

Версия 3.11

РУССКАЯ СИСТЕМА РОЛЕВЫХ ИГР «МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

© Godmaker, Atrill, Fobos-11 2012

Правила игры

Вступление

Перед Вами книга правил русской системы настольных ролевых игр «Мир Великого Дракона» (в просторечье МВД). Эта система была разработана в 2001 году Александром Дзябченко (Godmaker), и была одной из первых систем, ориентированных на русскоязычного игрока. «Мир Великого Дракона» позиционировалась как система бесплатная, доступная для скачивания, ориентированная на гибкость в модификации и свободу творчества игроков и ведущих. За время существования МВД система пережила как пики, так и спады, преобразившись в то, с чем Вы будете знакомиться на этих страницах.

В этой книге Вы найдёте описание «ядра» системы – её основной составляющей, без которой она уже не будет самой собой. Это «ядро» описывает взаимосвязи и логику, то есть, *правила* системы. Эти правила сложнее модифицировать, сохраняя баланс и простоту системы, чем все остальные её части. Фактически, любые дополнения базируются на данном руководстве.

«Мир Великого Дракона» – это модульная система, что подразумевает, что каждый игрок будет расширять и адаптировать её к своим нуждам. Конечно, используя эту книгу, Вы уже сможете играть полноценно, но истинная мощь системы раскроется, когда Вы начнёте использовать дополнения и расширения правил.

Любой игрок в МВД имеет четыре свободы:

1. Свободу бесплатно получать правила и дополнения;
2. Свободу модифицировать их и размещать свои версии правил, расширять и видоизменять все материалы так, как будет удобно именно для него;
3. Свободу получать систему целостно, без «особых» платных материалов;
4. Свободу копировать эту книгу, перепечатывать и распространять её.

В отличие от коммерческих систем, где менеджеры компаний сами решают за игроков, что им нужно, Вы сможете пользоваться системой, которую разрабатывает её сообщество.

Фактически, команда разработчиков МВД создаёт только основу системы и адаптирует под неё все материалы, которые высылаете вы. Большую часть дополнений всегда писали энтузиасты, которые направляли свои наработки к нам. Мы будем очень рады, если и Вы тоже пришлёте что-либо из своих личных исправлений и модификаций, чтобы мы включили их в правила.

Желаем Вам успешных и захватывающих игр.

Что такое ролевая игра

Ролевая игра – это любая деятельность, в которой человек ведёт себя не так, как обычно. Например, девушка за кассой в магазине играет роль продавщицы, а водитель такси – роль таксиста. Каждый из них ведёт себя соответственно своей роли и положению. В более узком смысле ролевая игра может быть событием, в котором человек сознательно воображает себя кем-то, кем он на самом деле не является. Так, актёры в театре играют своих персонажей.

Настольная ролевая игра – это игра, в которой человек вместе со своими друзьями представляет себя кем-либо другим, например, астронавтом, исследующим новую планету, или детективом, расследующим убийство. Может возникнуть вопрос: как игроки могут согласовывать всё это вместе и не мешать свободному течению приключения? Для этого как раз и существуют *правила* игры.

В правилах описываются в терминах системы характеристики и способности персонажей, то, как они могут их применять и совершенствовать. В правилах описано, как определить, попал ли стрелок из лука в мишень, или разгадал ли сыщик сложный шифр из таинственного письма.

Помимо правил, целостность игрового процесса также обеспечивает *ведущий* игры. Ведущий тоже является участником игры, но его задача состоит в другом. В то время как остальные игроки

представляют себя героями приключения, ведущий следит за самим игровым миром. Обычно другой игрок описывает ведущему действия своего персонажа в той или иной ситуации. Это называется *заявкой* игрока. В ответ ведущий рассказывает, что случилось вследствие описанных игроком действий. Это называют *описанием*. Заявка игрока и соответствующее ей описание ведущего называются *ходом* игрока. Весь игровой процесс как раз и делится на такие ходы.

Так, ведущий может описать, что персонажи игроков оказались замурованными в комнате без окон и дверей. Игроки могут заявить, что герои проверяют стены, простукивая их в поисках полостей. В задачи ведущего входит решить, нашли ли персонажи что-либо или нет, и дать новое описание. Возникает вопрос: как ведущий может определить есть выход из комнаты или нет? Дело в том, что у него находится *сценарий* игры, в котором описан сюжет данного приключения.

Но не все события можно определить по сценарию. Например, совершенно невозможно предусмотреть, когда инспектор попадёт в преступника из револьвера, а когда – нет. Такие события случайны, хотя их вероятность и зависит от умения стрелка.

Для моделирования случайных событий в правилах предусмотрено использование игровых костей, которые называют *кубиками*. Фактически, эти кости правильнее было бы назвать «многогранниками», но слово «кубик» более привычно для уха и давно прижилось. Кубики могут обладать 4, 6 и даже 20 гранями. Разные кубики используются для моделирования различных ситуаций согласно правилам, описанным в этой книге.

Итак, ведущий, руководствуясь правилами, сценарием и результатами бросков кубиков, определяет, как проходит приключение и даёт игрокам соответствующие описания. Для того чтобы всё было окончательно понятно, приведём небольшой отрывок игры, с которым Вы можете быть знакомы по прошлым редакциям системы.

Пример игры

Герои только что прибыли в город, и вошли в первый попавшийся трактир, чтобы перекусить и отдохнуть с дороги.

В сценарии ведущего написано, что спустя несколько минут после того, как герои остановятся в каком-нибудь городском заведении, их там разыщет посланец герцога и пригласит на аудиенцию к его светлости. Также в сценарии описан трактир, в который вошли герои, его персонал и важные для игры посетители, которые находятся в трактире в день прибытия героев.

Отрывок игры записан, как диалог ведущего и игроков. Для простоты, игроки названы именами героев, которых они играют. Гуннар – гном, бывалый вояка, Микаэль – хоббит, профессиональный вор, Мелисента – человек, привлекательная волшебница.

Ведущий. Спустившись по скрипящим ступенькам деревянной лестницы, вы оказались в трактире «У дороги». Просторный зал скупо освещен масляными лампами, раздается гул множества голосов, в воздухе витают аппетитные запахи и табачный дым. Почти все места заняты посетителями, между столами снуют прислуга.

Гуннар. «Что-то я проголодался! А не выпить с дороги – грех для доброго гнома!» – Высматриваю свободный столик.

Микаэль. «Ну, насчет покушать, я от тебя не отстану, старина!»

Мелисента. «Не нравится мне этот трактир. Слишком людно...»

Ведущий. В дальнем углу зала есть свободный столик.

Гуннар. Направляемся к этому столику и занимаем его.

Ведущий. Пробравшись через весь зал, вы оказались в самом темном углу трактира. Едва вы уселись на дубовых скамейках, как к вам приблизился слуга – проворный молодой человек лет двадцати. «Добрый вечер, дорогие гости!» – обратился он к вам, – «Буду рад услышать ваши пожелания!»

Гуннар. «Эля! самого лучшего! Галлон!»

Микаэль. «Жареного цыпленка, гречневой каши, гренок с маслом, тушеных грибов, ухи из подлещиков, овощного рагу, печеных яблок, кофе, сливок и трубку табаку!»

Мелисента. Пьяницы и обжоры! «Пожалуйста, фруктовый салат и красного вина».

Ведущий. Слуга поклонился и, сказав, что господину хоббиту придется подождать, помчался на кухню. Через несколько минут у вас на столе появился небольшой бочонок с краном в боку и бутылка вина с легкими закусками.

Микаэль. Ожидая заказа, осматриваю зал. *(На ухо ведущему)* Нет ли тут ротозеев с толстыми кошельками?

Ведущий (на ухо Микаэлю). За соседним столом большая компания играет в кости. Один из игроков – типичный купец. Немного захмелевший и разгоряченный игрой.

Микаэль (на ухо ведущему). Незаметно выхожу из-за стола и присоединяюсь к толпе болельщиков.

Ведущий (на ухо Микаэлю). Никто не обращает на тебя особого внимания. Все поглощены игрой.

Микаэль (на ухо Ведущему). Пытаюсь тихонько срезать у купца кошелек.

Ведущий (кидает кубики). У тебя это отлично получилось – никто не заметил.

Микаэль. Возвращаюсь к своему столу.

Ведущий (листает сценарий). Минуточку... *(Гуннару и Мелисенте)* Неожиданно вы услышали громкий голос Микаэля, который почему-то оказался у соседнего стола – «Я вор! Я украл кошелек у господина Петруция!». *(На ухо Микаэлю)* Твой рот сам собой произнес эти слова.

Гуннар. «Что за дела? Ничего не понимаю!»

Мелисента. «Вот и перекусили. От этого воришки – одни неприятности!»

Микаэль. Бросаю кошелек на пол!

Ведущий. Не получается – кошелек словно прирос к твоей руке. Купец, которого ты только что обокрал, живо обернулся на твой голос. Увидев свой кошелек в твоей руке, он побагровел, и, указывая на тебя толстым пальцем, закричал что есть мочи: «Держи вора!»

Мелисента. «Кошелек заколдован!»

Гуннар. «Кажется, будет драка!» Выхожу из-за стола, беру в руки скамейку и направляюсь к Микаэлю.

Ведущий (Микаэлю). На тебя набросились двое крепких молодцев. Один потянулся схватить тебя за куртку... *(кидает кубики)* но ты легко увернулся. Второй попытался ударить тебе в ухо... *(кидает кубики)* и его тяжелый кулак просвистел у тебя над головой.

Гуннар. «Маленьких обижать!» – Разбегаюсь и толкаю обоих мужиков скамейкой!

Ведущий (кидает кубики). Оба парня отлетели в толпу, которая успела собраться вокруг дерущихся. В зале раздалась ободряющие выкрики в адрес гнома.

Мелисента. Кажется, пора уходить. Произношу заклинание «Волшебный ветер»!

Ведущий. Волшебница выкрикнула слова заклинания. В тот же миг по залу пронесся сильный порыв ветра, опрокидывая посуду и гася светильники. Весь трактир погрузился во тьму.

Микаэль. Бегу к выходу!

Гуннар. Я тоже бегу к выходу, по пути стараясь толкнуть побольше людей и опрокинуть побольше мебели.

Мелисента. Я громко кричу «Пожар!», и бегу к выходу из таверны.

Ведущий (листает сценарий и кидает кубики). Вам всем удалось благополучно добраться до выхода. Между тем, позади вы оставили полнейший беспорядок. В темноте слышна ругань, грохот посуды, крики и стоны. В воздухе запахло дымом – видно, где-то загорелось масло из светильников. Похоже, и впрямь начинается пожар.

Ведущий. Вы оказались на городской улице. Сейчас тут темно, освещен только вход в заведение – рядом с дверью горит факел. В тот момент, когда вы выбежали из двери, рядом как раз остановилась большая карета, запряженная четверкой лошадей. Дверца кареты открылась, и из нее показался солидный господин в черном бархатном плаще.

Ведущий. «Госпожа Мелисента!» – воскликнул он, увидев волшебницу, – «Прослышав о вашем приезде, я целый вечер разыскиваю вас по всему городу!»

Мелисента (говорит очень быстро). «Добрый вечер, сударь! Мы знакомы?»

Ведущий. «Я состою на службе у герцога. Мне поручено разыскать вас и пригласить в замок его светлости...»

Мелисента (перебивает). «Я и мои спутники принимаем ваше предложение» – сажусь в карету, – «мы можем ехать».

Микаэль. Мы с Гуннаром тоже залезаем в карету.

Ведущий. «Как! Прямо сейчас?!» – *(кидает кубики)* господин неуверенно последовал за вами.

Мелисента. «Уверена, его светлость не захочет ждать до утра. Едем!»

Ведущий. Господин в плаще закрыл за собой дверцу, и карета тронулась, загрохотав по брусчатке. Позади нее, у входа в трактир, послышались громкие голоса, крики, прибавилось света. «Что это там?» – посланец герцога выглянул в окно.

Микаэль. «Пустяки, сударь. Всего лишь кража, драка, незаконное колдовство и пожар».

Описание героя

Игра начинается с того, что Вы представляете себе персонажа, которым будете играть. Кто он? Мастер меча или могущественный волшебник? Солдат-пехотинец или профессиональный нищий?

Каждый герой должен принадлежать к определенной *расе*. В этой книге Вы найдёте семь рас: люди, эльфы, гномы, хоббиты, орки, тартлинги и ши.

Вне зависимости от игрового мира и расы, все герои обладают рядом качеств: ловкость, харизматичность, острота чувства и другие. Такие качества называются *базовыми характеристиками* персонажа.

Всего базовых характеристик восемь. Они делятся на физические и ментальные (качества сознания, личности). К физическим характеристикам относятся Сила, Ловкость, Восприятие и Здоровье. К ментальным – Воля, Харизма, Интеллект и Удача (самое экстраординарное качество личности среди остальных). В некоторых мирах этот набор может немного изменяться. Каждая характеристика обычно описывается числом (*очками* характеристик) от 1 до 10. Впрочем, это правило действительно для героя-человека без соответствующих особенностей и только при создании персонажа, для героев-нелюдей и при наличии особенностей значения характеристик могут быть и иными. Сумма всех характеристик не должна превышать 45 очков. Максимальные и минимальные значения характеристик можно увидеть в таблице «10. Характеристики рас».

Допустим, Вы хотите создать гнома: коренастого, широкоплечего, сильного, но несколько неуклюжего, грубого в общении и недалёкого воина. Вот его примерное описание:

Гном Гуннар имеет Силу 9, что характеризует его как небывало мощного и физически развитого бойца. Здоровье Гуннара равно 12 – он феноменально вынослив и стоек. Восприятие 4 означает, что Гуннар – не самый чуткий персонаж. Ловкость 4 описывает гнома как несколько неуклюжего героя, но не растяпу. Гуннар имеет Харизму 3 – это значит, что он груб и плохо умеет общаться с другими людьми. Интеллект 4 показывает, что Гуннар не сильно блещет умом. Воля 4 – чуть ниже средней, вряд ли этот гном спокойно пройдёт мимо хорошего кабака. Удача Гуннара равна 5 – не высокая и не низкая.

Итак, вместе все эти характеристики составляют: $9 + 12 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4 + 5 = 45$ очков. У нас получился довольно яркий, колоритный гном.

Описание базовых характеристик

Остановимся подробнее на каждой базовой характеристике героя.

Сила

Сила показывает развитость мускулатуры персонажа, его физическую мощь. Сильный персонаж может орудовать массивными видами оружия и наносить более мощные удары. Сила очень важна для воинов, позволяя им использовать оружие эффективнее.

Персонаж с Силой ниже 3 нуждается в помощи для своего передвижения, например, в трости или даже постоянной заботе друзей.

Здоровье

Здоровье характеризует выносливость организма героя, его стойкость против болезней и отравлений. Персонаж с высоким Здоровьем может пережить весьма серьёзные ранения.

Когда Здоровье персонажа ниже 3, это значит, что он легко может заболеть и быстро устаёт, поэтому Здоровье важно для всех персонажей.

Ловкость

Высокая ловкость очень важна для тех, кто в жизни полагается на лёгкость и подвижность вместо грубой силы. Ловкость показывает, насколько персонаж быстр, гибок, способен выполнять ра-

боту, требующей развитой координации. Она очень важна для воров, которым требуется скрытность и бесшумность.

При Ловкости ниже 3 у героя буквально все валится из рук, он спотыкается на каждом шагу.

Восприятие

Восприятие – это развитость органов чувств героя. Персонаж с высоким Восприятием раньше заметит летящую стрелу и среагирует, чем персонаж с низким. Скорость реакции напрямую зависит от этой характеристики. Высокое Восприятие наиболее важно для стрелков.

При значении этой характеристики ниже 3 герой является инвалидом и почти ничего не видит и не слышит вокруг себя.

А как же те персонажи, у которых отсутствует один орган чувств, но остальные более развиты? Если Вы хотите сделать «слепого мастера», то вот хорошая методика:

Умножаете Восприятие героя на 5 и полученные очки распределяете среди 5 чувств. Например, если у героя Восприятие 7, то Вы можете потратить $7 \times 5 = 35$ очков. Допустим, так: Зрение – 0, Слух – 10, Осязание – 10, Вкус – 7, Обоняние – 8.

Интеллект

Интеллект – одна из самых важных характеристик героя. Персонаж с высоким Интеллектом совершенствуется быстрее остальных. Интеллект важен для магов и всех персонажей, которые хотят знать всего и помногу.

В случае если Интеллект персонажа ниже 3, стоит говорить о душевной болезни или же откровенной тупости, не позволяющей адекватно воспринимать окружающий мир.

Воля

Воля показывает, насколько успешно герой преодолевает трудности. Воля важна для воинов, так как часто она одна позволяет оставаться в сознании, когда тело покрыто ранами. Воля важна для магов, потому что длительность и сила их заклинаний зависит от неё.

Когда Воля персонажа ниже 3, он часто поддаётся влиянию и вредным привычкам. Сознанием такого «героя» могут легко завладеть маги или злые демоны.

Харизма

Харизма отражает привлекательность персонажа, его лидерские качества и красоту. Красноречивый человек тоже имеет высокую Харизму и может повести за собой народы. Харизма очень важна для жрецов и воров.

Если Харизма персонажа ниже 3, то он испытывает трудности в общении с окружающими людьми. Например, он может иметь отталкивающую наружность или с трудом выражать свои мысли. Такому персонажу очень сложно находиться в людных местах и часто приходится прилагать усилия, чтобы его впустили в населённый пункт. Многие могут подумать, что он чем-то серьёзно болен или не в себе.

Удача

Удача – самое странное и сверхъестественное из качеств личности. Удачливый герой легко выкручивается из трудностей и часто буквально выходит сухим из воды. Если герой ранен и ищет лечебную траву, то часто Удача определяет смог он её обнаружить или нет. Удача важна для всех персонажей.

При значении Удачи менее 3 персонаж будет постоянно попадать в переделки, из которых далеко не всегда сможет выпутаться в одиночку.

Чеки

Термин «чек» происходит от английского «check», то есть «проверка». Чеки нужны для того, чтобы определить исход некоторого события, зависящего от характеристик и умений персонажа. Чеки могут быть разной сложности, так, например, перепрыгнуть низкую ограду по колено проще, чем одним махом перескочить через высокий забор.

Чек – это всегда бросок кубика и его сравнение с одной из величин, описывающих героя. Чем сложнее чек, тем больше граней должно быть на кубике. Если на нём выпадает число, равное или меньшее, чем некоторый параметр, для которого выполняется проверка, то чек считается пройденным.

Обычный чек. Сложность чека чаще всего определяет ведущий, исходя из логических соображений. Для задач средней сложности это обычно к10. Например, удержаться на скользкой черепице в дождь довольно сложно, и ведущий может решить провести чек при помощи двенадцатигранника для характеристики Ловкость персонажа. Обычно в этом случае говорят «чек к12 на Ловкость», что означает бросок к12 и сравнение выпавшего значения с величиной ловкости. Краткая запись такого чека выглядит следующим образом: «Л/12».

Гуннар пытается вышибить толстую дубовую дверь, за которой прячется вор, укравший у него любимый походный рюкзак. Ведущий решил, что это требует сложного чека С/12. Сила гнома – 9. Бросок кубика показал число 7, что меньше Силы гнома, успех. Дверь с треском слетает с петель перед разъярённым гномом.

В зависимости от обстоятельств, к характеристикам могут применяться *пенальти* и *бонусы*. Эти параметры могут в конкретной ситуации соответственно уменьшать или увеличивать значение характеристик.

Например, если герой ищет в темноте упавший ключ, то ведущий может кинуть обычный чек на Удачу, однако, если он примерно знает, куда ключ упал, то к Удаче может применяться бонус в 2 или 3 очка.

Пенальти также иногда называют «штрафом».

Встречный чек. Встречный чек – это когда два персонажа в чём-либо соревнуются. Вот как это происходит:

1. Сначала ведущий определяет сложность чека и выбирает кубик.
2. Для каждого из соревнующихся ведущий бросает кубик и прибавляет ту характеристику, которая важна в соревновании.
3. Теперь ведущий сравнивает оба получившихся числа. У кого результат вышел больше – тот и победитель.

Хоббит Микаэль состязается с Мелисентой в игре в шахматы. Ведущий решил, что для определения победителя будет сделан встречный чек со сложностью к10. В качестве проверяемой характеристики был выбран Интеллект. Интеллект у Микаэля – 6, а у Мелисенты – 8. Бросок к10 хоббита выдал 5, а результат Мелисенты – 2. 6 + 5 больше 8 + 2. Таким образом, хоббит с большим трудом, но выигрывает партию у волшебницы и даже немного жалеет, что не попробовал сыграть на деньги.

Условные обозначения

Как говорилось выше, в игре используются специальные кости. Всего Вам потребуется шесть видов костей: с 4, 6, 8, 10, 12 и 20 гранями. Сейчас их довольно легко достать в специализированных магазинах хобби-игр или через интернет-магазины.

Раньше, на заре тысячелетия, многие игроки заменяли себе кубики картонным диском или выпиливали цилиндр, делая на нём несколько граней с цифрами. Сейчас гораздо проще купить нужные кубики, чем пытаться их чем-либо заменить.

Броски кубиков обозначаются буквой «к» и числом граней, которые он имеет. Так, бросок двенадцатигранника будет обозначаться: к12, а шестигранника – к6.

