

# SAVAGE WORLDS

*ТЕСТ-ДРАЙВ!*



 **PINNACLE**  
ENTERTAINMENT GROUP

**STUDIO  
101**

# Настольная ролевая игра

## Если вы не играли в ролевые игры

Ролевая игра — это игра, в которой рассказывают историю в лицах. В детстве многие играют в подобные игры. Современные настольные ролевые игры предлагают удобные правила и стиль, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

НРИ\* — это фантастические приключения, наполненные магией и легендами о выдающихся героях, например, впрочем, речь также может идти о безумной науке или альтернативной истории.

В процессе игры вы создаёте персонажей, исследуете мир, отгадываете загадки и сражаетесь с противниками. В процессе игры используются игральные карты, фишки и прочие аксессуары, но всё действие происходит в вашем воображении. И мы уверены, что вы способны абсолютно на всё с его помощью.

Для того чтобы игра началась, необходимо минимум два участника, один из которых станет ведущим - главным рассказчиком, который будет следить за правилами игры. Именно он при помощи этих правил создаёт историю и описывает происходящее вокруг персонажей игроков. Благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной. Ведущий реагирует на любой поворот сюжета и на действия остальных участников. Несмотря на то, что достаточно двух участников, ролевые игры — коллективное занятие. Несколько игроков обеспечат друг другу разнообразные и необычные приключения, о которых потом будет приятно вспомнить и рассказать.

Любая НРИ — это не только приключение, но ещё и красивая история, в которой может произойти всё, что угодно, ведь в ваших руках волшебная сказка, а придуманные вами персонажи — главные герои.

И это важно. Вы «выигрываете» не тогда, когда ваш персонаж одолевает монстра или спасает принцессу, а когда он примет участие в необычной и запоминающейся истории.

Игра закончится тогда, когда вы посчитаете это нужным и логичным. Но вы всегда можете сразу начать ещё одно приключение как с новыми, так и со старыми знакомыми героями и их спутниками.

## Если вы играли в компьютерные ролевые игры

Если вам знакомы компьютерные игры старой закалки, то вы точно поймёте, о чём речь. Те, кто провёл не один час в MMORPG, тоже найдут для себя немало интересного в НРИ, ведь у всех этих игр общий предок.

Один из участников игры становится «сервером» — ведущим. Остальные, понятное дело, игроками. Игра сюжетно ориентирована, как «олдскульные» компьютерные игры, и снабжена не очень сложной пошаговой боевой системой. Большая часть небоевых конфликтов также решается в быстром и удобном пошаговом режиме. А всё остальное зависит только от вашей фантазии.

## Если вы играли в настольные игры

Всё достаточно просто. Старая аналогия с «игровым полем в вашем воображении» должна достаточно точно описывать этот приключенческий жанр игр, построенный в американском стиле, но при этом с лёгкими и понятными правилами.

Возможно, вас несколько насторожит небольшое количество аксессуаров, необходимых для игры, и отсутствие общего физического поля, но, попробовав стать участником приключений, вы вскоре поймёте, почему аксессуаров так мало - чтобы не мешать вашему воображению раскрываться!



(\* ) Сокращение от «Настольная Ролевая Игра».

## Как начать игру?

Итак, вас собралось 2-6 человек, и вы хотите попробовать эту новую для вас игру? Это не сложно.

### Чтение книги, создание персонажей и истории

Для начала вам нужно ознакомиться с основами игры, изложенными в соответствующей главе, после чего выбрать, кто из участников игры станет ведущим, который должен будет не только внимательно прочитать всю книгу правил, но и подготовить с её помощью историю для всех остальных. Это непросто, но очень интересно!

Не надо стесняться задавать ведущему вопросы о правилах, о том, что ещё нужно прочитать или придумать, интересоваться его мнением о вашем будущем персонаже. Это настольная ролевая игра, а значит она предполагает совместное творчество.

### Игровая встреча

Если честно, то весь наш опыт за пару десятков лет говорит о том, что первая встреча посвящена как раз созданию персонажей и обсуждению предстоящей игры — ожидаемой тематики и стиля приключений.

Но на это не всегда есть время, иногда вся игра должна уложиться в четыре часа или даже меньше того, и при этом являть собой законченную историю. Поэтому существуют универсальные правила, которые надо соблюдать всегда. Это то, без чего не состоится никакая игра:

† Обязательно выберите одного ведущего, который ознакомит всех с общими правилами.

† Найдите удобное проветриваемое помещение, где все могут с комфортом разместиться. Конечно, можно играть в поезде или в лагере - это нормально. Но наличие общего стола и хотя бы немного личного пространства — очень важны. Пожалуйста, не недооценивайте их.

