

И. В. ЖЕБЛИНОВ

НИТИ СУДЬБЫ



Иван Викторович Мельников

Нити Судьбы

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Дизайнер обложки Елена Сергеевна Мельникова

© Иван Викторович Мельников, 2020

© Елена Сергеевна Мельникова, дизайн обложки, 2020

В игре вам предстоит выступить в роли Судьбы, возносящей героев к вершинам мира и низвергающей их в бездны отчаяния. Что уготовано герою – слава, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках – руках Судьбы!

18+

ISBN 978-5-4493-9190-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Нити Судьбы](#)

[Как играть](#)

[Жанр и настроение игры](#)

[Герои, статисты и персоны](#)

[Герои и Судьба](#)

[Проверки](#)

[Примерная сложность задач](#)

[Состязания](#)

[Округление результатов](#)

[Частное превосходит общее](#)

[Структура игровой сцены](#)

[Неприятности](#)

[Нити Судьбы](#)

[Часть первая](#)

[Создание героя](#)

[Начальная и максимальная величина Характеристик](#)

[Основные Характеристики](#)

[Вторичные Характеристики](#)

[Боевые Характеристики](#)

[Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик](#)

[Размеры существ](#)

[Навыки](#)

[Атрибуты](#)

[Атрибуты народов](#)

[Трюки](#)

[Недостатки](#)

[Грани и Амплуа](#)

[Перечень Амплуа](#)

[Узы](#)

[Развитие героя](#)

[Начисление Очков опыта](#)

[Цели](#)

[Языки](#)

[Богатство](#)

[Часть вторая](#)

[Оружие](#)

[Свойства оружия](#)

[Оружие ближнего боя](#)

[Дальнобойное оружие](#)

[Гранаты и Взрывы](#)

[Доспехи и щиты](#)

[Свойства доспехов и щитов](#)

[Доспехи](#)

[Щиты](#)

[Оружие для больших и маленьких существ](#)

[Доспехи и щиты для больших и маленьких существ](#)

[Вес снаряжения для больших и маленьких существ](#)

[Боевые сцены](#)

[В начале боевой сцены](#)

[Зоны поражения](#)

[Маневры](#)

[Совершение Маневра](#)

[Дистанционные атаки](#)

[Типы Повреждений](#)

[Состояния](#)

[Раны, их последствия и лечение](#)

[Кавалеристы](#)

[Скакуны и Впечатление](#)

[Скакуны](#)

[Социальные взаимодействия](#)

Впечатления

...любыми средствами

Социальные взаимодействия в бою

Социальные воздействия на героев

Часть третья

Отдых

Изготовление оружия, доспехов и механизмов

Досуг и Развлечения

Варианты досуга

Путешествия

Встречи и Находки

Перенос тяжестей

Плавание

Падение

Часть четвертая

Элементы

Плетение чар

Заклинания

Алхимия и зельеварение

Прикладная магия

Дикая магия

Часть пятая

Принципы игры

Подготовка к игре

Во время игры

После игры

Я очень признателен Мельниковой Елене aka Feael за то, что она тратит свое время на иллюстрирование этой книги, не получая за работу ничего, кроме моей благодарности. Я благодарю Андрея Барашева, Екатерину и Михаила Ждановых и Владимира Кондратова, без которых эта книга вряд ли увидела бы свет.

Большое спасибо Андрею Барашеву, Антону Бескоровайному, Вадиму Маркову, Михаилу Жданову и Яне Ильинской, чьи советы помогли сделать эту книгу лучше.

Большое спасибо Арсению Ермакову, Николаю и Михаилу Коваленко, Артему Кравченко, Даниле Костикову и Егору Осипову, испытавшим игровой движок на максимальных оборотах.

Огромное спасибо Михаилу Жданову, Владимиру Кондратову, Андрею Сыскаеву, Дмитрию Третьякову, Алексею Поливанову, Алексею Привалову и Денису Касаткину, которые настолько верят в проект, что поддерживают его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, D&D по-русски, Тайм-кафе Алхимия, База игроков и мастеров и Настольные ролевые игры, совершенно безвозмездно публикующим новости проекта.

Эта игра о Судьбе, которая управляет всем, кроме свободной воли. Эта игра о победах, ведущих к поражениям и о поражениях, ведущих к победам. Эта игра о борьбе с самим собой и о Нитях, протянутых над бездной. Эта игра про то, как просто отнять чужую жизнь, как легко расстаться со своей, и как сложно порой избежать и того, и другого.

Вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что уготовано героям – слава, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках – руках Судьбы!

КАК ИГРАТЬ

Для игры вам понадобится K20 – двадцатигранный кубик (лучше, если их будет три), минимум один приятель, готовый с вами играть (тут, как и в случае с кубиками, лучше, если приятелей наберется трое или даже больше!), карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя... и его Судьбы, временами доброй, временами безжалостной, а временами – безразличной. Помимо прочего, это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипает в неприятности, сталкивается с трудностями потому, что игрок решил, что так будет лучше для героя в перспективе, или просто потому, что игроку *так захотелось*.

Мастер придумывает мир, в котором действуют герои, и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются бросками K20 и, самое главное, решениями, которые игроки принимают в ходе игры. Несмотря на то, что мастер задает жанр истории и закладывает основы сюжета, игроки – полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям друг друга и договариваться в случае разногласий.

ЖАНР И НАСТРОЕНИЕ ИГРЫ

«Нити Судьбы» рассчитаны на истории в антураже приключенческого фэнтези – волшебном мире, населенном огнедышащими драконами, злобными ограми, коварными чародеями... и обычными людьми, которым приходится жить рядом с ними. Ограничивая доступ героев к Атрибутам, Трюкам и Элементом, повышая или понижая число Очков характеристик и Очков опыта (как у героев, так и у статистов), мастер может

привнести в игру элементы низкого, высокого или героического фэнтези, манапанка и даже исторического средневековья!

ГЕРОИ, СТАТИСТЫ И ПЕРСОНЫ

Герои: так называются персонажи под управлением игроков. Они – протагонисты истории, которую совместно создают мастер и игроки, они избраны Судьбой (для чего именно – вопрос открытый). Герой – ведущая роль на сцене мироздания, точка приложения сил Судьбы. Именно к героям протянуты Нити Судьбы – страховочная сеть над бездной... или ниточки своенравного кукловода.

Статисты: это персонажи и существа под управлением мастера. Они – второстепенные лица истории. Главное отличие статистов от героев – невозможность прибегнуть к помощи Нитей Судьбы. Несмотря на это, статисты могут обладать Атрибутами и Трюками и совершать Уникальные ходы (принимая все возможные последствия совершения Ходов без обрыва Нитей).

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Король, пославший героев на войну, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От действий короля мало что зависит – он остался за кулисами, укрывшись в неприступном замке. А вот находчивый слуга одного из героев, помогающий господину как в бою, так и вне его, – без сомнений, персон. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть слуга и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Персоны могут обладать Атрибутами, использовать Ходы, являющиеся их частью (приняв на себя все возможные последствия) и прибегать к помощи Нитей Судьбы. Конечно же, у персон, как и у героев, есть Недостатки!

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым злодея, которого они с таким трудом одолели неделю назад (хотя мастеру лучше не злоупотреблять сюжетным иммунитетом!).

«Нити Судьбы» – игра о приключениях группы друзей или как минимум единомышленников. Правила не предполагают конфликтов героев, хотя *могут* реализовать их технически. Если мастер и игроки согласны с тем, что герои противостоят друг другу, то все, что герой может сделать со статистом, он может сделать и с другим героем.

ГЕРОИ И СУДЬБА

Судьба не олицетворяет какую-то *определенную* высшую силу. Прежде всего, Судьба – элемент роли игрока, который решает, когда герой получит поддержку, а когда – нет. Какой облик примет Судьба – своенравного божества, госпожи удачи, стечения обстоятельств или сюжетного иммунитета, зависит от жанра и настроения вашей игры. От них же зависит, насколько очевидно вмешательство высших сил для героев и статистов, их окружающих, – если герои античного эпоса прекрасно осведомлены о покровительстве богов (и об их жестокости), то герои современного фэнтезийного романа могут быть уверены, что все эти успехи – их личная заслуга!

ПРОВЕРКИ

Проверки – броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор

Характеристики. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя на успех. Они называются бонусами и штрафами и отображаются числами, которые прибавляются к результату броска или отнимаются от него.

Проверки совершаются против фиксированного числа – сложности, которую задают мастер или правила. Если результат равен сложности или превышает ее, герой достигает успеха.

При совершении проверки определите следующее:

- Цель, которую герой пытается достичь совершением проверки.
- Сложность проверки, исходя из цели героя и контекста ситуации, если она не определена правилами.
- Цену провала проверки, если она не определена правилами.
- Допустимость Успеха с Неприятностями и потенциальные Неприятности, если он возможен.

Градации успеха: некоторые проверки имеют градации успеха – например, проверки Доблести и Меткости. В этом случае важна величина разницы между результатом проверки и заданной сложностью.

Преимущества и Помехи: порой обстоятельства складываются неблагоприятно или, наоборот, благоволят герою. В этом случае бросьте дополнительный кубик за каждую Помеху или Преимущество. Выберите меньший результат, если герой находится под действием Помехи, и больший, если герой обладает Преимуществом. Одновременное действие 1 Помехи и 1 Преимущества сводит их на нет.

Герой не может страдать больше, чем от 2 Помех за бросок, как и не может реализовать больше 2 Преимуществ за бросок, то есть максимальное число кубиков в броске – 3.

Активные проверки: подразумевают некие действия героя – атаку, бег, прыжки, разговор, поиск. Проверки на потерю сознания,

сопротивление яду, опьянению и тому подобные не относятся к активным.

Статичные значения Навыков: отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка и/или модификатору используемой Характеристики. Прибавьте к значению 5, если герой обладает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, крадется по лесу, ищет звериный след или обшаривает стены в поисках потайного лаза. Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле — он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом орудовать мечом. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

Критический провал и успех: выпав на кубике, **1** и **20** отражают ошеломительные провалы и успехи на грани возможного соответственно. В таких случаях мастер может ввести в игру дополнительные эффекты броска, кроме успеха или неудачи. При выпадении 20 на кубике мастер может засчитать автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении 20 во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум 1 ЕЗ (даже если Доблесть или Меткость героя не достаточно велики).

Критические провалы мастеров своего дела и Критические успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который не стоит игнорировать. Почему лучший мечник королевства не смог одолеть в бою мальчишку с фермы? Как толстяк-полурослик обманул бдительность древнего дракона? Чем бродяга-следопыт привлек прекрасную эльфийскую принцессу? Объяснив, из-за чего спасовал мастер и преуспел дилетант, вы насытите вашу историю интереснейшими подробностями.

ПРИМЕРНАЯ СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧ

Задача	Сложность
Примитивная	5
Повседневная	10
Придется попотеть	15
Работа для эксперта	20
Вызов для эксперта	25
На грани возможного	30

Успех с Неприятностями. Если герой не прошел проверку, игрок может предложить ввести в игру Неприятность, позволяющую тому преуспеть или сопутствующую успеху. Например, вор открыл замок, но старый механизм пронзительно заскрипел и разбудил стражника. Или воин поразил противника, но дешевый клинок сломался при ударе. Считайте, что герой добился минимально необходимого успеха и автоматически получил вариант «Катастрофа» при проверке Неприятностей. Не протягивайте к герою Нить – его наградой за Неприятность будет успех проверки.

Ниже вы найдете возможные примеры Неприятностей, осложняющих успех проверки.

– Временные затраты: выполнение задачи требует гораздо больше времени, чем планировал герой.

– Невыгодная позиция: успех вынуждает героя занять невыгодную позицию.

– Оповещение недругов: выполнение задачи привлекает к герою нежелательное внимание.

– Ослабление эффекта: герой выполнил задачу, но в самом скором времени статус-кво будет восстановлено.

– Перерасход ресурсов: герой преуспел, но потратил гораздо больше ресурсов, чем планировал.

– Поломка снаряжения: герой справился с задачей, но его снаряжение пришло в негодность.

– Союзники под ударом: успех героя приводит к тому, что его товарищи оказываются в затруднительном положении.

– Ущерб: герой добился своего, но получил Опасную рану.

Мастер может запретить успех с Неприятностями, если, по его мнению, герой в ходе успеха приобретет значительно больше, чем потеряет, или если при проверке на кубике выпала 1.

Взаимопомощь. Герои могут помогать друг другу, если логика ситуации допускает такую возможность. Выберете героя, который будет совершать основную проверку и определите тех, кто ему помогает. Определив сложность проверки, отнимите от нее 5 – это сложность задачи для помощников. Совершите проверку профильной Характеристики или Навыка для каждого из помощников. Если помощник преуспел в проверке, герой, совершающий основную проверку, получает Преимущество. Если помощник потерпел неудачу, герой, совершающий основную проверку, получает Помеху. Не забывайте, что одновременно герой не может иметь более 2 Преимуществ или Помех на бросок.

В бою правила взаимопомощи работают иначе (смотрите маневр «Финт» и правило «Все на одного»).

Когда бросать кубик? Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий. Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен по времени.

СОСТЯЗАНИЯ

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик – все положительные и отрицательные факторы включены в бросок системой и мастером. Однако в некоторых ситуациях мастер может решить добавить

в ситуацию остроты – например, когда статист активно противостоит герою. В этом случае мастер и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше.

Обратите внимание, что если при Состязании противники получают равные результаты, то ни одна из сторон не может взять верх, и ситуация остается такой же, как и до броска. Рекомендуется использовать Состязание только если герою противостоит персона или другой герой.

Применение этого правила может значительно затянуть игру, особенно боевые сцены. Кроме того, сложность многих проверок фактически возрастет на 1. Если вы все же решили использовать правило, замените во всех формулах 10 на бросок K20. Даже параметр Защиты может при желании обрабатываться таким образом.

ОКРУГЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Все дробные числа, получившиеся в результате расчетов, округляются в меньшую сторону.

ЧАСТНОЕ ПРЕВОСХОДИТ ОБЩЕЕ

Атрибуты, Трюки, Элементы, некоторые заклинания и предметы часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (и даже героям, у которых другой набор снаряжения, Атрибутов, Трюков и Элементов). Описания Атрибутов, Трюков, заклинаний, волшебных предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный арбалетчик» игнорирует свойство «Перезарядка»

у арбалетов, что позволяет ему совершать Быструю атаку с помощью арбалета. Это исключение из основных правил, но герой много тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СЦЕНЫ

Сценой называется эпизод с участием героев. Из множества таких эпизодов и состоит игра. Разговор с трактирщиком, бегство от дракона, обыск трупов после битвы – все это сцены.

Игровая сцена состоит из следующих этапов:

1. Мастер описывает наполнение сцены – декорации и события вокруг героев.

– Что за народ собрался в трактире? Привлекло ли внимание появление героев?

– Дракон летит, или преследует героев по земле? Использует ли он свое огненное дыхание?

– Все павшие мертвы, или среди них есть те, кого еще можно спасти? Не попытается ли кто-то помешать героям обирать тела?

При создании наполнения сцены мастер может сразу принять решение, основанное на импровизации и контексте ситуации, или определить некоторые детали при помощи игромеханических инструментов – проверок Неприятностей, Впечатлений и ввода в игру Недостатков героев. Подробнее об этом читайте в соответствующих разделах книги.

Описание сцены вовсе не должно быть литературным, хотя хороший слог мастера, безусловно, выгодно скажется на атмосфере игры. Главное, чего должен достичь мастер – донести до игроков информацию, которую они смогут использовать при описании действий своих героев.

2. Игроки задают уточняющие вопросы (если это требуется) и описывают действия своих героев.

– Герои предложат трактирщику пару грошей за нужные им сведения, или попытаются добиться своего при помощи угроз?

– Герои попытаются спрятаться от дракона в россыпи камней, или заманят его в скалистую теснину и дадут бой?

– Герои бескорыстно помогут раненому врагу или сохранят ему жизнь в надежде на выкуп?

На этом этапе игроки не только заявляют, что делают их герои, но и решают, вмешается ли в события Судьба. Они могут воспользоваться Нитями Судьбы и совершить Ходы Судьбы, повлияв на наполнение сцены и ее контекст. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

3. Мастер объявляет, какие проверки должны совершить герои (и должны ли вообще), определяет их сложность и описывает последствия действий героев.

– Трактирщик охотно принимает деньги и делится тем, что знает, или зовет своих ражих сыновей?

– Дракон легко находит героев благодаря тонкому нюху, или бессильно извивается, зажатый скалами?

– Раненый обещает отплатить добром за добро, или втайне начинает готовиться к побегу?

Обратите внимание, что далеко не каждое действие и решение героев требует проверок. Определение ее принципиальной необходимости – одна из обязанностей мастера.

На этом этапе игроки также могут применять Ходы Судьбы, в том числе связанные с проверками. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение – герои узнали у трактирщика то, что хотели, дракон повержен, а трупы лишились всего мало-мальски ценного. Если герои по каким-то причинам разделились, каждый из них станет участником отдельной сцены!

НЕПРИЯТНОСТИ

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной. В потенциально опасной для героя сцене, такой как прогулка по зловонным трущобам, обыск старинного особняка или прыжок в море с обрыва, мастер может сделать проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Я смеюсь в лицо опасности! Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	Ну и денек! Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	Кажется, у меня проблема! Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	Катастрофа! Герой на волосок от смерти. Из грязного кабака вывалилась толпа головорезов, трухлявый пол просел под ногами, а в воде притаились острые камни. Герою будет непросто выкрутиться.

