

Примечание переводчика:

Вам не обязательно читать то, что ниже. Более того, вам лучше не делать этого сейчас, потому что по мере продвижения книги всё и так будет понятно. Там собраны заметки накопившиеся за целых 200 глав.

Но если что-то вызовет вопросы, то страницы ниже помогут разобраться. А ещё восхититься тем, насколько продумал свою составную систему автор. Здесь нет всяких цифр и математики, но можете не сомневаться, что именно на них работает его вселенная. Прямо как наша :D

(Далее слова автора)

Предыстория:

Я свободно брал идеи из всех игр вида Pathfinder, D&D 3E и 3.5E, AD&D, BECM1, и даже из Вархаммера, как и из множества видеоигр, в которые играл в прошлом. Как автор, я добавлял всё, что нужно моему миру, и объяснял пролегающие механики по пути. Правда, без компьютера некоторые сцены могут показаться меееееееедленными... особенно, когда начнётся глубокое использование внутриигровых правил.

А теперь обо всём по порядку.

Игроки:

Одарённые, Базовые, Отрёкшиеся, Нули, Пустоты, Истоичники, Карма.

Одарённые: это существа, победившие в лотерее сверхъестественных сил. Они свободно используют магию, энергию Цы, псионику, всё подряд. У них есть потенциал к этому, а требуется им только уровень и характеристики. Их души считаются непостоянными, ветреными. Если представлять души как состояния воды, то они – пар.

Базовые: остальные из нас. Все терраны – базовые. Мы можем научиться использовать магические предметы или заключить Пакт с каким-нибудь высшим существом, что позволит

взять класс Колдуна. Их души – вода. Уже не такие свободные, но всё ещё способны применять различные формы.

Отрёкшиеся: базовые, отказавшиеся от магии, становятся либо нулями, либо источниками, либо пустотами. Они не могут использовать ни магию, ни энергию Ци, ни проекции псионики, ни другие виды магии. Даже большинство магических предметов им неподвластны.

- Нули – наиболее распространённые отрёкшиеся, их души самые прочные – лёд. Они укрепляют правила реальности вокруг себя, из-за чего магия и прочие энергии просто выправляются обратно в ничто рядом с ними. «Обнуляются». Как правило, тверды и мудры.
- Источники постоянно излучают магию в её самой фундаментальной форме и таким образом сжигают всю магию, что приближается к их «солнцам». Как правило, сильные и харизматичные, короли и королевы среди людей, прирождённые лидеры, выбирающие свою судьбу не смотря на обстоятельства.
- Пустоты фильтруют магию сквозь себя, связываясь с ней в каждом вдохе и ударе сердца. Неестественно чувствительны к её загрязнениям и нарушениям потока, чувствуют желание избавиться от них. Крайне ловкие и чрезвычайно умные. Пустоты формируются в форме спиралей различных цветов, зависящих от их мировоззрения.

Карма: просто ещё один синоним для «очков опыта», но в чуть более сложной форме. Карму можно получить множеством способов, самый простой для объяснения – победа над достойными оппонентами, но в основном она поступает из мета-источников. Например, если эвакуировать город перед тем, как он будет уничтожен стихийным бедствием, это даст карму. Или можно просто проламывать черепа. Но тут есть проблема: карму нельзя получить убивая тех, кто тебе не угроза (ну, если это только не для всеобщего блага, например, чтобы остановить какой-нибудь ритуал, угрожающий всему миру). Кроме того, люди с добрым мировоззрением в целом больше кармы получают за спасение, а не убийство.

Как и в типичных РПГ, каждый новый уровень требует больше кармы. Кроме того, хотя уровни ограничены, карма – нет. И это неспроста, ведь за неё можно покупать черты и мастерства, а ещё дополнительные очки здоровья (но не больше максимума). Или делать за их счёт магические предметы. В общем, карма универсальна.

Чтобы поднять десятый уровень нужно двадцать очков в основной характеристике класса. Магические предметы и прочие штуки, дающие бонусы к статам, не считаются, поэтому на такое способны только те, кто и так родился с невероятной характеристикой в районе 14. Прямо как в нашем мире, рождение определяет многое ^ \ _ (□) _ / ^

Кроме того, сколько бы кармы ни было, поднять за раз несколько уровней не выйдет. Между обновлениями (о них ниже) можно поднять или один уровень, или получить черту, или продвинуться в мастерстве, или повысить очки здоровья, или изучить заклинание. А ещё до очень высоких уровней Ремесла Отрекшихся за день можно тратить не больше тысячи очков кармы и золота (вместе взятых) в создание магических предметов.

Ограничения и уровни:

Сила Десяти – это мир E10, то есть персонажи в основном ограничены десятым уровнем. Легендарные персонажи могут преодолеть десятку, но это редкость.

Заклинания ограничены валентностью V. Даже персонажи старше десятого уровня, получившие слоты выше V уровня, могут только мутировать и таким образом делать заклинания более мощными, но сами по себе заклинания 6+ уровня D&D невозможны.

.

Первый потолок – шестой уровень. Это предел для обычного смертного/человека. По определению, это предел человеческого бытия. Если вы достигли седьмого уровня, вы по определению сверхчеловек. Таким образом, Тарзан, Бэтмен и т.п. не-сверх-люди – это шестерки. Если у вас седьмой, то вы круче Бэтмена. Средний уровень опытного террана – второй. Элита – третий. Олимпиец/мировой класс – четвёртый, а лучший в мире на сегодняшний день – пятерка. Шестерок на Терре, скорее всего, нет – слишком трудно достичь такого уровня.

