

## ВВОДНОЕ СЛОВО

Перед вами краткая версия правил настольной ролевой игры Savage Worlds, в которых есть всё необходимое, чтобы вы могли сразу же начать играть. Как ещё поверить, нравится ли вам игра? Разумеется, сыграть в неё! Базовые правила позволяют сделать это быстро и бесплатно.

Если они вам понравятся, вы можете купить полную версию правил «Дневник авантюриста» в любимом магазине настольных игр или в интернет-магазине на нашем сайте [www.studio101.ru](http://www.studio101.ru). В книге вы найдёте правила по созданию персонажей и всему остальному, что только может встретиться в игре — в том числе погони, перестрелки, массовые сражения, техника, оружие, заклинания, а также алхимия, шпионажа, сверхспособности и изобретения безумной науки. Также в книге вы найдёте руководства и рекомендации по созданию собственных игровых миров, народов и чудовищ, новых черт и изъянов для персонажей и многое, многое другое.

Загляните на сайт, чтобы получить доступ к разнообразным игровым материалам. Некоторые из них можно купить, а некоторые — скачать бесплатно.

### ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Ролевая игра — это история, которую участники рассказывают в лицах. С этим времяпровождением многие из вас знакомы с детства. Кто не играл в героев книг, мультиков, комиксов или иных фантастических произведений? Современные настольные ролевые игры предлагают несложные правила, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

Подробнее о настольных ролевых играх вы можете прочитать на нашем сайте, по ссылке [www.studio101.ru/tabletop-rpg](http://www.studio101.ru/tabletop-rpg).



**Перевод:** Ольга «R2R» Мыльникова, Александр Ермаков, Константин Смыков.

**Редактура:** Анастасия Гастева.

**Дизайн макета и вёрстка:** Александр Ермаков.

## ОСНОВЫ

Правила Savage Worlds просты и легки в обращении. Давайте посмотрим, как они работают.

### ПАРАМЕТРЫ

Возможности персонажей описываются набором их характеристик и навыков — параметрами, которые подчиняются одним и тем же правилам. Уровень развития характеристик и навыков определяется количеством граней соответствующей им игровой кости (сокращённо «d»): d4, d6, d8, d10 и d12. Следует отметить, что значение d6 соответствует уровню развития характеристики среднестатистического взрослого человека.

### ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

Чтобы применить характеристику или навык, бросьте соответствующую игральную кость. Если результат 4 или выше (по умолчанию сложность всех проверок равна 4), действие успешно. К примеру, если сила персонажа — d6, то он бросает соответствующий кубик. При результате 4 или выше ему удаётся задуманное.

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

#### Сложность

Сложность 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 каким-либо навыком, но хочет его применить, то он предпринимает неумелую попытку — бросает d4 и вычитает 2 из результата. Ведущий может решить, что без длительных тренировок и обучения персонаж не имеет шансов на успех при применении специфических навыков.

#### Взрывной бросок

Проверки характеристик, навыков и урона могут не ограничиваться одним броском. Игральные кости, на которых выпало максимальное значение (6 на d6, 8 на d8 и т. д.), нужно бросить ещё раз и прибавить результат к предыдущему. Взрывной бросок считается отдельно для каждой игровой кости. Обратите внимание — взрыв может произойти несколько раз подряд; в этом случае все результаты суммируются.

#### Подъёмы

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 исполнить задуманное, а он получил 11, это и есть подъём (у него было бы два подъёма, если бы выпало 12). Количество подъёмов определяется после применения всех модификаторов.

**Пример:** леди-стрелку в игре по «Мёртвым Землям» (один из игровых миров для Savage Worlds) требуется минимум 4 при проверке, чтобы подстрелить ходячего мертвеца на короткой дистанции. Она стреляет из своего флотского кольта .44 калибра.

У неё есть навык стрельбы d8, соответственно игрок бросает восьмигранную 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

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, каждый из них проходит проверку силы, после чего они сравнивают результаты. Побеждает персонаж с более высоким результатом проверки. Если результаты равны, то оппоненты продолжают бороться на равных.

Победитель считает результат противника сложностью проверки, если нужно узнать количество подъёмов.

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. При проверке навыка провокации он получает 7. Мумия, визжащая от ярости, получает при проверке смекалки 3. Бак выиграл да ещё и с подъёмом!



## ДИКИЕ КАРТЫ И СТАТИСТЫ

Ваш герой (персонаж игрока), значимые союзники, злодеи и чудовища называются дикими картами. У диких карт возможности немного шире, и одолеть их несколько сложнее. Обычно они продуманы лучше, чем третий стражник слева, очередной помощник злодея или молчаливый лакей — персонажи второго плана, которых мы называем статистами. Дикие карты отмечены каким-нибудь символом перед именем. Ведущий определяет, какие персонажи помимо ваших являются дикими картами.

### Дикий кубик

Дикая карта при проверке навыков или характеристик 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 —  $8-4=4$ , а дикий кубик даст  $6+3=9$ . На d8 результат выше, поэтому итог проверки силы 12.