† Запаситесь едой и питьём, чтобы все могли подкрепиться в перерыве или даже во время самой игры. Голодный игрок — это игрок, которому тяжело думать и фантазировать. А голодный ведущий — это злой и обидчивый ведущий. Какой уж тут отдых и развлечения!

† Желательно, чтобы все участники игры пребывали в хорошем настроении и относились друг к другу дружелюбно и уважительно. Это всё ещё совместное творчество, а не военные манёвры, ведь так?



## Авантюристы!

Мы рады представить вам настольную ролевую игру «Savage Worlds»™, выпущенную на русском языке под названием «Дневник авантюриста». Эта игровая система подходит для любого приключения в любых декорациях. И в этом тест-драйве вы найдёте всё, чтобы составить своё впечатление об игре и понять, что именно вам в ней понравится! Абсолютно бесплатно!

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

В тест-драйв включены базовые правила, в то время как в книге вы найдёте полные сведения о создании персонажа, правила для всевозможных ситуаций — от погони до массовых битв, — правила по союзникам, новые заклинания, псионику, описания гаджетов, оружия и техники, а также несколько уникальных приключений.

Более того, в книге вы обнаружите руководства по созданию собственных фантастических рас, новых *черт* и *изъянов*, множество монстров в бестиарии и даже рекомендации по сотворению собственных миров.

Тест-драйв предназначен для игры с использованием *Зарисовок* (One Sheet™) и готовых персонажей, которых вы сможете найти в этом буклете или на нашем сайте\*.

Там же вы сможете найти другие бесплатные материалы и информацию о дополнениях и аксессуарах.

*Материалы этого буклета разрешается распечатывать, шить и делать копии. «Тест-драйв» является некоммерческим продуктом и распространяется свободно как в электронном, так и в физическом виде, без необходимости в письменном разрешении от ООО «Студия 101».*

*Savage Worlds, и все остальные торговые марки, включая логотипы и изображения защищены авторскими правами Great White Games, LLC и ООО «Студия 101».*

(\* ) <http://www.studio101.ru>

Правила «Дневника авантюриста» просты и подчинены определённой логике. Давайте же посмотрим, как они работают.

### Параметры

У вашего персонажа, как и у любого другого существа в игре, есть два типа параметров — характеристики и навыки. Каждый параметр измеряется по шкале от  $d4^*$  до  $d12$ , где  $d6$  является средним для человека параметром, а  $d12$  параметр — присущ лишь выдающимся людям.

### Проверки параметров

Когда вы хотите, чтобы ваш персонаж предпринял какие-либо действия, ведущий сообщает, какие для этого надо использовать параметры, и вы совершаете 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 больше чем  $d12$ , например,  $d12+3$ . Это означает, что нужно бросать  $d12$  и добавить к результату 3.

**Сложность:** обычно сложностью для большинства задач является 4, но ведущий может добавлять модификаторы, изменяя её в нужную сторону согласно правилам. *Защита* и *Стойкость* тоже являются сложностью, но о них мы расскажем чуть позже.

**Неумелые попытки:** Если персонаж не обладает каким-либо навыком, но вы хотите его применить, то вы бросаете  $d4$  и вычитаете 2 из результата. Некоторые навыки невозможно применять неумело, например, *навык хирургии* или использование заклинаний.

### Взрывной бросок

Все 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 **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 сверх сложности — это **подъём**. Если персонажу нужно, чтобы выпало не меньше 4 для того, чтобы попасть в противника, а у него выпало 8, это и есть **подъём**!

*Пример:* Леди-стрелку из «Мёртвых земель» требуется получить 4, чтобы подстрелить ходячего мертвеца на короткой дистанции при помощи её Кольта Нэви.44 калибра. У неё есть навык Стрельба  $d8$ , поэтому игрок бросает восьмигранную игральную кость и получает на ней 8. Это взрывной бросок, поэтому игрок делает ещё один бросок, получая в этот раз 4, что в сумме даёт 12. А это два подъёма, и один ходячий мертвец обрёл наконец вечный покой благодаря леди!

Сложность проверок некоторых навыков иногда зависит от противодействия оппонента. 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 делает игрок, чей персонаж начал конфликт, а затем уже все остальные. У кого выше результат, тот и побеждает.

*Пример:* Бак Савадж — знаменитый авантюрист — насмехается над аутекской мумией. На проверке навыка Провокации он получает 7. Мумия визжит в ярости, но получает на своей проверке 3. Бак выиграл да ещё и с подъёмом!

### 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 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 третий стражник слева, очередной помощник злодея или молчаливый лакей. *Дикие карты* отмечены каким-нибудь символом перед именем, например:



**Бак Савадж**

### Дикий кубик

Когда *дикая карта* делает проверку параметра, она бросает один дополнительный  $d6$ , называемый «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 игральных 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 результат, если тот окажется ниже.