Вот список обозначений, которые будут нами применяться:

Кубики:

- к4 – четырёхгранник;
- к6 – шестигранник;
- к8 – восьмигранник;
- к10 – десятигранник;
- к12 – двенадцатигранник;
- к20 – двадцатигранник.

Физические характеристики:

С – Сила;
З – Здоровье;
Л – Ловкость;
В – Восприятие.

Ментальные характеристики:

И – Интеллект;
Вл – Воля;
Х – Харизма;
У – Удача.

Боевые характеристики:

ПД – Пункты действия;
ШКУ – Шанс критического удара;
ШКП – Шанс критического промаха;
БА – Оружейный бонус атаки;
БК – Оружейный бонус к шансу критического удара;
ШКУЧ – Шанс критического успеха чека;
ШКПЧ – Шанс критического провала чека.

Чеки. Чеки сокращенно обозначаются, как A/N, где A – буква, обозначающая базовую характеристику или название любого другого параметра, который может участвовать в чеке, а N – число граней кубика, на котором проводится чек. Например, простой чек на силу, использующий к10, обозначается, как С/10. Чек на умение «Наблюдательность» обозначается, как Наблюдательность/20.

Раса героя

Теперь, когда Вы ознакомлены с понятиями характеристик персонажа, вернёмся к его *расе*. Раса определяет очень многое. Каждая раса даёт свои преимущества и накладывает некоторые ограничения. Так, например, не может быть «хилых» гномов или «неловких» эльфов, если их не сделали таковыми сложные жизненные обстоятельства, конечно. При создании персонажа с расой и характеристиками нужно определиться в первую очередь.

Описание рас

Как и говорилось, каждая раса имеет свои игровые преимущества. Это может быть увеличение брони, свободный выбор умения, свойственного расе (умение – это способность персонажа выполнять действия, требующие специфической тренировки, например, кузнечное дело или фехтование), дополнительные хиты и прочее. Некоторые из терминов описываются чуть дальше в тексте, поэтому не беспокойтесь, если какие-то слова окажутся Вам непонятными.

Особенности разных рас делятся на *физиологические, культурные и географические*.

Физиологические особенности расы присущи абсолютно всем ее представителям, поскольку они выработались в ходе долгой эволюции. Подробнее смотрите в таблице «11. Физиологические особенности рас».

Культурные особенности отражают общее стремление народа к определенному жизненному укладу и выбору профессии. Например, для орков типично быть воинами, все они участвуют в воинских тренировках с раннего детства, хотя и не каждый взрослых орк – воин. Культурная особенность зависит от того окружения, в котором воспитывался персонаж. Если по каким-то причинам ши вырос среди орков, то независимо от его последующего пути, он будет иметь возможность выбрать одно умение воина.

Географические особенности распространяются на жителей определенной местности в виде бонуса +2 на одно из умений. Например, герой, рожденный в лесной местности, будет иметь бонус к умению «Выживание». Географические особенности не являются обязательными и вводятся по решению ведущего.

Люди

Народ, загадочный для других рас игрового мира и для себя самого. Люди посредственны во всех отношениях, не имеют никаких особых способностей и единых моральных ценностей. Люди населяют плодородные равнины, холмы или предгорья, любят заниматься всем, до чего дойдут руки, и все делают неважно. Однако у людей есть важное качество – они все схватывают на лету и умело совершенствуют свои профессиональные навыки.

Физиологические особенности: Обучаемость. Культурные особенности: может выбрать одно умение любого класса. Получает призы каждый третий уровень.

Эльфы

Стройные и хрупкие эльфы населяют леса и рощи. Тонкое телосложение, миндалевидные глаза, острые уши и отсутствие растительности на лице и теле заметно отличает их от людей. Эльфы поразительно быстры и прыгучи, из них выходят отличные лучники.

Физиологические особенности: Молниеносные рефлексy, Сильные ноги. Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Например, эльф-маг может выбирать умения из групп «Общие», «Магические» и одно из группы «Воинские». Получает призы каждый четвертый уровень.

Гномы

Гномы населяют пещеры под горами и предгорья. Они на голову-другую ниже среднего человека, но крепче и шире в плечах, мужчины носят бороды. Гномы сильны и невероятно выносливы, сбить с ног этого крепыша не так-то просто. Они прирожденные воины, закаленные во многих боях. Гномы – превосходные кузнецы, ювелиры и строители. Гномам свойственно простое чувство юмора и непосредственные манеры, они прямолинейны, любят выпить и подраться.

Физиологические особенности: Несгибаемость, Устойчивость. Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Хоббиты

Хоббиты населяют зеленые холмистые местности. Ростом они пониже гномов, а человеку чуть ли не по пояс, сложены пропорционально, и обладают потрясающим проворством. Хоббитов отличает серьезное отношение к жизни и любовь к честному фермерскому труду. Но в тех редких случаях, когда хоббиты пускались в приключения, эти существа добивались удивительных успехов благодаря природной быстроте и ловкости. Силачи среди них не встречаются, однако хоббитам часто сопутствует удача.

Физиологические особенности: Малый рост, Удачливость. Культурные особенности: может выбрать умение вора вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Орки

Эти существа населяют пустыни и степи. Они ростом с человека или немного выше. У них темно-серая кожа, которую очень сложно проткнуть, острые уши, а изо рта торчат клыки. Все орки плотно сложены, и очень сильны, что компенсируется невысокими способностями к мышлению. Среда обитания научила орков подолгу обходиться без еды и воды.

Физиологические особенности: Замедленный метаболизм, Толстокожий. Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Тартлинги

Это раса существ, посвятивших себя самопознанию и развитию ментальных характеристик, путем, в том числе, совершенствования тела. Тартлинги несколько ниже людей, у них глубоко посаженные глаза, подбородки венчаются небольшим рудиментарным рогом. Мужчины предпочитают брить голову. Тартлинги сильны и ловки, в равной степени владеют обеими руками, но постоянно погружены в себя и обладают довольно специфической для постороннего взгляда внешностью.

Физиологические особенности: Амбидекстрия, Чистый разум. Культурные особенности: может выбрать умение жреца вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Ши

Ши – самая загадочная и далекая от людей раса волшебных существ, магия течет в их крови, поэтому каждый ши может чувствовать ее присутствие. Эти существа обладают идеальной, словно нереальной внешностью. Они не особо сильны физически, зато умны и прекрасны. Ши долгое время предпочитали жить внутри полых холмов и темных лесов, благодаря чему они отлично видят в темноте, но на ярком солнце практически слепнут.

Физиологические особенности: Кошачий глаз, Седьмое чувство. Культурные особенности: может выбрать умение мага вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Классы

Для того чтобы понять, что умеет герой, сначала необходимо выбрать его основную профессию, называемую «класс». Всего классов четыре: воин, маг, вор и жрец. Класс – это не только профессия, но и образ жизни, принадлежность к определенному кругу общества или сословию.

Воин

Воинами называют солдат, наемников, рыцарей и громил – всех тех, кто выбрал своим призванием сражения (или просто любит хорошо подраться). Воин совершенствует мастерство владения оружием и доспехами, развивает способность выдерживать удары и раны. Никто не может убивать так быстро, как это делает опытный воин.

Маг

Маги – это колдуны и волшебники, ведьмы и чародеи. Они упорным трудом постигают тайное искусство волшебства. Сила магов заключена в знании разных заклинаний: позволяющих летать, становиться невидимым, поражать врагов огненными шарами или превращать их в камень. Совершенствуя свое мастерство, маг постигает новые заклинания и усиливает старые. Знание большого количества заклинаний делает мага мастером на все руки, знающим выход из любой ситуации.

Вор

Вором чаще всего является человек, профессионально занимающийся совершением преступлений. К таким можно отнести карманников, взломщиков и наемных убийц. Воры владеют умениями действовать незаметно, лазить по карманам, взламывать замки и другими навыками, полезными при нарушении закона. В принципе, вор не обязательно является «плохим» персонажем, но его свойство пренебрегать законами общества создаёт негативный ореол.

Жрец

Жрецы являются официальными почитателями и слугами тех или иных божеств. Жрецы знают множество молитв, помогающих им в их служении. Жрецы при помощи своей силы могут исцелять раны, призывать помощь богов, уничтожать мановением руки оживших мертвецов и воодушевлять на подвиги окружающих.

Умения

Теперь Вы знаете довольно много о Вашем персонаже, если делаете его с нами, но до сих пор толком не определились с тем, что конкретно он умеет. Любой навык, такой как «Ремесло» или «Медицина», требующий подготовки и способный развиваться, должен иметь числовой эквивалент, называемый *умением*. Он используется, чтобы определить получилось ли у героя удачно использовать его.

Каждое из умений персонажа обычно лежит в пределах от 1 до 20. Значение от 1 до 5 показывает, что герой владеет навыком только на начальном уровне, 6-10 – довольно хорошо, 11-15 – это уже высокое мастерство, а 15 и выше характеризует персонажа как специалиста в данной области. Зна-

чение выше 20 бывает тогда, когда персонаж достигает исключительного мастерства и может войти в историю.

Умения героя разделяются на *общие*, *классовые* и *неклассовые*.

Общие умения. Все персонажи могут свободно развивать общие умения.

Классовые умения могут свободно развиваться только одним из классов, например, воины могут без ограничений развивать умения из группы «Воинские». Исключение составляют культурные особенности расы; так, эльфы могут всегда развить без ограничений одно умение воина.

Неклассовые умения ограничены в своем развитии значением в 10 пунктов, причем повышение на каждый пункт требует вложить два очка. Если развитие неклассового умения противоречит истории персонажа или миру, ведущий может запретить его выбирать.

Общие умения

Общие умения доступны для развития без ограничений всем персонажам независимо от их класса.

Азартные игры. Азартные игры – это умение героя играть на деньги и зарабатывать этим. Некоторые азартные игры целиком зависят от этого навыка, например, преферанс, а другие – нет. К примеру, победа в игре «Орёл или решка» будет больше зависеть от Удачи, чем от умения. Однако при выигрыше герой может получить больше денег благодаря тонкому знанию правил.

Микаэль играет с уличным торговцем в кости на 20 золотых монет. Ведущий решает определить победителя встречным чеком на Удачу. Он кидает для каждого из них кубик к10 и прибавляет к результату величину Удачи персонажа. Удача хоббита – 7, Удача торговца – 5. Первым кости бросает хоббит. На кубике выпадает 3. Чек торговца показал 6. $7 + 3$ меньше $5 + 6$, значит, торговцу повезло в этот раз, и он выбросил большее значение. Но так как у хоббита высокий навык азартных игр (15), он заговаривает торговцу зубы и по решению ведущего теряет не 20, а всего 5 золотых.

Верховая езда. Умение верховой езды показывает способность героя управлять лошадьми, верблюдами или другими, более экзотическими животными, на которых можно ездить верхом. Значение этого умения прибавляется к атаке героя, если он атакует из седла. Кроме того, ведущий может бросить чек на это умение, чтобы определить удержался ли герой в седле, когда лошадь вышла из-под контроля.

Выживание. Способность выживать в любых условиях. Умение позволяет развести костер без огня, определить направление на север по звездам и многое другое. Каждое применение мастерства требует выполнения чека на 20-граннике.

Выносливость. Знание тренировок, наращивающих мышечную массу и позволяющих лучше переносить удары, раны и любые виды повреждений, а также носить более тяжелое снаряжение. Значение умения прибавляется к хитам, и за каждый пункт умения походный вес увеличивается на 5 фунтов. Например, если герой изучит «Выносливость» до уровня 10, то прибавит себе сразу 10 хитов и 50 фунтов к походному весу.

Гражданское оружие. Умение владеть оружием, обычно разрешенным к ношению простолюдинам или представителям любого сословия кроме воинского. Обычно это оружие достаточно просто в освоении, сюда же относится рукопашный бой. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Знание. Умение отражает познания героя в той или иной области. Для каждой сферы знаний можно выбрать это умение. Например, герой может иметь умение «Знание древней истории». Работа умения определяется чеком на 20-граннике, успех будет означать, что герою удалось вспомнить нужный ему факт из соответствующей области.

Медицина. Умение залечивать легкие раны и врачевать болезни. Значение умения – это количество хитов, которые лекарь может восстановить за 2 часа. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 2 часа, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения чека на умение на 20-граннике. Например, герой с Медициной 10 может за 2 часа восстановить раненому 10 хитов, а также имеет вероятность 50% восстановить за 2 часа 1 критический хит.

Метательное оружие. Умение метко метать копья, ножи, топоры, камни и иные подручные средства. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Общение. Способность к общению с людьми. Мастер общения может привлекать людей на свою сторону, уговаривать, приказывать и с легкостью обманывать. Умение важно для музыкантов, актеров, общественных деятелей и мошенников. Работа умения определяется чеком на 20-граннике. При выполнении чека герою удастся воздействовать на персонажа – обмануть или подчинить его.

Более простые действия, например, расположить человека к себе, а не заставлять его делать что-либо, требуют чека не на это умение, а на Харизму.

Представление. Умение петь, танцевать, показывать фокусы. Может быть выбрано героем несколько раз. Например, возможны такие умения, как «Пение», «Акробатика», «Жонглерство». Чек на умение на 20-граннике покажет, удалось ли герою произвести на зрителей положительное впечатление. Критическая удача принесет шумный успех, а критическая неудача грозит тухлыми помидорами.

Распознавание. Умение изучать незнакомые технические и магические приспособления, разбираться в их работе и учиться использовать их. Значение – это процент сведений, получаемых об артефакте за 2 часа изучения. Однако, кроме владения этим мастерством, герою могут потребоваться другие вещи для исследований: приборы, реактивы, заклинания, воздействия. Что именно – выясняется в ходе изучения.

Ремесло. Это умение позволяет герою заниматься одним из видов ремесел. Например, герой может изучить искусство кузнечного, столярного или гончарного дела. Для успешно выполненной работы следует выполнить чек на это умение на 20-граннике. Например, герой со значением умения 10 имеет 50% шанс качественно выполнить работу, связанную со своим ремеслом.

Торговля. Умение продавать и покупать, знание экономической ситуации и рыночной конъюнктуры. Значение – это доля цены товара от 20, на которую герой может снизить или повысить цену, после того, как поторгует. К примеру, если меч стоит 100 золотых, то герой с мастерством торговли 10 может купить его с 50% скидкой (50 золотых), а продать с 50% наценкой (150 золотых). Однако, ведущий может определить максимальную скидку, превысить которую невозможно даже с очень большим значением умения. Это связано с тем, что ни один товар нельзя купить дешевле, чем он обошелся продавцу.

Второй способ, который можно использовать при подробном отыгрыше торговли, заключается в том, что герой добивается определенной скидки в цене, а чек на умение на 20-граннике показывает – удалось ему выторговать скидку или нет.

Чтение следов. Умение находить и различать следы людей или животных. Следопыт может идти по следу и не сбиваться с него. Чем лучше он читает следы, тем быстрее он может при этом передвигаться. Значение умения – это доля скорости его движения от 20. Герой с мастерством следопытства 10 идет по следу в 2 раза медленнее, чем просто так.

Воинские умения

Ниже описываются те из умений, которые доступны только воинам.

Военное оружие. Мечи, боевые топоры, копья – сложное оружие, требующее серьезных навыков и долгого обучения. Обычно только профессиональные воины могут потратить столько времени на обучение владению военным оружием. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Критический удар. Знание слабых мест противника, умение поражать жизненно важные органы, нанося тяжёлые раны в бою. Значения умения прибавляется к шансу критического удара любым оружием. Так, если умение равно 10, а ШКУ – 4, то общий шанс критического удара будет 14.

Стрелковое оружие. К стрелковым видам оружия относятся луки и арбалеты. Они позволяют убивать на расстоянии. Стрелы и арбалетные болты могут легко пробить кольчугу при удачном выстреле. Луки обладают большой скорострельностью, зато арбалеты проще в использовании и наносят более тяжелые раны. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Уклонение. Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых других видов атаки. Если герой обладает этим умением, то при применении его в бою значение навыка временно прибавляется к его параметру «защита».

Щиты. Умение профессионально пользоваться щитами. Герой, владеющий этим умением, может парировать удары своим щитом так же, как это делается оружием, при этом к защите прибавляется полная величина «атаки» щитом, а не половина. Например, герой с атакой мечом 10, парируя

мечом, увеличивает свою защиту на 5, а герой с «атакой» щитом 10, при парировании щитом увеличивает свою защиту на 10. Кроме того, только щит позволяет парировать стрелы и метательные снаряды.

Воровские умения

Воровские умения превращают героя в вора-профессионала, который способен красться незаметно, как тень, и для которого не существует замков. Умелый вор с легкостью обнаружит самую сложную систему сигнализации, разыщет мастерски замаскированный тайник и незамеченным скроется с места преступления. Поймать опытного вора практически невозможно. Действие умений детально описано в разделе, посвященном бою.

Взлом. Мастерство взлома замков и обезвреживания механических ловушек. Значение умения – это шанс героя взломать замок. Для успешного взлома герою нужно выполнить чек на умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет открыть замок без повреждений так, что этого никто в последствии не заметит, критическая неудача вызывает заклинивание запертого замка и исключает повторные попытки взлома. На попытку взлома замка может тратиться от 5 до 30 минут, в зависимости от его сложности и решения ведущего.

Заметание следов. Умение привести все в порядок после того, как герой очистил очередной особняк. Для успешной попытки заметания следов необходимо выполнить чек на умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет привести все в настолько идеальное состояние, что еще долго никто не заметит вторжение. Критический провал будет означать, что вор выдал себя при попытке применить умение, например, громко разбил вазу.

Кража. Способность ловко вытащить из карманов прохожего все, что там есть, без его ведома. Значение умения – это шанс героя совершить кражу. Для успешной кражи необходимо выполнить чек на умение. Критическая удача исключает шанс быть замеченным жертвой, критическая неудача означает, что героя поймали с поличным.

Наблюдательность. Умение подмечать малейшие детали окружающего пространства, замечать тайники, ловушки, сигнализацию и засады. Значение мастерства – это шанс героя заметить скрытый объект. Для успешного обнаружения надо выполнить чек на это умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет получить дополнительную информацию об объекте, критическая неудача вызывает провал всех повторных чеков для данного объекта.

Скрытность. Умение действовать незаметно для окружающих, прятаться и красться. Значение умения – это количество пунктов действия (ПД), которые герой может потратить незаметно. Например, «Скрытность» 10 означает, что герой может незаметно красться 10 ярдов или нанести 2 удара мечом и никто, кроме жертвы, этого не заметит. Скрытность также показывает способность персонажа залечь в укрытии и оставаться незаметным для врага. Если героя сознательно ищут, то можно кинуть встречный чек на 20-граннике на «Скрытность» персонажа и «Наблюдательность» или Восприятие противника.

Магические умения

Магические умения – это знание законов тех или иных областей магии, понимание природы волшебства и умение подчинять себе разные виды колдовской силы. Магия поделена на восемь умений, власть чародея над которыми открывает ему почти безграничные возможности. Три из этих умений являются общими для всех магов, из пяти оставшихся предлагается выбрать только два.

Значение каждого магического умения определяет силу заклинаний волшебника. Кроме того, каждое заклинание требует определенного минимального значения соответствующего мастерства, чтобы герой мог понять и запомнить его. Например, герой со значением «Школы разрушения» 8 может выучить заклинание «Огненный меч», но не осилит заклинание «Инферно». Более подробно действие магических умений описано в разделе «Магия».

Алхимия. Умение создавать зелья и эликсиры из различных компонентов. Для применения умения требуется специальное оборудование с реактивами и особая лаборатория.

Школа волшебства. Это умение включает в себя заклинания, которые изучает любой уважающий себя чародей вне зависимости от специализации, могущие пригодиться в различных ситуациях.

Школа метамагии. Умение, позволяющее изучать заклинания, не имеющие собственных эффектов, но воздействующие на другие заклинания.

Из последующих пяти умений мы предлагаем магу выбрать два в качестве специализации, при этом ни при каких условиях герой не может изучить больше умений из этой группы из-за природы самой магии:

Школа изменения. Умение, позволяющее посредством заклинаний воздействовать на все процессы, протекающие в теле.

Школа некромантии. Темное искусство поднимать мертвых, разговаривать с ними и поглощать жизненную силу противников.

Школа природы. Взаимодействие со стихийными силами и животными откроется магу, изучившему это умение.

Школа сознания. Заклинания этой школы позволяют воздействовать на разум противника, обманывать и очаровывать его.

Школа разрушения. Маги, любящие воевать и наносить противнику прямой ущерб, совершенствуются в этом умении.

Умения жрецов

Жрецы черпают силу из своей глубокой веры или же получают ее непосредственно от божества-покровителя, вознося ему молитву. В случае, если жрец нарушил правила своей веры или провинился перед богом иным способом, божество может не отвечать на его молитвы, но остальные умения всегда в распоряжении героя. Изучение молитв требует определенных значений умения «Молитвы», аналогично заклинаниям у магов.

Воодушевление. Умение воодушевлять союзников одним только своим присутствием. Значение умения прибавляется к параметру «атака» всех союзников (не включая самого жреца) в радиусе, равном значению умения. В случае присутствия нескольких жрецов, бонусы к атаке не складываются, а учитывается только наибольший.

