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 инвеституры Миры восстанавливается 2–3 дня; последствия перегрузки для здоровья учитываются отдельно.

Revision #2
Created 2026-09-23 19:24:02 UTC by GM
Updated 2026-10-05 17:26:01 UTC by Admin