



Дикая охота

от Джона Гоффа



Приключение включает в себя правила «Дневник авантюриста: тест-драйв»,
примеры персонажей и раздаточные материалы.

© Studio 101 2012. Authorized translation of the English edition. Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, all of our other
Savage Settings and the Pinnacle logo are © 2012 Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.

Дикая охота

Это вводное приключение составлено таким образом, чтобы правил «Дневник авантюриста: тест-драйв» было достаточно для игры, но его можно использовать и с базовыми правилами «Дневника авантюриста». Мы подготовили несколько персонажей для ваших игроков, впрочем, ваши игроки могут придумать собственных героев.

«Дикая Охота» — это приключение в жанре «хоррор», происходящее в современном мире.

Его участники — люди, которые неожиданно для себя застряли в маленьком городе на западе США и оказались жертвами проклятия столетней давности. На карту поставлены их собственные души, и они должны спастись от орды нежити, безжалостных охотников, намеренных не только убить героев, но и забрать их после смерти в свои ряды!

Что здесь произошло?

Город Эбернбург, штат Висконсин, был основан в начале 19-го века представителями небольшого дворянского рода из Европы и назван по фамилии основателей.

Благородное происхождение и звонкие титулы мало что значили в Новом Свете, а вот богатство всё ещё способно было обеспечить высокое положение.

Семейство Эбернбург было богатым. Неудивительно, что его представители стали весьма влиятельными людьми в округе.

Несчастья этой семьи...

Шло время, и в Гражданской войне погибли все сыновья семьи Эбернбург, кроме одного, Альберта.

Во время войны Альберт Эбернбург дослужился до звания полковника. У него была репутация жестокого и вспыльчивого человека. Когда война закончилась, его жажда крови не угасла, и полковник Эбернбург нашёл себе новое занятие, отвечавшее его характеру — он обратился охоте.

Альберт много лет путешествовал по миру — одна его охотничья экспедиция сменяла другую.

Он вернулся в родной город уже немолодым человеком, но семейный долг требовал от него произвести наследника. Его взгляд привлекла юная девушка из бедной семьи — Марла Гофман. Поначалу Марла отвергла его ухаживания, но Альберт не привык отказываться от того, что считал своим. Он выкупил документы на заложенное имущество семьи Марлы, таким образом вынудив её выйти за него замуж.

Эбернбург был вдвое старше Марлы и не отличался красотой. Неудивительно, что его молодая супруга вскоре оказалась в объятиях мужчины, более подходившего ей по возрасту, — сезонного рабочего, который нанялся в одну из конюшен её мужа.

Эти двое были молоды и беспечны, они не сумели сохранить свою связь в тайне. Однажды вечером обманутый муж застал их вместе и впал в убийственную ярость.

Марла и её любовник бросились в лес, чтобы спастись, но Альберт взял своих охотничьих псов и верхом отправился в погоню.

В ночной темноте беглецы потеряли друг друга. Альберт и его свора догнали молодого рабочего и учинили скорую кровавую расправу над ним.

Затем полковник ринулся по следам беглянки-жены, но тут удача ему изменила. В безумной скачке по ночному лесу он потерял равновесие, упал с лошади и сломал себе шею.

Марла, не зная, что муж её мёртв, в ту ночь сама лишила себя жизни — она повесилась на дереве. Почему она это сделала — в отчаянии ли, из чувства вины или страхась, что Альберт обратит свой гнев на её семью, — так и осталось неизвестным.

Эта цепь трагических событий, закончившаяся убийством, самоубийством и случайной смертью, навлекла проклятие на душу Альберта и, к несчастью, на всех жителей городка и округи.

...и зло восстало

И вот теперь каждые десять лет в годовщину своей смерти Альберт Эбернбург ведёт процессию оживших мертвецов — Дикую Охоту — через город и окрестные земли. Хотя он всё ещё ищет свою сбежавшую жену, но не пощадит и любого другого человека, оказавшегося на пути. Хуже того: те, кого убивает Альберт, ставший Предводителем Дикой Охоты, обречены присоединиться навечно к его свите.

Многие десятилетия местные жители страдали от жестокости Дикой Охоты. Всякий раз, когда она проносилась по округе, кого-то недосчитывались.

Постепенно обитатели города поняли, что он проклят, и им остаётся сбежать, либо остаться и пасть жертвой Охотника. Впрочем, было найдено третье решение. После многих споров горожане решили отдавать Охотнику то, что он желает, — «дичь» для его псов.

И теперь каждые десять лет обитатели Эбернбурга заманивают чужаков в свой городок, чтобы те послужили добычей. С годами они отточили умение находить жертв, которых вряд ли будут искать, и научились искусно замечать следы.

За исключением нескольких обрывочных историй про призраков, за пределами поселения никому не известно о существовании Дикой Охоты.



Сейчас вновь приближается время Охоты, и перед горожанином Берни Коулом была поставлена задача найти жертв для проклятых охотников. Коул придумал новый план, как это сделать. Он устроился работать водителем автобуса на междугородном маршруте. Удивительно, до чего легко найти подходящих жертв среди пассажиров дальнего следования.

Поехали!..

Персонажи — пассажиры междугородного автобуса где-то на трассе в северо-западной части США. Объездная дорога пролегает далеко от шоссе, соединяющего штаты, и путь лежит через малонаселённую местность мимо маленьких городов и посёлков, разбросанных среди обширных лесных массивов.

Персонажи игроков — единственные пассажиры, оставшиеся в автобусе. Хотя водитель в течение дня зделает несколько остановок в лесной глуши, в автобус никто больше и не садится.

Ближе к вечеру персонажи игроков должны осуществить проверку Внимания. При успехе персонаж замечает, что водитель Берни начинает всё более пристально вглядываться в приборную панель автобуса. Ближе к вечеру становится заметно, что он слегка обеспокоен. Если спросить его об этом, Берни расскажет, что у автобуса неполадки с электрооборудованием — похоже, что-то не так с генератором.

Незадолго до наступления темноты, примерно в 8 вечера, автобус въезжает в небольшой населённый пункт под названием Эбернбург. Берни говорит пассажирам, что собирается остановиться и взглянуть на двигатель. Он опасается, что система электропитания вот-вот выйдет из строя, и не хочет застрять посреди безлюдной глуши, если это произойдёт. Тем более, что радиосвязь и покрытие сотовой связи в этих местах есть не везде, а Берни хотел бы, чтобы была возможность связаться с диспетчером, если поломка окажется серьёзной.

Кажется, мы застряли

Центр Эбернбурга представлен всего лишь одним магазином, в здании которого находится и местное почтовое отделение. Поодаль расположено несколько фермерских домов, но ближайший из них — как минимум в четверти мили. На дороге не видно машин, лишь один старый седан припаркован возле магазина. Да уж, городок не похож на шумный мегаполис.

Все, кто пытается проверить сотовую связь, обнаруживают, что Берни был прав — здесь нет покрытия.

На самом деле жители Эбернбурга за час до прибытия автобуса вывели из строя ближайшие вышки сотовой связи.

Ветхая вывеска с облупившейся краской над дверью гласит: «Лавка Рейнхарда». Сбоку от двери стоит скамейка. Старый уличный телефон-автомат виднеется возле фонаря на краю парковки, занятой сейчас автобусом.

Войдя в магазин, можно увидеть довольно небогатый выбор упаковок с едой, запчастей, немного рыболовных и охотничьих принадлежностей. Позади прилавка расположена небольшая запертая стойка с охотничьими ружьями и парой дробовиков. В магазине работает женщина средних лет по имени Шейла. Она приветлива, но не слишком разговорчива и не спешит говорить свою фамилию. Если пассажиры настойчиво расспрашивают её, она становится слегка напряжённой.

Возле кассы есть небольшая витрина с едой. Выбор ограничен цыплёнком (на вид бледным и плохо прожаренным), варёными кукурузными початками и кукурузным хлебом.

Берни какое-то время возится с двигателем автобуса, потом входит в магазин и просит телефон. Он, видимо, звонит диспетчеру, сообщить о поломке.

Как только любой из персонажей подходит к нему, Берни завершает разговор, сказав: «Ну так что, я скажу им, что другой автобус прибудет около десяти?» — и вешает трубку. На самом деле Берни никому не звонил — местные жители перерезали телефонные провода тогда же, когда избавились от сотовой связи.

После этого «звонка» он собирает пассажиров в автобусе и сообщает им, что нужно подождать часа три, пока их заберёт другой автобус. Ещё он говорит, что магазин скоро закрывается, и если они хотят купить что-то перекусить, надо бы поторопиться. Сам он уходит якобы снова в магазин, чтобы ещё раз позвонить диспетчеру.

Тьма сгущается

Как Берни и предупреждал, магазин вскоре закрывается, а уличный фонарь включается с заметным жужжанием.

Шейла выходит через несколько минут и уезжает на той машине, которая стояла на парковке. Берни не возвращается в автобус. Магазин закрыт, даже вход с улицы в туалет заперт, и водителя нигде не видно.

Быстрый осмотр показывает, что Берни, уходя, взял ключи от зажигания с собой. Без ключей автобус нельзя завести, включить в нём свет или радио, открыть или закрыть двери, даже если аккумулятор ещё работает. К счастью, дверь Берни оставил в открытом положении, хотя вскоре пассажиры могут об этом пожалеть.

Успешная проверка Внимания при поиске ключей позволяет найти водительские права Берни, где указано, что его фамилия — Коул, а в качестве адреса значится почтовое отделение Эбернбурга.

К этому времени уже заметно стемнело. Если любой из пассажиров спрашивает про ближайшие фермы, пусть он осуществит проверку Внимания. Успех проверки означает, он заметил, что ни на одной из ферм не горит свет, хотя время уже позднее, и освещение давно пора включить.

Примерно в это время из леса доносится вой стаи.

Поединок воли

Навыки *Запугивания* и *Провокации* можно использовать во время боя, чтобы устроить *Поединок воли*. В обоих случаях это *встречная проверка* (см. стр. 11), которая считается за *действие*.

Нападающий осуществляет проверку навыков *Запугивания* или *Провокации*, защищающийся противостоит *Запугиванию* при помощи проверки *Характера*, а *Провокации* — *Смекалки*.

Успех в поединке воли даёт нападающему *преимущество +2* к следующему *действию* против защищающегося.

Если нападающий получил *успех с подъёмом*, он получает это *преимущество*, а защищающийся оказывается *в шоке*.

Охота началась

Через несколько минут после того, как герои услышали вой, первый из псов добирается до «Лавки Рейнхарда». Поначалу адские создания рыщут за пределами круга света от фонаря, так что пассажиры в автобусе видят только тёмные неясные формы и тени. Однако рычание тварей слышно прекрасно.

Все персонажи в этот момент должны осуществить проверку Храбрости. Провал означает, что персонаж получает штраф -1 к проверкам всех Параметров до конца текущей стычки, — он напуган и встревожен.

Наславившись возрастающим страхом жертв, твари кидаются в атаку. Вначале они задействуют свою способность — Вой, потом нападают. Если кто-то из персонажей оказался вне автобуса, когда появились чудовища, то псы нападают на сначала на него. Если снаружи никого нет, твари врываются в автобус.

Внутри автобуса достаточно тесно, чтобы только один человек (и один пёс) находился одновременно в проходе. Загнанные в ловушку персонажи могут попытаться спастись, вылезая в окно или перебираясь через сидения. Такая попытка потребует успешной проверки Ловкости.

Через три раунда после начала атаки псов к магазину выйдут Охотники. Если персонажи ещё не осознают, в какой ситуации они оказались, появление орды жаждущих крови живых мертвецов быстро поможет им всё понять!

Охотники и псы сражаются, пока их не уничтожат или пока пассажиры не сбегут. Нападавшие не станут сразу же преследовать беглецов — что это за охота без старой доброй погони?

