

## Персонаж

### 1. Атрибуты

Атрибуты отражают шесть самых важных свойств охотников. В Хексен они делятся на две группы – физические и ментальные, в каждой группе три отдельных атрибута:

Физические атрибуты:

**Сила (СИЛ)** – грубая физическая сила и обращение с рубящим оружием.

**Сноровка (СНР)** – ловкость рук и обращение с легким колющим оружием.

**Атлетика (АТЛ)** – владение телом, выносливость и проворство.

Ментальные атрибуты:

**Восприятие (ВСП)** – слух, зрение, вкус и т.п., важно для стрельбы.

**Воля (ВОЛ)** – способность противостоять страху и панике, и подчинять других людей своей воле.

**Интеллект (ИНТ)** – полученные специальные знания и общая эрудиция.

Каждому атрибуту соответствует числовое значение. Чем оно выше, тем лучше этот атрибут развит у персонажа.

### 2. Таланты

Таланты описывают действия, которые применяются активно, например, верховая езда, приготовление пищи, обращение с определенным оружием и даже заклинания. Каждый талант основан на атрибуте. Каждому таланту соответствует Уровень Таланта (УТ). При проверках УТ прибавляется к базовому атрибуту.

### 3. Производные ресурсы

Когда атрибуты определены, на их основе вычисляются ресурсы, которые для персонажа, можно сказать, хлеб насущный. Каждому ресурсу соответствует числовая шкала, потому что в ходе игры их количество постоянно изменяется. Умный игрок относится к своим ресурсам бережно и использует в тот момент, когда это принесет максимальную выгоду.

**Единицы здоровья (ЕЗ)** – мера физического здоровья персонажа.

**Единицы Духа (ЕД)** – мера магической или духовной силы, способность персонажа к концентрации и умственной деятельности.

**Единицы Мощи (ЕМ)** – способность персонажа выходить за пределы своих сил.

### 4. Инициатива

Инициатива показывает быстроту, внимательность и проворство персонажа. Она используется только в бою, чтобы обозначить, когда наступает очередь персонажа действовать (чем выше, тем лучше).

Инициатива (ИНИ) вычисляется как  $АТЛ + ВСП$ , при этом всегда используются актуальные значения атрибутов. Получив бонус (временный или постоянный) к АТЛ или ВСП, персонаж также повышает ИНИ.

Создание персонажа: шаг за шагом

- 1) Выбрать класс и пометить уровень 1.
- 2) Переписать в лист персонажа стартовое снаряжение и месячное содержание класса.
- 3) Записать все оружейные и общие таланты класса с УТ 1.

4) Выбрать два классовых таланта из списка и записать их с УТ 1.

Совет: У каждого класса есть два таланта, помеченные как рекомендуемые на первом уровне. Это только рекомендация!

5) Распределить 22 очка атрибутов. В каждый атрибут нужно вложить хотя бы 1 очко. Наибольший атрибут не может превосходить наименьший более чем на 4 очка. Если наименьший атрибут равен 2, то наибольшее допустимое значение всех остальных равно 6.

Каждый таланта основан на атрибуте. При распределении очков атрибутов стоит лишний раз взглянуть на свои таланты – имеет смысл сделать ставку на соответствующие им атрибуты.

6) Сложить АТЛ+СИЛ+7 и записать как Единицы Здоровья (ЕЗ).

7) Сложить атрибуты СИЛ, АТЛ и СНР и записать как Единицы Мощи (ЕМ).

8) Сложить атрибуты ВСП, ВОЛ и ИНТ и записать как Единицы Духа (ЕД).

Для проверки можно сложить ЕМ и ЕД, сумма должна быть равна 22.

9) Потратить 10 Очков Развития (ОР) (см. Развитие Персонажей ниже).

10) Происхождение и языки: Ведущий решает, в какой стране начинается действие кампании, обычно это Центральная Европа. Все участвующие охотники в этом случае владеют немецким и французским языками. Если охотник из другой страны и хочет владеть еще каким-то языком, он должен потратить 1 ОР на шаге 9. С разрешения ведущего он может получить другие языки за ОР.

[Нерелевантно]

11) С разрешения ведущего можно потратить стартовый капитал на более лучшее снаряжение. Мастер может установить гаджеты в свой бронекостюм перед началом игры.

