

## Воронка

Времени нет.

Прошлое – наша память. Будущее – фантазии...

Только бесконечное настоящее.

Данный модуль написан под авторскую систему правил. Дабы сэкономить место и время, правила адаптированы и сокращены до необходимых знаний для 1 конкретной игры. По этой же причине ключевые, игровые персонажи также являются уникальными, созданными под эти правила и под этот модуль.

Данный модуль написан для 3-ех игроков. Для двух игроков из трех(далее станет понятно), основное действие происходит на диком западе.

Имеющиеся роли:

Неизвестный – человек, который является главной загадкой модуля(его наличие в игре необходимо). Его история раскрывается в двух временах. В нашем и на том же диком западе. На диком западе остальные игроки знают его под именем «скрипач»

Основные характеристики(расписаны через дробь: наше время/дикий запад):

Сила 2/3

Ловкость 2/5

Реакция 2/4

Выносливость 4/4

Интуиция 2/4

Озарение 1/3

Воля 3/3

Навыки:

Наше время. На начало игры у данного персонажа полная потеря памяти, его навыки неизвестны.

Дикий запад скрытые навыки(персонаж не знает что он умеет, но в ситуации когда ему приходится делать так или иначе что-то нижеперечисленное, у него это получается):

Стрельба

Игра на скрипке

Маскировка

Игрок в карты

Знание истории США

Верховая езда

Знание медицины, навыки врачевания

Дополнительный навык:

Способность «это было не так»: 3 раза за модуль(первый раз будет привязан к особому событию см. далее), когда происходит фатальное, неудачное событие при этом достаточно эмоциональное (например смерть одного из ключевых персонажей) игрок оказывается в ситуации как - будто на самом деле он это видел и происходит откат на некоторое время назад, где бросок дб определяет количество времени, исходя из 1 – 10 секунд 2 – 20 и т.д. Далее уже произошедшие события повторно описывает мастер, а сам игрок может что-то менять в своих (остальные игроки не могут управлять своими действиями пока данный игрок не прервет каким-то образом их изначальную цепочку действий)

Имеет на начало игры(обнаружит в своей комнате): Скрипка, сюртук с вложенным в него контрактом на поимку Сони с его портретом

## Контракт на поимку Карла С

Пианист (пол и имя может быть любым). Является профессиональным охотником за головами. Детали истории могут быть любыми исходя из времени и территории дикого запада. Начиная от беглого преступника, заканчивая законопослушным шерифом в отставке. Про остальных участников дела знает только их имена. Скрипач и флейтист.

Основные характеристики(только дикий запад):

Сила 4

Ловкость 4

Реакция 5

Выносливость 3

Интуиция 2

Озарение 1

Воля 3

Навыки:

Пианист

Стрельба

Метание

Взрывчатка

Кулачный бой

Верховая езда

Отлично разбирается в сортах дорогих сигар

Знание законов штатов

Имеет на начало игры: Пианино, в котором есть второе дно под декой, Ремингтон с 2-мя сменными заряженными барабанами, 2 метательных ножа, 3 динамита, золотой портсигар перекрашенный под железо(для конспирации) с дешевыми сигарами. 100 долларов.

Контракт на поимку Сони с его портретом

Флейтист(предпочтительно девушка, но в принципе пол и имя может быть любым).

Является профессиональным взломщиком. Как минимум один раз вскрывал банковский сейф. Помимо этого является обольстителем. В остальном детали истории также могут быть любыми в рамках разумного. Про остальных участников дела знает только их имена.

Скрипач и пианист.

Основные характеристики:

Сила 3

Ловкость 5

Реакция 4

Выносливость 2

Интуиция 4

Озарение 2

Воля 3

Навыки:

Флейтист

Холодное оружие

Взлом

Игра на низменных желаниях противоположного пола

Знание ядов, умение их варить

Верховая езда

Отлично готовит

Анализ обстановки(начальные умения детектива)

Имеет на начало игры: Флейту, чехол под флейту со скрытой полостью под хранение ножа. Нож. Кинжал. Короткий, очень острый ножик, спрятанный под штанину или чулок под платьем (зависит от пола игрока), бутылек с быстродействующим снотворным, бутылек с сильным ядом. Набор отмычек.

Контракт на поимку Сони с его портретом

Предстартовая информация для игроков.

Предстартовая информация делится на 2 части. Для пианиста и флейтиста (которые начинают на диком западе) и для неизвестного.

