

# RPG SRD

v1.0.0, 2023-08-28

# Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ .....	1
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .....	2
КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА .....	2
ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ .....	2
ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ .....	3
ПРЕДЫСТОРИЯ .....	4
КЛАСС .....	4
ОПИСАНИЕ КЛАССОВ .....	5
ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ .....	5
МАГ .....	6
ПЛУТ .....	8
ВОИН .....	10
СНАРЯЖЕНИЕ .....	11
СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА (DEFENSE AND SPEED) .....	12
МАГИЯ .....	13
ФОКУСЫ .....	14
ФОКУСЫ СИЛЫ .....	14
ФОКУСЫ ЛОВКОСТИ .....	14
ФОКУСЫ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ .....	15
ФОКУСЫ РАЗУМА .....	15
ФОКУСЫ МАГИИ .....	16
ФОКУСЫ ВОЛИ .....	16
ФОКУСЫ ОБЩЕНИЯ .....	16
ТАЛАНТЫ .....	17
ДРЕССИРОВКА (ANIMAL TRAINING) .....	17
ОПЫТ НОШЕНИЯ БРОНИ (ARMOR TRAINING) .....	18
ЛУЧНИК (ARCHERY STYLE) .....	18
ХИРУРГИЯ (CHIRURGY) .....	19
КОМАНДИР (COMMAND) .....	19
ЗНАКОМСТВА (CONTACTS) .....	19
МАГИЯ СОЗИДАНИЯ (CREATION MAGIC) .....	20
СТИЛЬ БОЯ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ (DUAL WEAPON STYLE) .....	20
МАГИЯ ЭНТРОПИИ (ENTROPY MAGIC) .....	21
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (HORSEMANSHIP) .....	21
ЛИНГВИСТИКА (LINGUISTICS) .....	22
НАУКА (LORE) .....	22
МУЗЫКА (MUSIC) .....	23
МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ (PRIMAL MAGIC) .....	23

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ (QUICK REFLEXES) .....	23
РАЗВЕДКА (SCOUTING) .....	24
СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ В ОДНОЙ РУКЕ (SINGLE WEAPON STYLE) .....	24
МАГИЯ ДУХА (SPIRIT MAGIC) .....	24
ВОРОВСТВО (THIEVERY) .....	25
МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (THROWN WEAPON STYLE) .....	25
СТИЛЬ БОЯ С ДВУРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ (TWO-HANDER STYLE) .....	26
РУКОПАШНЫЙ БОЙ (UNARMED STYLE) .....	26
СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ (WEAPON AND SHIELD STYLE) .....	26
ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ .....	28
ИГРА .....	29
БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ .....	29
КУБИК ДРАКОНА (THE DRAGON DIE) .....	29
ТИПЫ БРОСКОВ .....	29
СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ .....	30
КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК .....	30
СТЕПЕНЬ УСПЕХА .....	31
БОЙ .....	31
ДЕЙСТВИЯ .....	31
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ .....	31
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ .....	32
АТАКА .....	33
УРОН .....	33
СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА .....	33
ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА (PULLING KILLING BLOWS) .....	34
УДАР МИЛОСЕРДИЯ (DELIVERING COUP DE GRACE) .....	34
ПРИЁМЫ .....	34
ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ .....	43

# ВСТУПЛЕНИЕ

Свод правил для игры в магическом мире.

Основа механики взята из Dragon Age RPG.

Весь лор убран.

---

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. ПРОДУМАЙТЕ КОНЦЕПЦИЮ ПЕРСОНАЖА
2. ЗАДАЙТЕ ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЯМ
3. ВЫБЕРИТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ
4. ВЫБЕРИТЕ КЛАСС
5. ЗАКУПИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

## КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Примеры концепций:

- Беспризорник, выросший на улице, который всё сделает ради того, чтобы выжить.
- Свободолюбивая душа, которая предпочла жизнь приключенца браку по расчёту.
- Наивный фермер, который хочет побывать в местах более отдалённых, нежели пять миль окрестностей места, где он родился.
- Ребёнок опозоренного рыцаря, который хочет вернуть семье былую славу.
- Циничный торговец, который ценит лишь деньги.
- Искатель запретных знаний, который частенько сначала делает, потом думает.
- Творческий человек, который ищет вдохновения в тёмных и опасных местах.
- Беженец из деревни, разграбленной и уничтоженной.
- Дитя леса, которому среди зверей лучше, чем среди людей.
- Наследник семейства торговцев, который не хочет всю жизнь просидеть над бухгалтерскими книгами.

## ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы задать начальное значение вашим способностям, бросьте кубики. Вам понадобятся три шестигранных кубика (Зк6). Бросьте все три и сложите выпавшие числа друг с другом. Например, если у вас выпало 3, 4 и 6, то ваш результат будет равен 13 ( $3+4+6=13$ ).

Всего вы должны сделать восемь таких бросков, по одному на каждую способность. На листке вашего персонажа вы найдёте раздел, где записаны все способности вашего персонажа– начиная с Силы и заканчивая Общением. Начиная с первой позиции списка– Силы– делайте указанный бросок на каждую из способностей, и сверяйте результат с таблицей Значений Способностей, чтобы определить её начальную величину. Результат 11, например, обозначает, что стартовое значение способности – 1. Закончив с Силой, переходите к Ловкости, и так пока не будут заданы стартовые значения всем восьми способностям.

Когда закончите, можете поменять местами значения двух способностей. Это даёт вам возможность немного приспособить персонажа под свои нужды.

*Таблица 1. ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ*

Бросок 3к6	Стартовое значение
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

## ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Фокус – совокупность умений, расположенная внутри сферы деятельности, которую охватывает способность. Тогда как Разум определяет, насколько сообразителен ваш персонаж, фокус Геральдика, например, даст ему особые знания об обмундировании солдат и знатных семьях. В переводе на игровую механику, если у вас есть фокус, то, когда вы действуете в его рамках, соответствующая способность повышается на 2. Более детально это разъясняется в Главе 6: Игра. Фокусы способностей (или просто фокусы) – одна из вещей, которые создают уникальность персонажа. В вашей партии приключенцев может быть два воина, но их фокусы будут в корне отличаться. Пока вам не нужно задумываться о фокусах; очередь этого придёт позже, в процессе создания персонажа. Ваш персонаж будет получать фокусы в зависимости от биографии, класса и талантов. Больше информации о фокусах вы найдёте в Главе 3: Фокусы и таланты. Ниже перечислены фокусы, представленные в первом сете. Остальные ищите в следующих сетях.

- Фокусы Силы: Топоры (Axes), Дробящее (Bludgeons), Лазанье (Climbing), Вождение (Driving), Тяжёлые клинки (Heavy Blades), Запугивание (Intimidation), Прыжки (Jumping), Мощь (Might), Копья (Spears).
- Фокусы Ловкости: Акробатика (Acrobatics), Луки (Bows), Рукопашная (Brawling), Каллиграфия (Calligraphy), Инициатива (Initiative), Ловкость рук (Legerdemain), Лёгкие клинки (Light Blades), Взлом замков (Lock Picking), Верховая езда (Riding), Посохи (Staves), Скрытность (Stealth), Ловушки (Traps).
- Фокусы Телосложения: Выпивка (Drinking), Гребля (Rowing), Бег (Running), Выносливость

(Stamina), Плавание (Swimming).

- Фокусы Восприятия: Эмпатия (Empathy), Слух (Hearing), Поиск (Searching), Зоркость (Seeing), Нюх (Smelling), Выслеживание (Tracking).
- Фокусы Разума: Знание Магии (Arcane Lore), Картография (Cartography), Знание Культуры (Cultural Lore), Техника (Engineering), Оценка (Evaluation), Лечение (Healing), Геральдика (Heraldry), Знание Истории (Historical Lore), Знание Военного дела (Military Lore), Знание Музыки (Musical Lore), Знание Природы (Natural Lore), Навигация (Navigation), Научные Исследования (Research), Знание Религии (Religious Lore), Литература (Writing).
- Фокусы Магии: Волшебный жезл (Arcane Lance), Созидание (Creation), Энтропия (Entropy), Элементы (Primal), Дух (Spirit).
- Фокусы Воли: Отвага (Courage), Вера (Faith), Мораль (Morale), Самоконтроль (Self-Discipline).
- Фокусы Общения: Обращение с животными (Animal Handling), Торговля (Bargaining), Обман (Deception), Маскировка (Disguise), Этикет (Etiquette), Азартные игры (Gambling), Расследование (Investigation), Лидерство (Leadership), Выступление (Performance), Убеждение (Persuasion), Соблазнение (Seduction).