12) Приключение начинается!

## Развитие персонажей

Игромеханика Хексен базируется на системе уровней. Охотник обычно начинается на уровне 1 и потом постепенно повышает свой уровень. Здесь нет максимального уровня, ровно как нет требований к уровню у классовых талантов. Уровневая система нужна только для того, чтобы все персонажи развивались равномерно, и чтобы пресечь так называемый «Пауергейминг». Ведущий решает, когда персонажи получают новый уровень. В начале это стоит делать минимум раз в игровую сессию, а во время длинных сессий с множеством опасностей и больших побед даже два или три раза. Со временем ведущий может уменьшить темп получения уровней – в зависимости от того, планирует ли он короткую быструю кампанию или эпически длинную. При каждом повышении уровня игроки получают по 10 Очков Развития (ОР), за которые можно повышать таланты и ресурсы. Кроме того, уже на первом уровне при создании персонажа они получают 10 ОР – таким образом, уже на старте игры игроки могут понять, как происходит развитие персонажей.

10 ОР можно потратить следующим образом:

- **Выучить новый талант.** При каждом повышении уровня можно купить один талант с УТ 1. Это может быть любой общий или классовый талант. Это стоит 1 ОР.

- **Повысить УТ.** При получении уровня можно поднять уже изученный талант максимум до УТ+1. Улучшить можно любое количество талантов, но каждый только на +1. Кроме того, только что полученный талант также можно



повысить с УТ 1 до УТ 2. Стоимость соответствует новому УТ. Например, улучшение с УТ 3 до УТ 4 стоит 4 ОР.

Важно: УТ не может быть выше значения атрибута, на котором он основан.

- **Повысить ресурсы.** ЕЗ, ЕД и ЕМ также можно повысить. Каждая дополнительная единица стоит 1 ОР. При повышении уровня каждый ресурс можно повысить максимум на +3.

При повышении ресурсов нужно принимать во внимание их лимит – АТЛ+СИЛ+15 для ЕЗ, СИЛ+АТЛ+СНР+15 для ЕМ, и ВСП+ВОЛ+ИНТ+15 для ЕД. До достижения лимита повышение стоит 1 ОР за единицу. Желаящий повышать ресурсы дальше должен заплатить уже 2 ОР за единицу до максимального значения, которое выше лимита еще на 15. Выше этого значения поднять ресурсы нельзя.

Пример: Персонаж с СИЛ 7 и АТЛ 4 имеет лимит для ЕЗ  $7+4+15 = 26$ . Он может повышать свои ЕЗ до 26 включительно за 1 ОР. Он может поднимать ЕЗ дальше, но уже за 2 ОР за единицу, до максимума 41 ( $26+15$ ). Он не сможет поднять ЕЗ выше 41, пока не повысит базовые атрибуты.

- **Сохранить ОР.** Необязательно тратить все ОР, их можно сохранить до следующего повышения уровня.

**Повышение атрибутов.** Атрибуты нельзя поднять при помощи ОР. Однако на каждом четном уровне (2, 4, 6 и т.д.) игрок получает 1 очко атрибутов. При этом он должен следить, чтобы наибольший атрибут не превосходил наименьший более чем на 4 очка! Чтобы поднять атрибут до 8, наименьший атрибут должен быть не меньше 4.

Повышение атрибутов не влияет на ресурсы (ЕЗ, ЕД, ЕМ) – эти параметры становятся обособленными после создания персонажа. Однако увеличение АТЛ или ВСП повышает Инициативу.

**Охотники и Магия**

Особенность заклинаний в системе Хексен в том, что теоретически любой охотник может их выучить, если найдет нужные тексты или учителя.

Заклинания часто скрываются в старых пыльных фолиантах или манускриптах, но проще всего выучить его с помощью учителя.

В любом случае, заклинание работает как самостоятельный талант, изучаемый отдельно от классовых талантов. Большинство заклинаний базируются на ВОЛ или ИНТ и требуют использования большого количества ЕД, поэтому магия является прерогативой персонажей с сильной волей и острым умом.

Чтобы узнать заклинание из старого манускрипта, нужно владеть соответствующим языком. Необходима кумулятивная проверка на ВОЛ + УТ (Письмена мудрецов), раз в день, 25 успехов. Если текст написан на родном языке персонажа, то талант Письмена мудрецов необязателен, вместо него персонаж получает бонус +5 к проверке. Если нужное количество успехов набрано, то значит персонаж выполнил условия для изучения заклинания.