Обязательно прочитайте ниже раздел Замести следы.

† Псы (1 на каждых двух героев, минимум 2): стр. 6.

† Охотники (1 на каждого героя): стр. 6.

За нами гонятся

Когда герои победили первую волну нападающих или убежали, у них появляется несколько вариантов, что же делать дальше.

Благоразумная группа попытается просто сбежать из Эбернбурга. Увы, из-за действия проклятия никто не может покинуть пятимильную окрестность города с того момента, как Охота началась. Любой, кто попытается выбраться за пределы этого круга, внезапно обнаружит, что снова неведомым образом оказался неподалёку от центра городка.

Возможно, герои решат вооружиться тем, что найдут в «Лавке Рейнхарда». Окна в здании слишком малы, чтобы туда мог пролезть кто-то крупнее ребёнка, но двери можно открыть, осуществив успешную проверку Взлома. Внутри здания успешная проверка Внимания позволяет найти ключи от оружейной стойки, или же потребуются ещё одна проверка Взлома.

В стойке находятся три охотничьих ружья (24/48/96, 2d8, Скорострельность 1, 6 зарядов), два двустольных дробовика (12/24/48, 1-3d6, Скорострельность 1 или 2, 2 заряда) и пять коробок по 25 патронов к тем и другим.

Замести следы

После каждого столкновения с героями у Охотников уходит полчаса на то, чтобы догнать их для следующего нападения. Группа героев может попытаться замедлить погоню, запутывая свои следы, пряча их, сдвигая и т. п.

Если игроки решили так и сделать, пусть один персонаж, заметающий следы, осуществит встречную проверку Маскировки против Выслеживания псов. Делайте только один бросок за всю группу псов. Если персонаж игрока выиграл, каждый успех и подъём проверки откладывает атаку Дикой Охоты на полчаса.

Если персонаж потерпел неудачу, кто-то другой может повторить попытку только после следующего нападения Дикой Охоты.

Не имеет значения, сколько Охотников и псов победят герои, число противников между стычками постоянно восполняется. Множество людей пало жертвой Охоты за прошедшие десятилетия. Подкрепления всегда наготове.

† Охотники (1 на каждого героя): стр. 6.

† Псы (1, плюс 1 на каждых двух героев): см. стр. 6.

Убирайтесь с моей земли!

Если герои добрались до какого-то из ближайших фермерских домов, их крики о помощи останутся без ответа. В домах по-прежнему темно. Попытавшись вломиться туда силой, герои быстро обнаружат, что обитатели домов не просто находятся внутри, а ещё и вооружены и твёрдо намерены никого не впускать.

В каждом доме — минимум двое взрослых, и все они вооружены дробовиками. Жители домов угрожают применить оружие, если персонажи игроков пытаются прорваться внутрь, но стрелять они будут, только если чужак нападёт на них или в самом деле проникнет в дом.

Обитатели Эбернбурга давно уяснили, что любой, кто помогает жертвам Дикой Охоты, сам становится жертвой Охотников и их предводителя. Никакие навыки Убеждения или Запугивания не помогут уговорить горожан выпустить героев в дом.

Поскольку местные жители охраняют свои дома, они поневоле должны оставаться внутри из страха привлечь внимание Предводителя Дикой Охоты. Это означает, что герои могут беспрепятственно обыскивать окружающие постройки.

Все автомобили заперты и каким-то образом выведены из строя (вынуты свечи, аккумуляторы и т. п.), чтобы их нельзя было использовать для побега.

Однако повсюду вокруг попадают различные сельскохозяйственные инструменты. При каждой успешной проверке Внимания персонажи обнаруживают что-то пригодное к использованию в качестве оружия, например: топор, тяпку, вилы (все инструменты наносят урон Сила+d6).

Проверка Внимания с подъёмом означает, что персонажи нашли достаточно бензина и бутылок, чтобы сделать 1d4 «коктейлей Молотова». Это импровизированное оружие, требующее навыка Метания, с дистанцией 3/6/12, и оно наносит 2d8 урона всем находящимся в пределах Среднего шаблона. Неудача при проверке навыка означает, что бутылка не разбилась, тряпка вылетела и тому подобное.

Если у героя выпало по 1 на игральной кости, соответствующей навыку Метания, и на Диком кубике, это значит, что он выронил бутылку, при этом взрыв происходит с центром на нём самом и причиняет соответствующий урон.

Если герои прочитают надписи на почтовых ящиках, они обнаружат, что один из домов принадлежит семье по фамилии Коул — то есть, родственникам Берни.

† Горожане: см. стр. 5.

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Через некоторое время после первого столкновения с Дикой Охотой один из персонажей, осуществивший успешную проверку Внимания, замечает в северном направлении слабый свет, мерцающий среди деревьев. Отправившись туда, герои по тропинке минут через пять выходят к обветшалому знаку на обочине шоссе: «Церковь Исповедника». И действительно, чуть поодаль от дороги виднеется небогатый старый католический храм. Свет, который герои заметили раньше, — это лампа, горящая где-то внутри церкви за витражным окном.

Церковь в лесу

Как и во всём городе, двери церкви прочно заперты. Однако на зов или стук примерно через минуту выходит ответить усталый с виду старик — местный священник. Он смотрит на героев со смесью безнадёжности и вины во взгляде и говорит: «Вы не найдёте здесь убежища», — прежде чем медленно закрыть перед ними деревянную дверь.

При успешной проверке Убеждения или Запугивания можно уговорить его впустить группу внутрь. Священник называет своё имя — отец Майлз — и предупреждает, что церковь не годится для укрытия. «Боюсь, эта земля больше не благословенна Господом, — говорит он. — Мы слишком давно погрязли в творящемся здесь зле. Должно быть, Господь оставил нас». Если герои хотят от него подробных объяснений, он устало опускается на скамью и начинает рассказывать историю Альберта и Марлы Эбернбург.

Закончив рассказ, он говорит, что единственный шанс выжить — это дожидаться утра либо как-то найти способ развеять проклятие. Если его спросят, бывало ли раньше, чтобы кто-то из жертв Дикой Охоты спасся, он ответит, что до сих пор никто из «дичи» не сумел пережить ночь охоты, и Марла единственная, кому удалось убежать.



Отец Майлз также объяснит, что человек, который помог жертвам, сам становится отмечен проклятием. Он считает, что навлек на себя беду, согласившись впустить героев в церковь.

Если спросить его, почему он это сделал, священник ответит: «За прошедшие годы я не раз отказывал в помощи тем, кто о ней просил, и тяжесть этого греха стала слишком велика».

Как развеять проклятие

Священник рассказывает героям, что пока он не отказался помогать предыдущим жертвам, Дикая Охота никогда не вторгалась на землю храма и прилегающее кладбище. А теперь, кажется, церковь загадочным образом притягивает неуспокоенных мертвецов. Они проносятся возле неё дважды во время каждого своего появления, и псы тщательно обнюхивают каждый могильный камень.

Отец Майлз уверен, что тварей можно отпугнуть освящёнными предметами. К сожалению, единственное, что всё ещё можно считать здесь священным — немного святой воды в чаше, стоящей в притворе церкви. Там примерно галлон воды (около 4-х литров). Если герои попросят, священник не будет возражать, чтобы они забрали воду. Как её использовать — дело их воображения, годится любой разумный способ, чем изобретательнее, тем лучше.

Возможно, к этому времени группа уже начнёт подозревать, что способ уничтожить Предводителя Дикой Охоты как-то связан с местом упокоения Марлы (если игроки сами не догадаются, что судьба жены Альберта — ключевой элемент проклятия, отец Майлз может им это подсказать).

Если герои спросят о могиле Марлы, священник расскажет, что её, скорее всего, отказались хоронить в освящённой земле как самоубийцу. Или же сказало влияние рода Эбернбург, сейчас уже не угадаешь. В любом случае, Марла похоронена не на земле, принадлежащей церкви. Однако это не значит, что всё потеряно. В церкви хранятся подробные сведения обо всех прихожанах со дня её основания. Возможно, в этом архиве есть записи о могиле Марлы. Сам архив находится в подвале храма.

И действительно, архив церкви оказывается весьма обширным, как и говорил отец Майлз. Пыль и сырость царят в нём. Записи действительно очень подробны и точны, и некоторые из них датируются более чем 150-тилетней давностью.

За каждые полчаса поисков в архиве пусть каждый из персонажей, занятый этим, осуществит проверку Расследования. При успехе кто-то из них найдёт запись о том, что Марла похоронена в частном владении, находящемся в двух милях к югу от города.

Возмездие

Через несколько минут после того, как персонажи вернутся из архива (или вскоре после того, как священник завершит свой рассказ, если группа решила не искать записи в архиве), двери церкви распахиваются и слетают с петель. В них, вслед за ордой своих приспешников, врывается сам Предводитель Охоты. В тот же миг витражные стёкла в окнах церкви рассыпаются осколками, когда сквозь них впрыгивают псы.

Пусть каждый персонаж осуществит проверку Внимания. В случае провала герой застигнут врасплох и не может действовать в первом раунде боя (если вы взяли готовых персонажей из этого приключения, Морган может осуществить проверку своего Шестого чувства прямо перед нападением. При успехе если он предупреждает группу о близкой опасности, все персонажи получают преимущество +2 к проверке Внимания!)

Независимо от результата, каждый герой также должен пройти встречную проверку своей Храбрости против особенности Ужас Предводителя.

Псы атакуют священника, пока не загрызут его. Отец Майлз не вооружён, и если герои его не защитят, он, скорее всего, быстро погибнет. Охотники нападают на остальную группу. Предводитель остаётся у входа и не участвует в бою, пока на него не нападут: он хочет, чтобы его свита сначала измотала жертв в этой стычке.

Силы изначально неравны, и у Дикой Охоты преимущество, но сражаться до последнего необязательно: есть несколько путей отхода. Во-первых, это задняя дверь церкви, во-вторых, разбитые окна. Если герои отступают, за ними гонится только половина псов, поскольку Предводитель только рад продлить погоню, покуды жертвы готовы бежать.

- Герои могут сражаться с чудовищами или уклониться от боя.
- † Отец Майлз: используйте типаж Горожанина, описанный в конце приключения.
- † Псы (4): см. стр. 6.
- † Охотники (2 на каждого героя): стр. 6.
- † Предводитель: см. стр. 5.

Игра окончена

Герои могут спастись от Дикой Охоты, если они либо доживут до рассвета (6 утра), либо приведут Охоту к могиле Марлы. Если они пытаются продержаться до утра, действуйте так, как написано в разделе Замести следы, чтобы определить, как часто будут нападать Охотники. Независимо от того, насколько герои успешно скрываются, незадолго до рассвета на них нападёт Предводитель и его орда — это их последняя попытка настичь свою дичь.

- † Псы (4): см. стр. 6.
- † Охотники (2 на каждого героя): стр. 6.
- † Предводитель: см. стр. 5.

Обрести покой — или что-то вроде...

Если персонажи установили по церковным записям, где приблизительно находится могила Марлы, им всё ещё нужно найти точное место. Могила отмечена скромным надгробным камнем, резьба на котором сгладилась от времени. Нужно осуществить проверку Внимания (со штрафом -6!), чтобы заметить захоронение в темноте леса. Каждый персонаж может пытаться это сделать один раз в 10 минут. Отмечайте, сколько потрачено времени, чтобы определить, не догонит ли их по время поисков Дикая Охота.

Когда могила найдена, ничего необычного не происходит вплоть до следующего нападения. В нём вновь участвует сам Предводитель и его свита, намеренные всё-таки покончить с жертвами. В отличие от предыдущих столкновений, в этом Предводитель возглавляет атакующих, а за ним следуют его приспешники.