Предстартовая информация для первых двух игроков:

Летом 1872 года 3 человека приехали в городок deadfall под видом странствующих музыкантов. Их повозка с потрепанной вывеской остановилась на постоялом дворе «2 шляпы», где их радушно принял старый моряк одноглазый Бил. Он с радостью согласился заключить контракт на 5 представлений за еду и кров. Комнаты были хороши, а еда не самая отвратительная, что ели путники на территории штатов. Бил был добр с ними, а они учтиво относились к хозяину и его жене Карлин. Сегодня вечером должно быть первое выступление, Бетховен, Глинка, Верди...

На самом деле они работают наемниками и их задачей является поимка некоего человека по имени «Сони» и прозвищу «След»(лицо на контракте не похоже на лицо обычного преступника. Спокойное лицо, прищуренные глаза, легкая улыбка, уверенный, но в тоже время немного уставший взгляд). Последним пунктом его наблюдения является именно deadfall, где его след и оборвался.

Работодатель, некий человек представившийся тайным агентом правительства США, отказавшийся объяснять дополнительные подробности и выходявший на встречу анонимно, сообщил, что он является опасным преступником, похищающий людей для неизвестных целей, возможно наемник работающий на кого-то. Несколько месяцев назад он выкрал одного из членов семьи конгрессмена Даррелла Джуди. Кого именно назвать он так же отказался. Власти пытались выйти его и схватить, но все выглядело так, что он знал каждый их шаг, буд-то кто-то инструктировал его. Поэтому данный человек и обратился к наемникам. Охотникам за головами. Тем, кто не знали даже друг друга и всегда работали по одиночке. Он предложил каждому по 50 тысяч долларов за поимку его живого и только живого. Известно, что в городке его видел некий Джон Сильва, один фермер, который может дать более подробную информацию. Также известно, что Сони обожает музыку. И вот, 3 странствующих музыканта отправились в городок deadfall.

Deadfall. Не самый маленький городок на западной границе штата Канзас. Население 2 тыс. человек. Город жил за счет шахты, находящейся в 2 километрах к югу от города, где

вот уже 40 лет добывалось железная руда. Большая часть мужчин городка это шахтеры и фермеры. В городе есть банк, полицейский участок, игровой дом, несколько конюшен с десятком ферм, строится железнодорожная станция.

Предстартовая информация для неизвестного:

Игрок помнит, как он открыл глаза. Все было в пелене и заторможено. Он лежал на кровати, а над ним стоял человек в халате и держал в руке шприц. Слева и справа от него(игрока) держали за руки 4 человека с дубинками у двоих из них нос был в крови. Голова была тяжелая, а тело ватное.

«Введите ему успокоительное, пока он еще кого-нибудь не покалечил.» Тут как гром в голову раздался звук серены, очень медленный и далекий, но приносящий мучительную боль. Рука со шприцом наклонилась и на глаза опустилась пелена.

Начало.

Игра начинается с того, что неизвестный (далее по тексту для мастера «скрипач») лежит в светлой комнате, зафиксированный липучками к столу. На нем больничная одежда. В дальнем углу комнаты окно, на нем решетка. Все тело ломит, а голова болит. Игроку дается возможность сделать какие-то заявки. Через некоторое время в комнату заходит человек в белом халате. На груди у него бейджик на котором написано «доктор Карл С». На любые слова игрока реагирует с энтузиазмом.

«наконец-таки вы пришли в себя. Я надеюсь сегодня вы не будите кидаться на санитаров?»

Напомню, что игрок ничего не помнит о произошедшем и кто он. Он может вступить в полемику с доктором и задавать ему вопросы.

Доктор имеет следующую информацию и с удовольствием ответит на все что интересует игрока(если игрок будет вести себя пассивно, доктор все это расскажет сам от первого лица, как бы напоминая что с ним произошло):

Сегодня 22 июня 2014 года. Здесь вы уже находитесь неделю. Здесь, это – психиатрическая больница св. Иосифа в городе Нью-Йорке. Сюда он попал по предварительному решению суда для установления психиатрической экспертизы. «Был запрос в полицию, но вас никто не терял, ваша фотография не числится в хрониках пропавших, а поиск по базе ни к чему не привел. Будто вас не существует. А вы хоть помните, что после того как вас пьяного задержали под бруклинским мостом вы вырубали трех полицейских, сбили мотоциклиста ивовым прутом и чуть не скрылись от преследования. После этого вы выбили передний зуб и сломали руку сержанту полиции, раскидав при этом его сопровождавших. А когда в вас выстрелили шокером пробежали еще метров 20 прежде чем рухнуть на землю. А после, находясь уже в больнице, когда вы пришли в сознание, вы набросились на санитаров, что нам пришлось снова вколоть вам успокоительное. Хотите сказать, что вы и этого ничего не помните? Ну что же. Может вы косите под сумасшедшего потерявшего память, а может это и правда. Так или иначе мне было поручено установить кто вы и насколько вы вменяемы.»

