

ОГНЕННЫЙ КЛИНОК 400.000

Интерлюдия

"В грязном мире будущего, столь далёкого, что нам с вами и не снилось осталось только 2 цвета: чёрный и белый. Люди живут либо в кричащей бедности, либо в невероятной роскоши. Армиями командуют либо гениальнейшие полководцы, либо полнейшие трусы и бездари. Жизнь простого человека стоит ровно столько, сколько питательных сухариков из него можно сделать. В этот мир вам предстоит окунуться с головой."

Создание персонажа

У персонажа имеется 4 Атрибута: **Телосложение** (сила, ловкость, иммунитет), **Интеллект** (память, знания, смекалка), **Харизма** (обаяние, эмпатия, дипломатичность) и **Дух** (сила воли, мораль, душа). Атрибуты, как и всё в игре, исчисляется костями: 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 1d20; – чем больше граней, тем Атрибут лучше. В начале необходимо распределить 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 между атрибутами.

После этого нужно определить **КОНЦЕПЦИЮ**. Выберите или бросьте 1d6. "Курсивом" написано то, что умеет делать персонаж, "жирным" написано стартовое снаряжение.

Так же каждый персонаж получает 100₴. Имперские копейки ₴ – общепризнанная валюта в государстве людей.

Совершение проверок

Когда происходит проверка Атрибута, игрок бросает Кость Атрибута, а ведущий бросает Кость Сложности. Если результат игрока равен или превышает результат Ведущего – персонаж преуспевает.

Такие броски, когда кости кидает 2 человека и сравнивают у кого больше, называются соревнованием.

Бонусы и штрафы

Бонусы повышают значение кости, а штрафы уменьшают, например бонус: 1d4→1d6, штраф: 1d12→1d10. Несколько бонусов могут суммироваться, но штраф накладывается только 1 раз.

Персонаж получает бонус, если выполняет то, что подходит по его концепции, имеет подходящее оборудование, получает помощь от союзника или имеет достаточно времени на подготовку.

Персонаж получает штраф, если не имеет нужного оборудования, ему мешают, он делает действие впопыхах.

Если персонаж имеет настолько много бонусов, что должен получить кость выше

1d20 то, вместо этого он сообщает ведущему, и тот использует кость сложности меньшую на 1 значение.

По аналогии если игрок получает штраф на проверку 1d4, ведущий берёт кость сложности на 1 значение больше.

КОНЦЕПЦИЯ

1 Космический срочник
Бить, стрелять, выживать в дикой местности, обращаться с военной техникой.
Броня (1d8), лазерная винтовка (1d8), рация и сухпаёк.

2 Боевой монах
Вдохновлять, разбираться в истории и культуре.
Личный генератор силового поля (d4), святая кувалда (1d6), икона на посохе и священное писание.

3 Лекарь
Лечить людей, разбираться в мед.оборудовании и изготавливать препараты.
Медицинская униформа, лазерный пистолет (1d6), набор лекарств и медицинские инструменты.

4 Кибер-механик
Чинить технику, программировать, искать любые полезные детали, изучать технологии гнусных инопланетян.
Чёрный балахон, огромный гаечный ключ (1d8), набор инструментов и полевой компьютер.

5 Дворянин
Вести переговоры, обольщать, проворачивать сделки, участвовать в дуэлях.
Личный генератор силового поля (1d6), богато украшенный лазерный пистолет (1d6), одежда дворянина, набор для создания документов.

6 Колдун невиданных материй
Чувствовать потоки космической магии, прокладывать курс через гиперпространство, передавать сообщения другим колдунам, разбираться в магии.

Синий балахон, посох колдуна (1d6), 2 заклинания на выбор:

- Удар магией (1d8)
- Предсказание будущего (1d6)
- Телекинез (1d8)
- Невидимость (1d10)
- Временное усыпление (1d6)
- Фамильяр (1d8)

*при использовании заклинания игрок бросает кость, указанную в заклинании, а не кость атрибута.

Кости предметов

У некоторых предметов указаны их кости. Кость Брони персонаж использует для понижения урона. Кость Оружия персонаж использует для определения урона своего оружия.

