



Adventure Algorithms Version 2021-04-17

В этом документе содержатся правила ролевой игры Adventure Algorithms. Сверхзадача, которая ставилась при их разработке – динамичный процесс игры без потери тактических элементов.

Проблема темпа в ролевой игре не нова. Попытки пошагово моделировать каждый взмах меча, вероятность попасть в цель и т.д., превращают игру в этакие тормозные шахматы без часов.

В то же время нельзя и заменить весь бой парой фраз и одним броском кубиков, ведь это отказ от тактических аспектов игры. Да и вне поля боя есть место манёврам, приёмам и хитростям, которые можно облечь в интересную игровую механику.

Решение, предлагаемое этими правилами – быстротечные мини-игры на кубиках. Они не абстрактны: любой ход в мини-игре соответствует событиям в игровом мире. Когда вы делаете ход, всегда описывайте, что делает ваш персонаж!

Игра безжанровая и подходит для любого игрового мира. Хакеры и компьютеры не обязательно должны там быть, хоть термины правил и отсылают немного к языкам программирования.

Помимо игроков, ручки, бумаги и идеи для приключения, вам потребуется несколько десятков шестигранных кубиков (d6).

Adventure Algorithms создана Дмитрием Кубасовым (aka Murphy) из [клуба ролевиков «Арамис»](#). Первоначально (в 2010) это был хак правил *Risus: the Anything RPG*, впоследствии переработанный в самостоятельную систему. Выражаем благодарности:



- S. John Ross (Cumberland Games), создателю *Risus*.
- Проекту [game-icons.net](#), который снабдил нас всем необходимым для иллюстрирования мини-игр.

Распространяется свободно и бесплатно. Можете использовать правила для игры или дорабатывать и публиковать, при условии некоммерческого использования и указания авторства.

Твой персонаж: Классы и кубики

У персонажа есть Класс (или несколько), это просто пара-тройка слов, показывающая, что персонаж знает и умеет. По сути, Классы – это варианты ответа на вопрос «Кто твой персонаж?»

Пример: Капитан Дирк, шкипер «Неотвратимого Зимородка»
Бывший Наёмник/4
Отважный Звёздный Капитан/3
Повар на Полставки/2


Числа обозначают кубики. Один кубик это неумеха, три – эксперт, шесть – полубог. Нужны они в основном для Алгоритмов (мини-игр), описанных на последующих страницах:

- *Сражение*, когда встречаешься лицом к лицу с врагом, в рукопашной, перестрелке, воздушном бою и т.п.
- *Поиск*, когда выслеживаешь добычу, ищешь ресурсы или городские слухи, исследуешь зашифрованную сеть и т.п.
- *Мастерская*, когда чинишь или конструируешь что-либо, обезвреживаешь бомбу или оперируешь пациента.

Алгоритмы довольно быстры, когда с ними освоишься. Но если вся сцена разрешается одним действием, используй Формулу:

Брось кубики Класса, если он подходит к ситуации, или половину, если он подходит слабо. Ведущий определит сложность: 10, если задача средней трудности, 20, если она на грани возможного. Столько и нужно выбросить на кубиках.

Если результата на кубиках не хватило, исход попытки решает ведущий: вероятно, он скажет, что у тебя не вышло, и опишет, как изменилась ситуация. Или ты всё же преуспеешь, но это дастся тебе нелёгкой ценой.

Совместное действие: ты можешь попросить других помочь тебе. В этом случае все они тоже бросают кубики и прибавляют к твоему результату все выпавшие . Ведущий решает, сколько участников может одновременно помогать, и каковы для них всех будут последствия, если они потерпят неудачу.

Не существует предопределённого списка Классов; для каждого персонажа придумываются свои, уникальные.

Для них нужно всего пара слов названия и число кубиков, но если нужны подробности, ты можешь описать его Свойства (шмотки и барахло) и Методы (что он умеет делать).