Медитация. Особая дисциплина, позволяющая сфокусировать все силы души на чем-то одном. После медитации в течение 4 часов герой увеличивает любое свое мастерство на величину мастерства «Медитации», при этом он должен снизить любое другое свое умение на то же значение. Эффект длится 8 часов. Например, имея мастерство «Медитации» 5, можно временно увеличить «Выносливость» на 5 пунктов и переносить грузы эффективнее, снизив владение щитами на 5. Каждая новая медитация отменяет действие предыдущей.

Молитвы. Умение обращаться к божеству-покровителю и получать от него незамедлительный ответ.

Наложение рук. Умение лечить путем простого наложения рук. Значение навыка показывает, сколько хитов жрец может восстановить за один сеанс, длящийся 10 минут. При этом сам жрец теряет количество хитов, равное половине восстановленных с использованием умения. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 10 минут, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения чека на умение на 20-граннике, теряя при этом критический хит независимо от исхода чека. Например, герой со значением мастерства «Наложения рук» 10 исцелил своего товарища, восстановив ему 10 хитов, но и сам получил ущерб на 5 хитов, также он имеет 50% вероятность исцелить 1 критический хит.

Экзорцизм. Особое умение жрецов, уничтожающее оживших мертвецов. Для успешного изгнания нежити уровнем не выше уровня героя необходимо выполнить чек на 20-граннике, при этом уровень существа служит в качестве штрафа к чеку. Список нежити можно найти в дополнении «Бестиарий».

Религия

В мире фэнтези существует множество богов, которые даруют силу своим жрецам, совершают чудеса и покровительствуют своим последователям. Каждый бог имеет свой титул и символ, а некоторые даже несколько. Каждый из богов олицетворяет одну из сфер, при этом боги противоположных сфер нередко недолюбливают друг друга и даже враждуют.

Высшее первоначало

Аши. Богиня Вселенной, солнца, верховная богиня. Она старается не вмешиваться в дела смертных и бессмертных, поэтому Аши посвящено очень мало храмов, да и само ее существование явля-

ется своего рода тайной. Когда дела идут совсем плохо, она может выбрать героя среди смертных, чтобы исправить положение в мире чужими руками. Ее титулы – Всесильная Творительница, Та-кто-создала-все-сущее. Ее символ – сияющее солнце. Чаще всего Аши изображают как женщину в длинных одеждах, спрятавшей лицо в капюшоне. Ее жрецы могут принадлежать к любой сфере.

Великие принципы

Самые могущественные боги, олицетворяющие четыре сферы.

Игриш. Бог безумия, коварства и воровства. Предпочитает хитрость – честному бою, воровство – труду. Его жрецы учат добиваться всего в жизни за чужой счет Его титулы – Скрытный Убийца, Убивший Всех, Тот-от-кого-не-спрятать-ни-монеты. Его символ – рука, вонзающая нож в спину. Игриш изображается как вор со множеством отмычек в руке. Его сфера – хаос.

Ирдалл. Бог смерти. Всюду и всегда умирают смертные существа. И прежде чем попасть в мир духов, они проходят через руки Ирдалла. Чтобы создать нежить, вернув ей подобие жизни, маги обращаются именно к его силе. Его титулы – Повелитель мертвых, Темный Жнец, Тот-кто-получит-все-души. Его символ – череп, пробитый в лобной области. Ирдалла изображают тенью, закутанную в черное покрывало с булавой в руках. Глаза изображают светящимися красным светом. Его сфера – смерть.

Налидия. Богиня справедливости и правосудия. Большая часть живущих на земле существ, пытается найти справедливость – в законах, в поступках, в суждениях. И лишь только Налидия и ее жрецы могут помочь. Ее называют Верховная Судия, Та-кто-отделит-правду-от-лжи. Ее символ – черно-белый круг, разделенный на две равные половины. Стремясь к справедливости во всем, Налидия не отдает предпочтения ни одной расе, поэтому ее изображают стоящей спиной женщиной, укрытой длинными волосами. Ее сфера – порядок.

Пиалдан. Бог силы, воинской доблести и отваги. Он наблюдает за всеми войнами, дуэлями и просто драками, помогая участникам, достойно себя держащим. Трусам и мерзавцам никогда не добиться благосклонности Пиалдана. Его титулуют Вечным Воителем, Тем-чей-меч-найдет-цель. Его символ – меч, заключенный в круг. Самое распространенное изображение Пиалдана – человек-воин в полных доспехах с мечом в руке. Его сфера – жизнь.

Перворожденные

Боги самого низкого ранга, были первыми представителями рас, которым они впоследствии оказывали покровительство.

Офиния. Богиня тайн и секретов, создавшая людей. У всех есть вещи, в которые не стоит посвящать других. Поэтому тем, кто часто имеет дела с секретами, стоит заслужить благосклонность Офинии. Ее титулы – Хранительница Тайн, Та-кто-знает-то-чего-не-знают-другие. Ее символ – палец, прижатый к губам. Эта богиня изображается в виде черноволосой человеческой женщины, задумчиво поджавшей губы. Ее сфера – жизнь.

Элиолиянс. Бог магии и духовного просвещения, создавший ши. Во всех магических академиях можно увидеть изображения этого бога. Его жрецы учат, что вся магия мира идет из щедрых рук Элиолиянса. Его титулы – Хранитель Духа, Хозяин Магии, Тот-кому-подвластны-стихии. Символ Элиолиянса – рука, сложенная в магическом жесте. На всех изображениях он выглядит как ши, творящий заклинания. Его сфера – порядок.

Арелия и Эолан. Брат и сестра-близнецы, покровители эльфов. Они также следят за природой (Арелия), музыкой, поэзией, искусством (Эолан). Впрочем, некоторые жрецы уверены, что на самом деле они не являются отдельными личностями, а лишь отображают две стороны одной. Их титулы – Покровители Эльфов, Хранители жизни, Созидатели Прекрасного. Их символы – зеленое дерево (Арелия), золотая флейта (Эолан). Прекрасные эльфийские мужчина и женщина, держащиеся за руки, изображают Арелию и Эолана. Их сфера – жизнь.

Будоббар. Бог гномов, кузнецов, ремесленников и воинов. Его титулы – Бессменный Кователь, Тот-чей-молот-всегда-в-руках. Символом Будоббара являются кузнечная кувалда и наковальня. Обычно его изображения вырубаются из камня. Он выглядит как мощного сложения гном с тяжелым молотом в руке. Его сфера – порядок.

Томмкас. Бог хоббитов. Веселый шутник и озорник, прославившийся своими забавными приключениями. Если вам доведется услышать хохот из храма Томмкаса, не удивляйтесь – это жрецы зачитывают его изречения. Его титулы – Самый Большой Плут, Тот-чья-улыбка-не-исчезает. Сим-

вол религии Томмаса – подорожник (олицетворяет авантюризм и вечное хождение по чужим странам). Томмаса изображают улыбающимся во весь рот хоббитом в черном плаще. Его сфера – хаос.

Трантан. Бог орков. Покровительствует постоянным войнам, ненависти и кровной мести. Его титулы – Сносящий Головы, Тот-чей-топор-не-просыхает-от-крови. Его священный символ – секира, измазанная кровью. Орк, покрытый уродливыми шрамами, держащий в руках множество отрезанных голов, изображает Трантана. Его сфера – смерть.

Рдай. Верховный бог тартлингов, бог духовного совершенства и самопознания. По легенде, именно Рдай первый призвал к духовному совершенствованию и породил саму идею медитации. Говорят, он был первым наемником, путешествующим по чужим землям, когда еще бродил по первозданному миру. Его титулы – Разящие клинки, Тот-кто-совершенен. Его символ – черный круг, как знак духовной полноты и совершенства. Его жрецы всегда бреют голову налысо и (если не тартлинги) делают татуировки в виде рога на подбородке, чтобы походить на Рдая. Рдай часто изображается тартлингом, погруженным в медитацию. Его сфера – порядок.

Боевые характеристики, оружие и доспехи

Для описания боеспособности героя существует ряд специальных *боевых характеристик*, позволяющих моделировать довольно сложные тактические действия в бою. Вот их список: атака, защита, ущерб, броня, хиты, критические хиты, стойкость, шанс критического удара, шанс критического промаха, пункты действия. Боевые характеристики не выбираются игроком при создании или развитии героя, а вычисляются, исходя из значений базовых характеристик и умений. Определение величины боевых характеристик подробно описано в разделах «Создание героя» и «Прогресс героя», также в таблице «13. Боевые характеристики».

Атака и защита

Атака отражает точность ударов героя или меткость его стрельбы. Чем выше атака, тем чаще герой попадает в цель. Атака складывается из физических данных героя (чем больше Восприятие и Ловкость, тем атака лучше), мастерства владения оружием и характеристик самого оружия. Кроме того, герой может временно увеличивать атаку, используя *прицеливание*.

Защита показывает, насколько легко герой уворачивается от вражеских ударов. Защита зависит от Ловкости героя. Кроме того, герой может временно увеличивать защиту, используя *парирование* оружием или щитом, а также умение «Уклонение».

Когда герой атакует противника, то его шанс попасть в цель равен разнице атаки героя и защиты противника, проверенной на 20-граннике. Удар или выстрел попадают в цель, если результат броска к20 меньше или равен разнице атаки нападающего и защиты цели.

Например, атака героя равна 10, а защита его противника равна 3. Для того чтобы определить, попал удар героя в цель или нет, надо вычесть из атаки героя защиту цели ($10 - 3 = 7$), и бросить 20-гранник. Если на кубике выпало от 1 до 7, значит, герой попал, если от 8 до 20 – промахнулся.

Гном Гуннар атакует разбойника, который минутой раньше решил ограбить пьяного воина. Последний наносит удар мечом, его атака при этом равна 10, а защита разбойника – 3. Разница между атакой Гуннара и защитой разбойника составляет 7, следовательно, удар достигнет цели, если на к20 выпадет от 1 до 7. Результат от 8 до 20 будет означать промах.

Ущерб и броня

Если герой попал в цель, его противник получает ранение. Насколько серьезно может быть ранен враг, зависит от характеристики *ущерб*. Ущерб определяется в первую очередь оружием, которым пользуется герой, а также его Силой. Например, ущерб от удара мечом определяется броском 12-гранника. Число, выпавшее на кубике, и есть полученный врагом ущерб. Ущерб, нанесенный атакой, вычитается из хитов противника. Когда все хиты у него закончатся, он умирает или теряет сознание.

Броня показывает, насколько герой защищен от повреждений и ран. Как правило, значение брони определяется доспехами, которые носит герой. Если по герою попали, то величина брони вычитается из ущерба, и герой получает менее тяжелое ранение.

Разбойник атакует Гуннара своим мечом. Бросок атаки показал, что удар достиг цели, и для определения ущерба, полученного гномом, бросается к12. В результате броска выпало 5. Однако, на Гуннаре – комплект доспехов, дающий ему броню 4. Доспехи смягчили удар разбойника, и гном получил ущерб, равный всего лишь 1.

Хиты и стойкость героя

Хитами называют количество ранений, которые может вынести персонаж. Хиты в «Мире Великого Дракона» делятся на два типа: *обычные* и *критические*. Когда наносится ущерб, он обычно отнимает у персонажа некоторое количество тех или других хитов.

Ущерб, нанесённый обычным хитам – это ссадины, порезы, ушибы и тому подобные неприятные вещи. В общем, ничего серьёзного. Отсутствие обычных хитов говорит о том, что на героя уже нет «живого места» и любой новый удар может быть очень пагубным для здоровья. При отсутствии обычных хитов любой ущерб отнимает критические хиты. Если ущерб по критическим хитам нанесен оружием, то эта атака автоматически считается критической, и для нее надо определить критическое событие так, как описано ниже в разделе «Критические попадания». При этом, в случае выпадения события «Повреждение критическим хитом», к ущербу просто добавляется 1.

Когда персонаж получает такую рану, все умения его снижаются на число, равное ущербу критическим хитам. Параметр *стойкость* вычитается из всех пенальти, связанных с потерей критических хитов. Например, если у героя имеется навык «Уклонение» 20, его стойкость равна 6 и отнято 8 критических хитов, то навык автоматически понижается до $20 - 8 + 6 = 18$. Определить максимальное количество хитов и стойкость героя можно по таблице «13. Боевые характеристики».

Когда заканчиваются критические хиты, герой погибает.

Влияние ранений на состояние героя

Ущерб критическим хитам говорит о том, что повреждены жизненно важные органы. Он всегда означает серьёзные проблемы. Так, при не перевязанных ранах герой будет каждый ход терять 1 хит обычный хит и 1 критический хит в день.

Когда заканчиваются обычные хиты, каждый ход персонаж будет терять по одному критическому хиту. Когда критические хиты падают ниже значения стойкости, каждый ход кидает чек к10 на Волю. При его провале персонаж теряет сознание. В случае прохождения чека Вл/10 в последующих раундах герой приходит в себя.

Кровопотерю можно остановить, перевязав раны или применив нужные заклинания. Если герою нанесён ущерб по обычным хитам, то его состояние так же может ухудшаться, хотя это и не так опасно. При не перевязанных обычных ранах персонаж должен каждый час кидать чек 3/10, при провале которого теряет ещё один хит. Как только чек будет пройден, раны автоматически считаются перевязанными и потеря хитов прекращается.

При перевязанных ранах герой восстанавливает в день такое количество обычных хитов, сколько у него Здоровья и дополнительно один критический хит.

1. Последствия ущерба

Область ущерба	Раны перевязаны	Раны не перевязаны
Хиты	+ 3 хитов в день	– 1 хит в час
Критические хиты	+ 1 кр. хит в день	– 1 хит в раунд – 1 кр. хит в день

Критические попадания

Иногда удастся нанести удар, который причиняет противнику особенно много неприятностей. Это, например, может быть урон жизненно важным органам, потеря равновесия после удара, оглушение и так далее.

Чтобы определить такие события у каждого героя есть параметр *шанс критического удара*. Этот параметр высчитывается для каждого оружия отдельно и записывается в лист персонажа рядом с ним. Полный шанс критического удара складывается из ШКУ, БК и навыка «Критический удар» при его наличии.

Если на кубике выпало число, меньшее или равное ШКУ, то был нанесён критический удар. Обычно, чтобы сэкономить время, бросают сразу два кубика – один на атаку (или использование навыка), а другой – на критическое событие. Разумеется, кубики должны быть разных цветов.

Если критического события не произошло, то ход продолжается как обычно, но если оно имеет место (неважно был ли это критический промах или критический удар), то необходимо кинуть ещё один двадцатигранник. В зависимости от выпавшего числа, и определяется какое конкретно событие произошло. В таблице «2. Критические удары» все они перечислены.

Гуннар наносит удар топором по разбойнику, который минуту назад пытался подстрелить его из арбалета. Бросок атаки показал успешную и, главное, критическую атаку. Ведущий бросает ещё один 20-гранник и на нём выпадает 18. По разделу «Рубящие» таблицы критических ударов, ведущий определяет тип события.

Удар гнома рвёт кольчугу разбойника, наносит ему тяжёлые раны. У противника Гуннара осталось не очень много шансов. Подоспевший Микаэль предлагает, чтобы разбойник сам добровольно отдал всё имущество и капитулировал.

Удар, проникающий сквозь броню. Атака пришлась на область, не защищённую доспехом (щель между пластинами и пр.). При уضرбе не учитывается броня противника. Если брони у цели нет, то к уضرбу добавляется 1 очко.

Повреждение критическим хитам. Атака отнимает не обычные хиты, а критические. Противник получает все штрафы, которые описаны в разделе «Хиты и стойкость» для таких случаев. Если у противника отсутствуют критические хиты (бывает у некоторых монстров), или уже закончились обычные, то к уضرбу просто добавляется 1. Если броня противника превышает нанесенный уضرб, то противник все равно получает уضرб, равный 1.

Потеря Здоровья. Здоровье противника снижается на 1 до полного излечения.

Падение. Противник теряет равновесие и падает. При падении от удара оружием ноги противника остаются в той клетке, которую он занимал в момент атаки, а голова попадает на одну из свободных соседних клеток.

Оглушение. Противник оглушен. Подробнее читайте ниже в разделе «Состояния героя».

Отрубание. Противник лишается одной из частей тела, в которую пришелся удар.

2. Критические удары

Вид оружия	Результат броска	Событие
Коллющие	1 – 10	Удар, проникающий через броню
	11 – 17	Повреждение критическим хитам
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 Здоровья
Режущие	1 – 15	Повреждение критическим хитам
	16 – 17	Удар, проникающий через броню
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
Рубящие	1 – 5	Падение
	6 – 15	Повреждение критическим хитам
	16 – 17	Удар, проникающий через броню
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
Тупые	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
	1 – 5	Падение
	6 – 15	Удар, проникающий через броню
	16 – 17	Повреждение критическим хитам
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, оглушение на 1 ход
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, оглушение на 2 хода

* В случае атаки по конечности или голове.

Критический промах

Помимо критических ударов в бою иногда происходят и *критические промахи*. По правилам игры это случается тогда, когда после неудачной атаки бросок на критическое событие выдаёт число, равное или меньшее шансу критического промаха персонажа. Например, если герой промазал, и его шанс критического промаха равен 3, то при выпадении на кубике критического события чисел 1,

2 или 3 произойдет событие критического промаха. Для его уточнения киньте еще один 20-гранник и определите событие по таблице «3. Критические промахи».

Падение. Герой, пытаясь нанести удар, делает такое неудачное движение, что падает. Падение можно объяснить тем, что герой споткнулся или поскользнулся.

Уронил оружие. Атака героя была настолько неудачна, что он выронил оружие из рук. Если у героя в руках не было оружия, то происходит легкое повреждение ноги (растяжение или вывих), что замедляет перемещение в два раза (тратит вдвое больше ПД) или лишает способности перемещаться бегом.

Сломал оружие. При попытке атаки герой сломал оружие, которым атаковал. Если оружия у героя в руках не было, то происходит легкое повреждение руки (растяжение или вывих), в результате чего любая атака этой рукой требует удвоенного количества ПД.

Нанес себе повреждение. Пытаясь поразить противника, герой попал по самому себе. Герой получает ущерб, равный текущему ущербу его атаки, с учетом брони.

Теряет остаток ПД. Неловкие действия героя вызывают потерю всех ПД, которые у него оставались на момент атаки. Ход героя на этом заканчивается.

Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход. С героем произошло нечто, вызвавшее потерю остатка ПД в текущем ходе и пропуск всего следующего хода.

Определяется еще одно событие. Повторно бросается к20, для выяснения следующего события критического промаха.

3. Критические промахи

Результат броска	Событие
1 – 5	Падение
6 – 10	Уронил оружие (если нет оружия, то ранение ноги, удвоенная цена перемещения)
11 – 14	Сломал оружие (если нет оружия, то ранение руки, удвоенная цена атаки)
15 – 16	Нанес себе повреждение
17 – 18	Теряет остаток ПД
19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие

Пункты действия

Пункты действия (ПД) характеризуют скорость героя, его способность сделать какое-то количество действий в единицу времени. В первую очередь, ПД требуются для определения действий игрока в бою. Каждый раунд боя, который длится 6 секунд, герой может совершить столько действий, на сколько у него хватит ПД. Каждое действие вычитает из ПД героя определенное количество пунктов, следующее – тоже, и так до тех пор, пока герой не израсходует все ПД. После этого ход героя в бою заканчивается, и он может действовать снова только в следующем раунде. В начале нового раунда у героя опять имеется исходное количество ПД. Обычно у героев бывает от 6 до 10 ПД. Количество пунктов действия, которые расходуются на различные действия в бою, указано в таблице «4. Действия в бою».

Например, ПД героя равны 8. Это означает, что за один раунд герой может либо переместиться на 8 ярдов, либо присесть (2 ПД), пригнувшись пройти 2 ярда (4 ПД) и лечь на землю (2 ПД). Или же он может пройти 3 ярда (3 ПД) и нанести удар мечом (5 ПД).

Каждое оружие требует разного количества ПД для удара. Например, на удар ножом расходуются 3 ПД, а на атаку двуручным мечом – 6 ПД. То же самое относится к заклинаниям, волшебным предметам или сложным устройствам. Количество ПД, которое необходимо потратить на их использование в бою, указывается в их описании.

4. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опустить на колени	2

Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	8
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	½ ПД оружия
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	3
Слезть с лошади	3
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3
Использовать заклинание и молитву	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Использовать «Уклонение»	2
Использовать «Экзорцизм»	8

Оружие

Теперь, когда Вы определили умения и способности Вашего героя, осталось всего несколько шагов до завершения его полного описания.

В любом приключении герою приходится сражаться с врагами, пользоваться оружием и защищаться. Каждому игроку нужно вписать в лист персонажа то оружие, которое он имеет. Решение о включении в игру того или иного вооружения и доспехов принимается вместе с ведущим.

В таблице «5. Оружие» указаны те виды оружия, которые доступны каждому герою. Каждый вид оружия имеет несколько параметров.

Тип оружия. Тип оружия определяет, какой оружейный навык требуется для его использования. Так, для использования лука требуется умение «Стрелковое» и его значение будет прибавляться к атаке этим оружием.

Дальность. Дальность – это максимальное расстояние в ярдах, на котором должна быть цель, чтобы можно было поразить её.