Бэтмен был бы Глубокой Шестеркой... Шестеркой с БОЛЬШИМ количеством второстепенных классов и множеством черт и мастерств.

.

Второй потолок – десятый уровень. Только настоящие легендарные персонажи превышают десятый уровень.

Предел стат для смертного тела – 30-35. После этого тело становится, по сути, магическим предметом, разум – мыслями в Акаше за пределами черепа, и т.д..

.

Двадцатый уровень – это абсолютный предел смертности. После двадцатого вы становитесь Вечным, перестаете стареть и не умираете от естественных причин, вас можно только убить.

Одарённые получают 10 лет дополнительного расцвета (иными словами, чувствуют себя на 20-40 лет) за каждый уровень... то есть, живут дольше, чем остальные. Отрёкшиеся тоже. Базовые, ставшие отрешенными на седьмом уровне, возвращают себе эти годы, что может быстро их омолодить, как и базовые, заключившие Пакт и ставшие псевдоодарёнными.

Вторичные классы разрешены. Первичный класс можно изменить вплоть до четвёртого уровня... Первый класс, достигший четвертого уровня, навсегда становится вашим первичным, так что готовьтесь! Вторичные классы не могут подняться выше половины уровней первичного +1. Таким образом, на десятом уровне максимальный уровень вторичного класса - шестой.

Получение уровня во вторичном классе стоит ровно столько, сколько стоило бы получение следующего уровня в первичном классе.

Очки умений, полученные во вторичном классе, ДОЛЖНЫ быть потрачены на умения этого класса. Аналогичным образом, любые улучшения статов, полученные от вторичных классов, должны быть потрачены на основные требования этого класса. Любые подвиги и мастерства также должны быть связаны с навыками или свойствами, относящимися к данному классу.

Приобретая второстепенные классы, вы не получаете ни бонусных очков умений для интеллекта, ни дополнительных очков здоровья. Зато вы получаете лучший из бонусов к спасброскам от класса и бонус к атаке. Вы также не получаете никаких умений владения оружием или доспехами, а также других бонусов, доступных только на первом уровне.

Ещё существуют Престижные классы, которые, по сути, являются специальными нишевыми классами или комбинациями одного или нескольких основных классов. Основные классы – это то, что дает реальную силу. Большинство таких классов состоит из 5 уровней и заканчивается на 10-м (т.е. для получения последнего очка стат необходимо достичь 10-ый лвл).

На 4-м уровне любого класса вы получаете одно очко стат, на 8-м - еще одно. На 10-м уровне вы получаете +1 ко всем статам.

Ранги умений накладывают абсолютные ограничения на некоторые вещи, которые вы можете изучать и знать. Если ваша Душа недостаточно развита, вы просто не сможете понять некоторые вещи.

Существование уровней широко известно и понятно всем на Terre.

Мировоззрение:

Добро, Зло, Порядок, и Хаос – не философский вопрос на Terre, а реальные вселенские силы.
Их цвета:

Законопослушный добрый: белый/серебряный

Нейтральный добрый: жёлтый/золотой

Хаотичный добрый: оранжевый/радужный

Законопослушный нейтрал: синий/сапфировый

Фальшиво-нейтральный: бесцветный/коричневый

Истинно нейтральный: зелёный/изумрудный

Хаотичный нейтрал: серый/стальной

Законопослушный злой: красный/рубиновый

Нейтральный злой: фиолетовый/аметистовый

Хаотичный злой: чёрный/обсидиановый

—

Творение – это вселенная вселенных. Марвел, DC, Звёздный Путь и Войны, Сила Десяти – все они в Творении, даже если их законы сильно отличаются.

На Небесах нет войны.

Обновление – это время сброса, момент, когда начинается ваш день с точки зрения магии. С него начинается расчёт продолжительности всех дневных заклинаний, сброс способностей п/день, когда можно снова начать зачаровывать магические предметы, когда можно вспоминать заклинания, когда снова делать броски на спасение, чтобы снять эффект, и т.п.

Этот момент чувствуют все жители Терры и потому могут даже следить за ходом дней по чувству обновления (Да, я бессовестно позаимствовал эту концепцию из «Дрезденских файлов»).

У подавляющего большинства обновление происходит с рассветом, реже в полдень, сумерки, и полночь.

Оно всегда основано на личном времени. Если перейти в мир с недельными сутками, то для обычного человека Обновление все равно будет происходить раз в 24 часа.

Время обновления можно изменить, задержав обновление до нужного момента.

Черты и мастерства:

Черты представляют собой особые приемы и возможности, развивающие другие базовые способности, и бывают разных типов и видов, магические и не магические. Они аналогичны некоторым навыкам в видеоиграх, но практически все черты носят пассивный характер. Способность к мощной атаке, позволяющая отказаться от точности ради значительного увеличения урона или сосредоточиться исключительно на очках поражения, – это черта, накапливающаяся со временем. Черты, направленные на развитие навыков, дают бонус +3 к использованию навыка, который удваивается на десятом уровне до +6

Ближники, лучники и разведчики имеют доступ к классовым особенностям, которые, по сути, усиливают некоторые черты, позволяя улучшать их со временем.