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу. Мастер может менять градации, да и вообще не обязан их делать – если он желает ввести Неприятность в игру, она случится и без какого-то там броска.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и т. п. Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомый дом и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженную пицаль или хотя бы ржавые вилы. В противном случае герою придется довольствоваться серебряными ложками или ножкой от стула!

Игрок всегда может принять худший вариант Неприятностей и протянуть к герою 1 Нить Судьбы. Примите решение до броска кубика.

НИТИ СУДЬБЫ

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев – то, что заставляет обычных людей благоговейно пересказывать истории об удивительных приключениях и невероятных подвигах столетия спустя. Однако Судьба присматривает не только за героями – персонам также доступны Ходы Судьбы!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 протянутыми Нитями. К ним можно протянуть дополнительные Нити по ходу повествования, если игрок или мастер введет в игру их Недостатки. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

Если Судьба (в лице мастера и игроков) сочтет нужным, новые Нити могут протягиваться к героям и персонам не в начале игровых встреч, а по завершении важных сюжетных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне генерального сражения с ордой захватчиков-из-за-океана – или после того, как битва так или иначе завершится. В этом случае любой герой, к которому протянуто меньше 2 Нитей, увеличивает их число до 2. Герои, к которым протянуто больше 2 Нитей, сохраняют их. Заметьте, что к персонам-антагонистам также протянутся новые Нити!

Недостатки и Нити Судьбы: ввод в игру Недостатка – основной способ получения Нитей Судьбы героем. Судьба помогает герою

не просто так. Ей нравится следить, как герой барахтается в неприятностях – даже если в результате он пойдет ко дну.

Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

Темная сторона Атрибута: другой способ протянуть к герою Нити – ввод в игру Темной стороны Атрибута.

В отличие от полноценных Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной стороны (также как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета.

Возможные примеры Темных сторон каждого из Атрибутов вы найдете в разделе «Атрибуты».

Ввод Недостатка или Темной стороны в игру: каждый раз, когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, протяните к нему 1 Нить. Как правило, именно *игрок* решает, когда Недостаток или Темная сторона его героя войдут в игру. «Вход в игру» означает создание ситуации, в которой Недостаток или Темная сторона осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить Судьбы.

Обратите внимание, что если герой с Недостатком Пьяница тихо-мирно напился, это никак не осложняет его жизнь и ничего не привносит в историю. Но если Пьяница напился и избил любимого сына местного барона, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след. Если Любвеобильный герой потискал смазливую служанку в трактире, это вряд ли потянет на приключение. Однако если охотники на ведьм застанут его в постели с молодой колдуньей, Недостаток сработал, как надо.

Нити и герои без Недостатков: да, такое тоже может случиться. Вряд ли герой без Недостатков так уж идеален, но ни одна из его страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение.

И все-таки он остается игрушкой в руках Судьбы, как и остальные герои!

Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить мастеру вариант развития такой ситуации, неблагоприятный для героя. Если мастер принимает этот вариант, игрок протягивает к своему герою 1 Нить.

Например, герой подкрадывается к стражнику, но деревянные половицы под ногами героя громко скрипят и обнаруживают его присутствие. Или герой желает купить лошадей и выясняет, что всех их только что забрали королевские гонцы. По сути, это Неприятность, которую мастер не собирался вводить в игру! Игроки за героев с Недостатками также могут использовать этот метод.

Капризы Судьбы: игрок может оборвать 1 Нить своего героя и ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя другого игрока или персоны. К герою или персоне, Недостаток или Темная сторона которого вошли в игру, протягивается 1 Нить. Мастер может оборвать Нить персоны, чтобы ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя, когда это выгодно персоне.

Если игрок не желает принимать последствия, он должен оборвать 1 Нить своего героя. Хотя, конечно, не стоит этим злоупотреблять. Когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, а к нему не протянуто ни одной Нити, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда:

- Недостаток героя входит в игру.
- Темная сторона героя входит в игру.
- принимает Неприятность до проверки Неприятностей.

Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда:

- отказывается от последствий Недостатка или Темной стороны, введенных в игру.
- делает Ход Судьбы.
- желает ввести в игру Недостаток героя другого игрока.
- желает избежать проверки Неприятностей. Для тех случаев, в которых это важно, считайте, что при проверке выпало 20.
- желает сохранить жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

Очки опыта и Нити Судьбы: Очки опыта могут быть использованы героями как для развития, так и для получения благосклонности Судьбы. Выберите любой из этих вариантов в начале игровой встречи:

- В начале игровой встречи игрок может протянуть к своему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).
- Игрок может протянуть к своему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).
- Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Ход Судьбы (Ход) – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Обрывая Нити, игроки могут влиять на происходящее в игре, добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного). Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**.

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. Повезло!

– 1 Нить. Перебросьте кубик 1 раз. Вы не обязаны принимать второй бросок, если он хуже первого. Любой кубик может быть переброшен не больше 2 раз. Перебрасывая проверки с Помехами или Преимуществами, перебросьте все кубики.

– 1 Нить. Проиигнорируйте 1 Помеху, мешающую вашему герою.

– 2 Нити. Получите успех на проверку героя. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот Ход, если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Также вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый провал.

– 4 Нити. Получите Критический успех на проверку героя. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Также вы можете критически провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

2. В нужном месте в нужное время.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену предмет/элемент обстановки/статиста. Ржавый нож, спрятанный в тюремном матрасе, незаметная дверь в тупике, стражник, прибежавший на крики о помощи, – приемлемые варианты. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Сделайте игровую заявку ретроспективно. Например, вы забыли сказать мастеру, что герой несет с собой запас факелов. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много факелов. Теперь, если герой отправится исследовать подвалы древнего храма, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял с собой связку факелов и флягу с маслом.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в деревню, где мог приобрести все необходимое (или хотя бы в сосновую рощу, где он мог заготовить факелы самостоятельно), и совсем другое – когда герой несколько месяцев странствует в пустоши, где не растет ничего, кроме жухлой травы!

3. Старый знакомый.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену/игру *симпатизирующего герою* статиста – родственника, друга, должника. Не забывайте, статист не может появиться из ниоткуда! Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста – Недостаток, грязный секрет, не афишируемую черту характера или событие

из прошлого. Вам все еще требуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

– 1 Нить. Введите в игру известный вам Недостаток статиста. Герой, чья Нить оборвана, обязан принимать участие в сцене (и усиленно содействовать вводу Недостатка в игру). Имейте в виду, что в этом случае к персоне будет протянута 1 Нить.

4. Рука Судьбы.

О возможности использования этогохода необходимо договориться с мастером и соигроками до начала игры – некоторые могут счесть его «нечестным» или выходящим за рамки привычного игрового процесса.

– 1 Нить. Герой немедленно восстанавливает 10 Единиц Маны. ЕМ героя не могут превышать максимальной величины его ЕМ.

– От 1 до 3 Нитей (или больше на усмотрение мастера). Статист по выбору игрока, оборвавшего Нити своего героя, попадает в Неприятности. 1 оборванная Нить приведет к результату «Ну и денек!», 2 оборванных Нити – к результату «Кажется, у меня проблема!», 3 оборванных Нити – к результату «Катастрофа!». По взаимной договоренности игроки могут оборвать Нити нескольких разных героев, чтобы достичь нужного результата. Герои не обязаны присутствовать в одной сцене со статистами, попадающими в Неприятности. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если игроки предлагают нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ходе «В нужном месте в нужное время».

Изменения, внесенные в игру с помощью обрыва Нитей, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия, в том числе негативные для героев.

Игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь важным для них статистам. При этом для них доступны Ходы из категорий «Повезло» и «В нужном месте в нужное время».

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Здесь вы узнаете о том, как герои и статисты устроены с точки зрения игровой механики, что дается им легко, а что вызывает затруднения, что задает пределы их возможностей и как именно Судьба может направить их и помочь им.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Чем зарабатывает на жизнь? Каков его характер? Что он любит, и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем — не очень? Сколько ему лет? Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это — ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры — если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

Розалина — плутоватая бардесса двадцати четырех лет от роду. От отца-путешественника ей досталась неумная страсть к приключениям, а от матушки-эльфийки — чародейский талант. Розалина бесшабашна, ветрена и легко заводит знакомства самого разного толка.

Основная концепция героя готова уже на этом этапе. Именно под нее будут выбираться Характеристики, Атрибуты, Трюки, Недостатки, Грани, Узы и снаряжение. Впрочем, возможен и вариант, в котором вы сначала изучите книгу целиком и создадите героя, руководствуясь синергическими выгодами. В этом случае образ героя

и его история формируются после заполнения листа. Такой способ тоже имеет свои преимущества – игромеханический блок может рассказать о герое немало интересного!

У героя есть:

– 6 Основных и 4 Вторичных характеристики – физические и ментальные возможности.

– Атрибуты – важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.

– Трюки – ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.

– Недостатки, изображающие слабости и страсти.

– Богатство, отражающее благосостояние

– 13 Навыков, отвечающие за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.

– Элементы – частицы жизненной силы, позволяющие взывать к ним в минуты опасности и плести чары. У героев-чародеев Элементов значительно больше, чем у лишенных магического дара.

– Заклинания – если герой обладает магическим даром (и соответствующим Атрибутом).

Очки характеристик: создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки распределяются в любых сочетаниях – например, потратив 16 Очков, вы можете распределить их в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и так далее.

НАЧАЛЬНАЯ И МАКСИМАЛЬНАЯ ВЕЛИЧИНА ХАРАКТЕРИСТИК

При определении Характеристики героя ни одна из них не может превышать начальной величины (число до черты). Это значит, что игрок не может поднять Характеристики героя выше указанных пределов, даже если у него есть свободные Очки Характеристики или Очки Опыта. В дальнейшем, ни одна из Характеристики героя не может превышать максимальной величины (число после черты). Обратите внимание, что максимальная величина Характеристики ограничивает и бонусы, которые герой получает из любых источников, кроме заклинаний и магических артефактов.

Народ	Сила	Ловкость	Выносливость	Интеллект	Мудрость	Обаяние	Единицы Здоровья	Скорость	Воля	Реакция
Люди	18/20	18/20	18/20	18/20	18/20	18/20	60/80	9/12	9/12	9/12
Высшие эльфы	16/18	20/22	14/16	22/24	20/22	20/22	49/54	10/14	10/15	11/15
Гоблины	14/16	18/20	14/16	18/20	16/18	16/18	50/60	9/12	8/11	10/13
Дверги	18/20	14/16	22/24	18/20	18/20	14/16	70/100	7/9	10/14	7/10
Орки	22/24	18/20	18/20	14/16	18/20	14/16	75/90	9/12	7/10	9/12
Полурослики	12/14	22/24	16/18	18/20	18/20	20/22	60/80	8/11	9/12	9/12
Темные эльфы	16/18	20/22	14/16	18/20	20/22	18/20	49/54	10/14	10/15	11/15
Фессы	20/22	20/22	18/20	16/18	18/20	18/20	65/85	10/13	9/12	11/15
Феи	10/12	24/26	10/12	18/20	16/18	22/24	16/18	10/15	9/12	9/12
Цмоки	18/20	16/18	20/22	16/18	18/20	12/14	70/100	7/10	8/11	7/10

Мастер может уменьшать или увеличивать количество Очков характеристик, если это соответствует жанру и настроению игры. Следует, однако, помнить, что герои, собранные меньше, чем на 60 очков, не вполне приспособлены к приключениям. 70 Очков характеристик – оптимальный вариант, так как в этом случае придется выбрать, в чем герой будет хорош, а в чем – не очень.

Для антагонистов и прочих значимых фигур мастер может использовать любое количество Очков, даже превышающее то, на которое созданы герои. Для существ под управлением мастера не действует ограничение на максимальные Характеристики (хотя его все же стоит держать в голове).

Поскольку Розалина полукровка, то нужно выбрать, чье наследие возьмет в ней верх – до того, как будут определены Основные Характеристики. Если вспомнить, что магический дар достался Розалине от матушки, то становится ясно – эльфийская кровь в ней сильнее. Розалина использует начальные и максимальные ограничения Характеристик, соответствующие Высшему Эльфу.

После определения Основных и Вторичных характеристик вы должны:

- выбрать для героя 2 Атрибута.
- выбрать для героя 2 Трюка.
- выбрать для героя 1 Элемент (если герой выбирает Чародейские атрибуты, то получает дополнительные Элементы).
- выбрать для героя 0–2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- распределить 10 Очков опыта по Навыкам героя.

Мастер может уменьшать или увеличивать любое из этих чисел, если это соответствует жанру и настроению игры.

Отказ от Атрибутов: герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!).

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила (Сл): показывает, насколько герой развит физически. От этой Характеристики зависит, какой вес переносит герой, и ущерб, который он может нанести оружием, использующим мускульную силу. Также параметр Силы влияет на то, какое оружие герой сможет успешно применить.

Ловкость (Лв): отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она

пригодится герою, который собирается стрелять, срезать кошельки и карабкаться по деревьям.

Выносливость (Вн): понадобится героям, проводящим много времени в походах и ночующим на открытом воздухе. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Также от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой. Даже отменный силач может спасовать перед тридцатью килограммами железа, которые надо таскать на плечах день-деньской!

Интеллект (Ин): помогает запоминать информацию и учиться на своих и чужих ошибках. Интеллект необходим любому герою, который желает иметь высокие параметры Навыков – именно он задает пределы их роста.

Мудрость (Мд): включает в себя находчивость, наблюдательность, здравомыслие и глубинные инстинкты. Именно Мудрость поможет герою вовремя заметить опасность... или просто избежать ее.

Обаяние (Об): позволит наладить контакт с окружающими и понравиться им, не особенно усердствуя. Этот параметр незаменим для того, кто предпочитает действовать исподволь и добиваться своего без применения насилия. Помимо этого, Обаяние определяет, в каком ключе герой воспринимает окружающий мир. Высокое Обаяние – залог оптимизма!

Обратите внимание, что Обаяние никак не связано с внешней привлекательностью героя, хотя обаятельные герои *кажутся* окружающим симпатичными.

Модификаторы Характеристик: в большинстве формул используется не полное значение Характеристик, а так называемый модификатор. **Модификатор = (Основная характеристика – 10) ÷ 2.**

Основная характеристика	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20	5

Первым делом определим Основные Характеристики Розалины. На все про все у нее есть 70 очков характеристик. Каждое очко – единица в одной из шести основных характеристик.

Розалина не из тех, кто решает проблемы доброй затрепичной или ударом меча. На Силу Розалины потрачено всего 7 очков.

А вот ловкость Розалине совсем не мешает – пируэты на трактирной стойке и метание кинжалов требуют безупречной координации. На Ловкость Розалины потрачено 14 очков.

Высокая Выносливость пригодилась бы Розалине – иногда даже менестрелю приходится держать удар, но ее мать была высшей эльфийкой. Чтобы отразить это, на Выносливость Розалины потрачено лишь 10 очков. Будем надеяться, Ловкость поможет ей разминуться с недоброжелателями.

Наверняка среди бродячих менестрелей не так уж мало везучих дураков, но Розалина – не из их числа. Если она и несет чепуху, то непременно с умным видом. К тому же, Интеллект отвечает за максимальную величину Навыков. На Интеллект Розалины потрачено 12 очков.

Высокая Мудрость вряд ли пойдет бардессе. Привычку жить одним днем и толику очаровательной бесшабашности отразят 9 очков, потраченные на Мудрость Розалины.

Обаяние – главная характеристика для того, кто хочет не только привлечь внимание, но и удержать его. Убедительно молотить языком, выпутываться из любых передряг, и плести чары Розалине помогут внушительные 18 очков, потраченные на Обаяние.

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Единицы Здоровья (ЕЗ) = Выносливость × Модификатор размера существа. Эта величина показывает, сколько ущерб герою способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

Размер существа	Модификатор размера
Крошечный	1
Маленький	2
Средний	3
Большой	4
Огромный	5
Громадный	6

Большинство существ величиной с человека имеют Средний размер. Их $ЕЗ = Вн \times 3$.

Скорость (Ск) = (Лв + Вн) ÷ 4. За 5 секунд времени герой может преодолеть число метров (или клеток, если при игре используется масштабная карта), равное своей Скорости.

В зависимости от своего размера, существо получает бонус или штраф к Скорости.

Размер существа	Штраф/Бонус
Крошечный	-2
Маленький	-1
Средний	0
Большой	+1
Огромный	+2
Громадный	+3

Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4. Отвечает за самоконтроль, сопротивление враждебным заклинаниям и вполне обыденным соблазнам.

Реакция (Рц) = (Лв + Мд) ÷ 4. Реакция определяет порядок действия в боевых сценах и прочих ситуациях, в которых это важно.

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение.

После определения Основных Характеристик можно вычислить Вторичные Характеристики Розалины.

Розалина Среднего размера, и Единицы Здоровья определяются умножением ее 10 Выносливости на 3. Получается 30 Единиц Здоровья – Розалина не самая крепкая девица в мире, но и тщедушной ее не назовешь.

Чтобы определить Волю Розалины, нужно сложить ее 12 Интеллект и 9 Мудрость и разделить результат на 4. Получается 5, это и есть Воля Розалины. Не самая высокая, увы.

Со Скоростью дела обстоят гораздо лучше – сказываются 14 очков, потраченные на Ловкость. Чтобы определить Скорость, нужно сложить 14 Ловкость и 10 Выносливость и разделить результат на 4. Результат – 6.