Например, для Капитана Дирка:

Класс	Свойства	Методы
<i>Бывший наёмник</i>	Тяжёлая абордажная броня, коллекция оружия всех форм и мастей, суровый прикид и пара жутковатых трофеев.	Драться и побеждать, стрелять по врагам, проламывать себе путь через препятствия, много потеть и замысловато ругаться.
<i>Отважный Звёздный Капитан</i>	Флотская униформа со встроенным гермокостюмом, переговорное устройство и сканер, лучевой пистолет.	Раздавать указания экипажу, преодолевать опасность и стильно смотреться при этом, не блевать от невесомости.
<i>Повар на Полставки</i>	Хорошо оборудованная кухня на борту звездолёта, редкие специи, кулинарная книга космоса.	Готовить еду, следить за припасами, проявлять знание этикета, бить по щцам сковородкой.

Теперь мы чуть лучше представляем, что Дирк умеет. Он командует кораблём, и у него есть хобби. Берегись сковородки!

Без его барахла жизнь персонажа становится труднее, его Класс может стать менее подходящим для ситуаций, которые раньше не были для него проблемой.

Скажем, *Неуязвимый Космодесантник/6* уже не так неуязвим без своей космоброни, хотя он ещё может сражаться как *Космодесантник/3* (т.е. Класс подходит частично).

А вот *Пилот Истребителя/4* вряд ли сможет участвовать в воздушном бою, если у него нет самолёта. Если он полетит на незнакомой или устаревшей модели, то сможет участвовать как *Пилот Истребителя/2*. Но если он просто пытается произвести впечатление, хвастаясь своими подвигами, то здесь самолёт ему не нужен: пусть бросает все четыре кубика.

Развитие персонажа


Персонаж игрока обычно начинает игру с тремя-четырьмя Классами на общую сумму в 10 кубиков, каждый не больше 4.

В конце каждого приключения каждый участник может получить дополнительный кубик для одного своего Класса (максимум 6). После этого, если вам кажется, что в результате недавних событий образ персонажа существенно изменился, то с разрешения ведущего перепишите один или более Классов, но так, чтобы общая сумма по кубикам не изменилась.

Статистам и другим малозначимым персонажам хватит и одного-двух Классов. Однако у них должны быть имена, чтобы игроки не воспринимали их как вещи – в особенности это касается союзников, путешествующих вместе с командой. Такие союзники описываются вместе с персонажем и могут помогать ему, используя правила совместного действия, но управляет ими всё равно ведущий, а не игрок.

Дополнительное правило: легендарные предметы

Легендарный артефакт или крутой предмет экипировки может иметь свой Класс для использования владельцем:

- Если *Люция-Воительница/4* находит *Говорящий Меч/4*, то сможет сражаться, бросая четыре кубика как Воительница, а потом сменить тактику и использовать Класс меча! (Наверное, говорящий меч не преминет высказаться по этому случаю.)
- Когда *Взломщик Скиннер/2* пытается открыть хитрый замок с помощью *Легендарной Отмычки/6*, используй правило для совместного действия: брось шесть кубиков и все выпавшие  прибавь к результату Скиннера!

Ты можешь придумать дополнительные свойства или правила для легендарных вещей, например, Ручная Плазменная Пушка, игнорирующая Укрытия (см. правила для укрытий ниже).

Алгоритм 1. Сражение

- 1) Реши, какие Классы тут подходят (полностью или частично).
- 2) Все участники бросают кубики (полностью или половину). Кубики оставьте, как они выпали – это инициатива участника.
- 3) Ход принадлежит тому, у кого инициатива наибольшая. Если таких несколько, то ходит участник со второй по величине инициативой, и так далее. Если разрешить очередь хода никак нельзя, пусть все перебросят свой наименьший кубик.
- 4) Тот, кто ходит, выбирает действие:
 - **Атаковать.** Сбрось один свой кубик и выбери противника: он теряет все кубики, меньшие или равные твоему сброшенному. Если у противника кубиков не осталось, он выбывает из боя – опиши, как тебе удалось достать его атакой; иначе он невредим, хотя и потерял инициативу. Твой ход окончен, перейди к п.3.
 - **Поддержать.** Отдай один кубик союзнику (не последний). Он перебрасывает его и добавляет к своим. Нельзя дать союзнику кубик, если у него их уже шесть. Опиши свою помощь, например, прикрыть огнём и т.п. Твой ход на этом закончиться не может, перейди снова к п.4, но ты не можешь в этом же ходе помочь тому же союзнику.
 - **Сменить тактику.** Брось кубики инициативы заново, используя другой Класс. Твой ход окончен, перейди к п.3. (Каждый Класс можно использовать лишь раз за битву.)
 - **Отступить.** Ты покидаешь бой невредимым, но вернуться уже не сможешь до окончания сцены. Это же происходит, если ты используешь последний кубик для атаки.