Многие черты требуют от игрока определенного уровня, определенных стат, определенных классовых особенностей, определенной расстановки сил, или знания других черт и мастерств.

Усиленные Черты - это определенные суммируемые черты, которые можно взять только один раз на каждые 3 полных уровня.

Мастерства – это, по сути, половинчатые черты, представляющие повышение мастерства в определенной области. Если их применить к навыку, то они дают бонусы к компетенции и считаются разблокировкой навыка. В других областях они служат для повышения уровня силы или способности с течением времени.

Поскольку у отрѣкшихся нет доступа к магии и заклинаниям, они делают упор на черты. Каждый раз, когда отрешенный получает черту при получении уровня или класса, он получает дополнительную черту. Если отрѣкшийся принимает класс, обладающий магическими способностями или заклинаниями, то на любом уровне, где он получил бы заклинание или подобную силу, он получает черту, соответствующую этому классу.

Бонусы Компетенции к Навыкам ограничены +5, если они открыты мастерством. Большинство других бонусов ограничены +3 на десятом уровне. Магические предметы, повышающие очки способностей, ограничены +5 на десятом.

Характеристики:

У среднего человека все характеристики в районе 10-11. Потому как Сила Десяти отражает реальность, женские персонажи теряют два очка силы, зато могут распределить их по любым другим характеристикам, вплоть до человеческого максимума. Таким образом, лучшие воины из них не получаются, зато они – самые талантливые заклинатели.

Каждые пять очков означают удвоение характеристики. Иными словами, 20 очков силы – это сила четырёх человек в одном. Также с остальными атрибутами.

Бонус от характеристики увеличивается на +1 за каждые два очка в атрибуте с базой в 10 очков и штрафом, если очков меньше. Например: 12 силы дадут +1 бонусное очко при попытке поднять штангу. 6 силы дадут -2.

Максимум для нормального человека – 20 очков. Базовые 18 + 2 зависящие от выбранной вначале тренировки. В реальном мире максимум в районе 23, добиться большего практически невозможно. 24+ по сути делают вас человеком. Люди рождающиеся с 18 очками и добирающиеся до 20 просто благодаря тренировкам очень редки... ну, по крайней мере, за пределами персонажей игроков.

Если хотите увидеть, на что способны люди с 22-23 очками в каком-либо атрибуте, то посмотрите в Книге Рекордов Гиннеса!

- У огров в среднем сила в районе 21, из-за чего средний огр сильнее практически всех живущих людей, и телосложение в районе 18, делающие их очень прочными. Человек-Паук, легко бросающий машины, орудует где-то 40-50 очками силы, а у Халка её точно больше 60.
- У суккубов в среднем 26 очков харизмы (+8 бонус), что делает их очаровательнее любого человека на Земле. У Наполеона, можно предположить, было 18-20 (от недостатка харизмы он явно не страдал, а вот с его мировоззрением современникам не повезло).
- Интеллект – это примерно как IQ. 13 очков – умнейший человек в комнате. 14 – самый умный в классе. 15-16 – самый умный в школе. 17 – настоящий гений и лучший в институте. 18 – лучший в регионе. 20 – в стране. 22 – вероятно, на всей планете. У Бэтмена около 23, у Лекса Лютора 24-26 (плюс куча черт и мастерств на интеллект). У Резинового Человека около 30, но у него нет ограничения, т.к. он может увеличивать объём мозга.
- У Человека-Паука скорость реакции в пятнадцать раз лучше, чем у лучших атлетов среди людей, а ещё безупречный баланс и контроль над телом. Это ставит его ловкость на уровень 38-40 (+14-15 бонусных очков при любых проверках ловкости). Эта характеристика также подразделяется на проворство и гибкость. У лучших снайперов около 20 точности, у лучших йогов – 20 проворства.
- Самые мудрые и хитрые советники в истории наверняка держались в районе 20-22 очков мудрости, что для ангелов – базовый уровень. В отличие от интеллекта, отражающего логику и память, мудрость отвечает за внимательность и социальный интеллект (понимание других людей).

Сила / СИЛ: подразделяется на мускулистость (поднятие тяжестей, разрушение, сгибание, физический урон) и жилистость (как быстро существо может применить мощь, каковы шансы попасть по кому-то, общая точность контроля над силой). Жилистость не может быть выше мускулистости. Кто-то с огромной мускулистостью и низкой жилистостью может поднять гору, но ему не удастся бросить её дальше, чем перед собой (для примера).

У бодибилдера, например, высокая мускулистость, но жилистость ниже, чем у боксёра.

Сила очень важна для бойцов ближнего боя, она отражает скорость и контроль над оружием, а также возможность носить тяжёлые доспехи и оружие.

=

Ловкость / ЛОВ: подразделяется на проворство и точность. Но НЕ скорость. Скорость зависит от силы. Проворство – это скорость реакции и уклонения. Например, Человек-Паук вывернулся в крендель, уклоняясь от всех сюрикенов Зелёного Гоблина, продемонстрировав огромную проворность. Точность – это контроль, баланс. Она отвечает за метание дротиков, стрельбу из оружия, точность движений в бою, и работу над утончёнными задачами. Как правило, точность и проворство приблизительно на одном уровне, но у акробата почти наверняка выше проворство, чем точность, в то время как у хирурга или снайпера – наоборот.