И наконец, определим Реакцию Розалины, сложив 14 Ловкость и 9 Мудрость, и разделив результат на 4. Результат – 5, чуть-чуть не дотянул до 6. Низкая Мудрость подвела Розалину – она ловка, но не слишком наблюдательна.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Доблесть (Дб) = Навык Владения оружием или Навык Рукопашного боя + модификатор Сл + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. На Доблесть оказывают влияние два разных

Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным.

Меткость (Мт) = Навык Стрельбы + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Обратите внимание, что луки и метательное оружие также учитывают модификатор Силы при подсчете Повреждений.

Меткость Магической стрелы = Навык Стрельбы + МЧХ + бонус к Повреждениям заклинания.

При использовании Магических стрел вместо модификатора Ловкости герой использует модификатор наибольшей Чародейской характеристики (**МЧХ**) и бонус к Повреждениям, указанный в описании заклинания.

Бонус к Повреждениям обычно дается оружием и заклинаниями. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения.

Защита (Зщ) = Базовая защита + модификатор Лв + бонус доспеха + бонус щита. Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя физическими атаками и некоторыми заклинаниями.

Размер существа	Базовая защита
Крошечный	12
Маленький	11
Средний	10
Большой	9
Огромный	8
Громадный	7

Обратите внимание, что ношение некоторых доспехов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

Проверки Доблести, Меткости и Меткости Магической стрелы подразумевают, что герой использует все доступные средства для

нанесения Повреждений. Он выискивает уязвимые места доспехов и использует свое окружение, даже если не заявлял специфические Зоны поражения и не обладает особыми Трюками. Естественно, противник делает все возможное, чтобы помешать ему. Отсутствие Повреждений при проверке означает, что удар пришелся в щит или доспех, был отражен, не привел ни к чему серьезнее царапин и синяков... или просто не достиг цели. Не забывайте, что герою не обязательно *фактически* пробивать доспех, чтобы нанести рану – мощные дробящие удары могут серьезно травмировать даже рыцаря в латах, в то время как арбалетные болты и пули имеют неприятную привычку застревать в костях или проходить навылет, минимизируя ущерб.

Чтобы вычислить Доблесть Розалины, нужно сложить модификатор Силы (-2), модификатор Ловкости (2) Навык Владения оружием или Рукопашного боя и Бонус к Повреждениям оружия ближнего боя. Безоружные атаки имеют Бонус к Повреждениям -2. Пока не определены Навыки и снаряжение Розалины, получается -2. В ближнем бою Розалина без сомнений почувствует себя неуютно. Впрочем, в следующих разделах правил у Розалины будет шанс увеличить Доблесть, повысив соответствующие Навыки и купив оружие ближнего боя.

С Меткостью дела обстоят гораздо лучше – в ее основе лежит модификатор Ловкости (2), к которому прибавляется Навык Стрельбы и Бонус к Повреждениям дальнобойного оружия. Высокая Ловкость – хорошее начало для развития Меткости. В следующих разделах правил Розалина сможет улучшить Меткость, повысив Навык Стрельбы и купив дальнобойное оружие.

Основой для Меткости Магических стрел служит не модификатор Ловкости, а модификатор Чародейской характеристики. Поскольку Чародейская характеристика Розалины еще не определена – для этого нужно выбрать для нее Чародейский Атрибут, вернемся к этому позднее, в разделе «Плетение чар».

Защита Розалины формируется из Базовой защиты – у существа Среднего размера она равно 10, модификатора Ловкости (2), бонуса щита и бонуса доспеха. Без щита и доспеха Защита Розалины – всего 12. Да уж, в драку ей точно лучше не лезть.

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ ОСНОВНЫХ И ВТОРИЧНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Нулевой уровень характеристики означает, что существо автоматически проваливает любые проверки, связанные с ней. Упавшие до нуля Сила, Ловкость и Скорость приводят к состоянию, близкому к параличу (хотя существо все слышит и может наблюдать за происходящим вокруг). Упавшие до нуля Интеллект, Мудрость и Обаяние приводят к коме. Если Реакция или Скорость существа падает до 0, оно впадает в ступор. Во всех этих случаях существо считается находящимся в состоянии Неподвижности. Существо с нулевой Волей покорно выполняет любые отданные ему приказы, даже очевидно самоубийственные. Если существо получит несколько приказов, противоречащих друг другу, то оно постарается выполнить их, удовлетворив максимальное число требований. Если Выносливость существа падает до нуля, оно немедленно умирает или разваливается на части.

РАЗМЕРЫ СУЩЕСТВ

В фэнтези представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему: драконы, тролли, полурослики и феи. Даже в несказочном средневековье найдется место карликам и великанам – самым обычным людям с гормональными нарушениями. За эталон размера принят человек ростом от 150 до 210 см. Он имеет Среднюю категорию размера. Размер не влияет на Основные Характеристики существа напрямую,

однако большие существа – легкая мишень для атак любого рода, а маленькие существа вынуждены использовать маленькое оружие (зачастую наносящее меньше ущерба). Герой-человек может по договоренности с мастером начать игру Маленьким (карлик) или Большим (великан). Существа занимают определенную область в зависимости от своих размеров. Это вовсе не означает, что существо занимает эту область целиком (хотя бывает и такое). Несомненно одно – в этой области существо может и будет мешать передвижению недругов.

Бонусы и штрафы размера: размер, отличный от Среднего, может быть выгоден в одних ситуациях, и сильно мешать в других. Небольшому существу легче прятаться и уворачиваться от ударов, а крупному – хватать и удерживать противника.

Например, если Маленький Полурослик пытается Захватить Среднего человека, он получает -1 к проверке. Если тот же Полурослик попытается Захватить Большого тролля, он получит -2 к проверке. Поскольку тролли не только Большие, но и славятся силой, Полурослику понадобится действительно хороший Навык Рукопашного боя. А вот если тролль попытается Захватить Полурослика, он получит +2!

Размер	Бонус/штраф к Скрытности	Бонус/штраф Размера	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	+2	-2	0.01 - 0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	+1	-1	0.66 - 1.49 метра	1 × 1 метра
Средний	0	0	1.5 - 2.1 метра	2 × 2 метра
Большой	-1	+1	2.2 - 3 метра	3 × 3 метра
Огромный	-2	+2	3.01 - 9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	-3	+3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

Некоторые способности (например, Следопыта) учитывают размеры существ. В этом случае Большое существо считается, как 2 Средних, Огромное – как 3 Средних, а Громадное – как 4!

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, кошки и слоны, увеличивают свою Скорость в 2 раза,

перемещаясь по земле. Умножьте Скорость *после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер. Обратите внимание, что тараканы, пауки и многоножки считаются четвероногими для определения Скорости, а гигантские слизни, улитки и змеи – нет!

Полет: если существо способно летать, умножьте его Скорость на 3 *после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, применяйте обычную Скорость существа.

Обратите внимание, что высота в холке четвероногих существ зачастую меньше, чем рост существ соответствующего размера, указанный в таблице.

НАВЫКИ

Значения Навыков отображают глубину познаний героя в различных областях. В скобках указана Характеристика, модификатор которой прибавляется к Навыку при проверках, – она означает часть Навыка, которую формируют талант и природные склонности. К некоторым Навыкам могут прибавляться модификаторы различных Характеристик, в зависимости от области применения. Мастер указывает перед проверкой, какой именно модификатор используется.

Значение навыка (Нв) равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

Максимальное число Очков опыта в Навыке не может превышать Интеллекта героя.

Когда герой совершает проверку Навыка, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики, связанной с Навыком. Например, чтобы прокормиться в лесу, потребуется проверка Выживания. Герой бросает К20, прибавляет к результату значение Навыка и модификатор характеристики, которую он выбрал для выполнения этой задачи. Герой с высоким Интеллектом может

вспомнить, где обычно растут съедобные ягоды и грибы, Мудрость позволит заметить птичьи гнезда и места кормежки оленей, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил из лука зайца или нескольких куропаток.

Если вы не используете правила Состязания, но герою кто-то активно противостоит, проверки Навыков совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Характеристики.

2) Сравните получившееся число с **|Навыком оппонента +10|**. Герой преуспевает, если число равно сложности проверки или превышает ее.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо стражника. Стражник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против **|5 +1 +10 = 16|**. Если герой выбросит на K20 8 и больше, проверка будет успешна, т.к. **|6 +2 +8 = 16|**. В сумерках избежать внимания стражника будет гораздо легче – герой получит Преимущество. Напротив, если стражник бдительно осматривает пустую узкую галерею, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя, если галерею освещают факелы!

Так или иначе: использование Навыков – творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает логика происходящего. Например, чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Врачеванием, так и Ловкостью рук для перетягивания конечности (хотя позже это может привести к Неприятностям), для поиска следов подойдут и Выживание, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на спине дикого жеребца, может применить как Атлетику, так и Обращение с животными!

Нулевой уровень навыков: если игрок не распределил в Навык героя хотя бы 1 Очко опыта, проверка этого Навыка совершается с Помехой.

Нулевой уровень боевых навыков: если игрок не распределил хотя бы 1 Очко Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу героя, соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются с Помехой.

Атлетика (Сл, Лв, Вн) – отвечает за общую физическую подготовку героя. Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и плавания. Карабкаться можно как с помощью Силы, так и с помощью Ловкости!

Используйте Навык, если герой: бежит, прыгает, плавает, карабкается, выбивает двери, гнет подковы, поднимает тяжести, совершает изнурительные марш-броски, идет по коньку крыши, балансирует на краю пропасти...

Владение оружием (Лв, Ин, Мд) – отвечает за обращение героя с оружием ближнего боя. Ловкость для нанесения ударов. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует оружием в ближнем бою, совершает мелкий ремонт оружия ближнего боя, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в бою на мечах, делает ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в лавке, принимает тактические решения в ближнем бою...

Врачевание (Ин, Мд) – отвечает за прикладную медицину в исполнении героя и академические знания о ней. Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Мудрость для первой помощи и знахарских

методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

Для восстановления ЕЗ при помощи Врачевания герой должен преуспеть в проверке против 10. В случае успеха герой восстанавливает цели 1 ЕЗ. За каждые 5, на которые герой прошел проверку, он дополнительно восстанавливает цели 1 ЕЗ. Восстановление ЕЗ с помощью Врачевания возможно лишь раз в сутки – алхимические мази, целебные настойки и лекарственные травы далеко не всесильны!

Преуспев в проверке навыка против 15, герой может привести существо в сознание, не восстанавливая его ЕЗ.

Применение навыка в бою занимает **|10 Очередей – навык Врачевания – модификатор Ин/Мд|** (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе Врачевания герой-врачеватель теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

Используйте Навык, если герой: перевязывает раны, проводит хирургические вмешательства, вправляет вывихи и переломы, лечит болезни, определяет, чем вызвана болезнь, выбирает оптимальный курс лечения, пытается избежать заражения болезнью...

Выживание (Ин, Мд) – помогает герою чувствовать себя уверенно вдали от цивилизации. Интеллект для определения видов растений, птиц, зверей, для того, чтобы отыскать след и идти по нему, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым.

Используйте Навык, если герой: ищет следы (в том числе в городе) и читает их, ищет пищу и воду в лесу, обустривает лагерь в лесу, определяет повадки птиц и зверей, свежует дичь, охотится, рыбачит...

Ловкость рук (Лв, Ин) – отвечает за мелкую моторику и координацию движений героя. Ловкость для трюков с мелкими предметами, краж и сокрытия предметов на теле. Интеллект для вскрытия замков, вязания узлов и обезвреживания ловушек.

Используйте Навык, если герой: мухлюет в азартной игре, показывает карточные фокусы, срезает кошелек, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, обезвреживает ловушку, заряжает ловушку, жонглирует, пытается незаметно стащить лежащий на виду предмет, связывает кого-то, забрасывает на стену крюк с веревкой, привязывает веревку, накладывает грим, подделывает почерк...

Наблюдательность (Ин, Мд) – позволяет герою вовремя заметить события, заслуживающие внимания, а так же успешно находить скрытое от посторонних взглядов. Интеллект для целенаправленного поиска чего-либо и преследования кого-то в толпе (чтобы делать это *незаметно*, пригодится Скрытность). Мудрость для случайных проверок.

Используйте Навык, если герой: стоит на часах, целенаправленно ищет что-то, может случайно заметить нечто важное, преследует, обыскивает...

Общение (Сл, Вн, Ин, Мд, Об) – отвечает за способность героя достичь своих целей при помощи слов. Сила для прямолинейного запугивания. Выносливость для общения на пирушках с выпивкой. Интеллект для торговли, утонченных издевок и дипломатии. С помощью Мудрости герой может понять, что собеседник лжет, а с помощью Интеллекта – доказать это окружающим. Обаяние для не прямых угроз, заговаривания зубов, соблазнения и публичных выступлений.

Используйте Навык, если герой: шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, произносит речь,

торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Обращение с животными (Сл, Лв, Ин, Мд, Об) – помогает герою добиться послушания неразумных существ. Используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой использует старые проверенные методы (скорее всего, не им придуманные) и собственные наблюдения. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с Питомчиками, Интеллект которых 5 и меньше.

Используйте Навык, если герой: управляет, укрощает, дрессирует, лечит, пытается подружиться с животным, выбирает подходящий корм, оборудует клетку, определяет рыночную стоимость животного...

Рукопашный бой (Лв, Ин, Мд) – отвечает за подготовку героя в безоружном ближнем бою. Ловкость для нанесения ударов, Интеллект для тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует безоружным в ближнем бою, делает ставки на кулачных боях, принимает тактические решения в ближнем бою...

Скрытность (Лв, Ин) – помогает герою остаться незамеченным. Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ. Герой не может спрятаться, если за ним

пристально наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Скорость в 2 раза.

Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -1 за каждое существо в группе, кроме него. Например, если следопыт помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Обратите внимание, что штрафы за размер существ, которым помогает следопыт, также учитываются!

Используйте Навык, если герой: пытается сделать что-либо незаметно для окружающих, крадется, прячет предметы, занимается маскировкой...

Стрельба (Лв, Ин, Мд) – помогает герою поражать цель при использовании дальнобойного и метательного оружия. Ловкость для поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: стреляет, метает оружие или предметы в цель, совершает мелкий ремонт стрелкового оружия, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в дистанционном бою, делает ставки на соревнованиях стрелков, выбирает дальнобойное оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

Чародейство (Ин, Мд, Об) – отвечает за академические и прикладные знания героя о плетении чар. Характеристика, с помощью которой герой творит чары, определяется набором Атрибутов, и не может быть впоследствии изменена. Интеллект используется, когда герой обращается к академическим знаниям о магии. Мудрость – для практических вопросов, связанных с магией. Герои, которые изучали Чародейство, но сами не способны

к волшебству, также могут совершать эти броски. Обаяние не отвечает за какую-либо область знаний, связанную с магией, однако может использоваться в качестве чародейской Характеристики.

Обратите внимание, что Навык Чародейства *не позволяет* творить заклинания без Чародейского атрибута, хотя позволяет определить, какое именно заклинание сплетает противник.

Используйте Навык, если герой: определяет могущество другого чародея, распознает использованное заклинание, определяет принцип работы заклинания, расшифровывает рунические письмена, пытается обезвредить магическую ловушку, заряжает магическую ловушку...

Эксперт (Ин, Мд) – области знаний героя, не затронутые другими Навыками. Религия, история, кузнечное дело, стратегия, драконоведение, управление государством являются Экспертными навыками. Интеллект для практического применения академических знаний. Мудрость для применения жизненного опыта. Игрок должен указать экспертную область своего героя. Навык может быть взят несколько раз для различных экспертных областей. В некоторых случаях возможно использование модификаторов и других Основных Характеристик, кроме указанных. Например, Обаяние вполне подойдет для навыка Эксперт (Военное дело), а Ловкость – для Эксперт (Управление транспортом).

Используйте Навык, если герой: танцует, рисует, пишет стихи, кует оружие и доспехи, варит травяные настойки, управляет армией, печет хлеб, выращивает пшеницу, составляет гороскопы...

Примеры Экспертных навыков: Азартные игры (Лв, Ин, Мд, Об), Алхимия (Ин, Мд), Военное дело (Ин, Мд, Об), Выступление (Об), Искусство (Ин, Мд, Об), Наука (Ин, Мд), Ремонт (Лв, Ин, Мд), Торговля (Ин, Мд, Об), Управление транспортом (Лв).

Широта экспертных Навыков определяется мастером. Эксперт (Искусство) может включать в себя все разнообразие видов художественной деятельности, а Эксперт (Наука) – знания о постройке всех возможных механизмов и устройств. Но, с другой стороны, мастер может потребовать от художника уточнить область деятельности, – например, гравер, скульптор или миниатюрист, – серьезно ограничив широту применения Навыка. В случае изобретателя мастер может потребовать указать тип механизмов, с которыми он знаком.

У Розалины 10 Очков опыта, и их надо распределить по 13 Навыкам. Каждое Очко опыта увеличивает навык на 1, а Интеллект задает потолок для его роста. У Розалины 12 интеллект, а значит, в любой из ее Навыков нельзя распределить больше 12 Очков опыта. Но это, по большому счету, задел на будущее. А пока 2 очка распределяются в Атлетику – Розалина гибкая, ловкая и подвижная. 1 очко в Ловкости рук поможет при случае обчистить чьи-нибудь карманы и справиться с простенькими замками. 2 очка отправляются в Общение – вместе с высоким обаянием они гарантируют, что Розалине будут рады везде... Или почти везде. Еще 3 очка пойдут в Чародейство – этот навык самый высокий, так как отвечает за все, связанное с магией. Наконец, 2 очка припасено для Эксперт (Искусство). Хорош был бы менестрель без музыки!

