

# 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 Драки)**. 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.

---

Версия #1

Даниил создал 5 марта 2025 11:33:09

Даниил обновил 5 марта 2025 11:41:25