Лимит 5/5): она умеет заставлять вибрировать неодушевлённые предметы книжного размера, сбивая концентрацию или «прослушивая» помещение через эхо. На короткую дистанцию это стоит 1 — мелкий, контролируемый эффект. Заставить вибрировать что-то потяжелее или дольше обычного — уже 2–3, в зависимости от масштаба. Попытка «прощупать» эхом помещение за толстой каменной стеной выходит за границы заявленной области Дара — и здесь уже мастер решает, возможно ли это в принципе, а не просто во сколько это обойдётся. А вот заставить мелкую вещь на столе тихо задребезжать, чтобы подшутить над соседом по комнате — бытовая мелочь в рамках её компетенции: ни

броска, ни траты Лимита.

# Дуэли и бои

Бои — от дружеского поединка на дуэльном клубе до столкновения с агентами Ордена — используют тот же бросок 4d6 (см. «Ядро механики»), но добавляют структуру сцены: очерёдность, шкалу состояния и (при необходимости) тактическое поле с сайта trlddice.ru.

# Формат сцены

Мастер выбирает формат по ситуации, смешивая их по необходимости:

- **Нарративно** — быстрая стычка или стычка, где тактика не важна: один-два броска на ключевой момент, остальное описывается словами.
- **С тактическим полем** — для важных сцен, где важны позиция и дистанция (групповые столкновения, засады, погони) — используется готовый инструмент сайта — сетка и генерация поля боя (см. «Модуль для trlddice.ru»).

В обоих случаях механика одна и та же — меняется только степень детализации.

# Очерёдность

Инициатива смешанная: мастер определяет по ситуации, кто ходит первым (внезапное нападение, репутация участников, число противников), а дальше порядок идёт по кругу, как удобно за столом — без отдельного броска на инициативу. Цель — не симуляция точной тактики, а быстрый темп за столом.

# Обмен ударами

**Сначала бросает атакующий.** Обычный или полный провал означает провал атаки; защита не бросается. Потраченный ресурс не возвращается, а при полном провале мастер назначает большую потерю ресурса, осложнение или их сочетание. После успешной атаки бросает защищающийся. Боевые применения Дара и любая защита, включая немагическое уклонение, используют **«Дуэли и бой»**. «Контроль Дара» используется вне боя. Полные провал и успех определяются только по чистым кубикам. Магическая атака и защита расходуют инвеституру по шкале 1–5; немагическое уклонение её не расходует.

- У успешной атаки категория выше защиты — атака проходит; выше категория защиты — атака не проходит.
- При равенстве успешных категорий между игроком и NPC исход в пользу игрока: его атака проходит, атака NPC по нему — нет.
- В бою между персонажами игроков ничью разрешает мастер. Столкновения NPC между собой описываются без боевой механики.
- Обычное попадание по умолчанию наносит один шаг состояния. Слабые и мощные атаки могут наносить меньше или больше по решению мастера.
- Полный успех атаки или полный провал защиты дают особое последствие на выбор мастера: усиленный урон, сбивание с ног или другой эффект. Обязательных дополнительных шагов урона нет.

# Шкала состояния

Вместо очков здоровья — та же 4-шаговая логика, что и везде в системе:

| Статус | Смысл |
|---|---|
| Свеж | Без последствий |
| Задет | −1 ко всем броскам |
| Ранен | −3 ко всем броскам вместо −1 |
| Выведен из строя | Не участвует в сцене дальше |

Как эта шкала восстанавливается между сценами — см. «Ядро механики», раздел «Шкала состояния: восстановление».

# Дуэльный клуб: отдельные правила

Учебные и клубные дуэли защищены **чарами, которые не позволяют нанести урон тяжелее состояния «Ранен»**; при достижении этого состояния судья останавливает поединок. В настоящих столкновениях такого ограничения нет. «Выведен из строя» означает, что персонаж больше не участвует в сцене, но не автоматическую смерть. Смерть определяется мастером по обстоятельствам.

# Тактическое поле

Когда важны позиция и дистанция, мастер поднимает сцену на готовый инструмент trlddice.ru — сетку с автогенерацией поля боя. Броски и шкала состояния остаются теми же, просто дистанция и укрытие дают мастеру повод менять сложность броска (см. «Ядро механики»). Точные правила интеграции с сайтом — в главе «Модуль для trlddice.ru».

# Пример боя

Мира («Дуэли и бой» +2) сталкивается с агентом Ордена. Агент атакует первым и получает **чистые 24 — полный успех**. Теперь Мира бросает защиту: чистые 13 с навыком +2 дают обычный успех (15). Атака проходит. Мастер выбирает усиленный урон в два шага: Мира становится «Ранен» и получает −3 ко всем броскам. В свой ход она форсирует Резонанс, чтобы обрушить светильник. Её атака успешна; защита агента проваливается. Мастер определяет последствие как сбивание с ног. После форсирования инвеститура Миры восстанавливается 2–3 дня; последствия перегрузки для здоровья учитываются отдельно.

