

Проверки:

1. Проверка: *сочетание*

Атрибут + Способность со сложностью [4-10].

0 в *Способности* -

автоматически [**Неудача**], если ГМ не решит иначе.

2. Игрок бросает его *Атрибут + Способность* кубиков:

Кубик \geq *сложности* = +1 *успех*.

Кубик с единичкой (1) = -1 *успех*.

Успехов > 0 , **после** отнятия всех единичек = [**Успех**]

Успехов ≤ 0 , **после** отнятия всех единичек = [**Неудача**].

Успехов 0, **не отнимая** единички, и хотя бы одна единичка = [**Провал**], (*готовьтесь к худшему*)

3. ГМ описывает результат проверки.

Автоуспех (вместо броска):

Минимальный [**Успех**] возможен без броска, если кол-во кубиков у на бросок \geq *сложности* броска.

(*не боевой манёвр и не поглощение!*)

Сила Воли:

1 квадратик *Силы Воли* можно потратить **до** броска для 1 автоматического *успеха*. Этот успех нельзя отменить или отнять единичкой!

Множественные действия за ход:

При нескольких действиях *одновременно* или больше одного действия за один *ход*:

1. Заявляется общее *кол-во действий* за *ход* и порядок их проверок.

2. Бросается первое заявленное действие, но с числом кубов, уменьшенное на общее *кол-во действий*.

3. Для каждого последующего действия - бросается с числом кубов, уменьшенное на общее *кол-во действий* + номер действия в порядке проверок - 1

Проверки-соревнования:

Зависит от типа проверки-соревнования, установленной ГМом:

На один бросок: набравший большее число успехов - побеждает, успехи проигравшего будут вычтены из суммы успехов победителя.

На определённое число успехов: первый набравший их.

В течении определённого числа бросков/ходов: набравший больше (если без отъёма успехов) или сохранивший какое-то количество (если с отъёмом).

Фазы боя:

- I. **Инициатива:** *Ловкость + Смекалка* + бросок *одного d10* для каждого участника боя.
- II. **Заявки на действия в ходу** по порядку *возрастания* инициативы: манёвры *атаки, защиты, перемещения* и прочее. Об использовании *Силы Воли* и *Квинтэссенции* должно быть заявлено до всех бросков!
- III. **Розыгрыш заявленных действий** по порядку *убывания* инициативы.

!В любой момент этой фазы можно *отложить* заявленное действие, чтобы сделать его *прежде* персонажей с *меньшей* инициативой, если это возможно!

!Если заявленное действие не было *Прервано* и его выполнение заявленным образом невозможно, персонаж *теряет* действие!!
- IV. **Множественные действия** в порядке *инициативы*, по правилам из пункта 3, пока они не закончатся.
- V. **Результаты хода**, если конфликт не исчерпан - повтор пунктов I-IV.

Атакующий манёвр разыгрывается так:

1. **Атака** (*бросок*)
2. **Защита от атаки** (*бросок*): это может быть *неразыгранный* заявленный *защитный манёвр* либо *Прерывание* - отмена *не разыгранных* действий в обмен на любой *защитный манёвр* (*бросок Силы Воли* или трата 1 *Силы Воли*)
3. **Урон от атаки** (*бросок*)
4. **Поглощение урона** (*бросок*), если это возможно.

Дополнительные правила:

- Если персонаж **после** поглощения получает урона больше своей *Выносливости*, то он *контужен* и пропускает текущий и следующий ход.
- *Подготовка оружия* - без броска, но если это *входит в множественное действие* - *Ловкость + Фехтование/Огн. Оружие*.
- Атака *с тыла* даёт +1 кубик к атаке, *с фланга* - +2 куба к атаке.
- **Засада** (соревнование *Ловкость + Скрытность* против *Восприятие + Бдительность* жертвы) позволяет нанести атаку до *начала* боя.
- Целенаправленная атака по *частям тела* сложнее (от +1 до +3, зависит от размера), но результаты могут того стоить (доп. урон, состояния).
- +1 к сложности действия *неосновной* рукой (левша правой, правша левой рукой).