Изучение с учителем проще, для него требуется кумулятивная проверка ВОЛ+5, раз в день, 15 успехов. После этого условия для изучения считаются выполненными.

Изучение заклинания требует траты Очков Развития, также как общие и классовые таланты. Если у персонажа не осталось ОР, придется подождать до следующего уровня.

Применять заклинания можно еще одним способом – вместо изучения их можно просто прочитать. Персонаж просто зачитывает соответствующее место в тексте книги или свитка, в этом случае считается, что он владеет заклинанием на уровне УТ 0.

Как правило, охотники используют только белую магию. Она защищает, лечит и поддерживает. Хотя церковь обычно запрещает использование любых заклинаний, как правило, она не имеет возражений против белой магии. В конце концов, такие заклинания как Экзорцизм и Изгнание входят в арсенал агентов церкви. Инквизиторы и Рыцари Ордена часто владеют белой магией уже на старте (см. классовые таланты).

Черная магия находится под запретом. Человек, занимающийся черной магией, должен быть готов к изгнанию, заключению или даже смерти, несмотря на то, что она также эффективна против существ ночи.

Если охотник хочет изучать черную магию – ему это позволено. Изучение черной магии ничем не отличается от изучения белой. Однако, за каждое изученное заклинание черной магии охотник получает одно Очко Тьмы.

Охотника, набравшего количество Очков Тьмы равное Воле, одолевает Зло, и он становится слугой Тьмы.

Очки Тьмы также можно получить за особо жестокие поступки или как эффект заклинаний злых существ.

## Общие таланты

Список общих талантов говорит сам за себя. В скобках указан базовый атрибут, ограничивающий УТ сверху. Сокращение «/н» означает «нетренированный», талант можно применять с УТ 0.

**Акробатика (АТЛ /н):** Этот талант охватывает все формы особых движений, таких как лазание, плавание, прыжки, балансировка. Акробатика часто требует силы, поэтому ведущий может потребовать траты ЕМ или даже кумулятивной проверки. Ведущий определяет сложность подъема на стену или дерево из расчета = (высота в метрах) - 2 успеха. Для подъема на дерево высотой 12 метров нужно 10 успехов. Каждая проверка лазания требует 1 ЕМ и броска АТЛ + УТ (Акробатика), с возможными осложнениями. Если персонаж не выкинул ни одного успеха и не использует что-нибудь для страховки, он падает и получает болевые повреждения в количестве полученных ранее успехов. Провал после набора 10 успехов означает падение с 10-тиметровой высоты, которое причиняет 10 пунктов урона без брони.

**Внимательность (ВСП /н):** Это преимущественно защитная способность. Она описывает общую боевую готовность персонажа и применяется, когда, к примеру, противник подкрадывается к охотнику сзади или карманник пытается украсть его кошелек. Внимательность часто используется для сравнительных проверок. Также Внимательность применяется при попытках различить шумы, услышать что-нибудь через дверь или расслышать голос убийцы в общем гуле в трактире.

**Уклонение (АТЛ /н):** Ты умеешь уклоняться от вражеских атак. Когда ты становишься целью атаки ближнего боя, ты можешь применить маневр уклонения, что стоит 1 ОД (Реакция). Брось АТЛ + УТ (Уклонение) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.



**Выносливость (АТЛ):** Ты привык к ежедневным нагрузкам и способен восстанавливать потерянные силы. Раз в день ты можешь отдохнуть в течение 30 минут и бросить АТЛ + УТ (Выносливость). Каждый успех восстанавливает 2 ЕМ.

**Прыжок в укрытие (АТЛ /н):** Уклонение можно использовать только против атак ближнего боя, но для защиты от выстрела можно отпрыгнуть в укрытие. Прыжок в укрытие применим против любых выстрелов, метательных снарядов и видимых магических атак (молния и т.п.). Используется так же, как Уклонение, но стоит 2 ОД (увидеть выстрел, броситься на землю, снова встать на ноги).