## ФИШКИ

Правила Savage Worlds дают игрокам и ведущему немного контроля над превратностями судьбы. Каждый игрок начинает встречу с тремя «фишками» — камешками, монетами или покерными фишками, которые означают капельку удачи или улыбку фортуны.

Вы вправе потратить фишку для того, чтобы заново бросить игральные кости при проверке характеристик и навыков. Можно тратить фишки и перебрасывать игральные кости, пока запас фишек не иссякнет, а потом выбрать лучший результат. Например, если при первой проверке вы получили 5, а фишка вам принесла лишь 4, то вы можете выбрать первый результат.

Фишки нельзя тратить на проверки урона (если герой не обладает чертой беспощадный). На эффекты из таблиц они тоже не влияют. Фишки можно использовать только при проверках 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

В начале каждой игровой встречи ведущий берёт себе по одной фишке за каждого персонажа игрока. Он может тратить их на любое действие своих персонажей в процессе игры. Каждый персонаж ведущего, являющийся дикой картой, получает две фишки на игровую встречу. При помощи этих фишек и фишек из общего пула дикие карты могут спасти свои злодейские шкуры, но они не способны делиться своими фишками с другими персонажами ведущего. У ведущего, как и у игроков, в конце встречи неиспользованные фишки «сгорают».

## ПЕРСОНАЖИ

Великие герои — нечто большее, нежели набор цифр и характеристик, но именно с этого начинается их становление в качестве персонажей в рамках системы правил. Если хотите создать собственного героя, просто скачайте бланк персонажа с нашего сайта ([www.studio101.ru](http://www.studio101.ru)).

### 1. Народ/вид

Люди — как правило, наиболее распространённый вид разумных существ в игровых мирах. Многие герои являются людьми. Однако в разных игровых мирах вы можете столкнуться с дикими пришельцами, величественными эльфами и представителями других экзотических народов и видов, описания некоторых из которых вы найдёте в полной книге правил. Ваш герой может принадлежать к любому народу или виду, который логично вписывается в игровую мир. Люди начинают игру с одной бесплатной чертой (см. этап 3).

### 2. Параметры

**Характеристики:** в начале игры значение каждой характеристики персонажа равно d4. Кроме того, у вас есть 5 пунктов, которые вы можете потратить на их улучшение. Чтобы повысить характеристику на одну ступень вам понадобится 1 пункт. Вы можете тратить пункты, как вам заблагорассудится, но помните, ни одна характеристика не может превысить d12 при распределении пунктов. Ступени бывают следующих значений: d4, d6, d8, d10, и d12.

**Навыки:** у вас есть 15 пунктов для распределения между навыками. 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 значение связанной с ним характеристики (указывается в скобках после названия навыка). В отличие от характеристик навыки изначально равны 0.

## Навыки

Азартные игры (смекалка)	Лечение (смекалка)
Анализ текста (смекалка)	Маскировка (ловкость)
Верховая езда (ловкость)	Метание (ловкость)
Взлом (ловкость)	Пилотирование (ловкость)
Внимание (смекалка)	Плавание (ловкость)
Вождение (ловкость)	Провокация (смекалка)
Выживание (смекалка)	Ремонт (смекалка)
Выслеживание (смекалка)	Ремесло (ловкость)
Драка (ловкость)	Стрельба (ловкость)
Запугивание (характер)	Судовождение (ловкость)
Знание (смекалка)	Убеждение (характер)
Искусство (характер)	Уличное чутьё (смекалка)
Лазание (сила)	

**Харизма:** равна сумме модификаторов за черты и изъяны.

**Шаг:** равен 6 клеткам.

**Защита:** равна 2 + половина навыка драки (к примеру, половина драки d8 — это 4, и 2 + 4 даёт защиту 6).

**Стойкость:** равна 2 + половина выносливости. Вы можете прибавить модификатор от брони, надетой на персонажа, но помните, что он не учитывается, если удар приходится по незащищённой части тела.

### 3. Черты и изъяны

Герои могут выбирать черты и компенсировать их стоимость с помощью изъянов. С кратким описанием черт и изъянов вы можете ознакомиться в приложении, в конце этого документа. Их подробное описание можно прочитать в книге «Дневник авантюриста». Помимо этого вы найдёте дополнительные черты и изъяны в книгах с игровыми мирами.

Вы можете взять один крупный изъян и два мелких. За крупный изъян вы получаете два пункта, за мелкий — один пункт.

За 2 пункта вы можете:

- повысить характеристику на одну ступень (вы вправе сделать это перед выбором навыков);
- приобрести черту;
- повысить навык на одну ступень, если значение навыка превышает значение связанной с ним характеристики.

За 1 пункт вы можете:

- повысить навык на одну ступень, если значение навыка не превышает значение связанной с ним характеристики;
- получить дополнительную сумму денег, равную вашим начальным финансам (если вы начинаете игру с \$500, то вы получите ещё \$500).