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Выбор даёт или определяет некоторые новые черты персонажа. Какие именно, в каждом случае описано отдельно, но обычно они включают:

- Увеличение одной или нескольких способностей.
- Получение одного или нескольких фокусов.
- Расу (дварф, эльф или человек).
- Классы, которые можно выбрать.
- Язык, на котором вы читаете и говорите.

## КЛАСС

Если предыстория – то, чем был ваш персонаж, то класс – то, чем он стал. Класс – это и архетип родом из легенд и сказок, и те рамки, в которых будет развиваться ваш персонаж. Вам дано на выбор три класса: маг, разбойник и воин. Если вы хотите творить заклинания, играйте магом. Если желаете, чтобы ваш персонаж был гибким и изворотливым, играйте разбойником. Если хотите, чтобы персонаж хорошо сражался, играйте воином. Рамки класса довольно широки. Разбойник может быть как вором с kleptomанскими наклонностями, так и разведчиком торговой компании. Класс помогает определить, что ваш персонаж может делать, но согласовываете его с образом персонажа уже вы.

Ваш герой начинает 1 уровнем, то есть начинающим приключенцем. По мере того, как ваш герой переживает приключения и получает очки опыта, он повышает уровень и получает новые способности. В этом сете содержится информация о развитии класса с 1 по 20 уровень

## ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Каждый класс определяет ключевые способности вашего персонажа. Его описание содержит следующие пункты:

- Основные способности (Primary Abilities): У класса есть три основных способности. Они – самые важны и используются чаще всего.
- Дополнительные способности (Secondary Abilities): Остальные пять способностей считаются дополнительными. Они не настолько важны, насколько основные, но в определённых обстоятельствах могут пригодиться.
- Начальное здоровье (Starting Health): Здоровье – мера того, насколько хорошо персонаж себя чувствует, зависит от того, какой класс выбрать.
- Тип оружия (Weapon Groups): От класса зависит, каким оружием умеет пользоваться ваш персонаж. Оружие разделено на несколько типов, и в описании сказано, каким из них персонаж владеет.
- Умения класса (Class Powers): Каждый класс даёт вашему персонажу особые умения, вроде фокуса способностей или талантов. Список умений, получаемых на определённых уровнях, приведён в описании каждого класса.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

Таблица 3. Продвижение по уровням (Level Advancement)

Всего опыта	Уровень
0	1
2,000	2
4,000	3
6,000	4
8,000	5
10,000	6
13,000	7
16,000	8
19,000	9
22,000	10
25,000	11
28,000	12
32,000	13
36,000	14
40,000	15
44,000	16
48,000	17



52,000	18
56,000	19
60,000	20

Ваш персонаж получает очки опыта, преодолевая испытания, попадая в приключения, побеждая врагов и достигая поставленных целей. Под завершении каждого приключения ДМ награждает вас некоторым количеством очком опыта (сокращённо ХР– от англ. experience), которые вам нужно записать на ваш лист персонажа. Полученные очки опыта складываются, и когда их накапливается достаточно, ваш персонаж получает новый уровень. В этот момент происходят следующие вещи:

- Здоровье вашего персонажа повышается на 1к6 + Телосложение.
- Вы можете повысить одну из способностей героя на 1. На чётных уровнях вы должны повышать основные способности; на нечётных– дополнительные.
- Вы можете взять новый фокус способности. На чётных уровнях вы должны брать фокусы ваших основных способностей; на нечётных– дополнительных.
- Вы получаете доступ к классовым умениям нового уровня. Каким именно, указано в описании класса.

## МАГ

Основные способности:

Разум, Магия, Воля

Дополнительные способности:

Общение, Телосложение, Ловкость, Восприятие, Сила

Начальное Здоровье:

20 + Телосложение + 1к6

Типы оружия:

Рукопашная и Посохи

## УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня маги получают следующие умения:

## 1 уровень

### Волшебный жезл (Arcane Lance):

Маги знают, как концентрировать магическую силу в палочке или посохе. Если вы держите в руках посох или палочку, вы можете сделать дистанционную атаку, которая наносит врагам урон магической энергией. Это считается обычной атакой (так что использовать приёмы тоже возможно), но бросок атаки делается на Магию (Волшебный жезл). Волшебная стрела имеет дальность 16 ярдов и причиняет 1кб + Магия урона. Очки маны на атаку не тратятся.

### Владение магией (Magic Training):

Это – главное умение магов. Оно позволяет магу читать заклинания – фирменная особенность данного класса. На старте вы получаете три заклинания, и по мере развития получаете доступ к другим умениям и талантам класса. Ознакомьтесь с Главой 5: Магия, где предоставлено больше информации о выборе и чтении заклинаний. Очки магии: Используя заклинания, вы тратите ману. На старте вы получаете 10 + Магия + 1кб очков маны, и на каждом новом уровне вы получаете ещё Магия + 1кб очков. Вы должны следить за количеством маны своего персонажа: это мера магической силы, которой он обладает в данный момент. Вы тратите ману на заклинания, и восстанавливаете её во время отдыха или медитаций. См. Главу 5: Магия, чтобы узнать детали. Начальный талант: Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Хирургия (Chirurgy), Лигвистика (Linguistics) или Наука (Lore).

## 2 уровень

### Новое заклинание:

Вы получаете одно новое заклинание.

## 3 уровень

### Новый талант:

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## 4 уровень

### Новое заклинание:

Вы получаете одно новое заклинание.

### Колдовской жезл (Spell Lance):

Вы можете прочитать заклинание после того, как поразили врага магическим разрядом. Этот приём стоит 3 SP (Stunt points— Очки приёмов), и заклинание не должно расходовать больше 3 очков маны. Бросок на заклинание делается, как обычно.

## 5 уровень

### Новый талант:

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## ПЛУТ

### Основные способности:

Общение, Ловкость, Восприятие

### Дополнительные способности:

Телосложение, Разум, Магия, Сила, и Воля.

### Начальное Здоровье:

25 + Телосложение + 1к6

### Типы оружия:

Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки, Посохи

## УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня плуты получают следующие умения:

### 1 уровень

#### Удар в спину (backstab):

Вы можете нанести дополнительный урон атакой ближнего боя, если бьёте с той стороны, с которой враг этого не ожидает. Вы должны приблизиться к противнику, сделав бросок на Ловкость (Скрытность) против Восприятия (Зоркость) вашей цели. Если бросок удался, то вы можете использовать большее (majog) действие в этом раунде, чтобы нанести ему удар в спину. Эта атака ближнего боя с бонусом броска атаки +2, которая наносит

дополнительные 1кб урона. Вы не можете ударить в спину противника, с которым соседствуете (adjacent to) (но посмотрите описание возможности 4 уровня Блефа).

### **Броня разбойника:**

Кожаная броня для вас как вторая кожа. Как следствие, если на вас надета кожаная броня, вы не получаете за это никаких штрафов ни к Скорости, ни к Ловкости.

### **Начальные таланты:**

Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Знакомства (Contacts), Разведка (Scouting), или Воровство (Thivery).

## **2 уровень**

### **Бонус приёма:**

Вы научились находить слабые места в броне противника и бить точно в них. Вы тратите на приём Пробивания Брони 1 SP, а не 2, как обычно.

## **3 уровень**

### **Новый талант:**

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## **4 уровень**

### **Блеф (Bluff):**

Вы можете нанести коварный удар противнику, с которым вы в начале хода на соседних позициях. Вы должны потратить дополнительное (minor) действие на то, чтобы сделать обманное движение. Это выражается во встречном броске (opposed test) на Общение (Обман) со стороны персонажа против Воли (Самоконтроль) со стороны противника. Если ваш бросок успешен, то вашему противнику не повезло — вы можете нанести ему удар в спину. Как и при обычном ударе в спину, вы получаете бонус +2 к атакующему броску и наносите дополнительные 1кб урона, если попадёте.

## **5 уровень**

### **Новый талант:**

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## ВОИН

Основные способности:

Телосложение, Ловкость, Сила

Дополнительные способности:

Общение, Разум, Магия, Восприятие, и Воля

Начальное Здоровье:

30 + Телосложение + 1к6

Типы оружия:

Рукопашная, плюс любые три из следующих: Топоры, Дробящее, Луки, Тяжёлые клинки, Лёгкие клинки, Копья, Посохи

## УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня воины получают следующие умения:

### 1 уровень

**Начальные таланты:**

Вы становитесь учеником в двух из следующих талантов: Лучник (Archery Style), Стил боя с двумя оружиями (Dual Weapon Style), Стил боя с одним оружием (Single Weapon Style), Метательное оружие (Throwing Weapon Style), Стил боя с двуручным оружием (Two-Hander Style), или Стил боя с оружием и щитом (Weapon and Shield Style). Вы также становитесь учеником в Опыте ношения брони (Armor Training).