Люди с высокой ловкостью грациозны, гибки, точны. Их труднее сбить с ног, они движутся гораздо более ловко.

Но ловкость – ЭТО НЕ СКОРОСТЬ! Как бы она ни была важна для разведчиков и бойцов дальнего боя, за быстрый бег на небольшие дистанции отвечает сила.

=

Телосложение / ТЕЛ: подразделяется на дух – силу жизненной энергии или души. И выносливость – прочность тела. Как правило, они на одном уровне, потому что сильное тело порождает сильный дух (и наоборот), но не всегда. Дух отвечает за бонусы классов и броски на спасение от эффектов работающих по жизненной энергии или душе (кража жизни, некромантия, и т.п.). Выносливость – это количество очков здоровья у героя и защита от эффектов бьющих по телу (усталость, яд, и т.п.)

Люди с высоким телосложением никогда не болеют, феноменально прочны, и могут продолжать двигаться там, где другие сдаются. Они лучше сопротивляются атакам негативных энергией

=

Интеллект / ИНТ: логика и память. Логика – это способность быстро что-либо понимать, размышлять над проблемами. Память – ну, и так понятно. От логики зависят броски во многих ремёслах и профессиональных навыках, а от памяти зависит то, как много очков навыков вы получаете.

Люди с высоким интеллектом эрудированны и на постоянной основе делают выводы быстрее остальных.

Люди работающие с арканой и ремесленники нуждаются в большом интеллекте.

=

Мудрость / МУД: опытность и проницательность. Опытность позволяет мудрому человеку выбрать лучший вариант из многих и правильно поступать в правильный момент.

Проницательность позволяет мудрым замечать что-либо неправильное или неуместное вокруг – или в себе, тем самым стремясь к гармонии.

Мудрые люди легко дают хорошие советы – или ужасно плохие. Смотря что они выберут. Как правило, они упёрты, не поддаются внешним влияниям, спокойны и хорошо контролируют себя.

Мудрость важна для тех, кто хочет понимать природу и божественность, поэтому она требуется монахам и жрецам.

=

Харизма / ХАР: разделяется на характер и волю (харизма НЕ внешность!). Характер – это социальные навыки, умение ладить с людьми, лидерские навыки, личный магнетизм, красноречие, поиск подходящих слов в нужных ситуациях, лёгкое выдерживание критики, и тому подобное. Воля – это сила воли, прочность убеждений, аура власти, умение манипулировать, и чистая решительность.

Наруто – отличный пример персонажа с высокой харизмой. Маловато логики или мозгов в целом, но умеет вести людей за собой, никогда не сдаётся, и всегда становится лидером группы.

=

Ещё примеры:

Персонаж с высоким интеллектом использует все уловки и фичи игры на свою пользу, а мудрый вместо этого изменяет правила игры. В то время как персонаж с высокой харизмой убеждает отдать победу ему.

Интеллект придумывает десятки планов, мудрость выбирает лучший... а харизма предлагает какую-то фигню и все следуют за ней.

Интеллект ищет советы, мудрость даёт советы, харизма движется вперёд никого не слушая и исправляет проблему раньше, чем другие заканчивают о ней спорить.

—————

Очки здоровья / ОЗ: термин включающий здоровье, пропитку, временные очки здоровья, и Ци здоровья. Смысл примерно такой же, как в играх: ОЗ – это кол-во урона, которое может выдержать персонаж, прежде чем погибнет. У большинства существ есть только показатель здоровья, у среднего человека его 1-8 очков. У кирпича – 5. Большинство видов лечения работают только на здоровье, оно также восстанавливается само по себе каждый день, в

зависимости от показателя Телосложения. В случае отдыха – в двойном объёме.

Пропитка – это магический аналог «о, а мне и не больно», фундамент боевой магии. Заработать эти очки можно ТОЛЬКО за счёт классового уровня. Существа сражающиеся против людей с классовыми уровнями её ненавидят. Почему жалкие людишки не умирают от удара стволом дерева по рёбрам? Пропитка формируется в самой подходящей форме для защиты: например, стена энергии перед дубиной или мягкая невидимая сеть под падающим человеком. Человек с высоким классовым уровнем может шмянуться об бетон с высоты в полсотни метров и продолжить идти как ни в чём ни бывало. Магия! Пропитку могут восстанавливать жрецы, но в основном она восстанавливается со скоростью уровень+ТЕЛ в час (гораздо быстрее здоровья).

Временные очки здоровья даёт магия. Любой урон сначала проходит по ним и только потом по другим видам здоровья. Наиболее известный вид – это магический барьер «Ай-Не-Бей!»

Ци здоровья: форма поглощения урона или мгновенного лечения, которую используют мощные монстры. Вы их режете, кровь брызжет во все стороны, плоть трещит и рвётся... а потом всё вроде как в норме и куда только делась вся красная жидкость? У мощных монстров тонны Ци Здоровья, за счёт которой они переживают урон от магии, яды, оглушения, и много чего ещё. Поэтому разобраться с такими непросто.

Временный и подчиняющий урон: временный и не смертельный урон по здоровью, исчезающий так же быстро, как и пропитка. С его помощью заставляют людей терять сознание. У бойцов ближнего боя часто есть навыки, делающие смертельные травмы просто подчиняющим уроном – от которого они лечатся гораздо быстрее. Кроме того, каждое очко восстановленного Здоровья или Пропитки также излечивает от очков временного урона – иными словами, двойное лечение!