*Пример:* Бак Савадж — уже знакомый нам герой — с Силой  $d8$  делает проверку. Он бросает  $d8$  и свой *дикий кубик*  $d6$ , получая на костях 8 и 6, то есть оба результата взрываются! Игрок ещё раз бросает кубики и получает 4 и 3, соответственно. Поэтому результат на  $d8$  будет  $8+4=12$ , а *дикий кубик* даст  $6+3=9$ . На  $d8$  результат выше, поэтому итог проверки Силы 12.

(\* )  $d$  — от английского dice, что означает игральную кость. Число после  $d$  обозначает количество её граней.



## Фишки

«Дневник авантюриста» даёт игрокам и ведущему немного контроля над превратностями судьбы. Каждый игрок начинает сессию с тремя «фишками», камешками, 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 выберите 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 за границами *проверок параметров*. *Проверки на прочность* и некоторые *черты* позволяют использовать *фишки* иным образом, но это исключения. И ещё, *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 игры ведущий берёт по одной *фишке* за каждого персонажа игрока в группе.

Каждый персонаж *ведущего*, являющийся *дикой картой*, 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

Суть хорошей ролевой игры в возможности создавать, менять и улучшать своих персонажей. Так вот, как это происходит в «Дневнике авантюриста»:

### 1) Раса

Выберите любую расу, доступную в игре для вашего персонажа. В наших игровых мирах\* вы сможете найти полный набор правил и развёрнутую историю для игры за необычные расы. Люди являются самой распространённой расой в большинстве миров и начинают игру с одной бесплатной *чертой* (смотрите этап 3).

### 2) Основные и производные параметры

Ваш герой начинает игру с d4 в каждой *характеристике* и имеет 5 пунктов для их *повышения*. Чтобы повысить *характеристику* на одну *ступень*, нужен 1 пункт. *Ступени* бывают такого значения: 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 это 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 значение соответствующей ему *характеристики*. Каждое последующее *повышение* стоит 2 пункта.

(\* ) сеттинг, декорации

**Харизма** соответствует сумме преимуществ и штрафов за *черты* и *изъяны*.

**Шаг** равен 6 *клеткам*.

**Защита** равна 2 + половина *навыка Драки* (к примеру, половина от *Драки* d8 - это  $4 + 2 =$  *Защита* 6).

**Стойкость** равна 2 + половина *Выносливости*. Для быстрого счёта вы можете прибавить бонус от *брони*, но помните, что он не учитывается, если удар приходится по незащищённой части тела (половина *Выносливости* d6 - это  $3 + 2 + 2$  (кольчуга) = *Стойкость* 7).

### 3) Черты и изъяны

Ваш персонаж получает дополнительные пункты в качестве компенсации за *изъяны*: один крупный (2 пункта) и два мелких (1 пункт за каждый). Вы найдёте краткий список *черт* и *изъянов* в конце этого буклета, большее количество можно найти в книге «Дневник авантюриста» или материалах по игровому миру.

**За 2 пункта можно:**

- † Повысить значение *характеристики* на одну *ступень*,
- † Выбрать *черту*,
- † Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* превышает значение соответствующей ему *характеристики*.

**За 1 пункт можно:**

- † Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* меньше или равно значению соответствующей ему *характеристики*,
- † Удвоить начальный капитал.

### 4) Снаряжение

У вас 500\$, если в описании мира не сказано иначе. У заранее 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.

В полной книге правил вы найдёте объёмные списки, включающие в себя также транспортные средства и специальное оружие. Далее следует короткое объяснение наиболее часто встречающимся особенностям оружия:

† **Защита +X:** данное оружие прибавляет определённый бонус к значению *Защиты* персонажа.

† **ББ (Бронебойность):** это оружие или разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов *брони*. Оружие, которое обладает ББ 4, игнорирует 4 пункта *брони*.

† **Дробовик:** при стрельбе из этого оружия добавляется модификатор +2 к *навыку*. 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, стало быть, 5 *клеток* — 10 метров.

