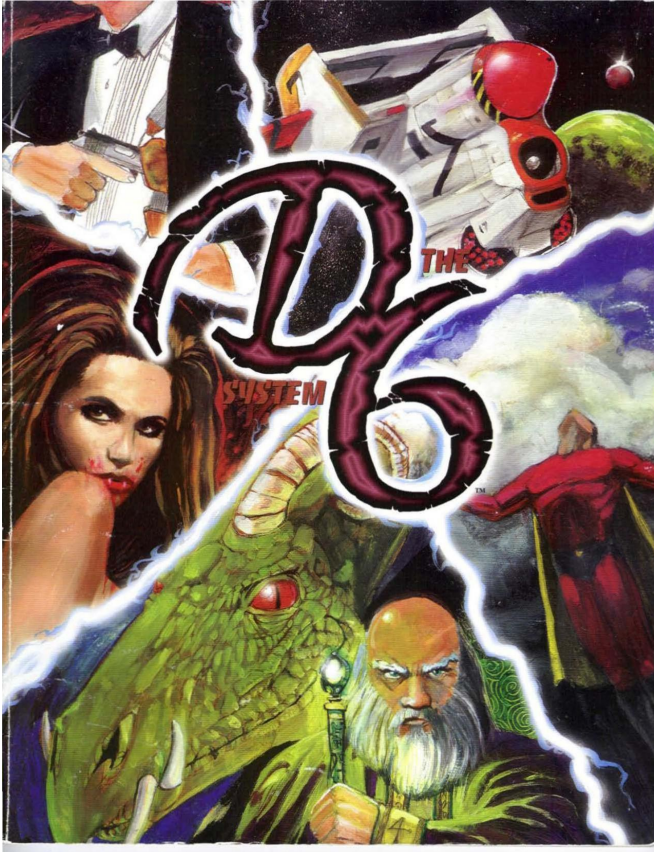


Обзор хочется начать с моей первой и не самой популярной системы - *D6 System* от West End Games. Она достаточно старая универсальная в основе которой дайспул кубов D6. Её предтечей стала игра *Ghostbusters* 1986 года, после чего система прошла долгий путь развития.



Я хочу рассмотреть эту систему с разных сторон, начиная с её истории развития, проходя по механикам и заканчивая субъективными плюсами и минусами.

Как я и обозначил выше - всё началось с Охотников за привидениями, которых приняли достаточно тепло (7.41 рейтинг на BGG). После чего - вышла еще одна игра по лицензии - *The Star Wars Roleplaying Game* 1987 (7.36 рейтинг на BGG). Система D6 стала основной системой для компании WEG. Выходило огромное количество дополнений и промежуточным итогом стал выпуск отдельного универсального корника - *The D6 System: The Customizable Roleplaying Game* 1996 года, который унифицировал правила и позволял по инструкции создать свой сеттинг или правила для него, предлагал несколько вариантов геймплея и механик, о которых мы поговорим позже.

Дальнейшее развитие системы D6 состояло из еще нескольких игр по лицензии, их я только перечислю: *Indiana Jones Adventures* (1996), *Men in*

Black (1997), The Hercules & Xena Roleplaying Game (1998), DC Universe (1999), Metabarons (2001).

Следующие за этими играми выходили экспериментальная Dead Night of Space: Psibertroopers (2002) и по сути standalone дополнения для ранее изданного универсального корника: D6 Adventure (городское фэнтези) D6 Space Opera, D6 Fantasy Rulebook.

На этом история D6 System от WEG не окончилась, её наработки использовались и в других играх, например Godsend Agenda D6 и Bill Coffin's Septimus. А в 2010 году все игры от West End Games которые издавались не по лицензиям перешли под лицензию OPEN D6, и теперь каждый может использовать их наработки для себя, соблюдая определенные правила.



Арты раньше были более смелые.

Перейдем к разборам механик.

Я буду рассматривать базовую основу, которая используется как раз таки в универсальном корбуке, вышедшем в 1996, и отчасти standalone дополнения.

База: 6/7 атрибутов, зафиксированные навыки под каждым атрибутом. Списки данных навыков кастомизируются ГМ-ом под каждый сеттинг. В книге есть предложенные варианты для космоса, фэнтези, городской фантастики, но это не является ограничением для выбора вселенной.