АТТРИБУТЫ

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие. Атрибуты состоят из набора достоинств, действующих постоянно, и Уникального хода, который вводится в игру при обрыве Нитей или с помощью проверок Навыков.

И герои, и статисты вполне могут обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далек не каждый жрец – пламенный

оратор, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может быть жрецом и занимать формальное место в иерархии культа, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Жреца снизошла благодать (или он наконец-то научился ладно излагать догматы и пудрить мозги окружающим), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту в достижении личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил их себя бояться).

Уникальный Ход позволяет герою преуспевать в задачах, сложных или даже невозможных для героев с другими Атрибутами (или вовсе без них). Добиться успеха при совершении Хода может помочь как своенравная Судьба, так и способности самого героя.

Некоторые из Ходов ориентированы на применение в бою. Это никоим образом не должно останавливать игроков и мастера от использования их в быту, если у кого-то возникла идея, соответствующая жанру и настроению игры. И напротив – *мирные* ходы наверняка найдут применение в боевых сценах.

1 или более Нитей? Многие Уникальные ходы отдают стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с логикой ситуации. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие купить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою. Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обходиться 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2–3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто

умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрстет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами. Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

Уникальный ход без обрыва Нитей. Герои достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов и без вмешательства Судьбы, а у статистов и вовсе нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверок Навыков и Характеристик, иногда – временных затрат. **И нередко ведет к Неприятностям, если Ход успешен!** Например, Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Крепыш – не болея сам, заразить друзей чумой, а Следопыт – забрать то, что хотел съесть кто-то другой...

Если ход без обрыва Нитей провален, проверка Неприятностей не требуется – у героя и так денек не задался.

Темная сторона: за все приходится платить, и возможности Атрибутов – не исключение. Фактически, Темная сторона – это Недостаток в Атрибуте! Например, Жрец может столкнуться с воинствующими последователями бога-соперника, Аристократ почувствует себя очень неуютно во время крестьянского бунта, а за Красавицу дадут хорошую цену на невольничьем рынке!

Атрибуты, придуманные игроками и замена Уникальных ходов: по договоренности с мастером игрок может начать игру с Атрибутом, который придумал сам. Возможности Атрибута и Уникального хода должны быть четко определены до начала игры.

Также по договоренности с мастером игрок может заменить Уникальный ход одного Атрибута на Уникальный ход другого, если это соответствует жанру и настроению игры. Например, игрок может заменить Уникальный ход Аристократа на Уникальный ход Рыцаря или Богача. Замена должна быть оговорена с мастером и произойти до начала игры или приобретения Атрибута.

Краткий перечень Атрибутов позволит вам быстро сориентироваться и выбрать подходящие для вашего героя. Само собой, варианты Темной стороны не ограничиваются перечисленными...

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Алхимик	Варить обычные и магические зелья, пользоваться дополнительным Ключевым эффектом Элемента.	Варить магические зелья <i>быстро</i> .	Неполадки в лаборатории, недовольные клиенты, безумные правители, желающие превратить свинец в золото.
Аристократ	Посещать светские рауты, говорить с королями на равных и задирать нос перед смердами.	Быть выше закона.	Интриги высокородных, ненависть холопов, нерадивость и лень слуг, титул, привлекающий мошенников и приживал.
Бард	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым).	Быть в курсе происходящего и распускать слухи (в том числе выдуманные).	Болваны, не понимающие белых стихов, аристократы, не понимающие тонкой иронии, недовольные жертвы сплетен.
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами).	Избегать самых смертоносных ударов.	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле.
Богач	Торговать с выгодой, сорить деньгами.	Купить небольшой город, или нанять армию для его захвата.	Зависть и фальшивое обожание окружающих, грязные слухи и кривотолки о происхождении богатства.
Ведун (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Мудрости и медитациям.	Преуспевать благодаря помощи Вселенной.	Шумливый мир, мешающий единению со Вселенной, едкие насмешки Волшебников, гнев первородных сил, случайно потревоженных Ведуном.
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет противника.	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей.	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке стран.
Волшебник (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Интеллекту и древним манускриптам.	Точно знать, как работает магия.	Надоеды, умоляющие принять в ученики, уязвимая книга с заклинаниями, заносчивые соперники, последствия неудачных экспериментов.
Дипломат	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность.	Вести переговоры на высшем уровне.	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пытливые контрразведчики, задержанные в пути письма.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Жрец	Располагать ресурсами культа, вызывать уважение у последователей культа.	Произносить пламенные проповеди и с их помощью манипулировать окружающими.	Враждебные культы, утомительные обряды, предписанные нормы поведения, фанатизм, тщательно скрываемое неверие.
Изобретатель	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить.	Изобретать устройства, которые работают.	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе.
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов.	Быть заветной мечтой окружающих.	Назойливые поклонники, развевающие взгляды, работорговцы, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы.
Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание.	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки.	Искренняя уверенность окружающих в том, что герой любит есть помой, спать на снегу и вынесет любые невзгоды.
Неистовый	Черпать силу в своей ярости.	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие.
Охотник за головами	Захватывать врагов живьем без особых затруднений.	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков.	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники.
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его.	Вдохновлять окружающих на подвиги.	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства.
Плетельщик (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Обаянию, песне и танцу.	Видеть магические ауры.	Простуды, гололедица, скользкие полы, издевки Волшебников, пристальное внимание духов и волшебных существ.
Плут	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки.	Достать предмет или информацию на черном рынке.	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки.
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, подло и безжалостно.	Убивать исподтишка с одного удара.	Длинный и грязный шлейф дурной славы.
Рыцарь	Получить меч, латы и верного скакуна.	Вызывать врага на поединок.	Кодекс чести, дамы сердца, дуэли.
Следопыт	Чувствовать себя в глуши, как дома, читать следы.	Найти еду и воду даже там, где это кажется невозможным.	Опасности диких земель, пренебрежение горожан, неотесанность.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Солдат	Эффективно сражаться в команде.	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою.	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор любопытные обыватели, желающие послушать про ужасы войны.
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой.	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов.	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна.
Сыщик	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности.	Знать, что происходит на самом деле.	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы.
Целитель	Исцелять раны и болезни.	Исцелять смертельные раны.	Больные и увечные, выклянчивающие исцеление, недовольные пациенты и родственники тех, кого не удалось спасти.
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, чтобы не случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях.	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам.	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнувшиеся окна, унижительные сравнения с макакой.

Алхимик

В любой деревне найдется ведьма (или шарлатанка, притворяющаяся ею), торгующая приворотными зельями и мазью от ревматизма, но только Алхимик *по-настоящему* разбирается в тонком искусстве зельеварения.

Алхимик начинает игру с лабораторией для изготовления зелий и |3 + модификатор Интеллекта| формулами зелий.

В начале каждой игровой встречи у Алхимика есть | модификатор Мудрости +1| готовых порций зелья с СП не больше 15 (минимум 1 порция).

Слезы богов: в начале каждой игровой встречи Алхимик получает Эликсир, эмулирующий Ключевой эффект Элемента. Эликсир может быть изготовлен лишь при определенных условиях, которые нельзя воспроизвести в лаборатории – фазах луны,

времени года и так далее. Обратите внимание, что герой может пробуждать Элемент, Ключевым эффектом которого он пользуется! Действие Эликсира длится до конца игровой встречи. Алхимик может выпить его сам, передать кому-то или продать. Новый Эликсир может быть получен Алхимиком только в начале следующей игровой встречи.

Ход – **Знай меру** (1 или более Нитей): потратив 1 Нить, Алхимик может изготовить зелье в течение 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене). Потратив 1 Нить, Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии лаборатории. Потратив 1 Нить, Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии ингредиентов. Потратив 1 Нить, Алхимик может изготовить зелье без проверки Навыка Эксперт (Алхимия). Потратив 1 Нить, Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии рецепта.

Эффекты Хода могут сочетаться в любых комбинациях.

Если Алхимик совершает Ход без обрыва Нитей, он должен преуспеть в проверке Эксперт (Алхимия) (Ин, Мд). Определите целевую сложность при помощи раздела «Алхимия и зельеварение». За каждый эффект из перечня повысьте базовую сложность изготовления зелья на 5.

Аристократ

Герой принадлежит к древней дворянской фамилии. Это не мешает ему быть злым, жестоким или тупым – окружающие зачастую закрывают на это глаза (холопы – вынужденно, другие аристократы – в надежде на некие выгоды). Так или иначе, редко кто осмелится выказать герою свое негативное отношение.

Привилегии: даже если герой не занимает значимых должностей (что характерно для путешественников), он пользуется множеством привилегий (уточните полный перечень у мастера, если это важно) и ему не составит проблемы попасть на закрытый прием к высокородному или даже на аудиенцию к самому королю. Герой может взять с собой на прием X спутников (в том числе

не аристократов), где $X = |\text{Модификатор Интеллекта или Обаяния Аристократа} + 1|$. Даже если Аристократ имеет отрицательный Модификатор Интеллекта или Обаяния, он может провести с собой 1 спутника.

Обычно Аристократ владеет поместьем, получает ренту или имеет иной стабильный источник дохода. Аристократ может повысить свое Богатство на 5 при совершении одной проверки. В течение игровой встречи эта способность может быть использована X раз, где $|X = \text{модификатору Интеллекта или Обаяния Аристократа}|$. Если модификаторы Ин и Об героя нулевые или отрицательные, способность все еще может быть использована 1 раз за игровую встречу.

Ход – **Выше закона** (1 или более Нитей): герой может быть судим лишь равными себе. Аристократы же склонны оправдывать принадлежащих к своему кругу. По крайней мере, до тех пор пока не затронуты интересы кого-то из них. Герой не может быть официально осужден за преступление *любой* тяжести, совершенное в отношении простолюдина. Но и более серьезные проступки (вплоть до государственной измены!) могут быть прощены, если Судьба благоволит герою!

Ход может быть применен Аристократом для спасения преступивших закон друзей и подельников – высочайшее покровительство позволит судьям проявить снисхождение к подсудимому...

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Общения (Ин, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Впрочем, даже успех проверки и официальное оправдание не помешает разъяренным холопам устроить самосуд, а оскорбленным аристократам – нанять убийц...

Бард

Герой странствует по миру под звуки музыки (насколько эта музыка хороша, зависит от Навыка Эксперт). Но даже если Бард не обладает выдающимися музыкальными способностями, зачастую его встречают благосклонно – ведь он приносит с собой свежие новости и сплетни.

Спляшет, споет, и по щам надает: Бард знает *все обо всем* (или убедительно делает вид, что знает). Он совершает все проверки Навыков так, как будто распределил в Навык как минимум 1 Очко опыта, то есть без Помехи. Само собой, это Очко не учитывается при подсчете уровня Навыка! Барды часто становятся Плетельщиками, но совершенно *не обязаны ими быть!*

Ход – **По секрету всему свету** (1 или более Нитей): Бард бродит по кабакам и тавернам (или особнякам аристократов, если найдет способ туда попасть) и распространяет слухи. Слух совершенно не обязан быть правдивым, однако чем возмутительнее и неправдоподобнее ложь, тем больше Нитей придется оборвать. Разумеется, Бард распространяет слухи достаточно тонко, чтобы не привлекать излишнего внимания... по крайней мере, пытается. Запущенный в народ, слух начинает жить своей жизнью и может пережить самого Барда, если он не проявит осторожность.

А осторожность Барду не помешает. **Если Ход совершается без обрыва Нитей**, Бард должен пройти проверку Общения. В качестве ориентира используйте таблицу сложностей из раздела «Социальные взаимодействия», хотя не рекомендуется устанавливать сложности выше 20 – в конце концов, все любят время от времени перемыть косточки ближнему своему. В случае провала не исключено, что Барда пожелают расспросить с пристрастием, поколотят или даже убьют!

Также с помощью этого Хода Бард может разузнать свежие сплетни или *подробности* уже известных ему слухов. Просто удивительно, как легко развязывают языки кружечка дрянного эля и душевная песенка!

Боевые искусства

Герой постиг тайны Рукопашного боя. Теперь его тело – само по себе совершенное оружие.

Гармония совершенства: герой прибавляет модификатор Мд к своей защите. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие и носить щит или доспех, ограничивающие максимальный модификатор Ловкости, так как они нарушают тонкую гармонию его движений. Если он надевает такой доспех или щит, или сражается Громоздким оружием, то теряет преимущества, перечисленные выше.

Ход – **Секреты мастерства** (1 Нить): герой полностью контролирует ритмы своего тела и может совершать удивительные вещи: уворачиваться от пуль, и отражать стрелы и клинки мечей голыми руками.

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Дробящей, Колющей, Рубящей или Проникающей атакой. Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие, щит или доспех.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + потерянные ЕЗ]**. В случае успеха он игнорирует потерю Единиц Здоровья.

Богач

Герой не просто богат, но имеет постоянный источник дохода – большое поместье, королевскую ренту или хороший процент от каких-то темных делишек! Прибавьте к Богатству героя 10, затем оно может быть увеличено по обычным правилам. Если герой начинает игру с этим Атрибутом, обговорите с мастером, что именно приносит герою средства и каким имуществом он владеет.

Покупай дешево, продавай дорого: Богач знает цену деньгам и умеет ими распорядиться – иначе он никогда не разбогател бы! При покупке товаров и услуг Богач теряет на 1 Богатство меньше,

а при продаже – получает на 1 Богатство больше, чем герой без этого Атрибута. Не учитывайте это свойство при расчете стоимости продаваемых товаров и услуг!

Ход – **Деньги правят миром** (1 или более Нитей): Богач может одновременно расстаться с *громдой* суммой денег, чтобы получить желаемое без проверки Богатства. Зачастую, это подразумевает заключение некоей сделки, устной или письменной. Благодаря покровительству Судьбы долговые обязательства будут выполнены в срок!

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения (Ин, Об) или Эксперт (торговля). Сложность проверки задает мастер, сообразуясь с логикой ситуации, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. При успехе Богач получает желаемое, хотя его сервы могут взбунтоваться, векселя могут оспорить родственники, а его траты – привлечь ненужное внимание...

Ведун (Чародейский атрибут)

Герой постиг Нити Судьбы, прислушавшись к миру вокруг себя и услышав его. Теперь Вселенная отвечает на его мольбы... иногда.

Видно же: Ведун использует модификатор Мудрости при проверках Чародейства. Чтобы творить заклинания, Ведун должен провести не меньше 1 часа в сутки, изучая изменчивый рисунок Нитей Судьбы. Если Ведун не сделает этого (или ему помешают), то не сможет творить чары до тех пор, пока не уделит время общению со Вселенной. Любые громкие и навязчивые звуки не дадут ему услышать голос Вселенной!

Ведун игнорирует Элемент Созидания при плетении заклинаний, когда может черпать необходимые Элементы из своего окружения. Например, при сплетении Зыбуна Ведуну не требуется Созидание и 2 Воды, если он находится на берегу реки или идет дождь. Ему не требуется Созидание и 1 Огонь для Огненного шара, если рядом горит большой костер. Ну а Элементы Земли и вовсе постоянно

у него под ногами! Необходимый Элемент должен находиться не дальше X метров от Ведуна, где $X = \text{Чародейству Ведуна}$. Мастер может отступить от этого правила, если считает это логичным – например, когда герой находится на вершине башни из гранитных блоков, формально он далеко от земли, но Элемент Земли все еще рядом с ним!

Из своего окружения Ведун может «получить» не больше 2 Элементов, если только мастер не рассудит иначе.

Ход – **Добрый знак** (1 или более Нитей): за каждую оборванную Нить Ведуна получает Преимущество на свою следующую проверку. Максимальное число Преимуществ все еще не может превышать 2, но Ведун может обрывать Нити, чтобы избавиться от Помех, если сочтет это целесообразным. Совершение Хода требует Быстрого действия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ведун должен преуспеть в проверке Мудрости против 10 и потратить 10 минут на толкование знаков и знамений, которые посылает ему Вселенная. Прибавьте 5 к сложности проверки за каждое Преимущество после первого, которое Ведун желает получить. Например, чтобы получить 2 Преимущества, Ведун должен преуспеть в проверке Мудрости против 15. Обратите внимание, что число Преимуществ (и целевую сложность проверки), которые желает получить Ведун, игрок должен объявить до броска. При провале проверки Ведун неверно истолковал знаки, и вместо Преимуществ получает Помехи!

Ветеран

Герой повидал немало войн на своем веку. Если он чему в них и научился, так это использовать любое оружие максимально эффективно и не пропускать приемы пищи.

Эхма, горе не беда: Герой получает +1 к проверкам Доблести и Меткости. Также герой может совершить проверку Мудрости, чтобы добыть (бесплатно) пропитание в городе или деревне.

Добавьте 1 к сложности проверки за каждое существо, которое герой хочет прокормить помимо себя. Таким образом герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему Модификатору Мудрости. Зачастую это означает кражи, ложь или угрозы различной степени наглости – провал проверки приводит к проверке Неприятностей.

