

- Правила Savage Worlds
- Основные правила
 - Дикie карты и статисты
 - Проверка параметров
 - Базовые правила бросков
 - Сложность проверок
 - Типы проверок
 - Параметры
 - Характеристики, навыки, черты и изъяны
 - Производные параметры
 - Дополнительные производные параметры
 - Параметры состояния
- Сражения
 - Общие сведения
 - Инициатива
 - Подготовка оружия
 - Союзники
 - Дополнительное действие
 - Поединок воли
 - Атаки
 - Атака в ближнем бою
 - Яростная атака
 - Точный удар (прицельная атака)
 - Круговая атака
 - Захват
 - Стрельба
 - Прицеливание
 - Атака оружием с большой площадью поражения
 - Штрафы при атаках
 - Штрафы при стрельбе
 - Освещение
 - Урон
 - Бросок
 - Нанесение урона
 - Модификаторы урона зависящие от места попадания
 - Последствия урона
 - Шок
 - Ранения
 - При смерти
 - Лечение
 - Состояния
 - Усталость
 - Отравление
- Снаряжение
 - Броня

- Оружие
- Магические артефакты
- Правила отдельных миров
 - Мир с магией
 - Заклинания атаки
 - Заклинания защиты

Правила Savage Worlds

Основные правила

Дикие карты и статисты

Дикие карты - персонажи игроков и важные НПС. Статисты - все остальные. У диких карт параметры выше.

Дикие карты бросают дикий кубик вместе с игральным (d6 и кубик параметра).

Проверка параметров

Базовые правила бросков

Взрывной бросок - выкинута максимальное значение кубика, значит он бросается еще раз, результат суммируется.

Подъем - масштаб успеха, один подъем = выпавшее число / сложность. Например, сложность 4, а выпало 11, значит $11/4$ равно без остатка 2, значит 2 подъема.

Осложнение - выпало 1, выполнение задачи усложняется.

Глаза змеи - две единицы, критический промах.

Фишка - каждый игрок на старте получает 3 фишки и может их потратить на переброс кубиков. Их можно получить еще за хороший или потерять за плохой отыгрыш. Выбирается лучший результат. У ведущего по одной фишке за каждого игрока и 2 на каждую дику карту.

Сложность проверок

По-умолчанию 4.

Легкая - с +2 к проверке (перебросить 2).

Сложная - с -2 к проверке (перебросить 6).

Типы проверок

Встречные проверки - например, при попытке что-то отобрать друг у друга персонажи кидают проверку силы и сравнивают.

Совместные проверки - персонаж, которому нужна помощь, проходит проверку навыка и добавляет +1 к результату за успех и каждый подъем при проверке того же навыка у товарищей.

Групповые проверки (для статистов) - кидают усредненные значения навыка всех участников и дикий кубик.

Параметры

Характеристики, навыки, черты и изъяны

Изъяны. Смотреть в книге. На старте игрок обязан взять 2 изъяна.

Черты. Смотреть в книге. Игрок на старте обязан взять 3 черты из которых минимум 1 черта предыстории. Это стоит бесплатно, все что выше - за очки.

Характеристики и навыки. Характеристики это базовые параметры персонажа. По умолчанию все они *d4*. Значение *d6* соответствует среднестатистическому взрослому человеку. *На характеристики дается 5 очков. Стандартный уровень навыка d4-2.* Навыки являются производными от характеристики. На прокачку навыков дается 17 очков. Если вы хотите прокачать навык выше уровня соответствующей характеристики - тратится 2 очка за каждый пункт. Непотраченные очки можно потратить на черты, но не на характеристики.

- **ЛОВКОСТЬ** : *Проворство и подвижность, скорость реакции*
 - **Взлом**
 - **Вожделение**
 - **Пилотирование**
 - **Верховая езда**
 - **Драка** : *От драки зависит Защита вашего персонажа, а также умение попадать в ближнем бою.*
 - **Маскировка** : *Позволяет подкрасться к противникам или пройти незамеченным.*
 - **Метание** : *Шанс попадания в цель при броске холодным оружием (копье, кинжал и т.д.).*
 - **Стрельба** : *Влияет на шанс попадания.*
- **СМЕКАЛКА** : *Интеллект и находчивость, знания.*
 - **Азартные игры**
 - **Внимание** : *Поиск, а еще помогает не быть застатым врасплох.*
 - **Выживание** : *Поиск еды или укрытия в дикой среде. Охота, отслеживание.*
 - **Провокация** : *Поединок воли, бросается против Смекалки оппонента, если получилось - противник выполнит действие приводящее его в шок.*
 - **Уличное чутье** : *Умение найти дорогу в городе или найти нужных людей. Также для торговли.*
 - **Знание (Лечение)** : *Лечить можно и самого себя. При успешном лечении вы залечите рану, при 1 - можете себе навредить.*
 - **Знание (Языки)** : *Общение или распознавание текста.*
 - **Знание (Инженер)** : *Делает сложные механизмы, в т.ч. и оружие. Работает со строениями.*
 - **Знание (Кузнец)** : *Делает простое по конструкции оружие.*
 - **Знание (Бронник)** **

- **Знание (Алхимия)** : Используется при крафте эликсиров.
- **Знание (Магия)** : Нужно обладать чертой "Мистический дар".