# Интриги, расследования и повседневность

Эти три режима игры объединены в одну главу, потому что все они решаются одинаково — обычным броском из «Ядра механики», без каких-либо дополнительных подсистем. Главное отличие от дуэлей: здесь нет отдельной шкалы состояния и нет формального таймера или часов — мы сознательно отказались от механики счётчиков/clocks: всё держится на нарративе и заранее подготовленных уликах, а не на заполняемой шкале.

# Повседневность

Учёба, быт, случайные встречи, мелкие бытовые задачи — самый простой случай. Обычный бросок четырёх кубиков, модификатор от характеристики или навыка, сложность по ситуации. Результат читается напрямую: получилось — получилось, частичный успех — это просто «Успех» с мелким осложнением по вкусу мастера, а не отдельная категория. Повседневные сцены — главный источник связей и характерных сцен между крупными событиями.

# Расследования

Без формального таймера расследование держится на двух вещах:

- **Подготовленные улики.** Мастер заранее раскладывает цепочку улик по сценам/локациям — они находятся там, где игроки действительно ищут, а не выдаются по таймеру.
- **Броски на качество, а не на факт нахождения.** Если игрок ищет в правильном направлении, ключевая улика находится. Бросок определяет полноту информации и осложнения при её использовании. При провале, например, найденная записка оказывается зашифрованной и требует дополнительных усилий; полный успех даёт больше полезной информации.
- **Полный провал — не тупик.** Ключевая улика не исчезает из-за одного неудачного броска. Мастер назначает серьёзное осложнение: героев заметили, они выдали себя или для использования находки требуется дополнительная помощь.

Таким образом, темп расследования задаёт не абстрактный счётчик, а живая сцена: если игроки тянут время, у мастера всегда есть под рукой нарративный инструмент — новое осложнение, а не тикающий счётчик.

# Связи и репутация

Отношения с конкретными НПС и фракциями отслеживаются отдельной шкалой репутации на каждого — та же 4-шаговая логика, что и в дуэлях, но без встречных бросков: здесь бросает только игрок, а сопротивление и характер NPC мастер закладывает в сложность броска.

| Уровень | Отношение |
|---|---|
| Доверие | Готовы помочь, делятся информацией |
| Нейтралитет | Вежливо, без особых одолжений |
| Напряжённость | Насторожены, мешают, но открыто не вредят |
| Вражда | Активно действуют против |

Шкала меняется после **значимого действия или накопленного результата множества мелких поступков**, а не после каждого социального броска. Обычный успех улучшает отношение на один шаг, полный — обычно на два. Обычный провал оставляет отношение прежним. Полный провал ухудшает его на шаг либо создаёт осложнение на выбор мастера. Каждая шкала NPC или фракции независима от остальных.

# Смешение режимов в одной сцене

Всё это свободно комбинируется: бытовая сцена может внезапно перейти в расследование, а допрос свидетеля — в дуэль, если разговор сорвётся. Потому что в основе всегда один и тот же бросок, переключаться между режимами ничего не стоит — ни игрокам, ни мастеру не нужно переключаться на другую систему.

# Пример

Кассий расследует кражу в библиотеке и ищет в журнале выдачи. Он находит ключевую улику — вырванную страницу. Для её изучения используются «Исследования» +0 и сложность −2. Успех помогает понять находку; провал означал бы, например, что запись

зашифрована и потребуются дополнительные усилия. След редкого реагента на полке — другая улика, которую найдёт тот, кто осмотрит полку.

# Прогрессия персонажа

В этой системе нет валюты опыта за сессию и нет покупки улучшений за очки. Рост персонажа привязан к нарративным вехам времени — временным скачкам между арками, каникулам, концом семестра — а не к числу посещённых сессий.

# Вехи роста: веха и крупные вехи

- **Веха (малый таймскип, конец арки).** +1 к одному навыку по выбору игрока — обычно к тому, что персонаж активно использовал в арке.
- **Крупная веха (конец семестра/года, крупный сюжетный рубеж).** +1 к одному навыку и +1 к Лимиту. Также можно пересмотреть или заменить черту характера, если сюжет её переработал, по желанию игрока и с одобрения мастера.
- **Переломный момент (редко, по решению мастера).** +1 к характеристике, в пределах общего диапазона −2..+3 — только когда сюжетное событие действительно меняет персонажа на глубинном уровне — не каждый арк, а настоящий поворот судьбы.

Скорость выбирает мастер, ориентируясь на темп истории, а не на фиксированный график. Никакой отдельной валюты опыта для этого не ведётся.