## 4. СНАРЯЖЕНИЕ

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

## 5. ДЕТАЛИ БИОГРАФИИ

Не забудьте описать значимые детали биографии своего персонажа.

## РАЗВИТИЕ

В конце каждой игровой встречи (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. Это можно сделать лишь один раз за ранг. Параметры не могут превышать d12.

## СНАРЯЖЕНИЕ

В приложении, в конце документа, вы найдёте небольшой список снаряжения, с которым вы можете начать игру. Полная книга правил содержит намного более подробный перечень предметов и их параметров, которые могут понадобиться или встретиться персонажам в ходе игры, в том числе транспортные средства и особое оружие.

Ниже следует краткое пояснение к параметрам оружия (для упрощения мы убрали некоторые параметры, в том числе вес и цену):

**Авто X:** 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 X. К примеру, при стрельбе из узи (авто 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.

**ББ (бронейность):** это оружие или эта разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов брони. Оружие, которое обладает ББ 4, игнорирует 4 пункта брони. Если ББ оружия превышает уровень брони цели, владелец оружия не получает никаких дополнительных преимуществ.

**Дальность:** применимо для оружия ближнего боя. Максимальное расстояние в клетках до цели, которую можно атаковать этим оружием.

**Дистанция:** ближняя, средняя и дальняя дистанция выстрела для разных видов огнестрельного и метательного 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.

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

**Защита +X:** данное оружие прибавляет указанный модификатор к значению защиты персонажа.

**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.

**Урон:** урон указывается в игровых костях. Дистанционное оружие обычно обладает фиксированным уроном (например, 2d6). Чаще всего, урон от оружия ближнего боя зависит не только от характеристик оружия, но и от значения силы владельца. Кинжал, к примеру, наносит урон «сила+d4».

## 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 вправе 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 инициативы.

## 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 действует первым. В случае ничьей они действуют одновременно.



## ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

## 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 и правило по взрывным броскам не применяется. За действия на бегу персонаж получает дополнительный штраф -2 ко всем проверкам параметров в этом раунде.

## АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Персонаж может предпринять одну атаку в ближнем бою, прибегнув к навыку 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 d6.

*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 обозначения 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.

Чтобы поразить цель 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 указана в клетках, чтобы удобно было использовать поле и 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

На проверку атаки налагается штраф -2, если у цели есть частичное укрытие (когда скрыта более чем половина цели, либо скрыта вся цель, но за незначительным препятствием — например, за кустами).

Штраф составляет -4, если цель почти полностью находится за прочным укрытием — лежит за деревом, стоит за высокой стеной и т. д.

Распластанный 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 распластан, на его защиту и драку налагается штраф -2.

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

## УРОН

Если атака была успешной, нападающий осуществляет проверку урона — бросает кости, соответствующие значению урона для оружия, суммирует результаты, добавляет соответствующие модификаторы. В ближнем 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 .44 наносит 2d6+1 урона. Это значит, что нужно бросить два d6 (учитывая возможный взрывной бросок), сложить результаты 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 ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

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 правило по взрывным броскам применимо к этой проверке. Дикие карты при этой проверке не добавляют дикий кубик и не могут тратить фишки, поскольку 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 d6. 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 миниатюру персонажа.

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

Статисты после первого же ранения оказываются при смерти и выходят из боя. Они ранены или мертвы — это можно узнать при помощи 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 «пунктов здоровья», то представьте себе шок как потерю нескольких таких пунктов, 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 способен только перемещаться на половину своего шага (но не бежать) и не может предпринимать никаких активных действий. В начале своего следующего действия персонаж обязан попытаться оправиться от шока. Для этого он проходит проверку характера. Провал означает, что он остаётся в шоке. В случае успеха персонаж оправляется от шока и может действовать как обычно.

Если персонаж уже был в шоке, когда атака вновь ввела его в шок, то персонаж 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 смертоносным.

*Пример: космический рейнджер стреляет в инопланетного паразита (стойкость 5) и получает 5 при проверке урона. Существует 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, даже погибло.*

Состояние при смерти не означает немедленную гибель, но жертва определённо выведена из боя. В книге правил «Дневник авантюриста» рассказано, 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. 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 привёл бы к ранению, вместо этого переводит их в состояние при смерти. Оказавшись при смерти, герой должен пройти проверку выносливости с учётом штрафов за ранения. Результаты проверки описаны ниже.

**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 умрёт, если результат проверки 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 13. 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 ранения, он может потратить фишку, чтобы пройти проверку на прочность (проверку выносливости). Успех и каждый подъём уменьшают количество ранений, полученных при атаке, на одно. Если персонажу удалось избежать всех ранений после проверки на прочность, то он тут же 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.

Игрок должен выбрать результат лишь одной проверки на прочность после одной атаки. Если проверка отменяет два из трёх ранений, персонаж не вправе пройти ещё одну проверку, чтобы отменить третье (но можно использовать фишку, чтобы пройти проверку ещё раз).