• ХАРАКТЕР

- **Запугивание** : Поединок воли, бросается против Характера, у кого меньше - тот в шоке.
- **Убеждение**
- **Сверхестественный навык (Вера)** : Используется для чудес менее подвласных персонажу, но часто более разрушительных. Нужно обладать чертой "Мистический дар".

• СИЛА : Физическая форма.

- **Лазание** : **

• ВЫНОСЛИВОСТЬ

Производные параметры

- **Шаг = Ловкость** : Количество клеток, которые может пройти персонаж за один раунд. Но для людей не меньше 5.
- **Бег = Шаг + d6 клеток** : При этом на действие накладывается штраф -2.
- **Защита = 2 + Драка / 2** : Это сложность попасть по вам в ближнем бою.
- **Харизма = 0** : если нет черт или изъянов. Харизма используется как модификатор к Убеждению и Уличному чутью.
- **Стойкость = (Характер + Выносливость) / 2** : Сколько урона вы можете получить без вреда (без раны). К стойкости прибавляется значение брони.
- **Максимум энергии = Характер + Смекалка** : Пороговое значение для запаса энергии. Аналог маны, но применим не только для магии. Обновляется при отдыхе, еде или другими возможностями. Тратится на использование заклинаний.

Дополнительные производные параметры

Эти параметры рассчитываются по ходу игры.

Параметры состояния

- **Шок = Да / нет** : Впервые получив урон персонаж попадает в шок. После шока можно получить ранения. В состоянии шока нельзя действовать, разрешен только шаг.
- **Ранение = от 0 до 4** : Каждое ранение накладывает 1 штраф на все действия персонажа.
- **При смерти = Да / нет** : Урон после 4 ранения приводит в это состояние. Подробней правила дальше.
- **Усталость = от 0 до 3** : Если усталость есть (не важно какой уровень) - дает штраф -1 к действиям. Если усталость 3 и добавляется еще одна, то состояние при смерти, но без кровотечений и увечий.
- **Базовые потребности = Реализованы / не реализованы** : Если хотя бы одна из потребностей не реализована - нельзя проходить проверки естественного выздоровления. Раз в сутки нужно пройти проверку выносливости, если провал - добавляется 1 усталости.
 - **Голод = Голоден / не голоден** Если персонаж не ел раз в сутки.
 - **Жажда = Есть / нет** Если персонаж не пил раз в сутки.
 - **Сон = Да / Нет** : Если персонаж не спал раз в сутки.
 - **Погодные условия = Защищен / не защищен** : Если у персонажа нет соответствующей одежды или укрытия для экстремальных условий, то не

защищен.

- **Приобретенные состояния**

- **Острая инфекция** : В случае заражения (часто при ранении) какой-то инфекцией персонаж вынужден раз в сутки проходить проверку выносливости. Если провал - добавляется 1 уровень усталости. Правила лечения и другого урона определяются самой болезнью. Обычно на третий день можно пройти проверку естественного выздоровления.
- **Слабое отравление** : Для медленно действующих ядов (правила быстродействующих ядов относятся больше к бою). Обычно выводятся не раньше чем на третий день за счет естественного выздоровления.

Сражения

Общие сведения

Сражение разделено на раунды по 6 секунд.

Инициатива

По старшинству карты. Для мастей: пики, червы, бубны, трефы. Карты раздаются диким картам лично и по одной на группу статистов

Джокер даст +2 к проверке параметра и +2 к урону.

Оборона - персонаж может пропустить ход в этом раунде, тогда он ходит первым в следующем раунде и получает +2 к защите на следующем раунде.

Застать врасплох - при засаде инициатива на стороне нападающих и [додумано] им дается +2 к урону, если жертвы нападения не пройдут проверку внимания с -2.

[додумано] Удар в спину - если игрок стоит со стороны спины своего врага, то он получит +1 к шансу попадания и +1 к урону.

Подготовка оружия

Оружие нужно достать и взять в руку. Если это делается в бою - персонаж должен пройти проверку Ловкости. Если прошел - может использовать оружие в этом же ходе со штрафом -2, если нет - в следующем ходе.

