

Как сражаться с врагами из прошлого в наше время?

версия 1.1

Описанные ниже правила частично заменяют общие правила книг-игр серий Fighting Fantasy, «Бой-Книга» и «Путь героя» в части боевой механики. Эти правила стоит использовать для снижения хардкорности книг-игр этих серий, повышения их проходимости и носят исключительно рекомендательный характер для улучшения твоего *gameplay experience*.

Для обеспечения игрового баланса прохождения каждой конкретной книги-игры, некоторые значения определяются исходя из принятых в ней допущений игровой механики. Далее в пояснениях «МАКСИМУМ ЗДОРОВЬЯ» используется для вычисления конкретных значений, этот параметр определяется по правилам игровой механики книги-игры. Например, если: «Брось две кости. Прибавь к выпавшему значению 12» то максимум это 24.

Значение УДАЧЛИВОСТИ используется с допущением, что оно вычислено по следующей формуле: «Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6».

Битвы

На страницах книг-игр тебе не раз придется столкнуться с различными враждебными и агрессивными существами. Иногда у тебя будет возможность отступить, если же нет - или если ты все же примешь решение атаковать врагов - то битва должна развиваться по следующему сценарию:

1. Прими решение – будешь ли ты в этом сражении уповать на удачу, или нет? Конечно же, если твоя удача исчерпана – этот вариант не для тебя. Решился положиться на удачу? Вычти 1 из своего текущего уровня УДАЧЛИВОСТИ.

2. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню МАСТЕРСТВА противника. Полученное число определяет силу его удара.

3. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню своего МАСТЕРСТВА. Полученное число определяет силу твоего удара.

4. Если сила твоего удара больше, чем сила удара противника, ты победил его без ранений. Переходи к п.5. Если сила удара противника больше твоей, то в бою ему удалось ранить тебя - переходи к п.6. Если же силы ударов равны, то это значит, что сражение не завершено – повтори шаги 2-4.

5. Ты победил противника, и он не нанёс тебе ранений – продолжай приключений. Если ты не полагался на удачу в этом сражении, можешь восстановить 1 МАСТЕРСТВО, если использовал его ранее для того, чтобы избежать ранения.

6. Тебе удалось победить, но победа далась тебе с трудом - противнику удалось нанести тебе ранение. Если ты положился на свою удачливость – не прогадал, она помогла тебе избежать ранения. Иначе, решай – ты можешь использовать 1 МАСТЕРСТВА и, преодолевая себя, избежать ранения, либо - отними 6^{\wedge} от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В любом случае – твоё приключение продолжается.

[^] Вычисляется как МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ в книге-игре разделить на 4.

Отступление

Иногда, если битва будет складываться не в твою пользу, тебе будет разрешено ОТСТУПИТЬ. Однако при этом противник автоматически наносит тебе ранение (отними 6^B от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ) - такова плата за трусость. В этом случае ты также можешь призвать на помощь удачу или положиться на МАСТЕРСТВО для того, чтобы избежать ранения – смотри п.6 правил Битвы. Обрати внимание, ты можешь отступить лишь когда это специально оговорено!

Instant Battle Technology (Автобой)

Если у вас нет желания или возможности проводить расчет сражения с использованием кубиков, можно упростить процедуру и использовать следующий сценарий:

1. Прими решение – используешь ли ты удачу для того, чтобы избежать сражения? Конечно же, если твоя удача исчерпана – этот вариант не для тебя. Если решился, вычти 1 из своего текущего уровня УДАЧЛИВОСТИ и считай, что честно победил врага. Иначе – читай дальше.

2. Если разница между уровнями твоего МАСТЕРСТВА и МАСТЕРСТВОМ противника равна или более 4 в твою пользу – ты победил без получения ранений, иначе – читай следующий пункт.

3. Тебе удалось победить, но победа далась тебе с трудом - противнику удалось нанести тебе ранение. Решай – ты можешь использовать 1 МАСТЕРСТВА и, преодолевая себя, избежать ранения, либо - отними 6^C от уровня своей

^B Значение равно урону в битве

^C Вычисляется как МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ в книге-игре разделить на 4.

ВЫНОСЛИВОСТИ. В любом случае – твоё приключение продолжается, если уровень здоровья выше нуля.

Битва с несколькими противниками

В том случае, если на твоём пути встанут сразу несколько противников, драться с каждым из них тебе придётся по-очереди, но в перерывах у тебя не будет возможности восстановить свою **ВЫНОСЛИВОСТЬ**. При этом очередность сражений имеет значение: необходимо сражаться в порядке от менее слабого к более сильному (по **МАСТЕРСТВУ**).

Удачливость

В определенные события своего путешествия твое везение может играть определяющую роль (в этом случае тебе будут даны соответствующие указания), тебе придётся положиться на помощь своей удачи. Однако будь осторожен! Удача – коварная вещь, и есть вероятность, что она обернется против тебя!

Использование удачи заключается в проверке её оставшегося уровня: если твоя **УДАЧЛИВОСТЬ** выше 1 – тебе повезло, и судьба благоприятствует тебе. Если же запаса **УДАЧЛИВОСТИ** не осталось – счастье отвернулось от тебя.

Подобное действие называется «**ИСПЫТАНИЕ УДАЧИ**». Каждый раз, когда ты испытываешь удачу, ты должен отнять 1 от текущего значения своей **УДАЧЛИВОСТИ**. А это значит, что чем чаще ты будешь испытывать удачу, тем более и более рискованным это испытание

будет становиться! Но, ты можешь решиться принять неблагосклонность судьбы не испытывая удачу – в этом случае уровень УДАЧЛИВОСТИ не изменяется.

ВЫНОСЛИВОСТЬ и ЗАПАСЫ ПРОВИЗИИ

В твоём заплечном мешке достаточно провизии на несколько трапез^D. Ты можешь отдохнуть и перекусить в любую минуту, однако не тогда, когда тебя вызывают на битву. Одна трапеза восстанавливает 4^E пункта в уровне твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, одновременно запас продовольствия в твоём мешке уменьшается на 1.

АРТЕФАКТЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

При использовании в игровой механике особых артефактов, восстанавливающих параметры персонажа, следуют использовать их со следующими ограничениями:

Артефакт восстановления МАСТЕРСТВА - восстанавливает значение равное МАКСИМАЛЬНОЕ МАСТЕРСТВО (по игровой механике) разделить на 3.

Артефакт восстановления ВЫНОСЛИВОСТИ - восстанавливает уровень до максимального значения.

Артефакт восстановления УДАЧЛИВОСТИ - восстанавливает значение равное МАКСИМАЛЬНАЯ УДАЧЛИВОСТЬ (по игровой механике) разделить на 4.

^D Максимальное количество трапез вычисляется исходя из того, что они восстанавливают не более 75% МАКСИМАЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ. Например, если максимум 24, то 75% это 18. Если еда восстанавливает 4, то с собой можно взять только 4 единицы провизии.

^E Вычисляется как МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ в книге-игре разделить на 6.

Использование артефактов допустимо в любой момент, только не тогда, когда тебя вызывают на битву. Учти, что каждый артефакт может быть использован лишь один раз за время приключения.

КОММЕНТАРИИ, ПРЕДЛОЖЕНИЯ?

<https://quest-book.ru/forum/topic/5853>