При использовании стрелкового или метательного оружия за каждое превышение дальности, герой получает штраф к атаке в (10 – Восприятие) пунктов (но не менее 1). Так, если персонаж с Восприятием 7 стреляет из лука (дальность 20) на 50 ярдов (дальность превышена два раза), то получает штраф к атаке –6. Например, если герой с атакой 10 и Восприятием 6 кидает камень (дальность 3) в цель, на расстояние 3 ярда, то его атака по-прежнему равна 10, для расстояния 5 ярдов (дальность превышена один раз) атака равна 6, для расстояния 8 ярдов (дальность превышена два раза), атака составляет 2. Если оружие может использоваться и как ручное, и как метательное, то без скобок указана дальность в ближнем бою, а дальность для метания указана в скобках.

Пункты действия. ПД оружия – это то количество пунктов действия, которое необходимо затратить, чтобы им воспользоваться. Так, для удара мечом нужно затратить 5 пунктов действия. Таким образом, герой, имеющий 10 пунктов действия, может нанести два удара и полностью заканчивает свой ход.

Стрелковое оружие помимо ПД выстрела имеет ПД перезарядки. К примеру, выстрелить из лука (4 ПД), зарядить его (1 ПД) и выстрелить второй раз (4 ПД) занимает 9 ПД. Таким образом, если герой вступает в бой с заранее заряженным арбалетом или натянутым луком, он экономит несколько ПД. ПД перезарядки для стрелкового оружия в таблице указаны через знак «/».

Бонус атаки. Одним оружием владеть легче, чем другим. Так, кинжал гораздо удобнее и легче чем секира, поэтому имеет больший бонус к атаке. Этот бонус прибавляется к атаке персонажа при

ударе этим видом оружия. Например, персонаж с атакой 3, пользуясь кинжалом, увеличивает её до 6.

Бонус критического удара. Так же как и бонус атаки, бонус критического удара показывает удобство и эффективность при сражении определённым видом оружия (наряду с ущербом). БК оружия прибавляется к шансу критического удара Вашего героя, когда он будет атаковать им.

Ущерб. Показывает, сколько и каких кубиков необходимо бросить, чтобы определить нанесенный в результате попадания ущерб хитам противника. Кроме того, оружие может иметь бонусы для ущерба, то есть дополнительную величину, прибавляемую к ущербу вне зависимости от бросков кубика. Такой бонус обозначается, к примеру, как «к12+3», то есть ущерб равен результату броска 12-гранника плюс 3.

Тип урона. Каждое оружие обладает различным поражающим действием. Например, кинжалом хорошо колоть, но он совершенно не предназначен для рубки. Тип урона указывает, к какому из разделов таблицы «2. Критические удары» следует обратиться для определения критического события, вызванного попаданием оружия в цель.

Двуручное оружие. Большинство видов оружия рассчитаны на то, что герой держит его в одной руке. Однако наиболее тяжелое и массивное оружие требует для боя двух рук. Такое оружие помечено как «(дв.)». Кроме того, все стрелковое оружие, независимо от веса и размера, является двуручным.

Сила. В описании оружия это Сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Что, если Сила героя больше, чем требуется для оружия? В этом случае разница между Силой героя и Силой, необходимой для оружия, добавляется к ущербу. Например, если герой с Силой 5 атакует кинжалом (требуется Сила 3), то при попадании он наносит ущерб к4+2. Этот бонус не применяется к механическому оружию, такому, как арбалет.

Если Сила героя меньше, чем Сила, необходимая для использования оружия, то бонусы атаки и ШКУ оружия считаются равными нулю, количество недостающих пунктов Силы вычитается из ущерба и из величины шанса критического удара, а также прибавляется к шансу критического промаха героя и к ПД атаки оружием. (Если для какого-то параметра получаются отрицательные значения, то результат считается равным нулю). В том случае, если герой атакует оружием, параметр «Сила» которого больше Силы героя, он получает отрицательные модификаторы к атаке. Каждый пункт разницы между параметром оружия «Сила» и Силой дает модификатор –25%. Например, если герой с Силой 4 атакует двуручным мечом, для нормальной атаки которым необходима Сила 7, модификатор составит –75%.

Хоббит Микаэль, имея Силу 3, решил использовать короткий меч, который требует 4 Силы. Умение «Гражданское оружие» хоббита равно 3, атака 3, а бонус атаки короткого меча +3. Но так как у хоббита недостаточно Силы для использования этого вида оружия, он не только не получает бонуса атаки от меча, но даже приобретает пенальти –25%. Таким образом, окончательная атака Микаэля будет равна $3 + 3 - (3 + 3) \times 0,25 = 4$.

Хват оружия. Большинство видов оружия, рассчитанных на использование одной рукой, можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1, а ПД оружия увеличивается на 1. Например, герой с Силой 4 сможет нормально сражаться мечом, если будет держать его двумя руками. А герой с Силой 5 может использовать двуручный хват меча, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы атаковать с двуручным мечом в одной руке, герой должен иметь Силу 10 или выше.

Микаэль решает использовать для короткого меча хват двумя руками. Теперь, учитывая хват, у него достаточно Силы для использования меча, и он получает бонус атаки от оружия +3 и его суммарная атака равна 9 вместо 4. ПД атаки мечом 4, но из-за двуручного хвата, они увеличиваются на 1 и становятся равны 5.

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бон. атаки	Бон. крит.	Тип урона
Гражданское Нож	3	0(3)*	к4	3	3(2)	2	колющий

Кинжал	3	0	к6	3	3	3	колющий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Фальшион	4	0	к8	4	3	3	рубящий
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Стилет	3	0	к4	3	4	5	колющий
Серп	3	0	к4	3	1	1	режущий
Топорик	4	0(4)	2к6	5	3(1)	2	рубящий
Посох (дв.)	3	2	2к4	4	5	1	тупой
Дубина	4	1	1к6	4	4	2	тупой
Вилы	4	1	1к6	4	1	2	колющий
Кулак	-	0	Сп.**	3	5	1	тупой
Локоть	-	0	Сп.+1	3	3	2	тупой
Нога	-	1	Сп.	4	3	2	тупой
Колено	-	0	Сп.+2	4	3	3	тупой
Голова	-	0	Сп.	6	1	1	тупой
Кастет	-	0	Сп.+2	4	4	2	тупой
Латная перчатка	-	0	Сп.+1	3	4	1	тупой
<i>Военное</i>							
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Меч	5	1	к12	5	3	3	рубящий
Сабля	4	1	к10	4	3	4	режущий
Шпага	4	1	к10	4	2	5	колющий
Катана	5	1	к12	5	3	2	рубящий
Бастард	6	2	2к8	5	1	4	рубящий
Нодати (дв.)	7	2	к20	6	1	3	режущий
Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	2	4	рубящий
Фламберг (дв.)	7	2	2к10	7	2	5	режущий
Боевой топор	5	1	3к6	6	3	3	рубящий
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	1	5	рубящий
Алебарда (дв. топор)	6	2	3к6	7	2	3	рубящий
Нагината (дв.)	6	2	3к6	6	3	2	рубящий
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	2	тупой
Булава	5	1	2к8	6	3	3	тупой
Цеп (дв.)***	6	2	2к10	7	2	4	тупой
Шестопер	6	1	2к8	6	3	5	тупой
Кистень***	5	1	к12	5	2	3	тупой
Дротик	4	1(5)	к6	4	3(2)	3	колющий
Копье	5(4)	2(6)	к10	5	4	4	колющий
Пика	5	3	к12	8	3	3	колющий
Алебарда (дв. копье)	5	2	к12	6	4	2	колющий
Конное копье****	6	3	к12	6	1	5	колющий
<i>Метательное</i>							
Камень	3	3	к4	3	5	1	тупой
Праща	3	8	2к4	4	2	1	тупой
Сурикен (звезда)	4	7	к6	3	1	5	колющий
Свинцовый шарик	5	5	к8	4	4	2	тупой
<i>Стрелковое</i>							
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	2	колющий
Лук (дв.)	5	20	к10	4/1	1	3	колющий
Арбалет (дв.)	3	10	2к8	2/6	5	5	колющий
Тяжелый арбалет (дв.)	4	12	3к8	2/10	4	5	колющий
Арбалет-репетир***** (дв.)	4	8	к10	3/0	4	2	колющий
Короткий лук, композитный (дв.)	4	20	к10	3/1	3	3	колющий
Лук, композитный (дв.)	5	25	к12	4/1	3	4	колющий
<i>Щиты</i>							
Баклер	3	–	–	2	0	–	–
Щит	5	–	–	2	2	–	–
Большой щит	6	–	–	2	4	–	–

*	В скобках указаны бонусы для метания
**	Ущерб указан в таблице «Ущерб в рукопашном бою»
***	Возможно парирование только щитами
****	Ломается после одного удара
*****	После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД

Рукопашный бой

Ущерб, который герой может нанести ударом руки или ноги противнику, зависит от его Силы. Кулачному бойцу следует помнить, что голыми руками бесполезно пытаться парировать удары оружием. Удары ногой наносят более серьезный ущерб, чем удары рукой, однако они реже попадают в цель и заметно медленнее кулаков. Удары головой обычно малоэффективны, но бывают ситуации, когда и они могут потребоваться. К рукопашному оружию также относятся кастет и латная перчатка. Ущерб для рукопашного боя указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою».

6. Ущерб в рукопашном бою

Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	-
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
11–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12
19–20	3к6	3к8	2к8

Доспехи

Даже если по герою попали в результате атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично героя от вражеского оружия могут предохранить доспехи. Например, если у героя на голове шлем, то броня его головы 2, а если на нем кольчуга, то броня корпуса равна 5. Не все доспехи можно надевать одновременно. Доспехи разделены на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду доспехов из каждой группы, исключая кольчужный капюшон, который можно поддевать под шлемы. Но три слоя брони корпуса не применяются. Например, можно одновременно носить шлем, щит, рукавицы, поножи, кольчугу и латы, но нельзя одновременно носить бригантину и латы или кольчугу и двойную кольчугу. Характеристики различных доспехов указаны в таблице «7. Доспехи».

Каждый раз, когда герою наносят удар, из ущерба, определенного броском кубиков, вычитают значение брони той части тела, куда была направлена атака. Например, если героя с броней корпуса 3 ударили мечом, и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только $6 - 3 = 3$ хита. Учитывая, что максимальное значение брони корпуса, создаваемой доспехами из таблицы «7. Доспехи», может достигать 15, понятно, что доспехи дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия в большинстве случаев просто не причинят герою вреда.

Для того чтобы узнать больше о попадании по частям тела, загляните в одноименный раздел.

Хотелось бы упомянуть, что в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности, свободы действий. Таким образом, суммарная величина брони всех частей тела составляет пенальти на значения соответствующих умений. Для некоторых умений в качестве пенальти используется удвоенное значение брони. Например, шлем с забралом уменьшит умение воровать с 15 до 9, а если на героя еще и латы, то его значение «Кражи» будет вообще равно 0. Умения, на значения которых доспехи дают пенальти, и величина этих пенальти указаны в таблице «8. Пенальти брони».

Хотя доспехи приносят большую пользу, они могут и не спасти героя от поражения в бою. Ущерб, наносимый в результате некоторых критических событий или большинства магических атак, доспехами не уменьшается.

7. Доспехи

Название	Область защиты	Броня
Баклер	Щиты	0(25)*
Щит		1(50)
Большой щит		2(75)
Кольчужный капюшон**	Голова	1
Шлем		2
Шлем с забралом		3
Кольчужные рукавицы	Руки	1
Латные рукавицы		2
Кольчужные поножи	Ноги	1
Латные поножи		2
Стеганая куртка	Корпус, легкий доспех	1
Кожаная куртка		2
Клепаная кожа		3
Чешуйчатый доспех	Корпус, средний доспех	4
Кольчуга		5
Двойная кольчуга		6
Бригантина	Корпус, тяжелый доспех	7
Латы		8
Гофрированные латы		9

* В скобках указана прочность щита

** Может надеваться под шлем

8. Пенальти брони

Умение	Пенальти	Двойное пенальти
Скрытность		+
Уклонение		+
Кража		+
Школа метамагии	+	
Школа волшебства	+	
Школа изменения	+	
Школа некромантии	+	
Школа природы	+	
Школа сознания	+	
Школа разрушения	+	
Наложение рук	+	
Экзорцизм	+	

Дополнительные характеристики

Для полного описания героя необходимо определить ряд дополнительных характеристик, которые иногда могут потребоваться во время игры. Их список указан в таблице «9. Дополнительные характеристики».

Усталость

Усталость показывает степень утомления героя. В нормальном состоянии усталость равна нулю, однако длительные нагрузки, выполнение заклинаний, воздействие некоторых заклинаний приводят к приобретению пунктов усталости. Каждый раз, когда герой получает еще один пункт усталости, он прибавляется к уже имеющимся, таким образом, усталость может накапливаться.

Усталость уменьшается при помощи отдыха или магии. Для того, чтобы уменьшить усталость на один пункт, герою требуется отдых в течение 8 часов. Под отдыхом понимается полное отсутствие умственных или физических нагрузок.

Усталость воздействует на общее состояние героя, уменьшая его активность и способность к действиям. Она уменьшает ПД героя на количество имеющихся пунктов усталости. Например, если герой с 8 ПД приобрел 2 пункта усталости, его текущие ПД становятся равными 6.

Нагрузки и перемещение по карте

Длительные путешествия на большие расстояния отыгрываются при помощи карты страны или местности. По карте отслеживается текущее местонахождение героев и время, которое занимает переход из одного места в другое.

Походный вес. Вес, который герой может переносить, не чувствуя большого утомления и не уменьшая скорости ходьбы. За каждые 10 фунтов нагрузки свыше походного веса ПД героя уменьшаются на 1, также на 1 уменьшается значение Силы при определении ущерба, способности использовать оружие и при выполнении чеков.

Походная скорость. Скорость, с которой герой может преодолевать большие расстояния, не слишком уставая. Расстояние, которое герой может проходить за 1 час, с учетом того, что он каждый час устраивает привал длительностью 10-15 мин.

Длительность перехода. Длительность нормального дневного перехода, количество часов, которое герой может идти без переутомления. Если герой движется дольше, то он приобретает 1 пункт усталости, далее он получает 1 пункт усталости каждый час.

Дневной переход. Расстояние, которое может пройти герой за день, не слишком утомившись.

Ускоренное перемещение

Ускоренным перемещением является любое движение со скоростью большей, чем обычная ходьба. Такие способы перемещения, как бег, прыжки или полет являются ускоренным перемещением.

Скорость. Показывает текущую скорость движения героя. Персонаж, стоящий на месте, имеет скорость 0. Нормальное перемещение производится со скоростью 1. При движении с большей скоростью характеристика показывает, во сколько раз герой движется быстрее, чем при нормальном перемещении.

Разгон. Способность героя быстро набрать нужную скорость. Чем больше характеристика разгон, тем больше времени займет набор скорости.

Торможение. Способность героя быстро снизить скорость. Чем больше торможение, тем больше времени отнимет снижение скорости.

Шансы критических событий

Каждый раз, когда герой совершает действие со случайным результатом, у него есть возможность не только выполнить его или потерпеть неудачу, но и сделать все особенно хорошо или исключительно плохо. Для этого каждый чек можно сопровождать дополнительным чеком на критическое событие.

Чек на критический успех выполняется в случае, если основной чек, определяющий результат действия, был удачным. Для этого необходимо бросить к20 и сравнить результат с шансом критического успеха. Если число на кубике меньше или равно этой характеристике, значит, произошел критический успех. Если результат броска больше характеристики – успех действия обыкновенный. Аналогично определяется критическая неудача. Чек на критическую неудачу выполняется при неудачном основном чеке броском к20, результат которого сравнивается с шансом критической неудачи.

Шанс критического успеха. Шанс особенно удачного выполнения действия. Чек на шанс критического успеха может использоваться в дополнение к чекам на базовые характеристики или умения.

Шанс критической неудачи. Шанс особенно неудачного выполнения действия. Чек на шанс критической неудачи может использоваться в дополнение к чекам на базовые характеристики или умения.

Вес и внешность

Вес. Вес героя. Для героев, принадлежащих к разным расам, вес определяется по-разному и зависит от Силы и Здоровья. Вес героя может быть изменен особенностями или призами, об этом можно прочесть в разделе «Создание героя».

Внешность. Правила не накладывают никаких ограничений на внешность героя, если она не противоречит выбранной расе и характеристикам. Детали внешнего вида, характерные черты, осо-

бые приметы могут быть любыми. Однако те внешние данные, которые зависят от базовых характеристик, должны примерно соответствовать их значениям. Например, герой с высокой Харизмой должен обладать приятной или хотя бы не отталкивающей внешностью, а герою с большими Силой и Здоровьем полагается быть рослым, широкоплечим и мускулистым.

Количество языков, молитв, умений

Количество языков. Герои, живущие в мире со множеством разных рас и народов, постоянно контактирующих друг с другом, имеют возможность без особого напряжения изучать языки друг друга. Характеристика показывает количество дополнительных языков кроме родного, на которых говорит персонаж.

Количество молитв. Каждый герой, верующий в одного из богов, знает некоторые количество общедоступных молитв. Подробнее об этом в дополнении «Молитвы».

Количество умений. Количество навыков, которые может изучить персонаж на старте. В дальнейшем этот список может пополниться.

9. Дополнительные характеристики

Характеристика	Значение
Усталость	0
Походный вес	3 x 10 фунтов
Походная скорость	½ПД миль/ч
Длительность перехода	тах Здоровья расы часов
Дневной переход	Походная скорость x Длительность перехода
Вес человека, гнома, орка, ши, тартлинга	20 x 3 + 10 x С фунтов
Вес хоббита, эльфа	16 x 3 + 8 x С фунтов
Разгон	(10-С)/2 ПД
Торможение	(10-С)/2 ПД
Критический успех	У/2
Критическая неудача	(10-У)/2
Количество языков	И/3
Количество молитв	И/2
Количество умений	5 + И/2

Состояния героя

Обычно герой находится в нормальном состоянии, однако различные дискомфортные условия, события, происходящие в сражениях, некоторые действия героя, магия и другие факторы могут вызвать изменение нормального состояния на какое-то необычное.

Усталость. Степень утомленности героя измеряется в пунктах усталости. Различные действия, тяжелые и длительные нагрузки, магия вызывают усталость, которая может накапливаться.

Болезнь. Самые обычные болезни, вроде простуды, приводят к потере 1 пункта Здоровья. Если герой подхватит несколько болезней одновременно, результаты складываются. Уменьшение Здоровья влечет за собой соответствующее уменьшение хитов. Потерянные пункты Здоровья восстанавливаются при лечении, со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Голод. Каждый день голода вызывает уменьшение всех характеристик на 1. При достижении значения Здоровья 0 персонаж умирает. Потерянные пункты характеристик восстанавливаются при нормальном питании (возможно – лечении), со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Слепота. В результате ослепления, в полной темноте, с закрытыми глазами и во всех остальных случаях, когда герой полностью лишен возможности видеть окружающий мир, Восприятие героя уменьшается на 50%, ПД уменьшаются на 3.

Глухота. Герой, полностью лишенный возможности слышать, получает к Восприятию пенальти –50%, которое может складываться с пенальти за слепоту.

Оглушение. Оглушение означает, что герой временно потерял способность осознанно действовать. При оглушении он может продолжать оставаться на ногах и совершать произвольные действия. В состоянии оглушения ПД героя равны 0. Обычно оглушение длится в течение одного хода оглушенного.

Неподвижность. Герой считается неподвижным, если совершенно не способен совершать самостоятельные какие-либо движения. Защита и ПД обездвиженного героя равны 0.

Травма руки. Травма руки означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма руки всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может владеть травмированной рукой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты.

Травма ноги. Травма ноги означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма ноги всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может нормально владеть травмированной ногой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты. Если герой с одной поврежденной ногой перемещается, то он не может использовать ускоренное перемещение, а для движения на 1 клетку должен расходовать 2 ПД. Герой, у которого травмированы обе ноги, может перемещаться только лежа – ползком.

Сотрясение мозга. При сотрясении мозга герой испытывает болезненные ощущения, на время утрачивает правильную координацию движений и способность нормально думать. Получение сотрясения мозга всегда сопровождается потерей критических хитов. Значения всех умений уменьшаются на 50%. Это состояние сохраняется до тех пор, пока герой полностью не восстановит свои критические хиты.

Без сознания. Герой, потерявший сознание, не может действовать и получать информацию об окружающем мире. Состояние влечет те же изменения характеристик, что и «Неподвижность».

Магия

Магия дает герою практически неограниченные возможности. Опытный чародей – это мастер на все руки, владеющий самыми необычными и разнообразными средствами достижения желаемого результата. Стать невидимкой, летать, как птица или просто обернуться птицей, дышать огнем и превратить врага в каменную статую – все это доступно лишь волшебникам. Для того, чтобы применять магию, герой должен изучить ее, как и любую другую профессию или науку. Однако магия – это большая, сложная область знаний, которая состоит из многих школ и направлений.

Всего существует восемь школ магии, девятая школа – молитвы – строго говоря, к магии не относится, но с точки зрения игромеханики можно рассмотреть их в одном разделе.

Одного владения магическими умениями недостаточно для того, чтобы герой мог творить чудеса. Чтобы действительно быть чародеем, герой должен знать *заклинания*. Заклинание – это слова, жесты, действия с предметами, которые должен произвести маг для того, чтобы произошел нужный эффект. Иначе говоря, каждое заклинание – это небольшой ритуал. Скажем, для того, чтобы вызвать ветер, герой должен произнести некую словесную формулу и проделать определенные пассы руками.

