

# STORYTELLING SYSTEM - БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Перед вами базовые правила STORYTELLING SYSTEM. По большей части, это пересказ шестой главы WORLD OF DARKNESS - STORYTELLING SYSTEM RULEBOOK, но я постарался приправить его выкладками вероятностей и неофициальными вариантами правил. В первую очередь, этот текст написан для новичков, которым лень читать аж целую главу для того, чтобы понять основы системы, но, возможно, здесь смогут найти для себя что-то интересное и игроки со стажем.

Представим, что в игре возникла такая ситуация: один из героев гонится за убийцей. Тот, свернув в переулок, перепрыгивает через забор. И теперь мы хотим броском костей решить, удастся ли нашему персонажу так же быстро преодолеть препятствие и продолжить погоню. Для этого сперва нужно определиться с тем, какие две основные характеристики персонаж использует, прыгая через забор. Без особых колебаний мы решаем, что это Сила и Атлетика. Сумма двух этих характеристик образует базовый набор костей. "Набор костей" потому что это число десятигранных костей, которое будет бросать игрок, чтобы определить результат действия. "Базовый" потому что в расчет пока взяты только основные способности персонажа. Для краткости будем иногда называть базовый набор костей основой броска. Скажем, Сила героя три, а Атлетика - два. Итого имеем базовый набор из пяти костей.

Затем к основе применяются модификаторы, описывающие сложность задачи, условия ее выполнения, инструменты, которые использует персонаж, и его более специфические способности. Мы решаем, что из-за высоты забора из основы вычитается две кости, а специализация персонажа в прыжках добавляет одну. Получаем итоговый набор из четырех костей.

Игрок бросает четыре кости, и на них выпадает 2, 9, 9 и 4. Выпавшие на костях 8, 9 и 10 означают успех. Итого бросок принес два успеха, и это значит, что персонаж без труда перепрыгнул через забор и продолжил преследование.

## **Базовый набор костей**

Смотря по тому, что персонаж пытается сделать, базовый набор костей может составляться по схеме Атрибут + Умение или Атрибут + Атрибут.

**Атрибут + Атрибут:** Примитивные действия, не требующие никаких специальных навыков. Например, перенос тяжелого груза (Сила + Выносливость), воспоминание (Интеллект + Самообладание), пассивная наблюдательность (Сообразительность + Самообладание).

**Атрибут + Умение:** Действия, требующие специальные навыки или знания. Например, обыск в квартире (Сообразительность + Расследование), взлом замка (Ловкость + Воровство), заключение сделки (Влияние + Убеждение), атака ножом (Сила + Холодное Оружие).

Единственное, но частое исключение из этого правила составляют всевозможные сверхъестественные способности. Их основы приводятся в описаниях.

## **Типы Атрибутов и Умений**

На первый взгляд может показаться, что физические Умения участвуют в наборах костей только вместе с физическими Атрибутами, умственные - с умственными, а социальные - с социальными. Хотя чаще всего это действительно так, но бывают и другие варианты. Например, убеждение одним только апеллированием к логике (Интеллект + Убеждение), или попытка развлечь ребенка простыми фокусами (Влияние + Воровство).

## **Несколько альтернатив**

Если для действия одинаково подходят несколько Атрибутов или Умений, то чтобы избежать лишних споров проще всего выбирать из них наибольшие. Впрочем, почти всегда разные наборы костей описывают разные действия, пусть даже и ведущие к одной и той же цели.

## **Вариант: Неполноценная замена**

Если помимо выбранной основы есть и другая, менее подходящая, но все же логичная комбинация, то игрок может использовать ее. При этом на бросок налагается штраф -2. Например, при поиске в интернете данных о редком растении можно заменить набор костей Интеллект + Естествознание на Интеллект + Компьютеры (-2).

## **Вариант: Меньшее из**

Если какое-то достаточно сложное действие равноценно использует больше, чем две характеристики, то, чтобы все же обойтись одним броском, вместо значения одного Атрибута или Умения можно использовать минимум из значений нескольких. Например, попытка развлечь ребенка простыми фокусами, одновре-

менно с этим показав не дюжую ловкость рук (меньшее из Влияния и Ловкости + Воровство).

### **Результаты броска**

Бросок набора костей определяет результат действия персонажа. Начнем с двух самых простых вариантов - успеха и неудачи.

Чтобы действие персонажа завершилось успешно, хотя бы на одной из костей должно выпасть 8, 9 или 10. Кость, на которой выпало число не меньше восьми, называют *успехом*. Бросок может принести несколько таких успехов, но для того, чтобы успехом закончилось само действие достаточно всего одного. Если бросок не принес ни одного успеха, значит персонаж потерпел *неудачу*. Он не смог добиться желаемого. Последствия неудачи полностью зависят от ситуации.

### **Вероятности**

Вероятность того, что набор из  $n$  костей принесет хотя бы один успех равна  $(10^n - 7^n) / (10^n)$ . При  $n = 1$  она будет 30%, при  $n = 2$  - немногим меньше 50%, при  $n = 3$  - чуть больше 66%, при  $n = 6$  - больше 90%.