**Шок:** герой вправе использовать фишку для мгновенного выхода из шока. Фишку можно использовать в любой момент, даже после провала попытки оправиться от шока в начале хода, а также перед подсчётом наносимого герою урона во время хода противника.

**СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ**

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, их проявления 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. Сейчас, в рамках базовых правил, мы не рассматриваем аспекты.

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 и пройти 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.

У сил есть параметр ранга, которым персонаж должен обладать, чтобы обучиться этой силе: новичок (сразу) или закалённый (с 4 повышением).

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**

В приложении приведены примеры нескольких сил, чтобы вы смогли увидеть, как именно они работают. В «Дневнике авантюриста» можно найти ещё несколько десятков сил, которые несложно адаптировать для любых разновидностей мистического дара.



## 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 которых вы можете найти в книге правил «дневник авантюриста», а дополнительные возможности — в книгах, посвящённых игровым мирам.

### ИЗЪЯНЫ

**Болезненность (мелкий/крупный):** -2 или -4 к проверкам 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.

**Гемофилия (крупный):** при ранении у персонажа открывается кровотечение, которое может привести к смерти.

**Герой (крупный):** настоящий герой, всегда помогает тем, кто в беде.

**Длинный язык (мелкий):** не умеет хранить секреты (как свои, так и чужие), болтает не вовремя.

**Дурная привычка (мелкий/крупный):** -1 к харизме; при крупном изъяне — проверки усталости, если лишён дозы.

**Дурной характер (мелкий):** -2 к харизме за грубость и хамство.

**Жадность (мелкий/крупный):** одержим обогащением.

**Жажда крови (крупный):** не берёт пленных; -4 к харизме, если об этом изъяне стало известно.

**Жертва (мелкий/крупный):** является первой целью врагов в бою; при крупном изъяне дополнительно получает -1 к проверкам на прочность.

**Живая мишень (крупный):** чаще обычного становится случайной жертвой выстрелов.

**Заблуждения (мелкий/крупный):** жестоко в чём-то заблуждается.

**Заносчивость (крупный):** должен дразнить противников и бросать вызов предводителю.

**Клятва (мелкий/крупный):** клятва верности организации, обществу, божеству, религии.

**Кодекс чести (крупный):** держит слово и поступает, как джентльмен.

**Коротышка (крупный):** размер -1 (стойкость -1).

**Кривые руки (мелкий):** -2 к ремонту; если выпало 1 при использовании механического или электронного устройства, оно ломается.

**Любопытство (крупный):** хочет знать обо всём на свете.

**Медлительность (крупный):** при определении инициативы получает 2 карты действия, выбирает худшую.

**Мрачный секрет (мелкий):** страшная тайна; -4 к харизме, если о ней стало известно.

**Мстительность (мелкий/крупный):** не прощает обид; если изъян крупный, готов убить.

**Невежда (крупный):** -2 к проверкам общедоступных знаний.

**Неграмотность (мелкий/крупный):** не умеет читать и писать. Не может брать навык анализа текста.

**Неудачник (крупный):** получает на 1 фишку меньше.

**Одноглазый (крупный):** -2 ко всем проверкам, требующим глазомера.

**Одноногий (крупный):** с протезом — как хромота; без протеза шаг -4, бегать не может, -2 к проверкам, требующим мобильности.

**Однорукий (крупный):** нет одной руки; -4 на все проверки, требующие двух рук.

**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 определённую задачу.

**Преданность (мелкий/крупный):** служит некой организации; при крупном изъяне это приходится скрывать ради собственной безопасности.

**Причуда (мелкий):** небольшая, но навязчивая странность. Причуда не может быть чем-либо вызывающим серьёзные проблемы при общении с другими персонажами игроков или ведущего.

**Пустой кошелек (мелкий):** вдвое меньше денег на начало игры, не умеет делать сбережения.

**Самоуверенность (крупный):** уверен, что может всё.

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

**Старость (крупный):** шаг -1, сила и выносливость снижаются на ступень; получает +5 пунктов на навыки, связанные со смекалкой.

**Ступор (мелкий/крупный):** в начале боя проходит проверку храбрости (-2, если изъян крупный).

**Толстяк (мелкий):** шаг -1, бег на d4, размер +1 (стойкость +1).

**Трусость (крупный):** труслив, -2 к проверкам храбрости.

**Тугой на ухо (мелкий/крупный):** -2 к проверке внимания при попытке что-то услышать; автоматический провал при полной глухоте.

**Упрямство (мелкий):** всегда поступает по-своему.

**Уродство (мелкий):** -2 к харизме из-за недостатков внешности.

**Фома неверующий (мелкий):** не верит в сверхъестественное и -2 к проверкам храбрости против сверхъестественного.

**Хромота (крупный):** шаг -2, бег на d4.

**Чужак (мелкий):** -2 к харизме и плохое отношение при общении с не такими, как он.

**Юность (крупный):** 3 пункта на характеристики (а не 5), 10 пунктов навыка (а не 15), получает на 1 фишку больше.



## ЧЕРТЫ

Чтобы приобрести некоторые черты, персонаж должен соответствовать определённым требованиям, которые 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 предыстории персонажа и его профессиональные черты. Требуется согласие ведущего, чтобы взять их не в момент создания персонажа. Преимущества от профессиональных черт не суммируются.