После второго раунда боя из могилы Марлы доносится полный скорби тоскливый вопль. Все — и призраки, и герои — должны немедленно пройти успешную проверку Характера, или они окажутся в шоке от этого звука.

Призрак Марлы поднимается из земли. Её голова неестественным образом наклонена вбок, и на шею виден призрачный обрывок петли. Хотя голова Марлы почти касается плеча, взгляд призрачной женщины неотрывно устремлён на Предводителя. Раздайте карты действия для следующего раунда всем, включая призрак Марлы.

Альберт заморожен появлением Марлы, он бездействует в этом раунде. Остальные Охотники продолжают атаковать героев.

Призрак Марлы игнорирует всех, кроме Альберта, устремляясь к нему, как только позволит инициатива. Марла неуязвима для атак и других воздействий, в случае, если группа попытается как-то с ней контактировать. Когда призрак жены достигает Альберта, верёвка от петли захлестывает его шею несколько раз и затягивается.

Раздайте всем снова карты действия. Когда наступает ход Марлы, она окончательно удушает Альберта. В этот момент все Охотники и псы падают наземь, их тела начинают быстро разрушаться, когда время наконец-то забирает свою дань. Через несколько минут на земле не остаётся ничего кроме обрывков истлевшей одежды.

Уничтожив Альберта, призрак Марлы растворяется в воздухе навсегда.

- † Псы (4): см. стр. 6.
- † Охотники (2 на каждого героя): стр. 6.
- † Предводитель: см. стр. 5.

Что будет после

После окончательной смерти Предводителя или с восходом солнца проклятие, удерживавшее персонажей в Эбернбурге, рассеивается. Они могут уйти из города пешком или, если не боятся, дождаться другого автобуса.

Позже утром появляется Берни. Он, конечно, удивится, когда увидит своих пассажиров живыми, но будет полностью отрицать своё участие в ночных событиях.

Горожане чувствуют себя крайне неудобно в присутствии «гостей», даже если персонажи ведут себя не слишком враждебно. В конце концов, на их плечах лежит немалый груз вины, даже если эти люди никого сами не убивали.

Никто не осознаётся, что знает что-либо о Дикой Охоте или о том, что случилось ночью — даже если персонажи набрасываются с обвинениями. Нет никаких доказательств, что призраки существовали, и жители Эбернбурга будут дружно противодействовать попыткам что-то разузнать. Поскольку власти округа и штата вряд ли поверят в существование призрачных охотников, любое официальное расследование ни к чему не приведёт.

Герои и злодеи

Это описание участников приключения и важных для игры предметов в терминах игровой механики.

Местные жители (горожане)

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;

Навыки: Вождение d4, Драка d4, Знания (Торговля) d8, Внимание d6, Стрельба d4;

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5, **Харизма:** 0;

Черты/Изыяны: —;

Снаряжение: Помповое ружьё (Дистанция 12/24/28, Урон 1-3d6, Скорострельность 1, Обойма 6).

Дикая Охота



Альберт Эбернбург, предводитель Дикой Охоты

Ненависть и гнев Альберта нашли своё отражение в его нынешней ужасной внешности — наполовину звериной, наполовину человеческой. Лохмотья одежды, в которой он был похоронен, свисают с его тела, ставшего неестественно худым и высоким. На голове у него выросли острые, отвратительного вида ветвистые рога. Кожа потемнела и выглядит маслянистой, на ней там и тут торчат пучки волос. Пальцы превратились в длинные острые когти, а нижняя челюсть выдаётся вперёд, обнажая клыки.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d10, Выносливость d8;

Навыки: Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6, Выслеживание d10;

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 8; **Харизма:** 0.

Особенности:

† **Зубы/Когти/Рога:** Сила+d6 (каждый раунд что-то одно).

† **Ужас -2:** Все, кто видит экс-полковника, должны осуществить проверку Храбрости со штрафом -2, и при провале они в шоке от его чудовищной внешности. Эта особенность не является атакой, наносящей урон.

† **Пырнуть рогами:** Альберт может атаковать свою добычу с разбега, пронзая жертву рогами. Если он может переместиться минимум на 6 клеток по прямой линии, прежде чем атаковать, то он наносит дополнительно +4 урона.

† **Неуязвимость для оружия:** Альберту нельзя нанести урон обычным оружием. Магия и волшебное оружие (включая предметы, находящиеся под воздействием силы Сокрушения) наносят ему повреждения обычным образом.

† **Неуничтожимость:** Единственный способ уничтожить полковника Эбернбурга — добиться, чтобы он столкнулся с призраком своей жены. Атаки магией и волшебное оружие вместо того, чтобы убить его, лишь вынуждают его рассеяться в пыль примерно на час, после чего он вновь возрождается и продолжает охоту.

† **Нежить:** +2 к Стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельная стрельба не наносит ему дополнительного урона. Нет штрафов за ранения.

† **Уязвимость (Святая вода):** Пинта (около 0.5 литра или одна восьмая галлона) святой воды наносит ему 2d6+2 урона, как если бы это было магическое оружие. Уничтожить полковника это не может, но может временно развеять, как описано выше.

† **Уязвимость (Призрак Марлы):** Если полковник встретится лицом к лицу с призраком покойной жены, он будет уничтожен раз и навсегда.

Псы

Как и их хозяин, эти чудовища — останки некогда живых существ, сейчас ведомые лишь жадной преследовать и убивать. Высохшая шкура обтягивает их кости, в ней зияют прорехи, а зубы в пасти обнажены в вечном оскале.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6 (Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d8

Навыки: Драка d8, Храбрость d6, Запугивание d6, Внимание d8, Выслеживание d10

Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8

Особенности:

† **Укус:** Сила+d6.

† **Быстрые ноги:** При перемещении бегом псы используют d10 вместо d6.

† **Вой:** В качестве своего действия пёс может начать Поединок воли (основанный на навыке Запугивания) с любым противником в пределах слышимости.

† **Нежить:** +2 к Стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.

† **Уязвимость (Святая вода):** Пинта святой воды наносит псу 2d6+2 урона.

Охотники

Прежние жертвы Дикой Охоты эти мертвецы раз в десять лет возвращаются к подобию жизни, чтобы служить Предводителю Охоты.

Все они — полуразложившиеся зомби, одетые в соответствии с той эпохой, когда были убиты.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6

Навыки: Драка d6, Запугивание d6, Внимание d6, Выслеживание d6

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7

Особенности:

† **Когти:** Сила+d4

† **Бесстрашие:** На Охотников не действуют Ужас и Запугивание.

† **Нежить:** +2 к Стойкости, +2 к выходу из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.

† **Уязвимость (Святая вода):** Пинта святой воды наносит Охотнику 2d6+2 урона.

Персонажи игроков

Как упоминалось выше, в этом приключении можно играть готовыми персонажами, а можно предложить игрокам создать своих собственных, используя правила «Тест-драйва» или основную книгу правил «Дневника авантюриста», если она у вас есть.

У всех готовых персонажей в этом приключении гендерно-нейтральные имена — это значит, что игрок может взять женского или мужского персонажа на своё усмотрение. Описания персонажей снабжены лишь одной иллюстрацией, но бумажные фигурки есть и для женской, и для мужской версии каждого героя.

Келли Франклин

На вашу учёбу в колледже ушли все сбережения родителей. Вы поступили в медицинский вуз, но даже с двумя подработками и студенческими займами вы так и не смогли свести концы с концами.

Все ваши мечты о работе врача превратились в пыль под тяжестью финансового ярма. Выплатить кредит, взятый на учёбу, оказалось не легче, чем избавиться от чумы.

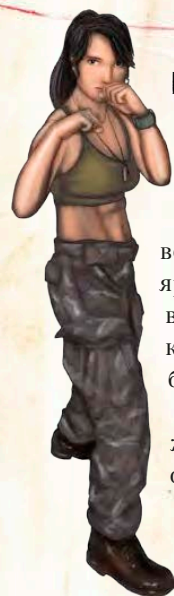
И вот, с последними жалкими долларами в кармане, вы едете в автобусе, не зная толком, куда — лишь бы туда, где кредитные компании вас не найдут.



Р. Х. Милстен

Призраки, реликтовые существа, НЛО — вы исследуете всё, что таит в себе загадку. Над вами зачастую смеются или считают вас слегка сумасшедшим. Но вы-то знаете, что сверхъестественное существует. За годы своих исследований вам даже удалось найти несколько заклинаний, которые действительно работают. Ничего слишком могущественного, но, тем не менее, это настоящая магия, что бы ни говорили скептики.

Вы едете к месту своего нового расследования — в город Эбернбург, в котором, как говорят, сияют странные огни, откуда доносятся загадочные звуки, а история странных исчезновений охватывает более чем столетие. Отличное место, чтобы испытать ваши новые способности!



Крис Дженсен

Дело не только в осколке шрапнели, который засел у вас в ногу. Дело не только в хромоте.

Нет.

Вам до сих пор снятся кошмары, в которых вы всё ещё там. Иногда на вас накатывают приступы ярости, вы просто не можете сдержаться и буквально взрываетесь. Вы становитесь опасны для себя и тех, кто рядом. В конце концов, из-за этого вы остались без семьи, работы и дома. Ваш брак разрушен.

И вот вы в пути — в поисках новой жизни и, может быть, новой семьи. Но вы не знаете, сможете ли оставить позади тех демонов, что вас одолевали.



Морган Стивенс

Вы рано потеряли родителей и сменили много приютов и приёмных семей, пока вас не прибрали к рукам те люди в белых халатах. Вас посадили в камеру, давали странные лекарства и проводили над вами уйму загадочных исследований. Вы множество раз видели, как другие подопытные умирают от подобных испытаний.

Но с вами такого не случилось. Более того, однажды вы обнаружили, что можете делать разные штуки силой мысли. И никто больше так не умеет. А как же те люди в лаборатории? Скажем так, удержать вас взаперти у них не получилось.

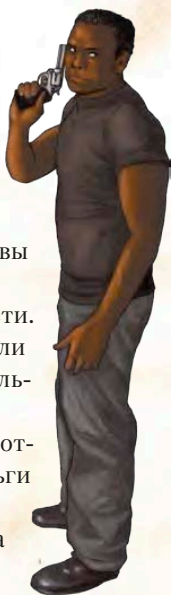
Терри Макнамара

Кое-кто мог бы назвать вас преступником, хотя вы всегда предпочитали термин «сборщик долгов».

Если бы не эта досадная слабость... Кости. Или карты. Или скачки. Да всё что угодно, если там можно сделать ставку. Если бы только вам больше повезло...

А теперь на вас висит неоплаченный долг, и вы отлично знаете, как именно ваш босс вышибает деньги из должников.

Потому вы и поспешили убраться из города на первом же утреннем автобусе.

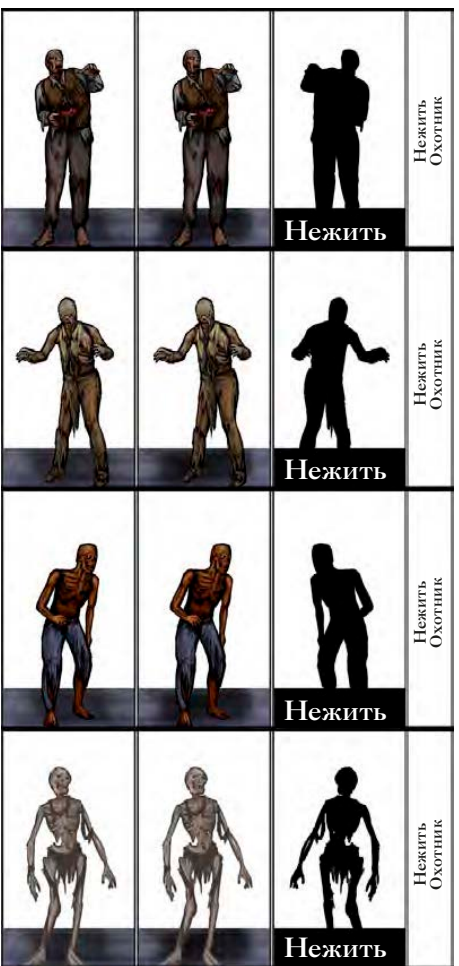


Бобби Томпсон

У тебя всегда хорошо получалось бегать — добежать до третьей базы в бейсболе, до финишной черты на беговой дорожке, до очковой зоны на футбольном поле. Вот только мама, посмотрев на твои оценки, заставила тебя уйти из команды Малой Лиги. Что оставалось делать? Только сбежать из дома.

