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.

Revision #2
Created 2026-09-23 19:24:21 UTC by GM
Updated 2026-10-05 17:29:17 UTC by Admin