Ход – **Своих не бросаем** (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских Навыков, так и занимать крупные государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ветеран должен преуспеть в проверке Общения (Мд, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Товарищи обязательно потребуют что-нибудь взамен... Скорее всего, отказаться не получится!

Волшебник (Чародейский атрибут)

Герой почерпнул секреты плетения чар в древних манускриптах, изученных под руководством многоопытного наставника. Теперь в его руках невиданное могущество Нитей Судьбы... по крайней мере, герой в этом уверен!

Умный в гору не пойдет: Волшебник использует модификатор Интеллекта при проверках Чародейства. Заклинания Волшебника записаны на свитках или в его волшебной книге – он должен читать их с листа даже в бою! Это значит, что Волшебник должен постоянно носить свою книгу или свитки с собой, а в бою держать их в одной руке. Вторая рука очень пригодится ему, чтобы листать страницы! По договоренности с мастером книга может быть заменена на рунический посох, татуировки на запястьях и прочие носители информации, которые Волшебник может видеть, творя заклинания.

В дополнение к выбранным Элементом Волшебник получает 1 Контроль, 1 Знание и 1 Превращение.

Ход – **Просто, как апельсин** (1 или более Нитей): Волшебник получает *исчерпывающую* информацию об устройстве и природе магического явления, предмета или существа. Не зря же он читал все эти скучные книжки! Совершение Хода требует Быстрого действия (хотя сообщить информацию товарищам вряд ли получится также быстро).

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Волшебник должен преуспеть в проверке Чародейства (Ин) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. На то, чтобы вспомнить (или найти в книге) все необходимое, Волшебник должен потратить 10 минут. При провале проверки мастер может сообщить Волшебнику неверную или даже опасную информацию.

Дипломат

Герой является полномочным представителем короля, родовитого феодала, рыцарского ордена, купеческого картеля или иного могущественного лица/организации.

Игра по-крупному: благодаря высокому покровительству слова героя имеют вес, а тело и имущество – дипломатическую неприкосновенность. Разумеется, это не оправдывает дерзость и глупость, не защитит в кабацкой драке, но герой все же может надеяться, что в случае серьезных неприятностей он будет не убит, а захвачен в плен (и выкуплен господином). Дипломат, его багаж и его послания не могут подвергаться таможенному досмотру и обыску (по крайней мере, официально).

Все вышесказанное не означает, что Дипломату везде рады. Ему могут злонамеренно чинить препоны – например, отказывать в аудиенции, перехватывать гонцов и так далее. В компании Аристократа или Жреца Дипломат добьется значительно большего!

Также Дипломат имеет доступ к разветвленной сети информаторов и соглядатаев (и ресурсам, которыми они располагают). Заплатив своим агентам и понизив Богатство на 1, Дипломат может прибегнуть к помощи шпионской сети и совершить проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Туз в рукаве. Дипломат получает Союзника до конца игровой встречи. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать 1 + модификатор Интеллекта или Обаяния .
13-18	Хороший расклад. Дипломат получает Союзника до конца игровой встречи, если дополнительно раскошелится и понизит Богатство на 1, или до конца сцены, если решит этого не делать. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать 1 + модификатор Интеллекта или Обаяния . Разумеется, в конце сцены Союзник не исчезает - просто перестает следовать правилам Союзника.
7-12	Сброс. Дипломат не может заручиться поддержкой даже посредством подкупа и шантажа.
1-6	Карта бита. Деятельность Дипломата привлекает нежелательное внимание - возможно, один из Союзников не так уж надежен...

Обратите внимание, что плата агентам не является торговой сделкой, и потому на нее не распространяется свойство Богача «Покупай дешево, продавай дорого». Агенты знают, как идут дела Дипломата (на то они и агенты) – если тот не при деньгах, много не возьмут, но и в противном случае своего не упустят. Игра по-крупному может использоваться ретроспективно. Союзники не появляются из ниоткуда, их присутствие – результат усилий Дипломата, который *все просчитал*.

Ход – **Именем и волею господина моего** (1 или более Нитей): герой употребляет свои полномочия для переговоров на высшем уровне. Он может выкупить пленников, хлопотать о смягчении или отмене судебного приговора, объявлять войну или требовать внушительные суммы денег – те, кто стоит за Дипломатом, одобряют его действия и поддерживают их. Или напротив,

Дипломат может добиваться желаемого тайно, используя агентурную сеть. Отравления, похищения, угрозы и подкупы – все возможно... когда Судьба на стороне героя!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Дипломат серьезно рискует. Для переговоров герой должен преуспеть в проверке Общения. При планировании тайных операций Дипломат (или дружественный ему герой) должен преуспеть в проверке Эксперт (Военное дело). В обоих случаях ориентируйтесь на стандартную таблицу сложностей, хотя не рекомендуется устанавливать сложность выше 20. Успех приносит Дипломату желаемое, хотя его слова – всего лишь блеф, а на розыск его агентов брошены лучшие силы...

Жрец

Герой является служителем религиозного культа и (что важнее) официально возведен в сан. Герой не обязан искренне верить в свое божество (если только его вера не может быть каким-то образом испытана, например, с помощью чтения мыслей). Тем не менее, он может совершать религиозные ритуалы и взимать за них плату.

Высочайшее покровительство: Жрец и его спутники, если только они не принадлежат к конкурирующему религиозному течению, всегда могут рассчитывать на помощь в храмах культа, к которому принадлежит Жрец. Это могут быть ночлег, постой, информация, оружие и доспехи (если культ воинственный) и денежные ссуды (если культ богатый).

В отношении благ и поддержки, которые может предоставить культ, Жрец считается обладающим Трюком «Покровительство». Обратите внимание, что Жрец может приобретать этот Трюк отдельно.

Ход – **Воля богов!** (1 или более Нитей): все, что говорит Жрец, считается правильным. Особенно, если он говорит с возвышения и утверждает, что его устами вещают боги. Даже последователи других богов на время проникаются его риторикой. Проповеди

Жреца утихомирят разъяренную толпу или, наоборот, возбудят и направят ее гнев. Жрец может убедить короля прекратить (или начать) кровопролитную войну (особенно, если Аристократ похлопочет об аудиенции), а вражеского военачальника – увести армию из-под городских стен.

Если Ход совершает без обрыва Нитей, Жрец должен преуспеть в проверке Общения (Ин, Мд, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Даже в случае успеха проверки найдутся те, кто будет подозревать Жреца в обмане и преследовании собственных интересов. Как и недовольные чрезмерным влиянием, которое приобрел Жрец...

Изобретатель

Мысли (и зачастую амбиции) героя опережают время. Именно такие, как он, раздумывают над тем, почему горизонт изогнут, почему солнце ярче луны и почему взрывается селитра, смешанная с древесным углем и серой. Размышления эти носят вовсе не отвлеченный характер. Их результаты нередко воплощаются в новшествах, которые навсегда меняют окружающий мир – к добру или к худу.

Дотянуться до мечты: Изобретатель совершает с Преимуществом все проверки Навыка Эксперт, связанные с изготовлением или постройкой чего-либо – начиная от алхимии иковки и заканчивая инженерным делом. Обсудите с мастером подробности и составьте полный перечень Навыков, если это требуется. Также Атрибут позволяет герою в принципе *задумываться* над такими странными проектами, как механические крылья, паровой танк или сливной унитаз. За их *реализацию* отвечает Эксперт (Наука), или, если мастер желает углубить детализацию, несколько смежных экспертных навыков. Время и возможность постройки механизма зависит от жанра и настроения игры – вряд ли в исторической кампании, действие которой разворачивается в средневековой Европе, будет уместен паровой

танк. А вот изобретенные героем «огненные жерла», стреляющие каменными ядрами, – очень даже!

Один раз за сцену Изобретатель может изготовить из самых простых вещей то, что ему сейчас необходимо. Предмет подчиняется ограничениям, описанным в трюке «Что у меня в кармашке», хотя мастер должен учитывать, что герой не достает предмет из какого-то укромного места, а *собирает* из подручных средств, следовательно, может делать весьма крупные штуковины (например, двуручный топор)! В боевых сценах это занимает 5 секунд (полный Круг). Никаких дополнительных бросков не требуется – герой получает то, что хотел, если это не идет в разрез с логикой ситуации.

Ход – **Эврика!** (1 или более Нитей): внезапное озарение приносит герою идею некоего устройства. Если герой обладает временем, материалами и финансами, устройство, без сомнения, увидит свет и будет работать, как задумано. Если устройство может быть построено достаточно быстро, Изобретатель тут же получает рабочий прототип. Обсудите с мастером возможность серийного производства.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Изобретатель должен преуспеть в проверке Эксперт (Наука) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. В случае успеха проверки Навыка, при каждом использовании устройства совершайте проверку Неприятностей. Если герой проваливает проверку Навыка, при каждом использовании устройства совершайте проверку Неприятностей и считайте Катастрофой любые результаты кроме 19 и 20. При провале проверки Навыка Изобретатель все еще считает свой механизм совершенным. Указать ему ошибку может только другой Изобретатель (хотя вряд ли к нему прислушаются)!

Красивый

Герой красив. Это может быть достоинством внешности, умением себя подать или сочетанием и того, и другого.

Красота – страшная сила: при взаимодействии с теми, кого герой привлекает физически, он совершает все с Преимуществом проверки Общения, проверки Ловкости рук, отвечающие за кражи и проверки Скрытности, отвечающие за незаметные манипуляции с предметами. В случае успеха проверки Общения статист в Восторге (или Очарован, если применяется Соблазнение, подробнее смотрите раздел «Социальные взаимодействия»). Желая завоевать расположение героя, статисты делают ему подарки и оказывают услуги. Особенно, если герой попросит. Герой не обязан обладать высоким параметром Обаяния – зачастую ему вполне хватает Красоты!

Ход – **Любовь с первого взгляда** (1 или более нитей): применив свое очарование на статисте, герой вертит им, как хочет. Мастер может потребовать обрыва нескольких Нитей, если очарованный статист богат и/или влиятелен. Если герой не отвечает статисту взаимностью (или хотя бы не делает вид), статист освобождается из-под его влияния через число дней, равное **|1 + модификатор Обаяния Красивого|**. Собранные вместе, несколько влюбленных статистов могут затеять дуэль или драку!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Обаяния против 15, чтобы убедить статистов действовать исключительно в его интересах. Сложность может быть повышена мастером, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. При провале влюбленный статист ослеплен ревностью. Он применит все доступные ему средства, чтобы удержать героя при себе. Например, заточит его в высокую башню! При успехе проверки эта мысль обязательно посетит его позже. Насколько позже – решает мастер.

Крепыш

Герой невероятно вынослив и живуч. Некоторые считают его способным вынести *любые* невзгоды или даже неуязвимым

в принципе. Это не имеет никакого отношения к телосложению или физической силе – внешне герой может выглядеть сущим доходягой.

Здоров, как бык: герой получает дополнительные ЕЗ, равные его Модификатору Размера. Он не обращает внимания на *кратковременную* сильную боль, и благодаря этому игнорирует состояния «Ранен» и «Серьезно ранен», а также действие Болевого шока. Получив Повреждения в голову, глаз или пах, герой не совершает проверок Выносливости, исключая проверки при Опасной ране. Герой может отдыхать в доспехе с Бонусом к защите +5 и меньше. Герой редко болеет, может спать на снегу и без проблем употреблять в пищу несвежие и даже гнилые продукты.

Помимо этого, Крепыша довольно трудно задушить (подробнее смотрите Состояние Удушья).

Ход – **Богатырское здоровье** (1 Нить): могучее здоровье героя способно выдержать многое! Совершая Ход, выберите один пункт из описанных ниже за каждую оборванную Нить.

Герой автоматически преуспевает в проверке Выносливости при Опасной ране или Смерти.

Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Ядовитой атакой, а также Состояние Отравления.

Если герой оказывается в месте, где свирепствует чума, то он не заболевает, даже если чума имеет магическую природу.

Герой может перенести самые изощренные пытки (конечно, они оставят следы на его теле, но палачи мало чего добьются, кроме сдавленных стонов, проклятий и скрежета зубов).

Герой может игнорировать состояние Агония на протяжении долгого времени. Например, преодолеть несколько километров с распоротым животом, удерживая внутренности руками.

Если ход совершается без обрыва Нитей, то чтобы избежать смерти или не потерять сознание при Опасной ране, герой должен пройти проверку Выносливости против 10.

При пытках герой должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]**.

Чтобы прекратить действие яда, герой должен пройти проверку Выносливости против 15.

Чтобы свободно действовать в состоянии Агонии, герой должен пройти проверку Воли против 15 (одна проверка в течение сцены).

Чтобы не заразиться болезнью, герой должен пройти проверку Выносливости против 15. Мастер может увеличить сложность для невероятно заразных или имеющих магическую природу болезней, но не рекомендуется устанавливать сложность выше 20.

Неистовый

Герой страшен в гневе и до некоторой степени способен направлять его разрушительную силу.

Берсерк: потратив Быстрое действие, герой может впасть в Неистовство до конца сцены. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Во время Неистовства сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Во время Неистовства герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10, и не попадает под действие Болевого шока. В Боевых сценах Неистовство длится число Очередей, равное Выносливости героя. В течение суток герой может разъяряться **X** раз, где **X = [модификатору Выносливости]** (минимум 1 раз в сутки), после этого герою требуется длительный отдых. Герой может закончить неистовствовать в любой момент. Если Неистовство завершено досрочно, оно все равно считается использованным. После того как Неистовство завершилось, герой Устает. Усталость длится до тех пор, пока герой не отдохнет число минут, равное числу Очередей, которые он провел в Неистовстве.

Ход – **Воплощенный гнев** (1 или более Нитей): герой крушит все вокруг. Он может выломать железную решетку, разорвать цепи, перевернуть телегу или даже повалить колонну древнего храма!

Мастер вправе требовать обрыва больше одной Нити за наиболее впечатляющие разрушения! Совершение Хода в бою является Действием. Учтите, что использование Хода для прямого нанесения Повреждений весьма затруднительно, если только герой не Захватил противника или не кидает в него обломками.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Силы против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20.

Офицер

Герой знает, как эффективно командовать людьми в бою и вне его.

На первый-второй рассчитайсь: пока союзники в состоянии слышать приказы, они прибавляют модификатор Мудрости Офицера к своим значениям Доблести или Меткости. По договоренности с мастером, приказы Офицера могут влиять на проверки некоторых Навыков и Характеристик – например, Атлетику при длительных переходах и копании траншей, и даже на проверки Выносливости при Опасных ранах!

Если Офицер и его союзники выработали язык тайных знаков и жестов, для получения бонуса союзникам необходимо *видеть* Офицера!

Чтобы отдать приказ, Офицеру необходимо Быстрое действие.

Ход – **Вы что, хотите жить вечно?!** (1 или более Нитей): союзники, способные слышать приказы Офицера (или видеть его знаки), получают Преимущество на проверки Доблести, Меткости и проверки Выносливости при Опасных ранах до конца Круга. Число союзников, получающих Преимущество, равно | **модификатору Обаяния Офицера x на число оборванных Нитей** |. (минимум 1 союзник). Совершение Хода занимает Быстрое действие.

По договоренности с мастером Преимущество может распространяться и на проверки других Навыков и Характеристик – например, проверки Силы при попытках проломить ворота тараном,

или Навык Чародейства, если Офицер обучен командовать боевыми магами!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Офицер должен преуспеть в проверке Общения (Об) против **[10 + число союзников, получающих Преимущество]**. При провале Офицер обязательно привлечет пристальное внимание противника...

Охотник за головами

Герой занимается поиском и поимкой тех, кто не хочет быть найденным и пойманным. Не обязательно преступников, но, как правило, *особо опасных* – ведь за таких больше платят. И, разумеется, он предпочитает доставлять их живыми.

Живые дорожке: каждый раз, когда атака героя вызывает потерю Единиц Здоровья, Охотник может объявить, что рана не смертельна. Игрок должен самостоятельно подсчитывать несмертельные Повреждения, полученные жертвами героя. Несмертельные Единицы Здоровья отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране или Потере сознания. Сломанные и отрубленные конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Когда атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Несмертельные Единицы Здоровья восстанавливаются со скоростью 1 Единица Здоровья за 10 минут отдыха (даже если отдых – это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Ход – **Кажется, вы мне врете** (1 Нить): герой знает способы развязывать язык тем, кто находится в его власти. При этом на теле жертвы зачастую не остается никаких следов. Это могут быть как особо изощренные пытки, так и методы психологического воздействия. Так или иначе, жертва рассказывает герою все, что его интересует, и это никак не вредит ее рассудку или здоровью – ведь в противном случае герою могут заплатить меньше! Совершение

Хо́да занимает 60 минут, минус 10 минут за каждую единицу модификатора Сл, Лв, Ин или Об героя.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения (Сл, Лв, Ин, Об) против **|10 + Вл жертвы|**. Успех означает, что герой узнал все, что хотел, но жертва близка к помешательству. Если впоследствии жертва останется жива, она сделает все, чтобы страшно отомстить. И, конечно же, у нее могут быть друзья и родственники!

Плетельщик (Чародейский атрибут)

Герой искусно переплетает Нити Судьбы в звуках музыки либо завораживающих па танца. Плетельщик не обязан быть танцором, певцом или музыкантом, хотя соответствующие Навыки песни и танца, несомненно, помогут ему избежать вопросов, если заклинание не сработает.

Стежок к стежку: Плетельщик использует модификатор Обаяния при проверках Чародейства. Заклинания Плетельщика – часть его музыки, пения или танца. Он должен играть, петь или танцевать во время их сотворения. Если это по какой-то причине не возможно, чары Плетельщика не имеют силы.

