

ONE SHEET RULES

СТАЛИН ПОЛЕВАЯ
ОЛПА3ЕЛЦ



One Sheet Rules были написаны Уильямом Кингом и выпущены под международной лицензией Creative Commons Attribution 4.0. Вы можете свободно распространять и адаптировать этот материал для любых целей, в том числе коммерческих, до тех пор, пока вы ссылаетесь на источник.

Части этого произведения основаны на играх Клаве Бена Милтона и *The Black Hack* Дэвида Блэка.

Перевод: Антон Ottar Прохоров

Редактура и вёрстка: Глеб Мордовцев

Корректор: Александра Асланова

Художник: Дмитрий Донцов

Один из игроков становится рефери, он управляет игровым процессом. Остальные игроки управляют искателями приключений в мире, полном магии и чудовищ.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Любым образом распределите **3 пункта** по трём характеристикам:

- **Сила (СИЛ):** применяется для атак в ближнем бою и везде, где требуется физическая сила и выносливость.
- **Ловкость (ЛОВ):** применяется для дистанционных атак, уклонения, лазания, подкрадывания, балансирования и т. д.
- **Интеллект (ИНТ):** используется в магических атаках и сопротивлении магическим эффектам, слежке, навигации, поиске секретных дверей и обретении знаний.

Хиты персонажа (ХП): количество ударов, которые персонаж способен вынести, прежде чем погибнет. Чтобы определить ХП, бросьте **3d6** и уменьшите сумму **вдвое**.



Выберите талант — то, в чём ваш персонаж настолько хорош, что имеет *преимущество*. *Мастер двуручного меча*, например, даст *преимущество* на бросок кости при ударе двуручным мечом. *Грабитель* получит *преимущество* при лазаньи или скрытном перемещении. Таланты не должны быть слишком общими. Важно, чтобы они подходили к ограниченному списку ситуаций. Подходит или не подходит талант — решать рефери.

Количество места в инвентаре равно **10 + СИЛ**. За каждый предмет сверх этого значения сложность всех проверок **СИЛ** и **ЛОВ** увеличивается на 1.

Выберите **три предмета снаряжения** из этого списка: *оружие, элемент доспеха, пайки, факелы, 50-футовая верёвка, 10-футовый шест, огниво и кресало, книга заклинаний, воровские инструменты*. Если не указано иное, каждый предмет занимает одно место в инвентаре, равно как и 100 монет.

Оружие бывает трёх классов: лёгкое (*кинжалы, короткие луки и т. п.*), среднее (*палаши, длинные луки и т. п.*) и тяжёлое (*двуручные мечи, арбалеты и т. п.*). Оно занимает одно, два или три места в инвентаре соответственно.

Каждый элемент доспеха даёт **+2** к защите и занимает два места в инвентаре.

Воровские инструменты нужны для взлома замков или обезвреживания ловушек.

Книга заклинаний содержит одно уникальное заклинание, которое вы можете произносить один раз в день. Для этого вы должны взять книгу в обе руки и зачитать его вслух.

Ваш **ИНТ** должен быть не меньше уровня заклинания. Если не указано иное, все заклинания действуют близко. Если заклинание влияет на монстра, то, чтобы оно сработало, вы должны сделать бросок **ИНТ** против **10 + КХ** монстра.

Вот несколько заклинаний для начала (в скобках указан уровень заклинания):

Сон (1): мгновенно усыпляет до **4 КХ** противников на **ИНТ** раундов.

Исцеление (1): касанием восстанавливает **1d8 ХП**.

Свет (1): объект светится как факел **ИНТ** часов.

Невидимость (2): вы становитесь невидимым на **ИНТ** минут или до тех пор, пока не атакуете.

Огненный шар (3): наносит **ИНТ*d6** урона по **1d4** близких целей.