### 2 уровень

**Новый фокус способности:**

Вы получаете один из следующих фокусов способностей: Разум (Знание военного дела), Ловкость (Верховая езда), Сила (Лазанье).

### 3 уровень

#### Новый талант:

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

### 4 уровень

#### Новый тип оружия:

Вы овладеваете новым типом оружия.

#### Бонус приёма:

Вы атакуете столь быстро, что сторонний наблюдатель даже не успеет увидеть ваш клинок. На приём Двойной Атаки (Double strike) вы тратите 3 SP вместо обычных 4.

### 5 уровень

#### Новый талант:

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Ваши персонажи ступают на путь приключенца, имея в наличие кое-что кроме этого славного имени. По ходу игры у героя есть возможность приобрести снаряжение получше, но начинается он с самым простым. Стремитесь улучшить снаряжение при первой же возможности.

Герой начинает игру со следующими вещами:

- Рюкзак.
- Одежда путешественника.
- Бурдюк с водой.
- Если вы маг, вы получаете одно оружие и жезл (wand) (для того, чтобы атаковать магическими разрядами).
- Если вы разбойник, вы получаете лёгкую кожаную броню и два оружия.
- Если вы воин, вы получаете тяжёлую кожаную броню и три оружия.
- Если вы выбираете лук или арбалет, то получаете колчан с 20 стрелами или болтами.
- Если у вас есть талант Стиль боя с оружием и щитом, вы получаете средний щит (medium shield).

Удостоверьтесь, что взяли оружие того типа, которым владеет ваш персонаж. В противном случае вы будете получать штрафы, когда попытаетесь его использовать, – так что в том, чтобы таскать с собой лишний груз, смысла мало. Также помните, что некоторое оружие требует Силу определённой величины или выше, и удостоверьтесь, что ваш герой достаточно силён, чтобы размахивать двуручным мечом или чем-то вроде. Также хорошо было бы записать Класс Брони (Armor Rating) вашего доспеха на лист персонажа. Это мера того, насколько хорошую защиту вам даёт броня, – фактор, который необходимо учитывать во время боя. Вы также получаете **50+3к6** серебряных монет для покупки остального снаряжения.

## СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА (DEFENSE AND SPEED)

И наконец, вам нужно вычислить две величины: Защита и Скорость. Защита— то, насколько трудно попасть по персонажу во время боя. Чем она выше, тем лучше. Вы вычисляете Защиту следующим образом:

**Защита = 10 + Ловкость + Бонус щита (если экипирован)**

Бонусы щитов описаны в Главе 4: Оружие и снаряжение.

Сейчас вам нужно знать лишь то, что лёгкий щит даёт бонус +1, а средний- +2. Пример: Теперь Кейт рассчитывает Защиту своей разбойницы. Поскольку её Ловкость равна 4, то Защита– 14 (10+4). Если она возьмёт в руки лёгкий щит, то Защита поднимется до 15. Скорость– это то, насколько легко и быстро ваш персонаж передвигается. Как правило, за действие движения (move action) ваш персонаж может преодолеть число ярдов, равное его скорости.

Скорость рассчитывается следующим образом:

**Скорость Гнома = 8 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)**

**Скорость Эльфа = 12 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)**

**Скорость Человека = 10 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)**

Большинство доспехов накладывают на Скорость штраф, что отражает их тяжесть и негибкость: всё это замедляет движения персонажа.





# ФОКУСЫ

Если у вас есть фокус, вы получаете бонус +2, когда совершаете бросок на соответствующую способность и действуете в рамках фокуса.

## ФОКУСЫ СИЛЫ

- Топоры (Axes): Владение оружием типа Топоры.
- Дробящее (Bludgeons): Владение оружием типа Дробящее.
- Лазанье (Climbing): Умение взбираться на стены и другие вертикальные элементы пейзажа.
- Вождение (Driving): Управление каретами, повозками и другими средствами передвижения на колёсах.
- Тяжёлые клинки (Heavy Blades): Владение оружием типа Тяжёлые клинки.
- Запугивание (Intimidation): Умение внушать страх путём физического воздействия— или угрозами сделать это.
- Прыжки (Jumping): Прыжки в длину и высоту.
- Мощь (Might): Использование грубой силы: например, подъём и удержание на весу тяжёлых предметов.
- Копья (Spears): Владение оружием типа Копья. ---

## ФОКУСЫ ЛОВКОСТИ

- Акробатика (Acrobatics): Умение проделывать различные гимнастические трюки вроде кувырков или ходьбы по канату.
- Луки (Bows): Владение оружием, принадлежащим к типу Луки.
- Рукопашная (Brawling): Владение оружием, принадлежащим к типу Рукопашной.
- Каллиграфия (Calligraphy): Умение писать великолепным почерком.
- Инициатива (Initiative): Умение действовать быстро в сложных ситуациях.
- Ловкость рук (Legerdemain): Использование быстроты пальцев для того, чтобы обманывать окружающих, прятать вещи и обшаривать чужие карманы.
- Лёгкие клинки (Light Blades): Владение оружием, принадлежащим к типу Лёгкие Клинки.
- Взлом замков (Lock Picking): Умение открывать замки без ключа.
- Верховая езда (Riding): Управление ездовым животным вроде лошади или пони.
- Посохи (Staves): Владение оружием, принадлежащим к типу Посохи.
- Скрытность (Stealth): Умение подкрадываться.
- Ловушки (Traps): Поиск и обезвреживание ловушек и других механизмов. ---

# ФОКУСЫ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

- Выпивка (Drinking): Умение пить большое количество алкоголя и не пьянеть при этом.
- Гребля (Rowing): Управление лодкой с помощью вёсел.
- Бег (Running): Бег как на короткие, так и на дальние дистанции.
- Выносливость (Stamina): Способность переносить усталость, болезни и недостаток еды, воды и тому подобного.
- Плавание (Swimming): Способность передвигаться по воде и не тонуть при этом.
- ФОКУСЫ ВОСПРИЯТИЯ Эмпатия (Empathy): Умение угадывать скрываемые эмоции тех, кто вас окружает.
- Слух (Hearing): Использование способности слышать.
- Поиск (Searching): Поиск спрятанных вещей.
- Зоркость (Seeing): Использование зрения.
- Нюх (Smelling): Использование обоняния.
- Выслеживание (Tracking): Способность опознавать оставленные следы и следовать по ним. ---

# ФОКУСЫ РАЗУМА

- Знание Магии (Arcane Lore): Знание магии, магических традиций и Тени.
- Картография (Cartography): Рисование и чтение карт.
- Знание Культуры (Cultural Lore): Знание традиций и верований различных культур.
- Техника (Engineering): Знание принципов построения различных механизмов и зданий.
- Оценка (Evaluation): Определение примерной стоимости вещей и предметов искусства.
- Лечение (Healing): Помощь раненым и больным.
- Геральдика (Heraldry): Знание мундиров с гербами различных военных подразделений и знатных семейств.
- Знание Истории (Historical Lore): Знание знаменитых событий и личностей прошлого.
- Знание Военного дела (Military Lore): Знание различных стратегий и тактик и умение применять эту теорию на практике.
- Знание Музыки (Musical Lore): Знание традиций, касающихся музыки, и песен.
- Знание Природы (Natura Lore): Знание флоры и фауны Тедаса.
- Навигация (Navigation): Умение проложить путь из точки А до точки Б и пройти по нему.
- Научные Исследования (Research): Умение проводить изыскания, пользуясь записями, архивами и книгами.
- Знание Религии (Religious Lore): Знание религиозных традиций и обрядов, относящихся к Церкви.
- Литература (Writing): Способность выражать свои чувства и мысли на листке бумаги. ---

## ФОКУСЫ МАГИИ

- Волшебный жезл (Arcane Lance): Использование одноимённой способности мага.
- Созидание (Creation): Владение секретами магической школы Созидания.
- Энтропия (Entropy): Владение секретами магической школы Энтропии.
- Элементы (Primal): Владение секретами Элементальной школы магии.
- Дух (Spirit): Владение секретами магической школы Духа. ---