Заклинание – это знание, которому необходимо учиться. Каждое заклинание обладает определенным эффектом, поэтому, чем больше заклинаний знает маг, тем больше его возможности. Заклинание всегда действует одним и тем же образом. Часто герой может направлять его, определять его длительность и место воздействия, прерывать действие заклинания и управлять им другими допустимыми способами. Однако такое управление позволено в строго определенных пределах. Например, можно выбрать для заклинания «Огненная стена» расстояние, на котором появится огонь, но невозможно вместо огня получить ледяную стену. Для этого нужно использовать совсем другое заклинание.

Параметры заклинаний

Каждое заклинание имеет отдельное название, а также описывается набором характеристик, позволяющих точно определить его работу. Всего у заклинания девять параметров: требования, стоймость, поддержка, скорость, расстояние, область, компоненты, сопротивление и описание. Список заклинаний и их подробное описание размещены в приложении «Магия». Молитвы размещены в приложении «Молитвы».

Требования. Для того, чтобы выучить заклинание или молитву, маг или жрец должен обладать определенным уровнем знания магии. Некоторые заклинания слишком сложны для того, чтобы начинающий маг мог выучить и запомнить их. В требованиях указываются минимальные значения магических или жреческих умений, необходимые для его приобретения. Например, для того, чтобы

герой смог выучить заклинание «Волшебный ветер», ему необходимо знать магию природы не меньше, чем на 5.

Стоимость. Некоторые заклинания требуют большой отдачи физических и психических сил. Стоимость – это пункты характеристик, которые герой временно теряет по завершении выполнения заклинания. Например, заклинание «Стена силы» вызывает потерю 1 ПД от усталости, вызванной утомительным ритуалом. Утраченные пункты характеристик восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день, если герой нормально отдыхает. Например, после заклинания «Стена силы» герой восстановится к утру следующего дня. Потеря характеристик в результате заклинаний суммируется с потерями от усталости, болезней, голода и других состояний.

Поддержка. Некоторые заклинания могут действовать продолжительное время. Такое заклинание длится лишь до тех пор, пока волшебник сосредоточен на нем. Для этого герой должен концентрировать сознание. Если концентрация ослабевает или прерывается, действие заклинания немедленно прекращается. Разные заклинания требуют различной степени концентрации. Концентрация может быть слабой, средней, сильной и полной.

Скорость. Это количество времени или действия, которое занимает выполнение заклинания. Скорость может быть выражена в ПД или в единицах времени (раунд, минута, час и т. д.). Для заклинаний, выполнение которых требует продолжительного времени (больше 1 раунда), считается, что в это время требуется сильная концентрация.

Расстояние. Означает максимальное расстояние, на котором может находиться объект или центр области заклинания.

Область. Определяет область действия заклинания – геометрию и размер заколдованной области. Кроме того, в этом параметре может быть указано, что заклинание действует на существо, объект или самого героя.

Компоненты. Показывает, что необходимо для выполнения заклинания: слова, жесты, материал (предмет, вещество) или их комбинация. Какой именно материал необходим, объясняется в описании заклинания.

Сопротивление. Описывает ситуации, в которых заклинание может не подействовать из-за самой цели. Например, заклинание «Дружба» сложно наложить на героя с высокой Волей.

Описание. В описании подробно рассказывается о действии заклинания. Указываются дополнительные параметры – ущерб, если это боевое заклинание, влияние на характеристики персонажей, события, которые происходят в результате заклинания. Для заклинаний, требующих материала, указано, какой предмет или вещество необходимы для успешного выполнения.

Волшебница Мелисента хочет открыть дверь в древнюю гробницу, но опасается, что на двери установлена опасная ловушка. Поэтому она решает использовать заклинание «Телекинез», чтобы открыть дверь с безопасного расстояния. Умение «Школа сознания» у Мелисенты равно 6, следовательно, ее заклинание будет действовать на расстоянии до 6 ярдов. Отойдя на 5 ярдов, Мелисента выполняет заклинание. Так как у заклинания «Телекинез» нет компонентов, для его выполнения волшебнице достаточно определенным образом сосредоточится и мысленно произнести нужные формулы. Целью для заклинания Мелисента выбрала дверь. После того, как выполнение заклинания было завершено, волшебница получает возможность открывать или закрывать дверь усилием воли. Эта способность сохраняется у Мелисенты до тех пор, пока она поддерживает заклинание. «Телекинез» требует сильной поддержки, то есть, манипулируя дверью, волшебница должна быть настолько сосредоточена, что не может перемещаться и отвлекаться на посторонние мысли или действия. Далее, Мелисента напрягает силу воли и открывает дверь, в тот же миг в пространство перед дверью бьет яркая молния...

Поддержка заклинаний

Поддержка – это степень концентрации и напряжения воли, которые требуются от мага для того, чтобы он мог удерживать заклинание в действии продолжительное время. Если маг расслабляется, слишком сильно отвлекается на другие вещи, утрачивает внимание, действие заклинания немедленно прекращается.

Слабая концентрация требует незначительное количество внимания. Единственное ограничение – герой не может выполнять других заклинаний, не прерывая поддержки. Он может нормально передвигаться, сражаться и совершать другие не магические действия.

Средняя концентрация требует значительного внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 1, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться, поэтому средняя поддержка прерывается броском атаки, парированием или использованием умения «Уклонение». Герой не может совершать сложных или физически тяжелых действий, поэтому средняя поддержка прерывается чеками на Силу, Здоровье, Ловкость, Восприятие.

Сильная концентрация требует всего внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 2, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться. Герой не может самостоятельно перемещаться, совершать сложные действия, действия, требующие знания умений, а также мысленно отвлекаться от заклинания, поэтому сильная поддержка прерывается чеками на Интеллект и умения.

Полная концентрация захватывает сознание героя целиком. Он ничего не видит и не слышит, его ПД во время поддержки равны 0, с точки зрения условий боя он считается неподвижным.

Прерывание поддержки. Поддержка может быть прервана действиями, вызывающими соответствующий чек или действие со стороны мага. Кроме того, любая поддержка прерывается любым ущербом, полученным магом. Например, если маг выполнил заклинание «Волшебный ветер» и продолжает поддерживать его, герой может прекратить заклинание, атаковав мага и нанеся ему ущерб, или попытавшись сбить с ног (если маг захочет оставаться на ногах, ему потребуется чек на Ловкость).

Длительность поддержки. Поддержка заклинаний не имеет ограничений по длительности, кроме факторов, влияющих на внимание и концентрацию волшебника. Слишком длительная поддержка заклинаний приводит к утомлению. При слабой концентрации герой приобретает 1 пункт усталости после того, как прошло количество часов, равное Воле волшебника. При средней концентрации 1 пункт усталости приобретается после того, как пройдет количество часов, равное половине Воли мага. При сильной поддержке усталость увеличивается на 1 по прошествии количества часов, равного трети Воли. Для того чтобы произошло увеличение усталости при полной поддержке, требуется удерживать заклинание в течение количества часов, равного четверти Воли. Дробные части, остающиеся от деления, не отбрасываются, и ведущий может пересчитать в минуты и раунды, если это важно для игры.

Находясь на корабле, пытающемся спастись от пиратов, Мелисента выполнила заклинание «Волшебный ветер», для того, чтобы создать попутный ветер. Она имеет Волю 6, заклинание требует средней поддержки, следовательно, по прошествии 3 часов погони, она приобрела 1 пункт усталости. Так как пираты не отставали, ей пришлось продолжить поддержку заклинания, и еще через 3 часа она снова приобрела 1 пункт усталости.

Действие заклинаний

Заклинания всегда действуют в точном соответствии с описанием. Герою избежать или ослабить их эффект в момент произнесения заклинаний посторонними нельзя, если только речь не идет о заклинаниях, требующих броска атаки. Такие заклинания срабатывают лишь тогда, когда происходит успешная атака – попадание в цель. Их можно также попытаться парировать, если существует принципиальная возможность этого.

Например, маг обнаружил в полу подземного хода ловушку, и решил использовать заклинание «Паучьи лапы», чтобы перейти опасный участок по потолку. Игрок просто сообщает ведущему, что выполняет это заклинание, учитывает израсходованный материал, и в дальнейшем имеет в виду, что заклинание удерживается усилием воли (средняя поддержка). Чеков или других бросков кубиков при этом не требуется.

Заклинания с броском атаки. В отличие от атаки оружием, заклинания, сопровождающиеся броском атаки, не требуют броска для определения шанса критического события. Также не происходит критического события при получении магического ущерба по критическим хитам, если только событие и его шанс не указаны в описании заклинания. Базовая атака персонажа учитывается при броске атаки заклинанием.

Действие нескольких заклинаний. Действия нескольких одинаковых заклинаний, наложенных на одну и ту же область, не складываются. В этом случае действует то заклинание, которое дает наиболее сильный эффект, а остальные не учитываются. Например, маг с умением «Школа изменения» 15 накладывает на героя, имеющего 8 ПД заклинание «Скорость», и герой приобретает дополнительно 15 ПД, что в сумме дает 23. Затем на него такое же заклинание накладывает маг с умением «Школа

изменения» 20, и герой получает 20 дополнительных ПД *вместо* 15, его общие ПД в результате составляют 28 ПД.

Сила заклинания. Маг всегда может выполнить заклинание, заявив меньшую мощность, чем указано в описании. Например, маг с умением «Школа изменения» 10 при желании может выполнить заклинание «Каменная кожа» так, чтобы значение брони, которое оно дает, было равно 5, что составляет меньше максимального для этого мага значения 10, определяемого по описанию.

Устойчивость к магии

Эта характеристика показывает, что иногда заклинание может не подействовать на героя. Значение характеристики – шанс такого события на к20. Например, если у героя устойчивость к магии равна 10, это значит, что каждое заклинание, направленное на него, имеет шанс не подействовать, равный 50%. Эта характеристика всегда равна нулю при создании героя и может быть увеличена в редких случаях в ходе игры. Устойчивость действует всегда и не зависит от намерений героя.

Устойчивость может распространяться на любую магию, а может действовать лишь на заклинания одной школы. Например, может быть устойчивость к магии «Школы разрушения». Такая устойчивость действует лишь против тех заклинаний, которые относятся к соответствующему виду магии. Заклинание относится к тому виду магии, который указан в требованиях к заклинанию.

Мелисента вступила в магический поединок со злым чародеем, владеющим кольцом, дающим ему сопротивление к магии природы 10. Мелисента решила применить заклинание «Живые око-вы». Для того чтобы определить, подействовало заклинание или нет нужно бросить к20. Если на кубике выпадет от 1 до 10, заклинание не подействует, если выпадет от 11 до 20, то заклинание сработает. Бросок показал результат 6, то есть заклинание Мелисенты было отражено защитной магией кольца чародея, и поединок продолжился.

Если персонажу дают защиту от магии определённой школы несколько событий (предмет, заклинание, врожденные качества и пр.), то эффекты складываются. Это не распространяется на эффекты, затрагивающие различные школы.

Создание героя

Теперь Вы знаете, каким образом будет описываться ваш герой, что будут означать его свойства и характеристики во время игры. Значит, Вы можете создать себе героя. Прежде всего, Вам надо представить себе Вашего будущего персонажа. Придумайте, как его зовут, как он выглядит и чем занимается. Решите, что герой знает и умеет. А после того, как Вы сумеете в общих чертах представить себе Вашего героя, можно приступать к его созданию. На каждом этапе создания следует выбрать для героя те свойства и способности, которые смогут отразить созданный Вами образ.

Выбор расы

При создании героя лучше всего сначала решить, к какой расе он будет принадлежать. Раса героя влияет на предельные значения базовых характеристик. Разным расам свойственны различные внешние, умственные и физические данные. Поэтому, в зависимости от расы героя, каждая его характеристика должна лежать в определенном диапазоне. Максимальные и минимальные значения базовых характеристик для каждой расы указаны в таблице «10. Характеристики рас». Кроме того, каждая раса обладает определенными свойствами, которых нет у других рас, что отражено в таблице «11. Физиологические особенности рас». Культурные и географические особенности были указаны выше в разделе «Расы».

10. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки	Тартлин- ги	Ши
Сила	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	1 – 8
Здоровье	1 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10
Восприятие	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Ловкость	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10
Интеллект	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	1 – 10	6 – 12
Харизма	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	5 – 10
Удача	1 – 10	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10

Воля	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	6 – 12	1 – 10
------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

11. Физиологические особенности рас

Название	Описание	Эффект
<i>Люди</i> Обучаемость	Схватывает все на лету.	Получает призы каждый третий уровень.
<i>Эльфы</i> Молниеносные рефлексы	Обладает очень быстрой в сравнении с другими расами реакцией.	+2 к инициативе.
Сильные ноги	От природы обладает очень сильными, но недостаточно выносливыми ногами.	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но продолжительность бега со скоростью 2 и 3 вдвое меньше.
<i>Гномы</i> Несгибаемость	Может терпеть такие тяжелые раны, которые давно отправили бы другого в глубокую кому.	Стойкость равна удвоенной Воле.
Устойчивость	Очень массивный, поэтому крепко стоит на ногах, хотя и испытывает сложности с прыжками.	Остается стоять после любых попыток сбить с ног при выполнении чека 3/12 (этот чек выполняется после чека на Ловкость в случае его необходимости; падение происходит только при провале обоих чек). Получает пенальти –2 ко всем видам прыжков.
<i>Хоббиты</i> Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.
Удачливость	Благодаря иррациональной везучести, никогда не попадает в провальные ситуации.	ШКП и ШКПЧ равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Орки</i> Замедленный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое медленнее. Благодаря такой особенности организм показывает поразительную выносливость.	Вдвое медленнее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п. Может вдвое дольше бежать со скоростью 2 и 3.
Толстокожий	Очень толстая кожа, которую сложно повредить.	+1 броне, при критическом ударе, проникающем через броню, в любом случае урон уменьшается на 1.
<i>Тартлинги</i> Амбидекстрия	Особое строение мозга позволяет управляться обеими руками с одинаковой эффективностью.	При атаке или парировании двумя руками одновременно применяется модификатор атаки –25% вместо стандартного –50%.
Чистый разум	Держит под контролем все свои мысли, чувства и действия.	Используется к12 вместо к20 при проверке действия заклинаний школы сознания. ШКУ и ШКУЧ равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Ши</i> Кошачий глаз	Глаза, сходные по строению с кошачьими, позволяют хорошо видеть в темноте в отраженном свете, хотя на ярком свете зрение ухудшается.	Не получает штрафов при действиях в темноте при наличии минимального освещения, в полной темноте получает стандартные пенальти. На ярком солнечном свете получает пенальти к Восприятию –25%.
Седьмое чувство	Обладает седьмым чувством, позволяющим воспринимать наличие магии.	Чувствует наличие магии на расстоянии равном Восприятию ярдов. При этом не может определить природу заклинания, только его присутствие.

Распределение характеристик

После того, как сделан выбор расы, можно выбрать базовые характеристики героя. Для этого необходимо распределить 45 пунктов между Силой, Здоровьем, Восприятием, Ловкостью, Волей, Интеллектом, Харизмой и Удачей. При этом значение каждой характеристики должно попасть в диапазон, соответствующий расе героя. Выбирая характеристики, следует позаботиться об их влиянии на прогресс героя.

Выбор особенностей

Сделать героя более оригинальным можно путем выбора для него одной особенности. Особенности могут сильно повлиять на возможности героя. Некоторые особенности могут изменить базовые характеристики героя, поэтому после выбора особенностей, лучше всего еще раз проверить распределение базовых характеристик. Список особенностей указан в таблице «12. Особенности».

12. Особенности

Название	Описание	Эффект
Амбал	Силен, но медлителен.	Максимальная Сила на 2 больше, чем максимум для расы героя; ПД уменьшаются на 1.
Берсеркер	Бросается в бой, не думая о защите, и вообще ни о чем не думая.	Не может парировать, ущерб холодным и рукопашным оружием +2.
Мясник	Не глядя, машет направо и налево с большой скоростью.	Не может прицеливаться холодным и рукопашным оружием, -1 для ПД атаки холодным и рукопашным оружием.
Ночное существо	Предпочитает действовать по ночам, боится дневного света.	Не получает penalties при действиях в темноте, однако при действиях на ярком свете получает такие же penalties, как обычное существо в темноте.
Одаренный	Очень одарен от природы и потому, к сожалению, не привык долго и упорно учиться новому.	50 пунктов для распределения по характеристикам вместо 45; получение уровня требует на 50% больше опыта.
Педант	Никогда не допускает ничего случайного. Все всегда под контролем.	Любые чеки на базовые характеристики и умения выполняет без критических событий.
Секси	Очень нравится личностям противоположного пола, что не может не раздражать других представителей своего.	+2 к Харизме при общении с лицами противоположного пола, -2 – своего.
Толстяк	Очень толстый и, как следствие, тяжелый и неповоротливый.	+10 хитов, +50 фунтов веса героя, -1 ПД.
Тормоз	Замедленное восприятие и запоздалая реакция.	Всегда проигрывает инициативу, однако противник не может предсказать его действия в бою.
Тяжелая рука	Бьет редко, но чувствительно.	+2 к ущербу холодным оружием и в рукопашном бою, +1 к ПД атаки этими видами оружия.
Хаотик	Постоянно является объектом странных событий.	+2 к шансу критического удара, критического промаха, а также критические события для чеков.
Ускоренный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое быстрее.	Вдвое быстрее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п.
Шустрый	Легкий, быстрый, проворный, но не слишком крепок и вынослив, плохо переносит тяжелые раны.	+1 ПД, -5 критических хитов.
Эрудит	Владеет знаниями из большого числа областей, но в каждой области знает меньше.	Может выбрать при создании героя на 2 умения больше; стартовые значения всех умений на 1 меньше.

Определение боевых характеристик

Теперь, зная базовые характеристики героя, можно определить его базовые боевые характеристики. Эти характеристики являются базовыми, потому что не зависят от умений героя или тактической ситуации в бою. Часть характеристик зависит от уровня героя. При создании герой обычно имеет первый уровень. Способы подсчета боевых характеристик приведены в таблице «13. Боевые характеристики».

Например, базовая атака героя с Ловкостью 6 и Восприятием 9 равна $6/3 + 9/3 = 5$. А шанс критического удара героя с Удачей 4 равен $4/2 = 2$. После каждого деления дробная часть отбрасывается.

13. Боевые характеристики

Боевая характеристика	Значение	Значение при создании
Атака	$V/3 + Л/3$	$V/3 + Л/3$
Защита	$Л/2$	$Л/2$
Ущерб	–	–
Броня	–	–

Хиты*	Мах 3 х 3/2	Мах 3 х 3/2
Критические хиты	Мах 3 + Уровень	Мах 3+1
Стойкость	Вл	Вл
Пункты действия	5+Л/2	5+Л/2
ШКУ	У/2	У/2
ШКП	(10-У)/2	(10-У)/2

* Мах 3 – максимальное Здоровье для расы героя (см. таблицу «10. Характеристики рас»)

Выбор класса и умений

Теперь необходимо выбрать класс героя. В зависимости от выбранного класса, герой может подобрать себе соответствующие умения из групп, указанных в таблице «14. Выбор умений для классов».

14. Выбор умений для классов

Класс	Выбор видов умений				
	Общие	Воинские	Воровские	Магические	Жреческие
Воин	+	+			
Вор	+		+		
Маг	+			+	
Жрец	+				+

Например, маг может выбирать умения из разделов «Общие» и «Магические» без ограничений, он также может выбрать неклассовое умение из раздела, например, «Воровские», однако, развитие этого умения будет ограничено. Исключение составляют герои нечеловеческой расы. Кроме того, это правило относится только к этапу создания героя и не ограничивает приобретение умений в ходе игры.

Герой может выбрать для себя несколько умений из доступных разделов. Количество умений на этапе создания героя равно 5 + Интеллект/2. Например, герой с Интеллектом 6 может выбрать 8 различных умений.

Любое умение, приобретенное на этапе создания героя или в процессе игры, имеет *стартовое значение*. Это значение умения сразу после его приобретения, без дополнительного развития. Оно определяется базовыми характеристиками героя, то есть его природными способностями. Способ его определения для каждого умения указан в таблице «15. Стартовые значения умений».

15. Стартовые значения умений

Общие	Значение	Общие	Значение
Азартные игры	У/3	Метательное оружие	0
Верховая езда	З/4 + Л/4	Общение	Х/3
Выживание	В/4 + И/4	Представление	Х/3
Выносливость	0	Распознавание	И/3
Гражданское оружие	0	Ремесло	0
Знание	И/3	Торговля	И/4 + Х/4
Медицина	И/3	Чтение следов	В/4 + И/4

Воинские	Значение	Воровские	Значение
Военное оружие	0	Взлом	И/4 + Л/4
Критический удар	0	Заметание следов	И/4 + В/4
Стрелковое оружие	0	Кража	У/4 + Л/4
Уклонение	0	Наблюдательность	В/3
Щиты	0	Скрытность	Л/3

Магические	Значение	Жреческие	Значение
Алхимия	И/3	Воодушевление	Х/3
Школа волшебства	И/3	Медитация	0

Школа метамагии	Вл/3	Молитвы	$X/4 + И/4$
Школа магии	$И/4 + Вл/4$	Наложение рук	$Вл/4 + И/4$
Школа магии	$И/4 + Вл/4$	Экзорцизм	Вл/3

Распределение пунктов мастерства

После того, как герой выбрал свои умения, он может улучшить любые из них по своему выбору. Герой может распределить по своим умениям дополнительное количество пунктов, равное $5 + \text{Интеллект}/2$. Например, герой с Интеллектом 5 может улучшить любые свои умения так, чтобы сумма добавленных пунктов равнялась 7. Скажем, он может увеличить на 2 пункта мастерство стрельбы, на 2 пункта – умение торговаться и на 3 пункта – мастерство уклонения. Значение умения не может быть выше Уровень + 4. Например, герой 4 уровня не может развить мастерство взлома выше 8.