*Анна даёт своему новому персонажу Корнелиусу **СИЛ 3, ЛОВ 0** и **ИНТ 0**. Он боец ближнего боя, поэтому она снаряжает его двуручным мечом, двойным доспехом для защиты **+4** и выбирает Мастера двуручного меча в качестве таланта.*

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

В начале боя бросьте **d20**. Если результат **11+**, то игроки действуют первыми, иначе – первыми действовать будут их противники.

Есть 4 типа дальности: **Рядом:** 0–5 фт, **Близко:** 5–60 фт, **Недалеко:** 60–120 фт, **Далеко:** 120+ фт.

В свой ход персонаж может переместиться куда-то *близко* и выполнить действие на любом этапе перемещения. Отказавшись от действий, можно передвинуться куда-нибудь *недалеко*. Чтобы добраться *далеко*, обычно требуется три и более ходов.

Когда результат действия не определён, бросьте **d20** и добавьте значение подходящей характеристики. Если общая сумма равна или превышает сложность, вы добиваетесь успеха. Сложность обычно равна **10 + КХ** монстров. Если нет противника с **КХ**, с которым можно бороться, то базовая сложность равна **12**.

Если рефери решит, что обстоятельства складываются в вашу пользу, у вас есть *преимущество*. Если ситуация против вас, у вас есть *помеха*. *Преимущество* позволяет вам бросить

кости дважды и выбрать лучший результат. *Помеха* вынуждает бросить кости дважды и выбрать худший результат. *Преимущество* и *помеха* в одном и том же броске отменяют друг друга.

Все броски костей совершают только игроки. Для атаки игрок использует соответствующую характеристику. Чтобы избежать урона от физических атак в бою, игроки используют **защиту** или **ЛОВ** — в зависимости от того, что выше. От магических атак спасает **ИНТ**.

В бою успешная атака лёгким оружием наносит урон **d6**. Средним оружием — **d8**. Тяжёлым оружием — **d10**. Импровизированным оружием — **d4**. Монстры наносят **1 + КХ** урона. Когда **ХП** вашего персонажа достигнут нуля, он умрёт.

За ночь отдыха или съеденный паёк персонаж восстанавливает **d8 ХП**.

Кость хитов (КХ) — это показатель силы монстра. Каждая **КХ** даёт **4 ХП** монстру (или **1d8**, если рефери предпочитает случайность и желает определить **ХП** броском).

ПРИМЕР ИГРЫ

Корнелиус сражается с орком (1 КХ) и упырьём (2 КХ). У Анны выпадает 14 на инициативу, и поэтому она действует первой. Корнелиус наносит удар орку, добавляя свою СИЛ к результату броска **d20**. Его талант Мастер двуручного меча позволяет Анне бросить два **d20** и выбрать лучшее значение. Выпало 17. Орк — существо с 1 КХ, так что Корнелиусу достаточно 11, чтобы попасть. У Анны выпало 5 на кости урона, и орк умирает. Теперь нападает упырь. Анна бросает **d20** для защиты, добавляя доспехи Корнелиуса +4. В результате получилось 9. Для успеха нашему герою надо было 12, поэтому он получает 3 урона. Укус упыря несёт в себе парализующий яд. Значит, Корнелиусу нужно пройти проверку СИЛ 12+, иначе он будет парализован и получит ещё 3 урона.

РАЗВИТИЕ

После успешного приключения бросьте **d20** для любой характеристики по вашему выбору. При выпадении значения выше 10 + текущее значение характеристики, она увеличивается на 1, а ХП — на 1d3. Два успешных развития примерно соответствуют повышению на один уровень в других играх старой школы.

Если хотите использовать классические правила повышения уровня, начните с **d8** ХП на 1-м уровне, а затем увеличивайте значение уровня на 1 и добавляйте **d8** к ХП после каждого двух развитий. Или замените систему получения опыта на золото, сюжетные вехи или любую другую систему, что вам по вкусу. Если вам не нравится случайность в повышении характеристик — пусть игроки получают +1 к двум характеристикам на свой выбор при повышении уровня. Или если уровни вы не используете, дайте им +1 к одной характеристике в конце каждого приключения — но это, конечно, заметно ускорит развитие персонажей.