## ФОКУСЫ ВОЛИ

- Отвага (Courage): Преодоление страха в тяжёлых ситуациях.
- Вера (Faith): Духовная стойкость, основанная на вере в сакральные силы и нравственные законы.
- Мораль (Morale): Поддержание высокого боевого духа и уверенности в себе или в своей команде.
- НИПы будут использовать этот фокус чаще, чем персонажи игроков.
- Самоконтроль (Self-Discipline): Контроль над своими инстинктами и эмоциями. ---

## ФОКУСЫ ОБЩЕНИЯ

- Обращение с животными (Animal Handling): Уход и взаимодействие с животными.
- Торговля (Bargaining): Ведение торговых переговоров и заключение сделок.
- Обман (Deception): Ложь и введение в заблуждение тех, кто обладает менее изощрённым умом, нежели ваш.
- Маскировка (Disguise): Умение изменить внешность или выдать себя за другого человека.
- Этикет (Etiquette): Знание утончённых манер как своей культуры, так и чужой.
- Азартные игры (Gambling): Игра в азартные игры и получение прибыли от этого.
- Расследование (Investigation): Умение расспрашивать людей о нужных вам вещах и складывать полученные сведения в единую картину.
- Лидерство (Leadership): Умение руководить союзниками и вдохновлять их.
- Выступление (Performance): Умение развлекать зрителей, используя свои артистические способности.
- Убеждение (Persuasion): Способность убеждать остальных в своей правоте.
- Соблазнение (Seduction): Умение выходить победителем из любовных игр.

# ТАЛАНТЫ

Есть вещи, к которым у вашего героя природные склонности— или же он специально учился их делать; и то и другое зовётся талантами. Они— одно из средств, наряду с классом и предысторией, которое позволяет изменить персонажа на свой манер. Выбор таланта— важный компонент создания персонажа. Любой талант имеет два ранга: ученик (novice) и подмастерье (journeuman), каждый из которых даёт свои игровые преимущества. Прежде чем получить ранг подмастерья какого-либо таланта, вам необходимо сначала стать в нём новичком.

Новые таланты и ранги в них вы получаете в зависимости от вашего класса. Как правило, вы получаете новый ранг таланта на нечётном уровне (1, 3, 5 и т.д.). Также класс определяет набор талантов, которые вам доступны. Вы не можете взять талант, к которому не имеете доступа из-за класса. Большинство талантов также имеют определённые требования, например, наличие фокуса на каком-то типе оружия. Если ваш персонаж не соответствует требованиям, то вы не можете взять талант. В лист персонажа таланты записываются так: сначала— название таланта, потом, в скобках, ранг развития. Например, Командир (Подмастерье) или Музыка (Ученик).

Таблица 1. Таланты

Дрессировка (Animal Training)	Лучник (Archery Style)
Опыт ношения брони (Armor Training)	Хирургия (Chirurgy)
Командир (Command)	Знакомства (Contacts)
Магия созидания (Creation Magic)	Стиль боя с двумя оружиями
(Dual Weapon Style)	Магия Энтропии (Entropy Magic)
Верховая езда (Horsemanship)	Лигвистика (Linguistics)
Наука (Lore)	Музыка (Music)
Элементальная магия (Primal Magic)	Разведка (Scouting)
Стиль боя с оружием в одной руке	(Single Weapon Style)
Магия духа (Spirit Magic)	Воровство (Thievery)
Метательное оружие	(Thrown Weapon Style)
Стиль боя с двуручным оружием	(Two-Hander Style)
Рукопашный бой (Unarmed Style)	Стиль боя с оружием и щитом

## ДРЕССИРОВКА (ANIMAL TRAINING)

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Нет.

Вы знаете, как дрессировать животных.

### Ученик

Вы знаете основы того, как надо управляться с животными. За неделю дрессировки вы можете обучить животное слушаться простых команд вроде "К ноге", "За мной", или "Фас". Число команд, которому вы можете обучить ваше животное, равно вашему Общению.

### Подмастерье

Вы можете обучить животное командам посложнее, вроде "Охраняй это место" или "Если увидишь незнакомцев, беги ко мне". Обучение такой команде занимает две недели, и число команд, которые может выполнять животное, повышается до вашего Общения + 2.

---

## ОПЫТ НОШЕНИЯ БРОНИ (ARMOR TRAINING)

### Класс

Воин.

### Требования

Нет. Вы обучены сражаться в броне. Вы получаете только штраф к Скорости, тогда как те, кто таким талантом не обладают, получают штраф к Ловкости (и, таким образом, к Скорости— которая зависит от величины Ловкости— тоже). Больше о броне вы узнаете из Главы 4: Оружие и снаряжение.

### Ученик

Вы можете носить кожаную броню и кольчуги (mail armor), не получая штрафа к Ловкости.

### Подмастерье

Вы можете носить пластинчатые доспехи (plate armor), не получая штрафа к Ловкости.

---

## ЛУЧНИК (ARCHERY STYLE)

### Классы

Разбойник и Воин.

### Требования

Владение оружием типа Лук. Вы умело обращаетесь с луками и арбалетами.

### Ученик

Вы умеете правильно целиться. Когда вы совершаете действие прицеливания (take aim action) из лука или арбалета, вы получаете бонус +2 к броску атаки вместо обычного +1.

### Подмастерье

После долгих тренировок вы научились перезаряжать оружие быстрее, чем обычный лучник. На перезарядку лука теперь уходит свободное действие (free action), а арбалета— дополнительное действие (minor action).

---

---

## **ХИРУРГИЯ (CHIRURGY)**

### **Классы**

Маг, Разбойник и воин.

### **Требования**

Фокус Разума (Лечение). Вы умеете обрабатывать раны и лечить болезни. Больше о действии Лечения (Heal action) и о Лечении (Heal) рассказано на страницах 59 и 62.

### **Ученик**

Вы овладели хирургическим искусством, и оказываете помощь уверенной рукой. Теперь вы тратите на Лечение дополнительное действие.

### **Подмастерье**

У вас умелые руки целителя. Когда вы совершаете действие лечения, ваш союзник восстанавливает количество Здоровья, равное удвоенному Кубик Дракона + Разум.

---

## **КОМАНДИР (COMMAND)**

### **Классы**

Маг и Воин.

### **Требования**

Общение 2 или выше. Вы прирождённый лидер.

### **Ученик**

Одно ваше присутствие вдохновляет союзников. Если вы потратите большее действие на то, чтобы совершить какой-нибудь пафосный жест (воздеть над головой меч, издать боевой клич, взмахнуть знаменем и пр.), ваши союзники получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвага) до конца боя.

### **Подмастерье**

Союзники повинуются вашим командам. Любой НИП под вашим командованием получает бонус +1 к броскам на инициативу.

---

## **ЗНАКОМСТВА (CONTACTS)**

### **Классы**

Маг, Разбойник и Воин.

### **Требования**

Общение 1 или выше. У вас много знакомств, подчас в самых неожиданных местах.

### **Ученик**

Вы можете попытаться установить контакт с НИПом с помощью броска на Общение (Убеждение). ДМ устанавливает TN (уровень сложности) в зависимости от того, насколько велика вероятность, что НИП знает вашего героя или они имеют общих друзей. Чем дальше обитает НИП от места, где родился герой, или выше/ниже его по положению в обществе, тем больше будет УС. Собеседник будет настроен дружелюбно, но помогать вам без какой-либо веской причины не станет. Вы не можете установить подобный контакт с НИП, который уже настроен по отношению к вам недружелюбно или считает вас врагом.

### **Подмастерье**

После того, как первый контакт установлен, вы можете попытаться попросить об услуге, для чего нужно сделать другой бросок на Общение (Убеждение). УС зависит от характера услуги и неприятностей, которые она может принести собеседнику.

---

## **МАГИЯ СОЗИДАНИЯ (CREATION MAGIC)**

### **Класс: Маг Требования**

Фокус Магии (Созидание). Вы познали тайны Магии Созидания.

### **Ученик**

Вы можете вызвать блуждающий огонёк (light wisp), не тратя на это ману. Огонёк висит над вашим плечом, пока вы не развеете его, и освещает 10 ярдов пространства вокруг вас с яркостью фонаря. Вызов или развеивание огонька— свободные действия.

### **Подмастерье**

Вы глубоко постигли принципы Магии Созидания. Когда вы творите заклинание Созидания, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Созидания.

### **Мастер**

Магия Созидания пропитывает вашу плоть, давая бонус +1 к защите. Вы также получаете новое заклинание Созидания.

