



# Авантюрный век

YEAR ZERO  
ENGINE

ролевая игра плаща и шпаги

## Героическое самообладание

Предпринимая волевое усилие, КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ и ПРИСПЕШНИКИ могут преодолевать преграды, которые ставит перед ними сама судьба. Использование этого правила позволяет использовать пункты *самообладания* для использования ИСПЫТАНИЯ УДАЧИ, всякий раз получая урон самообладанию персонажа.

## Фатальный урон

Данное правило призвано добавить больше риска, упростить и ускорить сражения и социальные конфликты. Когда *здоровье* или *самообладание* персонажа падает до нуля, он сразу оказывается в состоянии БЕЗ СОЗНАНИЯ или В АПАТИИ. Это автоматически ведёт к получению ТРАВМЫ, ПОТЕРЕ ЛИЦА (или ДУШЕВНОМУ РАССТРОЙСТВУ), а следующий пункт урона здоровью приводит к гибели персонажа (считается ДОБИВАНИЕМ).

## Постоянная инициатива

Если вы хотите сделать сражения более быстрыми, то можно раздать карты инициативы в самом начале боя, далее сохранить их значение на протяжении всего боя. В случае, если персонаж получил джокер, он будет до конца сцены действовать первым, но получит только один ЖЕТОН ФОРТУНЫ.

## Инициатива без карт

Если у вас под рукой нет колоды карт или вы хотите обойтись только шестигранными кубиками, можете определять ИНИЦИАТИВУ броском 2d6. Чем выше полученная сумма двух шестигранников, тем более высокая инициатива будет у персонажа. Если персонаж имеет модификатор к значению карты, просто добавьте его значение к результату броска. Если у персонажей выпало одинаковое значение инициативы, то бросайте один кубик до тех пор, пока не определится победитель. Если у персонажа выпало две «шестёрки», то это означает, что персонаж получил джокер и пользуется всеми его преимуществами.

## Пункты эфира без карт

Чтобы определить число получаемых эфирокинетом ПУНКТОВ ЭФИРА, можно обойтись без карт. Бросьте 2d6 и посмотрите в таблицу.

Сумма	ПЭ
2-3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12