Подробный пример боя – в конце правил. Выбывшие считаются убитыми, но если бой был не насмерть, они лишь временно теряют все использованные в бою Классы. Отступившие же в случае поражения своей стороны могут сбежать или быть захвачены в плен (решает ведущий по ситуации).

Дополнительное правило: ранения и выздоровление

Используй это правило, если тебе кажется, что битвы слишком смертоносны. Судьбу NPC по-прежнему решает ведущий, но выбывший в бою игрок считается раненым до конца этой игровой встречи и должен выбрать два варианта из списка:

- Ты теряешь боеспособность (если этот вариант не выбран, то можно сразу продолжить бой, сменив тактику, либо отступить). Также ты на всё время ранения теряешь доступ к Классу, который использовал;
- Ты насовсем утрачиваешь предмет экипировки или что-то другое важное – ведущий выберет, что именно;
- Ранение особенно тяжёлое и заживёт лишь к концу *следующей* игровой встречи.

Броня, если она по смыслу способна защитить от оружия, которым нанесена рана, позволит ограничиться одним вариантом. Врачебная помощь позволит лекарю отменить один уже выбранный вариант, но в зависимости от уровня медицины в игровом мире, может потребоваться бросок на успех лечения.

Если персонаж получает тяжкий урон вне боя (отравление, проклятье, и т.п.), то ведущий сам выбирает варианты.

Может случиться так, что персонаж получит новое ранение, ещё не оправившись от предыдущего. В этом случае персонаж погибает. Или считай второе ранение независимо от первого – и пусть ведущий решит, сколько ран можно иметь, не умирая.

Дополнительное правило: укрытия

Если одна из сторон обороняет укрепления или использует Классы вроде *Опытный Снайпер/4* или *Мастер-Тактик/5*, можно разнообразить бой, добавив на поле боя кубики Укрытий.

При атаке на тебя ты можешь использовать такой кубик, чтобы сохранить все свои кубики, совпадающие с ним по значению. Укрытия могут (а чаще всего и будут) принадлежать одной стороне или даже конкретному бойцу.




Дополнительное правило: массовые битвы

Алгоритм *Сражение* лучше всего работает, когда на поле боя не больше 15-20 участников (конечно, вам понадобится много кубиков, лучше разных цветов). Если участников очень много, ты можешь пропорционально уменьшить численность.

Пример: трое героев ведут за собой отряд из тридцати бойцов против сотни захватчиков. Ведущий решает уменьшить соотношение сил **33 vs. 100** до соотношения **4 vs. 12**, то есть трое героев и один дружественный боец против 12 противников.

В середине боя он подкидывает каждой стороне подкрепление: пару бойцов на сторону игроков и ещё 6 на сторону противника. Исход боя решит и исход остальной битвы: если герои победят, то их войско также сумеет одолеть превосходящего врага.

Дополнительное правило: чудовища

Если любой враг может быть выведен из боя одной , то как тогда ввести в игру крутого трудноубиваемого монстра?





Да легко: дай ему 5-6 кубиков инициативы, а когда он выбывает из боя, брось кубики опять, на один меньше, и продолжи бой. Если тварь реально бронированная, добавь ещё пару кубиков Укрытий, они будут обозначать её собственную толстую шкуру. Описывай, как атаки разбиваются об неё, когда Укрытие принимает удар.