---

## **СТИЛЬ БОЯ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ (DUAL WEAPON STYLE)**

### **Классы**

Разбойник и Воин.

### **Требования**

Ловкость 2 или выше. Вы можете сражаться, держа одно оружие в основной руке, а второе— в неосновной. Вы не можете использовать для этого двуручное оружие.

### **Ученик**

Бой двумя оружиями может дать вам преимущество как в атаке, так и в защите. Если вы

---

совершаете действие активации (active action), вы получаете либо +1 к броску атаки ближнего боя, либо +1 к защите от атак в ближнем бою до конца боя. Изменить бонус с нападения на защиту и наоборот вы можете, вновь предприняв действие активации.

### **Подмастерье**

Ваши выпады столь быстры, что клики для стороннего наблюдателя сливаются в расплывчатые полосы. Приём Молниеносной Атаки (Lightning Attack) стоит 2 SP, а не 3, как обычно, если вы применяете его, сражаясь с оружием в обеих руках.

---

## **МАГИЯ ЭНТРОПИИ (ENTROPY MAGIC)**

### **Классы**

Маг.

### **Требования**

Фокус Магии (Энтропия) Вы познали тайны магии Энтропии.

### **Ученик**

Вы получаете способность видеть смерть. Когда у кого-то в поле вашего зрения здоровье падает до 0, вы можете сказать, через сколько раундов он умрёт.

### **Подмастерье**

Вы глубоко постигли принципы Магии Энтропии. Когда вы творите заклинание Энтропии, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Энтропии.

---

## **ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (HORSEMANSHIP)**

### **Классы**

Маг, Разбойник и Воин.

### **Требования**

Фокус Ловкости (Верховая езда). Вы— искусный наездник и неплохо управляетесь с лошадьми и другими ездовыми животными.

### **Ученик**

Вы умеете быстро садиться на коня. Вы можете вскочить в седло, используя на это свободное действие.

### **Подмастерье**

Скаун, которым вы управляете, несётся быстрее ветра. Будучи верхом, вы получаете +2 к Скорости.

---



## ЛИНГВИСТИКА (LINGUISTICS)

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Нет. Вы легко овладеваете новыми языками, в том числе и теми, на которых говорят далеко за границами Ферелдена. Когда вы выучиваете новый язык, вы сразу приобретаете способность и разговаривать, и писать на нём— однако есть два исключения. На Древнем Тевине (Ancient Tevene) можно только читать, поскольку это мёртвый язык. На Эльфийском можно лишь говорить, поскольку письменность известна лишь Хранителям, которые держат её в тайне.

### Ученик

Вы выучиваете дополнительный язык из следующего списка: Древний Тевин (Ancient Tevene), Андер (Ander), Антиванский (Antivan), Гномий (Dwarven), Эльфийский (Elven), Орлейский (Orlesian), Кунлат (Qunlat), Ривайни (Rivaini), Торговый язык (Trade Tongue).

### Подмастерье

Вы выучиваете новый язык из списка выше. Вы также можете попытаться симитировать специфический диалект с помощью броска на Общение (Исполнение).

---

## НАУКА (LORE)

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Разум 2 или выше. Вас отличает пытливый ум и отличная память.

### Ученик

Вы учились с усердием. Если вы делаете успешный бросок какой-нибудь из научных фокусов Разума, ДМ даёт вам дополнительную информацию по этой теме. К научным фокусам относятся все, в названии которых есть слово «Знание»: Знание Культуры, Знание Истории и т.п. Какую именно дополнительную информацию получит персонаж, и насколько она пригодится для решения насущного вопроса, решает ДМ.

### Подмастерье

Вы— исследователь со стажем. Когда вы делаете бросок на Разум (Научные Исследования), являющийся частью расширенного броска (advanced test), вы получаете +1 к результату каждого Кубика Дракона. Это позволяет быстрее достичь нужного результата. Про расширенные броски рассказано в Книге Мастера; если хотите узнать подробнее, спрашивайте своего ДМа.

---

## МУЗЫКА (MUSIC)

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Фокус Общения (Выступление) или Разума (Знание Музыка). Вы от природы музыкальны.

### Ученик

Вы умеете играть на инструменте, петь, писать музыку и читать ноты.

### Подмастерье

Вы продолжаете совершенствовать себя как музыканта: вы научились играть на других инструментах. Количество инструментов, на которых вы можете играть, равно вашему Общению.

---

## МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ (PRIMAL MAGIC)

### Классы

Маг. Требование: Фокус Магии (Элементы). Вы познали тайны магии Элементов.

### Ученик

Вы можете создать у себя в руках небольшой сгусток пламени, не тратя на это ману. Это пламя нельзя использовать в бою, однако им можно поджечь что-нибудь. Пламя остаётся у вас в руке, пока не будет рассеяно. Создание и рассеивание пламени— свободные действия.

### Подмастерье

Вы глубоко постигли принципы Магии Элементов. Когда вы творите заклинание Элементов, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимум 1 очка. Вы также получаете новое заклинание Элементов.

---

## МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ (QUICK REFLEXES)

### Классы

Маг, Разбойник, и Воин. Требование: Ловкость 2 или выше. Вы реагируете на опасность молниеносно, на уровне инстинктов.

### Ученик

Вы можете подготовиться к последующему действию мгновенно. Готовность для вас – свободное действие.

### Подмастерье

Вы молниеносно вскакиваете на ноги, равно как и падаете плашмя. Вам нужно

---

свободное действие на то, чтобы встать на ноги или лечь на землю. В обычных обстоятельствах на это надо тратить часть действия движения.

---

## **РАЗВЕДКА (SCOUTING)**

### **Классы**

Разбойник.

### **Требования**

Ловкость 2 или выше. Вы— искусный разведчик.

### **Ученик**

Вы умеете использовать преимущества рельефа. Если вы провалили бросок на Ловкость (Скрытность), вы можете его перебросить, однако этот результат уже засчитывается обязательно.

### **Подмастерье**

Вы умеете появляться неожиданно для своих врагов. Вы используете приём Перехват инициативы (Seize the Initiative) за 2 SP, а не 4, как обычно.

---

## **СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ В ОДНОЙ РУКЕ (SINGLE WEAPON STYLE)**

### **Классы**

Разбойник и Воин.

### **Требования**

Восприятие 2 или выше. Вы хорошо сражаетесь в ближнем бою, держа оружие только в основной руке.

### **Ученик**

Подобный стиль боя требует немалой осторожности. Если вы используете действие активации, вы получаете +1 к защите до конца боевой сцены, пока сражаетесь с оружием в одной руке.

### **Подмастерье**

И одно оружие может превратиться в непробиваемый щит. Бонус к защите, пока вы используете этот стиль, повышается до 2.

---

## **МАГИЯ ДУХА (SPIRIT MAGIC)**

### **Классы**

Маг.

---

## **Требования**

Фокус Магии (Дух). Вы познали тайны магии Духа.

## **Ученик**

Вы получаете способность чувствовать настроение разумных существ в радиусе шести ярдов вокруг вас — это требует малого действия. ДМ должен охарактеризовать это настроение одним словом (зол, растерян, или счастлив, например).

## **Подмастерье**

Вы глубоко постигли принципы Магии Духа. Когда вы творите заклинание Духа, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Духа.

---

## **ВОРОВСТВО (THIEVERY)**

### **Классы**

Разбойник.

### **Требования**

Ловкость 3 или выше. Ваши вещи — это ваши вещи. А их вещи скоро станут вашими тоже.

### **Ученик**

Наличие замка вас не остановит. Если провалили бросок на Ловкость (Взлом замка), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.

### **Подмастерье**

Вам встречались самые разные ловушки. Если вы провалили бросок на Ловкость (Ловушки), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.

---

## **МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (THROWN WEAPON STYLE)**

### **Классы**

Разбойник или Воин.

### **Требования**

Вы должны владеть оружием типа Топоры, Лёгкие клинки, или Копья. Вы спец по метанию оружия.

### **Ученик**

Ваша точность не поддаётся описанию. Вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки метательным оружием.

### **Подмастерье**

Вы выхватываете метательное оружие мгновенно. Вы тратите на это свободное действие,

---

а не дополнительное, как обычно.

---

## СТИЛЬ БОЯ С ДВУРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ (TWO-HANDER STYLE)

### Классы

Воин.

### Требования

Сила 3 или выше, владение оружием типа Топоры, Дубины, Тяжёлые клинки или Копья. Двуручное оружие в ваших руках сеет смерть и разрушение.