Теперь подробнее. Для сравнения возьмем стандартные: телосложение, ловкость, харизма, интеллект, смекалка, восприятие. Дальше будут примеры лишь нескольких навыков, на деле их обычно гораздо больше. Под телосложением будут: бег, плавание, и подъем тяжестей. Ловкость : Стрельба

из лука, Древковое оружие, Карманные кражи. Харизма : Обаяние, Обман, Ораторское искусство. Не буду душить дальнейшими примерами, я думаю здесь всё понятно.

Седьмой атрибут опционален - это либо магия, либо псионика или любая другая метафизическая вещь. Если он не предусмотрен в сеттинге - его можно опустить.

Обычно дается 3 кубика на атрибут (зачастую не учитывая метафизический атрибут), но распределение происходит на выбор игрока. То есть имея 6 атрибутов мы получаем 18 костей на распределение. Обычное значение атрибута ничем не выделяющегося человека 2D, а вот предел обычного человека 4D. В случае, если в сеттинге предусмотрены расы - ограничения могут быть другие. В книге указаны ограничения и рекомендации.

Навыки - по классике выдаются 7D на распределение навыков, это достаточно мало, однако, есть возможности увеличить данное количество за счет достоинств/недостатков, либо если мастер решит иначе. Для более быстрого начала я обычно выдаю либо 12D, либо 18D пунктов навыков.

Отличный вариант для увеличения стартовых очков - специализация. Один из выданных кубов навыков можно разделить на 3 пункта специализации. Практически у каждого навыка может быть специализация. Например, если взять бег - то это может быть Спринт или же Марафон Тогда это вносится в лист персонажа отдельной строкой и туда добавляется дополнительный 1D.

Допустим мы имеем примерно такую запись в одном из 6/7 столбцов:

Сила	3D
Подъем тяжестей	4D
Бег	4D
*Спринт	5D

Что же значат это 3D/4D/5D ? Всё просто! Это тот самый дайспул на проверку навыка, если ГМ дополнительно не назначит бонусы/штрафы или что-то другое.

Проверки.

Проверки в данной системе максимально просты. Зачастую Мастер скажет вам, когда и какой навык нужно пробросить для получения результата. Например – уклонение. Но вот вопрос: на распределение дается так мало костей, и взять например уклонение не хватило пунктов. Что делать в этой ситуации? Выход простой. Кидать атрибут под которым этот навык находится. На усмотрение мастера, если вы не владеете каким-то навыком и должны кидать атрибут, он может повысить сложность. Ведь, не смотря на высокий интеллект (4D) вы, будучи ученым биологом, можете не знать как доказать теорему Нэша - Кёйпера из геометрии.

Окей. давайте попробуем подсчитать результат проверки ученого биолога на доказательство этой злосчастной теоремы? Обычно ГМ не говорит вам целевое значение, но это зависит от ситуации и манеры ведения.

Биолог кидает 4D6 (4, 5, 2, 3) Результатом является сумма всех кубов и в данном случае это 14. Мастер выносит вердикт, что теорема не доказана. Садись, два!

Дикий кубик.



Возможно вы уже встречали дикий куб в системе Savage Worlds, здесь всё примерно похоже, но как обычно есть нюанс. Один из кубиков броска должен отличаться по цвету и/или размеру от остальных, если играете за реальным столом, либо определить его каким либо образом при игре через VTT (я зачастую брал первый куб в броске). Если выпадает 6, то куб взрывается и добавляется к общей сумме броска. А вот если выпадает 1, то тут у мастера 3 пути:

- 1) Ничего не случилось и 1 считается как обычное число
- 2) Вы провалили проверку
- 3) Из броска вычитается дикий кубик и наибольшее значение выброшенное на кости.

По правилам, Дикий куб добавляется к каждой проверке навыка, атрибута, урона и поглощения. В моей практике я не использую дикий куб на броски урона и поглощения, для лучшего баланса.

Вкратце, механика базовых проверок выглядит примерно вот так. Но система предусматривает некую возможность пройти даже проваленную проверку. Как я говорил выше, ГМ не объявляет сложность проверки, но может намекнуть, обозначив её. Если игрок не уверен в своих силах, он может использовать один из двух возможных ресурсов своего персонажа. Это Пункты Персонажа и Пункты Судьбы.