После разговоров доктор сам задаст следующие вопросы:

Он спросит, помнит ли он «имя, как он сюда попал, что он делал под бруклинским мостом, кого-нибудь из родственников, какие-нибудь образы.» Игрок может кинуть на волю со сложностью 9. При успехе у него промелькнут образы песка, убегающей девочки, выстрелов из ружья, чьей-то крови на пне. Доктор будет записывать все услышанное.

После этого он даст выпить лекарство. На вопрос что это ответит, что это легкое успокоительное. Если игрок откажется пить, ему сделают укол тем же препаратом. Но он вполне может спрятать капсулу за язык и не глотать.

После того как доктор будет считать, что лекарство принято, он прикажет санитаром, освободить его. Игрок может заметить в глазах всех включая доктора легкое беспокойство. Игрока выводят в длинный коридор. Его ведут через несколько перекрытых решеток и заводят в дальний кабинет, на котором висит та же самая надпись «доктор Карл С.» В кабинете стоит стол, несколько стульев, стоит кровать, за окном открывается вид на парк, где гуляют другие пациенты.

«не переживайте» говорит доктор «если вы больны, мы вас исцелим». В углу стоит большой горшок с каким-то растением с большими красными листьями. Игрок может кинуть кубик на волю со сложностью 8 чтобы вспомнить что точно видел уже где-то такой и тут же ощутить эмоцию страха перед чем-то ужасным и забытым. После этого его укладывают на кровать и фиксируют руки липучками.

«Для безопасности... Нашей» - поясняет доктор. После того как все сделано, доктор садится рядом на кресло и говорит «я помогу вам вспомнить.» после этих слов один из санитаров делает еще один укол. А доктор говорит « расслабьтесь и слушайте мой голос. Говорят, что глаза это зеркало души, но я попрошу вас закрыть их и взглядеться в темноту, там где мы получим ответ, кто вы, и что вы, а главное, почему.» После этого он начинает медленно, размеренно погружать игрока в пустоту «расслабьтесь, слушайте мой голос. Ваши руки становятся тяжелыми...» Постепенно скрипач ощущает, что он проваливается куда-то внутрь себя. Если он будет сопротивляться, то через некоторое время все равно ощутит то же самое, поскольку сработал препарат. И его сознание уходит далеко... В случае безрассудной попытки начать бой с санитарями в любой момент (мало ли что делают игроки), удары игрока(крайне слабые со штрафом -2 к броску) кидаются по очереди по реакции, ловкости и силе против встречной проверки санитаров (их характеристики ловкость, сила, реакция, все по 4). В случае драки, игроку включают снова успокоительное и очнется он уже привязанный к кровати в кабинете доктора.

Здесь в игру вступают все игроки. Они стоят перед постоянным двором куда вышли чтобы развеяться после обеда.

На диком западе, скрипач ощущает себя в реальности, хотя у него и есть память о том, что он вроде как находится в психбольнице, но ему очень не хочется возвращаться обратно. Он может считать как угодно, в трансе ли он сейчас или здесь. Но из того что происходит здесь, он так же пока ничего не помнит. Ни того зачем он здесь, кто такой Сони и т.д. Когда в своем сюртуке он найдет контракт, заключенный с неким гражданином Карл С. на сумму 50 тысяч долларов за доставку тому преступника он может сделать бросок на волю 7(если игрок принял легкое успокоительно в виде пилюли, то 8) при успехе игрок вспоминает лицо человека. Овальное. Черные глаза, короткие волосы. Нос длинный, на лбу морщины. Если он увидит его снова, то бесспорно узнает. Ему не нравится это лицо.

Итак. Дует легкий ветерок, по улице едет экипаж, из которого выглядывает маленькая леди в белоснежных рукавицах. Экипаж останавливается возле двора и из него выходит мужчина в рубашке и дорогих штанах серого цвета. Он достает кожаной перчаткой портсигар и легким движением руки снимая крышку достает оттуда сигарету.

«Господа» - обращается он к команде. «Я ищу вкусный ужин для моей дочери и ночлег. Посоветуете этот?» - махает он рукой в сторону двух шляп.