Союзники

НПС, которыми во время сражения управляют игроки. Можно нанять, завербовать.

Дополнительное действие

Можно сделать два действия за раунд, если это оправдать (например, оружие во второй руке). Проверка второго действия с -2. Дикий кубик бросается только при первом действии.

Поединок воли

Встречный бросок навыка Провокации. Тот у кого меньше - входит в шок. Нужно отыграть это.

Атаки

Атака в ближнем бою

Бросается Драка против защиты персонажа.

Яростная атака

+2 к Драке и урону, но -2 к защите на следующем ходу.

Точный удар (прицельная атака)

Точный удар дает -2 к шансу попадания, но в случае успеха может сделать атаку более эффективной.

Копия из раздела про урон Модификаторы урона зависящие от места попадания:

1. При попадании в Голову наносится +4 Урона
2. При попадании по Руке, жертва проходит встречную проверку СИЛ против УРОН. В случае провала, она роняет предметы из руки по которой попали. По-умолчанию все персонажи правши.
3. При попадании по Ноге, жертва проходит встречную проверку СИЛ против УРОН. В случае провала, она падает навзничь. Что требует действия для поднятия. Пока персонаж лежит, он получает штраф -2 к Драке, а его враги +2 к Драке против него.
4. Попадания в Торс не имеют эффекта.

Круговая атака

Атакует всех вокруг (в том числе и дружественных персонажей) с штрафом -2.

Захват

Сначала проверка драки, потом встречные проверки силы. Действия противника могут быть направлены только на вас, когда он в захвате. Каждый раунд происходит встречная проверка силы, если персонаж не освободился - вы наносите ему урон равный Силе.

Стрельба

Бросается Стрельба со сложностью 4.

Прицеливание

Тратя ход на прицеливание можно получить +2 шанс к попаданию в следующем раунде.

Атака оружием с большой площадью поражения

Использует шаблон поражений - малый шаблон поражает d3 (d6/2) противников, средний или конусный — 2d4, большой — 2d6. [Додумано] Если значение превысило число оппонентов - урон наносится и своим в случайном порядке.

Штрафы при атаках

Штрафы при стрельбе

Штрафы за дистанцию:

- ближняя 0;
- средняя -2;
- дальняя -4;

За укрытие штраф от -2 до -6.

В плохом освещении штрафы -1 или -2.

Освещение

Сумрак: сумерки, лёгкий туман, ночь при полной луне и так далее налагают штраф -1 на все атаки.

Темнота: штраф -2, и цели видны лишь в пределах 10 клеток.

Кромешный мрак: цель не видна вообще. Но если персонаж примерно представляет, где располагается, он может атаковать со штрафом -4.

Атака наугад: В таком случае нападающий должен пройти проверку навыка со штрафом -4, а жертва проверку маскировки с -2. На проверку маскировки налагается штраф -2.

Урон

Бросок

Кубики урона суммируются. Не используется дикий кубик. Не перебрасывается.

Для огнестрела - фиксированное значение.

Для драки кулаками - Сила.

Для холодного оружия - Сила + урон самого оружия.

За каждый подъем при проверке навыка урон увеличивается на d6.

Нанесение урона

Урон Цель не в шоке Цель уже в шоке Меньше стойкости — — Стойкость +0 — +3 шок ранение Стойкость +4 ранение и шок ранение За каждые +4 далее +1 ранение +1 ранение

Урона выпало	Цель не в шоке	Цель уже в шоке
Меньше стойкости	0	0
Стойкость +0 — +3	шок	ранение

Урона выпало	Цель не в шоке	Цель уже в шоке
Стойкость +3	ранение и шок	ранение
За каждые +4 далее	+1 ранение	+1 ранение

Модификаторы урона зависящие от места попадания

1. При попадании в Голову наносится +4 Урона
2. При попадании по Руке, жертва проходит встречную проверку СИЛ против УРОН. В случае провала, она роняет предметы из руки по которой попали. По-умолчанию все персонажи правши.
3. При попадании по Ноге, жертва проходит встречную проверку СИЛ против УРОН. В случае провала, она падает навзничь. Что требует действия для поднятия. Пока персонаж лежит, он получает штраф -2 к Драке, а его враги +2 к Драке против него.
4. Попадания в Торс не имеют эффекта.

Последствия урона

Шок

Нужно пройти проверку Характера. Если не прошел - не можешь действовать в этом раунде и остаешься в шоке. Можно только перемещаться на половину значения Шага.