Боевые термины:

ШУ (шанс удара): модификатор, который нужно получить из броска кубиков, чтобы попасть по оппоненту. Ближайший аналог в играх – это процента шанса на попадание в том же X-COM. У врага есть КД (класс доспеха), для его пробития игроку нужно бросить 20-ти сторонний кубок и получить, в сумме с модификаторами, такое же значение, либо превышающее КД. У большинства магических атак кубики на попадание бросать не надо, их пробитие фиксированное.

ШУ разделён на ББА (бонус ближней атаки) и БДА (бонус дальней атаки).

У тех, кто поклоняется удаче, бросок единицы – всегда промах, а двадцатка – всегда попадание (*ПП: да, прямо как в БГЗ, хотя игра вышла годами позже Силы Десяти).

Этим правила несколько отличаются от игр, в которых атака гарантирована, а от удачи зависит только её урон, но с математической точки зрения всё приблизительно одинаково. Промахи и неудачные пробития доспехов – это как нанести 0 урона.

В отношении важности, в первую очередь важно, чтобы атаки попадали, затем, чтобы они наносили большой урон, и только после этого можно добиваться дополнительных атак. Вполне очевидно, что если ты не попадаешь, то не важно, какой урон нанесли бы твои атаки.

d4, d6, ... d100 – это короткая запись dice (кубик) + число сторон. Они отвечают за рандом в игре, d4 – значения от 1 до 4, d6 – знаком многим, это кубик со сторонами 1-6. У d100 на самом деле только 10 сторон, но его бросают дважды, чтобы получить первый, а затем второй разряд. От кубиков зависит шанс попадания, урон, всевозможные проверки характеристик, и даже количество очков здоровья, поднятых с уровнем.

- Ножи и кинжалы наносят d4 урона, то есть 1-4
- Короткий гладиаторский меч и обычные стрелы наносят d6
- Одноручный рыцарский меч и стрелы с широким наконечником d8
- Двуручные мечи и топоры, а также пики при атаке верхом – 2d6 (2 кубика с 6 гранями, то есть 2-12 урона)
- Облачный гигант в четыре раза выше человека и может использовать тяжёлое оружие, его меч наносит 5d6 урона + 11 дополнительных очков от показателя силы. А у людей в среднем 5 ОЗ...
- d20 – икона D&D, хотя по сути эта игра ввела на публичный рынок все виды кубиков за исключением d6 (остальные существовали и раньше, но в играх использовались редко или никогда).

Критическое попадание!

Высокий бросок ШУ означает попадание по уязвимым точкам врага: горло, голова, сердце, пах... ну, знаете, те места, в которых меч смотрится не очень. Но чтобы крит прошёл нужно

бросить на ШУ ещё раз, и только тогда нанести двойной, либо даже тройной урон (при нужном оружии или чертах).

- Мечи критуют чаще, с ними достаточно выбросить 19+ очков для двойного урона. Самое то для постоянного урона.
- Оружие по типу топоров критиует реже, с ним нужна только 20, зато наносят они сразу тройной урон. «Редко, да метко» – это про них.
- Оружие попроще, вроде дубин и палиц, критуют при 20 и наносят двойной урон.
- Некоторое экзотичное оружие может критовать чаще или наносить больше урона (20x4, 18-20x2)

Кубики здоровья.

Когда рождается монстр (и большинство персонажей), бог по имени Мастер-Собравший-Компанию-Для-Игры бросает соответствующие кубики здоровья. Обычным монстрам достаточно d6 (то есть 1-6 очков здоровья), крупные звери заслуживают d8, магические существа d10, а драконы – d12. Хотя, как правило, берётся среднее значение ± 1 , к нему добавляется модификатор телосложения на каждый бросок + бонусы всяких черт и мастерств. Например, у Горного Великана модификатор телосложения +6, а кубики здоровья – это двенадцать штук d10. Итого $12(d10+6)$ или среднее от $1-10 + 6$ (11.5) умножаем на 12, итого 13803. Против 5 у обычного человека.

В общем, чем больше у тебя кубиков здоровья, тем больше шансов на большие объёмы этого самого здоровья. Но если не брать среднее значение, а каждый раз кидать кубики, то не обязательно :)

В Силе Десяти персонажи игроков считаются хорошо натренированными и потому начинают с максимальным значением здоровья и пропитки для своего класса и расы. Нам, небоевым персонажам, приходится бросать кубики...

У разных классов также разные кубики здоровья. Очевидно, у чистых заклинателей, вроде волшебников, мало здоровья, поэтому они получают d6 пропитки с каждым уровнем. Частичные бойцы и классы основанные на использовании навыков бросают d6+2 (то есть, 3-8 очков пропитки каждый уровень). Бойцы преимущественно сражающиеся в ближнем бое, вроде обычных воинов, паладинов, драконьих рыцарей, и просто рыцарей, бросают d6+4. Ну а дикари вроде варваров и берсерков по d6+6 (то есть 7-12 очков пропитки каждый уровень).

Внимание: это Сила Десяти. В D&D похожая система начисления здоровья, но она

несбалансированна и там волшебник вполне может стать жирным как воин, в случае удачи одного и неудачи другого. При использовании средних значений в D&D 3.5E волшебник получает 3.5 очков здоровья за уровень, а воин с d10 – 5.5. В моей системе это 3.5 против 7.5 в среднем при таких же максимальных значениях (т.к. вместо d10 используется d6+4).