### Ученик

Длина вашего оружия и сила атак отталкивает вашего противника назад. Когда вы атакуете кого-то двуручным оружием в ближнем бою, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении.

### Подмастерье

Вы умеете наносить вашим оружием ужасные удары. На приём Мощный Удар вы тратите 1 SP, а не 2, если дерётесь двуручным оружием.

---

## РУКОПАШНЫЙ БОЙ (UNARMED STYLE)

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Владение оружием типа Рукопашная. Вы знаете, как работать кулаками.

### Ученик

У вас тяжёлая, как чугун, рука: удар кулаком причиняет 1к6 урона, а не 1к3.

### Подмастерье

Ваши тумаки сшибают с ног даже самых крепких противников. На приём Сбить с Ног вы тратите 1 SP, а не 2, если атакуете ударом кулака или перчатки.

---

## СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ (WEAPON AND SHIELD STYLE)

### Классы

Воин.

### Требования

Сила 1 или выше. Вы умело дерётесь в ближнем бою со щитом в одной руке и оружием— в другой.

---

### **Ученик**

Вы можете использовать щиты различных форм и размеров. Вы получаете полную Защиту, когда используете щит. Больше информации о щитах см. в Главе 4: Оружие и снаряжение.

### **Подмастерье**

Вы знаете, как по максимуму использовать преимущество, которое даёт вам щит. Приём Защита стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно.

---

# ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

---

# ИГРА

Сцены в могут быть следующих типов:

- **Бои (Combat Encounters):** Классическая боевая сцена— группа приключенцев сражается против одного или более врагов.
- **Исследования (Exploration Encounters):** Эти сцены посвящены исследованию местности, и перед игроками, как правило, встают задачи типы «собрать информацию», «преодолеть естественные препятствия», «избежать ловушек» или «разгадать головоломку».
- **Социальные (Roleplaying Encounters):** Эти сцены предназначены для бесед, интриг или самообразования.

## БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ

Чтобы сделать бросок на способность, возьмите три шестигранных кубика (3к6). Два из них должны быть одинаковых цветов, а третий— отличаться. Этот кубик называется Кубиком Дракона (Dragon Die) (см. врезку о Кубике дракона на этой странице). Бросьте все три кубика и сложите выпавшие числа; чем сумма больше, тем лучше. Далее прибавьте величину соответствующей способности и ещё 2, если у вас есть нужный фокус. Результат, который получится в итоге, — это и есть бросок.

**Бросок = 3к6 + способность + фокус**

**Даже если у вас есть несколько фокусов, которые можно добавить к броску, всегда добавляется только один.**

Преимущества от нескольких фокусов к одному броску вы не получаете никогда.

## КУБИК ДРАКОНА (THE DRAGON DIE)

Из трёх кубиков, которые вы бросаете, один по цвету или как-то ещё отличается от остальных двух. Он называется Кубиком Дракона и выполняет в игровой механике несколько функций. От значения, выпавшего на нём, зависит, насколько успешно вы выполнили действие, сколько очков приёма вы получили во время боя, и за кем осталась победа, если результат одинаков. Когда в тексте упоминается Кубик Дракона, просто помните, что речь идёт об отличающимся по цвету кубике броска на способность.

## ТИПЫ БРОСКОВ

Самый распространённый вид. Бросок делается против фиксированной величины— сложности (TN, target number), назначенной ДМом.

- Вы говорите ДМу, что собираетесь делать.
- ДМ указывает, на какую способность должен быть сделан бросок и какой фокус будет использоваться (если будет). Потом определяет сложность, основываясь на сложности



задачи и обстоятельствах, в которых вы это проделываете.

- Вы делаете бросок и вычисляете результат.
- Если результат броска равен или больше сложности, значит, бросок удался и действие было совершено успешно.

## СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

Когда герой делает простой бросок, его результат должен превзойти сложность, установленную ДМом. ДМ ставит сложность, основываясь на собственных соображениях, насколько трудна поставлена игроком задача. ДМ должен учесть все значимые факторы, вроде специфики местности, погоды, снаряжения, помощи остальных и т.п. В таблице ниже указаны стандартные уровни сложности бросков.

Таблица 5. СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

Сложность действия	Сложность броска
Повседневное (Routine)	7
Простое (Easy)	9
Среднее (Average)	11
Сложное (Challenging)	13
Тяжёлое (Hard)	15
Чудовищное (Formidable)	17
Грандиозное (Imposing)	19
Почти невозможное (Nigh Impossible)	21

## КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

Когда действия вашего персонажа прямо конфликтуют с действиями другого, сделайте встречный бросок, чтобы увидеть, что вышло в итоге. В этом случае броски делают обе стороны, и результаты сравниваются. Иными словами, сложность в этом случае— результат броска вашего соперника.

- Вы говорите ДМу, что собираетесь делать.
- ДМ указывает, на какие способности должны быть сделаны броски с вашей стороны и со стороны вашего противника и какие фокусы будут использоваться (если будут). Чтобы отразить сопутствующие обстоятельства, он может наложить штраф либо дать бонус на бросок любой из сторон.
- Вы и ваш противник делают броски и вычисляют результаты.
- Сравните результаты. Если ваш бросок превзошёл бросок противника— вы победили. Если результаты равны, то побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и они равны, то побеждает тот, чья Способность больше.
- Точно таким же способом разрешаются ситуации, когда сталкиваются интересы более чем двух персонажей: каждый делает бросок на способность и результаты

сравниваются. Тот, у кого максимальный результат, выигрывает; как разрешать ситуации, когда выпадает два одинаковых результата, сказано в пункте 4.

## СТЕПЕНЬ УСПЕХА

Чаще всего вам достаточно просто сделать удачный бросок на умение. Однако иногда требуется знать, насколько именно успешно ваше действие. Вот тут-то и находит применение Кубик Дракона: зафиксируйте выпавшее на нём значение. Чем оно больше, тем большего успеха вы добились. 1 означает, что вы едва-едва справились с поставленной задачей, тогда как 6 обозначает, что действие выполнено идеально. Заметьте: если вы провалили бросок, то значение Кубика Дракона ни на что не влияет. Когда Кубик Дракона учитывается, вам скажем ДМ.

## БОЙ

ДМ делит время на 15-секундные отрезки под названием раунды (то есть в минуте уместается 4 раунда). Каждый раунд герои и другие лица, присутствующие "на сцене", имеют возможность совершить определённое количество действий, когда придёт их очередь ходить. Когда все сделают свои ходы, начинается новый раунд. Когда начинается бой, проводится следующая процедура:

- ДМ говорит: "Бросайте инициативу". Начинается боевая сцена.
- Каждый игрок делает бросок инициативы— то есть на способность Ловкость (Инициатива). ДМ делает по броску инициативы за каждого главного НИПа персонажа и за каждую группу второстепенных НИПов (первые действуют в одиночку, тогда как вторые— группами).
- ДМ сравнивает результаты бросков и расписывает их на листе инициатив, от максимального значения к минимальному— именно в таком порядке будут ходить участники сцены в каждом раунде. Если на двух и более костях выпали одинаковые значения, побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, побеждает тот, чья способность выше.
- Герой с максимальной инициативой делает ход. Он может совершить основное действие и дополнительное, или два дополнительных действия. Когда все действия совершены, ход героя заканчивается.
- Следующий персонаж делает свой ход.
- Шаг 5 повторяется, пока не сделают ходы все действующие лица.

## ДЕЙСТВИЯ

### ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

#### Стремительная атака (Charge)

Вы преодолеваете расстояние, равное половине вашей Скорости (округление вниз) в ярдах, чтобы атаковать в ближнем бою врага. Вы получаете бонус +1 к вашему броску атаки.

## **Защита (Defend)**

В этот раунд вы сосредотачивает усилия на защите. До вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к защите.

## **Лечение (Heal)**

Вы быстро оказываете первую помощь раненному союзнику. Для этого вы должны с ним соседствовать (находится не дальше 2 ярдов) и подготовить бинты. Далее нужен бросок на Разум (Исцеление) против TN 11. Если он успешный, то ваш союзник восстанавливает количество здоровья, равное Кубику Дракона + Разум. Герой не восстанавливает единиц здоровья от следующего действия Лечения, пока снова не получает урон.

## **Атака, ближний бой (Melee Attack)**

Вы атакуете в ближнем бою одного врага, с которым соседствуете. Соседствующим считается любой враг, находящийся в радиусе двух ярдов от вас.