Алгоритм 2. Поиск


- 1) Тот, кто ведёт поиск, выбирает Класс (подходящий к задаче поиска) и бросает кубики – это Ресурс поиска.
- 2) Если поиски ведутся сразу группой по нескольким направлениям, остальные участники могут помогать, бросая свои кубики и добавляя выпавшие к Ресурсу.
- 3) Бросьте 10 кубиков другого цвета и сложите из них треугольник (как из шаров в бильярде). Это поле для поиска.
- 4) Ведущий про себя решает, какое из чисел на поле является искомым. Оно должно встречаться на поле хотя бы дважды.
- 5) «Исследуйте» поле, тратя Ресурс (на каждый кубик поля – больший или равный кубик Ресурса). Исследовать можно любой из трёх угловых кубиков, либо соседний с уже исследованным.
- 6) Когда попадётся кубик с искомым числом, ведущий сообщит игрокам, что они «напали на след» – теперь число им известно.
- 7) Когда убраны все кубы с искомым числом, цель найдена. Но если Ресурс закончится раньше, то ведущий сначала подкинет препятствие, с которым (как правило) придётся разбираться через алгоритм *Сражения* или *Мастерской*, затем опишет, в чём искателям не удалось преуспеть в ходе дальнейших поисков.


Пример: Кейт, *Тайный Агент Корпорации/4*, имеет задание проникнуть на охраняемую базу конкурентов, чтобы украсть чертежи. Ведущий решает использовать алгоритм *Поиска*, чтобы отыграть подготовку и выполнение миссии.


У Кейт есть партнёр, который может обеспечить её поддержкой в качестве *Эксперта-Взрывника/3*, но при броске не выпадает ни одной , поэтому Кейт не находит способа использовать это (во всяком случае, чтобы при этом не провалить задание). Тем не менее, она решает попробовать проникнуть на базу в одиночку.

Первым делом она решает исследовать кубик  в нижнем левом углу, игрок описывает это как манёвр с целью отвлечь внимание и проникнуть на базу, Ведущий качает головой: пока ничего.

Дальше игрок Кейт тратит ещё кубик, исследуя  в нижнем правом углу. Ведущий говорит, что ей удалось обмануть охранника фальшивой картой доступа, затем вырубить его. Всё ещё без находок, впрочем.

Следующий ход – верхний кубик . Всё ещё безуспешно: ведущий описывает запертую дверь и ни одна из электронных отмычек Кейт не помогает.

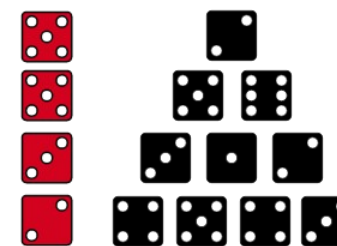
Наконец, она пробует ближайший кубик , и ведущий говорит, что ей удалось достигнуть комнаты, соединенной прямо с запасным хранилищем данных доступа. Добыча в поле зрения!

Теперь ясно, чему равно искомое число, но открыть вторую оставшуюся  уже нельзя: ресурс поиска закончился. Звучит сирена, система безопасности засекала вторжение!

Ведущий говорит, что у Кейт есть ещё пара минут, чтобы бежать, отключив камеры по пути для замещения следов. Либо она может попробовать всё же добраться до хранилища, рискуя нарваться на охрану или оставить неприятные улики.

Примечание: не рекомендуется выбирать искомое число так, чтобы успех был заведомо невозможен. Здесь это сделано лишь с целью продемонстрировать, как обыгрывается неудача.

Вариант правил: можно разрешить тратить один кубик Ресурса на исследование сразу нескольких кубиков поля, если потраченный кубик не меньше их общей суммы. Также в случае особо трудных или масштабных поисков ведущий может усложнить задачу, увеличив поле до 15 или даже 21 кубика.



Алгоритм 3. Мастерская

1) Ведущий выставляет три колонки по три кубика – Объект, над которым идёт работа. (Можно и больше, если надо усложнить.)

2) Наберите кубики Ресурса в количестве, равном Классу (должен подходить к задаче). Добавьте 1 кубик, если хватает помощников, +1, если времени с избытком, и +1, если работа ведётся в настоящей мастерской (верфи, госпитале и т.п.).

3) Каждый ход игрок бросает часть кубиков Ресурса, и может заменить *один* любой кубик Объекта на один из выпавших.