**Адепт\*** (Н, МД (чудеса), вера d8, драка d8): ББ 2 голыми руками за 1 ПС; часть сил — свободное действие.

**Акробат\*** (Н, ловкость d8, сила d6): +2 к проверкам ловкости; защита +1, если нет нагрузки.

**Амбидекстр\*** (Н, ловкость d8): нет штрафа -2 за непривычную руку.

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

**Ас\*** (Н, ловкость d8): +2 к пилотированию, судовождению, вождению; проверки на прочность транспорта со штрафом -2.

**Атака с двух рук** (Н, ловкость d8): атака с оружием в каждой руке без штрафа за несколько действий.

**Бдительность\*** (Н): +2 к проверкам внимания.

**Берсерк\*** (Н): после получения ранения должен сделать проверку смекалки и в случае провала впасть в состояние берсерка; +2 к драке и силе, -2 к защите, +2 к стойкости; если при проверке драки осложнение, атакует случайную цель в соседней клетке.

**Беспощадный** (З): может тратить фишки при проверках урона.

**Блок** (З, драка d8): защита +1.

**Блок+** (В, блок): защита +2.

**Богатство\*** (Н): 3 × начальный капитал, \$150K годовой доход.

**Богатство+** (Н): 5 × начальный капитал, \$500K годовой доход.

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

**Боевая ярость** (З, драка d10): 2 атаки 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.

**Боец-импровизатор** (З, смекалка d6+): снят штраф -1 к драке, защите и метанию при использовании импровизированного оружия.

**Бугай\*** (Н, сила d6, выносливость d6): размер +1 (стойкость +1); ограничение нагрузки: 4 × сила (вместо 2,5 × сила).

**Быстрая реакция** (Н, ловкость d8): подготовка оружия к бою — свободное действие.

**Быстроноготь\*** (Н, ловкость d6): шаг +2, бег на d10 вместо d6.

**Везение\*** (Н): +1 фишка за сессию.

**Везение+** (Н, везение): ещё +1 фишка за сессию.

**Верные спутники** (ДК, Л): обретение 5 верных последователей.

**Верный зверь\*** (Н): трата фишек на своих подопечных животных.

**Воин света/воин тьмы\*** (Н, МД (чудеса), характер d8, вера d6): за 1 ПС злые сверхъестественные существа получают ранение или шок.

**Воля к победе** (Г): во время встречных проверок выигрывает при ничьей и может перебросить 1 на кости, соответствующей навыку.

**Вор\*** (Н, ловкость d8, взлом d6, лазание d6, маскировка d8): +2 к проверкам лазания, взлома, маскировки (только в городе), обнаружения ловушек и их обезвреживания.

**Восстановление силы** (З, мд, характер d6): восстановление 1 пункта силы каждые 30 минут.

**Восстановление силы+** (З, восстановление силы): восстановление 1 пункта силы каждые 15 минут.

**Глоток мужества\*** (Н, выносливость d8): стакан алкоголя повышает на ступень выносливость и уменьшает штраф от ранений на 1.

**Гуру боевых искусств** (Л, мастер боевых искусств+, драка d12): ещё +2 к проверкам урона голыми руками (до пяти раз).

**Держать строй!** (З, смекалка d8, командный голос): войска получают +1 стойкости.

**Джокер\*** (ДК, З): наносит удвоенный урон, если получил джокер. Персонаж с МД может вместо этого восстановить 2d4+2 ПС.

**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.

**Запасливый\*** (Н, везение): можно найти нужную вещь.

**Защита от сверхъестественного\*** (Н, характер d8): броня 2 против магических атак, +2 сопротивление воздействию магии.

**Защита от сверхъестественного+** (Н, защита от сверхъестественного): броня против магии 4, +4 к сопротивлению силам.

**Здоров как бык\*** (Н, выносливость d8): +2 к проверкам естественного выздоровления.

**Золотые руки\*** (Н, МД (безумная наука), смекалка d10, безумная наука d8, ремонт d8, 2 научных знания по d6): +2 к проверкам ремонта, при подъёме тратит на ремонт вдвое меньше времени.

**Избранный\*** (Н, МД (чудеса), характер d8, сила d6, выносливость d8, вера d6, драка d8): +2 к урону и стойкости против злых сил сверхъестественной природы.

**Изобретатель\*** (Н, МД (безумная наука), смекалка d8, безумная наука d8, ремонт d8, 2 научных знания по d6): один раз за сессию может собрать устройство с любой силой, доступной по рангу.