## **Атака, дальний бой (Ranged Attack)**

Вы бросаете оружие дальнего боя или стреляете из него в одного видимого врага, находящегося в пределах дальности используемого оружия.

## **Бег (Run)**

Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей удвоенной Скорости. Вы не можете использовать это действие, если сбиты с ног (вам нужно вначале совершить действие Движения (Move action), чтобы подняться на ноги).

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

### **Активация (Activate)**

Это действие позволяет вам использовать умения или предметы, например, стили боя или зелья.

### **Прицеливание (Aim)**

Вы тратите время на то, чтобы предугадать действия вашего противника и нанести точный удар. Если ваше следующее действие— атака ближнего боя или дальнего, вы получаете бонус +1 к броску атаки.

### **Движение (Move)**

Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей Скорости. Кроме этого, вы можете упасть на землю, встать, вскочить на скакуна или транспорт, но если вы предпринимаете подобное действие, то вы можете преодолеть расстояние, равное только половине вашей Скорости (округление вниз).

### **Готовность (Prepare)**

Вы заявляете одно основное действие и заканчиваете ход. И в любое время до того, как вновь придёт ваш ход, вы можете прервать действия другого персонажа и совершить заготовленное действие. Если вы не использовали его до следующего хода, то действие потеряно. Вы не можете совершить действие подготовки, если уже предприняли основное действие в данном раунде.

## Подготовка (Ready)

Вы можете обнажить оружие, вытащить зелье или подготовить к использованию какую-то другую вещь. Как часть данного действия, вы можете избавиться от чего-то, что уже держите в руках: например, спрятать лук и обнажить меч.

## АТАКА

Есть две типа атак: ближнего боя и дальнего. Оба типа атак совершаются одинаково.

- Вы выбираете цель. В ближнем бою вы можете атаковать только того врага, с которым соседствуете (который находится не дальше 2 ярдов от вас). Чтобы атаковать цель в дальнем бою, вы должны видеть её и она должна находиться в пределах дальности оружия. Информацию дальности см. в Главе 4: Оружие и Снаряжение.
- Вам нужно сделать бросок атаки. Это бросок на способность; на какую именно, зависит от типа используемого вами оружия (Сила для тяжёлых клинков, например, Ловкость— для луков). К нему прибавляется бонус фокуса, если он есть, и другие модификаторы (например, за прицеливание, стремительную атаку, волшебные предметы, таланты и т.п.).
- Бросок атаки— обычный бросок на способность. Сложность равна Защите вашего противника.
- Если результат вашего броска равен или больше Защите противника, то удар пришёлся в цель.

## УРОН

Попад по противнику, вы наносите ему урон. Бросок урона определяет, нанесли ли вы ему сокрушительный удар или только поцарапали. Большое значение в этом случае имеет доспех, поскольку он защищает владельца от определённого количества урона. Как вычислить урон, описано ниже.

- Сделайте бросок на урон, указанный в описании оружия, затем добавьте Силу и другие модификаторы (например, таланты или магию). Описания оружия вы найдёте в Главе 4: Оружие и Снаряжение. Заметьте, что к урону от оружия, принадлежащего типу Луков, прибавляется не Сила, а Восприятие.
- Вычитите класс брони вашего противника (если только оружие не наносит проникающий урон— тогда этот шаг пропускаем).
- Результат, которые мы получили после шагов 1 и 2— вот тот урон, который вы нанесли. Здоровье вашего противника падает на указанную величину. Заметьте: если у вашего противника хороший доспех, то вы можете не нанести ему урона, даже если попали.

## СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Чем больше Здоровья теряет герой, тем больше он приближается к последней черте. Когда Здоровье персонажа понижается до 0, он начинает умирать. Он умирает через количество раундов, равное 2 + Телосложение, если ему не помочь. Умиравший персонаж может что-то сказать, но не может совершать других действий. Персонаж умирает, когда придёт время

его хода в следующем раунде— так что товарищи должны оказать ему помощь до того, как этот момент придёт.

Заметьте, что Здоровье никогда не падает ниже 0 (отрицательным Здоровье быть не может).

## ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА (PULLING KILLING BLOWS)

Иногда герой хочет не убить своего противника, а просто вывести его из строя. Когда нанесён удар, который в обычных обстоятельствах убил бы персонажа, тот, кто атакует, может в последний момент объявить отказ от смертельного удара. После этого персонаж, который был целю, падает без сознания с 1 очком Здоровья. Он приходит в себя через 2к6 минут, если обстоятельства не сложатся иначе.

## УДАР МИЛОСЕРДИЯ (DELIVERING COUP DE GRACE)

Умиравший или находящийся без сознания персонаж может быть добит «ударом милосердия». Любой находящийся по соседству враг может потратить основное действие, чтобы автоматически убить жертву. Добить из дальнобойного оружия тоже возможно, если сделать успешный бросок атаки против Защиты 10.

## ПРИЁМЫ

Система приёмов проста. Если вы делаете успешный бросок атаки, и на двух или более кубиках выпадают одинаковые значения, то, помимо простого нанесения урона, вы можете применить один или несколько приёмов. Вы получаете некоторое количество очков приёмов (stunt points, SP), равное Кубику Дракона, и должны тут же потратить их на приёмы. Изначально все персонажи выбирают приёмы из приведённого ниже списка, однако по мере роста в уровне персонажи получают доступ к новым приёмам и тратят на стандартные меньше SP. Подобные детали можно найти в описании каждого класса.

Вы не можете использовать один и тот же приём несколько раз за раунд. Единственное исключение из этого правила— приём рывок, который может использоваться сколько угодно раз, пока есть очки приёмов.

Выбрав, какие приёмы хочет использовать ваш персонаж, можете в красках описать, как ваш персонаж их применяет. Очередность применения приёмов— произвольный.

Приёмы из списка Стандартных Приёмов могут использоваться любым персонажем, у которого хватает SP. Дополнительные приёмы можно найти в описании классов и монстров.

Таблица 6. СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1+	стыривокчка	Вы можете передвинуть себя или цель атаки в любом направлении на 2 ярда за каждый потраченный SP.

1	быстрая перезарядка	Вы можете немедленно перезарядить дальнобойное оружие.
1	Быть Настороже	Вы тратите время на то, чтобы оглядеться и понять, что происходит вокруг. Сделайте бросок на Восприятие с любым фокусом, который выберете, против сложности 11. Если бросок успешный, ДМ обрисовывает ситуацию на поле боя, особенно какие-то детали, ускользнувшие от вашего внимания, или даёт вам бонус +1 к следующему броску, который вы сделаете. Этот бонус не складывается ни с одним другим бонусом, кроме бонуса фокуса, и должен прибавляться к следующему броску, который вы сделаете (даже если это встречный бросок при попытке воспротивиться какомуто действию противника), и вы теряете данный бонус, если не использовали до того, как снова настанет ваш черёд ходить.
2	Сбить с ног	Вы сбиваете врага с ног. Любой персонаж, атакующий сбитого с ног врага получает +1 к броску атаки
2	Защитная стойка	Атаковав, вы встали в защитную стойку. Вы получаете бонус +2 к защите до начала следующего хода.
2	Обезоруживание	Вы попытались выбить из рук цели оружие в ближнем бою. Вы с вашим противником должны сделать встречные броски атаки. Эти броски не дают никаких SP. Если ваш бросок оказался удачным, вы выбиваете оружие у врага и отбрасываете его на 1к6 + Сила ярдов в том направлении, которое вы укажете.

2	Мощный удар	Ваша атака наносит дополнительные 1к6 урона.
2	Пробивание брони	Вы находите слабое место в доспехе противника. Против этой атаки его класс брони уменьшается вдвое
2	Насмешка	Вы оскорбляете или отвлекаете одного из противников, находящихся не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на ваше Общение (Обман) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выигрываете, цель получает штраф -1 к броскам атаки и заклинаний в свой следующий ход.
2	Угроза	Вы принимаете угрожающую позу, бросая вызов противнику, находящегося не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на вашу Силу (Запугивание) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выиграли, он должен на следующий ход атаковать именно вас любым способом (заклинанием, атакой дальнего или ближнего боя, и т.д.)
2	Молниеносная атака	Вы можете снова атаковать прежнюю цель либо другую в поле зрения и досягаемости. Чтобы сделать вторую дальнобойную атаку, ваше оружие должно быть заряжено. Если у вас выпадают одинаковые числа, вы больше не получаете SP.