КД / Класс Доспеха – это не просто броня, это то, насколько трудно нанести противнику урон. В отличие от видеоигр, в системах по типу D&D Класс Доспеха – это все виды избегания урона. Уклонение, мощные доспехи, щит. Если при атаке мечом ШУ меньше КД, то в случае удара по воину, скорее всего, меч не смог пробить его доспех, а пара синяков или царапин за урон не считаются. По акробату – скорее всего, ловкач уклонился. По волшебнику – ну, он прочитал ходы врага наперёд и отступил заранее. Или меч разрезал робу, так и не дотянувшись до тощего как палка волшебника. Варианты зависят от воображения Мастера и игроков.

КД увеличивается как бронёй с щитом, так и просто ловкостью или чтением движений наперёд. Или магической защитой. Прочная шкура, кожа, чешуя – тоже бонус. У обычных людей, без бонусов и штрафов, КД равняется 10, а растёт сколько влезет (или сколько получится засунуть).

СУ (снижение урона / прочность): количество урона, которое вы можете проигнорировать. Бывает магическим, бывает как бонус от брони или сверхчеловеческой живучести, может быть частью чужеродной анатомии и т.д.

СУ 10/серебро означает, что 10 урона будет проигнорировано в любой физической атаке по существу – не считая атак серебром. Это стандарт для оборотней, что делает их такими опасными врагами, если нет серебряного оружия.

Хотя существуют черты и мастерства, помогающие превосходить СУ.

СУ X означает, что защиту не превзойти без особых видов урона. Например, того же серебра, магии, холода или огня, оружия из адамантита, и т.п. Довольно забавно бросать в игроков монстра с защитой ко всему, не считая какого-нибудь определённого предмета, вроде стула.

СУ также может относиться к предметам. Чтобы уничтожить предмет нужно превзойти его прочность (сломать деревянный стул можно и голыми руками, с железным придётся попотеть). У стали СУ 10, людям её очень трудно повредить, у мифрила 15 и его обычные люди практически неспособны повредить, у адамантита 20.

У йотунов от природы СУ равняется их силе, притом работает против магии и даже природных сил, что позволяет им жить почти где угодно. По сути, достаточно всего лишь единички сопротивления природным силам, чтобы жить в любом климате Земли.

Существует пять базовых видов энергий и, соответственно, сопротивлений к ним: жар, холод, кислота, молния, и ударные волны. Ещё есть продвинутые: некротическая энергия, сила, светлая энергия, первобытная энергия, божественная, аркана, и жизненная энергия. Это из популярных, а так их гораздо больше. Яд – это не энергия, от него можно защититься только хорошим телосложением.

- 1 очко защиты от ударных волн и вы можете стрелять целый день из пистолета рядом с ухом без какого-либо вреда здоровью.
- 1 очко защиты от молний полностью защищает от статического электричества, вы просто становитесь неуязвимы к нему в бытовых условиях. С 10 очками можно заряжать телефон, засунув пальцы в розетку. С 20 не страшен упавший электрический столб. 30 очков позволят полностью проигнорировать удар молнией.
- 1 очко защиты от кислоты означает, что соль на раны и шампунь в глазки вас больше не щиплет. Большинство ядовитых газов также теряют эффект. С 10 очками можно переходить с энергетиков на аккумуляторную кислоту. Мальчику с 30 очками можно наливать царскую водку.
- 1 очко защиты от огня означает, что спички больше не кажутся горячими, про ожоги и тепловые удары от солнца тоже можно забыть. С 10 очками можно лежать в костре. Ведьмы с 20 не боятся инквизиций. С 30 можно лепить куличики из лавы и наслаждаться замечательными видами лесного пожара. С 50 можно нырять в лаву, освещая себе путь термитным факелом, горящим прямо в ладони.
- С 1 очком защиты от холода можно целый день носить в руке лёд и плавать в воде с айсбергами. С 20 очками можно опускать руку в жидкий азот и наслаждаться пощипыванием. С 30 можно плавать в жидком водороде и бродить по Плутону (только не забудьте шлем, необходимость в кислороде никто не отменял!)

Спасброски.

Настольные РПГ, чтобы дать игрокам шанс, используют концепт Спасброска, который позволяет снизить или полностью уклониться от магического или другого урона – в общем, бросок кубика на спасение. Они – главная защита от большинства магических атак.

Существует несколько видов:

- Бросок воли: спасает от атак по разуму и воле. Иллюзии, заклинания очарования и паралича, эффекты вида «Это не те дроиды, что вы ищите», и т.п.

- Бросок рефлекса: летит огненный шар! Брось 22 с учётом модификатора ловкости, чтобы прыгнуть в сторону и получить только половину урона! Также используется для уклонения от катящихся на вас каменных валунов (Индиане Джонсу с броском повозло) или для того, чтобы спрятаться за камнем от драконьего дыхания. В общем, от всего, от чего спасают быстрые рефлексy.

- Бросок телосложения: комбинация духа и выносливости. Атаки бьющие по душе, вроде кражи жизни, или по телу, вроде ядов, требуют этого броска.

