

БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
СИСТЕМА ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ



18+

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
СИСТЕМА ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ



Оглавление

<u>1. Введение</u>	5
<u>2. Основные правила</u>	6
<u>3. Профессии</u>	12
<u>4. Дополнительные способности</u>	14
<u>5. Предметы</u>	17

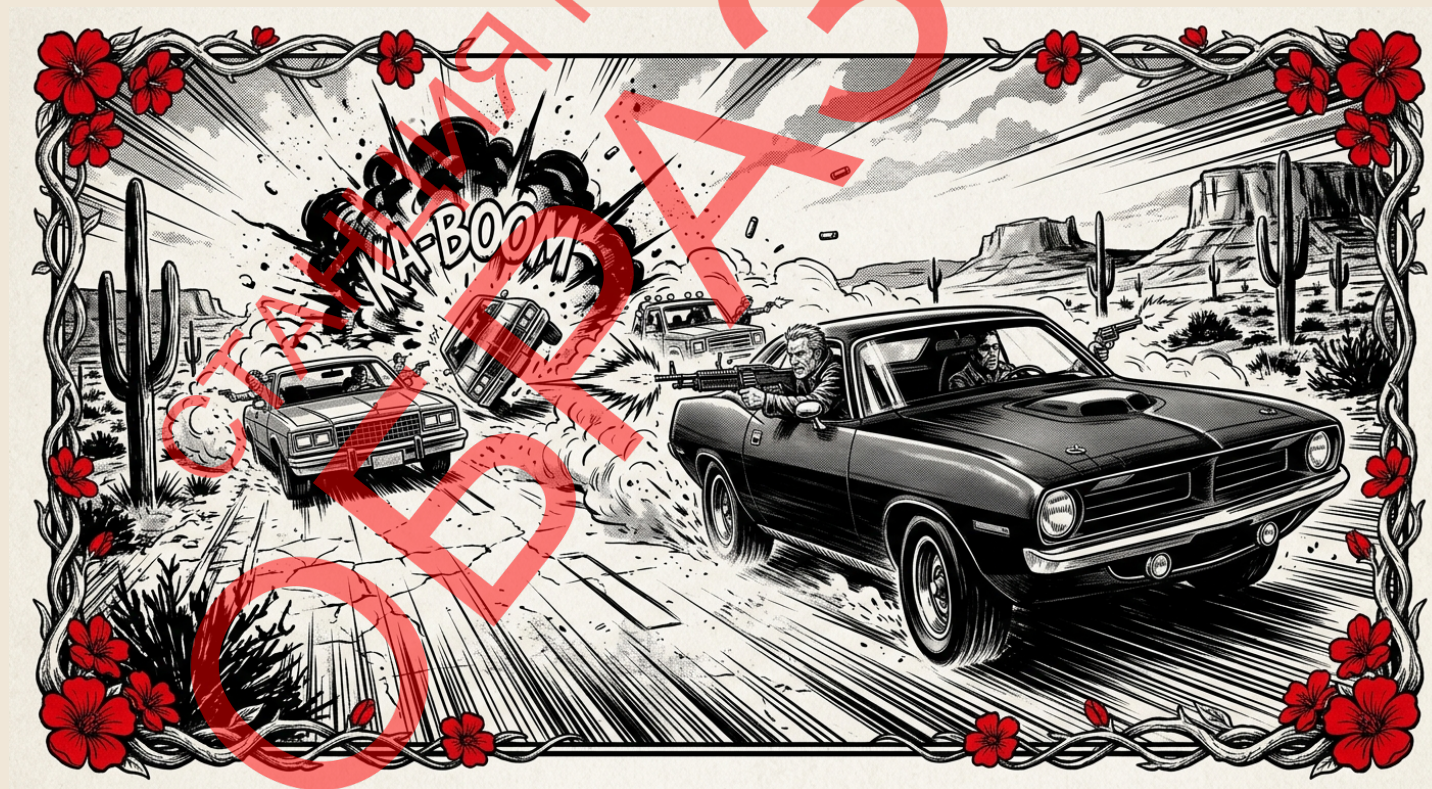
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



1. Введение

Хотя в Основной книге правил нет правил, описывающих огнестрельное оружие, при желании, Вы можете отдельно подключить в неё этот модуль, как, впрочем, и во все другие. Данная книга описывает правила, по которым работает огнестрельное оружие, некоторые релевантные предметы, транспорт, профессии, способности и само оружие с амуницией.

Для этого модуля требуется только Основная Книга Правил, хотя можно сочетать этот модуль с любым другим.



2. Основные правила

В книге представлены две группы правил – упрощённые и стандартные. Некоторым игрокам, или мирам может не подходить глубокая механика огнестрельного оружия. Не всем интересно копаться в калибрах, или обвесах на оружие, а уж тем более считать топливо в баке авто. Тогда очень кстати будет упрощённая система модуля огнестрельного оружия. Более подробные правила описаны в этой же главе дальше. При этом стандартные правила не отменяют упрощённые, а лишь добавляют детали. Кроме того, Вы можете свободно комбинировать, какие правила будете использовать, а какие нет.

Упрощённые правила

Стрельба

Порой Герои могут наткнуться на огнестрельное оружие. В таком случае необходимо знать как им пользоваться.

