

ИЗ ПОСЛЕДНИХ СИЛ

BREATHLESS 2e SRD

РЕДАКЦИЯ ПЕРЕВОДА 1.2 · ERRATARIUM

СТАНЦИЯ РОССЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ИЗ ПОСЛЕДНИХ СИЛ

Справочный документ разработчика игр на основе правил

BREATHLESS

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оригинал: Fari RPGs / René-Pier Deshaies-Gélinas

Перевод и редактура: Олег Ширяев

Редакция перевода 1.2

farirpgs.com/breathless

ИЗ ПОСЛЕДНИХ СИЛ

Это настольная ролевая игра, в которой один человек берёт на себя роль Ведущего. Ведущий ведёт повествование, ставит перед игроками препятствия и опирается на правила, чтобы разрешать неопределённость в происходящем. Все остальные — игроки, каждый из которых управляет действиями своего персонажа и открывает для себя, что произойдёт в результате.

Создавая персонажа, игроки записывают его имя, местоимения и прежнее занятие. Персонажи опираются на шесть Навыков:

- **Напор:** разрушай, двигай, принуждай.
- **Рывок:** беги, прыгай, взбирайся.
- **Скрытность:** прячься, подкрадывайся, выжидай.
- **Стрельба:** отслеживай, метай, стреляй.
- **Смекалка:** замечай, анализируй, чини.
- **Влияние:** обаяй, манипулируй, запугивай.

Каждый игрок распределяет к10, к8 и к6 по трём Навыкам, в которых его персонаж силён, а остальным присваивает к4. Затем устанавливает Навык Добычи равным к12, выбирает один Предмет, который персонаж взял с собой, и записывает его как Предмет к10.

ПРОВЕРКИ

Когда персонаж берётся за сложную задачу или пытается избежать Последствия, игрок совершает Проверку. Сначала определяются риски. Затем игрок выбирает Навык, который лучше всего отражает подход персонажа, и бросает кость, соответствующую его уровню. Если персонажу помогает другой персонаж, игрок помощника тоже совершает Проверку, а помогающий персонаж разделяет те же риски.

Берите наивысший результат:

- **5+:** Действие удаётся. Чем выше результат, тем значительнее эффект. Если персонажу грозило Последствие, он полностью его избегает.
- **3–4:** Действие удаётся, но с ослабленным эффектом. Если грозило Последствие — оно смягчено.
- **1–2:** Действие проваливается. Если грозило Последствие — оно наступает в полной мере.

После Проверки каждый игрок, бросавший кость, понижает использованный Навык на одну ступень: к12 → к10 → к8 → к6 → к4. Уровень кости никогда не может быть выше к12 или ниже к4.

> *Эта система также позволяет проверять удачу: выберите размер кости, исходя из шансов. Результаты броска: 1–2 неприятность, 3–4 поворот, 5+ удача.*

ПОЗИЦИЯ

Когда обстоятельства истории существенно влияют на Проверку, определите Позицию персонажа для броска.

- **Абсолютная:** Действие гарантированно удаётся.
- **Хорошая:** Бросайте Навык, повышенный на одну ступень.
- **Стандартная:** Бросайте Навык как есть.
- **Плохая:** Бросайте Навык, пониженный на одну ступень.
- **Невозможная:** Действие недостижимо.

РЕШИМОСТЬ

Когда персонаж совершает что-то благодаря одной лишь решимости, игрок может израсходовать свою Решимость — одноразовый к12, бросаемый вместо кости Навыка в ходе Проверки.

УРОН

Когда персонаж сталкивается с Последствием, он может получить от 1 до 3 единиц Урона в зависимости от серьёзности угрозы.

Как только персонаж набирает 5 единиц Урона, он становится Уязвимым. Начиная с этого момента, провал Проверки может означать выбытие или внезапную смерть.

ПЕРЕВЕСТИ ДУХ

Когда персонаж на мгновение Переводит Дух, все его Навыки сбрасываются до начальных значений, а Решимость восстанавливается. После этого Ведущий вводит в сцену новое Последствие.

Это возможно даже в моменты наивысшего напряжения. Если несколько персонажей Переводят Дух одновременно, событие разрешается как единое.

БЕЗОПАСНЫЙ ОТДЫХ

Когда персонаж устраивает Безопасный Отдых в укрытии минимум на сутки, он восстанавливается так же, как при Переводе Духа, но без появления нового Последствия.

Безопасный Отдых снимает от 1 до 3 единиц Урона — в зависимости от условий отдыха.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