Заклинания и молитвы

Если герой владеет магическими умениями или умениями священников, при его создании для него можно выбрать заклинания и молитвы. Количество заклинаний и молитв, доступных герою в начале игры, определяет ведущий. Как правило, он принимает решение в соответствии с начальными условиями игры, а также при помощи «Руководства ведущего».

Снаряжение

Определив свойства персонажа, необходимо указать, каким снаряжением он располагает. Нужно точно знать, какое у героя есть оружие и доспехи, есть ли у него деньги и ценности, имеет ли он волшебные или просто полезные в приключениях вещи. Обычно это решает ведущий, исходя из условий, в которых начинается игра или следуя рекомендациям «Руководства ведущего».

Выбор религии, языков

Герой может выбрать божество, которому он посвятит свою жизнь. Часто выбор религии совпадает с характером персонажа. Доблестный воин наверняка будет поклоняться Пиалдану, а коварному убийце придется по душе Игриш. Также он может выбрать несколько малых молитв, если не является жрецом.

Далее следует выбрать языки, на которых умеет изъясняться герой. По умолчанию можно считать, что все персонажи умеют писать и читать на тех языках, на которых они умеют разговаривать. Если это не соответствует описанию персонажа или игровому миру, то этот вопрос остается на усмотрение ведущего.

Заполнение листа персонажа

По окончании создания героя полезно записать все его основные параметры на одном листе бумаги, для того, чтобы всегда иметь возможность быстро найти значение нужной характеристики. Такой лист обычно имеет вид анкеты, которая заполняется во время создания героя или после, и называется «лист персонажа». В лист персонажа следует внести все важные сведения о герое: от уровня и базовых характеристик до описания внешности и привычек. В нем же хранится список заклинаний, известных герою, и список вещей, которыми он владеет. Образец листа находится в приложении «Лист персонажа».

Прогресс героя

Все персонажи со временем совершенствуются в своих областях, развивая навыки, получая новые знания. В игре такой прогресс называется получением *опыта*. Опыт измеряется в очках. За каждую преодоленную трудность герой получает некоторое количество опыта. Иногда точное число может быть оговорено в сценарии, но чаще его назначает ведущий, пользуясь здравым смыслом и «Руководством ведущего».

Классическим методом стало прогресс героя разбивать на ступени, называемые *уровнем*. Чем больший уровень имеет герой, тем больше он повидал в жизни и большему научился. Чаще всего персонажи будут начинать игру с первого уровня. Если Вы создавали героя по ходу нашего повествования, то у Вас уже должен быть свой персонаж первого уровня.

Чтобы Ваш герой перешёл на новый уровень, ему необходимо получить некоторое количество опыта. Для второго уровня нужно 10 очков опыта, для третьего – 20 очков. Сколько опыта нужно для конкретного уровня, Вы можете увидеть в таблице «16. Опыт героя».

Первый уровень моделирует время, когда герой ещё почти ничего не знает и не умеет. Всё его умение – это таланты, которыми его наградила природа. Так, только что поступивший на ученичество молодой волшебник может выполнять один или два простейших трюка, которые он открыл случайно. Учась и получая опыт, будущий маг повышает свои навыки и узнаёт новые заклинания.

16. Опыт героя

Уровень героя	Минимальный опыт	Минимальный опыт («Одаренный»)
1	0	0
2	10	15
3	20	30
4	30	45
5	50	75
6	80	120
7	130	195
8	210	315
9	330	510
10	540	825
11	870	1335
12	1410	2160
13	2280	3495
14	3690	5655
15	5970	9150
16	9660	14805
17	15630	23955
18	25290	38760
19	40920	62715
20	66210	101475

Повышение уровня

Итак, Ваш герой получил достаточно опыта для перехода на второй уровень или, быть может, Вы решили сразу с него и начать.

Когда персонаж переходит на следующий уровень, он может увеличить свои умения, получить призы и критические хиты, увеличить значение базовых характеристик.

Увеличение умений. С новым уровнем персонаж получает некоторое количество очков умений. Эти очки он может потратить на повышение любого доступного ему умения. Например, получив 6 очков умений, можно увеличить владение оружием на 4 пункта, «Медицину» и «Верховую езду» на 1 пункт. Количество очков умений определяется Интеллектом героя и равно $5 + \text{Интеллект}/2$. При этом для развития некласовых умений требуется потратить вдвое больше очков.

Потолок развития навыка. Есть ограничения на максимальное количество очков, вложенных в любое умение. Это значение не должно превышать Уровень + 4 Вашего персонажа. Например, герой 5 уровня может иметь максимальное значение «Общения» 9. Поднять его ещё выше можно только специальными призами или получив следующий уровень. В любом случае, общие и классовые умения не могут иметь значения выше 20, некласовые – выше 10.

Не забывайте, что правила не могут предусмотреть ситуации, когда Вы хотите поднять герою тот навык, который он не использовал за время приключений. Например, если герою, пока он был на пятом уровне, не удалось взломать ни одного замка, то вряд ли с получением шестого он сможет поднять «Взлом» выше, чем на 1 пункт, даже если до максимально дозволенного значения очень далеко. Поэтому всегда при повышении умения согласуйте свои действия с ведущим игры.

Получение критических хитов. При переходе на новый уровень согласно таблице «13. Боевые характеристики» герой увеличивает максимальное количество критических хитов на 1.

Призы. Каждый четвертый уровень персонаж получает приз, который выбирается из таблицы «17. Призы». Люди получают приз каждый третий уровень. Приз – это некоторое необычное свойство, которое не выражается характеристиками или умениями. Оно либо есть, либо его нет.

Призы делятся на группы. В первый раз Вы можете выбрать герою приз только из таблицы призов I группы. С получением второго приза Вы выбираете один новый приз либо из призов I, либо II группы. Третий приз Вы можете выбирать из этих же таблиц или из таблицы призов III группы и так далее.

Увеличение базовых характеристик. Со временем герой прогрессирует настолько, что становится возможным исправить даже врожденные недостатки. Каждый пятый уровень персонаж получает возможность увеличить любую из базовых характеристик на 1 пункт, но при этом ее значение должно оставаться в диапазоне, соответствующему расе героя, что отражено в таблице «10. Характеристики рас».

Волебница Мелисента переходит со второго на третий уровень. Интеллект волебницы 8. Она получает 9 очков умений и хочет 5 из них потратить на магические навыки и 2 – на общие, и 2 – на воровские. «Школа природы» волебницы равна 6. Это значит, что она может повысить её только на 1 пункт и достигает максимального значения. Остальные 4 очка Мелисента тратит на «Алхимию», поднимая её с 1 до 5. Ещё по 2 очка она тратит на умение «Торговля». Остальные 2 очка Мелисента вкладывает в неклассовое умение «Наблюдательность», поднимая его на 1 пункт.

Переход на третий уровень означает также получение нового приза. Это первый приз, который она получает, и она может выбрать из таблицы призов группы I. Она решила, что это будет приз «Транслятор» из призов для магов.

В заключение Мелисента получает дополнительно один критический хит.

17. Призы

Название	Описание
I	
Букинист	+1 опыта при каждом чтении книги (3) *
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Глазомер	+1 к Восприятию (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает на 50% ПД меньше
Живучесть	+2 критических хита (н/о)
Защита	+2 к защите (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
Ловкач	+1 к Ловкости (н/о)
Мастерство I	Добавляется одно умение из общих или таблицы для класса героя (н/о)
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
Невидимка	–2 к Восприятию или «Наблюдательности» противника при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Полиглот	Герой может выучить дополнительно один иностранный язык (3)
Праведник	Может использовать все малые молитвы независимо от значения Интеллекта
Стальной кулак	+2 к ущербу рукопашным оружием (3)
Танк	+1 к Здоровью (н/о)
Толстокожий	+1 броня (3)
Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдov
Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
Устойчивость	Выполнение чека Л/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Чудотворец I	Герой может применять малые молитвы дважды за цикл
II	
Абсолютное здоровье	Получает полный иммунитет ко всем немагическим заболеваниям
Бой вслепую	–50% к любым пенальти за плохую видимость или слепоту
Везучесть	+1 к Удаче (н/о)
Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага
Змея	Передвижение пригнувшись – 1 ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку

Интеллигентность	+2 к Харизме при общении (3)
Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
Латник	Уменьшает штрафы на умения за ношение доспехов на 2 (4 в случае удвоенного штрафа) (3)
Легкий шаг	Не оставляет следов при передвижении
Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой
Мощный бросок	+2 к ущербу метательным оружием (3)
Мощный выстрел	+2 к ущербу стрелковым оружием (3)
Непреклонность	+1 к Воле (н/о)
Опыт	+1 к Интеллекту (н/о)
Осторожность	+2 к Восприятию при встречах (3)
Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (3)
Прыгучесть	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Самоконтроль	-2 к шансу критического промаха (н/о)
Спринтер	+2 ПД, которые можно потратить на перемещение (3)
Тактичность	+1 к Харизме (н/о)
Точность	+2 к шансу критического удара (н/о)
Чудотворец II	Герой может применять малые молитвы за цикл дважды на один объект или существо, включая самого себя
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова
Шестое чувство	+4 к расстоянию для обнаружения скрытых объектов (3)
III	
Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие, не получая ущерба
Боеготовность	Добавляет один быстрый предмет (3)
Быстрый кулак**	-1 ПД удара в рукопашной
Быстрый меч**	-1 ПД удара холодным оружием
Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки
Верный выстрел	При промахе во время стрельбы нет случайного шанса поразить соседние клетки
Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
Мастер клинка	+25% к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
Мастер кулака	+25% к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого класса, порог его развития становится равен 20 пунктам (н/о)
Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте
Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально
Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной
Скорость	+1 ПД (3)
Тяжелый латник	Может носить три слоя брони
Фехтовальщик	При атаке к ущербу всегда прибавляется бонус Силы независимо от дистанции боя холодным и рукопашным оружием
Чудотворец III	Герой может применять малые и тайные молитвы за дважды цикл на один объект или существо, включая самого себя
IV	
Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательное оружие
Быстрая магия	-1 ПД для сотворения заклинаний
Медвежатник	Герой учится применять мастерство взлома, используя подручные средства, не получая при этом штрафа
Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Снайпер	+25% к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
Призрак	-4 к Восприятию и «Наблюдательности» окружающим для шанса заметить любые действия героя (2)
Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метательного) оружия
Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
V	
Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2
Быстрый щит	-1 ПД парирования щитом
Кровь богов	Герой получает сопротивление всей магии 5
Любимец богов	Может изучать тайные молитвы из противоположной сферы
Мастерство III	Неклассовые умения увеличивают порог развития до 15 пунктов
Мыслеформа	Не требуются больше никакие компоненты для заклинаний. Герой может творить их силой мысли
Оратор	В случае неудовлетворительного результата чека на Харизму и «Общение» герой может его перебросить
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить

* В скобках указано число повторных выборов одного приза
Не может уменьшать ПД атаки ниже 2

Действия героя

Наконец, Ваш герой создан и готов к тому, чтобы начать действовать в игровом мире. Для этого нужно только представить себя на месте Вашего героя, внимательно выслушать рассказ ведущего о том, где Вы находитесь, и что Вас окружает, и делать то, что считаете нужным.

Чтобы что-нибудь сделать, играя за своего героя, нужно просто сообщить о своем действии ведущему. Обычно игрок описывает свои действия от лица своего героя. Например, если игрок хочет, чтобы его герой прошел по городской улице, он так и говорит ведущему: «Иду по улице». Такое сообщение называется *заявкой* игрока. В ответ на каждую заявку ведущий рассказывает игроку, что случилось в результате действий его героя. Например, он может ответить: «В конце улицы ты увидел оружейную лавку». Рассказ ведущего о том, что происходит в результате действий героя, что герой видит, слышит и чувствует, называется *описанием*.

Под Вашим управлением герой может совершать любые действия и поступки, которые позволяют совершить законы природы и способности героя. Как и в нашем, реальном мире, иногда Вы можете предвидеть результаты своих действий, иногда – нет. Вы можете попытаться совершить все, что угодно. Но то, что получилось в результате этих действий, решает ведущий при помощи правил игры, «Руководства ведущего» и своего здравого смысла.

Свободные действия

Большинство действий героя, совершаемых им в ходе игры, не требуют никаких правил для того, чтобы понять, каков был их результат. Обычно герой может совершенно свободно ходить, разговаривать, есть или пить, совершать другие очевидные действия с предсказуемым результатом. Такие действия называются *свободными*. Для их выполнения обычно достаточно просто сообщить об этом ведущему.

Конечно, ведущий знает об окружающем героев мире гораздо больше, чем игроки. Поэтому иногда какое-то очевидное действие может иметь и совершенно непредсказуемый для игрока результат. Например, игрок может сделать заявку перепрыгнуть неширокий ручей, считая, что действие свободное. В то же время, ведущий знает, что берег ручья обвалится при малейшей нагрузке, и герой имеет шанс упасть в воду. Поэтому решение о том, может ли герой что-то сделать свободно, находится в руках ведущего.

Сложные действия

Нередко герою приходится совершать в игре действия, результат которых неизвестен. Попытка героя сделать что-то может быть удачной или неудачной, результат может быть лучше или хуже. Такие действия называются *сложными*. Результат сложного действия может быть случайным, но при этом зависеть от способностей героя – его базовых характеристик или умений.

Базовые характеристики используются в игре в тех случаях, когда результат действия, совершаемого героем, прямо зависит от развитости соответствующего качества. Если герой хочет выломать дверь, то успех зависит от того, насколько он силен. При попытке пройти по канату результат определяется Ловкостью. За точность перевода надписи, сделанной на мертвом языке, отвечает Интеллект героя.

Для определения успеха или неудачи совершаемого действия можно использовать несколько способов. Самый простой заключается в сравнении значения характеристики, соответствующей действию, с каким-то значением. Если характеристика больше или равна значению, то действие успешное.

Хоббит Микаэль собирается проникнуть в пещеру, где, по его мнению, лежит клад. Однако вход загорается вертикальная каменная плита, отодвинуть которую может герой с Силой 6. Сила Микаэля равна 3, и он понимает, что отодвинуть плиту не сможет. Зато эта задача по силам его товарищу, гному Гуннару, его Сила равна 9. Что гном успешно и делает.

Самый частый случай использования характеристики – это чек. Он используется в тех случаях, когда действие героя может закончиться как успехом, так и неудачей, но шанс благоприятного результата тем выше, чем выше проверяемая характеристика.

Микаэль и Гуннар хотят перебраться на другой берег бурной реки. Единственный способ сделать это – пройти по скользкому бревну, служащему мостом. Для того, чтобы определить, удалась ли переправа, обоим необходимо выполнить чек на Ловкость. Первым реку переходит ловкий Микаэль. При броске к10 выпало 7, что меньше Ловкости хоббита, которая равна 9. Это означает, что он перешел по бревну успешно, и оказался на другом берегу. После этого реку пытается перейти Гуннар, Ловкость которого равна 4. При броске к10 выпало 6, что больше Ловкости гнома. Следовательно, посреди реки гном поскользнулся на бревне и рухнул в воду...

Ведущий может определять результат сложных действий не только при помощи чеков или сравнений с базовыми характеристиками героев. Результат действий героя может зависеть и от чужих способностей, либо быть совершенно случайным. Каким способом определить результат сложного действия героя, ведущий решает самостоятельно, исходя из понимания ситуации и здравого смысла.

Использование умений

Результат некоторых действий зависит не столько от природных способностей героя, которые описываются базовыми характеристиками, сколько от его профессиональных качеств. Обычно это действия, которые связаны с использованием умений героя. Такие действия называются *специальными*.

В отличие от свободных или сложных действий, когда герой, делая заявку, может и не знать, каким способом будет определяться ее результат, применение умения описано точно. Как правило, герой использует свои умения осознанно и целенаправленно. Делая заявку, игрок сам выбирает, какое именно умение он будет использовать для выполнения нужного действия.

Умения применяются в игре различными способами. Использование части умений сопровождается чеком на 20-граннике. В этом случае для успешного использования умения героем необходимо выбросить на к20 число меньше или равное значению умения. Чеки на умения могут сопровождаться бросками на критическое событие. Выпадение критического события при успешном использовании умения означает особенно удачный результат, критическое событие при неудачном применении умения соответствует особо плохому результату.

Микаэль пытается взломать замок на сундуке, в котором, как он думает, его дожидаются сокровища. Его умение «Взлом» равно 12, это означает, что хоббит – опытный взломщик. При броске к12 выпало 7, что составляет меньше значения его умения «Взлом». Значит, его труды увенчались успехом, и сундук открылся...

Некоторые умения используются без помощи чеков. В таких случаях результат использования умения определяется непосредственно по его значению. Например, умение «Медицина» просто показывает количество хитов, восстанавливаемых лечением, а умение «Чтение следов» – скорость, с которой следопыт может идти по следам.

Наконец, есть умения, которые работают не сами по себе, а влияют на какие-то другие характеристики. К таким умениям, например, относятся все навыки владения оружием. Их значение прибавляется к шансу героя попасть по противнику при атаке. Аналогично используются магические умения – они определяют силу заклинания, принадлежащего к соответствующему виду магии.

Чаще всего, игрок сознательно использует в игре то или иное умение. Однако ведущий может решить, что для выполнения заявленного игроком действия требуется какое-то другое умение или умения.

Бой

Ни одно настоящее приключение не проходит без боя. В бою противники сходятся и пытаются одолеть друг друга, нанося удары или произнося заклинания. Этот раздел посвящён заключительной части правил – бою.

В отличие от остальной части игры, где всё протекает свободно, бой для удобства поделён на раунды. В каждом раунде персонажи действуют в порядке своей очерёдности. Когда бой заканчивается, можно возвращаться в обычный, не столь детализированный, режим отчёта времени.

Игровое поле для боя

Игровое поле поделено на шестиугольные ячейки, называемые «клетки». На поле должно быть, по крайней мере, 20-30 клеток по длине и по ширине. Расстояние между центрами соседних клеток соответствует одному ярду. Соседними считаются две любые клетки, имеющие общую сторону. Героев или других персонажей на игровом поле должны изображать фишки, желательно, имеющие «перед» и «зад». Место, занимаемое фишкой на поле, должно примерно соответствовать масштабу поля.

Стоящий или сидящий герой занимает на поле одну клетку, фишка героя всегда должна находиться внутри какой-нибудь клетки. Лежа, герой занимает две соседние клетки.

Перемещение персонажей в бою всегда производится по клеткам, путем последовательного передвижения фишки с одной соседней клетки на другую. Таким образом, «перемещение на 5 ярдов» на самом деле – перемещение по цепочке из 5 соседних клеток, и итоговое расстояние может оказаться меньше 5 ярдов.

Время в бою

Течение времени для удобства разбито на раунды. 1 раунд соответствует 6 секундам, таким образом, 10 раундов составляют 1 минуту. Раунд и минута – основные характеристики времени в бою.

Все события, происходящие во время боя, рассматриваются по раундам. Сначала все участники боя делают все, что можно успеть за 1-й раунд, потом выполняются все действия 2-го раунда, и так далее. Если какое-то действие занимает больше 6 секунд, то оно продолжается несколько раундов, но в каждом раунде отмечается, насколько это действие стало ближе к завершению.

Последовательность действий и ход

Все участники боя в течение одного раунда действуют строго по очереди. Действия конкретного персонажа в свой черед называются ходом. Таким образом, в каждом раунде все участники боя могут сделать по одному ходу. Когда все ходы сделаны, текущий раунд заканчивается, и начинается следующий. Герой, закончивший ход, может снова выполнять какие-либо действия только в следующем раунде.

Считается, что в течение одного раунда действия всех участников боя происходят приблизительно одновременно. Однако, как правило, одни персонажи успевают опередить в своих действиях других. Поэтому их действия рассматривают ходами – по очереди, причем ход опередившего персонажа выполняется раньше хода отставшего.

Встреча

Обнаружение. Перед началом боя следует определить условия, в которых произошла встреча противников. Прежде всего, важно понять, кто первым обнаружил противника. Для этого оба противника должны выполнить бросок к10 и к результату прибавить свое Восприятие. Тот, кто получил большее значение, замечает противника первым. В случае равного значения бросков выигрывает тот, у кого больше Восприятие. Обнаружение означает, что герой заметил визуально или услышал противника.

Зона видимости. Зона видимости при встрече – это область, в которой противник обязательно заметит героя, если тот не использует умения «Скрытность» или магию. При нахождении героя в зоне видимости ход времени отслеживается по правилам боя, то есть отсчитываются раунды и делаются ходы. Обычно зона видимости представляет собой круг с центром на противнике. Размер круга зависит от местности и других условий.