Ну и что, кому теперь стало хуже, а?





Морган Стивенс

Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;
 Навыки: Драка d6, Храбрость d6, Вниманье d6, Взлом d4, Пепоника d6, Стрельба d6, Маскировка d6, Уличное чутье d6;
 Шаг: 6; Защита: 5;
Стойкость: 5; **Харизма:** 0;
Изыяны: Кривые руки, Неудачник, Перестраховщик;
Черты: Мистический дар (Пепоника), Шестое чувство;
Силы: Доспех, Стрела;
Пункты силы: 10;
Снаряжение: МР3-пистолет, светодиодный фонарик, отпугивачи, спальный мешок, 25 долларов.

Р. Х. Милстен

Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;
 Навыки: Вожделение d4, Драка d4, Храбрость d8, Расследование d6, Знания (Оккультные) d6, Вниманье d6, Колдовство d8, Стрельба d4;
 Шаг: 6; Защита: 4;
Стойкость: 5; **Харизма:** 0;
Изыяны: Любопытство, Плохое зрение (мелкий), Заблуждения (мелкий); Видите во всем паранорм. явления);
Черты: Мистический дар (Колдовство), Бдительность;
Силы: Щит, Сокрытие;
Пункты силы: 10;
Снаряжение: Видеосъемка с функцией ночной съемки (важно уменьшает штрафы за Темноту), диктофон, сотовый телефон, блокнот, 100 долларов.

Терри Макнамара

Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;
 Навыки: Вожделение d4, Драка d8, Храбрость d6, Загугливание d6, Взлом d4, Вниманье d4, Стрельба d6, Маскировка d4, Уличное чутье d4;
 Шаг: 6; Защита: 6;
Стойкость: 7; **Харизма:** -1;
Изыяны: Самоуверенность, Дурная привычка (мелкий); Азартные игры, Враг (мелкий); Кредитор);
Черты: Бугай, Круговой удар;
Снаряжение: Револювер .38 калибра (Дист. 12/24/48, Урон 2d6, Ск. 1, Обойма 6, револювер), коганда карт, игральные кости, 10 долларов.

Бобби Томпсон

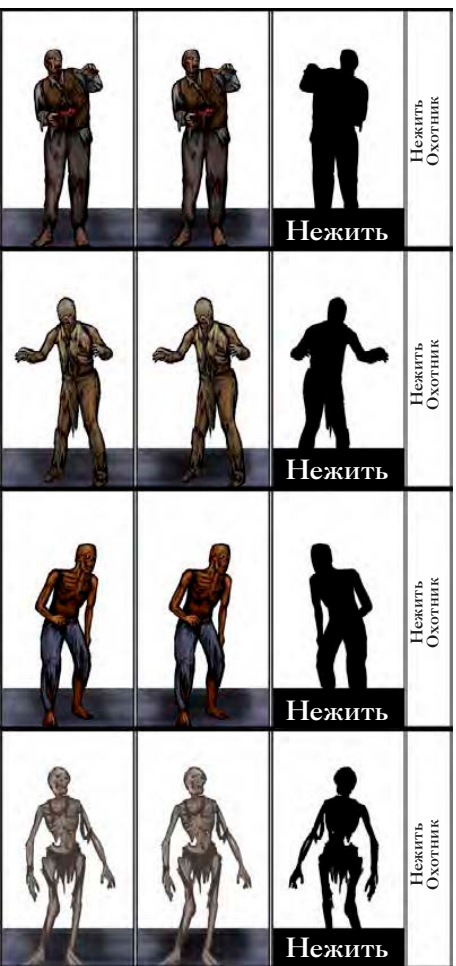
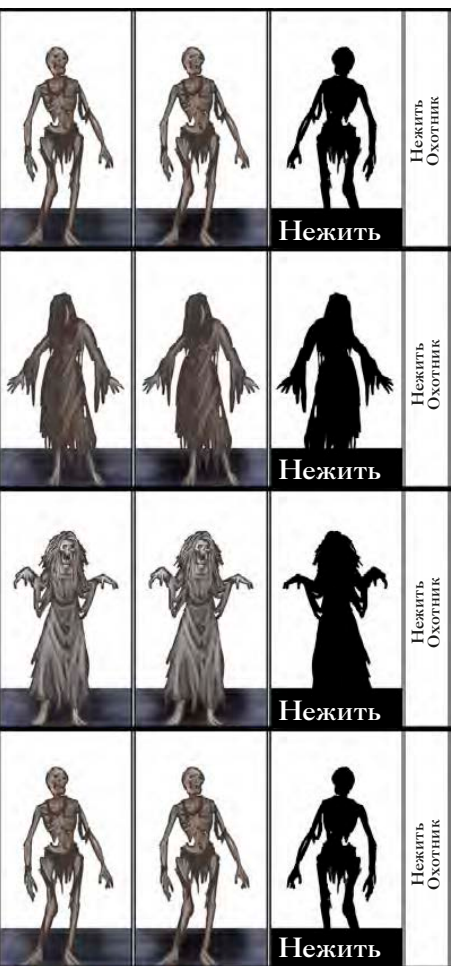
Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;
 Навыки: Драка d4, Храбрость d6, Вниманье d4, Стрельба d4, Маскировка d6, Метание d6, Provocation d4;
 Шаг: 6; Защита: 4; **Стойкость:** 4; **Харизма:** 0;
Изыяны: Юность, Трагиком. Упрямство;
Черты: Везение, Быстроногий, Стремительный;
Снаряжение: Швейцарский армейский нож (Сила+1), 10 долларов

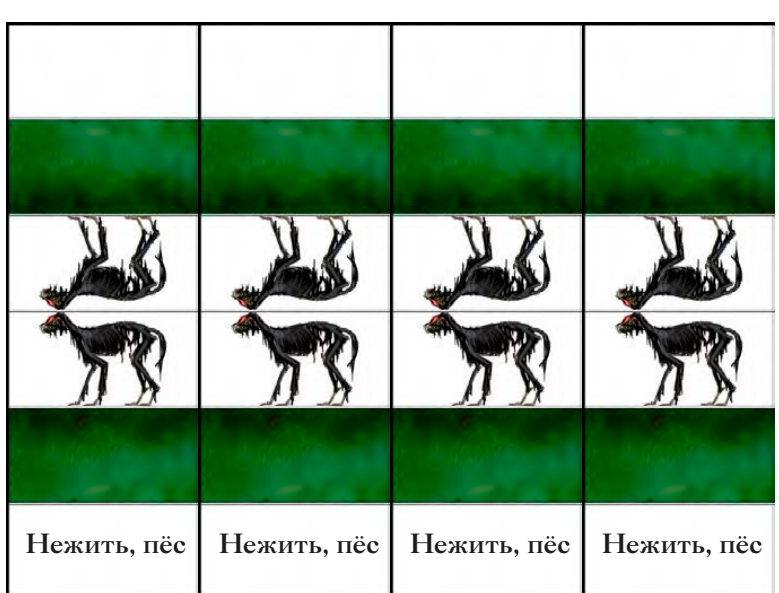
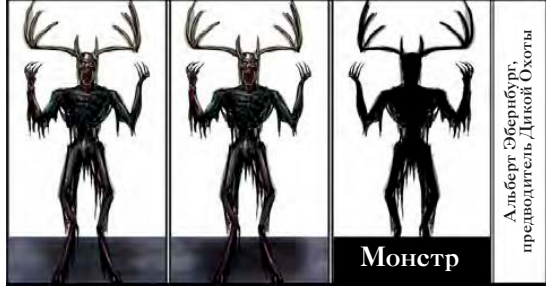
Келли Франклин

Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;
 Навыки: Вожделение d4, Драка d4, Храбрость d8, Лечение d8, Расследование d6, Вниманье d6, Убеждение d6;
 Шаг: 6; Защита: 4; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;
Изыяны: Герой, Трагиком. Пафосизм (мелкий);
Черты: Мы команда!, Целитель, Везение;
Снаряжение: Сотовый телефон, 10 долларов.

Крис Дженсен

Характеристики:
 Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;
 Навыки: Вожделение d4, Драка d6, Храбрость d6, Лечение d4, Вниманье d6, Стрельба d8, Маскировка d4, Выживание d4, Метание d4;
 Шаг: 4; Защита: 5; **Стойкость:** 6; **Харизма:** 0;
Изыяны: Хромота, Верный друг; Фома неверующий;
Черты: Берсерк, Стальные нервы;
Снаряжение: Армейский нож (Сила + 1d4, +1 к проверкам выживания), фонарик, зажигалка, 200 долларов.





Составные бумажные миниатюры



Дневник авантюриста: Тест-драйв

Добро пожаловать в настольную ролевую игру «Дневник авантюриста», разработанную компанией Pinnacle и изданную на русском языке компанией «Студия 101». Эта игра подходит для приключений в любых мирах.

Тест-драйв — это краткая версия правил, в которой есть всё необходимое, чтобы вы могли сразу же начать играть. Как ещё проверить, нравится ли вам игра? Разумеется, сыграть в неё! Тест-драйв позволяет сделать это бесплатно.

Если вам понравился тест-драйв, вы можете купить полную книгу правил «Дневник авантюриста» в любимом магазине настольных игр или в интернет-магазине на нашем сайте: <http://www.studio101.ru>.

Наш тест-драйв содержит базовые правила, вводное приключение и несколько готовых персонажей. В полной книге вы найдёте правила по созданию персонажей и правила по всему остальному, что только может встретиться в игре — в том числе погони, перестрелки, массовые битвы, техника, оружие, заклинания, а также псионика, сверхспособности и изобретения безумной науки.

Также в книге вы найдёте руководства и рекомендации по созданию собственных игровых миров, рас и монстров, новых черт и изъянов для персонажей и многое, многое другое.

Тест-драйв разработан для игры с использованием приключений-зарисовок (One Sheet™) и готовых персонажей, описание которых вы сможете найти в этом буклете или на нашем сайте. Загляните на сайт*, чтобы получить доступ к разнообразным игровым материалам: приключениям, описаниям персонажей, игровым мирам. Некоторые материалы можно купить, а некоторые — скачать бесплатно.

Правила

Правила «Дневника авантюриста» просты и легки в обращении. Давайте посмотрим, как они работают.

Параметры

У каждого персонажа игры, будь то герой или монстр, есть два типа параметров: характеристики и навыки. Каждый параметр измеряется по шкале от d4 до d12, где d6 — средний параметр для обычного человека, а d12 — экстраординарный.

Проверки параметров

Когда вы хотите, чтобы ваш персонаж совершил какие-либо действия, ведущий сообщает, какие для этого надо использовать параметры, и вы осуществляете проверку, делая бросок игральной кости, соответствующей параметру. Если результат броска больше или равен 4, учитывая все модификаторы, то вы успешно добились желаемого.

Некоторые персонажи или существа могут иметь параметры выше d12, например, d12+3. Это означает, что нужно бросить d12 и добавить к результату 3.

Сложность

Обычная сложность для большинства задач равна 4, но ведущий может добавлять модификаторы, изменяя её в нужную сторону согласно правилам.