### **Количество успехов**

Бросок показывает не только удалось ли персонажу сделать то, что он хотел, но и то, насколько хорошо ему это удалось. Чем больше успехов (костей с 8, 9 и 10) принес бросок, тем лучше. В некоторых случаях число успехов имеет четкий смысл. Например, в схватке каждый успех означает пункт наносимых противнику повреждений. Но что, если герой, к примеру, пытается уговорить другого человека как-то ему помочь? В такой ситуации сложно описать результат с точностью до успеха. Как раз для таких случаев и существует понятие *чрезвычайного успеха*. Если бросок принес пять или больше успехов, то это значит, что персонаж не просто достиг своей цели, но и добился чего-то сверх этого. Например, общаясь с этим человеком, герой произвел благоприятное впечатление, и тот с большей охотой будет отвечать на его дальнейшие просьбы, так что все последующие броски на ту же тему получают бонус +1.

### **10 еще**

Если на кости выпадает 10, то она не просто засчитывается как успех, но и позволяет тут же бросить еще одну кость. Это правило называется *10 еще*. Скажем, игрок бросает набор из трех костей и получает 5, 2 и 10. Благодаря выпавшей десятке он бросает еще одну

кость. На ней выпадает 9. Итого 2 успеха.

По умолчанию 10 еще распространяется на все броски персонажей, но некоторые инструменты, способности или особенности могут дать персонажу 9 или даже 8 еще, или лишить его обычного 10 еще.

### **Еще вероятности**

10 (9 или 8) еще никак не влияет на вероятность того, что бросок принесет хотя бы один успех (ведь если правило сработало, значит успех уже есть), так что приведенная выше формула остается без изменений. Но зато это правило изменяет среднее число успехов, которое приносит бросок. Без 10 снова 1 кость - это в среднем 0.3 успеха (то есть, на 3 костях в среднем будет выпадать 0.9 успеха), с 10 еще - 0.33 успеха (а значит при обычном броске три кости в среднем приносят ровно один успех), с 9 еще - 0.375 (1.125 успеха на трех костях), с 8 еще - 0.43 (1.3 успеха на трех костях).

### **Модификаторы**

Чтобы основа стала набором костей, определяющим результат действия, она должна учесть не только способности персонажа, но и специфику ситуации, в виде *модификаторов*.

Вот самые общие и распространенные модификаторы:

**Сложность задачи:** От -5 для очень сложных задач до +5 для совершенно простых. Часто этот модификатор становится общей оценкой обстоятельств на глаз, не вдаваясь в штрафы и бонусы отдельных факторов.

**Нетренированные Умения:** Если персонаж использует Умение, в котором он не имеет никаких навыков (то есть не имеет ни одной точки), то на набор костей налагается штраф -1 для социальных и физических Умений и -3 для умственных.

**Инструменты:** Если персонаж использует дополнительные или качественные инструменты, то он получает бонус, зависящий от качества инструментов. А отсутствие необходимых инструментов, наоборот, может отнять от набора несколько костей.

**Специализации:** Если действие персонажа подпадает под его специализацию в используемом умении, то к набору добавляется одна бонусная кость.

**Соппротивление:** Если действие персонажа

направленно против другого человека (или существа), то из набора костей может быть вычтено подходящее по ситуации Соппротивление жертвы (Решимость, Выносливость, Самообладание или Защита).

**Героическое усилие:** Если персонаж вкладывает в действие все свои силы, то ценою пункта Воли к набору добавляется три бонусных кости.

**Усталость или травмы:** Если персонаж устал или сильно травмирован, то на все его наборы костей будет налагаться штраф, зависящий от тяжести травм и утомления.

**Повторные попытки:** Если персонажу не удалось какое-то действие, но он снова и снова пытается совершить его, то Рассказчик может решить, что на каждую последующую попытку налагается накапливающийся штраф -1.

### **Бросок шанса**

Если в итоге от набора не осталось ни одной кости (или и того меньше - отрицательное число), у персонажа все же остается шанс на успех. Игрок бросает всего одну кость, которая принесет успех только если на ней выпадает 10. Правило 10 еще работает по прежнему (но не 9 и 8 еще), но 8 и 9 не считаются за успехи и на дополнительных костях.

Кроме того, если на первой брошенной кости выпадает 1, то это означает, что персонаж не просто не достиг успеха, но его неудача была более фатальной, чем обычно. Такой исход действия называют *драматической неудачей*.

### **Вариант: Отрицательные наборы костей**

Чтобы все броски шанса не были одинаковыми, вне зависимости от тяжести модификаторов, можно увеличивать вероятность драматической неудачи на 10% за каждую "отрицательную" кость. То есть, например, бросок шанса с набором костей равным -2 приведет к драматической неудаче, если на первой кости выпадет 1, 2 или 3.

### **Длительные действия**

Возьмем теперь другую ситуацию: персонаж занимается починкой электрогенератора. Через час соратник интересуется у него, успеет ли он управиться с работой до темноты. Как на этот вопрос отвечает механика?

