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.

Revision #2
Created 2026-09-23 19:23:08 UTC by GM
Updated 2026-10-05 17:23:46 UTC by Admin