Защита и Стойкость — особые виды сложности, о которых мы расскажем чуть позже.

Неумелые попытки

Если персонаж не обладает нужным навыком для какого-то действия, но вы всё равно хотите совершить это действие, то вы бросаете d4 и вычитаете 2 из результата. Некоторые навыки невозможно применять неумело, например, навык хирургии или использование заклинаний.

Взрывной бросок

Проверки параметров и урона могут не ограничиться одним броском. Если вы получили максимум на игральной кости (6 на d6, 8 на d8 и т.д.), нужно сделать ещё один бросок и прибавить его результат к предыдущему. Это называется «взрывной бросок». Вы должны продолжать делать броски и прибавлять их к результату, пока кость «взрывается»!

Подъём

В некоторых случаях важен не только успех при проверке параметра, но и его масштаб. Каждые 4 пункта, выпавшие сверх заданной ведущим сложности проверки при броске, — это «подъём». Если персонажу нужно, чтобы выпало не меньше 4 для того, чтобы попасть в противника, а у него выпало 8 или больше, то он получил успех с подъёмом!

Пример: Леди-стрелку в игре по «Мёртвым землям» (один из игровых миров «Дневника авантюриста») требуется минимум 4 при проверке, чтобы подстрелить ходячего мертвеца на короткой дистанции. Она стреляет из своего кольта .44 калибра военно-морской модели.

У неё есть навык Стрельбы d8, соответственно игрок бросает восьмigrанную игральную кость и, допустим, получает результат 8. Это взрывной бросок, поэтому игрок снова кидает d8 и получает в этот раз 4, что в сумме даёт 12. А это два подъёма! Отличный выстрел, мэм!

Встречная проверка

Некоторые игровые действия встречают противодействие оппонента. В этом случае сложность проверки задаётся так называемой «встречной проверкой».

Если, например, два персонажа схватили один и тот же артефакт и хотят его отобрать друг у друга, они осуществляют встречную проверку Силы и сравнивают результат. Сначала проверку осуществляет игрок, чей персонаж начал конфликт, а затем уже все остальные. У кого выше результат, тот и побеждает.

При встречной проверке оппоненты могут использовать как один и тот же навык, так и разные, в зависимости от ситуации.

Пример: Бак Савадж — знаменитый авантюрист — насмехается над ацтекской мумией. На проверке навыка Провокации он получает 7. Мумия, визжащая от ярости, получает на своей проверке Смекалки 3. Бак выиграл да ещё и с подъёмом!

* <http://www.studio101.ru>

Дикие карты и статисты

Ваш герой (персонаж игрока), значимые союзники, злодеи и чудовища собирательно названы «дикими картами». Это персонажи, которые важны для сюжета, и обычно они гораздо способнее и более значимы, чем персонажи второго плана — статисты. У диких карт возможности немного шире, и положить их на обе лопатки немного сложнее. Обычно они продуманы лучше, чем безымянный стражник, рядовой помощник злодея или молчаливый слуга. Дикие карты в разделе описания персонажей отмечены символом джокера перед именем, например:



Бак Савадж

Дикий кубик

Дикая карта при проверке параметра бросает одну дополнительную игральную кость d6, называемую «диким кубиком», после чего из двух результатов выбирает лучший.

Правила по «взрывному броску» применимы и к дикому кубику. Но все остальные модификаторы применяются к результату проверки после выбора дикого или обычного кубика как итогового.

Одно действие — один дикий кубик:

Когда дикие карты бросают несколько игровых костей для проверки одного действия, например, стрельбы из автоматического оружия, дикий кубик всегда один. Пулемётчик, использующий для очереди три кубика, получает только один дикий кубик, которым может заменить один неудовлетворительный результат.

Пример: Герой с Силой d8 осуществляет проверку этого параметра. Он бросает d8 и свой дикий кубик d6, получая на костях 8 и 6 соответственно, то есть, оба результата взрываются!

Игрок ещё раз бросает кубики и получает 4 и 3 соответственно. Результат на d8 будет $8+4=12$, а дикий кубик даст $6+3=9$. На d8 результат выше, поэтому итог проверки Силы 12.

Фишки

«Дневник авантюриста» даёт игрокам и ведущему немного контроля над превратностями судьбы. Каждый игрок начинает сессию с тремя «фишками» — камешками или токенами, которые означают капельку удачи или улыбку Фортуны.

Вы можете использовать фишку для того, чтобы перебросить любую проверку параметра. Вы даже можете продолжать тратить фишки, пока не получите устраивающий вас результат или же фишки не кончатся. Всегда выбирайте наилучший из результатов — использование фишек не может навредить, только помочь. Если начальный результат был 5, к примеру, а результат с использованием фишки — всего лишь 4, то можно сохранить изначальный результат 5.

Фишки нельзя тратить на проверки урона (если герой не обладает нужными чертами), выбор эффекта из таблицы или что-либо ещё помимо проверок параметров. Проверки на прочность и некоторые черты позволяют использовать фишки иным образом, но это исключения. Помните, что фишки не сохраняются и не накапливаются от игры к игре, поэтому используйте их без сомнений!

Фишки ведущего

Ведущий тоже получает фишки для своих злодеев. В начале каждой сессии ведущий берёт по одной фишке за каждого персонажа игрока в группе. Каждый персонаж ведущего, являющийся дикой картой, также получает две фишки на сессию.

При помощи этих и общих фишек дикие карты могут спасти свои злодейские шкуры, но они не могут делиться своими фишками с другими персонажами. У ведущего, как и у игроков, в конце сессии неиспользованные фишки «сгорают».

Персонажи

Для хорошей ролевой игры важно, чтобы игроки могли создавать, менять и улучшать своих персонажей. Вот как это происходит в «Дневнике авантюриста»:

1) Раса

Выберите любую расу, доступную в игре для вашего персонажа. В дополнениях, посвящённых различным игровым мирам, вы сможете найти полный набор правил и развёрнутую историю для игры представителями тих рас, которые уникальны для каждого такого мира. Персонажи-люди начинают игру с одной бесплатной чертой на выбор (см. этап 3, «Черты и изъяны»).

2) Основные и производные параметры

Ваш герой начинает игру с d4 в каждой характеристике, и у него есть 5 пунктов для их повышения. Чтобы повысить характеристику на одну ступень, нужен 1 пункт. Ступени бывают следующих значений: d4, d6, d8, d10, и d12.

У вас есть 15 пунктов для распределения между навыками. Их стандартный список вы можете найти на следующей странице. Обратите внимание на то, что навыки в «Дневнике авантюриста» имеют весьма широкий охват.

Вам не нужно брать отдельные навыки для владения мечом, топором и кинжалом — навык Драки покрывает собой всё сразу. Помните, это игра с лозунгом «Быстро! Весело! Брутально!» И не беспокойтесь об уникальности вашего персонажа — у вас есть огромное число возможностей сделать его особенным при помощи черт. Стоимость повышения навыка на одну ступень равна 1 пункту при условии, что значение навыка не превышает значения соответствующей ему характеристики (см. таблицу соответствия навыков и характеристик). Каждое повышение сверх этого значения стоит 2 пункта.

Например, у вашего персонажа Сила d6. Он может взять навык Лазанье d4 за 1 пункт и повысить его до d6 также за 1 пункт. Чтобы поднять этот навык на следующую ступень до d8, ему понадобится потратить 2 пункта.

Харизма равна сумме модификаторов за черты и изъяны.

Шаг равен 6 клеткам.

Защита равна 2 + половина навыка Драки (к примеру, половина от Драки d8 — это 4, и 2 + 4 даёт Защиту 6).

Навыки

Навык	Характеристика
Судовождение	Ловкость
Лазанье	Сила
Вождение	Ловкость
Вера*	Характер
Драка	Ловкость
Азартные игры	Смекалка
Храбрость	Характер
Лечение	Смекалка
Запугивание	Характер
Расследование	Смекалка
Знания	Смекалка
Взлом	Ловкость
Внимание	Смекалка
Убеждение	Характер
Пилотирование	Ловкость
Псионика*	Смекалка
Ремонт	Смекалка
Верховая езда	Ловкость
Стрельба	Ловкость
Колдовство*	Смекалка
Маскировка	Ловкость
Уличное чутьё	Смекалка
Сверхспособности*	Особая
Выживание	Смекалка
Плавание	Ловкость
Провокация	Смекалка
Метание	Ловкость
Выслеживание	Смекалка
Безумная наука*	Смекалка

* Обозначает так называемые «мистические способности». Подробности можно найти в разделе «Мистический дар».

Стойкость равна 2 + половина Выносливости. Вы можете прибавить бонус от брони, надетой на персонажа, но помните, что этот бонус не учитывается, если удар приходится по незащищённой части тела (половина Выносливости $d6$ (т.е. 3) + 2 + 2 (кольчуга) = Стойкость 7).

3) Черты и изъяны

Ваш персонаж получает дополнительные пункты в качестве компенсации за изъяны: можно взять не более двух мелких изъянов (и получить 1 пункт за каждый) и не более одного крупного изъяна (получив 2 пункта).

Вы найдёте краткий список черт и изъянов в конце этого буклета, большее количество можно найти в книге «Дневник авантюриста» или материалах по выбранному вами игровому миру.

За 2 пункта можно:

- † Повысить значение характеристики на одну ступень
- † Выбрать черту

За 1 пункт можно:

- † Получить 1 пункт навыка
- † Удвоить начальный капитал

4) Снаряжение

У вас 500\$, если в описании мира не сказано иначе. У ранее созданных персонажей эта сумма обычно уже потрачена на экипировку.

5) Детали биографии

Не забудьте описать наиболее значимые детали биографии своего персонажа.

Снаряжение

В конце буклета вы найдёте небольшой список снаряжения, с которым вы можете начать игру.

Полная книга правил содержит намного более подробный перечень предметов, которые могут понадобиться или встретиться персонажам в ходе игры, в том числе транспортные средства и особое оружие.

Ниже следует короткое пояснение к характеристикам оружия:

Защита+Х: данное оружие прибавляет указанный бонус к значению Защиты персонажа.

ББ (Бронебойность): это оружие или разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов брони. Например, оружие с ББ 2 игнорирует 2 пункта брони.

Дробовик: при использовании этого оружия добавляется модификатор +2 к навыку Стрельбы. Урон на ближней дистанции $3d6$, на средней $2d6$ и $1d6$ на дальней.

Дистанция: ближняя, средняя и дальняя дистанция выстрела для разных видов оружия указана в клетках, чтобы вы могли использовать миниатюры. Каждая клетка соответствует 2 метрам в реальном мире. Например, дистанция в 25 клеток означает, что цель находится в 50 метрах от стрелка.

Скорострельность: эта характеристика отображает максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из данного оружия в ходе одного действия. Например, из большинства автоматов можно сделать

3 выстрела. Если персонаж производит несколько выстрелов, на каждый из этих выстрелов налагается штраф -2.

Для каждого выстрела можно выбрать новую цель, но все выстрелы должны быть произведены за один раз — нельзя сначала сделать один выстрел, потом отбежать и сделать ещё два. Каждая игральная кость, которую кидают для ведения автоматического огня, соответствует расходу пуль, равному скорострельности оружия. К примеру, при стрельбе из Узи (Ск. 3) расходуются сразу девять пуль.

Дикие карты бросают все игральные кости, соответствующие навыку Стрельбы, и один дикий кубик, которым можно заменить один из результатов, но он не даёт дополнительного попадания или урона.

Дальность: максимальное расстояние до цели, которую можно атаковать этим оружием.

Позиционное: тяжёлое и неудобное оружие. Если персонаж двигается в тот же раунд, что и стреляет из этого оружия, он получает дополнительный штраф — 2 к навыку Стрельбы.