Зона встречи. Зона встречи – это область, в пределах которой противник имеет шанс заметить героя. При нахождении героя в зоне встречи противник выполняет чек на Восприятие в начале каждого раунда. В случае успешного чека противник обнаруживает героя. Пока герой находится в зоне встречи противника, ход времени отслеживается по правилам боя, как и для зоны видимости. Обычно зона встречи представляет собой круг с центром на противнике, за вычетом зоны видимости (кольцо). Зона встречи всегда значительно больше зоны видимости, ее точный размер зависит от местности и других условий, учитываемых ведущим.

Расстояние. После выяснения размеров зон видимости и встречи определяется расстояние, на котором находятся противники в момент встречи. Расстояние встречи, размеры зоны видимости и зоны встречи указаны в таблице «18. Условия встречи».

Начало боя. После определения расстояний, а также группы, заметившей оппонентов, начинается бой, то есть отсчет времени в раундах и определение порядка ходов по правилам боя.

18. Условия встречи

Местность	Расстояние встречи*	Зона видимости**	Зона встречи
Равнина, пустыня, поле	Расст. видимости	Расст. Видимости	Расст. видимости
Холмы, степь, болото	B1 x 3к10 ярдов	B2 x 3	B2 x 30
Лес	B1 x 2к10 ярдов	B2 x 2	B2 x 20
Кустарник, плотный лес	B1 x к10 ярдов	B2	B2 x 10
Густые заросли	B1+к10 ярдов	B2	B2+10
Другое	Опр. сценарием	Опр. сценарием	Опр. сценарием

B1 – Восприятие выигравшего бросок на обнаружение

B2 – Восприятие проигравшего бросок на обнаружение

Состав раунда

Раунд начинается с объявления ведущим о его начале и заканчивается объявлением о конце раунда. Каждый раунд состоит из четкой последовательности действий ведущего и игроков. Ниже описаны правила определения порядка ходов в случае, когда требуется предельно строгий подход, а также *упрощенный вариант*, который допускает больше свободы для игроков и занимает меньше времени.

Инициатива. Иногда требуется определить, кто из противников будет первым совершать свой ход. Для этого используется понятие *инициативы*. Инициатива определяется перед каждым раундом по формуле $\kappa10 + \text{Восприятие персонажа}$. Все ходы делаются в порядке убывания результатов броска инициативы. Если они оказались равными, то первым ходит тот, у которого выше Восприятие.

В упрощенном варианте инициатива бросается только для каждой стороны, участвующей в бою. Для броска используется Восприятие самого чуткого персонажа в группе. Сначала будет ходить та группа, которая выиграла бросок инициативы. Персонажи группы всегда ходят в одном и том же порядке – от персонажей с высоким Восприятием к персонажам с более низким.

Гуннар сражается с напавшим на него волком. Начался 1-й раунд боя. Бросок $\kappa10$ для Гуннара показал результат 9, Восприятие гнома равно 4, следовательно, его инициатива в этом раунде равна 13. При броске $\kappa10$ для волка выпало 2, Восприятие волка равно 6, таким образом, его инициатива в этом раунде составляет 8.

Порядок ходов. Тот, у кого инициатива больше, ходит в текущем раунде раньше того, у кого инициатива меньше. Если значение инициативы одинаковое, первым действует тот, у кого больше Восприятие. Таким образом, участники боя делают ходы в порядке убывания их инициативы в текущем раунде.

Для *упрощенного варианта* определяется, какая из двух сторон действует первой в текущем раунде. Среди сражающихся на одной стороне порядок действий в этом случае может быть произвольным.

Инициатива Гуннара в 1-м раунде равна 13, а инициатива волка – 8, значит, гном делает свой ход первым, а волк – вторым.

Информация о действиях. Большее значение инициативы дает герою не только возможность сделать ход раньше других, но и заранее получить информацию о намерениях других участников боя. Каждый участник получает возможность узнать первое действие в этом раунде тех, чья инициатива меньше, чем его собственная. Для этого все участники боя, кроме того, кто будет ходить первым, сообщают свое первое действие в этом раунде ведущему. Ведущий передает сведения о намерениях героя всем участникам, чья инициатива больше. Например, 1-му и 2-му по очередности ходов участнику боя ведущий сообщает первое действие 3-го. А первое действие и 2-го, и 3-го, при этом, становится известно 1-му. Посредничество ведущего тут необходимо потому, что истинное намерение может поначалу выглядеть ложным образом, а герой с преимуществом в инициативе знает о действиях остальных только то, что может увидеть и услышать. Герой должен действовать в

свою очередь, определенную инициативой. Нельзя подождать завершения хода противника и действовать после. Если герой хочет подождать, он просто пропускает текущий ход.

В упрощенном варианте все, кто сражается на стороне с меньшей инициативой, сообщают ведущему свой первое действие в этом раунде. А ведущий передает эти сведения всем, кто сражается на стороне с большей инициативой.

Так как Гуннар получил преимущество в инициативе, ведущий, который играет за волка, объявляет, что первое действие волка – атака гнома. Теперь Гуннар может действовать не наугад, а опираясь на полученную информацию о противнике.

Выполнение ходов. После того, как определен порядок ходов, и тем, кто ходит раньше, стали известны намерения тех, кто ходит позднее, участники боя выполняют свои ходы в установленной последовательности. Все, кто объявил ведущему свое первое действие, обязаны его выполнить.

При игре по упрощенному варианту все, принадлежащие к стороне с лучшей инициативой, делают свои ходы в произвольном порядке. После этого выполняют ходы их противники. Первое действие сражающегося на стороне с меньшей инициативой должно совпадать с заявкой, сделанной ведущему.

Действия в бою, совершение хода

Когда в бою наступает очередь героя совершать действия, он начинает свой ход. Ход – это последовательность действий персонажа в текущем раунде. Количество и состав действий, которые герой успевает совершить в течение раунда, определяются его пунктами действия (ПД). Связь длительности и количества действий с пунктами действия описана в разделе «Боевые характеристики».

Герой должен полностью истратить ПД в течение своего хода. Если ПД не истрачены, они просто пропадают, их нельзя оставлять «про запас». После того, как герой объявляет о завершении своего хода, он не может больше совершать действия в текущем раунде. Ход следующего участника боя можно начинать лишь после завершения хода предыдущего. Последовательность ходов может быть нарушена только по решению ведущего, если этого требует ситуация.

Нарушение этой последовательности происходит также в случаях, когда герой собирается использовать парирование или умение «Уклонение». В зависимости от порядка ходов героя и его противника, эти действия учитываются двумя способами.

Герой, *выигравший инициативу*, может не тратить все ПД в свой ход, а оставить какое-то количество, необходимое для парирования или «Уклонения», чтобы отразить удар или удары оппонента, которые тот будет наносить в свой (последующий) ход.

Если герой *проиграл инициативу*, и его атакует оппонент, герой может использовать парирование или «Уклонение», истратив при этом необходимые ПД. При этом, когда позднее начнется ход героя, его ПД будут меньше на потраченное количество.

Если герой собирается совершить одно-единственное стандартное действие (указанное в таблице «4. Действия в бою»), на которое у него не хватает ПД, он все же может это сделать, однако автоматически проигрывает инициативу (действует последним). Кроме того, к нему применяются штрафы. Если он атакует, то его атака уменьшается на недостающие ПД, если выполняет чек – штрафы для чека также равно недостающим ПД.

Гуннар подходит на один шаг, потратив 1 ПД, и наносит волку удар боевым топором. Эти действия требуют расхода 7 ПД. Это равно ПД Гуннара, таким образом, он израсходовал все свои ПД на этот удар, и его действия в этом раунде закончились. Гуннар промахнулся, и теперь наступила очередь хода волка. Первое действие волка совпадает с тем, которое объявил ведущий – он атакует гнома пастью. Это отнимает у волка 4 ПД. Затем волк атакует гнома еще раз, опять расходуя 4 ПД, и отступает на 1 клетку назад, что требует еще 1 ПД. Итого, волк потратил за весь ход 9 ПД. Больше свободных ПД у него нет, и его ход заканчивается. Так как все участники боя выполнили свои ходы, 1-й раунд на этом завершается.

Боеготовность и быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности два любых предмета, которые называются *быстрыми предметами* (БП). Подготовка этих предметов к бою не требует времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, БП могут

быть щит и меч или топор и копье. Колчаны или сумки с боеприпасами не учитываются. Компонент заклинания тоже может быть быстрым предметом. Если компонент небольшой или это вещество в емкости, то пополнение компонента не требует времени, считается, что в руке у мага находится, например, банка с серой. То же правило применяется для метательного оружия: считается, что герой держит в руке сразу несколько таких предметов, например, зажимает кинжалы между пальцев.

Для использования предмета в бою герой обязательно должен сделать его быстрым. Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если меч – быстрый предмет, то извлечение его из ножен времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой, не быстрый, занимает 4 ПД.

Однако если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если воин держит в состоянии постоянной готовности секиру, то, чтобы подготовить к стрельбе лук, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

Атака

Когда герой хочет атаковать противника, он использует своё боевое умение. В зависимости от вида оружия это может быть умение «Стрелковое оружие», «Гражданское оружие» и так далее. Некоторые заклинания используют в этом же смысле величину умения героя в соответствующей магической школе.

Полная атака считается один раз и записывается в листе персонажа рядом с тем оружием или заклинанием, которым герой владеет. Позднее не придётся считать его каждый раз, нужно лишь заглянуть в листок персонажа. Атака героя складывается из базовой атаки, бонуса атаки его оружия и умения героя с ним обращаться. Так, с умением «Гражданское оружие» 10 и базовой атакой 3, можно бить кулаком (бонус 5) с атакой $10 + 3 + 5 = 18$.

Как понять когда атака удалась? У каждого персонажа имеется параметр «защита». Некоторые призы и заклинания могут давать бонус к защите.

Защиту так же увеличивает щит, когда тот находится в руке. Если Ваш герой берёт в руку щит, то его параметр защиты возрастает на величину, прописанную в графе «Атака» щита. К ней может также прибавиться модификатор от умения щиты, когда герой будет его использовать.

Когда Ваш герой атакует противника (или противник его), из атаки вычитается защита цели. Получившееся число используется для чека на к20. Если на кубике выпадает число, равное или меньшее полученному, то атака была успешна, иначе она не достигает цели.

После успешно проведённой атаки происходит определение наличия критического события и нанесение ущерба.

Ущерб может снижаться бронёй персонажа, что подробно описано в разделе о доспехах.

Гуннар с атакой 15 атакует боевым топором разбойника, имеющего защиту 4. Итого атака гнома становится равна 11. Бросок кубика показал 7, что означает успешно проведённую атаку. Бросок на критическое событие показал, что был нанесён обычный удар. Броня корпуса разбойника 2 за счёт его кожаной куртки, а ущерб топора – 3кб. Общая сумма, выпавшая на этих трёх кубиках – 8. Сила Гуннара 9, что превышает необходимую для топора на 4 пункта. Итак, Гуннар отнимает у разбойника $8 + 4 - 2 = 10$ хитов.

Атака по частям тела

Обычная атака, которую совершает герой, не направлена в какую-либо конкретную часть тела. Удар или выстрел производится «в силуэт», лишь бы попал куда-нибудь. В этом случае не уточняется, какой орган или часть тела были поражены, так как факт повреждения какой-то конкретной части тела никак не влияет на состояние противника, имеет значение только факт попадания «в силуэт». Например, не нацеленная атака героя оказалась успешной, и противник получил повреждение. Так как в какую-то часть тела атака все же попала, то ведущий считает, что удар был произведен в корпус противника. Это будет означать, что произошло ранение, которое ухудшило общее состояние противника (получен ущерб), но никаких других эффектов не было.

Для того, чтобы успешная атака в какую-либо часть тела сопровождалась дополнительными эффектами, игрок должен объявить, что направляет атаку в конкретную часть тела. Атака по части тела всегда сложнее, чем просто по противнику, поэтому она сопровождается модификаторами.

Герой может выбрать для атаки любые части тела противника. Основные из них описаны в таблице «19. Модификаторы атаки по частям тела», что касается других – это решает ведущий. Каждой части тела соответствует модификатор, который уменьшает значение атаки на соответствующее число. Модификаторы, указанные в таблице, могут быть изменены призами.

Также можно использовать дополнительный бросок к10 в соответствии с таблицей «20. Соответствие к10 частям тела» для определения части тела, в которую попала атака, нацеленная в «силуэт».

Успешная атака в выбранную часть тела рассчитывается в дальнейшем так же, как и обычное попадание. Однако при этом противник получает дополнительные отрицательные эффекты, которые снижают его боеспособность. Некоторые эффекты противник получает, если произошел обычный удар, некоторые – если при атаке был нанесен ущерб критическим хитам. Действие продолжительных эффектов, которые герой получил от атаки с выбором части тела, прекращается только после полного восстановления им критических хитов, если не указана иная длительность.

Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением лишь того элемента доспехов, который прикрывает выбранную часть. Например, если противник защищен шлемом, латными поножами и латными перчатками, а герой атакует противника в корпус, который не защищен, то броня противника для этой атаки считается равной 0. Броня, которую дает щит, учитывается всегда, вне зависимости от выбранной для атаки части тела.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести для героев больших уровней, так как они позволяют существенно разнообразить тактические возможности в бою. Описание эффектов от ударов по частям тела Вы можете найти в разделе «Состояния героя».

19. Модификаторы атаки по частям тела

Часть тела	Модификатор	Обычный удар	Критический удар	Ущерб критическим хитам
Корпус	0%			
Нога	–50%		Падение	Травма ноги
Рука	–50%		Выбивание оружия	Травма руки
Голова	–75%	Оглушение	Падение	Сотрясение мозга

20. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Корпус

Тактические модификаторы

Значение атаки может меняться условиями, в которых происходит бой. Освещенность, взаимное расположение противников – все эти обстоятельства изменяют атаку персонажа. Благоприятные факторы увеличивают ее значение, а различные помехи – уменьшают.

Тактическими модификаторами называют внешние для героя условия боя или тактические условия, которые облегчают или затрудняют его атаку. Значения основных тактических модификаторов приведены в таблице «21. Тактические модификаторы».

Атака сверху. Для ближнего боя это означает преимущество по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, но в пределах досягаемости оружия.

Атака снизу. Для ближнего боя это означает преимущество цели по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего и в пределах досягаемости оружия.

Атака лежа. Модификатор учитывается, если герой атакует из положения лежа. Единственный вид оружия, который позволяет не учитывать этот модификатор – это арбалеты.

Атакующий плохо видит цель. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда атакующий видит цель заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит ее.

Атакующий не видит цель. Модификатор применяется в случаях, когда атакующий совершенно не видит цель, однако имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть полная темнота, атака с закрытыми глазами или атака противника, использующего заклинание «Невидимость».

Цель плохо видит атакующего. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда цель видит атакующего заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит его.

Цель не видит атакующего. Модификатор применяется в случаях, когда цель совершенно не видит атакующего, однако последний имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть атака в полной темноте, с закрытыми глазами, атака с использованием умения «Скрытность» или заклинания «Невидимость».

Внезапная атака. Модификатор применяется в тех случаях, когда атака совершенно неожиданна для цели, то есть производится в момент, когда жертва уверена в безопасности, или способом, который жертва предусмотреть не могла.

Цель лежит. Модификатор используется только в случае атаки с расстояния, то есть при помощи стрелкового или метательного оружия.

Цель перемещается ускоренно. Модификатор применяется в случае, если противник использует ускоренное перемещение – бег, прыжки или естественный, немагический полет.

Другие условия. Во время игры может понадобиться учесть какие-то другие обстоятельства, облегчающие или затрудняющие атаку. В таких случаях решение о необходимых модификаторах принимает ведущий.

Если на героя действует любое указанное условие, то значение атаки изменяется на соответствующее условию число. Например, если герой с атакой, равной 10, атакует неожиданно для цели, то значение этой атаки составит на 50% больше и будет равно 15.

Если на героя действует несколько тактических условий, то соответствующие этим условиям модификаторы складываются, после чего на полученный результат увеличивается не модифицированная атака героя. Например, суммарный модификатор атаки для героя, атакующего сверху и по невидящей его цели составляет +150%. Если не модифицированная атака героя равна 10, то с учетом этих тактических условий она увеличивается до 25.

Мертвец, которого атакует Микаэль, находится на лестнице, спускающейся в гробницу. Таким образом, Микаэль атакует его сверху, что приносит ему модификатор атаки +50%. Однако лестница освещена одним лишь факелом в руке хоббита, к тому же видимость ухудшена поднявшейся пылью. Это приводит к тому, что Микаэль видит противника довольно плохо, и получает модификатор атаки –50%. С другой стороны, мертвец по тем же причинам плохо видит Микаэля, что дает последнему модификатор +50%. В результате суммарный тактический модификатор равен +50%.

21. Тактические модификаторы атаки

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+50%
Атака снизу	–25%
Атака лежа	–50%
Атакующий плохо видит цель	–50%
Атакующий не видит цель	–100%
Внезапная атака	+50%
Цель плохо видит атакующего	+50%
Цель не видит атакующего	+100%
Цель лежит*	–50%
Цель перемещается ускоренно	–25%

* Только для стрелкового и метательного

Защита от атак

Конечно, ни один человек в здравом уме не будет стоять столбом, когда его хотят ударить мечом, и это учитывается параметром «защита». Но помимо простейших рефлексов, человек ещё может защититься и сознательно. Он может попытаться отбить удар меча своим собственным клинком, прикрыться щитом или использовать специальную технику уклонения. Объявлять любой из приёмов защиты нужно до броска атаки противника.

Парирование. Пользуясь оружием, герой может не только атаковать, но и защищаться. В момент, когда героя атакуют, он может объявить, что парирует удар. При этом герой, фактически, действует во время чужого хода. Одним парированием можно отбить только одну атаку.

Если герой *парирует оружием*, то к его защите добавляется половина его атаки этим оружием с округлением вниз. На парирование тратится половина ПД атаки этим оружием, округляя вверх. Например, если атака героя равна 10, а защита 3, и он парирует удар своим мечом, то на парирование он потратит 3 ПД (равно половине ПД атаки мечом) и увеличит защиту на 5. Его итоговая защита будет равна 8.

Если герой *парирует щитом*, то к его защите прибавляется полная «атака» щитом. Например, если «атака» героя средним щитом равна 7, а защита 3, то на парирование щитом он потратит 2 ПД и его защита увеличится до 10. Однако, щиты имеют свойства разрушаться от парирования атак. Каждый щит имеет характеристику *прочность*, показывающую сколько ущерба он может принять на себя до того, как придет в негодность. В случае успешного парирования щитом, бросаются кубики для определения ущерба, который уменьшает прочность на соответствующее число пунктов, бросок на критическое событие не делается. Когда прочность станет равна 0, щит приходит в негодность.

Если атака героя модифицируется различными тактическими условиями, или он использовал прицеливание, то это также учитывается при определении бонуса к защите в результате парирования.

Нормальным образом атаки каким-либо оружием парировать можно только оружием или щитом. Если герой успешно парирует голыми руками атаку оружием (результат атаки – промах), то автоматически считается, что по нему нанесли атаку, нацеленную в руку. Рукопашная атака парируется невооруженным героем нормальным образом.

Парирование оружием или голыми руками нельзя использовать для защиты от стрелкового и метательного оружия, а также от заклинаний, требующих броска атаки. Эти виды атак можно парировать только щитом.

Мертвец, которого атакует Микаэль, вооружен коротким мечом, его атака равна 12. Он находится ниже хоббита, поэтому на него действует модификатор «Атака снизу» (–25%). Мертвец пытается парировать атаку хоббита своим мечом. Так как его текущая атака равна 9, то парирование увеличивает защиту мертвеца на 4. Нормальная защита мертвеца равна 2, но с учетом парирования она возрастает до 6. На парирование мертвец тратит половину ПД от атаки этим оружием, то есть, 2 ПД.

Уклонение. Уменьшить шанс попадания атаки противника можно, не только парируя удар, но и ловко уворачиваясь от него. Такую возможность дает использование умения «Уклонение». Это умение используется аналогично парированию в момент хода персонажа, атакующего героя. Умение увеличивает значение защиты героя против одной атаки – той, от которой он в данный момент уклоняется. Для того, чтобы использовать «Уклонение», герой должен видеть атакующего.

Специальные типы атак

Описанные в этом разделе приёмы не рекомендуется использовать на начальных этапах игры. Применяйте их тогда, когда Вы хорошо привыкните и научитесь быстро ориентироваться в правилах боя.

Ниже приведены некоторые нестандартные, но всё же часто применяемые типы атак, которые требуют довольно сложных проверок и особых правил. В вопросах по всем ситуациям, не описанным в правилах, последнее слово остаётся за ведущим.

Атака двумя руками. Если герой держит в обеих руках по оружию, он может атаковать ими не по очереди, а одновременно. Такая атака считается одним действием, ПД этого действия равны ПД атаки наиболее медленного из этих двух видов оружия (т. е., наибольшему значению ПД из двух).

Такая атака получает модификатор –50%, который учитывается наравне с тактическими модификаторами. Атаковать таким образом можно как одного, так и двух разных противников одновременно. Одновременно двумя руками можно не только атаковать, но и парировать. Герой, таким образом, может блокировать как одну, так и две атаки одновременно. Оба оружия должны быть одноручными или удерживаться одной рукой.