В дополнение к выбранным Элементом Плетельщик получает 1 Контроль, 1 Разум и 1 Чувства.

Ход – **Колдовская радуга** (1 Нить): Плетельщик видит все магические ауры (включая ауры других чародеев или обладателей Дара) в радиусе **|Чародейство + модификатор Обаяния|** метров от себя. Плетельщик может определить, какие из них потенциально опасны, но для получения исчерпывающей информации потребуются дополнительные проверки Чародейства. Совершение Хо́да занимает Быстрое действие.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Об) против **|10 +1 за каждый метр, который Плетельщик желает обследовать|**. Каждая попытка занимает 10 минут. При провале Плетельщик сбит

с толку изменчивым рисунком Нитей. Мастер может сообщить ему противоречивую или заведомо ложную информацию о магических аурах в обследованной области.

Плут

Герой вхож в криминальный мир и успешно избегает связанных с этим проблем. Когда нужно повернуть сомнительное дельце, герой знает, с кем переговорить, на кого надавить, а кому – дать денег. Ему известны места, где продаются контрабандные и запрещенные законом товары и, разумеется, места где их можно сбыть с рук за хорошую цену!

Хорошие друзья плохого парня: Плут оброс множеством сомнительных знакомств, но некоторые из них могут принести реальную пользу. Плут может задействовать свои связи там, где может встретиться со своими бывшими (и нынешними) подельниками. Применение способности в бою требует Быстрого действия. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Работники ножа и топора. Если Плут готов раскошелиться и понизит Богатство на 3, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 20. Прицельные выстрелы из арбалета, внезапные удары заточкой, надежные проводники, проверенные лекари и многое другое – к его услугам.
13-18	Романтики большой дороги. Если Плут хорошо заплатит и понизит Богатство на 2, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 15.
7-12	Долг платежом красен. Если Плут позолотит ручку нужным людям и понизит Богатство на 1, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 10.
1-6	Ищи-свищи. Плут не может найти подельника. Возможно, тот сознательно избегает встречи...

Обратите внимание, что плата подельникам не является торговой сделкой, и потому на нее не распространяется свойство Богача «Покупай дешево, продавай дорого». Друзья знают, как идут дела Плута – с кореша на мели много не возьмут, но и с поднявшегося слупят, как надо. Хорошие друзья плохого парня могут использоваться ретроспективно. Подельники не появляются из ниоткуда, их участие – результат усилий Плута, у которого *все на мази*.

Ход – **Темные делишки** (1 или более Нитей): герой использует свои многочисленные связи и *быстро* получает то, что ему нужно: деньги, секретную информацию, дорогостоящее снаряжение или редкое зелье. Если Плуту необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько латных доспехов, несколько целебных напитков), равное **модификатору своего Интеллекта или Обаяния**. Даже если модификаторы отрицательные, Плут все еще может получить минимум 1 предмет. Разумеется, за все это придется заплатить... как-нибудь потом. Предметы, полученные таким образом, не могут быть проданы за полную цену и без проверки Неприятностей (для купцов довольно очевидно, что вещи украдены или сняты с мертвых тел). Возможно, снаряжение придется вернуть после дельца!

Если ход совершается без обрыва Нитей, Плут должен преуспеть в проверке Общения (Сл, Ин, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. В случае успеха герой получает необходимое, но может привлечь внимание властей или залезть в долги!

Подлые приемчики

Герой считает, что в бою все средства хороши, и больше печется о своей жизни и здоровье, чем о какой-то там чести.

Не зевай!: каждый раз, когда герой атакует противника с Преимуществом, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего

оружия. Если у героя есть 2 Преимущества при атаке, он получает +4!

Ход – **Чистая работа** (1 Нить): герой отнимает у противника **|ЕЗ = 5 + модификатор Ин|**, в любой зоне поражения по своему выбору, если совершает Внезапное нападение.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Доблести или Меткости (со штрафом за Зоны поражения) и отнять у жертвы минимум 1 ЕЗ. Только в этом случае он может отнять число **|ЕЗ = 5 + модификатор Ин|**.

Рыцарь

Герой – счастливый обладатель доспеха, оружия и верного скакуна, а главное, умеет всем этим пользоваться. По крайней мере, мало кто посмеет в том усомниться.

И один в поле воин: герой начинает игру с любым доспехом, щитом и тремя видами оружия по своему выбору (и, разумеется, не тратит на них ни гроша). Один из этих предметов может быть Сработан мастером. Также у героя есть великолепный скакун. Скакун собирается на то же число Очков характеристик, что и герой, и имеет 10 Очков Опыта, 1 Атрибут, 2 Трюка и 0–2 Недостатка. Скакун может выбирать любые Атрибуты, Трюки и Недостатки, кроме очевидно бесполезных и бессмысленных для ездового животного. Доспехи для скакуна оплачивает Рыцарь. В остальном, скакун следует правилам Союзника.

Если герой получил Атрибут по ходу игры, снаряжение и скакун все также достаются ему бесплатно – в качестве трофея, наследства или награды за верную службу.

Ход – **Вызов** (1 или более Нитей): найти слова, которые заставят соперника покинуть безопасность крепостных стен или ошетинившиеся пиками ряды солдат – большое искусство. Далеко не всегда эти слова звучат гладко и складно. И все-таки почти всегда достигают цели. Если противник имеет возможность слышать героя (или хотя бы получить его послание), он примет вызов. Число

Нитей, которые необходимо оборвать, зависит от обстоятельств. Спровоцировать на поединок вождя орды дикарей не так уж трудно, однако король-чародей в неприступном замке вряд ли будет настолько безрассуден.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Общения (Сл, Ин, Об) против 15. Финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Если герой или его соратники нарушат условия поединка (и будут в этом уличены), в дальнейшем число Нитей, необходимых для успеха Хода, может возрасти, как и сложность проверки Общения. Дурная слава разносится быстро!

Следопыт

Вне городских стен герой чувствует себя дома. Он читает следы птиц, зверей и чудовищ как открытую книгу, знает их повадки, отличает ядовитые (или просто невкусные) растения от съедобных и ориентируется по звездам.

У оленя дом большой: Следопыт совершает с Преимуществом проверки Выживания и броски по таблице Встреч и Находок. Он с легкостью поможет небольшой группе людей (или существ размером с человека) прокормиться дарами природы и избежать большинства проблем, поджидающих путника в глуши. Герой может совершить проверку Выживания, чтобы добыть пропитание в диких землях. Добавьте 1 к сложности проверки за каждое существо, которое герой хочет прокормить помимо себя. Таким образом герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему Модификатору Мудрости. При провале совершите проверку Неприятностей.

Ход – **Не спрашивай, где я это взял** (1 Нить): герой может прокормить себя и число спутников Среднего или меньшего размера, равное своему модификатору Мудрости (минимум 1 существо). Он найдет еду и воду везде: среди иссушенных солнцем скал, в заснеженной пустоши, в ядовитом болоте и других местах,

где ее нет на первый взгляд... и на второй, и на третий. Вряд ли его находки будут вкусными, но совершенно точно — сытными и неопасными для здоровья.

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Выживания против **|10 + число существ Среднего или меньшего размера, которое хочет накормить Следопыт|** (все еще не больше модификатора Мудрости).

Солдат

Герой обучен эффективно сражаться в команде, плечом к плечу с товарищами. Атрибут не обязательно подразумевает прохождение службы в регулярных войсках — герой может быть бывшим наемником, ополченцем, гладиатором или даже боевым магом!

Один за всех и все за одного: каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки в ближнем бою, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя в ближнем бою того же противника.

Каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью стрелковой атаки, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество при стрелковой атаке, атакуя того же противника.

Каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки Магической стрелой, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя Магической стрелой того же противника.

Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Число товарищей, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Солдата.

Ход — **Навались!** (1 Нить): когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки любого рода или Плетения чар, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя того же противника. Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Цель дополнительно теряет 1 ЕЗ при каждой

успешной (то есть вызвавшей потерю Единиц Здоровья) атаке. Цель дополнительно теряет 2 ЕЗ, если атакована союзником-Солдатом.

Если Ход совершался без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Мудрости против **|10 + число соратников, которые получают эффекты Хода|**. Число соратников, получивших Преимущество, все еще не может превышать модификатора Мудрости Солдата (минимум 1 соратник, если модификатор отрицательный или равно 0).

Стремительный

Рефлексы героя обострены до предела – благодаря врожденному дару или долгим тренировкам.

Всюду первый: герой может выхватывать оружие и запрыгивать в седло за Быстрое действие, и получает +1 к Реакции после определения Вторичных характеристик. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным. Также герой сохраняет модификатор Ловкости в своей защите, подвергаясь Внезапному нападению – он постоянно начеку!

Помимо этого, если герой не использовал Действие в свою Очередь, он может совершить Действие во время чужой Очереди, как если бы он заявил Выжидание, но в ответ на *любое* действие союзника или противника!

Ход – **Обогнать ветер** (1 Нить): потратив Быстрое действие, герой может переместиться в любую незанятую точку в X метрах от себя, где $X \leq$ **Скорости героя**. Он может схватить/толкнуть/уронить предмет (даже падающий), толкнуть/схватить неготовое к бою (согласно правилам Внезапного нападения) существо, или парировать/принять на себя атаку. В случае парирования атаки Перемещение происходит после проверки Доблести/Меткости атакующего. Герой встает перед изначальной целью атаки, заслоняя ее. Атакующий останавливается перед Стремительным героем. Если атакующий не поразил Защиту Стремительного героя, ни герой, ни

изначальная цель атакующего не теряют Единиц Здоровья. Ход может совершаться в очередь другого героя или статиста, если совершающий Ход герой не потратил свое Быстрое действие ранее. Да, это значит, что герой может избежать атаки, просто покинув место, на котором стоял, если ему есть, куда переместиться!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Ловкости против **[10 + количество метров, на которое он желает переместиться]**. При провале герой падает там, где стоял. Для того чтобы схватить предмет или существо, понадобятся дополнительные проверки Ловкости или Доблести!

Сыщик

Герой постигает самую суть событий. То, что для других – несущественные детали, для сыщика – руководство к действию.

Элементарно: все проверки Наблюдательности, использующие модификатор Интеллекта, и проверки Общения, использующие модификатор Мудрости, Сыщик совершает с Преимуществом. 1 раз за сцену Сыщик может применить второй Ход из перечня «Старый знакомый» (добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста) или «В нужном месте в нужное время» (сделайте игровую заявку ретроспективно) без обрыва Нитей. Это не значит, что статист в самом деле знаком герою – Сыщик догадывается о его подноготной посредством логических умозаключений. И, конечно же, Сыщик легко предугадывает ход событий, поэтому готов ко всему!

Ход – **Тайное и явное** (1 или более Нитей): Сыщик интерпретирует обнаруженные улики и анализирует случившиеся события. Мастер должен честно разъяснить игроку Сыщика, что *на самом деле* здесь происходит – дать очевидную подсказку или прозрачно намекнуть на некие силы, действующие за кулисами. Либо мастер может выслушать предположения игрока Сыщика и встроить их в сюжет, если разделение повествовательных прав

в игровой группе это допускает. Для взаимодействия с уликами Сыщик (или кто-то другой) должен *заметить* их!

Если Ход совершает без обрыва Нитей, Сыщик должен преуспеть в проверке Интеллекта против 15. Вычтите из сложности проверки число улик, обнаруженных Сыщиком или его союзниками. Если кто-то пытается помешать Сыщику и делает это достаточно умело, сложность проверки может возрасти – финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20.

Целитель

Герой способен исцелять прикосновением рук, интуитивно переплетая Нити Судьбы. Он не обязан быть чародеем или иметь Навык Врачевания.

Наложение дланей: в течение суток герой может восстановить число Единиц Здоровья, равное **[Мудрость + Обаяние]**. Например, целитель с Мудростью 12 и Обаянием 13 восстановит одному пострадавшему 5 ЕЗ, второму – 8 ЕЗ, третьему – 12 ЕЗ, и до следующего восьмичасового отдыха не сможет никого исцелять (по крайней мере, с помощью этого Атрибута). Если исцеляемый мешает Целителю, Целитель должен преуспеть в проверке Доблести (Рукопашный бой) против Защиты исцеляемого. Восстановление любого числа ЕЗ в бою является Действием.

Также Целитель может лечить болезни наложением дланей. Для этого он должен потратить некоторое число Единиц Здоровья из резерва ЕЗ, которые может восстановить в течение суток:

Тяжесть болезни	Понижение суточного резерва ЕЗ
Болезнь не угрожает здоровью и жизни	10
Болезнь вынуждает находиться в постели и может подорвать здоровье	20
Болезнь протекает тяжело и может искалечить или убить	30
Болезнь неизлечима	40

Например, чтобы вылечить легкий насморк, Целитель должен потратить 10 ЕЗ из своего суточного резерва, а для победы над простудой Целитель потратит 20 ЕЗ из своего суточного резерва. В первом случае у Целителя с Мудростью 12 и Обаянием 13 останется 15 ЕЗ для лечения ран, а во втором – 5 ЕЗ. С тяжелым воспалением легких или чумой справится далеко не каждый целитель! Обратите внимание, что при лечении болезни Целитель фактически *не восстанавливает* ЕЗ пациенту. Само собой, выздоровление не гарантирует, что пациент не заболит снова.

Подробно обсудите с мастером возможности исцеления болезней при помощи этой способности. В различных фэнтезийных жанрах она может как полностью устранить *причину* заболевания, так и принести временное облегчение, после которого камни в почках и неправильно сросшиеся кости вновь дадут о себе знать.

Ход – **Он еще дышит!** (1 Нить): Целитель возвращает к жизни существо, погибшее не более 10 минут назад. Единицы Здоровья возвращенного к жизни равны 1. Совершение Хода в бою является Действием. К жизни не может быть возвращены обезглавленные, или существа, чьи тела получили слишком серьезные, по мнению мастера, повреждения.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Целитель совершает проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Целитель подоспел вовремя и возвращенный к жизни приходит в себя с 1ЕЗ. Он обязательно поправится... если будет на то воля Судьбы!
13-18	Возвращенный к жизни сравнительно легко отделался. Он возвращается к жизни с 1 ЕЗ, и навсегда понижает свои максимальные Единицы Здоровья на 1.
7-12	Целителю не достало умения и сил. Возвращенный к жизни получил тяжкие раны и отнимает 1 от любой из основных Характеристики.
1-6	Целитель слегка опоздал. Раны возвращенного к жизни будут напоминать о себе до конца дней. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и получает Недостаток Урод или Старая рана.

Чувство равновесия

Герой обладает превосходной координацией движений, врожденной или выработанной долгими тренировками.

Акробат: герой жонглирует, ходит на руках и делает многое другое без проверок Ловкости, игнорирует Трудный ландшафт, а также Помехи Длинного и Громоздкого оружия. Герой может пользоваться всеми преимуществами Трюка «Амбидекстр». Когда герой лежит на земле, то атакует в ближнем бою без Помехи, а атаки по нему совершаются без Преимущества. Герой может подняться с земли, потратив Быстрое действие.

Ход – **Без страховки** (1 Нить): герой может пробежать по коньку крыши или натянутому канату, вскарабкаться или спуститься по отвесной стене, не имея необходимого снаряжения. При этом герой не может переносить вес, превышающий Комфортный.

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Атлетики (Лв) против 15. Сложность может быть повышена мастером, но не рекомендуется поднимать ее выше 20.

Розалина может выбрать до 2 Атрибутов из списка. Атрибуты «Бард» и «Плетельщик» отлично подходят Розалине – они позволят ей знать все обо всем и творить чары при помощи музыки и пения. Атрибут «Бард», помимо прочего, поможет Розалине избежать Помех в ближнем бою и при стрельбе – ведь в ее Навыки, отвечающие за боевые столкновения, так и не были распределены Очки опыта. Но Бард совершает проверки любых Навыков так, как будто в них распределены Очки опыта, а с помощью Хода Барда Розалина сможет эффективно собирать и распускать слухи. Атрибут «Плетельщик» определяет Чародейскую Характеристику Розалины – это Обаяние. Благодаря Ходу Плетельщика Розалина сможет видеть магические ауры.

Темная сторона Атрибутов Розалины включает великое множество жертв ее остроумия, и завистников, которые вполне могут решиться на всяческие пакости. А еще на Темной стороне

Атрибутов Розалины – все многообразие обстоятельств, мешающих петь и музицировать, и сверхъестественные твари, которых она ненароком потревожила, увидев их ауры. Если жизнь Розалины осложнится посредством всего вышеперечисленного, Судьба протянет к Розалине дополнительные Нити!

АТТРИБУТЫ НАРОДОВ

Фэнтэзийные миры населены множеством народов. Загадочные эльфы, трудолюбивые дверги, неунывающие полурослики, свирепые орки, плутоватые феи и многие другие существа живут рядом с людьми, принимая самое деятельное участие в происходящем.

Выбор Атрибута народа: эти Атрибуты изображают «эталонных» представителей того или иного народа. Если вы желаете включить в свою историю «обычных» двергов, эльфов или полуросликов, просто используйте указанный Размер существ и их начальные и максимальные значения Характеристики из раздела «Основные характеристики». То же применимо и к героям – Высший эльф, выросший среди людей, вполне может утратить свою волшебную природу (или не догадываться о ней), а Дверг, владеющий ломбардом и отошедший от ратных дел – потерять легендарную стойкость.