**Опытный охотник (ВСП):** Ты имеешь в опыт в охоте на диких животных и чтении следов. Сделай проверку ВСП + УТ (Опытный охотник), чтобы определять следы животных или следовать по ним. Ты можешь охотиться на животных и снимать с них шкуры. Раз в день сделай бросок ВСП + УТ (Опытный охотник) и получи шкуры стоимостью 3 гульдена в количестве успехов.

**Обнаружение (ВСП /н):** Это активный талант, в противоположность Внимательности. При помощи Обнаружения персонаж может различать скрытые, далекие или очень маленькие вещи. Скрытые предметы как правило дают осложнение, которое показывает, как хорошо объект спрятан. Обычно требуется хотя бы один успех при проверке ВСП + УТ (Обнаружение). Обнаружение в большинстве случаев основано на зрительном восприятии.

**Первая помощь (ИНТ):** Обычно применение Первой помощи возможно только вне боя. В битве использование таланта требует 3 ОД (Действие). Первую помощь можно применить только на персонажа, который получил повреждения в течение последних 30 минут. Брось ИНТ + УТ (Первая помощь) и восстанови 1 ОЗ за каждый успех. Персонаж может получить только две первых помощи в день (отмечается крестиком на листе персонажа).

**Ловкость рук (СНР /н):** Эта способность показывает подвижность кистей и пальцев. Ловкость рук применяется, например, для карманной кражи или взлома замка, а также при работе с веревками, скажем, завязывание узлов или строительство веревочного моста.

Чтобы украсть кошелек незадачливого горожанина нужна проверка СНР + УТ (Ловкость рук) против Восприятия цели. Добыча, как правило, составляет 1Д6 гульденов, умноженных в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3. При провале ты можешь попытаться скрыться, что требует проверки АТЛ + УТ (Подкрадывание) против ВСП ограбленного или стражников. При провале и этой проверки твоя попытка кражи раскрывается!

При помощи Ловкости рук можно пощупать предмет, например, чтобы обнаружить потайной ящик в шкатулке или двигаться наощупь в темноте.

**Ремесло (СНР):** Эта способность описывает простую ремесленную работу плотника, портного, кузнеца, стеклодела, гончара и т.д. Ремесленники нужны во всех больших поселениях и городах и обычно хорошо получают. За каждые полдня работы (6 часов) в поселении ты можешь сделать проверку СНР + УТ (Ремесло) и получить 1 гульден за успех, умножив сумму в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3.

**Созерцание (ВОЛ):** Раз в день ты можешь уйти в себя, поговорить наедине с богом или заняться медитацией. Это занимает 30 минут и требует спокойной обстановки. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Созерцание) и восстанови 2 ЕД за каждый успех.

**Манипуляция (ВОЛ /н):** Описывает способность навязывать людям свою волю или тонко манипулировать ими, скажем, чтобы расспросить или узнать тайну. Чтобы навязать свою волю, например, при допросе или попытке подкупа, нужно сделать проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли оппонента. Если ты хочешь смешаться с народом и узнать последние слухи, ты должен делать проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) каждые 2 часа – за

каждый успех ты узнаешь какую-то деталь. Манипуляция также может применяться при торгах. Это тоже проверка ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли торговца. За каждый избыточный успех можно поднять или опустить цену на 10%, но не более чем на 50% стоимости или заданного ведущим значения.

**Игра мускулами (СИЛ /н):** Когда в ход идет насилие и требуется грубая физическая сила, можно использовать Игру мускулами. Этот талант используется, чтобы победить в армрестлинге в пивнушке, снести дверь или взломать ящик. Игру мускулами можно применять, чтобы ломать предметы, что стоит 1 ЕМ за проверку, осложнения начисляются в зависимости от твердости объекта.

Как правило, необходима кумулятивная проверка СИЛ + УТ (Игра мускулами), чем больше объект, тем больше успехов требуется (например, оконное стекло – 1 успех, массивная дверь – 5 успехов, складские ворота – 10 успехов, городские ворота – 100 успехов). При необходимости, талант можно применить, чтобы запугать плененного или явно более слабого человека. Это проверка СИЛ + УТ (Игра мускулами) против Воли. Возможна ли такая проверка, решает ведущий в зависимости от обстоятельств.

**Парирование (СИЛ /н):** Ты можешь парировать вражескую атаку при помощи дубинки, древкового или легкого рубящего оружия. Это требует 1 ОД (Реакция) и броска СИЛ + УТ (Парирование). Полученные успехи отнимаются от успехов вражеского броска атаки.