Действия, растянувшиеся по времени и имеющие какой-то промежуточный прогресс, неудобно описывать одним броском. В таких случаях предлагается другой подход. Бросок отвечает не за все действие целиком, а толь-

ко за какой-то потраченный на него отрезок времени. И принесенные им успехи показывают, как за это время продвинулась работа. Они суммируются с успехами остальных бросков, пока в итоге не наберется общее число успехов, нужное для завершения действия. Итак, если обычное действие описывалось только набором костей, то для *длительного действия* к нему добавляется еще два параметра: необходимое число успехов и отрезок времени, за который отвечает один бросок. Например, для починки генератора нужно набрать 10 успехов. Бросается шесть костей. Каждый бросок соответствует получасу работы. За час работы было сделано два броска, которые в сумме принесли пять успехов. До темноты осталось еще час, то есть два броска. Игрок прикидывает, что он бросит еще двенадцать костей, которые в среднем принесут 4 успеха. То есть, шансы есть, но скорее нет, чем да.

### **Ограничения**

Если делать броски до бесконечности, то какой бы маленький не был бы набор костей, и сколько успехов не нужно было бы набрать, длительное действие все равно рано или поздно закончится успехом. Число бросков могут ограничивать два фактора:

**Время:** Каждый бросок отвечает за определенный отрезок времени, а значит если ограничено время, то ограничено и число бросков.

**Способности персонажа:** Количество бросков может быть ограничено базовым набором костей, и если персонажу не удалось за это время добиться успеха, значит задача просто слишком сложна для него.

### **Частичный прогресс и информация**

Одно из самых распространенных длительных действий - поиск информации, будь то данные в интернете или обыск квартиры. В таких случаях промежуточный прогресс означает, что персонажам удалось найти какие-то факты, улики и т.п. То есть, по мере набора успехов они узнают все больше и больше, пока, наконец, успешно не завершают длительное действие и получают самый важный и решающий кусок информации.

### **Изменение набора костей**

Хотя основа остается неизменной для всех бросков одного длительного действия, ситуация, а вместе с ней - и модификаторы, может меняться.

### **Драматические неудачи**

Драматическая неудача при одном из бросков длительного действия обычно означает, что весь накопленный прогресс сбрасывается до нуля, и работу приходится начинать с начала.

### **Чрезвычайные успехи**

Длительное действие заканчивается чрезвычайным успехом, если последним броском игрок не просто наберет нужное число успехов, но сразу превысит его на 5 или больше.

#### **Вариант: "Против течения"**

Если персонажу активно противостоит какая-то сила, сводящая его усилия на нет, то ее можно представить так: вместе с каждым броском длительного действия из общего количества набранных успехов отнимается какое-то число (1, в крайнем случае - 2). Таким образом плывущему против сильного течения персонажу нужно набирать успехи, чтобы хотя бы остаться на месте и не быть снесенным назад.

#### **Вариант: Постоянные усилия**

В других обстоятельствах требующиеся от персонажа постоянные усилия можно представить и иначе: если при броске длительного действия не выпадает ни одного успеха, то все успехи сбрасываются или, того хуже, действие заканчивается неудачей.

### **Спорные действия**

Персонажам приходится бороться не только с обстоятельствами, но и друг с другом. Следуя уже описанным правилам и определяя качество по числу успехов, а скорость - по числу бросков длительного действия, можно без труда разрешать споры "кто лучше" и "кто быстрее". При этом, такие действия могут быть успешными как обычные (если персонаж набрал хотя бы один успех), но в то же время провальными как спорные (если соперник набрал больше успехов).

Если персонажи соревнуются в чем-то, то их действия будут иметь одну и ту же основу. Например, они могут играть в шахматы (Интеллект + Сообразительность) или пытаться первыми доехать до камеры хранения (Ловкость или Сообразительность + Вождение). Чаще всего одинаковым будет и объем у длительных спорных действий, хотя один из соперников может иметь фору (скажем, соперники находятся на разном расстоянии от камеры хранения).

Другое дело, если спорное действие описывает борьбу, сопротивление. Тогда "соперники" совершают уже разные действия, и их действия имеют разные основы. Например, допрос (Впечатление или Влияние + Запугивание против Решимость + Выносливость) или слежка (Сообразительность или Ловкость + Незаметность против Сообразительность Самообладание).

#### **Спорные броски и Сопротивление**

Есть два способа отобразить сопротивление одного персонажа другому: модификаторы и спорные действия. Какой из них использовать? Как правило, моди-

фикаторы используются тогда, когда результат прямо зависит от числа успехов. Например, при атаке. Если же важно только то, удалось ли действие или нет, то это, чаще всего - спорное действие.

### **Взаимопомощь**

Персонажи могут не только мешать, но и помогать друг другу. Когда несколько персонажей вместе делают одну работу, то считается, что один из них является главным участником, а остальные - помощниками. Успехи выпавшие на бросках помощников прибавляются как бонусные кости к набору костей основного персонажа, от которого и зависит исход действия.

При этом не стоит забывать, что как в задаче про то, сколько человек нужно чтобы поднять куб размером метр на метр и метр и весом в тонну, максимальное число помощников может быть ограничено обстоятельствами.