Обратите внимание, в подобных случаях Атрибут народов может быть приобретен *после* начала игры. Тогда Эльф обнаружит дремавшую в нем силу, а Дверг вспомнит, как славно вновь держать в руке боевой топор!

Превращения: если в вашей истории магия играет значимую роль, герой вполне может *превратиться* в существо, принадлежащее к другому народу. В этом случае герой все еще должен выплатить стоимость Атрибута в Очках опыта или заменить на него другой. Например, если Жрец был превращен недругами в уродливого Орка, он вряд ли сохранит свой сан и влияние на умы единоверцев... зато сможет использовать первобытную ярость

своего нового тела, чтобы посчитаться с врагами! Если игрок не желает заменять Атрибут или выплачивать его стоимость, он не получает возможности Атрибута народа – должно быть, превращение прошло не так уж гладко, или герой еще *не научился* пользоваться своим новым телом!

Полукровки: если вы создаете героя-полукровку, решите до начала игры, чья кровь возьмет в нем верх. Например, один полуэльф может унаследовать от отца-эльфа лишь длинные уши и утонченность черт, которые, понятное дело, не потребуют от него приобретения Атрибута, а другой приобретет Атрибут и будет пользоваться всеми его свойствами, хоть и пошел внешностью в матушку-крестьянку.

Обратите внимание, что даже если в вашей истории различные народы способны иметь потомство, герой-полукровка может выбрать только *один* Атрибут народа. Например, герой, родители которого Дверг и Высшая эльфийка, сможет выбрать в качестве Атрибута народа Дверга или Высшего эльфа, но не оба сразу.

Атрибут народа	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Высший эльф	Поражать окружающих изяществом, мастерством в обращении с оружием, энциклопедическими знаниями и невосприимчивостью к чарам	Отражать направленные на него заклинания	Высокомерие, рассеянность, непонимание мотивов и образа мысли смертных
Гоблин	Чувствовать себя как дома в терновом кусте, и не только	Сравниться удачливостью с феей	Охотники за гоблинскими лапками, многочисленные родственники, чрезмерно легкое отношение к жизни
Дверг	Быть несокрушимым, как горные кряжи, легко переносить тяготы и тяжести, видеть в темноте	Предложить смерти заглянуть попозже	Злопамятность, сварливость, упрямство, неуместное прямотушие, любовь к крепкой выпивке
Орк	Обладать небывалой силой, выносливостью и доверчивостью, выдерживать смертельные удары	Бросаться в бой с первобытной яростью	Неотесанность, грубоватость, непосредственность, склонность решать проблемы силой
Полурослик	Ловко орудовать метательным оружием, быть незаметным	Вовремя исчезнуть	Обжорство, трусоватость, нежелание пропускать приемы пищи
Темный эльф	Быть стремительным и смертоносным, обладать небывалым чародейским могуществом	Поглощать направленные на него заклинания и становиться сильнее	Подозрительность, неуживчивость, кровожадность, сомнительная репутация, нелюбовь к яркому свету
Фесс	Терзать недругов острыми когтями, всегда падать на четыре лапки	Находить путь домой	Настырные зеваки, желающие погладить или дернуть за хвост, временами неодолимое желание спать и лениться
Фея	Вместить всю удачу мира, летать, быть в каждой бочке затычкой	Беззастенчиво диктовать Судьбе свои условия	Плоские и жестокие шутки, болтливость, назойливость, зависимость от магического Потока, ценность в качестве чародейского ингредиента
Цмок	Обладать крепким панцирем из чешуи и бить хвостом	Сворачиваться в неуязвимый чешуйчатый шар	Сонливость и вялость на холоде, ценная чешуя, хвост, который путается под ногами у окружающих

Высший эльф

Каждый Высший эльф – маленькая вселенная, полная тайн и загадок даже для другого эльфа. Вечная жизнь, ждущая каждого из них (кроме тех, кого погубят болезни, клинки врагов или злая Судьба), необратимо меняет взгляд на мир и происходящее в нем. Чем старше становится эльф, тем меньше он ощущает течение времени, а события вокруг превращаются в бессмысленный хорост теней.

Обычно Высшие эльфы предпочитают общество себе подобных и живут замкнутыми общинами, которые порой разрастаются до городов-государств, королевств и даже империй. Последнее случается нечасто – большинство Высших эльфов не любят излишнего внимания суетливых чужаков и надежно укрывают свои обиталища в лесных дебрях или с помощью могущественных чар (а иногда обоими способами сразу).

Чарующая грация: волшебство пронизывает любого Высшего эльфа с рождения. Творить чары для него так же просто и естественно, как дышать. Даже если вдруг Высший эльф не сведущ в чародействе, навредить ему с помощью магии очень непросто. Понижьте на 5 сложность всех проверок, совершаемых Высшим эльфом при сопротивлении заклинаниям (или повысьте сложность проверок для тех, кто пытается навредить Высшему эльфу).

Высшие эльфы быстры и ловки, а долгожительство приносит им мудрость и проницательность. Все проверки Навыка Эксперт, связанные со знаниями в различных областях, совершаются ими с Пжреимуществом (если Высший эльф обладает Трюком «Я об этом слышал», он получает исчерпывающую информацию *без броска*). Повысьте Скорость Высшего эльфа на 1 после определения Вторичных характеристик. Также Высшие эльфы славятся мастерством в обращении с оружием. Увеличьте шанс выпадения Критического удара на 1 (например, топор с КУ 20 в руках Эльфа станет топором с КУ 19–20). Однако утонченное изящество Высших эльфов сочетается с некоторой хрупкостью тел. Высший эльф

не может тратить Очки опыта на приобретение дополнительных Единиц Здоровья, хотя повышение Выносливости повысит и его ЕЗ.

Ход – **Скользкий по Нитям** (1 или более Нитей): Эльф игнорирует действие направленного на него заклинания. Оборвите 1 Нить за каждые 5 Элементов, задействованных в заклинании. Обратите внимание, что Эльф может обрывать Нити *после того*, как совершил проверки, отвечающие за сопротивление чарам и провалил их! Ход занимает Быстрое действие и может совершаться вне Очереди Эльфа.

Если ход совершается без обрыва Нитей, Эльф должен преуспеть в проверке Воли против **[10 + число Элементов, задействованных в заклинании]**. Если Эльф проваливает проверку, то чары начинают действовать сразу же, а колебания растревоженных Нитей создают Эльфу Помеху на следующую проверку!

Гоблин

Гоблины – единственные существа, которые могут посоперничать с людьми в жизнестойкости и умении приспособиться *ко всему*. Гоблины выживают в тундрах и пустынях, на равнинах и в горах, в полях и лесах... а некоторые не только выживают, но умудряются процветать!

Гоблины Маленькие. Начальное число Единиц Здоровья Гоблина равно **Вн х 2**.

Своя земля: когда герой приобретает Атрибут Гоблина, выберите число типов местности, равное **[модификатору Мудрости]** (минимум 1): болота, город, горы, деревня, джунгли, ледник, лес, побережье, подземелье, равнины, тундра, холмы. Находясь в выбранной местности, Гоблин игнорирует Трудный ландшафт и получает Преимущество на проверки Атлетики, Выживания, Наблюдательности и Скрытности.

Ход – **Легкая рука** (1 или 3 Нити): говорят, сушеная гоблинская лапка – один из лучших талисманов... если вы готовы мириться

с запахом! Похоже, в кои-то веки молва не врет – самые сложные вещи даются гоблинам на диво легко.

Оборвав 1 Нить, Гоблин получает успех на проверку. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, Гоблин получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот Ход, если Гоблин достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Оборвав 3 Нити, Гоблин получает Критический успех на проверку. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если Гоблин достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Обратите внимание, что в этом случае Гоблин *не может* совершить Ход и оборвать Нить для того, чтобы получить лучший вариант при проверке Неприятностей – удача тоже имеет свои пределы!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Легкая рука. Гоблин получает Критический успех на проверку. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20.
13-18	Легкая лапка. Гоблин получает обычный успех на проверку. Обратите внимание, что в этом случае Гоблин <i>может</i> потерпеть неудачу, если для успеха проверки требовалось выпадение 20 на кубике.
7-12	Руки-крюки. Гоблин проваливает проверку.
1-6	Да, у меня лапки! Гоблин критически проваливает проверку. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

Дверг

Выносливые, низкорослые и трудолюбивые, Дверги – великолепные рудокопы и ремесленники. Впрочем, их упорство

в достижении цели легко обращается в непробиваемое упрямство, а о злопамятности Двергов слагают легенды. Обычно Дверги обитают в горах и на их склонах, хотя некоторые населяют холмы и даже пещеры.

Крепче камня: каждый раз, когда Дверг тратит Очки опыта на приобретение Единиц Здоровья, повысьте его ЕЗ на дополнительную 1. Дверг-Крепыш получает 4 ЕЗ вместо 3. Сложность всех проверок Выносливости для Двергов понижается на 5. Находясь в состоянии Удушья, Дверг теряет сознание лишь через **|Вн x 20| секунд**, и умирает по истечении **|Вн x 40| секунд**. Дверг-Крепыш увеличивает оба промежутка вдвое. Также Дверги великолепно видят в темноте и полумраке на расстояние до 30 метров, хоть и не различают при этом цвета.

Дверги не очень быстры, но невероятно выносливы. При определении Скорости героя считайте его Размер на 1 категорию меньше, а при определении переносимого веса – на 1 категорию больше.

Ход – **Падают гоблины, горы стоят** (1 Нить): порой упрямство Двергов побеждает саму смерть. Оборвав 1 Нить, Дверг получает число временных ЕЗ, равных его **Воле**. Временные ЕЗ прибавляются к обычным ЕЗ героя и остаются с ним число минут, равное Воле Дверга. Если Дверг получает Повреждения, сначала тратятся временные ЕЗ. Если обычные ЕЗ Дверга не затронуты Повреждениями, на теле Дверга не остается ничего, кроме синяков, царапин и шрамов, которыми можно похвастать за кружечкой доброго эля.

Ход занимает Быстрое действие и может совершаться в любой момент, даже после того, как Дверг достиг 0 ЕЗ, но перед тем, как совершил проверку Вн от смерти.

Если ход совершается без обрыва Нитей, Дверг должен преуспеть в проверке Воли против **|10 + число ЕЗ, которые хочет получить Дверг|**. Провал изнуряет Дверга, и он получает Помеху на свою следующую проверку!

Временные ЕЗ влияют на величину Повреждений, необходимых для потери конечностей и Опасных ран. Потеря временных ЕЗ активирует любые эффекты, связанные с потерей ЕЗ, например, действие яда.

Орк

Дикие, могучие и прямодушные, Орки не привыкли отказывать себе во всем, что можно взять силой. Буйный нрав заслужил Оркам репутацию опасных и злобных тварей, и заслужил не зря. Те, кто имел возможность познакомиться с ними поближе (и остался цел), знают, что за внешней грубостью таятся почти детская непосредственность и бесхитрость. Но Орки быстро учатся...

Не умом, так топором: каждый раз, когда Орк принимает влияние статиста или другого героя, он получает два Очка опыта вместо одного.

Орки обладают могучим сложением. Несмотря на то, что их размер Средний, начальные Единицы Здоровья Орка равны **|Вн x 4|**.

Орка непросто убить. Один раз за сцену, когда ЕЗ орка достигают 0, вместо проверки Вн он немедленно восстанавливает 1 ЕЗ.

Ход – Первобытная ярость (1 Нить): издав пронзительный боевой клич, Орк впадает в иступленное бешенство. Его боевой раж настолько велик, что передается даже союзникам!

Совершение Хода занимает Быстрое действие. Орк повышает свою Доблесть на 1 и может совершить 1 дополнительный маневр Атаки. Если Орк находится в ситуации, дающей Преимущество или Помеху на атаку, дополнительная атака также проводится с Преимуществом или Помехой. Союзники Орка (по выбору игрока), способные слышать его клич, повышают свою Доблесть на 1. Союзники-Орки повышают свою Доблесть на 2! Эффект длится в течение Круга, до следующей Очереди Орка.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Орк должен преуспеть в проверке Воли против **|10 + число союзников, получающих**

преимущества Хода]. При провале Орк запыхался и получает Помеху на следующую проверку!

Полурослик

Неунывающие и жизнерадостные, Полурослики превыше всего ценят добрый обед (а также завтрак, ужин, ланч, полдник, вечернее чаепитие и прочие приемы пищи). Жизнь Полурослика – размеренная пастораль или сытое мещанство, по крайней мере, до тех пор, пока его не позовет извилистая дорожка приключений!

Полурослики Маленькие, а потому не склонны к конфликтам. Начальное число Единиц Здоровья Полурослика равно **Вн х 2**.

Мааленькая проблемка: если обстоятельства складываются не в их пользу, Полурослики предпочитают быстро и бесшумно исчезнуть. Некоторые считают эту способность волшебной, но Полурослики только посмеиваются над такими рассказами. До тех пор, пока за Полуросликом не наблюдают, все проверки Скрытности совершаются им с Преимуществом.

Сноровка Полуросликов в обращении с метательным оружием вошла в поговорку. Используя метательное оружие и пращи, Полурослик получает +1 к Меткости и увеличивает вероятность выпадения Критического удара на 1 (например, КУ кинжала – 20. Если Полурослик метнет этот кинжал, его КУ возрастет до 19–20).

Ход – **С глаз долой** (1 или более Нитей): Полурослик исчезает без следа, даже если за ним пристально наблюдают! В боевых сценах Ход занимает Быстрое действие и может совершаться вне очереди героя. Полурослик абсолютно незаметен до начала своей следующей Очереди. В дальнейшем он считается успешно совершившим проверку Скрытности, пока не предпримет каких-то активных действий. Желющие заметить Полурослика могут совершить проверку Наблюдательности против **[10 + Скрытность Полурослика]**. Если Ход используется в месте, где спрятаться затруднительно (или игрок не может объяснить, как именно

прячется Полурослик), мастер может потребовать обрыва большего числа Нитей или запретить совершениехода.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Полурослик должен преуспеть в проверке Скрытности против **|10 + число наблюдателей|**. При провале Полурослик все еще уверен, что спрятался. Атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Темный эльф

Никто не знает, какая сила породила Темных эльфов. Да и так ли это важно?

Такие же ловкие и проникательные, как и их сородичи, Темные эльфы буквально пропитаны магической мощью.

Клубок Нитей: темные эльфы быстры и ловки. Повысьте Скорость Темного эльфа на 1 после определения Вторичных характеристик. Если Темный эльф обладает несколькими Чародейскими атрибутами, сложите модификаторы Чародейских характеристик при использовании их в формулах. Если Чародейские атрибуты используют одну и ту же Чародейскую характеристику, выберите наибольшую.

Темный эльф не может тратить Очки опыта на приобретение дополнительных Единиц Здоровья, хотя повышение Выносливости повысит и его ЕЗ.

Ход – **Другая Сторона** (1 или более Нитей): Темный эльф поглощает направленное на него заклинание. Оборвите 1 Нить за каждые 5 Элементов, задействованных в заклинании. Повысьте любые основные Характеристики Темного эльфа на число, равное числу Элементов, задействованных в поглощенном заклинании. Например, поглотив заклинание из 7 Элементов, Темный эльф может повысить Сл на 4, Лв на 2 и Вн на 1. Бонус к Характеристикам длится до конца следующей Очереди Темного эльфа.

Альтернативно, Темный эльф может восстановить число Единиц Здоровья или Маны, равное числу Элементов, задействованных в поглощенном заклинании.

Обратите внимание, что Эльф может обрывать Нити *после того*, как совершил проверки, отвечающие за сопротивление чарам и провалил их! Совершение Хода занимает Быстрое действие и может совершаться вне Очереди Эльфа.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Темный эльф должен преуспеть в проверке Воли против **[10 + число Элементов, задействованных в заклинании]**. Если Темный эльф проваливает проверку, то чары начинают действовать сразу же, а колебания растревоженных Нитей создают Темному эльфу Помеху на следующую проверку!

Фесс

Рослые, крепкие, наделенные изяществом и грацией пумы, вооруженные острыми когтями и клыками, фессы – одна из дивных причуд природы. Большинство из них живет в лесных чащобах и на травянистых равнинах, не зная огня, одежды и оружия. В то же время, фессы достаточно сообразительны, чтобы изучить законы и обычаи «цивилизованных» народов. В этом им помогают умение воздавать добром за добро и мстительность, щедро сдобренная утонченной кошачьей жестокостью.

Прирожденный охотник: безоружные атаки Фесса имеют Рубящий или Колющий тип Повреждений. Прибавьте значение Навыка Атлетики к успешно нанесенным Повреждениям, если Фесс использует Атаку с разбега и Рукопашный бой. Когда Фесс падает, отнимите 5 метров от дистанции падения, если его нагрузка в пределах Комфортной.

Ход – **Живой компас** (1 или более Нитей): Фесс обладает интуитивным чувством направления. Он всегда может отыскать место, в котором когда-либо побывал. Обратите внимание, что Фессу не требуется фактически *видеть* место, достаточно лишь *присутствовать в нем физически*. Мастер может потребовать обрыва большего числа Нитей, если Фесса намеренно пытались сбить

с толку – например, привезли в тайное убежище короля воров с завязанными глазами в тесном заколоченном ящике.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Фесс должен преуспеть в проверке Мудрости против **10**. В случаях, аналогичных описанному выше, финальную сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20.