**Рефлексы (АТЛ или ВСП):** Ты всегда настороже, особо бдителен, а может быть просто параноик. Когда ты получаешь этот талант, выбери АТЛ или ВСП как базовый атрибут. Ты можешь перманентно прибавить УТ (Рефлексы) к своей Инициативе.

**Верховая езда (АТЛ):** Ты умеешь скакать на лошадях, пони, ослах и других ездовых животных. Как правило, проверка АТЛ + УТ (Верховая езда) нужна только тогда, когда ты быстро скачешь или пытаешься перепрыгнуть



препятствие. Ты также можешь сделать бросок АТЛ + УТ (Верховая езда), чтобы защититься от ближней атаки. Это считается уклонением (1 ОД, Реакция).

**Владение щитом (СИЛ):** Ты обучен использовать щиты для защиты. В бою ты можешь заблокировать вражескую атаку щитом, это работает против всех ближних и дальних атак, а также заклинаний, имеющих оптические эффекты. Применение стоит 1 ОД и 1 ЕМ. Брось СИЛ + УТ (Владение щитом) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.

**Скрытность (АТЛ /н):** Чем лучше персонаж владеет этой способностью, тем реже он попадается людям на глаза. Как правило, совершается сравнительная проверка АТЛ + УТ (Скрытность) против ВСП, чтобы, к примеру, обойти охрану.

**Письмена мудрецов (ИНТ):** Этот талант отражает знания латыни, древнегреческого, арабского и иврита. Ты можешь копаться в античных книгах и добывать оттуда ценную информацию.

**Талант к языкам (ИНТ):** Ты хорошо владеешь распространенными европейскими языками, такими как немецкий, английский, французский, итальянский, испанский, русский и т.д. За каждый уровень Таланта к языкам ты можешь выбрать один язык, на котором более-менее свободно говоришь. Когда ты сталкиваешься с неизвестным тебе языком, ты можешь сделать проверку ИНТ + УТ (Талант к языкам), за каждый успех ты можешь понять, по крайней мере, основную мысль услышанного.

[Нерелевантно]

**Ветеринар (ИНТ):** Этот талант используется для лечения ран животных. Он работает так же, как Первая помощь, но применяется на домашних и сельскохозяйственных животных и лошадей.



**Развлечение (ВОЛ /н):** Ты владеешь искусством развлекать людей. Для этого ты можешь жонглировать предметами, музицировать, толкать речи или делать что-либо еще. Чтобы заработать деньги на этом таланте, необязательно особо хорошо владеть искусством, главное – очаровать публику, поэтому это талант базируется на Воле.

Ты можешь использовать Развлечение, чтобы зарабатывать. Это работает так же, как Ремесло, но требует проверки ВОЛ + УТ (Развлечение) и обычно возможно только в определенное время дня ( днем на рыночной площади, вечером в трактире).

Ты также можешь использовать этот таланта, чтобы отвлечь стражников, пока твои спутники крадутся мимо.

**Повар (ИНТ):** Ты умеешь готовить вкусные и укрепляющие блюда из обычных ингредиентов. Потрать 1 ЕД за каждого участвующего в трапезе персонажа и сделай бросок на ИНТ + УТ (Снабжение). Каждый персонаж восстанавливает ЕМ в количестве полученных успехов. Как говорится, много поваров испортят кашу, поэтому только один персонаж может приготовить еду для группы. Чтобы можно было снова применить этот талант для восстановления ЕМ, должно пройти минимум 6 часов.

[Нерелеватно]

**Знатоки природы (ИНТ):** Ты знаешь, как выживать в лесах и степях, как найти чистую воду, определить сторону света и т.д. Выживание на природе может применяться различными способами, часто при помощи проверки ИНТ + УТ (Знатоки природы), например, определить растение, указать сторону света, опознать останки животных и прочее.

**Область знаний (ИНТ, многократно):** Изучив этот талант, ты должен выбрать определенную область знаний, которую хорошо знаешь. Типичные полезные области: адские существа, страна и люди, европейская история, католическая церковь, ботаника, зоология, технологии, алхимия и т.д. Ты можешь многократно изучать Область знаний, считая каждую за отдельный талант.