Ранения

Статисты умирают от одного ранения. Дикие карты могут получить 3 ранения, тогда следующее ранение приведет к состоянию при смерти.

Каждое ранение налагает штраф -1 ко всем действиям.

При смерти

Действовать нельзя. Нужно пройти проверку Выносливости. Наступает после трех ранений (на четвертое)ю

Если 1 - персонаж погиб. Если провал - персонаж получает увечье и истекает кровью. При кровотечении нужно проходить проверку Выносливости вначале каждого раунда, рискуя получить увечье.

Если 2 - постоянное увечье, если 3 - временное увечье. Персонажа могут добить враги, если атакуют пробросив против Стойкости, при этом другие могут помешать им атаковав в ответ.

Если успех - просто получает увечье, но состояние стабилизируется. Через 2 хода можно действовать, просто 3 ранения. После боя нужно еще раз пройти проверку выносливости с риском умереть.

Если подъем - состояние стабилизируется без получения увечья. Можно действовать сразу же. После боя проверку выносливости проходить не нужно.

Лечение

Каждый персонаж может пройти проверку Лечения один раз. При успехе - состояние улучшается на один пункт. [додумано] Если выпало 1 - больше проверок совершить нельзя за эти сутки, никому.

Состояния

Усталость

Усталость может появляться от недосыпа, использования магии или отравления. Параметры для отслеживания усталости:

- Голод = 0-5
- Жажда = 0-5
- Сон = 0-5
- Погодные условия = 0-5
- Острая инфекция = 0-5
- Слабое отравление = 0-5

Если у чего-то из списка отрицательное значение, то нужно раз в день делать проверку выносливости, если провал +1 усталость на этот параметр. **Если усталость 5 (не суммируется, отдельно для каждого параметра) - персонаж теряет сознание и находится при смерти**, ему нужна помощь остальных персонажей. Наличие любого уровня усталости накладывает штраф -1 на все действия.

Отравление

Наносит 1-3 усталости.

Снаряжение

Броня

- Уровень брони (Прибавляется к стойкости персонажа)
- Тип брони (Легкая или тяжелая. Тяжелая броня накладывает штраф -1 к защите для персонажей с Силой меньше d6. Легкая броня дает +1 к защите у персонажей с Силой меньше d6.)

Оружие

Холодное, метательное, стрелковое, огнестрел или взрывное.

Оружие имеет бронебойность, если его урон выше 8. Она позволяет игнорировать несколько пунктов брони. Бронебойность = урон оружия / 4.

Стрелковое оружие может иметь скорострельность. Если она равна 4, то игрок может выпустить 4 пули, со штрафом к шансу попадания -1, но при этом за каждую пулю урон кидается отдельно.

Магические артефакты

Кольца, глифы (камни), свитки. Могут дать персонажу различные модификаторы на использование магии. Подробнее в разделе про магический мир.

Правила отдельных миров

Мир с магией

Для использования магии или веры нужно обладать чертой Мистический дар.

Чтоб кастнуть заклинание - по умолчанию тратится одно очко энергии. Если это заклинание не соответствует школе персонажа, то тратится сразу 3 очка энергии.

Заклинания атаки

Атака огнем - в случае успеха наносит урон d4 и поджигает персонажа. В начале каждого следующего раунда персонаж бросает d6 для проверки продолжает ли он гореть, если да - происходит бросок на урон d4.

Подчинение воли - встречный бросок с Естественной магией оппонента. В случае успеха следующие два раунда можно действовать за этого персонажа. Нанести оппоненту рану можно только при подъеме.

Телекинез - урон d6. Может расцепить противников в захвате.

Оцепенение - бросок против Естественной магии противника, в случае успеха он пропускает ход. Атака молнией - урон d6, +1 шанс попадания.

Некромантия - позволяет оживить умершего персонажа на следующий раунд и управлять его действиями, его раны игнорируются. Персонажа можно оживить только один раз. Сложность 4 + уровень персонажа.

Вызвать град - в случае успеха вы наносите всем персонажам вокруг (как своим, так и врагам) d4 урона (нужно отдельно для каждого бросать).

Истощение - можно отобрать себе часть жизненной силы противника, проводится проверка магии против выносливости противника. В случае успеха - у противника -3 энергии, а у вас +2 энергии.

Ослепление - все персонажи кроме вас получают -2 к проверкам на попадание на следующий ход.

Смерч - раскидать всех персонажей на 2d6 клеток.

Заклинания защиты

Невидимый щит - +2 к защите на следующие два раунда. Можно наложить как на себя, так и на компаньонов.

Невидимость - +4 к маскировке.

Исцеление - исцеляет рану в случае успеха. Аналогично лечению, но не возможно применять на себе.