Боевые манёвры:

Защита:

Блок/Парирование	Ловкость + Драка/Фехтование	Без оружия/Холодное оружие
Уклонение	Ловкость + Уклонение	Короткое перемещение
Отчаянная защита	Один <i>защитный маневр</i> на весь ход против <i>всех</i> атак, с полным набором кубов, отнимая от него по 1 кубу за каждую получаемую атаку.	

Атака в ближнем бою:

Удар (атака)	Ловкость + Драка/Фехтование	Урон: <i>Сила</i> /урон оружия
Пинок	Ловкость + Драка, +1 к сложности	Урон: <i>Сила</i> +1
Разоружение	Ловкость + Фехтование/Драка, +1 к сложности	Урон: без урона (потеря оружия)
Захват	1. Ловкость + Драка. 2. Урон (<i>Сила</i>). 3. По инициативе: либо захваченный или нападающий наносит урон (<i>Сила</i>), либо соревнование <i>Сила</i> + <i>Драка</i> . 4. Повтор 3., пока захват не будет разорван.	Урон: <i>Сила</i> (долгий, обездвиживание)
Удержание	1. Ловкость + Драка, +1 к сложности 2. Соревнование <i>Сила</i> + <i>Драка</i> , пока жертва не выигрывает	Урон: без урона (долгий, обездвиживание)
Толчок	Ловкость + Драка, +1 к сложности	Урон: <i>Сила</i> +1 (нокдаун)
Подсечка	Ловкость + Драка/Фехтование, +1 к сложности	Урон: <i>Сила</i> /урон оружия (нокдаун)
Тычок огнестрельным оружием	Ловкость + Фехтование	Урон: Урон оружия + 2

Атака в дальнем бою (перестрелка):

Выстрел / Бросок (атака)	Ловкость + Огн. Оружие/Метание
Прицеливание	Иметь Огн. Оружие > 0, +1 кубик к последующей атаке за каждый ход Прицеливания
Автоматический огонь	Ловкость + Огн. Оружие, +2 к сложности, тратится вся обойма!, +10 кубов к текущей атаке
Веером	Ловкость + Огн. Оружие, +2 к сложности, тратится вся обойма!, +10 кубов к текущей атаке, атакующий распределяет успехи по целям в зоне поражения
Очередь	Ловкость + Огн. Оружие, +1 к сложности, тратится 3 патрона, +2 куба к атаке
Стрельба вслепую	Восприятие+Осведомлённость (сложность 8), позволяет выстрелить в темноте, но с +3 к сложности стрельбы

Перемещение - не отдельное действие до 1/2 скорости бега (10 м + Ловкость*1,5), но при действиях во время движения, каждый пройденный 1 м = -1 кубик для действий.

Укрытие:

	Стрельба по цели в укрытии	Стрельба из укрытия
Частичное	+1 к сложности	Без штрафов
Полное	+2 к сложности	+1 к сложности

Штрафы к сложности стрельбы, даваемые укрытиями (своим и чужим) - складываются.

Негативные состояния в бою:

Ослепление: +2 сложности ко всем действиям, +2 кубика на атаку против ослепленного.

Контузия: если персонаж **после** поглощения получает урона больше своей *Выносливости* - он *контужен* и пропускает текущий и следующий ход.

Обездвиживание: +2 кубика на атаку против против частично *обездвиженного*, автоматическое попадание против *полностью обездвиженного*.

Нокдаун: противник падает, +2 к сложности бросков с Дракой и Фехтованием для лежащего, +1 куб на атаку против лежащего.

Чтобы сразу подняться - Ловкость + *Атлетизм*, с -2 к инициативе, при *неудаче* лежащий тратит *целое* действие, вставая на ноги, при *провале* ещё и получает 1 Ударный Урон.

Повалить на ноги могут не только особые манёвры, но и просто очень сильная атака.