Навык	Характеристика
Азартные игры.....	Смекалка
Верховая езда.....	Ловкость
Взлом.....	Ловкость
Внимание.....	Смекалка
Вождение.....	Ловкость
Выживание.....	Смекалка
Выслеживание.....	Смекалка
Драка.....	Ловкость
Запугивание.....	Характер
Знание.....	Смекалка
Лазанье.....	Сила
Лечение.....	Смекалка
Маскировка.....	Ловкость
Метание.....	Ловкость
Пилотирование.....	Ловкость
Плавание.....	Ловкость
Провокация.....	Смекалка
Расследование.....	Смекалка
Ремонт.....	Смекалка
Стрельба.....	Ловкость
Судовождение.....	Ловкость
Убеждение.....	Характер
Уличное чутьё.....	Смекалка

† **Скорострельность:** эта характеристика отображает максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из данного оружия в ходе одного *действия*. Если персонаж производит несколько выстрелов, на его действие всегда накладывается штраф -2. Каждый выстрел может быть произведён по новой цели, но все выстрелы должны быть произведены в одной *действии* - нельзя сначала сделать один выстрел, потом отбежать и сделать ещё два. Каждый кубик, использующийся для ведения автоматического огня, соответствует количеству 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*, который может заменить один из результатов, но не даёт дополнительного попадания или урона.

† **Дальность:** оружие с указанной *дальностью* позволяет своему владельцу производить атаки в пределах данного диапазона.

† **Позиционное:** Если персонаж движется в тот же раунд, что и стреляет из этого тяжёлого и неудобного оружия, он получает дополнительный штраф - 2.

### Статисты, монстры, персонажи ведущего

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

«Дневник авантюриста» стремится сделать работу ведущего проще и приятнее, включая создания 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. Вот и всё руководство!

## Сражение

У «Дневника авантюриста» не просто так в лозунге 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

Для того, чтобы ведущий мог уследить за тем, кто и в каком порядке ходит (и сделать это интересно!), то есть определить инициативу персонажей, используется колода карт с двумя джокерами. Да, конечно же, вы можете воспользоваться специальной «Колодой действий»!

Сдайте карты действия следующим образом:

† Каждый персонаж игрока получает одну карту. 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 на всю группу.

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: первые Пики, затем Червы, Бубны и последние Трефы.



### Джокер!

Персонаж, которому достался джокер, может ходить в любой момент раунда и даже прерывать действие другого персонажа. Он также добавляет +2 ко всем *проверкам параметров* в этом раунде и +2 к урону. Перетасуйте колоду после того раунда, в котором на любой из сторон был 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 предпримет действий. Если персонаж остаётся *наготове*, когда начинается новый раунд, он не получает карту действия.

**Прерывающие действия:** если персонаж, будучи *наготове*, хочет прервать чьё-то действие (даже оппонента, который тоже *наготове*), он и его противник осуществляют *встречную проверку Ловкости*. Чей результат выше, тот и ходит первым. В случае ничьи они действуют одновременно.

## Перемещение

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

(\*) Колода в 54 игральные карты с уникальными иллюстрациями, подходящими под дух игры.



## 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 Драка*). 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 областях и не будучи 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 — хоть пистолет, хоть ракетную установку. Базовая сложность для поражения цели на *ближней дистанции* составляет 4. *Проверки стрельбы на средней дистанции* осуществляются со штрафом -2, а на *дальней* — со штрафом -4.

† **Укрытие:** вычтите 2 из *проверки* атаки, если у цели есть *укрытие* (более чем половина цели скрыта). Штраф составляет -4, если видно лишь незначительную часть цели (навзничь за деревом, укрылся за высокой стеной, и т.д.).

† **Навзничь:** лежащий персонаж имеет *укрытие*, 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.

Вы найдёте ещё немало ситуационных правил боя и способов нападения в полной книге правил.

## Урон

После успешного удара или выстрела атакующий осуществляет *проверку урона*.

Холодное оружие наносит количество урона, равное *Силе* атакующего, плюс урон, характерный для данного оружия. Герой с *Силой* d8 и коротким мечом (урон d6) бросает d8+d6.

Дистанционное оружие наносит фиксированный урон, как это указано в разделе «Снаряжение». Большинство пистолетов, например, наносят урон 2d6.

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*.

† **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 жертва в *шоке*. За каждый *подъём* (четыре пункта) сверх значения *Стойкости* жертва получает по *ранению*.

*Статисты* после первого же *ранения* получают статус «при смерти» и выходят из боя. Они ранены или мертвы - это можно узнать при помощи обычной *проверки Выносливости* после боя.

## Шок

Если персонаж в «шоке», то он потрясён, растерян, дезориентирован. Его не оглушили, но пока он подавлен настолько, что должен проявить характер, если хочет действовать. Если вы знакомы с играми, использующими концепцию «hit points», то представьте себе *шок* как потерю нескольких хитов, но без серьёзных последствий.

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), но 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 нормально действовать.

Если персонаж уже был в *шоке*, когда он получает «шок» от атаки, то вместо него он получает *ранение* и остаётся в *шоке*.

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

## Дикие карты и ранения

*Дикие карты* могут получить три *ранения* и продолжить сражение. Но если после этого дикая карта получает ещё одно *ранение*, она считается *при смерти*.

