

Игровая механика

- книга игрока Call of Despair
- Механика боевых взаимодействий и медицина

книга игрока Call of Despair

книга игрока

Call of Despair

система НРИ, основанная на объединении систем

Call of Cthulhu и Old World of Darkness

Также в системе использованы отсылки на игру Cultist Simulator

(Автор Даниил Тихонов)

Call of Despair (CoD) - это попытка взять безумие и ужас мифов Ктулху, добавить к ним мрачную драму «Мира Тьмы» и украсить это необычной системой магии (гипергеометрии) из «Симулятора Культиста», основанной на идеи, что всеми процессами в мире управляют 9 различных аспектов. Эта система создавалась в первую очередь для того, чтобы играть в ретро ужасы, конца 19го, начала 20го века. Однако, вы легко сможете адаптировать ее и под другие задачи. Создайте свой собственный ужас в глубинах своего сознания.

изображение.png

Создание персонажа

Есть много подходов к созданию персонажа: кто-то придумывает историю, а потом подбирает под нее значения в чар-листе, кто-то собирает чар-лист и пытается придумать под него легенду. Здесь мы даем рекомендацию придерживаться определённой последовательности.

В каждом шаге вы выбираете один из вариантов в соответствии с легендой вашего персонажа, дающий вам определённые бонусы. Атрибуты и способности на могут быть выше 80% на старте, и выше 90% в целом.

Большинство проверок навыков проходят броском $d100$. Для простого успеха необходимо значение меньше значения навыка. Для трудного успеха необходимо значение в половину

навыка или меньше. И для чрезвычайного успеха необходимо значение в $\frac{1}{4}$ от значения навыка или меньше.

Шаг 1 Выбор архетипа

Архетип – это образ, набор конкретных черт, психологический портрет. Наши архетипы основаны на трудах Юнга. Совсем не обязательно, чтобы Архетип совпадал с профессией персонажа.

1. **Политик** – человек, который хочет что-то изменить в этом мире, и основным инструментом он считает власть. (Бонус 50% к лидерству и 50% к талантам на распределение + 10% Ключ)
2. **Мудрец** – опора в жизни этого человека – знания. Учить и учиться, это то, что он предпочитает делать. (Бонус 15% к Интеллекту, 15% к научным, 10% к гуманитарным, и 50% к познаниям на распределение + 10% Тайные Знания)
3. **Герой** – обычной жизни ему не видать, он создан для великих дел. Совершать открытия, свергать власть, воевать или просто попадать в истории. (Бонус 20% к Воле, 10% к рукопашному, 10% к фехтованию, и 50% к навыкам и талантам на распределение + 10% Лампада)
4. **Искатель** – один из этих несчастных, что никак не могут найти свое место в этом мире. Может именно поэтому они находят больше других. (Бонус 20 к удаче, 100% к навыкам и талантам на распределение + 10% Время)
5. **Эстет** – человек, который умеет наслаждаться жизнью. Неважно, чем он будет заниматься, играть на сцене, лечить людей, или латать одежду. Любое свое дело Эстет превращает в искусство и наслаждение. (Бонус 5 к Интеллекту, 100% к навыкам и познаниям на распределение + 10% Чаша)
6. **Защитник** – главный смысл он находит в заботе и защите. Людей, идеалов, убеждений. . (Бонус 25 к Телу, + 20 к выносливости, 50% к навыкам на распределение + 10% Сердце)
7. **Славный Малый** – пословица «всем не угадишь» не про него. Он хорош во всем, потому что всегда стремиться быть нужным и полезным для других. Любое ремесло у него получается неплохо, вот только он во всем хорош понемногу. (Бонус – все атрибуты и способности поднимаются на 5% + 10% Кузня)
8. **Бунтарь** – любое принуждение, а подчас и просто обязанности, вызывают в нем негодование. Если не направить свой гнев в нужное русло, то он может привести к лихой дорожке. (Бонус 20% к Воле, 10% к рукопашному, 10% к стрельбе, и 50% к навыкам и талантам на распределение + 10% Грани)
9. **Маг** – конечно же не умеет колдовать. Но способ его мышления опирается не только на логику. Такой человек всегда ищет нечто большее, даже там, где его нет. Его фантазии могут вводить в заблуждение как других, так и его самого. Но иногда, они могут оказаться правдой, и в этом случае Маг имеет больше других шанс сохранить спокойствие. (Бонус Мистические проверки рассудка с преимуществом, 25% к оккультизму, 10% к гуманитарным, и 50% к познаниям на распределение + 10% Зима)

10. **Шут** – смешить, развлекать и смущать людей это талант, и проклятие. Начав это делать в детстве, Шут не может остановиться. (Бонус 20 к удаче, 50% к импровизации, 50% к навыкам, талантам и познаниям на распределение + 10% Мотылек)

Шаг 2 Атрибуты

Поясним значения. Атрибуты отвечают за важнейшие характеристики вашего персонажа. Они влияют как пассивно на то, что ваш персонаж может или не может сделать, так и позволяют сделать активный бросок, чтобы пройти проверку испытания.