Здоровье:

Сначала отмечается (сверху вниз) наиболее тяжкий урон, а потом полегче:
(Тяжёлый Ж > Летальный X > Ударный I)

[Уровень Здоровья]	[Штраф к кубикам]
<i>Синяки</i>	-
<i>Ушибы</i>	-1
<i>Травмы</i>	-1
Максимальная скорость бега уменьшена вдвое.	
<i>Раны</i>	-2
Персонаж не может бегать, только ходить.	
<i>Увечья</i>	-2
Персонаж может только ковылять (до трёх метров за ход).	
<i>Калека</i>	-5
Персонаж может только ползти (один метр за ход).	
<i>Без Сознания</i>	Невозможно
Персонаж <i>потерял сознание</i> от боли и травм. Действия невозможны .	
<i>Мёртв</i>	Невозможно
RIP	

Ударные повреждения (I,U): удары тупым оружием не по голове, кулаками, падения с небольшой высоты (до 6 м), резиновые пули, урон от магии Разума, обезвреживающие удары током и химия и т.п.

При заполнении всех уровней Ударным уроном, Уровни опять заполняются сверху, но уже **Летальным I**.

Летальные повреждения (X,L):

колюще-режущее оружие, пули, ожоги, осколки, удушение, падение с большой высоты (от 6 м), повреждение внутренних органов, кислота, сильный удар током, отравление, бактерии и многое другое.

Тяжелые повреждения (Ж,*,Т):

атака энергией Основ, атака Узора персонажа, атаки когтями, клыками и способностями чудищ (вампиры, оборотни и т.д.), радиация, взрывы, декомпрессия тела.

Смерть:

Если персонаж, доведённый до уровня здоровья *Без Сознания* только Летальными и/или Тяжёлыми повреждениями, получит ещё урона (любого типа), то он умирает (*Мёртв*).

Исцеление одного уровня Ударного Урона:

От <i>Синяков</i> до <i>Ран</i>	Один час
<i>Увечья</i>	Три часа
<i>Калека</i>	Шесть часов
<i>Без Сознания</i>	Двенадцать часов

Данная таблица предполагает, начиная с *Увечий*, наличие основной первой помощи и отдых.

Ударные повреждения до уровня *Увечий* не требуют медицинского вмешательства. Но *Ударные* повреждения начиная с *Увечий* без медицинской помощи будут иметь серьезные последствия: зрение или слух могут быть ослаблены, ушибы внутренних органов отдаются мучительной болью.

Исцеления одного уровня Летального и Тяжёлого Урона:

<i>Синяки</i>	Один день
<i>Ушибы</i>	Три дня
<i>Травмы</i>	Одна неделя
<i>Раны</i>	Один месяц
<i>Увечья</i>	Два месяца
<i>Калека</i>	Три месяца
<i>Без Сознания</i>	Пять месяцев

Данная таблица предполагает наличие основной первой помощи и отдых.

Любое *Летальное* повреждение начиная с *Травм* требует медицинского вмешательства, иначе состояние повреждений ухудшается на 1 уровень здоровья в день. Броском *Интеллект + Медицина* повреждения можно стабилизировать, и они исцеляться сами по себе.

Но от уровня *Калека* требуется регулярный медицинский уход, чтобы полностью восстановиться.

За персонажами *Без Сознания* нужен постоянный надзор и уход, чтобы кормить и мыть их, поскольку они, по сути дела, беспомощны и неподвижны.

Лечение врачом с *Медициной 2* с доступными современными лекарствами и уходом - излечение на 1 позицию быстрее.

Лечение врачом с *Медициной 4* лучшей современной медицинской техникой и уходом - излечение на 2 позиции быстрее.

Создание Эффекта:

1. Описание *Эффекта*:
 - a. ожидаемый результат;
 - b. вид - *естественный* или *вульгарный*;
 - c. способ его создания;
 - d. внешнее проявление *Эффекта*;
 - e. предполагаемая длительность.
2. Подбор необходимых *Сфер* нужного уровня, если они есть у мага.
3. Трата *Квинтэссенции* и/или *Силы Воли*, если это нужно.
4. Бросок ***Арте со сложностью***:

	Нет свидетелей	Есть свидетели
естественный	уровень высшей Сферы + 3	
вульгарный	уровень высшей Сферы + 4	уровень высшей Сферы + 5

5. ГМ описывает результат *Эффекта*.