Каждое полученное *ранение* налагает штраф -1 на все последующие *проверки параметров*. Так герой с двумя *ранениями* получает штраф -2 на все действия.

Если персонаж, получивший *ранение*, ещё не был в *шоке*, то он оказывается в *шоке*. Оказавшись в состоянии «при смерти», герой должен осуществить *проверку Выносливости*, учитывая штрафы 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 без сознания в течении 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, иначе умрёт, если итоговый результат *проверки* будет 1 или меньше.

*Пример:* Вирджиния Дэйр — пальмовая героиня со *Стойкостью* 5. Её атаквали два раза за один раунд. Первый удар нанёс 7 пунктов урона, а второй целых 13 (немало!). Поскольку первый удар был без *подъёма*, то Вирджиния просто 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 в итоге она бы получила три *ранения* вместо двух!

## Проверка на прочность

Персонаж может использовать *фишку* для осуществления *проверки на прочность* (*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*. Помните, что при *проверке на прочность* не нужно учитывать штрафы за *ранения*, которые вы, возможно, получили, но ещё не получили.

Персонаж может осуществить лишь одну *проверку на прочность* после одной атаки. Если *проверка* отменяет два из трёх *ранений*, персонаж не может осуществить ещё одну *проверку*, чтобы отменить третье (зато можно использовать *фишку*, чтобы повторить *проверку*).

† **Шок:** персонаж может так же использовать *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 4–6 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 большому 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 число 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*. Персонаж с *Мистическим даром* получает на старте 10 *пунктов силы*.

Восстанавливаются *пункты силы* по одному в час.

### Применение сил

Персонаж в качестве *действия* может активировать одну *силу*, потратив необходимое количество *пунктов силы*, а затем осуществить *проверку сверхъестественного навыка*.

При провале *пункты силы* расходуются, и ничего не происходит. При успехе результат определяется особенностями конкретной *силы*.

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*.

Как указано в описании длительности воздействия *сил*, воздействие некоторых из них можно поддерживать. Это *свободное действие*. Число, следующее за длительностью, — это цена в *пунктах силы* за поддержание воздействия. Чтобы поддержать воздействие *силы*, не нужно осуществлять ещё одну *проверку навыка*.

### Прерывание действия сил

Поддержание воздействия *силы* может быть прервано, если персонаж получает *ранение*. Чтобы сконцентрироваться на всех своих *силах*, персонаж осуществляет одну *встречную проверку* — *сверхъестественный навык* против полученного урона. Если результат персонажа выше, он по-прежнему поддерживает воздействие всех чар. При провале он упускает контроль за *силами* сразу же после того, как ему нанесли это роковое *ранение*.

Персонаж, оказавшийся в *шоке* за счёт воздействий, которые не могут нанести *ранение* (например, *поединок воли*), должен осуществить *проверку Смелки*, чтобы продолжить поддержание воздействия *сил*.

### Примеры сил

Вот примеры нескольких *сил*, чтобы вы смогли увидеть как именно они работают. В полной книге правил «Дневник авантюриста» можно найти несколько десятков *сил* и четыре *мистических дара*.

## 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*. При провале эпицентр *Взрыва* отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами. Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. *Взрыв* соответствует *тяжёлому оружию*.

## Волна

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2

Дистанция: *конусный шаблон*

Длительность: мгновенно

Аспекты: вздымающаяся земля, порыв резкого ветра, нахлынувшая вода

Эта *сила* позволяет персонажу сбить с ног сразу же большое количество врагов. Персонаж осуществляет *проверку сверхъестественного навыка* и ставит перед собой *конусный шаблон*. И друзья, и враги, попавшие в зону действия, должны осуществить *проверку физической Силы* (со штрафом –2 при *подъёме*). При провале несчастных отбрасывает назад на 2d6 *клеток*, и они падают *навзничь*. Если при этом кто-то сталкивается с твёрдым препятствием, то оказывается в *шоке*. Если персонажи были в укрытии, они могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, на которое их должно отбросить (до минимального 0), а на *проверку физической Силы* летающих целей налагается штраф –2.

## Доспех

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

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*.

## Смятение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: гипнотические огни, кратковременные иллюзии, громкий шум

Вселение смуты в ряды врагов — мощное подспорье в сражении. Именно эту возможность и даёт *сила Смятения*. При успехе колдуна цель должна осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2, а при *подъёме* — со штрафом –4. Если *проверка Смекалки* провалена, то цель в *шоке*.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

## 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». При помощи этой *силы* нельзя 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 (см. «После боя» стр. 82). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная *проверка навыка* возвращает *статиста* в состояние *шока*.