3	Двойная атака	Ваша атака настолько сильна, что поражает две цели. Во-первых, выберите вторую цель. Она должна соседствовать с вами или, если вы используете дальнобойное оружие, находиться не далее 6 ярдов от прежней цели. Для расчёта попадания по второй цели используйте предыдущий бросок атаки (иными словами, за один бросок вы атакуете две цели). Попав во вторую цель, вы рассчитываете нанесённый ей урон обычным способом.
4	Перехват инициативы	Ваша атака задаёт новый темп битве. Вы поднимаетесь на верх списка инициатив. Таким образом, вы можете сделать свой ход раньше остальных, кто сражается. Вы остаётесь на вершине списка, пока инициативу не перехватит кто-то другой.
5	Смертельный удар	Ваша атака причиняет дополнительные 2к6 урона.

Таблица 7. СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1-3	Могучее колдовство	Поднимите Магическую Силу вашего заклинания на 1 за каждый потраченный SP, максимум до 3.
2	Умелое колдовство	Снизьте стоимость заклинания в MP на 1. Этот приём может опустить её до 0.
2	Мощное колдовство	Если заклинание наносит урон, то одна цель заклинания на ваш выбор получает дополнительные к6 урона
3	Щит маны	Вы используете остатки маны заклинания на то, чтобы создать щит, дающий временную защиту. Вы получаете +2 к защите до начала следующего хода.



4	Быстрое колдовство	После того, как вы прочитали данное заклинание, вы немедленно можете сотворить другое заклинание. Время чтения второго заклинания должно быть равным большому или малому действию. Если вы выбрасываете два одинаковых числа в броске на второе заклинание, то никаких SP не получаете.
4	Грандиозное заклинани	Заклинание действует куда более драматично, чем обычно. До начала следующего хода каждый, кто попытался атаковать вашего героя в ближнем бою, должен сделать успешный бросок на Волю (Отвага). Сложность равна 10 + ваша Магия. Тот, кто завалил бросок, вместо атаки должен сделать действие защиты или движения.

Таблица 8. СЛОЖНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1	Волшебное предвидение	Ваши обширные познания в магических искусствах помогают вам. Сделайте бросок на Магию с любым фокусом на ваш выбор против сложности 11. Если он успешный, вы узнаете некую деталь текущей сцены, касающуюся магии, или получаете +1 к броску на какое-либо связанное с магией действие до конца вашего следующего хода.
1	Волшебное преимущество	Цель заклинания получает штраф -1 к броскам на сопротивление вашим заклинаниям до вашего следующего хода

1+	Отталкивающее заклинание	Если заклинание наносит урон, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении за каждый потраченный 1 SP.
1+	Волшебная Броня	Используя оставшуюся от заклинания ману, вы создаёте вокруг вас защитное поле, и получаете Класс Брони, равный количеству потраченных SP, до вашего следующего ход
3	Продолжительное заклинание	Если заклинание имеет определённую продолжительность действия, удвойте срок, какой оно действует, без дополнительной траты маны. Например, каменная броня будет действовать дополнительный час, руна паралича-- 2к3 раунда, и так далее.
4	Волна маны	Сразу же после колдовства заклинания вы восстанавливаете 1к6 маны
4	Искусное колдовство	Уменьшите цену в МР заклинания на 2. Это может снизить количество расходуемой маны до 0.
4	Расщеплённое заклинание	Если заклинание действует только на одну цель, вы можете распространить его и на вторую, если она находится в зоне досягаемости заклинаниями и не далее 6 ярдов от первоначальной цели. Дополнительная мана не тратится. Броски на сопротивление заклинанию каждая цель делает отдельно.

5	Разбивающая магия	Ваша магия столь сильна, что, в добавление к обычным эффектам заклинания, может разбить иные чары, наложенные на цель сделайте бросок на Магию (Дух) против Силы Магии одного из магических эффектов, лежащих на ней. В случае успеха вы снимаете эти чары, в то время как провал не имеет никаких последствий (само заклинание действует, как обычно). Дубли на этом броске не дают дополнительных очков приёмов.
5	Смертоносное заклинание	Если заклинание наносит урон, одна из целей заклинания получает дополнительные 2к6 урона. Альтернативный вариант— все цели заклинания получают дополнительный 1к6 урона.
6	Проникающее заклинание	Если заклинание причиняет какойлибо урон, весь урон, которой оно нанесёт в данном раунде, становится проникающим, игнорируя класс брони цели.

Таблица 9. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ СОЗИДАНИЯ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1	Усиливающее заклинание	Один союзник не далее двух ярдов от вас получает бонус +1 к Силе до начала вашего следующего хода.
1	Ускоряющее заклинание	Один союзник не далее 2 ярдов от вас получает бонус +1 к урону до начала вашего следующего хода.
1+	Укрепляющее заклинание	Вы или один союзник не далее 2 ярдов от вас получает одну единицу Здоровья за каждое потраченное SP. Здоровье цели заклинания должно быть выше 0.

2	Укрепляющее заклинание	Союзник, находящийся не далее 10 ярдов от вас, чьё Здоровье равно 0, не учитывает этот раунд при расчетах, через какое время он умрёт
3	Поддерживающее заклинание	Вы получаете +1 к Силе Магии следующего заклинания, которое вы сотворите до конца вашего следующего хода.

Таблица 10. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
2	Ослепляющее заклинание	В добавление ко всем эффектам заклинания, цель получает штраф -1 на все броски, предполагающие использование зрения (в том числе и на атаки) до начала вашего следующего хода
3	Самосожжение	Ваша магия заставляет вас вспыхнуть. Вам это не причиняет вреда, однако до начала следующего раунда любой, кто попытается дотронуться до вас или атаковать в ближнем бою, получает 1к6+1 урона
3	Толстокожий	Ваша кожа на короткое время становится более толстой, благодаря чему до начала следующего хода ваш Класс Брони повышается на 1. Этот приём не имеет никакого эффекта, если на вас уже наложено заклинание, повышающее ваш Класс Брони
4	Электрическая дуга	Из вашего тела бьют заряды электричества, нанося 1 проникающего энергетического урона всем врагам в радиусе 2 ярдов от вас.

Таблица 11. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭНТРОПИИ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
----------------	----------	-----------------

1	Пожирающий голод	Если персонаж не далее 10 ярдов от вас умирает в этом раунде, вы восстанавливаете 1к6 маны. Заметьте, что вы восстанавливаете только потраченную ману вы не получаете очков маны сверх максимума.
2	Малое проклятье	Цель получает штраф -1 к защите до начала вашего следующего хода.
3	Свинцовые ноги	Цель вашего заклинания на некоторое время чувствует себя измотанной. Цель получает штраф -1 к Скорости до начала вашего следующего хода
3+	Благословление энтропии	Цель теряет единицу Здоровья, а вы восстанавливаете такое же количество. Заметьте, что восстанавливается лишь то здоровье, которое вы потеряли выше максимума Здоровье не поднимается. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP

Таблица 12. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ДУХА

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1+	Духовный щит	Вы используете остатки маны, чтобы защитить себя. До начала вашего следующего хода любой приём колдовства (неважно, помогает он союзникам или наносит вред противникам), который стоит меньшее или равное количество SP, чем затраченное на этот приём, не действует на вас. На остальных он действует как обычно
2	Сбить с ног	Цель вашего заклинания падает с ног. Каждый персонаж, который делает атаку ближнего боя против лежащего на земле врага, получает бонус +1 к броску атаки

3+	Ослабляющее заклинание	Если цель колдовства— заклинатель, то он теряет 1 МР. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP
----	------------------------	--

## ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Когда герой ранен, есть несколько способов исцелить его:

- Ему может помочь другой персонаж, использовав действие лечения, уже описанное в данной главе. Вы не получаете никакой выгоды от следующих действий лечения, пока не получите новые ранения (см. описание действия Лечение, с.100)
- Вы можете сделать передышку после битвы. Это 5-минутный отдых, который позволяет вам отдышаться, позаботиться о мелких ссадинах и порезах, глотнуть воды и тому подобное. После передышки вы восстанавливаете 5 + Телосложение + Уровень очков Здоровья. После сцены вы можете сделать только одну передышку. Если в конце сцены ваше Здоровье равно 0, то передышку вы не можете сделать никоим образом.
- Вы можете отоспаться. Если вы проспите по крайней мере 6 часов, вы восстанавливаете 10 + Телосложение + Уровень очков Здоровья.
- Вы можете быть исцелены магией. Как правило, для этого используется заклинание Исцеления.