Расчёт параметров Эффекта

Все выпавшие успехи при сотворении Эффекта распределяются на следующие параметры:

Урон Магией: сразу 1 ур. Здоровья (если используется *Сфера Сил*) + по 2 ур. Здоровья за успех, потраченный на урон.

Длительность Магии: в бою - по ходу на успех, потраченный на длительность, вне боя - сцена за 1 успех, сутки - за 2, на историю - за 3, на полгода - за 4, сколько разрешит ГМ - за 5, x2 необходимого количества - постоянный.

Площадь Магии: 1 успех на цель, которой не является сам маг, и по 1 успеху на каждую дополнительную цель.

Парадокс

Парадокс отмечается на одном треке с *Квинтэссенцией*, но с конца и против часовой стрелки.

Накопление Парадокса:

Эффект успешный/неудачный		
	Нет свидетелей	Есть свидетели
естественный	0 Парадокса	
вульгарный	По 1 Парадоксу за уровень высшей Сферы	1 Парадокс сразу + по 1 Парадоксу за уровень высшей Сферы

Эффект провальный		
	Нет свидетелей	Есть свидетели
естественный	По 1 Парадоксу за уровень высшей Сферы	
вульгарный	1 Парадокс сразу + по 1 Парадоксу за уровень высшей Сферы	2 Парадокса сразу + по 2 Парадоксу за уровень высшей Сферы

В проваленном *долгом* броске на создание Эффекта (ритуал) = +1 Парадокс за каждый бросок

Парадокс сжигает *Квинтэссенцию* в квадратах, где ему нужно место на треке. Однако место на треке не ограничивают максимальное кол-во Парадокса.

Отдача

1. Получив новую порцию *Парадокса*, через ход или два бросьте (со сложностью 6) количество кубиков, равное, *всему (вместе с новой порцией)* своему накопленному *Парадоксу*.

2. Подсчитайте количество успехов *Отдачи*, все неудачные кубы оставьте на треке *Парадокса*.

3. Принимайте *Отдачу* (урон предполагает бросок числа кубов, равного числу успехов *Парадокса*, если не написано иного):

1-5 успехов Парадокса	<i>Ударный</i> урон (сложность 6), возможен незначительный <i>Парадоксовый Недостаток</i> .
6-10 успехов Парадокса	<i>Ударный</i> урон (сложность 6), +1-3 к сложности на все немагические действия на число ходов, равного числу успехов <i>Отдачи</i> .
11-15 успехов Парадокса	<i>Летальный</i> урон (успехи <i>Отдачи</i> -10) (сложность 6) и: либо +4-6 к сложности на все действия на число ходов, равное числу успехов <i>Отдачи</i> , либо ещё немного урона, либо любое другое ощутимое наказание (<i>Парадоксовый Недостаток/ки</i> , <i>Духи Парадокса</i> , <i>Парадоксовый Шторм</i> и т.д.) по решению ГМа.
16-20 успехов Парадокса	<i>Летальный</i> урон (успехи <i>Отдачи</i> -10) (сложность 6) и <i>потеря сознания</i> магом на (число успехов <i>Отдачи</i>) ходов, и возможное дополнительное суровое наказание от ГМа.
21+ успех Парадокса	<i>Тяжёлый</i> урон (успехи <i>Отдачи</i> -20) (сложность 6), непоглощаемый даже магически, и как <i>минимум</i> одно из следующего: <i>постоянный Парадоксовый Недостаток</i> , (число успехов <i>Отдачи</i> -20) <i>постоянного</i> Парадокса, призыв сильного <i>Духа Парадокса</i> , попадание в один из <i>Миров Парадокса</i> , а также <i>всё</i> , что только захочет сделать с персонажем ГМ.