Сражение

В лозунге «Дневника авантюриста» не просто так звучат слова «Быстро! Весело! Брутально!» Рано или поздно ваш герой обнаружит себя в пренеприятнейшей ситуации, из которой можно выбраться только при помощи хорошей драки. И, к счастью для вас, правила полностью соответствуют своему девизу.

Инициатива

Чтобы ведущий мог уследить за тем, кто и в каком порядке действует (а это добавляет напряжённости!), то есть определить инициативу персонажей, используется колода карт с двумя джокерами. Да, конечно же, вы можете воспользоваться специальной «Колодой действий»!

Сдайте карты следующим образом:

† Все Дикие карты получают по одной карте инициативы. У всех союзников, действия которых определяет получивший эту карту игрок, будет такая же инициатива.

† Каждая группа персонажей ведущего — все зомби, все волки и т.д. — получает одну карту инициативы на всю группу (если противники такого типа разделены на 2 и более групп, находящихся далеко друг от друга и действующих независимо, например, две стаи волков, то ведущий может выдать каждой группе отдельную карту).

После сдачи карт ведущий начинает раунд и произносит названия карт от туза до двойки. Каждый заявляет своё действие, когда ведущий называет соответствующую карту.

Ничья разрешается согласно старшинству мастей: старшие Пики, затем Червы, Бубны и последние Трефы.

Джокер!

Персонаж, которому достался джокер, может действовать в любой момент раунда и прерывать действие других персонажей. Ещё он добавляет +2 ко всем проверкам параметров в этом раунде и +2 к урону. Перетасуйте колоду после раунда, в котором на любой из сторон вышел джокер.



Наготове

Персонаж может не вступать в бой на своей инициативе, а остаться наготове. Он сможет сделать свой ход позже в этом же раунде, если захочет. Персонаж остаётся наготове, пока не примет действий. Если персонаж остаётся наготове, когда начнется новый раунд, он не получает карту инициативы.

Прерывающие действия

Если персонаж, будучи наготове, хочет прервать чье-то действие (даже оппонента, который тоже наготове), он и его противник осуществляют встречную проверку Ловкости. Чей результат выше, тот и действует первым. В случае ничьей они действуют одновременно.

Перемещение

Персонаж может покрыть расстояние, соответствующее его Шагу (обычно 6 клеток для людей), за один раунд.

Персонаж может пробежать дополнительные $d6$ клеток в течение своего хода, если захочет. Это не проверка параметра, поэтому дикий кубик не используется, а результат не взрывается. За действия на бегу персонаж получает дополнительный штраф — 2 ко всем проверкам параметров в этом раунде.

Атаки в ближнем бою

Персонаж может сделать одну атаку в ближнем бою при помощи навыка Драки. Сложность попадания по противнику соответствует его защите ($2 +$ половина навыка Драки).

При успехе персонаж осуществляет проверку урона (см. Урон). Если атака прошла с подъёмом, добавьте к урону $1d6$.

Выход из ближнего боя

Всякий раз, когда персонаж выходит из ближнего боя, все противники, находящиеся в прилегающих клетках, если они не в шоке, получают возможность провести по нему свободную атаку (но только одну: Боевая ярость и другие подобные черты не распространяются на эту атаку).

Дистанционные атаки

Навык Стрельбы охватывает все виды оружия, поражающего на расстоянии, от пистолетов до ракетных установок.

Обратите внимание, что для дистанции стрелкового или метательного оружия в его описании указаны три числа через косую черту, например, $12/24/48$. Это значения ближней, средней и дальней дистанции для данного оружия.

Для поражения цели на ближней дистанции нужна обычная проверка навыка Стрельбы со сложностью 4. Проверки стрельбы на средней дистанции осуществляются со штрафом — 2, а на дальней — со штрафом — 4.

Дистанция выстрела для оружия указана в клетках, чтобы удобно было использовать миниатюры во время игры. Каждая клетка соответствует 2 метрам в реальном мире. Например, дистанция в 25 клеток означает, что расстояние до цели равно 50 метрам.

Укрытие

Вычтите 2 из проверки атаки, если у цели есть частичное укрытие (когда скрыта более чем половина цели, либо скрыта вся цель, но за лёгким препятствием — например, за кустами).

Штраф составляет — 4, если цель почти полностью (хотя бы на $1/8$) находится за прочным укрытием — лежит за деревом, стоит за высокой стеной и т. д.

Лежащий навзничь персонаж получает частичное укрытие (штраф -2 к атаке по нему), но для того, чтобы встать, ему надо потратить 2 клетки из своего Шага. Пока персонаж лежит навзничь, на его Защиту и Драку налагается штраф — 2.

Статисты, персонажи ведущего и монстры!

У статистов нет ранга. Сократите себе работу и дайте им те черты, изъяны и остальные параметры, которые считаете нужными. Они не персонажи игроков и не подчиняются тем же правилам создания.

«Дневник авантюриста» стремится сделать работу ведущего проще и приятнее, включая создание монстров и статистов. Оруженосцы, стража и прочие «обычные» люди используют $d6$ в любых проверках, если только вы не решите сделать их уникальными или чуть сильнее, чем обычно.

Вы найдёте ещё немало ситуационных правил боя, модификаторов и способов атаки в полной книге правил.

Урон

Если атака была успешной, нападающий осуществляет проверку урона — бросает кости, соответствующие значению урона для оружия, суммирует результат, добавляет соответствующие модификаторы. В рукопашном бою урон соответствует Силе персонажа.

Проверка урона не является проверкой параметра, дикие карты не добавляют дикий кубик к броску и не могут тратить фишки. Зато взрывной бросок применим для всех проверок урона. Это значит, что даже самый слабый персонаж может уложить легендарного героя, если ему улыбнётся удача!

Урон от дистанционного оружия

Дистанционное оружие наносит фиксированный урон, например, $2d8$ или $2d6+1$, как указано в описании оружия. К примеру, кольт калибра.45 наносит $2d6+1$ урона. Это значит, что нужно бросить два $d6$ (учитывая возможный взрывной бросок), сложить окончательный результат и добавить к сумме $+1$.

Дикие карты при этой проверке не добавляют дикий кубик и не могут тратить фишки, поскольку это не является проверкой параметра.

Урон от холодного оружия

Холодное оружие наносит урон, который равен Силе атакующего, плюс урон, характерный для данного оружия. Герой с Силой $d8$ и коротким мечом (урон $d6$) бросает $d8+d6$. Учтите, что кости при этом броске могут «взрываться».

Дикий кубик при проверке урона не добавляется, потому что это не является проверкой параметра.

Дополнительный урон

Умело проведённые атаки чаще задевают важные органы и наносят больше урона. Если у персонажа подъём при проверке атаки (количество подъёмов не имеет значения), он добавляет к финальному результату $+1d6$. Взрывной бросок разрешён!

Нанесение урона

Урон, нанесённый при атаке, сравнивается со Стойкостью жертвы, как при обычной проверке параметров. Если урон меньше Стойкости, то это не даёт никакого эффекта. При успехе (урон равен или больше Стойкости) жертва в шоке. Для большей наглядности вы можете отметить это состояние жетоном «в шоке» или положить миниатюрку персонажа.

За каждый подъём (четыре пункта) сверх значения Стойкости жертва получает по ранению.

Статисты после первого же ранения оказываются в состоянии «при смерти» и выходят из боя. Они ранены или мертвы — это можно узнать при помощи обычной проверки Выносливости после боя. Провал при этой проверке означает смерть статиста.

Шок

Если персонаж в «шоке», то он потрясён, растерян, дезориентирован. Если вы знакомы с играми, использующими концепцию «hit points», то представьте себе шок как потерю нескольких хитов, но без серьёзных последствий (разница в том, что ведущий не должен учитывать мелкие повреждения, пока они не перерастут во что-то более серьёзное).

Персонаж может оказаться в шоке в результате поединка воли, от страха, или, как это часто бывает, от получения физического урона. В таком состоянии он может только перемещаться на половину своего Шага (но не бежать) и не может предпринимать никаких активных действий. В начале своего следующего действия персонаж обязан попытаться выйти из этого состояния. Для этого он осуществляет проверку Характера. Провал означает, что он остаётся в шоке. Успех выводит персонажа из шока, но при этом полностью поглощает все его действия в этом раунде. При подъёме персонаж моментально приходит в себя и может действовать обычным образом.

Если персонаж уже был в шоке, когда он получил «шок» от атаки, то вместо него он получает ранение и остаётся в шоке. На этом основана тактика, позволяющая справиться с противником, у которого высокая Стойкость. Постарайтесь сначала вызвать его на поединок воли, чтобы он, проиграв, оказался в шоке, и потом будет куда проще завершить дело, атаковав его чем-то более смертельным.

Пример: космический рейнджер стреляет в инопланетного паразита (Стойкость 5) и получает 5 при проверке урона. Существо в шоке. Если бы результат был 9 или выше, то оно получило бы ранение и, не будучи дикой картой, вышло бы на этом из боя, возможно, погибнув.

Состояние «при смерти» не означает немедленную гибель, но жертва определённо выведена из боя. В основной книге правил «Дневника авантюриста» сказано, как узнать, выжил ли побеждённый противник.

Дикие карты и ранения

Дикие карты могут получить несколько ранений и продолжать сражаться. Каждый подъём при проверке урона наносит ранение, и каждое полученное ранение налагает штраф -1 на все последующие проверки параметров. Например, герой с двумя ранениями получает штраф -2 на все действия.

Если персонаж, получивший ранение, ещё не был в шоке, то он оказывается в шоке.

Герои могут получить три ранения, прежде чем окажутся в смертельной опасности: любой последующий урон, который нанёс бы им ранение, вместо этого переводит их в состояние «при смерти».

Оказавшись при смерти, герой должен осуществить проверку Выносливости с учётом штрафов за ранения.

Результаты проверки:

† Подъём: Герой ошеломлён. У него всё ещё три ранения, но он всего лишь в шоке, а не при смерти.

† Успех: Персонаж остаётся без сознания в течение часа или до тех пор, пока ему не окажут медицинскую помощь.

† Провал: Герой истекает кровью и остаётся без сознания, пока не получит медицинскую помощь. Он должен проходить проверку Выносливости каждый раунд, и он умрёт, если результат броска со всеми модификаторами будет 1 или меньше.

Пример: Вирджиния Дэйр — героиня приключенческих романов со Стойкостью 5. Её атаковали два раза за один раунд. Первый удар нанёс 7 пунктов урона, а второй целых 13 (ой-ой!).

Поскольку первый удар был без подъёма, то Вирджиния всего лишь в шоке. Второй удар набрал ровно два подъёма над её Стойкостью, поэтому нанёс ей два ранения (так как она уже находится в шоке, она не получает дополнительного эффекта).

Очень важно рассчитывать урон в порядке атак. Если бы они были в обратном порядке, то всё было бы иначе. Вирджиния получила бы 13 пунктов урона, что означало бы два ранения и шок. После чего второй удар нанёс бы 7 пунктов урона (то есть без подъёма) и добавил бы второй раз «шок», который, так как она уже в шоке, стал бы ранением, и она бы получила три ранения вместо двух!

Проверка на прочность

Если атака наносит персонажу (дикой карте) ранения, он может потратить фишку, чтобы осуществить проверку на прочность (это проверка Выносливости).

Успех и каждый подъём уменьшают количество ранений, полученных при атаке, на единицу. Если персонажу удалось избежать всех ранений после проверки на прочность, то он автоматически выходит из шока, а если нет, то остаётся в шоке. Помните, что при проверке на прочность не нужно учитывать штрафы за ранения, которые вы, возможно, получите, но ещё не получили.