Например, если герой, вооруженный кинжалом и мечом и имеющий атаку кинжалом 18 и атаку мечом 14, наносит удар одновременно двумя руками, то на это действие тратится 5 ПД (ПД атаки кинжалом), а значения атак кинжалом и мечом понижаются до 9 и 7 соответственно.

Выбивание оружия. Если герой хочет выбить своей атакой оружие противника, то он получает модификатор к своей атаке –25%. Если атака была успешна, то герой попал по оружию врага. Теперь, чтобы определить вероятность выбивания, оба противника должны пройти встречный чек к10 на Силу. Если герой выиграет этот чек, то его трюк удастся.

Прицеливание. Герой может увеличить точность удара или выстрела путем длительного выбора момента для атаки или более точно выверенного движения. Такое действие называется *прицеливанием*. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке и 1 пункт к шансу критического удара. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием, должна уместиться в один раунд.

Микаэль решает, что ему нужно нанести мертвецу предельно точный удар, поэтому при атаке он использует прицеливание. Удар оружием в руках хоббита требует расхода 3 ПД, он тратит на атаку на 2 ПД больше, что составляет 5 ПД. В результате его атака с учетом прицеливания увеличилась на 2. Также на 2 увеличился шанс критического удара для этой атаки.

Ложный выпад. Герой может «атаковать» противника ложным ударом. Ложная атака требует половину ПД настоящей (округление вверх), но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл – сбить врага с толку, для того, чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. Следующий удар получит модификатор «Внезапная атака».

Толкание. В случае, если герой толкает противника, чтобы сбить того с ног, нужно сделать встречный чек на Силу героя против Ловкости противника. Если чек выигран героем, противник падает. На толкание герой должен потратить 3 ПД, каждый дополнительный ПД, потраченный на толкание, дает к чеку на Силу бонус 1. Противник также может потратить дополнительные ПД, чтобы улучшить свой чек, в этом случае расход ПД учитывается, как при парировании. В чеке можно также учесть размеры героя и противника, их вес, вес их снаряжения. Если герой не заботится о том, чтобы самому сохранить равновесие, он может получить значительный бонус к чеку. Для проведения этого приема противники должны находиться на расстоянии 0.

Нестандартные действия. Герой в ходе боя может выполнять любые действия, в том числе и не указанные в таблице «4. Действия в бою». Такие действия называются нестандартными. Для любого такого действия ведущий должен назначить подходящее количество ПД, а также решить, требуют ли они каких-либо бросков или учета характеристик героя.

Продолжительные действия. Нестандартные действия, которые заведомо занимают по времени больше 6 секунд, могут потребовать на выполнение больше 1 раунда. В таком случае ведущий должен определить их длительность в ПД и учитывать степень завершенности действия по мере того, как герой тратит ПД на его выполнение в каждом своем ходе.

Верховая езда. Управление верховым животным требует постоянного контроля со стороны всадника. Поэтому герой, сражающийся верхом, должен тратить каждый раунд определенное количество ПД на управление животным. Если ПД на управление потрачены не были, животное может действовать в этом раунде по своему усмотрению. Количество ПД, необходимых для управления, зависит от животного, его характера и тренировки. Для контроля над обычной лошадью всаднику нужно тратить каждый раунд 2 ПД. Кроме того, для определения результата сложных маневров верхом может потребоваться выполнение чека на умение «Верховая езда».

Направление атаки и повороты

Результат атаки или защиты героя может зависеть от того, в какую сторону он смотрит или куда направляет действия. Считается, что герой всегда ориентирован в одном из шести направлений – сторон клетки, в которой он находится.

Три клетки, расположенные непосредственно перед героем, считаются фронтальными, две, прилегающие к ним с краев – фланговыми, оставшаяся, расположенная сзади – тыловой. Герой мо-

жет атаковать фронтальные клетки и блокировать удары с фронтальных и фланговых клеток. Тыловую клетку нельзя атаковать, и нельзя блокировать атаку с нее (хотя эта ситуация может быть изменена призами). Также нельзя использовать «Уклонение» против атаки с тыловой клетки. Это может оказаться очень важным в тактическом бою или поединке, ведь к оппоненту, который успешно парирует удары, можно зайти сзади и атаковать спину, которую он защитить не может.

Поворачиваться персонаж может только во время своего хода. Существа, занимающие на поле 1 клетку (в том числе – герои), ПД на повороты не тратят. Однако если существо имеет больший размер, то оно вынуждено тратить на повороты ПД. Если при повороте одна его часть не меняет клетки, то остальные перемещаются вокруг нее, за каждую пройденную клетку расходуется 1 ПД. Например, лошадь или лежащий человек для поворота на 60° тратит 1 ПД, на 120° – 2, а на 180° – 3. Герой должен указывать направление, в котором он повернут в конце каждого своего хода.

Дистанции в ближнем бою

Каждое оружие имеет параметр дальности, на котором им можно эффективно сражаться. Для двуручного оружия этот параметр часто равен 2 ярдам, для короткого, такого, как кинжал, дальность равна 0, то есть, персонаж должен занимать ту же клетку, что и его противник, для проведения атаки. Очевидно, что длинное оружие дает преимущество при бое на открытом пространстве, позволяя удерживать противника на расстоянии.

Если герой хочет провести маневр *сближения* с противником, то есть подойти к нему на дистанцию меньше параметра «дальность» оружия противника, требуется выполнить встречный чек на инициативу к10 + Восприятие. В случае успеха чека герой успешно уворачивается от оружия и оказывается в желаемой точке. При провале героем чека, он теряет 3 ПД, потраченные на неудачный маневр. Для сближения на любое расстояние требуется провести только один чек. Однако если герой сблизился с противником, вооруженным копьем, на расстояние 1 и окончил ход, то в следующем раунде для сближения на дистанцию 0 потребуются снова пройти встречный чек на инициативу. Зависимость возможностей оружия от дистанций показана в таблице «22. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием». В случае, если дистанция оружия равна 3, например, у конного копья, считается, что это исключительно наступательное оружие, которым можно атаковать только на указанном расстоянии, но нельзя проводить атаку ближе или парировать.

Гуннар, вооруженный своим любимым боевым топором, столкнулся с разбойником, где-то укрывшим копьё. Разбойник пытается удержать гнома на расстоянии 2 ярда, но война подобный расклад не устраивает. Восприятие гнома равно 4, у разбойника – 5. Противники бросают чек к10 на сближение, результат гнома 9, разбойника – 6. 4 + 9 больше, чем 5 + 6, Гуннару удастся обмануть разбойника и, избежав копья, сделать шаг вперед. У него осталось 6 ПД, ровно столько, сколько требует для удара любимый топор...

22. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием

	Расстояние между противниками		
	0	1	2
Дальность оружия			
0	Атака, парирование	Парирование	-
1	Атака*, парирование	Атака, парирование	Парирование
2	Парирование	Атака*, парирование	Атака, парирование

* При определении ущерба не учитывается бонус Силы

Использование стрелкового и метательного оружия

Для атаки с расстояния при помощи стрелкового или метательного оружия действует несколько дополнительных правил. Прежде всего, стрелковым или метательным оружием можно только атаковать – с его помощью нельзя нормальным образом парировать удары. С другой стороны, атаку метательного или стрелкового оружия обычно нельзя парировать ничем, кроме щита.

Перезарядка. При использовании стрелкового оружия – луков и арбалетов – необходимо тратить ПД не только на атаку (собственно выстрел), но и на перезарядку оружия. Перезарядка – это отдельное действие. Например, для того, чтобы выстрелить из лука, герой должен сначала достать из колчана стрелу и наложить ее на тетиву – это действие является перезарядкой, а выстрел подготовленной стрелой – самой атакой. Для атаки метательным оружием перезарядка не требуется. Крупное метательное оружие, типа дротика, нужно перед каждой атакой доставать из вещмешка

(или другого места хранения). А для мелкого оружия, наподобие сурикенов, герой может сделать быстрым предметом целый набор снарядов.

Дальность. При определении значения атаки с расстояния необходимо учесть уменьшение шанса попадания при удалении цели от стрелка. Это делается при помощи характеристики оружия «Дальность». Для стрелкового и метательного оружия этот параметр означает расстояние до цели, при удалении на которое значение атаки уменьшается на 10 – Восприятие, но не меньше 1. Пенальти за расстояние накапливаются, за каждое следующее превышение «Дальности» из атаки снова вычитается 10 – Восприятие. Например, если герой стреляет из лука («Дальность» равна 20) в цель, находящуюся на расстоянии до 20 ярдов, значение атаки не меняется, для выстрела на расстояние от 21 до 40 клеток атака уменьшается на 10 – Восприятие, для расстояния 41–60 клеток пенальти составит 2 x (10 – Восприятие), и так далее.

Промех. При промехе атаки с расстояния существует возможность случайно попасть в цель, находящуюся по соседству. Для того, чтобы понять, куда именно попал выстрел в случае промеха, следует пронумеровать все клетки, соседние с целью, от 1 до 6, и бросить к8. Результаты от 1 до 6 будут означать попадание в соответствующую соседнюю клетку. 7 означает попадание в ту клетку, которую занимает цель. 8 означает, что при промехе стрела или метательный снаряд прошли на таком расстоянии от цели, что никого не задела. Если на клетке, куда случайно попал выстрел, находится какое-либо существо (кроме исходной цели), для него следует выполнить чек У/10. При успешном чеке существо не страдает, при неудаче – получает ущерб от выстрела. Положения сидя или лежа, различные укрытия могут давать бонусы к этому чеку. Для определения результата промеха по существам, занимающим больше одной клетки, вместо к8 следует использовать кубики к10 или к12.

Препятствия. Линия огня (прямая линия, проведенная от стрелка к цели), может пересекать клетки, занятые какими-нибудь крупными препятствиями для обзора (например – камни, люди, кусты), которые позволяют видеть противника, но мешают прицелиться. Каждая такая клетка дает к значению атаки пенальти 1. Кроме того, ведущий может учесть вероятность попадания выстрела в это препятствие при промехе.

Режим упрощенного боя

Если правила моделирования боя кажутся слишком сложными, то для упрощения отыгрыша боя рекомендуются следующие меры:

1. Исключить удары по частям тела. Это упрощает просчет критических событий и сокращает время раздумий игроков, получивших тактическое преимущество. Следует учитывать, что эта мера сильно сократит возможности героев с умением «Скрытность», так как заявки на удары по частям тела делаются чаще всего в комбинации «Неожиданная атака»-«Цель не видит атакующего».

2. Исключить обработку промеха при стрельбе. В случае промеха при стрельбе или метании можно не определять место попадания и шанс случайного попадания. Это дает преимущество большим группам бойцов, вооруженных оружием ближнего и дальнего боя, так как стрелки, которых прикрывают бойцы ближнего боя, обстреливают противника, не боясь попасть в своих.

3. Исключить учет блока линии огня при стрельбе. Создает существенное преимущество для стрелков, но упрощает тактику, так как обстреливаемые перестают постоянно искать укрытия.

4. Исключить перезарядку стрелкового оружия. Можно считать, что ПД атаки равно сумме ПД выстрела и ПД перезарядки. Слабо отражается на балансе, но лишает стрелков возможности сэкономить несколько ПД на предварительной зарядке оружия.

5. Исключить таблицу критических событий. При этом можно считать, что каждый критический удар просто наносит ущерб по критическим хитам, а каждый критический промах – потеря всех оставшихся ПД. Однако следует иметь в виду, что это ограничение сильно уменьшит боевые качества «колющего» оружия, которое лишится способности игнорировать броню, обладая небольшим средним ущербом. В целом, эта мера сильно ускоряет работу ведущего.

6. Исключить критические события при ударе. При этом снижаются качества быстрого оружия, с высоким бонусом к критическому удару, и усиливается тяжелое оружие с большим ущербом. Лишается смысла умение «Критический удар», значительно снижается ценность прицеливания. Теряют смысл некоторые заклинания. Это сильно упрощает тактику боя и, при уменьшении роли прицеливания, возможно, вызовет увеличение количества заявок по перемещению в бой, и «прицеливания» при парировании.

7. Исключить возможность прицеливания. Это вызовет увеличение роли в бою героев с большими значениями боевых умений и увеличит количество перемещений по полю, однако ускоряет отыгрыш очень сильно за счет сокращения времени обдумывания хода игроком.

8. Исключить учет пунктов действия. При этом, в ходе одного раунда (одного хода) герой может совершить только одно действие, вне зависимости от того, сколько ПД для него указано в правилах: атаковать, парировать, переместиться, выполнить заклинание, достать предмет, лечь, встать, прыгнуть, и т. п. При этом количество ПД приобретает смысл только скорости передвижения. Процедура боя ускоряется значительно, однако при этом тактика приобретает второстепенное значение, сильно уменьшается полезность быстрого оружия, стрелковое приходится заряжать целый раунд. Преимущество в бою при этом будут получать герои с большим количеством хитов и владеющие более тяжелым оружием.

Рекомендуется применять эти ограничения последовательно, в том порядке, в котором они перечислены выше. Частичное использование ограничений можно посоветовать для использования неопытному в работе с МВД ведущему, играющему с неопытными игроками. Скажем, можно при начале освоения системы боя наложить ограничения 1-7, и затем последовательно удалять их от сессии к сессии.

Ускоренное перемещение, прыжки, плавание

Ускоренное движение. Ускоренным перемещением считаются такие действия, как бег с различной скоростью или полет. При этом герой может двигаться значительно быстрее, чем при обычном перемещении. Естественно, из-за того, что герою приходится затрачивать больше усилий на движение, остальные его действия во время бега ограничены или менее эффективны, чем в обычных условиях.

Скорость. Герой может бежать с разной скоростью: от марафонского бега до спринта. Степень разгона определяется характеристикой *скорость*. Скорость показывает, во сколько раз быстрее герой движется по сравнению с обычным перемещением шагом. Иначе говоря, скорость показывает, какое количество клеток будет пройдено за 1 ПД. Герой, стоящий на месте, имеет скорость 0. Нормальное перемещение совершается со скоростью 1. Скорость 2 соответствует неторопливому бегу, и т. д. Максимальная скорость героя может составлять 5, что соответствует спринтерскому бегу со скоростью, в пять раз превышающей обычную ходьбу.

Разгон. Герой в любой момент может изменить скорость с 0 до 1 и обратно, то есть перейти на шаг или остановиться во время ходьбы. Однако переход на бег требует усилий и времени, которые необходимо затратить на набор скорости. Для того, чтобы увеличить Скорость с 1 до 2, с 2 до 3 и так далее, до 5, необходимо потратить количество ПД, равное характеристике *разгон*. После того, как герой совершил разгон, его Скорость увеличивается на 1. Значение разгона не может быть меньше 1.

Торможение. Для того, чтобы снизить скорость бега, герой также должен потратить время и силы. Чтобы снизить скорость с 2 до 1, с 3 до 2, и так далее, герой должен потратить количество ПД, равное характеристике *торможение*. После того, как герой совершил торможение, его Скорость уменьшается на 1. Значение торможения не может быть меньше 1.

Резкое торможение. Герой может потратить на торможение меньше ПД, однако при этом есть шанс потерять равновесие и упасть. В этом случае герой должен выполнить чек Л/10 с пенальти, равным количеству недостающих для нормального торможения ПД. При неудачном чеке герой падает и получает ущерб, равный $k_6 \times \text{Скорость}$. Однако, минимальное количество ПД, которое необходимо потратить на торможение, равно 1. В случае, когда герой снижает скорость вынужденно (например, споткнулся или врезался), пенальти для чека на Ловкость равно характеристике торможения.

Повороты в движении. Маневренность героя на бегу ограничена. Если герой движется с любой скоростью, большей 1, то он может менять направление только после того, как уже потратил на движение в прежнем направлении столько ПД, сколько составляет его Скорость, и не больше, чем на 60°. Например, двигаясь со Скоростью 3, герой может поворачивать на 60° каждые 3 ярда. Если ему нужно развернуться на 180°, то он должен либо сделать полукруг, либо остановиться.

Направления движения. Для отыгрыша ускоренного перемещения на игровом поле становится важным умение определять возможные направления движения. Всего, на поле можно выделить 12 направлений, различающихся на 30°. При движении по 6 «основным» направлениям герой пересе-

кает противоположные стороны соседних клеток. При движении по 6 «промежуточным» направлениям герой движется в направлении вершины исходной клетки, описывая по полю зигзаги с углами в 30°, с отрезками в 1 клетку. Такое перемещение, тем не менее, считается прямолинейным, если это ускоренное движение. Этих 12 направлений обычно достаточно, чтобы отыграть на поле большинство маневров и отследить правильность поворотов на бегу. В сложных случаях возможность поворота остается на усмотрение ведущего.

Длительность ускоренного движения. В зависимости от Скорости перемещения и Здоровья герой может сохранять ускоренное перемещение различное количество времени. Длительность непрерывного движения показана для каждой скорости в таблице «23. Длительность ускоренного перемещения». В случае, если длительность ускоренного движения героя превышает указанную в таблице, герой приобретает должен выполнить сложный чек Вл/12. Если чек пройден, то герой получает 1 пункт усталости и снижает Скорость на 1, но может продолжать бег. При этом он может пробежать расстояние, равное половине положенного для этого текущего значения Скорости до повторения чека. При многократном превышении этого времени пункты усталости складываются. После окончания бега герой должен отдохнуть столько же времени, сколько бежал, иначе при попытке разогнаться он приобретает 1 пункт усталости.

23. Длительность ускоренного перемещения

Скорость	Вид бега	Длительность	Единицы
2	Медленный бег	Здоровье x 10	минуты
3	Средний бег	Здоровье x 5	минуты
4	Быстрый бег	Здоровье	минуты
5	Спринт	Здоровье	раунды

Ускоренное перемещение и нагрузка. Большая нагрузка может не позволить герою перейти на бег. В таблице «24. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении» указан максимальный вес, с которым герой может передвигаться бегом. Если нагрузка героя превышает указанную, то набрать соответствующую ей скорость герой не может.

24. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении

Скорость	Вид бега	Вес, фунты
2	Медленный бег	Здоровье x 10
3	Средний бег	Здоровье x 5
4	Быстрый бег	Здоровье
5	Спринт	0

Атака и другие действия при ускоренном перемещении. Во время ускоренного перемещения герой может тратить ПД на любые действия, которые можно совершить на бегу. Обычно это перемещение, атака или парирование, уклонение и прыжки. Если при этом результат действия определяется каким-либо умением, то значение умения следует разделить на Скорость. В случае если герой желает атаковать на бегу холодным или рукопашным оружием, ущерб следует умножить на Скорость. Аналогичное правило применяется, если герой передвигается ускоренно верхом.

Прыжки. Для совершения прыжка герой должен потратить 3 ПД и выполнить чек на Силу. Вид чека зависит от расстояния, на которое хочет прыгнуть герой, что указано в таблицах «25. Прыжки в длину» и «26. Прыжки в высоту». В том случае, если герой выполняет этот чек неудачно, происходит «недолет» – герой приземляется ближе, чем планировал. Обычный прыжок герой делает с длиной 1 ярд или высотой 1 фут. В случае, если герой хочет совершить прыжок с длиной 2 ярда, ему требуется выполнить дополнительный чек С/10. Если этот чек неудачен, то происходит «недобор» – обычный прыжок длиной 1 ярд. В момент приземления герой должен выполнить чек на Ловкость, который тоже зависит от расстояния. Если этот чек не был выполнен, то герой после прыжка падает и получает ущерб. Величина ущерба определяется таким количеством кб, сколько составляло расстояние прыжка в ярдах. Если делался прыжок длиной 2 ярда, то к ущербу добавляется еще один кб. Если прыжок выполняется с разбегом, то герой получает для чеков на Силу бонус, равный Скорости в момент прыжка.

25. Прыжки в длину

Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	х
2 ярда	С/10	Л/8
3 ярда	С/12	Л/10
4 ярда	С/20	Л/12

26. Прыжки в высоту

Расстояние	Прыжок
1 фут	х
2 фута	С/12
3 фута (ярд)	С/20

Атака по цели, движущейся ускоренно. По цели, движущейся ускоренно, попасть значительно сложнее, чем по неподвижной. Это отражается при помощи модификатора атаки, указанного в таблице «20. Тактические модификаторы атаки».

Плавание. Для преодоления водных препятствий герой может пуститься вплавь. Скорость его движения будет равняться значению Силы в ядрах в раунд. Нагрузка при плавании не может превышать удвоенного значения Силы персонажа в фунтах.

Заключение

Ну вот, теперь Вы не только создали себе героя, но и узнали правила, в соответствии с которыми он должен существовать – совершать подвиги, учиться, жить в мире ролевых игр. Все, что теперь необходимо – найти товарищей по приключениям и доверить судьбу ваших героев ведущему, мастеру, который создаст тот мир, где поселятся герои.

Вас и Вашего героя ждут удивительные приключения в мире фэнтези. Вам придется действовать так, как будто Ваш герой – живой человек со своими желаниями, достоинствами, недостатками, словом – полноценная личность. С другой стороны, старайтесь не забывать, что все происходящее – это только игра, хотя бы и самая интересная и захватывающая из всех игр.

Чем больше Вы вложите в игру творчества и фантазии, тем более увлекательной она будет для Вас и Ваших друзей. Помните, что воображение и смекалка в ролевой игре полезнее знания правил, а удовольствие от игры – важнее поражений или побед.