Итак наша троица стоит облокотившись на стену таверны. Сегодня вечером должен быть дан первый концерт, о котором уже висят афиши по городу. Скрипач единственный из всех собравшихся очутился прямо здесь и сразу, остальные прекрасно помнят как они были внутри, как сюда ехали, договаривались обо всем и т.д.

Мужчина в костюме представится как Джозеф Савински. При удачном общении, он может рассказать, что со своей 12-ти летней дочерью Изабеллой едет на юг в поисках доктора Мартинаса, которого ему посоветовали как специалиста по недугу Изабеллы. При более доверительном общении, можно выяснить, что судя по всему у нее туберкулез. На ближайшие сутки Джозеф остановится в двух шляпах и обязательно настроится вечером привести дочь на обещанный концерт.

Как уже было сказано выше из актуальных локаций есть банк, полицейский участок, игровой дом, строящаяся железнодорожная станция, ферма Джона Сильвы. До вечера есть еще время, и если у игроков будет желание они вполне могут погулять по городу.

#### **Банк.**

В банке заседает мистер Льюис. Это высокий худощавый мужчина лет 40 с небольшой бородкой и белоснежными зубами. Он является представителем местного отделения и в случае если игроки решат зайти в банк именно он будет с ними контактировать. Он в меру учтив, но педантичен и расчетлив. Тратить время на пустые беседы больше необходимого не в его правилах. При удачном обольщении со стороны противоположного пола может дать в ссуду под хорошие проценты.

#### **Полицейский участок.**

Здесь заседает шериф Джонкинс и 2 его помощника Карл и Смит. Все троя очень занятые люди. А также весьма азартны и любят алкоголь. Шериф Джонкинс почитаем в городе. Помимо того, что он весьма успешно следит за порядком так он еще и прекрасно играет в карты. Стоит сказать, что у него в карточных должниках половина города. Нередко берет услугами.

**Игровой дом.** Игровой дом вдовы Ферти одно из самых популярных заведений в городе. Раньше им заведовал ее муж, пока не умер на охоте попав в гнездо ядовитых змей. С тех пор мадам Ферти взяла все дела в свои руки. Самый активный наплыв народу приходится на вечер, когда люди возвращаются с работы. Вполне логично бы было нашим героям устраивать концерты именно здесь, но мадам Ферти до сих пор несет траур. В ее доме никогда не звучит музыка. Днем заведение, как правило, закрыто.

**Железнодорожная станция.** Здесь идет стройка, по другому это место не опишешь. Днем работают приезжие рабочие, ночью тускло горят несколько фонарей и сидит пьяный сторож.

#### **Ферма Джона Сильвы.**

Джон Сильва старый солдат. Живет один. Он ведет свое хозяйство на окраине города. Плантация, скот, лошади. Он действительно видел Сони и готов поделиться своей информацией с героями. Но...

По приезду они обнаружат его труп в гостиной его большого дома. Окна практически по всему дому зашторены. Следов насильственной смерти нет (бросок по врачеванию сл. 6), но изо рта у него виден подтек крови и пены, а вокруг его рвота. При тщательном анализе

обстановки и удачном броске (сл. 8) станет ясно, что здесь кто-то накануне побывал (одно из окон имеет свежий след от вскрытия каким-то острым предметом, под тумбочкой замечена грязь, хотя в доме идеально чисто и видно, что это не в духе хозяина). В случае осмотра тела скрипачом при удачном броске на медицину (сл. 8) станет понятно, что судя по всему его отравили.

Дальнейшее обследование дома. В доме есть много обыденных вещей, утварь, седла, несколько ружей, фотографии молодости, где Джон служил в армии. Если очень тщательно обследовать его бумаги, то станет известно, что у него был брат, при чем при еще более тщательном осмотре, что родился он в тот же день, что и Джон. Особый интерес представляет кладовка. Здесь, в пустом помещении на потолке мигает лампочка посреди кладовки стоит стул, а на стуле лежит запечатанный бумажный пакет. Как только кто-то берет пакет, он взрывается (внутри бомба). Гейм овер. 1-ая ситуация, когда скрипач использует свою способность «это было не так». (в случае если по каким-то причинам группа не осматривает кладовку, ничего страшного мастер может в любой последующей критической ситуации открыть эту способность игроку)

Если группа отправится к шерифу сообщить о смерти Джона (он скажет, что обязательно разберется), или если группа просто посетит дом Джона, за ними начнется слежка. (озарение сл. 6 чтобы обнаружить). При любых контактах с теми, кто следит, следящие, естественно, просто проходили мимо.