Здоровье

У каждого Атрибута персонажа есть отдельные Пункты Здоровья. Они равны максимальному значению на Кости Атрибута.

Когда Пункты Здоровья Атрибута закончатся, персонаж временно потеряет сознание, пока кто-то не окажет ему помощь (Проверка интеллекта, сложность 1d8). Помимо этого, Кость Атрибута навсегда уменьшится на 1 значение.

Если у персонажа кончится здоровье любого Атрибута, кость которого равна 1d4, он погибнет. Для каждого Атрибута определена способ кончины.

Если кончится:	Произойдёт:
Тело	Погибель материальной оболочки
Интеллект	Полная потеря умственной активности
Дух	Потеря воли, полная моральная деградация, душа достаётся тёмным сущностям
Харизма	Потеря социальных навыков, потеря возможности контактирования с другими людьми

Лечение

Чтобы персонажу вылечить другого, ему нужно преуспеть в проверке интеллекта со сложностью 1d10. При успехе персонаж восстановит количество здоровья равное разнице между результатами бросков.

Боевые столкновения

Атаки являются модифицированными проверками Атрибутов и происходят в 2 этапа: (1) Попадание; (2) Нанесение урона.

Для попадания рукопашным оружием персонаж должен победить в соревновании Телосложения с врагом.

Для попадания огнестрельным оружием персонаж должен преуспеть в соревновании Телосложения против сложности, назначенной ведущим.

дистанция	сложность	дистанция	сложность
в упор	1d4	до 30 м	1d10
до 10 м	1d6	до 50 м	1d12
до 20 м	1d8	далее 50 м	1d20

При попадании атакующий бросает Кость Урона, а защищающийся Кость Брони (если имеется). Полученный урон равен разнице между результатом урона и результатом брони.

Огненный клинок 400.000 by Pivan Games

Автор: Pivan
 Особая благодарность: Еу...
 Сделано по мотивам [unbelievably simple roleplaying](http://unbelievablysimple.com).
 Лицензия CC BY 4.0



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en>

Кости сложности

В случае, когда персонажи сталкиваются с испытанием, ведущий определяет какую кость должен использовать персонаж: Атрибута, Предмета, Заклинания.

Сам Ведущий определяет кость сложности, которую бросит:



ПРЕДМЕТЫ

Название	Цена
Инструменты	
Технические инструменты	15₴
Медицинские инструменты	25₴
Инструменты картографа и навигатора	25₴
Полевой компьютер	25₴
Стационарный компьютер	25₴
Механический помощник	25₴
Набор для создания документов	25₴
Оружие	
Нож/малый лазерный пистолет (1d4)	20₴
Среднее рукопашное оружие (меч, булава, топор)/лазерный пистолет (1d6)	25₴
Крупное рукопашное оружие (меч, булава, топор)/ лазерные винтовки(1d8)	45₴
Тяжёлое вооружение: огнемёты, гранатомёты, тяжёлые лазерные пушки (1d10)	60₴
Броня	
Лёгкий бронежилет (1d6)	25₴
Бронежилет с каской и броёй конечностей (1d8)	50₴
Силовой доспех (1d10)	500₴
Личный генератор силового поля:	
уровень 1 = 1d4	30₴
уровень 2 = 1d6	50₴
уровень 3 = 1d8	70₴
Прочее	
Сухпаёк	5₴
Рация	25₴
Дорогая одежда	30₴
Раб (все характеристики равны 1d6)	40₴
Личный звездолёт	300₴

Генерация миссий

Цель миссии	
1. Спасти заложника	4. Уничтожить объект
2. Вернуть тайную технологию	5. Заключить договор
3. Обезвредить вражескую цель	6. Произвести разведку
Планета	
1. Фабричная планета	4. Планета богачей
2. Пустынная планета	5. Космическая станция
3. Планета джунглей	6. Планета, покрытая океанами
Противники	
1. Злостные предатели	4. Анклав злостных космо-колдунов
2. Более развитая раса	5. Космические пираты
3. Рой безмозглых тварей, управляемых Надмозгом.	6. Выбери 2 других варианта.