

Социальные Битвы

Порядок битвы:

Вашим первым действием будет определить нужна ли вам социальная битва, иногда простого обмена репликами и броска навыка будет достаточно. Наличие системы социальных битв не является поводом кидать инициативу ради одной социальной атаки или, тем более, развязывать целый бой ради каждого обмена коллостями. И так, вы решили пойти на битву, как и в обычных битвах, вы начинаете с броска инициативы. Все участники битвы проходят проверку мудрости, после этого мастер располагает участников от наивысшего к низшему, разрешая ничьи любыми приемлемыми методами (можете просто кинуть к20 за каждого участника ничьей, или, если хотите повеселиться, предложите игроку уступить очередь монстру, в случае если игрок откажется, обнулите урон от его вербальных атак и вербальных атак монстра: они говорят одновременно).

Действия в бою:

В начале каждого хода вы получаете одно действие, одно бонусное действие, одну реакцию и возможность перемещения. Как вы заметили, это почти не отличается от обычного боя. В социальной бою вам доступны все обычные действия: поиск, рывок, отход, помощь, подготовка, действие уклонение может быть выполнено, но его эффект не распространяется на социальные конфликты, а вот действие атаки получает три дополнительные опции, отвечающие трём вашим навыкам, эти опции наносят три новых типа урона «Обман – Об; Устрашение – Ус; Убеждение – Уб»:

Обман	+модификатор обмана	1к4+хар Об
Устрашение	+модификатор устрашения	1д4+хар Ус
Убеждение	+ модификатор убеждения	1д4+хар Уб

В конце вашего хода все ваши действия кроме реакции «сгорают», все реакции «сгорают» в начале вашего хода.

Совершение социальной атаки:

1. Выберите цель. Три атаки представленные здесь могут иметь целью существ, понимающих ваш язык, находящиеся на расстояние не более 15 футов, это верно для любых атак, описанных в этой книге, если не сказано иного.
2. Определите модификаторы. Все численные модификаторы кумулятивны, так что просто сложите всё, что относится к вашей атаке, преимущества и помехи работают по используемым вами правилам ДнД.
3. Определите последствия, совершите бросок, учитывая модификаторы (Правила критических успехов и провалов применимы и к социальным

атакам), сравните результат с классом социальной брони (КСБ) цели, если результат равен или выше, киньте урон, соответствующий вашей атаке, и нанесите его выбранной цели, учтите наличие у цели уязвимости, сопротивления или иммунитета, и правила остались прежними.

Предметы, которые могут вам помочь:

Предмет	цена	Модификатор КСБ
Примечательное кольцо или другой подобный аксессуар*	5эп	+2 (не кумулятивен)
Комфортная одежда**	+10эп	12+МУД
Дорогая одежда**	+200эп	15+МУД (не более 2-ух)
Гербовая с золотом**	+800эп	18

*С разрешения вы можете заплатить сразу за всю вашу бижутерию 5эп, в любом случае бонус вы получите только один раз.

**Применято также к любым видам брони включая доспехи.

Сюда попадают предметы, несущие потенциальную угрозу жертве

Орудия запугивания	урон
Простое оружие	1д6+хар Ус
Использованное простое оружие	1д8+хар Ус
Орудие пыток	1д8+хар Ус
Использованное орудие пыток	1д10+хар Ус
Воинское оружие	1д10+хар Ус
Использованное воинское оружие	1д12+хар Ус
Угрожающий жизни контрпротам	2д20+хар Ус

Сюда попадают предметы, отвлекающие жертвы или доказывающие вашу принадлежность привилегированному классу

Орудия обмана	урон
Отвлекающий предмет	1д6+хар Об
Элегантный предмет	1д8+хар Об
Воинское оружие	1д8+хар Об
Элегантное воинское оружие	1д10+хар Об
Предмет аристократии	1д12+хар Об

Сюда попадают любые доказательства вашей позиции

Орудия убеждения	Урон
Сфабрикованные улики	1д6+хар Уб

Сфабрикованные удачные улики (некоторые доказательства более весомы для определённых людей)	1d8+хар Уб
Цлаткие улики	1d8+хар Уб
Улики	1d10+хар Уб
Неопровержимые улики	1d12+хар Уб

Создание персонажа

Артист [Entertainer]