Вечер. В двух шляпах собрались люди на концерт. Человек 20. Одноглазый Бил перед концертом очень сытно кормит музыкантов. Когда начинается концерт, он, с его женой, обслуживают гостей, поджигают свечи, подбрасывают дрова в камин. Здесь же Джозеф Савински с его дочерью, вдова Ферти (на любые вопросы, а как же траур она ответит, что это не ее дом и тут можно), шериф Джонкинс, его помощник Карл с супругой Софьей, мистер Льюис привлекает к себе внимания нескольких дам. Также остальные люди пришедшие то ли просто выпить то ли послушать музыку. На улице начинается дождь и через некоторое время поток людей сокращается. Вдруг, через 30 минут после начала концерта, во входную дверь раздается оглушительный стук. Все оборачиваются, дверь открывается и внутрь заходят 2 фигуры. 1 укутана плащом, во второй скрипач узнает доктора Карла С только одетого в строгий костюм, промокший от дождя и цилиндр. Остальные игроки видят тоже самое только для них мужчина в цилиндре ничем не примечателен (напомню они работали со своим заказчиком анонимно). Скрипач чувствует легкое помутнение рассудка и сильный страх. Звук скрипки начинает фальшивить. Любой из других игроков может сделать бросок на обарение или интуицию, чтобы понять, что что-то тут явно не так (сл. 6).

Мужчина в цилиндре поднимает капюшон второму человеку и все видят под ним Джона Сильву. Но он выглядит каким-то сторбленным бледным и явно больным (хотя определенно и не мертвым).

Карл С. Произносит.

-Где он? Где Сони.

Джон оглядывает всех вокруг помутневшим взглядом (это занимает секунд 5) и поднимает палец указывая на Скрипача.

«Вот он Сони». – скрипучим голосом говорит он.

Карл С. Улыбается

«Наконец-то. Убейте лишних».

После этого 6 человек из собравшихся, включая шерифа его помощника и жену помощника, выхватывают пистолеты и начинают расстреливать всех остальных, начиная с главных героев и заканчивая остальными гостями. В данной ситуации те кто стреляют из-за неожиданности для главных героев имеют бонус +2 к броскам на стрельбу и все умеют стрелять. Поэтому для каждого из них сложность к попаданию составляет 2 и фактически мажут они только на 1 на д 6. В сложившейся обстановке скрипач может использовать второй раз способность «это было не так» с броском д 6 дабы определить насколько назад он отматывает время.

В случае если у остальных игроков появляется информация, что Сони это якобы скрипач, то они могут вспомнить портрет с контракта и не найти сходств. Разве, что глаза, похожи. Ну просто 1 в 1 те же глаза.

В любом случае здесь мы, скорее всего, имеем боевую сцену. Если вдруг Карл С. будет ранен и при смерти, или захвачен, или явно будет, что для него тут все не получилось, он очень громко крикнет

«СЕЙЧАС!»

Прогремит взрыв. (скрипач не может использовать здесь свою способность)

Когда дым рассеется все игроки делают бросок на выносливость со сложностью 6, чтобы еще минуту не быть в состоянии «контужен»

Они лежат где-то под обломками здания, рядом с собой видят трупы тех кто пришел на концерт, скрипач видит как вдаль убегает Изабелла, а рядом лежит труп ее отца.

Игрокам понадобится минут 20-30 чтобы вылезти из под обломков. На помощь придут горожане. Они будут расспрашивать, что же тут произошло охать и горевать.

Через некоторое время к группе подойдет мужчина лет 30 в ковбойской шляпе и очень качественном костюме. Он достанет из кармана бутылку рома и сделает глубокий глоток. «Это просто удивительно» - скажет он. После чего протянет каждому по конверту где будет лежать по 50 тысяч долларов и благодарность от Карла С. за замечательный концерт. У скрипача будет приписка «До встречи на бруклинском мосту». На любые вопросы будет отвечать, что он всего лишь посыльный и затем уйдет, откуда пришел.

Скрипач очнется в кабинете психиатрической клиники. Перед ним сидит доктор Карл С. Он смотрит пораженный на своего пациента, после чего говорит, что сеанс надо будет продолжить. Через некоторое время в кабинет приходят санитары чтобы забрать его в палату. Вдруг все вокруг замирает и горшок который стоит в углу разлетается на куски от какого-то взрыва.

