

24XX

SRD ЛОВ-ФАЙ НФ НРИ

Русская версия 1.41



Правила

Игра: Игроки описывают, что делают их персонажи. Ведущий сообщает, когда действие невозможно, требует цену/доп. шаги или предъявляет риск. Игроки могут скорректировать план до начала действия, чтобы изменить цель/ставки. Бросайте кубики только, чтобы избежать риска.

Броски: Бросьте «кубик навыка»: по умолчанию d6; выше, если есть релевантный навык; d4, если мешают ранения или обстоятельства. Если помогают обстоятельства — бросьте дополнительный d6; если помогает союзник — он бросает свой кубик навыка и разделяет риск. Возьмите самый высокий результат.

1–2 Катастрофа. Риск реализуется в полной мере. Ведущий решает, удалось ли вообще. Если ставкой была жизнь — вы умираете.

3–4 Откат. Меньшее последствие или частичный успех. Если ставкой была жизнь — вы ранены.

5+ Успех. Чем больше значение, тем лучше.

Если даже успех не даёт желаемого (вы попали, но цель была пуленепробиваемой), вы хотя бы получите полезную информацию или создадите себе преимущество.

Нагрузка: Носите столько, сколько «логично», но более одного громоздкого предмета порой мешает.

Развитие: После задания: повысьте навык (нет → d8 → d10 → d12) и получите d6 кредитов (€).

Защита: Опишите, как один из ваших предметов ломается, чтобы превратить попадание по вам в кратковременную помеху. Сломанное не работает, пока не починено.

Травмы: Ранения требуют времени и/или медицинской помощи для лечения. Если персонаж погиб — сделайте нового и введите как можно скорее. Отдавайте приоритет включённости за столом, а не «реализму».

Ведущий: Описывайте персонажей через поведение, риски и препятствия, а не через «кубики навыков». Вместе с группой задайте «границы» (чего в игре не будет). Перематывайте вперёд, ставьте паузы, делайте «перезапись сцен» ради темпа и безопасности — приглашайте игроков делать то же. Подкидывайте дилеммы, решения которых не знаете заранее. Двигайте «прожектор» так, чтобы каждый успел «засветиться». Когда нужна проверка «на невезение» (закончились патроны, нарвались на патруль) — киньте куб: (1–2) неприятность, (3–4) признаки неприятности. Импровизируйте, заполняйте пробелы в правилах своими правками; в перерыве обсуждайте и, при желании, меняйте неудачные решения.