## Кукла

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: светящиеся глаза, состояние транса, мерно покачивающиеся на цепочке карманные часы, кукла Вуду

При помощи этой *силы* можно убедить других драться за вас. Некоторые делают это посредством беспардонного контроля над разумом жертвы. Другие — создают зрительные и слуховые иллюзии.

Использование этой *силы* требует *встречной проверки сверхъестественного навыка* персонажа против *Характера* жертвы. Чтобы получить над целью полный контроль, нужен успех при *встречной проверке*. Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволяют ей ещё раз осуществить *встречную проверку*, чтобы попробовать разрушить чары.

## Свет/Тьма

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 30 минут (1/10 минут) или 3 (1/раунд)

Аспекты: иллюзорный факел, солнечный свет, тьма, туман

Эта *сила* позволяет влиять на условия видимости (создавать или рассеивать тень) и является довольно простой, но при этом весьма эффективной. При помощи этой *силы* можно воздействовать на предметы, но если предмет находится в руках оппонента, то осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* колдуна против *Ловкости* оппонента.

*Свет* сводит на нет все штрафы за темноту вплоть до –6 в пределах *большого шаблона* (поддержание 1 *пункт силы* в 10 минут). Обратная *сила* налагает штраф –6 за темноту в пределах *большого шаблона* в течение 3-х раундов (поддержание 1 *пункт силы* в раунд).

## Примеры снаряжения

### Примеры брони

Тип	Броня	Вес*	Цена в \$	Примечания
Кольчуга	+2	12	300	Закрывает торс, руки и ноги
Латная кираса	+3	12	400	Закрывает торс
Латные наручи	+3	5	200	Закрывает руки
Средний щит	—	6	50	+1 <i>Защита</i> , +2 <i>броня</i> против <i>дистанционных атак</i>
Бронежилет (кевлар)	+2/+4	4	250	Закрывает торс, отменяет ББ 4, смотрите описание
Мотошлем	+3	2	75	50% против прицельных попаданий в голову

### Примеры холодного оружия

Тип	Урон	Вес	Цена в \$	Примечания
Кинжал	Сила+d4	0.5	25	—
Двуручный меч	Сила+d10	6	400	<i>Защита</i> -1, Двуручное
Кистень	Сила+d6	2	200	Игнорирует щит и укрытие
Алебарда	Сила+d8	6	250	Дальность 1, Двуручное
Дубинка резиновая	Сила+d4	0.5	10	Часто используется защитниками правопорядка
Кастет	Сила+d4	0.5	20	Герой считается безоружным
Мономолекулярный нож	Сила+d4+2	0.5	250	ББ 2, нельзя метать

### Примеры стрелкового и метательного оружия

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена в \$	Вес	Обойма	Примечания
Топор метательный	3/6/12	Сила+d6	1	75	1	—	
Лук	12/24/48	2d6	1	250	1	—	
Мушкетон (8 к) *	10/20/40	1-3d6*	1	300	6	—	Перезарядка 2
Штуцер (.45)	15/30/60	2d8	1	300	4	—	ББ 2, Перезарядка. 3
Дерринджер (.44)	5/10/20	2d6+1	1	150	1	2	ББ 1
Помповое ружьё (12 к)	12/24/48	1-3d6	1	150	4	6	Дробовик
Uzi (9 мм)	12/24/48	2d6	3	300	4	32	ББ 1, Авто
AK-47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	450	5	30	ББ 2, Авто
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	300	4	7	ББ 2, Полуавтомат



## 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 делают двух похожих на первый взгляд бойцов совершенно непохожими друг на друга

Дальше идёт список черт и изъянов, полную версию которого вы можете найти в «Дневнике авантюриста», не считая ещё дополнительных списков в книгах с игровыми мирами, которыми вы можете воспользоваться.

