БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СИСТЕМА ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

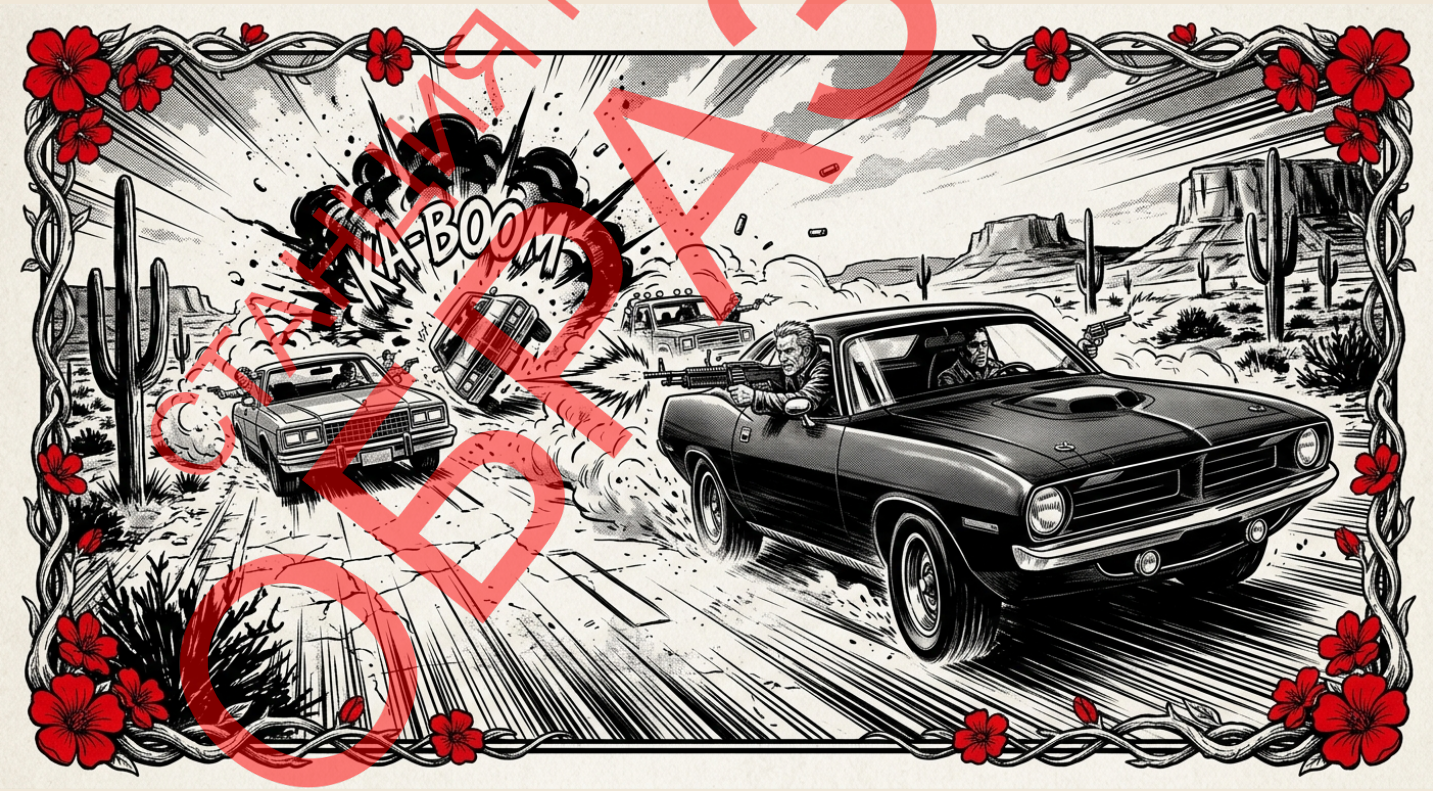
1. Введение 5
2. Основные правила 6
3. Профессии 12
4. Дополнительные способности 14
5. Предметы 17

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.



Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

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 оружие 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, оное 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,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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. Выпуская 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 патрон 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.

СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 5,56х45, 9х18 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 может 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 отдается 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

СТАНДАРТ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 расчитывается 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 метала). Чтобы совершить полный ремонт, нужно пройти проверку Механики со СЛ 18. При успехе восстановите Д12+2Х ЗП, где Х – количество используемых единиц материала. При провале вы просто тратите материалы впустую, а при критическом провале ещё и ломаете инструменты.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