4) Для успеха нужна одинаковая сумма во всех трёх колонках. Если же Ресурс закончится раньше, то ведущий скажет, кого или что вам нужно раздобыть, прежде чем пытаться снова.

Пример: Марк-4, андроид, сильно повреждён после схватки в каньоне (см. пример сражения ниже). Эмили приносит то, что от него осталось, в лабораторию робототехника Гекса, на починку.

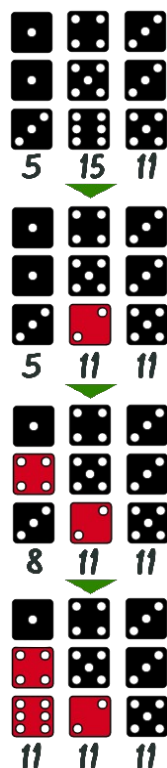
К счастью, Гекс настоящий эксперт: класс *Умелец по Микросхемам/5*, и бонусы за наличие лаборатории, помощников и отсутствие ограничений по времени, дают ему в итоге восемь кубиков Ресурса.

Первый ход: . Двойку мы используем, чтобы привести центральную колонку к значению 11.

Бросив ещё два кубика, получаем . Одним из них заменим в левой колонке, приводя её к 8.

Наконец, прикинув, что ещё одной замены хватит, бросаем все четыре оставшихся кубика, и на одном выпадает нужная нам . Успех!

(Если Гекс является NPC, ведущий, наверное, потребует от его лица дополнительную плату за то, что пришлось оторвать от дел всех помощников и техническое оборудование.)



Дополнительное правило: торговля и экономика

Если ваша игра включает экономический аспект, можно вести учёт общих накоплений героев как группы. Используйте отдельный Класс, вроде *Сводим концы с концами/2* или *Преуспевающий торговый экипаж/4*. Добавляйте или убирайте кубики в зависимости от ваших успехов или неудач.

Когда вы платите по счетам, бросьте кубики своих накоплений. Сложность будет зависеть от дороговизны.

Успех означает, что вы можете это себе позволить. Иначе, чтобы расплатиться, придётся потерять один кубик накоплений. Если же у вас так мало кубиков, что успех броска невозможен в принципе, то такая плата вам вообще не по карману.

Обеспеченный персонаж типа *Путешествующего Миллионера/4* может вложиться в сделку по правилам совместного действия: пусть бросит кубики и добавит все выпавшие к общему результату. Он может и целиком взять расходы на себя, но при неудаче сможет заплатить лишь ценой потери одного кубика.

Имущество и предприятия персонажей тоже можно ввести в игру в виде отдельных Классов, и использовать подобным же образом, например, *Тайная База на Арктур-IV/5* может обеспечить вас запчастями со своего склада, чтобы вы могли отремонтировать свой звездолёт.

Если вы хотите выторговать *Более Ценный Местный Товар/3* в обмен на ваш *Полный Трюм Заморских Грузов/2*, бросайте кубики за оба товара: если ваш победит, то сделка заключена и обмен состоится. Иначе вам не удастся найти покупателя, или может быть, удастся, но что-то тут будет нечисто...

Не примешивайте к таким сделкам свои «денежные» Классы: вы ведь хотите заработать, а не потратиться!

Продажа товара – один из способов пополнить накопления, если товар имеет больше кубиков, чем ваши текущие накопления.