Умение: по многочисленным просьбам

Вы всегда можете найти место для выступления. Обычно это таверна или постоянный двор, но это может быть цирк, театр или даже двор знатного господина. В этом месте вы получаете бесплатный постой и еду по скромным или комфортным стандартам (в зависимости от качества заведения), если вы выступаете каждый вечер. Кроме того, ваши выступления делают вас местной знаменитостью. Когда посторонние узнают вас в городе, в котором вы давали представление, они, скорее всего, будут к вам относиться хорошо. Вы имеете преимущество на первую атаку по персонажу, знающему вас только по выступлениям

Беспризорник [Urchin]

Умение: городские тайны

Вы знаете тайные лазы и проходы городских улиц, позволяющие пройти там, где другие не увидят пути. Вне боя вы (и ведомые вами союзники) можете перемещаться по городу вдвое быстрее обычного. Находясь в городе, во время отдыха, вы можете получить неточные доказательства против известного вам персонажа, находящегося в одном с вами городе, в некоторых случаях это может потребовать платы, проверки или и того и другого.

Благородный [Noble]

Умение: привилегированность

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели из всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей равней. Если

нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина. Вы имеете преимущество на атаку по прислуге

Гильдейский ремесленник [Build artisan]

УМЕНИЕ: ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИИ

Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии. Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 эт. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии. Если ваше членство оплачено, можете один раз за короткий отдых использовать членство в гильдии как оружие для любой социальной атаки, наносящее 1к8 соответствующего урона

Моряк [Sailor]

УМЕНИЕ: ПОЕЗДКА НА КОРАБЛЕ

Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на паруснике для себя и своих спутников. Это может быть ваш старый корабль, или другой корабль, с которым вы находитесь в хороших отношениях (возможно, им командует ваш бывший напарник). Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать расписание и прокладывать маршрут. Мастер сообщит, сколько времени уйдёт на плавание. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают усиленную помощь экипажу во время плаванья.

Мудрец [Sage]

УМЕНИЕ: ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиск

глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

Народный герой [folk hero]

УМЕНИЕ: ДЕРЕВЕНСКОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Вы сами из простого народа, и поэтому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими желаниями за вас они рисковать не будут. Вы ищете преимущество на убеждение простолюдинов.

Отшельник [hermit]

УМЕНИЕ: ОТКРОВЕНИЕ

Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может быть истина о вселенной, божествах, влиятельных созданиях на внешнем плане, или силах природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю. Это может быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая причиной возвращения в общество.

Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и его влияние на кампанию.

Пират [Pirate]

УМЕНИЕ: ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Где бы вы ни оказались, вас боятся из-за вашей репутации. Находясь в цивилизованном поселении, вы можете безнаказанно совершать небольшие преступления, такие как отказ платить за еду в таверне или выламывание двери в магазине, так как жители боятся сообщать о вас властям. Вы ищете преимущество на запугивание простолюдинов.

Преступник [Criminal]

УМЕНИЕ: КРИМИНАЛЬНЫЕ СВЯЗИ

У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в критичальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку маклеров, которые могут доставить сообщение для вас. Во время длительного отдыха вы можете получить улики против любого известного вам персонажа, находящегося в этом городе, это может потребовать платы, проверки или и того, и другого.

Прислужник [Acolyte]

УМЕНИЕ: ПРИИТ ДЛЯ ВЕРУЮЩИХ

Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, святынях и других подобных местах, посвящённых вашей вере. Вам придётся предоставить материальные компоненты для заклинаний, если таковые понадобятся. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

У вас также могут быть связи с каким-то конкретным храмом, посвящённым вашему бо́жеству или пантеону, в котором у вас есть жилая комната. Пока вы находитесь с этим храмом в хороших отношениях, находясь неподалёку от него, вы можете попросить у его слушателей помощи, если она не подвергнет их опасности. На территории влияния вашего храма вы умеете преимущество на убеждение.

Солдат [Soldier]

УМЕНИЕ: ВОЕНСКОЕ ЗВАНИЕ

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением. Вы можете использовать свой ранг для получения преимущества на запугивание и убеждение тех, кто ниже вас по званию, если они признают ваше звание.

Чужеземец [Outlander]

УМЕНИЕ: СТРАННИК

Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

Шарлатан [Charlatan]

УМЕНИЕ: ПОДДЕЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать. Не можно использовать, как сфабрикованные доказательства, в исключительных случаях, как доказательства.

Классы

В ПРОЦЕССЕ ПЕРЕНОСА, ПОКА СМ. ПРИЛОЖЕНИЯ