СИЛ - физическая сила, ВЫН – выносливость, способность держать удар, ЛВК – ловкость, ХАР – харизма, совокупность вашего обаяния и привлекательности, ВОЛ – воля, способность психического противостояния обстоятельствам. ВОС- восприятие, оно отвечает за вашу способность видеть, слышать и воспринимать мир любыми чувствами. ТЕЛ – телосложение, ИНТ – интеллект, отвечает за вашу способность работать с информацией и придумывать идеи.

Характеристики: 3d6 x5 для СИЛ, ВЫН, ЛВК, ХАР, ВОЛ, ВОС;

2d6+6 x5 – для ТЕЛ, ИНТ.

Отдельно определите Удачу: 3d6 x5.

Производные характеристики:

- Пункты рассудка = ВОЛ
- Пункты здоровья = (ВЫН + ТЕЛ) / 10
- Пункты магии = 1/5 ВОЛ
- Скорость (Инициатива) = ЛОВК/2+ВН/4+ИНТ/4 определяет очередность действий в боевой ситуации.

СИЛ+ТЕЛ	БкУ	Компл
2..64	-2	-2
65..84	-1	-1
85..124	0	0
125..164	+1d4	1
165..204	+1d6	2
205..284	+2d6	3

Бонус к урону прибавляется к урону, который наносит атакующий (кроме стрелкового оружия)

Комплекция защищающегося вычитается из нанесенного урона.

Шаг 3 Сословие

Это не совсем те сословия в привычном понимании, это скорее среда, в которой вырос персонаж. В текущий момент положение вашего персонажа может сильно измениться, но от происхождения нельзя так легко избавиться.

1. **Дворянин.** по 10% к Законам, Финансы, Этикет
2. **Чиновник.** по 10% к Политика, Лидерство, Хитрость
3. **Ученый.** по 10% к Научным, Гуманитарным, Лингвистике
4. **Медик.** по 10% к Медицине, Внимание, Лингвистике
5. **Военный.** по 10% к Вождению, Фехтованию, Огнестрельному
6. **Крестьянин.** по 10% к Ремесло, Вождение, Выживание
7. **Рабочий.** по 10% к Ремесло, Знание Улиц, Рукопашный бой
8. **Человек искусства.** по 10% к Импровизация, Гуманитарные,
9. **Криминал.** по 10% к Знание улиц, Запугивание, Фехтование
10. **Маргинал.** по 10% к Выживанию, Знанию улиц, Внимание

Шаг 4 Профессия

Чтобы выжить вашему персонажу нужно дело, которое приносит ему деньги. Профессия дает один основной навык на 50% и один дополнительный на 25%. Вы можете придумать свои профессии.

Ниже приведены некоторые для примера:

- **Нотариус:** Законы 50%, Финансы 25%
- **Офицер кавалерии:** Фехтование 50%, Вождение 25%
- **Пехотинец:** Стрельба 50%, Выживание 25%
- **Корчмарь:** Ремесло 50%, Финансы 25%
- **Торговец:** Финансы 50%, Хитрость 25%
- **Вор:** Безопасность 50%, Скрытность 25%
- **Налетчик:** Стрельба 50%, Запугивание 25%
- **Врач:** Медицина 50%, Эмпатия 25%
- **Актер:** Импровизация 50%, Эмпатия 25%

Профессия может быть совершенно любой, в том числе Землевладелец, Домохозяйка, Содержанка, Шарлатан и т.д. Согласуйте с рассказчиком, какие способности вам дает ваша профессия.

Шаг 5 Стремление

Вам осталось выбрать стремление. Совершая действия согласно стремлению, ваш персонаж может на выбор восстановить d4 на выбор ПР или Удачу.

1. Стремление к знанию - открывать новую значительную информацию
 2. Власть - подчинять себе других
 3. Превосходство - доказывать, что вы лучше кого-то (себе или другим), выигрывать
 4. Перфекционизм - сделать все идеально
 5. Креативность - найти не стандартное решение задачи или проблемы
 6. Любовь - получить признание в любви, заслужить любовь
 7. Наслаждение - предаваться наслаждениям, кутить как в последний раз
 8. Справедливость - восстановить справедливость
 9. Альтруизм - помогать тем, кому нужна помощь
 10. Око бури - достигать успеха действуя без плана, импровизируя
- доступно не всем:***
11. Служение - выполнить волю своего Бога

После того, как вы закончили распределите еще 75% по любым способностям.

Механика боевых взаимодействий и медицина

изображение.png

Инициатива.

Любой бой начинается с броска инициативы. Это бросок процентного дайса к которому прибавляется значение Скорости и ее модификаторов. При равных значениях первым действует тот, у кого выше значения броска.

Заявки действий.