Персонаж может осуществить лишь одну проверку на прочность после одной атаки. Если проверка отменяет три из пяти ранений, персонаж не может осуществить ещё одну проверку, чтобы отменить оставшиеся два (зато можно потратить ещё одну фишку, чтобы повторить проверку).

Шок: персонаж может так же отдать одну фишку для мгновенного выхода из шока и действовать, если настал его ход. Фишку можно использовать в любой момент — даже после провала проверки Характера при попытке оправиться от шока.

Развитие

В конце каждой игровой сессии (обычно это от 4 до 6 часов игры) ведущий выдаёт каждому участнику от 1 до 3 пунктов опыта. По мере накопления пунктов опыта персонаж получает следующий Ранг. Ранги отражают возможности персонажа. Становясь более опытным, персонаж получает доступ к большему количеству сильных черт.

Пункты опыта	Ранг
0-19	Новичок
20-39	Закалённый
40-59	Ветеран
60-79	Герой
80+	Легенда

Каждые 5 пунктов опыта позволяют персонажу получить повышение. Повышением можно распорядиться следующим образом:

† Выбрать новую черту.

† Повысить навык, значение которого выше или равно значению соответствующей ему характеристики, на одну ступень.

† Повысить каждый из двух навыков, значение которых ниже значения соответствующей им характеристики, на одну ступень.

† Получить новый навык со значением d4.

† Повысить одну характеристику на одну ступень. Эту опцию можно выбирать лишь один раз за ранг. Параметры не могут превышать d12.

Силы

Магия в том или ином виде встречается в ролевых играх самых разных жанров. Будь то тайные тёмные культы, ритуалы Вуду, мистические силы могущественных волшебников, невероятные изобретения безумных учёных, необычные способности супергероев и поразительные возможности разума псиоников — все эти явления (которые мы называем «силами») были сведены для вас в простую и понятную систему.

Главное удобство заключается в том, что в разных играх используются одни и те же Силы, но особенности их применения и их аспекты дают огромное количество вариаций. Это значит, что вы можете придумывать колдунов, безумных учёных, супергероев и даже чудовищ, руководствуясь простыми и легко запоминающимися правилами.

У каждой Силы есть связанный с ней «сверхъестественный навык» — Вера, Псионика, Колдовство и т. д.

Пункты силы

Персонажи со сверхъестественными навыками активируют свои Силы с помощью пунктов силы. Каждый персонаж с Мистическим даром получает на старте 10 пунктов силы. Израсходованные пункты силы восстанавливаются по одному в час.

Применение сил

Персонаж в качестве действия может активировать одну Силу. Для этого он должен определить, какую Силу будет использовать, затем потратить необходимое количество пунктов силы, а затем осуществить проверку сверхъестественного навыка.

При провале пункты силы расходуются, и ничего не происходит. При успехе получается результат, соответствующий описанию конкретной Силы.

У воздействия Силы есть длительность (указана в описании Силы, измеряется в раундах). Воздействие некоторых Сил можно поддерживать, потратив дополнительные пункты силы. Это свободное действие. Число, следующее в описании за длительностью, — это цена в пунктах силы за поддержание воздействия на один раунд. Чтобы поддержать воздействие Силы, не нужно осуществлять ещё одну проверку навыка.

Некоторые Силы могут давать разные эффекты в зависимости от количества израсходованных пунктов силы. Игрок должен озвучить, сколько он намерен потратить пунктов силы, до проверки навыка.

Примеры сил

Вот примеры нескольких Сил, чтобы вы смогли увидеть, как именно они работают. В полной книге правил «Дневник авантюриста» можно найти ещё несколько десятков Сил, которые сложно адаптировать для любых разновидностей мистического дара.

Доспех

Ранг: Новичок; **Дистанция:** касание;
Пункты силы: 2; **Длительность:** 3 (1/раунд);
Аспекты: мистическое свечение, кожа из камня, эфирные доспехи, масса насекомых или червей.

Доспех образует вокруг персонажа поле магической защиты или настоящий панцирь, который выполняет функцию брони.

При успехе персонаж получает 2 пункта брони. При подъёме — 4 пункта. Является ли доспех видимым или нет, зависит от аспекта.

Полученные при помощи этой Силы пункты брони суммируются с защитой от обычной брони.

Взрыв

Ранг: Закалённый; **Пункты силы:** 2-6;
Дистанция: 24/48/96; **Длительность:** мгновенно;
Аспекты: огненные, ледяные, светящиеся шары; сфера тьмы; град разноцветных стрел; рой насекомых.

Взрыв — Сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж вначале выбирает эпицентр, затем осуществляет проверку соответствующего навыка. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — средний шаблон (его можно найти в конце буклета). При провале эпицентр Взрыва отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами: 1d10 клеток на каждую категорию дистанции (1 для ближней, 2 для средней, 3 для дальней), в направлении, заданном броском d12.

Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. Взрыв соответствует тяжёлому оружию. В отличие от других видов атаки, подъёмы при этой проверке не наносят дополнительный урон.

Дополнительные эффекты: Если персонаж потратил удвоенное количество пунктов силы, Взрыв наносит 3d6 урона, или его площадь поражения — большой шаблон. За утроенное количество пунктов силы персонаж получает оба этих эффекта.

Стрела

Ранг: Новичок; **Пункты силы:** 1-6;
Дистанция: 12/24/48; **Длительность:** мгновенно;
Аспекты: Поток огня, льда, света или тьмы, разноцветные стрелы, рой насекомых.

Стрела — это традиционная Сила, при помощи которой сражаются волшебники, но также она может выглядеть как лучевое оружие, вспышки энергии, потоки божественного света — любые дистанционные атаки мистического происхождения. Стрела наносит цели 2d6 урона.

Дополнительные стрелы: Персонаж может наколдовать 2 или 3 стрелы, если потратит удвоенное или утроенное количество пунктов силы. Он должен заявить об этом до того, как делать проверку навыка. Стрелы могут быть направлены на одну или несколько целей, на выбор создавшего их персонажа.

Дополнительный урон: Персонаж может увеличить урон, наносимый цели, до 3d6, если потратит удвоенное количество пунктов силы на каждую стрелу. Этот эффект можно комбинировать с дополнительными стрелами: например, чтобы создать 3 стрелы, наносящие по 3d6 урона, нужно потратить 6 пунктов силы.

Щит

Ранг: Новичок; **Пункты силы:** 2;
Дистанция: касание; **Длительность:** 3 (1/раунд);
Аспекты: Волшебный щит, стена из ветра, призрачный слуга, который ловит или отбрасывает стрелы.

Эта Сила может проявляться самыми разными способами — отражать атаки, искажать контуры цели, создавать другие иллюзии. Но окончательный эффект всегда одинаковый: Щит отводит от персонажа атаки, будь то дистанционные или в ближнем бою.

Успешная проверка даёт штраф –2 к любым атакам, нацеленным в защищённого этой Силой персонажа (при помощи навыков Драка, Стрельба и т. п.).

При подъёме этот штраф возрастает до –4. Щит защищает персонажа от эффектов оружия, воздействующего на область, как 2 или 4 пункта брони.

Исцеление

Ранг: Новичок;

Пункты силы: 3;

Дистанция: касание;

Длительность: мгновенно;

Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва.

При помощи данной Силы можно излечить свежие ранения. Её нужно задействовать в течение «золотого часа»: эта Сила не позволяет вылечить ранения, полученные больше часа тому назад.

В случае с дикими картами каждый успех исцеляет одно ранение, подъём — два. На проверку налагается штраф, равный количеству ранений цели (вдобавок к другим возможным штрафам).

В случае со статистом ведущий должен для начала установить, жив ли статист вообще (проведя проверку Выносливости). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка возвращает статиста в состояние шока.

Исцеление также позволяет излечить жертву от яда или болезни, если лечение происходит в течение 10 минут после отравления или заражения.

Сокрушение

Ранг: Новичок;

Пункты силы: 2;

Дистанция: касание;

Длительность: 3 (1/раунд);

Аспекты: Свечение того или иного цвета, руны, знаки, разряды энергии, вырастающие из лезвия шипы.

Эта Сила должна быть направлена на какое-либо оружие. Если оружие дистанционное, то объект воздействия Силы — одна обойма, 20 стрел или пуль, или один полный «заряд» боеприпасов (Ведущий определяет точное количество для нестандартного оружия)

Пока Сила действует, это оружие наносит урон с бонусом +2, при подъёме — с бонусом +4.

FAQ

После того, как в «Дневник авантюриста» сыграло множество людей, мы знаем, что у игроков порой возникают вопросы. Ниже приведены ответы на самые распространённые вопросы.

В: Раз игральные кости могут взрываться, d6 выглядит лучше, чем d8. Так зачем мне поднимать мои навыки до d8?

О: Нет, чем выше значение игровой кости, тем лучше. Давайте сравним их для обычной сложности 4. Бросок d6 даёт нам 50% шанс успеха. Бросок d8 — уже 62% шанс успеха. Самые высокие шансы получить взрыв у самой маленькой игровой кости d4, но общий шанс успеха всё равно выше у более крупных. Основная идея заключается в том, что на любой игровой кости могут выпасть и низкие, и высокие значения, но шанс, что выпадет число больше определённой сложности, выше для игровой кости с большим значением.

В: В описании оружия сказано, что короткие мечи наносят урон «Сила+2». Что это значит?

О: В ранних версиях правил оружие ближнего боя наносило, урон, равный Силе персонажа, плюс фиксированное число, а не тип игровой кости. Если вам попалось описание на основе этих устаревших правил, значение можно заменить по такой формуле: +1 = d4, +2 = d6, +3 = d8, +4 = d10, +5 = d12. В полной книге правил значение урона для всех видов оружия уже приведено в окончательном формате.

В: Игральные кости будут взрываться, когда я делаю бросок на дальность бега или по какой-нибудь таблице?

О: Нет. Игральные кости взрываются только при проверке параметров и урона.

В: Могу я потратить фишку, чтобы перебросить проверку урона?

О: Только в том случае, если у вашего персонажа есть черта, в описании которой прямо так и сказано. И то же самое относится ко всем броскам, кроме проверки параметров.

В: Игроки в моей группе говорят, что убивать противников с высокой Стойкостью очень уж тяжело (ладно, это не вопрос, но распространённая жалоба).

О: Мы считаем, что в бою важно знать лишь состояние монстра или противника: бодр и агрессивен или сильно потрепан, или наконец-то убит. Незначительные попадания мы игнорируем, чтобы упростить жизнь ведущему, и учитываем только те атаки, которые наносят ощутимый урон. Когда противник остолбенел или повалился на землю, это находит отражение и в механике; а до тех пор можно смело описывать мелкие царапины и удары, которые врагу нипочём. Если вы используете тактику Поединок воли + шок (см. выше) или манёвры, про которые рассказано в полной книге правил, то сможете быстро справиться даже с довольно грозными противниками.

Черты и изъяны

Итак, вы смотрите на несколько персонажей и думаете: «Хм, а у обоих героев Драка d8. И чем же они отличаются?». А отличаются они именно чертами и изъянами. Это преимущества и недостатки, которые придают индивидуальность двум похожим на первый взгляд бойцам, так что вы никогда не спутаете одного с другим.

Дальше идёт список черт и изъянов, полную версию которого вы можете найти в книге правил «Дневник авантюриста», а дополнительные списки — в книгах, посвящённых игровыми мирами.

Изъяны

Болезненность (Мелкий): — 2 Выносливости на сопротивление болезням, ядам и природным условиям.

Боязнь (Мелкий/Крупный): — 2 или -4 к проверкам параметров при виде источника страха.

В розыске (Мелкий/Крупный): Разыскиваемый преступник.

Верный друг (Мелкий): Никогда не предаст и не подведёт друзей.

Враг (Мелкий/Крупный): Персонажа настойчиво преследует враг.