**Именное оружие** (Н, драка или стрельба d10): +1 к драке, стрельбе и метанию определённым оружием.

**Именное оружие+** (В, именное оружие): как именное оружие, но +2.

**Искусный воин** (Л, драка d12): защита +1.

**Искусный воин+** (Л, искусный воин): защита +2.

**Исследователь\*** (Н, смекалка d8, анализ текста d8, уличное чутьё d8): +2 к проверкам анализа текста и уличного чутья, а также внимания при поиске улики.

**Иссушение духа** (З, МД (исключая алхимия и безумную науку), знание (оккультизм) d10): успешная проверка характера снижает стоимость заклинания.

**Истинный лидер** (Л, командный голос+, сила личности): повышает командный радиус на количество клеток, равное значению характера.

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

**Командный голос+** (З, командный голос): как выше, но +2.

**Контратака** (З, драка d8): свободная атака со штрафом -2 против неудачно атаковавшего.

**Контратака+** (В, контратака): как контратака, но без штрафа.

**Крепкий орешек** (ДК, Н, характер d8): игнорирует штрафы от ранений при проверках выносливости.

**Крепкий орешек+** (В, крепкий орешек): 50% шанс пережить «смерть».

**Круговой удар** (Н, сила d8, драка d8): атакует врагов на соседних с ним клетках со штрафом -2.

**Круговой удар+** (В, круговой удар): как круговой удар, но без штрафа.

**Лингвист\*** (Н, смекалка d6): количество языков на старте соответствует значению смекалки; проверка смекалки (-2) после недели в языковой среде позволит понимать язык.

**Мастер** (ДК, Л, профессионал+ в параметре): для этого параметра дикий кубик — d10.

**Мастер боевых искусств** (Н, драка d6): считается вооружённым, +d4 к проверкам урона голыми руками.

**Мастер боевых искусств+** (В, мастер боевых искусств, драка d10): +d6 к проверкам урона голыми руками.

**Мастер на все руки\*** (Н, смекалка d10): нет штрафа -2 при неумелых попытках, если навык связан со смекалкой.

**Менталист\*** (Н, МД (псионика), смекалка d8, псионика d6): +2 ко всем встречным проверкам, где используется псионика.

**Меткий стрелок** (З): получает манёвр прицеливания (+2 к стрельбе), если не перемещается.

**Мистический дар\*** (Н): доступ к сверхъестественным силам.

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

**Народный умелец\*** (Н, смекалка d6, ремонт d6, внимание d8): нет штрафа -2 за отсутствие инструментов; умеет мастерить полезные вещи из подручных материалов.

**Несгибаемый** (Л): стойкость +1.

**Несгибаемый+** (Л, несгибаемый): стойкость +2.

**Новая сила** (Н, мд): получает одну новую мистическую силу.

**Полезные связи** (Н): при успешной проверке убеждения может призвать на помощь влиятельных знакомых.

**Помощник** (ДК, Л): появляется помощник — дикая карта.

**Предводитель** (В, командный голос): дикий кубик d10 при групповых проверках подчинённых.

- Привлекательность\*** (Н, выносливость d6): харизма +2.  
**Привлекательность+**\* (Н, привлекательность): харизма +4.  
**Прирожденный лидер** (Н, характер d8, командный голос): может делиться фишками с подчинёнными.  
**Профессионал** (Л, d12 в параметре): параметр d12+1.  
**Профессионал+** (Л, профессионал в параметре): параметр d12+2.  
**Пункты силы** (Н, мд): +5 ПС, не более одного раза на каждый ранг.  
**Путешественник\*** (Н, выносливость d6, выживание d8): +2 к проверкам выживания и сопротивлению жаре и холоду.  
**Разрыв дистанции** (Н, ловкость d8): отменяет одну свободную атаку, если персонаж успешно прошёл проверку ловкости.  
**Разрыв дистанции+** (Н, разрыв дистанции): при подъёме ни у одного врага нет свободной атаки в ближнем бою.  
**Репутация** (В): абсолютное значение харизмы прибавляется к проверкам запугивания.  
**Рок-н-ролл!** (З, стрельба d8): штраф за стрельбу очередями -1 (вместо -2).  
**Сила личности** (Н, командный голос): повышает командный радиус до 10 клеток.  
**Смелость\*** (Н, характер d6): +2 к проверкам храбрости.  
**Стальные нервы** (ДК, Н, выносливость d8): штраф от ранений меньше на 1 пункт.  
**Стальные нервы+** (Н, стальные нервы): штраф от ранений меньше на 2 пункта.  
**Стремительность\*** (Н, ловкость d8): получив карту 5 или меньше, может сбросить её и взять новую.  
**Тактик** (ДК, З, смекалка d8, знание (военное дело) d6, командный голос): проверка знания (военное дело) позволяет выдавать союзникам карты действия из «руки».  
**Твёрдая рука** (Н, ловкость d8): штраф за действия на бегу -1 (вместо -2). Нет штрафа за ненадёжную опору.  
**Тяжёлая рука** (Н, сила d8): +2 к проверкам урона голыми руками.  
**Тяжёлая рука+** (З, тяжёлая рука): дополнительный урон голыми руками d8 (вместо d6).  
**Убийца\*** (Н, ловкость d8, драка d6, лазание d6, маскировка d8): +2 к любым проверкам урона, если персонаж застаёт врага врасплох.  
**Убийца великанов** (В): +d6 к урону при атаке существ на 3+ размера больше персонажа.  
**Уклонение** (З, ловкость d8): -1 к попаданию дистанционных атак противников.  
**Уклонение+** (В, уклонение): -2 к попаданию дистанционных атак противников.  
**Укротитель\*** (Н, характер d8): персонаж получает животное-компаньона; звери не станут атаковать персонажа первыми.  
**Упорство** (Н, характер d8): +2 при использовании фишек для проверки параметров (включая проверки на прочность).  
**Упреждающий удар+** (Г, упреждающий удар): автоматическая атака по каждому врагу, вошедшему на соседнюю клетку.