Парадоксовые недостатки:

Тривиальные: недолгие и безвредные (волосы дыбом, привлечение насекомых, сбивка часов мага)

Малые: недолгие, весьма вредные (бесконтрольное чихание, исчезновение одежды). +1 к сложности действий, связанных с недостатком.

Средние: долгие и опасные (нечленораздельная речь, проблемы с восприятием). +1-2 к сложности действий, связанных с недостатком.

Сильные: долгие, очень мешают жить и обязательно привлекают внимание (исчезновение лица, намокание всех вещей поблизости). +2-3 к сложности действий, связанных с недостатком.

Радикальные: могут быть постоянными, ухудшают жизнь мага на порядок (увечью, деформация тела, деревянная кожа, случайные состояния аффекта). Это может быть постоянный Малые Недостатки, уменьшающий какую либо Черту и т.д.

Безумие и Мороки

От накопленного и невыпущенного *Парадокса* маг медленно сходит с ума (приближается возможное *Безмолвие*, безумие мага) и появляются *Мороки* - материальные галлюцинации, досаждающие магу. Они преследуют мага число дней, равное количеству накопленного парадокса (при больших запасах *Парадокса* - дни заменяются на недели, месяцы и даже годы). Досрочно от них можно избавиться либо магически/физически уничтожив проявление *Морока* (временная мера), либо успешно завершив *Игру Разума (Mindscape)* - путешествие по собственному разуму с целью разрешить все накопившиеся в нём противоречия.

Уровень Сферы	Новичок ●	Ученик ●●	Посвященный ●●●	Адепт ●●●●	Мастер ●●●●●
Связи	Точное чувство пространства, определить своё местоположение	Почувствовать или прикоснуться на расстоянии, блокировать чужое воздействие	Переместиться в пространстве, наблюдать за несколькими местами	Создать порталы или карманные измерения	Изменение длин и объемов, наложение и разделение пространства
Энтропия	Восприятие определенных вероятностей	Оценка и малое воздействие на вероятности	Навлечь/уберечь от предсказуемых неудач и везений, поломок вещей	Воздействие на течение жизни живых существ	Контроль чужой судьбы, вероятности появления мыслей и идей
Силы	Восприятие физических сил	Малое воздействие на физические силы	Ограниченное преобразование и направление физических сил	Заметное воздействие на группы физических сил	Колоссальное направление и преобразование групп физических сил
Жизнь	Анализ и восприятие живого	Исцеление себя, воздействие на простые организмы	Ограниченные изменения собственного и чужих организмов, преобразование простых организмов в новые	Преобразование своего организма в новый, манипуляции над чужим организмом	Неограниченный контроль над организмами, создание новых организмов
Материя	Анализ свойств неживой материи	Преобразовать простую и инертную материю	Изменение формы объектов, ограниченное изменение свойств материи	Изменение и создание сложных составных объектов	Неограниченное изменение и добавление любых свойств, создание новых объектов с ними
Разум	Восприятие эмоций, усиление собственного разума	Чтение поверхностных мыслей, передача эмоций	Чтение мыслей, телепатия, переход в мир снов	Подчинение и изменение разума, защита чужого разума, переход в Астральную Умбру	Отделение сознания от тела, полное изменение чужого сознания, создание нового сознания
Основы	Ощутить Узел и Квинтэссенцию, удержать Квинтэссенцию у себя сверх уровня Аватара, "сжечь" здоровье в обмен на Квинтэссенцию	Зачаровать предмет, поддержать созданное другими Сферами, создать Амулет из Сосуда	Временно зачаровать существо, перекачать Квинтэссенцию из Амулетов и Сосудов, создать Артефактов из Сосудов, создать Амулетов из живых Сосудов	Растворение объектов, создание неживых Сосудов, создание Артефактов из живых Сосудов, восстановление Квинтэссенции в месте с резонансом, создание "камней душ"	Растворение живых существ, сжигание Парадокса, создание живых Сосудов, постоянное зачарование существ, восстановление Квинтэссенции от Аватара в любом месте
Дух	Чувствовать Ближнюю Умбру, видеть духов	Воздействовать на предметы и существ из Умбры, дать увидеть духов и Ближнюю Умбры	Переместится в Умбру, создать эфемерный предмет или силу, пробудить/усыпить духа	Воздействовать на Барьер, создать врата в Умбру, призыв и контроль духов	Неограниченно перемещаться по Умбре, воздействовать на умбральные тела духов, создание Миров, воздействовать на чужие Аватары
Время	Точное чувство времени, чувство искажения времени	Посмотреть в прошлое и будущее, создать помехи для наблюдений сквозь время	Изменять течение времени в конкретном месте и для конкретного существа, немного закольцевать или перемотать время	Задержать активацию Эффектов до определённого момента, закольцевать или заморозить время для объекта	Перемещение мага, вещей и Эффектов во времени, выход из потока времени