Тут неизвестный может снова использовать свою способность «это было не так».

Ключевые правила(разъяснение сжато до необходимого предела):

Данная система разработана для создания игр максимально приближенных к реальности, но при этом достаточно динамичных, где механика не должна отвлекать игроков от происходящего, а мастер получает очень хороший инструмент и ответственность для создания интересных приключений. Возможно, кто-то увидит сходства с другими системами, но все они случайны.

Игра построена на бросках д6. Каждый персонаж имеет набор характеристик(способ их вычисления как и многое другое оставим за кадром, в данной игре они все будут расписаны) и основные навыки(аналогично), которые отвечают за то, чему научился человек на протяжении жизни. Что касается броска на навыки, то по умолчанию, все кроме 1 это фактически успех с тем или иным отклонением. Естественно есть ситуативные сложности, которые могут повышать сложность броска. Что касается 6-ки на

дб, то это повышение, что дает дополнительный бросок(по аналогии с системой ДА), который прибавляется к первому броску.

Основные характеристики. У каждого персонажа каждая характеристика может быть в диапазоне от 1 до 6 с возможным шагом в 0,5, где 3 это среднее значение, а 5,5 и 6 является выдающимся показателем и позволяет совершать уникальные действия в той области, за которую данная характеристика и отвечает. Характеристики по своей сути это природные способности персонажа и броски на них совершаются только в тех случаях если за то же самое не отвечают навыки персонажа. См. пример под списком характеристик.

Список характеристик:

Сила – отвечает за силу персонажа

Ловкость – отвечает за ловкость персонажа

Реакция – Отвечает за реакцию персонажа. В боевой ситуации определяет инициативу.

Когда персонаж, например, пытается увернуться от летящего в него стула, он кидает вначале на реакцию, а затем на ловкость. И только в случае успеха обоих бросков у него это получается

Выносливость – отвечает за выносливость персонажа.

Интуиция – способность предчувствовать. Хорошо нагнетает обстановку в мрачных подземельях.

Озарение – Помощь бога там где игроки зашли в тупик или это возможно по игре. С точки зрения игры это способность персонажа собирать все воедино. Неожиданно понимать, что все эти капли томатного сока на стене образуют один рисунок.

Воля – отвечает за волю персонажа, его способность сопротивляться ментальным воздействиям. В случае с играми, где есть псионики любого типа, отвечает за количество энергии.

Также хочу заметить что такая характеристика как интеллект в игре отсутствует и равняется интеллекту игрока или того кого он отыгрывает.

Пример: Возьмем ситуацию когда 2 разных человека пытаются обезвредить бомбу, но один с навыком сапера(который записан в его лист персонажа), но озарением 2, а другой надеется на чудо, озарение 4. Второй кидает на озарение(или интуицию, по решению мастера) и у него выпадает 3, что в сумме с базовой характеристикой равно 7, а первый кидает на свой навык и у него выпадает 3. Сложность для второго персонажа устанавливается непосредственно мастером, но в случае с простым выбором между двумя проводами, он бы проверку прошел, а в случае со сложной бомбой, без подъема на броске кубика, скорее всего отправился к праотцам. Что же касается первого персонажа, то он проверку прошел или как минимум получил 1 успех и право на второй бросок, который при повторном успехе(а при обычных условиях проверки скилла напомним даже 2 является слабым, но успехом) закончил бы начатое дело.

Так же хочу добавить, что 1 в случае с проверкой скиллов является всегда неудачей, но не обязательно приводящей к фатальным последствиям, для этого кидается второй бросок на подтверждение критического провала и при повторной единице на броске, он случается. В случае с этими же 2-мя персонажами, выпадения у них у обоих 1 на кубике, второй бы тут же взорвал бомбу, а первый бы кидал повторно кубик, в случае выпадения второй единицы произошел бы взрыв, при любом другом результате случилась бы неприятность на усмотрение мастера.

Что касемо устанавливаемых сложностей, то для бросков по навыкам они равны результату 1 броска, а для характеристик суммы броска и базового показателя. Для успеха, результат должен быть равен или выше заданной сложности.

Я хочу заметить что поскольку это крайне сжатое описание правил, возможно создание спорных ситуаций при вождение других модулей, но к сожалению более подробное описание с разъяснением всех возможных вычислений займет значительно больше места.

**В конечном итоге, если что-то вам непонятно, вы всегда можете отказаться от этих правил, и адаптировать историю под свои, включая ДА.**