Воспользоваться огнестрельным оружием могут все, однако есть профессии, специализирующиеся на стрельбе. Список профессий приведен в следующей главе.

Чтобы пользоваться оружием, нужно понять как оно работает. Важно понимать также и различия между разными видами оружия, поскольку они могут быть критичными.

В рамках правил системы огнестрельного оружия, оно делится на две категории – лёгкое и тяжёлое. Автоматические винтовки, гранатомёты, дробовики и пулемёты – относят к *тяжёлому оружию*. К *лёгкому* относят пистолеты, пистолеты-пулемёты и винтовки. Разделение условно и периодически можно встретить оружие,



которое относится к другой категории. Например, «Обрез», несмотря на то, что является дробовиком, относится к лёгкому оружию, из-за своих небольших размеров. Для проверок стрельбы лёгким оружием используется *боевой навык арбалеты*, а для проверок стрельбы тяжёлым оружием используется *боевой навык лук*.

Сам способ стрельбы также может отличаться. Существует два режима стрельбы: *одиночными и очередью*.

- ♦ При стрельбе одиночными выстрелами, совершается обычная проверка попадания навыка дальним боем.
- ♦ При стрельбе очередью правила несколько отличаются. Выпускаемая очередь, совершается X выстрелов, где X определяется характеристикой оружия. Можно выбрать только одну цель (при стрельбе из пулемёта до 3 целей). Проводится X проверок попаданий с **большой помехой**, при каждой успешной проверке бросается кость на попадание по части тела. Кость урона бросается единожды и относится ко всем попаданиям. Стоимость выстрела очередью написана рядом со значением одиночного выстрела.

Смена режима стрельбы требует применения способности с таким же названием и может совершаться только в ход Героя. Таким образом, в качестве атаки по возможности можно совершить только выстрел тем режимом стрельбы, который был на оружии в конце хода Героя.

Оружие обладает рядом характеристик. Кроме урона, есть ёмкость, определяющая максимальное количество патронов в обойме или магазине, режимы стрельбы, дальность, значения критической атаки, тратящиеся на выстрел ЗС, навык, используемый при проверках попадания, а также калибр. Касательно последнего, есть несколько вариантов.



При использовании упрощенных правил, патроны делятся на следующие группы: лёгкие, тяжёлые, ракеты, дробь, батареи. При использовании обычных правил, каждое оружие обладает своим соответствующим калибром, например 5,56x45, 9x18 и т.д.

Для перезарядки, при использовании упрощенных правил, достаточно просто иметь патроны соответствующего типа и применить способность **Перезарядка (упрощённая)**.

Для модификации оружия нужна соответствующая способность и обвес, который Герой планирует поставить. Существуют следующие виды обвесов: *прицел, глушитель, подствольный элемент, приклад*. Все эти обвесы дают те или иные бонусы оружию Героя, с которыми Вы можете ознакомиться в [Главе 5](#). При использовании обычных правил, каждому оружию подходит только соответствующая ему модификация (данное правило не представлено в формате конкретных предметов, поскольку представляется невозможным описать сотни тысяч различных обвесов, а потому Мастер игры вправе назвать необходимый обвес, например, в таком ключе – «прицел для АК-74». При желании, конечно, можно и углубиться в конкретные названия, но это тоже отдаётся на откуп Мастера).

Скрыться после выстрела сложнее. Если Герой пытается спрятаться после выстрела, он получает **большую помеху** к проверке Скрытности.

Вождение

При вождении авто или техники нужно пройти проверку Верховой езды, чтобы завести транспорт и тронуться с места со СЛ 13. Если у Героя нет водительского образования, он получает **двойную большую помеху** на эту проверку. При движении со скоростью выше 35 миль/ч или во время погони, при преследовании, или во время



гонки, нужно проходить проверку со сложностью 15+ количество преследователей/ десятков миль до цели/ соперников каждые 15 миль и в начале погони/ преследования/ гонки.

Если стрелять во время езды, персонажи-пассажиры получают **большую помеху** на попадание. Водитель без специальной способности стрелять не может.

Авто также обладает рядом характеристик: скорость, запас хода, запас прочности (ЗП), размер бензобака. Скорость определяет максимальное значение, которое может развить транспорт, запас хода рассчитывается на полный бак, запас прочности определяет до какого момента автомобиль можно эксплуатировать, а размер бензобака определяет количество вмещаемого топлива.

При ЗП меньше половины от максимального значения, нужно проходить проверку Верховой езды каждые 15 миль со СЛ 15. При провале – транспорт глохнет и нужно проводить ремонт с помощью навыка Механика со СЛ 15+ количество поломок, которые когда-либо были у этого авто. При успешной попытке починить авто, им снова можно использовать, хотя ЗП не восстанавливается. При провале ремонта, ЗП становится равен 0 и нужно проводить полный ремонт.

Полный ремонт требует автомобильных инструментов и материалов (например листы металла). Чтобы совершить полный ремонт, нужно пройти проверку Механики со СЛ 18. При успехе восстановите $D12+2X$ ЗП, где X – количество используемых единиц материала. При провале вы просто тратите материалы впустую, а при критическом провале ещё и ломаете инструменты.