Расчёт Сложности для Магии

Максимальная сумма модификаторов сложности: +/- 3.

Анализ свойств объекта перед применением на него магии	- 1-3 к сложности
В резонансе с энергией цели	- 1-3 к сложности
Рядом с Узлом	- 1-3 к сложности
Использование специального для Сферы Фокуса	- 1 к сложности
Использование уникального Фокуса	- 1 к сложности
Использование Фокуса, даже если он не нужен	- 1 к сложности
Дополнительное время на сотворение магии	- 1 к сложности
Трата Квинтэссенции	- 1 к сложности за единицу, максимум 3
Подходящий Резонанс	- 1 к сложности
Противоположный Резонанс	+ 1 к сложности
Цель далеко или спрятана	+ 1 к сложности
Быстрое творение магии	+ 1 к сложности
Мага отвлекают	+ 1-3 к сложности
Маг конфликтует с Аватаром	+ 1-3 к сложности
Эффект Домино	+ 1-3 к сложности
Очень могучий Эффект	+ 1-3 к сложности
Неприменение нужного Фокуса	+ 3 к сложности

Мощность Магии

Эффект	Необходимо успехов
Обычный (<i>зажечь касанием свечу, нахождение кого-то Разумом/Жизнью, создание небольшой вспышки на расстоянии, исцеление себя</i>)	1-2
Сложный (<i>поразить кого-то огнем, заставить кого-то сделать что-то, изменить свой или чей-либо облик</i>)	3-4
Могучий (<i>снести стену, изменить чей-либо разум, призвать фантастическое существо</i>)	5-10
Необычный (<i>разнести на куски автомобиль, превратить небольшую толпу в марионетки, связывание могущественного духа</i>)	10-20
Божественный (<i>взорвать здание, усыпить весь город, навсегда изменить собственный Узор</i>)	20+

Барьер

Место	Сложность	Количество успехов
Узел	3	1
Редкая глушь	5	2
Сельская местность	6	3
Большая часть городов	7	4
Деловой центр	8	5
Лаборатория Технократии*	9	5 и больше

*Физика Пространств Технократии считает это место Узлом

В зависимости от условий местности, Барьер может повышаться или понижаться на 1 или 2. Темная, пустынная парковка в центре города может иметь по ночам уровень Барьера ниже, чем весь остальной деловой центр. А тщательно ухоженный и окультуренный лес в биокуполе будет иметь Барьер выше.

Пересечение Барьера или переход в миры духов причиняет один уровень непоглощаемых повреждений за каждую неудачу при броске кубиков. Для получения детальной информации обращайтесь к Сфере Духа.

Таблица расстояний действия магии для Связей

Успехи	Место	Контакт
Один	В пределах взгляда	Через образец тела
Два	Очень знакомое	Важное имущество или очень близкий друг
Три	Знакомое	Имущество или просто друг
Четыре	Однажды посещенное	Знакомый или единожды использованный предмет
Пять	Знакомое по описанию	Человек или объект, который единожды был потроган или увиден
Шесть и больше	Любое место на Земле	Ничего не требуется

Временные Линии

Успехи	Диапазон Времени
1	В пределах года
2	Пять лет
3	20 лет
4	50 лет
5	100 лет
6 и больше	500 лет
10 и больше	1000 лет и больше