Далее все участники боя объявляют о своих намерениях в этом раунде (раунд 0,5- 1,5 секунды, время в которое можно без проблем совершить только одно действие). Первым свою заявку озвучивает игрок с самой низкой инициативой, так как те, кто были быстрее понимают, что собираются делать те, кто был медленнее. Игрок с высокой инициативой может объявить, что он уступает свою очередь и начать действовать в любой момент хода, после своей очереди инициативы.

Атакующие действия.

Персонажи могут атаковать противника различными способами: рукопашным боем, холодным оружием, метанием, огнестрельным или стрелковым оружием используя соответствующий навык. В случае успеха противнику наносится урон броском урона (который указан для каждого типа оружия). При этом урон может быть увеличен при трудном и легендарном успехе. Есть три типа урона: ударный (кулаки, удары тупыми предметами, или удар при падении), летальный (стрелковое оружие, огнестрельное, холодное оружие рассекающее плоть) и ультимативный (огонь, взрыв, магия). Ударный и летальный урон могут быть поглощены выносливостью и доспехами. В случае если персонаж потерял все свои очки здоровья от ударного урона, он теряет сознание, но придет

в себя через d6 часов, с 25% очков здоровья (если его не добивали). В случае если персонаж потерял все свои очки здоровья от летального или ультимативного урона персонаж умирает. Ультимативный урон поглощается только специальной защитой, но не выносливостью.

Особые приемы рукопашного боя и фехтования.

Все приемы осуществляются броском навыка

- Захват (трудный успех) – обездвижить противника. В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Силы защищающегося
- Таран / подсечка (трудный успех), повалить противника. В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Телосложения защищающегося
- Обезоружить (трудный успех Фехтование)
- Отнять оружие (трудный успех Драка). В случае успеха, делается состязательный бросок Сила атакующего (с преимуществом), против Силы защищающегося.
- Вырубить – трудный успех Фехтования, или легендарный успех Драки

Защитные действия. Если персонаж выбрал в качестве стратегии защиту, то у него есть три варианта:

- Уклонение – является состязательным броском навыка «Уклонение» против атакующего броска. В случае успеха, персонаж избежал попадания. Нельзя увернуться от пули или от огня или взрыва. Но если персонаж выиграл инициативу, он может этим же броском найти укрытие, которое помешает попасть по нему (такой же состязательный бросок). Если он проиграл инициативу атакующему, то у него нет права на Уклонения от взрыва, огня или пуль.
- Парирование (блокирование) – возможно только на близкой дистанции. Это состязательный бросок Драки или Фехтования против атакующего, при этом защищающий делает бросок с помехой. В случае победы, защищающий может в этом же раунде атаковать противника с помехой, или в следующем с преимуществом.
- Бегство – если персонаж выиграл инициативу, он может разорвать дистанцию броском Атлетизма. В случае обычного успеха он отойдет на расстояние достаточное, чтобы по нему нельзя было нанести удар рукой или оружием. В случае если персонаж проиграл, ему придется делать состязательный бросок Атлетизма, против броска атакующего.

Травмы, здоровье, последствия.

Когда персонаж потерял 2/3 своего здоровья он получает состояние «Серьезная рана», которое создает помеху на все свои действия. Если у персонажа снята все здоровье Ударным уроном он находится без сознания d6 часов, либо 1 час при успешном оказании ему первой помощи (при этом он получит d4 ОЗ при обычном успехе медицины, d6 при трудном и d10 при легендарном). Далее он очнется с 25% очков здоровья (Серьезная травма) + то,

что он получил от первой помощи. Каждые сутки персонаж отдыхая будет делать бросок выносливости: в случае провала он восстановит 2 очка здоровья, в случае успеха $d4+2$ очков здоровья, в случае трудного успеха $d4+2$, легендарного $d6+2$.

В случае если персонаж получил летальный или ультимативный урон, ключевой эффект может оказать первая помощь. Первая помощь должна быть оказана как можно быстрее (условные 15 минут). Это может помочь даже при состоянии «При смерти» - т.е. когда у персонажа 0 очков здоровья. После броска медицины персонаж получит $d4$ ОЗ при обычном успехе медицины, $d6$ при трудном и $d10$ при легендарном. Если персонаж находится в состоянии «При смерти» дольше 15 минут – он умирает. Если персонаж выжил, он будет каждый день отдыхая восстанавливать здоровье, только в случае успешного броска Выносливости: случае успеха $d4$ очков здоровья, в случае трудного успеха $d4$, легендарного $d6$.

изображение.png

Медицина.

Как говорилось выше, ключевой момент оказания помощи – самый первый. Бросок медицины дает $d4$ ОЗ при обычном успехе медицины, $d6$ при трудном и $d10$ при легендарном больному. Наличие хорошего врачебного набора даст преимущество в броске. Если лечение проходит в оборудованном госпитале, это даст два преимущества. Если лечение проходит во время боя, то это даст помеху к броску.

После оказания помощи работа врача не окончена. Он может каждый день помогать больному восстановиться, давая ему преимущество в ежедневных бросках выносливости. Если лечение проходит в госпитале, то это даст два преимущества на бросок выносливости.