Чем-то эти броски напоминают обычные атаки, ШУ против КД. Чтобы иммунитет защитил от укуса маленького паука нужен спасбросок телосложения на 12 с учётом модификатора. Спасение от крика баньши или жала скорпиона размером с дом... ну, молитесь, что сможете выбить заветные 27 очков, бросив кубик на 20 граней. Защита от легендарных тварей может потребовать и 30-40. Игроки стремятся к таким же показателям на своих атаках, так что всё честно.

Естественно, существует иммунитет от подобных эффектов. По сути, это как автоматический удачный спасбросок.

Если вы приспешник удачи, то при броске в 1 всегда провал, при броске в 20 всегда успех.

Существует множество эффектов модифицирующих спасброски, включая высокие характеристики, сопротивляемость, удачу, прозрение, благословения, и много чего ещё.

Есть два способа наносить атаки: через силу или ловкость.

Если вы бьёте силой, то всё зависит от скорости и мощности удара.

Если используете ловкость, то орудуете лёгким оружием с впечатляющей точностью, фактически стремитесь каждым ударом попасть в ту уязвимую щёлочку. Потому как сила в удары почти не вкладывается, чтобы не потерять контроль, то удары не наносят большого урона, зато высокая ловкость увеличивает шанс попасть. Иными словами: смерть от тысячи порезов вместо одного дробящего все кости разом молота.

Как правило, бой через ловкость (утончённый бой) – это привилегия кинжала, ножа, или рапиры. Но многие боевые искусства тоже используют ловкость.

Ещё существуют удары из скрытности (кто из нас не втыкал спящим драуграм ради этих ох-каких-сладких x15 урона?). В общем, когда вы можете прицелиться и атаковать врага, который ничего не подозревает и не готовится к удару, это считается скрытной атакой наносящей дополнительный урон (если, конечно, атака пройдёт. 9 урона по оборотню? Извини, пёсик твою

зубочистку не заметил, зато теперь чертовски зол).

Естественно, скрытная атака не может быть критом, потому что она и так крит. Кроме того, по существам, не имеющим уязвимых мест (вроде слизней или големов), нельзя нанести скрытную атаку (трудно тыкнуть в глазки тех, у кого глазиков нет).

Магия, оружие, броня:

Именная карма: если дать оружию имя, то оно будет разделять часть заработанной игроком кармы, до тысячи очков в день. Так можно усиливать оружие, даже если ты не заклинатель. Впрочем, максимальные показатели всё равно ограничены уровнем качества оружия.

Вес золотом: количество золота, которое одарённый персонаж может потратить на магический предмет в день. Для удобства каждая единица веса золотом кратна пяти сотням золотых монет.

Серебряные монеты в десять раз дешевле золотых, платиновые в пять раз дороже. Самоцветы – ещё одна валюта – стоят от одной золотой до десятков тысяч.

Магия активно преобразует мир, поэтому самоцветы и драгоценные металлы встречаются гораздо чаще, чем на Земле. Различные свойства магии могут создавать наполненные энергией материалы с отличающимися от обычных свойствами. Например, чистый вольфрам, наполненный энергией земли, становится адамантитом. Титан с энергией воды – мифрил.

Сжигание золота для создания магических предметов наполняет те магической эссенцией. Золото, как и любой другой материал, растворяется в эфир, после чего формирует новые залежи материалов где-нибудь ещё.

Уровень качества / УК: то, насколько хорошо сделан предмет. Сумма навыков мастера, материалов, стиля, сложности, орнамента, и много чего ещё. Это ограничение того, насколько хорошим может стать предмет без помощи божеств. Бог может выпавший зуб артефактом сделать, в то время как человеку потребуется предмет 40 уровня качества, чтобы сохранить что-то с силой 20-го уровня заклинателя.

Само простое правило – это 20-ый уровень качества для заклинаний уровня заговоров (шнурующие сами себя туфли, высыхающее само по себе пальто, и т.п.), а оттуда +1 уровень за каждый уровень заклинателя.

Впрочем, в Силе Десяти уровни ячеек заклинаний перестают расти на десятом уровне, так что магические предметы тоже ограничены им.

Оружие / броня: у магического оружия и брони есть и другие ограничения. Количество слотов под заклинания (эффекты) ограничено: 1 за каждые 2 уровня качества после 20. Иными словами: 1 слот на 20-23 уровнях, 2 на 24-25, и т.д. до 40-го. Чтобы заполнить всего один из десяти слотов в предмете на десять слотов нужно пройти проверку соответствующего ремесла +30.

Более того, также нужно владеть магическим ремеслом троекратного уровня. Иными словами, чтобы зачаровать оружие на +3 требуется девятый уровень магического ремесла, на +4 – двенадцатый. Так что никакого вострого оружия до пятнадцатого уровня (это, кстати, максимум для смертных).

Открытие каждого слота увеличивается по стоимости в геометрической прогрессии. Просто открытие десяти слотов будет стоить 100 тысяч золотых для одаренного существа и 200 тысяч для базового.

Материалы также ограничивают предельный уровень качества. Максимум стали – 30. Самые лучшие сплавы добиваются до 35. Для 40 и больше нужен мифрил или адамантит. Для деревянных изделий требуются редкие породы древесины.

Одарённые наполняют предметы эквивалентами золота в магии и кармой. Базовые и отрёкшиеся инвестируют в них золото или дорогие компоненты, в некоторых случаях дают оружию имя.

Арсенал: у отрёкшихся нет магической подписи, что позволяет их привязанному оружию свободно менять эффекты рун. Арсеналом называются сами эти руны, позволяющие менять природу в зависимости от того, что нужно в данный момент. Конечно же, это стоит много золота, либо кармы, полученной через имя оружия.