Пример сражения

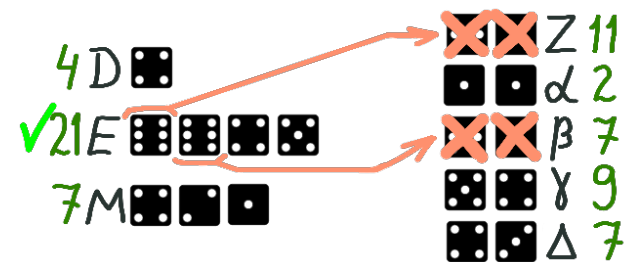
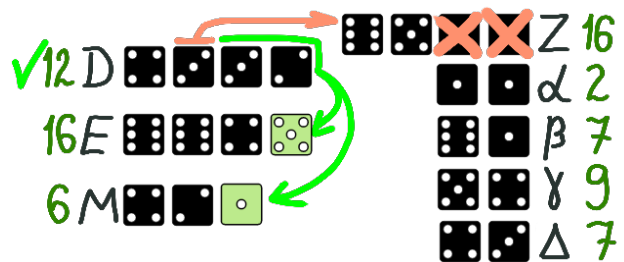
Исследуя заброшенный каньон на планете Альфа-Бета XI, капитан Дирк, его пилот Эмили Блэк и андроид-техник Марк-4 попадают в засаду, которую устроил их старый враг *Охотник за Головами/4* Герцог Зеро, с четырьмя *Роботами-Убийцами/2*.

Дирк, как *Бывший Наёмник/4*, всегда готов к бою: он вооружён до зубов и не экономит на патронах к своему пулемёту. Игрок Дирка бросает 4 кубика.



Эмили – не только пилот, но и *Выживальщик с Пограничья/3*, при ней верный ракетный гарпун и метательные топорики, годятся и для боя, и как инструмент, так что 3 кубика.



Марк-4 – андроид, *Бездушная Машина/4*, но он не проектировался для боя, так что ведущий говорит, что его Класс только отчасти пригоден: 2 кубика.



Ведущий также бросает кубики за Герцога и четверых роботов.





Точнее, у Эмили и Герцога поровну инициативы, по 16, так что сейчас ходит Дирк со своими 12.


Он принимается палить из пулемёта, не давая врагу высунуться, пока Эмили подбирается поближе. Он отдаёт , которую игрок Эмили перебрасывает и получает  к своей инициативе.

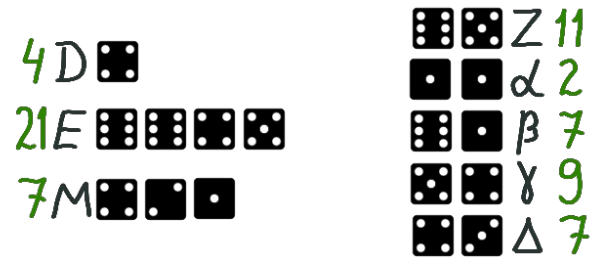
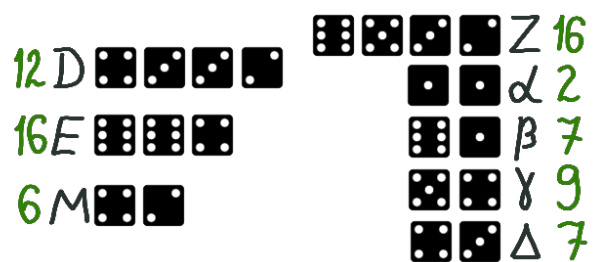
Ход Дирка на этом не заканчивается; он точно так же помогает Марку, отдав , которую Марк перебросит, получив . Ой.

Далее Дирк атакует; сбросив , он даёт очередь по Герцогу; тот еле-еле успевает уйти перекатом, потеряв равновесие и два кубика .

Эмили атакует, используя , чем сносит оставшиеся два кубика Герцога. Игрок, описывая действие, объясняет, что Эмили удалось подобраться поближе и метнуть топорик. Ведущий кивает и говорит, что Герцог поймал топор животом и свалился с обрыва куда-то за пределы зрения героев.

Инициатива Эмили теперь 15, всё ещё наибольшая, так что она тратит ещё одну , чтобы покромсать в клочья одного из осиротевших роботов-убийц, beta. Теперь она и другой робот оба имеют инициативу 9.

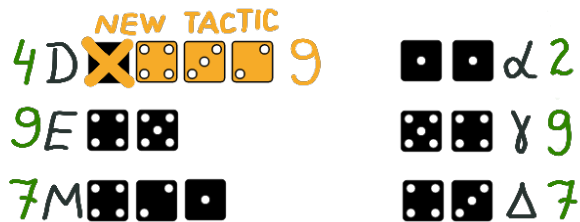
Вторая по величине инициатива, 7, также спорная между Марком и роботом delta, из-за чего ход переходит к Дирку и его единственному кубику .