Пункты персонажа - вещь достаточно любопытная, так как это и спасение в случае неудач и опыт для прокачки. Его выдают как за квесты, так и за отыгрыш и решение задач, как на то расщедрится мастер. Куб персонажа имеет свойство дикого, то есть взрывается, но только в хорошую сторону... для игрока. Т.е. 1 на броске куба персонажа - ничего не фейлит и не проваливает, а просто добавляет 1 к итогу броска. Но если же выпадает 6, то он делает еще один бросок и так пока 6 не перестанет появляться на вершине заветного кубика.

Из хороших новостей, вы можете использовать Пункт Персонажа, уже после того как узнали результат своего броска, но до озвучивания результата Мастером

Дополнительная функция Пунктов Персонажа - это прокачка своих навыков и возможно даже атрибутов! Для того, чтобы увеличить свое владение на +1, заметьте, не +1D а просто +1 нужно потратить количество кубов персонажа равное числу перед "D" в необходимом навыке. Для поднятия на +1D необходимо поднять навык сначала до +1, затем на +2 и только после еще одного вложения, вы получите заветные +1D. Для прокачки атрибута, число перед "D" должно быть умножено на десять. И, по указанию в корбуке, за одну прокачку можно поднять один навык лишь единожды за прокачку.

Однако, есть более интересный метод прокачки, я не уверен есть ли он именно в универсальном корбуке, однако он точно есть в какой-либо из книг, и это удача. Если на Диком кубике выпадет шестерка трижды подряд в одну проверку, то вы поднимете навык на +1



Пункт Судьбы.

Вещь гораздо более ценная и мощная. Разово использованный пункт судьбы **УДВАИВАЕТ** количество кубов на проверку. Трату данного пункта необходимо заявить перед броском кубов. Как только об этом было сообщено, персонаж удваивает дайспул кубов (до штрафов) на эту проверку. Но дикий кубик остается один, учтите это.

Вкратце, о механике, я думаю, достаточно для первичного понимания. Если кто-то захочет ознакомиться, то система Open D6 сейчас доступна абсолютно бесплатно на: <http://opend6project.org/>

Далее, я хотел бы рассмотреть субъективные минусы и плюсы.

Начну с минусов.

- Проблема подсчета. В сравнении, например с D6 системой Year Zero - здесь идет полный подсчет суммы кубов, а не просто выбор успешно выброшенных кубиков. Иногда приходится подсчитать сумму 15 а то и больше выброшенных кубов, это занимает какое-то время. Такое зачастую происходит при игре в IRL, виртуальные столы убирают эту проблему.

- Долгая система прогрессии. Если обратиться к сказанному про Пункты Персонажа, то можно понять что увеличение навыка на 1D это не меньше трех эпизодов прокачки. А если уж нужно поднять атрибут, так это и вовсе тяжело, за счет не самого большого количества Пунктов Персонажа и их трату на помощь себе при проверках.

- Рандомность. Знаете в чем проблема дайспуллов? Вот бросаешь ты семь кубов на проверку и предвкушаешь успешную проверку по сложности 11, а у тебя выпадает 7, а если мастер выбирает вариант с вычетом наибольшего, то вообще 5. Да, такое бывает на играх, за более чем 6 лет я посмотрелся и на то как обычный тычок отверткой убивал дракона и то как

могущественный лич не мог убить кролика при помощи “луча смерти” за 3 хода.

- Сложная подготовка. Когда ты мастер в D6 System, твоя подготовка к началу компейна по непрописанному сеттингу может занимать дни. Ведь тебе нужен: список атрибутов, список навыков, система магии, расы с их ограничениями и возможностями, баланс экономической системы, выбор системы боя, выбор системы здоровья (пункты здоровья или система ранений), баланс этой системы на более летальную или на более кинематографичную, итп. Но такова цена за то, что это скорее движок, нежели самостоятельная игра.

- Трудность регуляции сложности. Это вытекает из пунктов про “рандомность” и “сложность подготовки”. Не всегда бой, который считается простым, может пройти для персонажей игроков быстро и безболезненно.

Плюсы:

- Универсальность. Это то, что меня зацепило изначально. По этой системе мы играли в: Warhammer 40 000, Звездные войны, огромное количество различной эпичности или гримдарковости фэнтези игр, Стиппанк, киберпанк, аналоги мира тьмы и т.д. И каждое приключение игралось по-разному. Об этом я напишу ниже, в главе про сравнение универсальных систем

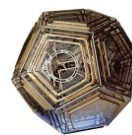
- Легкость освоения. Система действительно легкая и для объяснения новичкам в НРИ у меня уходило в районе часа, а для бывалых ролевиков не более получаса.