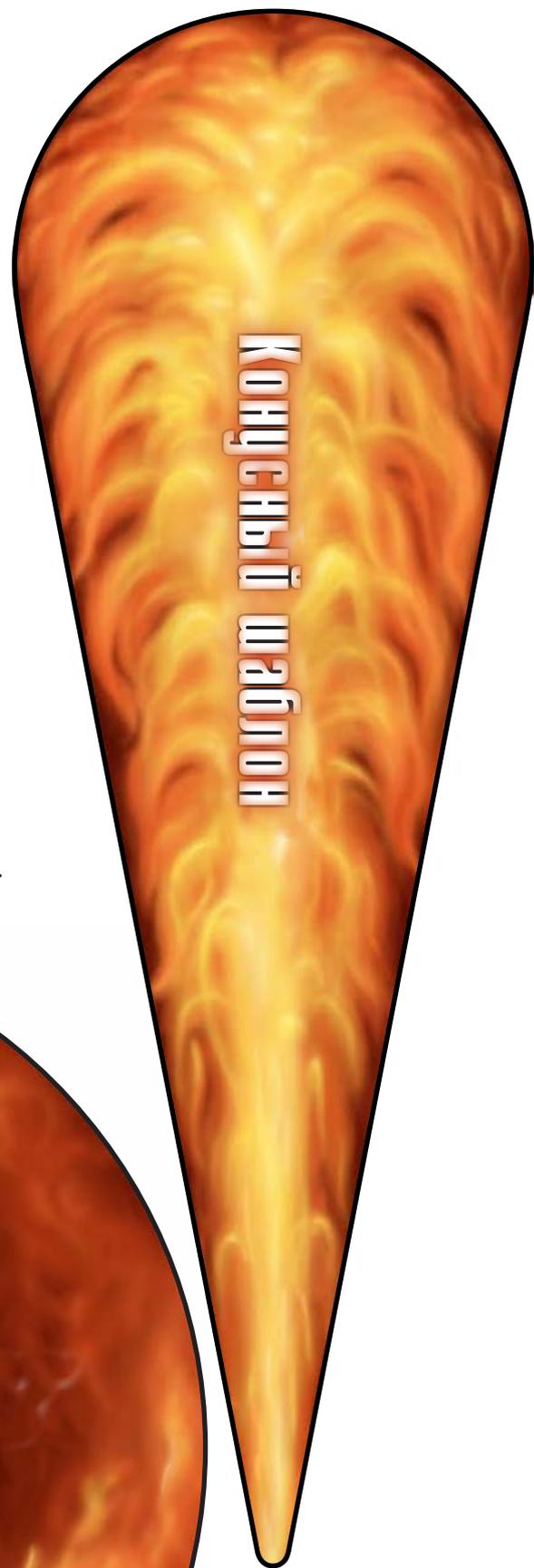
### Изъяны

Изъян	Тип	Описание
Боязнь	мелкий/крупный	-2 или -4 к <i>проверкам параметров</i> при виде источника страха
Верный друг	мелкий	Герой не предаст и не подведёт друзей
Враг	мелкий/крупный	За героем гонится некий мститель
Герой	крупный	Всегда помогает в беде
Глухота	мелкий/крупный	-2 при попытке услышать; автоматический провал при полной глухоте
Длинный язык	мелкий	Не хранит секретов, болтает не вовремя
Дурная привычка	мелкий/крупный	<i>Харизма</i> -1; <i>Проверка усталости</i> , если лишён дозы при <i>крупном изъяне</i>
Дурной характер	мелкий	-2 к <i>Харизме</i> за грубость и хамство
Жадность	мелкий/крупный	Одержим обогащением
Клятва	мелкий/крупный	Клятва верности обществу, божеству, религии
Кодекс чести	крупный	Держит слово и поступает, как джентльмен
Коротышка	крупный	-1 к <i>Стойкости</i>
Мстительность	мелкий/крупный	Держит на кого-то зуб; если <i>изъян крупный</i> , готов убить
Невежда	крупный	-2 к большинству <i>проверок Общедоступного знания</i>
Неграмотность	мелкий	Не умеет ни читать, ни писать
Неудачник	крупный	На 1 <i>фишку</i> за сессию меньше
Одноглазый	крупный	-1 к <i>Харизме</i> , -2 к <i>проверкам</i> , требующим чёткого восприятия
Одноногий	крупный	<i>Шаг</i> -2, d4 кубик бега, -2 к <i>проверкам</i> мобильности, -2 к <i>Плаванию</i>
Однорукий	крупный	-4 к действиям, где нужны обе руки
Пафизм	мелкий/крупный	Дерётся только из самозащиты ( <i>мелкий</i> ), вообще никогда ( <i>крупный</i> )
Перестраховщик	мелкий	Чрезмерно предусмотрителен
Причуда	мелкий	<i>Мелкий</i> , но навязчивый <i>изъян</i>
Самоуверенность	крупный	Верит, что может всё
Толстяк	мелкий	+1 к <i>Стойкости</i> , -1 <i>Шаг</i> , кубик бега d4
Транжира	мелкий	Вдвое меньше денег на начало игры, не умеет делать сбережения
Трусость	крупный	<i>Персонаж</i> — трус. -2 к <i>проверкам Храбрости</i>
Упрямство	мелкий	Всегда поступает по-своему
Уродство	мелкий	-2 к <i>Харизме</i> из-за внешности
Хромота	крупный	-2 <i>Шаг</i> , кубик бега — d4
Чужак	мелкий	<i>Харизма</i> -2, плохое обращение со стороны общества
Юность	крупный	3 пункта на <i>характеристики</i> , 10 пунктов <i>навыка</i> , +1 <i>фишка</i> за сессию

## Черты

У черт бывают различные требования. Они указаны в отдельном столбце и часто используют следующие сокращения рангов: Н это новичок, З это закалённый, В это ветеран, Г это герой, Л это легенда.