Арсенал первого уровня может содержать только эффекты +1. В арсенал второго уровня помещается два дополнительных слота и каждый с эффектом +2. Самые лучшие арсеналы принимают даже +5 эффекты, но должны быть привязаны к соответствующим слотам, и стоит это чертовски дорого.

Резня! Пагубные эффекты – это самые сильные магические эффекты, которые можно наложить на оружие, но их природа исходит от проклятий. Таким образом ненависть проклятий сохраняется в рунах убийства. Вложение пагубного эффекта в руну стоит две тысячи кармы или золотых (то бишь два дня работы минимум), после чего нужно убить врага соответствующего вида, чтобы закрепить пагубный эффект.

Видов не так много, однако у всех гуманоидов (люди, эльфы, орки, гноллы, и т.п.) свой собственный вид для пагубных эффектов, в то время как пагуба против животных и насекомых захватывает сразу целые царства. Зато против них эффект слабее.

Кроме того, все, кроме отрёкшихся, когда используют оружие с эффектом пагубы против собственного вида получают вред. Так что одарённый эльф с эффектом пагубы против эльфов наносит 2-12 дополнительного урона по врагам, а враги получают +2 к шансу попасть и урону по нему! Они ж не просто так проклятиями называются...

Прекращать процесс добавления рун или слотов нельзя, иначе всё потраченное золото или опыт просто сгорят. Но можно прерваться и продолжить позже, если не отвлекаться на другую работу, требующую вложения ресурсов.

Прочее:

Энергия жизни: это я изобрёл сам. По сути, это контр-некротическая энергия, полностью позитивная сила. Там, где некротические формы жизни (нежить) питаются жизнью, энергия жизни жива сама по себе и питается смертью, иными словами – полная противоположность. Эффекта на живых она не оказывает, если только они не погибнут – после этого она начинает сжигать их тела как топливо, питаясь пропитывающих их некротической энергией. Трупы с остатками магической силы горят быстрее, а нежить и некроманты получают d6 урона от контакта с живым огнём.

Обычно она используется в ритуалах во время похорон и превращает тела в прах, что делает воскрешение практически невозможным, а превращение в нежить – совершенно невозможным. Серебряный живой огонь немного тяжелее воздуха, поэтому расползается по земле и растворяется в ней, превращаясь в базовую энергию жизни, которая позже возвращается в других живых существах.

Серебряный огонь «истинно белый». Люди подсознательно чувствуют разницу между ним и обычным белым, но суть в том, что в спектре он не распадается на другие цвета. Он всегда белый.

Таумспектр: те кто видят магию видят в таумспектре – их глаза различают цвета и оттенки магии, из которых могут определить школу, направление, силу, и даже мировоззрение заклинателя. Ну, если их связь с арканой достаточно сильна.

Валентность: Сила Десяти, как и D&D, использует магическую систему Вэнса, по которой магия формируется в специальных энергетических карманах. Таким образом заговоры – заклинания нулевого уровня – исходят из сердца заклинателя и их можно использовать сколько хочется. А вот заклинания первого уровня уже требуют ячейку валентности первого или старшего уровня, плавающую в оболочке вокруг души. Каждая следующая валентность больше и может вместить больше энергии, вплоть до пятой, с которой заклинатель может телепортироваться на сотни километров, воскрешать мёртвых, летать весь день со скоростью ласточки, превращать врагов в камень, и делать прочие интересные фокусы. Например, призывать могущественных тварей из других планов или быть могущественной тварью на чужих планах.

Ваджра: в санскрите имеет значения «молния/неразрушимость/сила». Отрёкшийся с десятью или более очками Ци и силы души в сумме, может создать простую ваджру, соединив жизнь и энергию души, что даёт мощные пассивные эффекты. Одарённым такое недоступно, потому что их души слишком непостоянны и недостаточно тверды. Впрочем, они легко повторяют все эффекты ваджры всякими видами магии...

Базовая ваджра снижает потребление еды и воды на $1/n$ нормы, где n – это уровень Ци или энергии души выше 9. Кроме того, она дарует базовую защиту против элементов, если персонаж возьмёт соответствующее мастерство. А ещё с ней душа персонажа становится на пару сантиметров шире, чем сам персонаж – чем и защищает от энергий.

Алмазная ваджра доступна после 20 энергии души и Ци, она, в некотором смысле, превращает тело в магический предмет. Элементальное сопротивление повышается до 10 (при соответствующем уровне мастерства). Становится доступно сопротивление продвинутым видам энергии. Что важнее, человек практически перестаёт нуждаться в пище (только для восстановления утраченных клеток, так что нужно хорошо поесть примерно раз в месяц), сон становится необязательным. Душа персонажа теперь отталкивает даже материальные объекты (но не живые). Такие персонажи лучше осознают всё вокруг, потому что прикасаются к этому душой. Могут фильтровать бактерий и пыль из воздуха, мгновенно очищать себя отталкивая всё то, что не является частью тела.

К этому эффекту стремятся монахи.

Существуют и более продвинутые ваджры, на третьем ранге они включают магию, а душа вытягивается за пределы тела почти на расстояние ладони. На четвёртом добавляются псионические способности.

<http://tl.rulate.ru/book/76887/2308335>