- Гибкость персонажей. Система не классовая, так что персонажи игроков это в большинстве случаев не классические танк, лучник, целитель и маг, а что-то более разнообразное. Даже если игрок решит сменить деятельность, он вполне может это сделать и чуть ли не полностью сменить стиль игры персонажа. Это большой плюс для длительных кампейнов, так как игроки, например, не устают от однообразного: я воин, я влетел, я нанес урон.

- Бесплатность. Для кого-то это немаловажный фактор. Все правила для трех базовых сеттингов и основной корбук лежат в открытом доступе. Этот пункт может быть заметным плюсом.

- Большое количество уже готовых правил для лицензированных вселенных. Я перечислял их выше, из них мне очень понравились Звездные

войны, к ним выходило ОГРОМНОЕ количество дополнений которые тоже



можно найти в виде вики-сайта <http://d6holocron.com/wiki/>

Сравнение с другими универсальными системами.

Я хотел бы сравнить систему D6 с другими универсальными движками: GURPS и Genesys, по нескольким пунктам. Это те системы в которые я играл сам, поэтому могу сравнить.

Сложность правил - сложность освоения правил новичками и бывалыми игроками

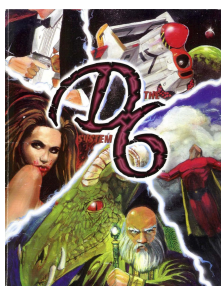
Сложность создания персонажей - То насколько легко создать персонажа в данной системе

Подгонка правил - некоторые системы лучше подходят для определенных жанров, таких как фэнтези, научная фантастика

Поддержка - происходит ли выход обновлений для текущей системы, контентных дополнений и их глобальность

Степень свободы - иногда системы ограничивают игроков, регулируя способности и действия персонажей. Другие системы дают большую свободу игрокам в придумывании своих персонажей и историй.

Предназначение системы - субъективное мнение о том, для чего нужна та или иная система.



Пункт сравнения	D6	GURPS	Genesys
Сложность правил	Легкие правила	Средняя легкость правил	Легкие правила с некоторыми замудрениями.
Сложность создания персонажей	Средняя трудность	Высокая сложность создания персонажей.	Достаточно простая система создания персонажа

		Зачастую нужна отдельная программа	
Подгонка правил	Правила с малой долей усилий подгоняются под различные сеттинги, есть большое количество уже готовых	Существует бессчетное множество различных правил для всех возможных сеттингов	Существует небольшое количество уже готовых сеттингов, но сама система достаточно легко подгоняется под сеттинг, за счет фиксированного списка навыков.
Поддержка	Поддержка полностью прекращена. Однако из-за свободной лицензии иногда выходят игры с используемой механикой	Система постоянно поддерживается	Иногда выходят либо новые сеттинги, либо развиваются уже вышедшие
Степень свободы	Полная свобода	Полная свобода	Зачастую персонажам сложно выйти за пределы выбранной карьеры, либо это становится слишком затратно
Предназначение системы	Самая универсальная система, в которую я играл. Добавляя опциональные правила, можно	Достаточно универсальная система, которая лучше всего себя показывает в различных околореалистичн	Как бы ГМ ни пытался, в Генезисе всегда получается слаболетальная приключенческая игра.

	добиться очень разного экспириенса.	ых сеттингах, либо в тех играх, где нужна какая-либо тактическая составляющая	
--	---	--	--

Личные выводы и заключение. Для меня D6 system от WEG стала той системой, к которой я возвращаюсь каждый раз, когда мне хочется провести что-то своё, авторское, либо какой-либо сеттинг в том жанре, в котором я захочу. Причем, если например мне хочется провести кинематографичные бои Космодесантников в Warhammer 40 000, я буду использовать один набор правил, а если в этой же вселенной хочется летальный детектив про инквизицию - другой набор. Мне не нужно переучивать тех игроков которые у меня уже играли, они знают базовую механику и она не меняется, а вот стиль, геймплей и мир - вполне.

Возможности этого движка для проведения настольных ролевых игр воистину безграничны. Но это требует хорошей подготовки мастера к началу игры, хорошего понимания системы, которое получается только после того, как наигран не один десяток сессий. Всем клевых бросков. Спасибо за внимание.