Герой (Крупный): Настоящий герой, всегда помогает тем, кто в беде.

Глухота (Мелкий/Крупный): — 2 к проверке Внимания при попытке что-то услышать; автоматический провал при полной глухоте.

Длинный язык (Мелкий): Не умеет хранить секреты, болтает не вовремя.

Жадность (Мелкий/Крупный): Одержим обогащением.

Жажда крови (Крупный): Не берёт пленных; — 4 Харизмы, если это стало известно.

Заблуждения (Мелкий/Крупный): Жестоко в чём-то заблуждается.

Заносчивость (Крупный): Должен дразнить противников и бросать вызов предводителю.

Кодекс чести (Крупный): Держит слово и поступает, как джентльмен.

Коротышка (Крупный): — 1 к Стойкости.

Кривые руки (Мелкий): — 2 к Ремонту; если выпало 1 при использовании механического или электронного устройства, оно не работает.

Любопытство (Крупный): Хочет знать обо всём на свете.

Неграмотность (Крупный): Не умеет читать и писать.

Неудачник (Крупный): На 1 фишку за сессию меньше.

Одноногий (Крупный): Шаг -2, бег на d4, — 2 к проверкам, требующим мобильности, — 2 к Плаванию.

Пацифизм (Мелкий/Крупный): Дерётся только из самозащиты (мелкий изъян), вообще никогда (крупный изъян).

Перестраховщик (Мелкий): Чересчур предусмотрителен.

Плохое зрение (Мелкий/Крупный): — 2 к атаке или Вниманию, если цель далее чем в 5 клетках.

Последнее желание (Мелкий): Мечтает умереть, выполнив некую задачу.

Причуда (Мелкий): Небольшая, но навязчивая странность.

Самоуверенность (Крупный): Уверен, что может всё.

Слепота (Крупный): — 6 ко всем действиям, где нужно зрение; — 2 на социальные взаимодействия, получает дополнительную черту.

Толстяк (Мелкий): +1 к Стойкости, — 1 Шаг, бег на d4.

Транжира (Мелкий): Вдвое меньше денег на начало игры, не умеет делать сбережения.

Трусость (Крупный): Труслив, — 2 к проверкам Храбрости.

Упрямство (Мелкий): Всегда поступает по-своему.

Уродство (Мелкий): — 2 к Харизме из-за недостатков внешности.

Фома неверующий (Мелкий): Не верит в сверхъестественное.

Хромота (Крупный): Шаг -2, бег кидает на d4.

Юность (Крупный): 3 пункта на характеристики (а не 5), 10 пунктов навыка (а не 15), +1 фишка за сессию.

Черты

У черт бывают различные требования. Они указаны в скобках. Используемые сокращения для рангов: Н — новичок, З — закалённый, В — ветеран, Г — герой, Л — легенда. ДК — Дикая карта, МД — Мистический дар. Звёздочкой (*) отмечены черты предстории персонажа и его профессиональные черты. Требуется согласие ведущего, чтобы взять их не в момент создания персонажа.

Акробат* (Н, Ловкость d8, Сила d6): +2 к проверкам Ловкости; +1 Защита, если нет нагрузки.

Аристократ* (Н): Харизма +2; благородное происхождение, высокий статус и благосостояние.

Бдительность* (Н): +2 к проверкам Внимания.

Берсерк* (Н): После ранения должен сделать проверку Смекалки или впасть в состояние берсерка; +2 к Драке и Силе, — 2 к защите, +2 к Стойкости; если при проверке Драки на кости выпало 1, атакует случайную цель в смежной клетке.

Беспощадный (З): Может тратить фишки при проверках урона.

Блок (З, Драка d8): Защита +1.

Блок + (В, Блок): Защита +2.

Богатство* (Н): 3х начальный капитал, 75 тысяч долларов годовой доход.

Боевая закалка (З): +2 к попытке выйти из шока.

Примеры оружия и доспехов

Примеры холодного оружия

Тип	Урон	Вес	Примечания
Кинжал	Сила+d4	1	
Длинный меч	Сила+d8	5	
Двуручный меч	Сила+d10	10	Защита -1; Двуручное
Короткий меч	Сила+d6	4	Включая кавалерийские сабли
Топор	Сила+d6	2	
Алебарда	Сила+d10	15	ББ 1; Защита -1; Двуручное
Боевой молот	Сила+d6	8	ББ 1 против латных доспехов
Копьё	Сила+d6	5	Защита +1; Дальность 1; Двуручное

Примеры стрелкового и метательного оружия

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Вес	Обойма	Прим.
Лук	12/24/48	2d6	1	3	—	
Кольт 1911	12/24/48	2d6	1	4	7	ББ 1
УЗИ 9мм	12/24/48	2d6	3	9	32	ББ 1
Помповое ружьё	12/24/48	1-3d6	1	8	6	
Винчестер'76	24/48/96	2d8	1	10	15	ББ 2
М-16	24/48/96	2d8	3	8	20 или 30	ББ 2
АК-47	24/48/96	2d8+1	3	10	30	ББ 2
М60	30/60/120	2d8+1	3	33	250	ББ 2; Позиционное

Примеры брони

Тип	Броня	Вес	Примечания
Бронежилет (кевлар)	+2/4	8	Торс; +4 против пуль
Кожаная куртка и поножи	+1	15	Торс, руки и ноги
Кольчужная рубаха	+2	25	Торс, руки и ноги
Латная кираса	+3	25	Закрывает торс

Боевая ярость (З, Драка d10): 1 дополнительная атака со штрафом -2 к навыку Драки.

Боевая ярость + (В, Боевая ярость): Как Боевая ярость, но без штрафа.

Боевой пыл (В, Характер d8, Командный голос): +1 к урону в ближнем бою у союзных войск.

Бугай* (Н, Сила d6, Выносливость d6): Стойкость +1; ограничение нагрузки: 8х Сила (вместо 5х Сила).

Быстрая реакция (Н, Ловкость d8): Подготовка оружия к бою — свободное действие.

Быстроногий (Н, Ловкость d6): Шаг +2, бег на d10 вместо d6.

Везение* (Н): +1 фишка за сессию.

Верные спутники (Л, ДК): У персонажа есть 5 верных последователей.

Воодушевление (З, Командный голос): +1 к проверкам Характера для всех войск под командованием персонажа.

Вор* (Н, Ловкость d8, Лазанье d6, Взлом d6, Маскировка d8): +2 к проверкам Лазанья, Взлома, Маскировки, к броскам при обмане или хитрости, обнаружении ловушек и их обезвреживании.

Восстановление силы (З, Характер d6, МД):

Восстановление 1 пункта силы каждые 30 минут.

Держать строй! (З, Смекалка d8, Командный голос):

Войска получают +1 Стойкости.

Егерь* (Н, Характер d6, Выживание d8, Выслеживание d8): +2 к проверкам Выслеживания, Выживания и Маскировки (только в дикой местности).

Железная воля (Н, Запугивание d6, Провокация d6): +2 к проверкам Запугивания и Провокации, +2 к сопротивлению им же.

Защита от сверхъестественного* (Н, Характер d8): Броня 2 против магических атак, +2 сопротивление воздействию магии.

Здоров как бык!* (Н, Выносливость d8): +2 к проверкам излечения.

Золотые руки* (Н, МД (Безумная наука), Смекалка d10, Урон d8, Безумная наука d8, 2 навыка Знаний в области наук по d6): +2 к проверкам на Ремонт, при подъёме тратит на ремонт вдвое меньше времени.

Избранный* (Н, МД (Чудеса), Характер d8, Сила d6, Выносливость d8, Вера d6, Драка d8): +2 урон и Стойкость против злых сил сверхъестественной природы.

Именное оружие (Н, Драка или Стрельба d10): +1 к Драке или Стрельбе определённым оружием.

Именное оружие + (В, Именное оружие): +2 к Драке или Стрельбе определённым оружием.

Искусный воин (Л, Драка d12): Защита +1.

Искусный воин + (Л, Искусный воин): Защита +2.

Исследователь (Н, Смекалка d8, Расследование d8+, Уличное чутьё d8+): +2 к проверкам Расследования и Уличного чутья.

Командный голос (Н, Смекалка d6): +1 к попытке выйти из шока для войск в пределах 5 клеток.

Круговой удар (Н, Сила d8, Драка d8): Атакует врагов в смежных клетках с -2.

Круговой удар + (В, Круговой удар): Как выше, но без штрафа.

Мастер на все руки* (Н, Смекалка d10): Нет -2 при неумелых попытках, если нужна Смекалка.

Менталист* (Н, МД (Псионика), Смекалка d8, Псионика d6): +2 во всех встречах проверках, где использует Псионика.

Меткий стрелок (З): Получает манёвр Прицеливания (+2 к Стрельбе), если не перемещается.

Мистический дар* (Н): Доступ к сверхъестественным силам.

Могучий удар (З, Дикая карта, Драка d10): Наносит удвоенный урон холодным оружием, если получил джокер.

Мы команда! (Н, ДК, Характер d8): Может делиться фишками с соратниками, пока находится с ними на связи.

Народный умелец* (Н, Смекалка d6, Ремонт d6, Внимание d8): Нет штрафов за отсутствие инструментов.

Несгибаемый (Л): Стойкость +1.

Несгибаемый + (Л, Несгибаемый): Стойкость +2.

Новая сила (Н, МД): Получает 1 новую мистическую силу.

Полезные связи (Н): При успешной проверке Убеждения может призвать на помощь влиятельных знакомых.

Привлекательность* (Н, Выносливость d6): Харизма +2.

Привлекательность + * (Н, Привлекательность): Харизма +4.

Прилив силы (З, любой сверхъестественный навык d10): +2d6 пунктов силы, если получает джокер.

Прирожденный лидер (Н, Характер d8, Командный голос): Может тратить фишки на проверки навыков войск, которыми командует.

Пункты Силы (Н, МД): +5 пунктов силы, не более 1 раза на каждый ранг.

Рок-н-ролл! (З, Стрельба d8): Штраф за стрельбу очередями -1 (вместо -2).

Смертельный выстрел (З, ДК, Стрельба/Метание d10): Дистанционный урон удваивается, если получил джокера.

Стальные нервы (Н, ДК, Выносливость d8): Штраф от ранений меньше на 1 пункт.

Стальные нервы + (Н, Стальные нервы): Штраф от ранений меньше на 2 пункта.

Стремительный* (Н, Ловкость d8): Получив карту 5 или меньше, может сбросить её и взять новую.

Твёрдая рука (Н, Ловкость d8): Нет штрафа за неустойчивую опору, когда едет верхом или на транспортном средстве.

Убийца великанов (В): +1d6 к урону по крупным существам.

Уклонение (З, Ловкость d8): — 1 к попаданию дистанционных атак.

Укротитель (Н, Характер d8): Получает животное-компаньона.

Упреждающий удар (Н, Ловкость d8): 1 автоматическая атака в раунд по врагу, вошедшему в смежную клетку.

Упреждающий удар + (Н, Упреждающий удар): Автоматическая атака по каждому врагу, вошедшему в смежную клетку.

Учёный* (Н, d8 в соответствующих навыках): +2 к проверкам в двух разных навыках Знания.

Харизматичный (Н, Характер d8): Харизма +2.

Хладнокровие (З, Смекалка d8): В бою получает 2 карты, выбирает лучшую.

Хладнокровие + (З, Хладнокровие): В бою получает 3 карты, выбирает лучшую.

Целитель (Н, Характер d8): +2 ко всем проверкам навыка Лечения или Мистического дара Исцеления.

Шестое чувство (Н): Проверка Внимания со штрафом -2, чтобы заметить внезапное нападение или опасность.

Перевод: Ольга «R2R» Мыльникова
Редактура: Анастасия Гастева
Оформление: Александр Ермаков