Черта	Требования	Описание
Акробат	Н, Ловкость d8, Сила d6	+2 к проверкам <i>Ловкости</i> ; +1 <i>Защита</i> , если нет нагрузки
Амбидекстр	Н, Ловкость d8	Игнорирует -2 за непривычную руку
Аристократ	Н	<i>Богатство</i> ; +2 к <i>Харизме</i> ; статус и благосостояние
Бдительность	Н	+2 <i>Внимание</i>
Беспощадный	З	Может тратить <i>фишки</i> при проверках урона
Богатство	Н	3x начальный капитал, 150 тысяч долларов годовой доход
Богатство+	Н, Аристократ или Богатство	5x начальный капитал, 500 тысяч долларов годовой доход
Боевая закалка	З	+2 к попытке выйти из шока
Боевая ярость	З, Драка d10	1 доп. атака в <i>Драке</i> с -2
Бугай	Н, Сила d6, Выносливость d6	<i>Стойкость</i> +1; ограничение нагрузки: 4x <i>Сила</i>
Быстрая реакция	Н, Ловкость d8	Подготовка оружия к бою — <i>свободное действие</i>
Быстроногий	Н, Ловкость d6	<i>Шаг</i> +2, <i>бег</i> d10 вместо d6
Везение	Н	+1 <i>фишка</i> за сессию
Везение+	Н, Везение	+2 <i>фишки</i> за сессию
Воодушевление	З, Командный голос	+1 к проверкам <i>Характера</i> союзных войск
Восстановление силы	З, Характер d6, МД	Восстановление 1 <i>пункта силы</i> каждые 30 минут
Восстановление силы+	В, Восстановление силы	Восстановление 1 <i>пункта силы</i> каждые 15 минут
Глоток мужества	Н, Выносливость d8	Повышает на <i>ступень Выносливость</i> после стакана алкоголя
Запасливый	Н, Везение	Можно найти нужную вещь
Здоров как бык	Н, Выносливость d8	+2 к проверкам <i>излечения</i>
Именное оружие	Н, Драка или Стрельба d10	+1 к <i>Драке</i> или <i>Стрельбе</i> определённым оружием
Искусный воин	Л, Драка d12	<i>Защита</i> +1
Командный голос	Н, Смекалка d6	+1 к оправлению войск от шока
Круговой удар	Н, Сила d8, Драка d8	Атакует ближайших врагов с -2
Круговой удар+	В, Круговой удар	Как выше, но без штрафа
Лидерское обаяние	Н, Командный голос	Повышает <i>командный радиус</i> до 10 <i>клеток</i> .
Мастер	Л, ДК, Эксперт в <i>параметре</i>	Для одного <i>параметра</i> <i>дикий кубик</i> — d10
Мастер на все руки	Н, Смекалка d10	Нет -2 при неумелых <i>попытках</i> , если нужна <i>Смекалка</i>
Мистический дар	Н, Особое	Доступ к <i>сверхъестественным силам</i>
Несгибаемый	Л	<i>Стойкость</i> +1
Предводитель	В, Командный голос	<i>Дикий кубик</i> d10 при проверках подчинённых
Привлекательность	Н, Выносливость d6	<i>Харизма</i> +2
Привлекательность+	Н, Привлекательность	<i>Харизма</i> +4
Смелость	Н, Характер d6	+2 к проверкам <i>Страха</i>
Смертельный выстрел	З, ДК, Стрельба/Метание d10	<i>Дистанционный</i> урон удваивается, если получил <i>джокера</i>
Тяжёлая рука	Н, Сила d8	+2 к проверкам <i>невооружённого урона</i>
Тяжёлая рука+	З, Тяжёлая рука	<i>Бонусный кубик</i> на бросок урона голыми руками d8, а не d6
Уклонение	Б, Ловкость d8	-1 к попаданию <i>дистанционных атак</i>
Учёный	Н, улучшаемые <i>навыки</i> d8	+2 к двум разным <i>навыкам Знания</i>
Харизматичный	Н, Характер d8	<i>Харизма</i> +2
Целитель	Н, Характер d8	<i>Лечение</i> +2



- Большой шаблон: диаметр 6 клеток;
- Средний шаблон: диаметр 4 клетки;
- Малый шаблон: диаметр 2 клетки;
- Конусный шаблон: длина 9 клеток, ширина до 3 клеток.



