

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.

Версия #4

Даниил создал 5 марта 2025 10:30:19

Даниил обновил 5 марта 2025 11:45:33