- Учёный\*** (Н, 2 соответствующих знания по d8): +2 к проверкам двух разных навыков знания.  
**Фамильяр** (Н, МД (магия), знание (окультизм) d10): появляется волшебное животное-компаньон — дикая карта.  
**Фанатизм** (З, характер d8, командный голос): +2 к проверкам храбрости союзных войск.  
**Флорентийская школа** (Н, ловкость d8, драка d8): +1 против врагов без щита; противники получают штраф -1 к преимуществу от объединения сил.  
**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, связанным с лечением, и естественному выздоровлению.  
**Чародей\*** (Н, МД (магия), смекалка d8, знание (окультизм) d8, колдовство d6): каждый подъём снижает цену колдовства на 1 ПС.  
**Шестое чувство\*** (Н): проверка внимания (-2), чтобы заметить внезапное нападение или опасность и начать бой наготове.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Броня		
Тип	Броня	Примечания
Бронежилет (кевлар)	+2/+4	закрывает торс, отменяет ББ 4
Кожаный	+1	закрывает торс, руки и ноги
Кольчуга	+2	закрывает торс, руки и ноги
Латная кираса	+3	закрывает торс
Щит, малый (баклер)	—	защита +1
Щит, средний	—/+2	защита +1

Оружие ближнего боя		
Тип	Урон	Примечания
Боевой молот	сила+d6	ББ 1 против жёсткой брони
Боевой цеп	сила+d8	игнорирует щиты и укрытие, защита -1, двуручное
Двуручный меч	сила+d10	защита -1, двуручное
Длинный меч	сила+d8	включает в себя тяжёлые сабли
Кастет	сила+d4	персонаж считается безоружным
Кинжал	сила+d4	—
Короткий меч	сила+d6	включает в себя лёгкие сабли

Оружие ближнего боя		
Тип	Урон	Примечания
Копьё	сила+d6	защита +1, дальность 1, двуручное
Нож выкидной	сила+d4	-2 на проверки внимания, когда спрятан
Пика пехотная	сила+d8	дальность 2, двуручное
Посох	сила+d4	защита +1, дальность 1, двуручное
Топор	сила+d6	—
Шпага	сила+d4	защита +1

Оружие дистанционного боя				
Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Примечания
АК-47	24/48/96	2d8+1	30	ББ2, авто 3
Винчестер '76	24/48/96	2d8	15	ББ2
Гатлинг	24/48/96	2d8	100	ББ2, авто 3, позиционное
Карабин Спенсера	20/40/80	2d8	7	ББ2
Копьё	3/6/12	сила+d6	1	—
Лазерный пулемёт	50/100/200	1-3d6*	200	авто 5
Лук	12/24/48	2d6	1	—
Нож/кинжал	3/6/12	сила+d4	1	—
Помповое ружьё	12/24/48	1-3d6	6	дробовик
Пулемёт Дегтярёва	30/60/120	2d8+1	60	ББ2, авто 3, позиционное
Томми Ган	12/24/48	2d6+1	50	ББ1, авто 3
Узи	12/24/48	2d6	32	ББ1, авто 3
Шарпс Биг 50	30/60/120	2d10	1	ББ2, позиционное



## ПРИМЕРЫ СИЛ

### СМЕРЧ

**Ранг:** закалённый.

**Пункты силы:** 2–4.

**Дистанция:** смекалка × 2.

**Длительность:** мгновенно.

**Проявления:** вихрь, неуправляемый полтергейст, отталкивающее поле.

Эти непредсказуемые чары позволяют магу поменять картину на поле битвы в один момент, разбросав цели в случайных направлениях.

При успехе персонаж помещает средний шаблон в пределах дистанции действия силы. Каждый персонаж, застигнутый смерчем, должен пройти проверку физической силы (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). Любую цель при провале откидывает на 2d6 клеток в неизвестном направлении (бросьте d12 — выпавшая цифра и есть направление по циферблату), после чего она расплывается. Если цель сталкивается с твёрдым препятствием, то она оказывается в шоке. Цели, находящиеся в укрытии, могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, которое предстоит пролететь (до минимума 0), а парящие в воздухе мишени получают дополнительный штраф –2 к проверке физической силы. Кроме того, бросьте d6, чтобы узнать, швырнуло ли летевшего к земле (1–2), остался ли он на том же уровне (3–4) или его подбросило выше (5–6).