Бой вот-вот начнётся. Герои уступают врагу числом, но инициатива на их стороне!

Ходит Эмили: у неё теперь аж целых 21 инициативы!

Дирк хочет было напасть на одного из роботов, но передумывает; он пока что не желает отдавать последний кубик и покидать бой.

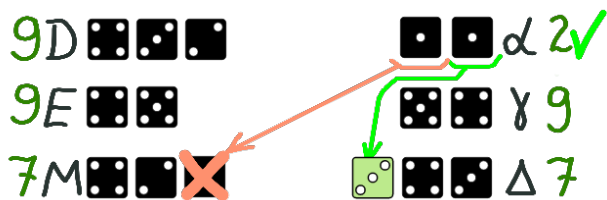


Поэтому он решает сменить тактику. Он обрисовывает это следующим образом: пулёмётная лента вся расстреляна, так что он бросает тяжёлую пушку и вытаскивает лучевой пистолет *Отважного Звёздного Капитана/3*. Он надеется получить на кубиках достаточно, чтобы занять первый ход.

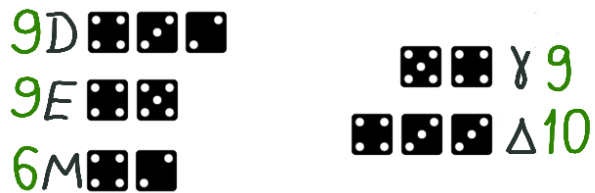
Увы, выпадает лишь

Теперь у него тоже 9 инициативы, поровну с двумя другими участниками боя, та же проблема и у Марка, так что ходит робот alpha, у которого всего 2 инициативы, наверное, в нём сегодня что-то барахлит.

Робот прикрывает союзника, отдавая один кубик, при перебрасывании выпадает



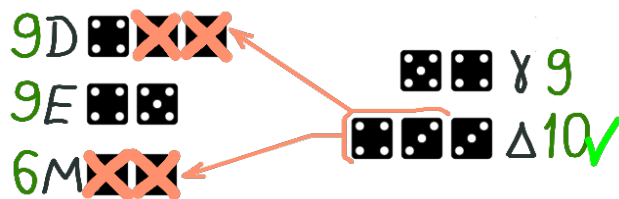
После этого его система наведения даёт сбой, и ИИ робота принимает решение отступить из зоны видимости.



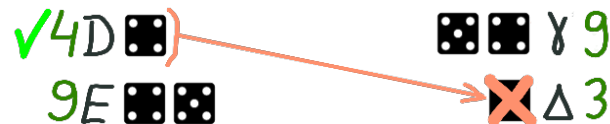
Теперь ход за роботом Delta. Он атакует Марка плазменной пушкой, тратя

Учитывая, что все остальные имеют равную инициативу по 9, ход снова переходит к роботу Delta, и он атакует Дирка.

Дирк должен потерять все кубики меньше или равные атакующему



Лишь четверо участников боя ещё на ногах. Ход теперь Дирка, и он стреляет по роботу, тратя свой последний кубик.



Без кубиков он не может действовать, Эмили теряет его из виду, оставаясь один на один с последним врагом.



Единственный способ теперь разрешить равенство – перебросить меньший кубик для каждого участника.

Ведущий описывает недолгую паузу, пока оставшиеся один на один противники оценивают друг друга, затем робот бросается в атаку, но Эмили удаётся уклониться неожиданным манёвром, и с вновь обрётённым преимуществом она избавляется и от этого робота.



Итог боя

Герцог Зеро побеждён, правда, герои не видели тела; никто, кроме ведущего, не может знать точно, мёртв он или выжил.

Три робота-убийцы превращены в обломки, четвёртый где-то потерялся. Герои могут решить найти его, чтобы обезвредить и, быть может, изучить содержимое его памяти.

Эмили окликает капитана; к счастью, он не ранен (т.к. покинул бой не в результате атаки врага), а вот Марку повезло меньше, хотя ведущий и говорит, что это можно починить в хорошей технолаборатории.