# Навыки

Новый +1 к навыку выдаётся за веху, когда персонаж заметно и повторно применял этот навык в игре — логика «прокачал делом — стал лучше», а не покупка очками. Один навык может вырасти несколько раз за игру, но каждый шаг — это заметный сюжетный момент, а не техническая галочка. Потолок тот же, что при создании, — +3: выше он не растёт.

# Лимит Дара

Лимит растёт на крупных вехах через регулярную практику, без скачков от разового экзамена или обучения. Вместе с ним увеличиваются и запас инвеституры, и сила Дара; конкретный рост массы, дальности, длительности и других параметров зависит от Дара. Потолок — **Потенциал, назначенный мастером после создания персонажа**. Он врождённый и не изменяется.

**Применения Дара не покупаются как отдельные способности.** Игрок свободно придумывает их внутри области и ограничений Дара. Стартовый масштаб развивается вместе с Лимитом; за ту же стоимость 1–5 опытный маг может создавать более сильный эффект. Спорные масштаб и стоимость определяет мастер.

# Отправные значения при создании

Сводка для удобства — полный набор стартовых значений из «Создания персонажа»:

| Параметр | Старт |
|---|---|
| Атрибуты | 4d6 × 4 → модификаторы по таблице из «Создания персонажа», распределить свободно между четырьмя атрибутами (переброс всего набора, если сумма < +2) |
| Навыки | 5 очков на выбор, максимум +2 в один навык при создании, распределить свободно |
| Лимит | 5 |

# Пример

За три месяца игры Мира прошла два арка и конец первого семестра. После первого арка она получила +1 к «Исследованиям». Конец семестра как крупная веха дал ещё +1 к выбранному навыку и +1 к Лимиту (стало 6). Вместе с запасом выросла сила Резонанса: мастер согласует новый масштаб, сохраняя область Дара — вибрации неживых предметов. Отдельные заклинания приобретать не нужно.

# Модуль для trlddice.ru

Раньше эта глава была единственной незакрытой в рулбуке: механика (главы 1–6) уже готова и водится вручную, а техническая реализация сайта намеренно шла последним пунктом дорожной карты (см. план реализации). Теперь основа известна: сайт **trlddice.ru** уже работает (React, Supabase — Realtime, Storage, RLS) и делает многое из нужного, просто пока под систему PF2e. Дискорд-интеграцию решили не делать — модуль ограничен только сайтом.

# Что уже известно

На сайте уже готовы и работают: тактическая карта с сеткой и автогенерацией поля боя (используется для позиционирования в дуэльном клубе и крупных стычках — см. «Дуэли и бои»); общая бросалка кубиков (количество+тип) с логом на всю кампанию; боевой трекер и отдельный трекер состояний; партийный инвентарь; заметки, журнал и компендиум с быстрым экспортом записи в чарник; вход по нику и паролю, без личных данных. Всё это сейчас относится к PF2e-части сайта — под «Тёмную Академию» будет отдельный, параллельный модуль: свои персонажи, кампании и своя часть базы данных, не пересекающийся с PF2e.

# Предполагаемые компоненты

- **Цифровой лист персонажа** под новую систему — те же поля, что в «Создании персонажа»: атрибуты, навыки, описание Дара, Лимит и Потенциал, черта характера, связи, снаряжение. Лимит — не просто число, а горизонтальный ползунок, стилизованный под сеттинг.
- **Бросалка под ядро механики** — кидает 4d6 и сначала проверяет чистые кубики: 4–6 — полный провал, 23–24 — полный успех независимо от поправок. Для чистых 7–22 прибавляет выбранный навык или атрибут, подходящие бонусы, сложность и штраф состояния: итог ≤12 — провал, ≥13 — успех. Навык и атрибут не складываются. Поддерживает одну фишку +1 до принятия результата, в том числе после броска. В лог записываются чистая сумма, поправки и категория.
- **Трекер** — состояния Свеж/Задет/Ранен/Выведен из строя со штрафами 0/−1/−3, связи по NPC и фракциям, запас инвеституры и максимальный Лимит. Для форсирования учитывает накопленные расходы до восстановления и ориентир 20% максимального Лимита с округлением вниз. В бою защита бросается только после успешной атаки; урон и особые эффекты задаёт мастер.

# Известные факты

То, что раньше было открытыми вопросами, теперь закрыто:

- Что на сайте есть, кроме сетки: чарник (сейчас под PF2e), общая бросалка кубиков, боевой и статусный трекеры, партийный инвентарь, заметки/журнал/компендиум — полный список см. в «Trlddice Compendium».
- Стек: React + Supabase (Realtime, Storage, RLS).
- Discord: интеграции нет и не будет — решили ограничиться только сайтом.

Промпт для сборки отдельного модуля «Тёмная Академия» (лист персонажа, трекер, бросалка под ядро механики) — в «Trlddice Compendium», раздел «Тёмная Академия — модуль». Шесть глав правил (1–6 в этом рулбуке) по-прежнему достаточны, чтобы водить партию вручную, без сайта.