**Дополнительные эффекты:** если потратить удвоенное количества пунктов силы, то смерч охватит площадь, соответствующую большому шаблону.

### СОКРУШЕНИЕ

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 2.

**Дистанция:** касание.

**Длительность:** 3 (1/раунд).

**Проявления:** цветное сияние, руны, магические знаки, шиты на лезвии.

Эта сила применяется для накладывания чар на оружие. В случае дистанционного оружия сила воздействует на одну полную обойму: 20 снарядов, патронов, стрел, либо полный боезапас (для нестандартного оружия количество определяет ведущий). При успешной активации силы урон от оружия увеличивается на 2, а при подъёме — на 4.

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

### ВЗРЫВ

**Ранг:** закалённый.

**Пункты силы:** 2–6.

**Дистанция:** 24/48/96.

**Длительность:** мгновенно.

**Проявления:** огненные шары, сфера тьмы, град разноцветных стрел.

Взрыв — сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж вначале выбирает центр, затем проходит проверку навыка. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — средний шаблон. При провале центр взрыва отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами. Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. Взрыв соответствует тяжёлому оружию.

**Дополнительные эффекты:** за двойное количество ПС взрыв наносит 3d6 урона, или же его площадь возрастает до большого шаблона. Чтобы наделить силу обоими эффектами, нужно потратить тройное количество пунктов силы.

### ДОСПЕХ

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 2.

**Дистанция:** касание.

**Длительность:** 3 (1/раунд).

**Проявления:** мистическое свечение, кожа из камня, эфирные доспехи.

Доспех образует вокруг персонажа поле магической защиты или стоящий панцирь, который выполняет функцию брони. При успехе персонаж получает 2 пункта брони. При подъёме — 4 пункта. Является ли доспех видимым зависит от проявления.

### ИСЦЕЛЕНИЕ

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 3.

**Дистанция:** касание.

**Длительность:** мгновенно.

**Проявления:** возложение рук, прикосновение священным символом, молитва.

При помощи этой силы можно излечить свежие ранения. Её нужно задействовать в течение «золотого часа». С применением этой силы нельзя вылечить ранения, полученные больше часа тому назад.

В случае с дикими картами успех исцеляет одно ранение, а подъём — два (количество подъёмов не имеет значения). 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 (см. стр. 25). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка исцеляет статиста, но он оказывается в шоке.

Также исцеление избавит от ядов и болезней, если силу успели применить в течение 10 минут после события, в результате которого персонаж получил эти недуги.

### СТРЕЛА

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 1 за стрелу.

**Дистанция:** 12/24/48.

**Длительность:** мгновенно.

**Проявления:** огненные, ледяные, светящиеся, разноцветные стрелы, стрелы из тьмы, насекомые.

Стрела — стандартная атакующая сила, она может быть выстрелом из бластера, разрядом энергии, лучом очищающего света и т. д. Урон от стрелы равен 2d6.

**Дополнительные стрелы:** персонаж может сотворить до 3 стрел, потратив соответствующее количество ПС. Персонаж вправе распределить стрелы между несколькими целями. Проверка такая же, как при автоматической стрельбе, но без штрафа. Персонаж проходит проверку сверхъестественного навыка за каждую стрелу и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если маг является дикой картой, он также бросает дикий кубик.

**Дополнительный урон:** колдун может сотворить одну стрелу с уронном 3d6 за 2 ПС, но в таком случае он теряет возможность сотворить несколько стрел.

### ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 3.

**Дистанция:** смекалка.

**Длительность:** 1.

**Проявления:** псионическое вторжение, прозрение духа.

Эта сила позволяет персонажу читать чужие мысли. Чтобы её активировать, необходимо пройти встречную проверку сверхъестественного навыка колдуна против смекалки жертвы. При успехе колдун может получить один правдивый ответ от жертвы. Жертва понимает, что в её сознание вторглись, если проверка навыка колдуна не была осуществлена с подъёмом. Ведущий может накладывать модификаторы на проверки в зависимости от психического состояния жертвы и её ментальных изъянов.

### ЩИТ

**Ранг:** новичок.

**Пункты силы:** 2.

**Дистанция:** касание.

**Длительность:** 3 (1/раунд).

**Проявления:** мистический щит, порыв ветра.

Эта сила действует очень по-разному. При помощи неё можно как непосредственно отражать атаки, так и сделать цель атак размытой. Главное, что сила защищает от атак. Успех при проверке сверхъестественного навыка колдуна обеспечивает штраф –2 к проверкам стрельбы, драки и других атак, направленных на цель силы. Подъём при проверке сверхъестественного навыка увеличивает штраф до –4. Эта сила действует как броня при атаках по площади.