Фея

Об истинной природе Фей мало что известно – и меньше всего самим феям. Одни называют Фей озлобленными душами деревьев, обретшими плоть по нелепой прихоти мироздания. Другие полагают Фей сгустками магической энергии, осознавшими самое себя. Третьи считают, что Феи – беспокойная греза великого Потока жизни, пронизывающего и наполняющего Вселенную.

Чаще всего Феи принимают вид миниатюрных людей или эльфов с яркими разноцветными крылышками. Впрочем, какую бы форму не выбирали феи, этот облик отличает кричащая кукольная красота или столь же кричащее балаганное уродство. Похоже, Феи избегают *обыденности* всеми силами.

Любопытство – основная и неизменная черта характера большинства Фей. Иногда оно граничит с жестокостью – Фея может с интересом наблюдать, как человек истекает кровью или погружается в трясину. Но зачастую любопытство Фей остается в весьма обширных пределах пронырливой назойливости.

Удача любит удачливых: Феи Крошечные. Их Единицы Здоровья равны **Вн**. Феи способны летать. Скорость полета равна **Ск феи x 3**.

Феи удачливы и могут перебросить любой бросок 1 раз за сцену. Фея может перебрасывать один и тот же бросок больше 2 раз – до тех пор, пока у нее есть способности, позволяющие это делать! Обратите внимание, что фея может приобретать Трюк «Везунчик».

Если в начале сцены к Фее не протянуто ни одной Нити, протяните к Фее 1 Нить.

Магическая энергия — плоть и кровь Феи. Разделите на 2 стоимость в Единицах Маны любого заклинания, сотворенного Феей. Однако в областях, в которых не действуют чары, Фея находится в состоянии Удушья и может погибнуть! Фея отсрочит гибель, погрузившись в магическое зелье или прижавшись к волшебному предмету.

Стоимость поддержания заклинаний для Феи не меняется!

Ход — **Всенепрременно так!** (1 или более Нитей): Фея может применять Ходы категории «Повезло» на любом герое или статисте. Фея обрывает свои Нити, но преимущества Хода получает герой/статист, выбранный феей. В том числе это означает, что оборвав 2 Нити, Фея может заставить героя/статиста провалить проверку, а оборвав 4 Нити — критически провалить! Фея должна видеть того, на ком применяет ход.

Без обрыва Нитей Уникальный ход Феи невозможен.

Цмок

Цмоков считают родичами драконов. Сами цмоки не спешат ни опровергать, ни подтверждать эти слухи. Сутулые, плоскоголовые, длиннохвостые, покрытые чешуей, они скорее походят на вставшего на дыбы варана.

Все свое ношу с собой: Цмок обладает крепкой шкурой, которая защищает лучше иной брони. Прибавьте **Модификатор Выносливости** Цмока (минимум 1) к его защите. Обратите внимание, что эффекты, понижающие Выносливость, не оказывают влияние на защиту Цмока — используйте изначальную Выносливость в формуле. Цмок не может носить доспехи, за исключением позволяющих **Любой Модификатор Ловкости** — кожа Цмока активно участвует в терморегуляции. Потратив Быстрое действие, Цмок может нанести противнику сокрушительный удар хвостом. Хвост имеет Дробящий тип Повреждений, свойство «Длинный», и считается безоружной атакой, а его Бонус к Повреждениям равен 0.

Ход — **Броненосец** (1 Нить) — потратив Быстрое действие, Цмок сворачивается в крепкий шар, оцетинившийся костяными пластинами. Цмок получает Иммунитет к Дробящим Повреждениям и Сопротивление к Рубящим и Колющим Повреждениям, не может использовать оружие и щит, а также творить заклинания, требующие видимости цели. Обратите внимание, что Цмок все еще может атаковать хвостом! Действие Хода длится до конца сцены или число Кругов, равное модификатору Выносливости Цмока (минимум 1) в боевых сценах.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Цмок должен преуспеть в проверке Силы **против $10 + \text{число Кругов, которое будет длиться Ход}$** . Длительность Хода все еще не может превышать модификатора Выносливости Цмока.

ТРЮКИ

Трюки — уловки, умения и качества, облегчающие герою жизнь. Они не так масштабны, как Атрибуты, но не стоит их недооценивать. В некоторых ситуациях Трюк способен не только облегчить жизнь, но и спасти ее! Трюки не могут быть взяты дважды, если в описании не указано обратного.

Амбидекстр: герой пользуется левой рукой так же свободно, как и правой, и безупречно координирует их движения (по крайней мере, в бою). Быстрая атака совершается героем без Помехи, если он атакует двумя оружиями. Выполняя маневр Быстрая атака, герой может совершить 3 атаки с Помехой, атакуя двумя оружиями. Если одно из оружий героя Легкое, с Помехой совершается лишь 1 атака. Если оба оружия героя Легкие, все 3 атаки совершаются без Помехи!

Баловень Судьбы: герой всегда начинает игру с 3 Нитями Судьбы. Максимальное число Нитей, протянутых к герою, все еще не может превышать 5.

Бесстрашный: герой не может быть напуган никем и ничем, кроме своей Фобии (если она у него есть). Чары, насылающие Ужас, действуют на героя с Помехой (или он получает Преимущество на проверку Воли при сопротивлении им).

Боевой клич: боевой клич героя вселяет ужас в сердца врагов. Когда герой совершает Атаку, он может потратить Быстрое действие и выбрать число противников, не превышающее его **[модификатор Мудрости +1]** (минимум 1). Выбранные противники должны видеть и слышать героя. Если при атаке герой наносит Повреждения, превышающие Волю выбранных противников, они дрожат от Ужаса!

Боевой маг: маг специализируется на магических стрелах, уделяя минимум внимания другим заклинаниям. Повысьте Бонус к Повреждениям магических стрел мага на 2. Повысьте на 2 Единицы Маны стоимость всех заклинаний мага, не являющихся Магической стрелой.

Боевые рефлексy: герой получает +1 к Реакции и игнорирует Ошеломление при внезапном пробуждении от сна. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Большое гнездо: у героя множество родственников и друзей. Он может рассчитывать на ночлег, стол, информацию, убежище и даже денежные ссуды. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **[модификатору Обаяния героя]** (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	К нам приехал, к нам приехал! Героя принимают, как короля, святого, или горячо и искренне любимого родственника. Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 5 при совершении одной сделки.
13-18	Ну, здорово! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 3 при совершении одной сделки.
7-12	Ну, заходи... Герой явился не вовремя - у родни проблемы с деньгами и свободным временем, но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечером за кружечкой чего-нибудь этакого. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 1 при совершении одной проверки.
1-6	Как снег на голову... Герой получает скудный стол и ночлег в деревянном сарае. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Борец: если рукопашная атака героя вызвала потерю Единиц Здоровья у цели, герой может потратить Быстрое действие и Схватить жертву. Захват осуществляется по общим правилам и требует соответствующих проверок. В случае успеха герой может атаковать жертву еще раз или бросить ее!

Бреши в защите: герой игнорирует Бонус щита противника при атаках, если значение его Навыка Наблюдательности превышает Бонус щита. Например, герой со значением Наблюдательности, равным 2 сможет игнорировать Бонус баклера, герой со значением Наблюдательности, равным 4 сможет игнорировать Бонус баклера, щита и большого щита. Обратите внимание, что если герой атакует противника, обладающего Трюком «Мастер защиты», щит не может применяться для блокирования.

В здоровом теле – здоровый дух: при определении количества Единиц Маны маг удваивает модификатор своей Выносливости. Например, маг с Выносливостью 14 (модификатор +2) получит не 2 ЕМ, а 4.

В упор: герой игнорирует Помеху при стрельбе и использовании Магических стрел, если цель находится с ним в ближнем бою.

Везунчик: 1 раз за сцену игрок может перебросить проваленный бросок. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Верткий: герой не получает Повреждений от взрывов, если в X метрах от него есть укрытие. $X =$ **модификатору Лв героя**. Герой все еще может использовать укрытия в 1 метре от него, даже если его модификатор Лв равен 0 или меньше. Переместите героя в укрытие, вместо того, чтобы нанести ему Повреждения.

Гопля!: герой достает и убирает оружие (и любые другие предметы) как часть Быстрого действия. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным.

Гуттаперчевый: герой способен выгибать свое тело и конечности под совершенно невероятными углами. Это может стать отличным цирковым номером и очень разнообразит постельные сцены! Размер героя считается на 1 категорию меньше, когда он пытается куда-то протиснуться. Проверки Ловкости (но не Доблести или Меткости), Атлетики (Лв) и Ловкости рук (Лв) совершаются героем с Преимуществом.

Дар: герой может использовать *любое* заклинание, состоящее из 2 или менее Элементов, даже если у героя нет Чародейской характеристики. Тогда его **ЕМ = |модификатор Вн +1|**. Герою не нужно обладать Элементами, необходимыми для сотворения заклинания.

Забил заряд я в пушку туго: герой знает тонкости обращения с пороховым оружием. Заряжая пистоль, пицаль или иное примитивное пороховое оружие, герой может подбавить пороха... Оружие получает +2 к бонусу к Повреждениям на Ближней дистанции, но ствол может разорвать! Совершите проверку Неприятностей после проверки Меткости.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Бубух! Не считая звона в ушах, ни герой, ни оружие не пострадали.
13-18	Заело! Оружие не может быть использовано до конца боя из-за вызванных выстрелом неполадок.
7-12	Треснуло! Герой падает на спину, а оружие теряет половину своих Единиц Здоровья и не может быть использовано до того, как подвергнется серьезному ремонту.
1-6	Взрыв! Оружие взорвалось и уничтожено, а герой теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

После такого выстрела все, находившиеся рядом с героем, какое-то время слышат противный звон в ушах и разговаривают на повышенных тонах (мастер может потребовать проверки Выносливости, чтобы избежать временной глухоты). Звук выстрела разносится на несколько километров вокруг!

Заживает, как на кошке: во время отдыха герой восстанавливает удвоенное число Единиц Здоровья. Если герой получает квалифицированную медицинскую помощь, он восстанавливает учетверенное число Единиц Здоровья.

Заклятый враг: герой в совершенстве изучил повадки своих врагов. В бою с ними он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости, так же он получает Преимущество на проверки Наблюдательности, чтобы выследить их. В качестве Заклятого врага может быть выбрано племя, народность, разновидность живых существ, достаточно четко определяемая. Например, игрок может объявить Заклятыми врагами героя племя орков Черной скалы, но не всех орков вообще. Или может выбрать медведей гризли, но не всех медведей вообще.

Здравый смысл: если игрок сомневается в безопасности или уместности какого-то действия своего героя, он может посоветоваться с мастером. В этом случае мастер должен предостеречь игрока от действий, которые могут привести к неблагоприятным последствиям (хотя мастер не обязан подробно

объяснять почему). Герой в это время размышляет, прокручивая в голове варианты развития событий.

Знаток оружия: герой может совершать Маневры и проверки, требующие специфического вооружения (например, Длинного оружия или отсутствия оружия), с любым оружием в руках. Двуручное оружие считается как 2 руки для проверок, в которых это учитывается! Обратите внимание, что в этом случае герой использует при проверках не Рукопашный бой, а Владение оружием.

Зоркий: герой не получает Помехи при стрельбе и использовании Магических стрел на Дальней дистанции. Если герой с этим Трюком прицеливается 3 Очереди подряд, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия в дополнение к остальным эффектам.

Контратака: если герой атакован в ближнем бою, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и контратаковать. Трюк может применяться вне Очереди героя. Целью должен быть противник, удар которого не нанес герою Повреждений. Герой *может* контратаковать, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Кошачье падение: отнимите 5 метров от дистанции падения, если нагрузка героя в пределах Комфортной.

Крепкие кулаки: удары героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям 0.

Круговая атака: герой поражает стоящих вокруг (и врагов, и союзников) одним молниеносным ударом. Круговая атака является разновидностью Быстрой атаки в ближнем бою и следует всем ее ограничениям. Герой совершает *одну* проверку Доблести с Помехой (отдельные проверки для каждого удара возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Все враги в зоне досягаемости оружия получают Повреждения. Если герой

использует Длинное оружие и в 1 метре от него есть противники, он совершает проверку с 2 Помехами. Легкое оружие не дает преимуществ при использовании этого трюка. Трюк не может быть использован с оружием, наносящим Колющие атаки, или когда Громоздкое или Длинное оружие получает Помеху из-за тесноты помещения, густых зарослей или других подобных условий. В случае Критического успеха примените его эффекты к одному противнику по вашему выбору.

Крушила: если герой атакует Двуручным оружием или Универсальным оружием, которое держит в двух руках, перебросьте все 1, 2 и 3, выпавшие при проверках Доблести. Вы не обязаны делать этого, но должны принять новый результат, даже если он хуже предыдущего. Помните, что кубик не может быть переброшен больше двух раз.

Ловкий выстрел: герой может использовать атаки стрелковым оружием для Разоружения и Сбивания с ног. Используйте значение Меткости вместо Доблести в формулах маневров.

Луженая глотка: когда герой кричит, его сложно не услышать. Это очень удобно, когда надо разбудить спящих товарищей, позвать на помощь или отдать приказ в бою. Разумеется, герой может разговаривать (и кричать) самым обычным образом.

Магический резерв: после сотворения заклинания маг может не вводить его эффекты в игру. Маг может отложить вход заклинания в игру на число часов, не превышающих его Чародейства. Если заклинание не введено в игру по истечении этого времени, оно считается потерянным. Когда маг все-таки решает ввести заклинание в игру, ему достаточно для этого Быстрого действия. Он может сделать это в чужую Очередь, как если бы он заявил Выжидание, но в ответ на *любое* действие союзника или противника! Маг может иметь в резерве только одно заклинание (или два, если у него Хорошая память). При вводе в игру заклинаний из резерва обычные требования для их сотворения (например, необходимость читать с листа для Волшебника) не применяются,

а Единицы Маны не расходуются — маг должен выполнить все необходимые требования, помещая заклинание в резерв.

Магический щит: маг умеет мгновенно сплести из своей маны щит, отражающий удары. Маг может активировать Трюк в чужую Очередь и прикрывать щитом и себя, и союзников. Если существо в X метрах от мага (где X = модификатор Чародейской характеристики) подвергается атаке, маг может потратить Быстрое действие. В этом случае, если существо получает Повреждения, маг теряет столько Единиц Маны, сколько Повреждений получило существо, прикрытое щитом. Например, союзник мага подвергся атаке. Маг решает прикрыть союзника щитом и тратит Быстрое действие. Союзник получает 9 Повреждений, но у мага только 7 ЕМ. Маг теряет всю ману, а союзник теряет 2 ЕЗ.

Маг может предотвратить лишь *часть* Повреждений. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Маска: у героя есть фальшивая личность, которую окружающие считают реальной. Одновременно герой может иметь число Масок, не превышающее **Модификатор Обаяния** (минимум 1).

Если герой сталкивается с проблемами — преследованием властей, сборщиками податей, ревнивыми супругами, ему достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Успех. Герой благополучно ушел от преследования. Как и всегда.
13-18	Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если герой будет вести себя осторожно, то все обойдется.
7-12	Прокол. Враги вышли на след героя. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...
1-6	Провал. Маска сорвана, а истинная личность героя раскрыта. Ему придется как-то избавиться от свидетелей, или взять Недостаток «Враги», «Дурная слава» или «Шарлатан». Герой понижает число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска» еще раз).

Мастер защиты: герой великолепно владеет техникой защиты. Если герой или его скакун получают Повреждения от физической атаки или Магической стрелы, он может потратить Быстрое действие и заблокировать удар щитом или оружием. Трюк может применяться вне Очереди героя. В этом случае Повреждения получают щит или оружие (с учетом их Прочности). Например, если герой с Защитой 16 получает 19 Повреждений, то он должен потерять 3 ЕЗ. Применяв этот Трюк, герой блокирует удар, и 3 Повреждения будут нанесены в оружие или щит. Башенные щиты не могут применяться для блокирования. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Обратите внимание, что если оружие или щит не могут поглотить весь ущерб, то они уничтожаются, а оставшийся ущерб все равно получает герой! Например, если герой получает 10 Повреждений и парирует рапирой, у которой 4 ЕЗ и 2 Прочность, то рапира уничтожается, а герой теряет 4 ЕЗ.

Мастер Элементов: маг достиг вершин мастерства в обращении с определенными Элементами. Выберете любой Элемент, когда герой приобретает Трюк. Стоимость заклинаний, включающих выбранный элемент в изначальной формуле, понижается на 2 Единицы Маны, до минимума в 1 ЕМ. Трюк может приобретаться многократно для различных Элементов, но не более

раза для каждого из них. Например, маг может приобрести этот Трюк для Огня, Разрушения и Превращения, но не может приобрести его для Огня дважды.

Трюк понижает только изначальную стоимость заклинания и не действует на Усиления. Герои с Даром могут приобретать этот Трюк.

Медиатор: маг использует свое оружие для передачи заклинаний, требующих касания. Маг может заменить проверки Доблести (Рукопашный бой) на проверки Доблести (Владение оружием) при сотворении заклинаний.

Мимо!: если герой получает Повреждения от физической атаки или Магической стрелы, он может потратить Быстрое действие и увернуться в последний момент! Бросьте кубик и отнимите выпавшее на нем число от Повреждений, полученных героем. Если на кубике выпало 1, 2 или 3, герой падает. Величина предотвращенных Повреждений не может превышать Реакции героя. Трюк не может быть применен, если нагрузка героя превышает значение его Силы в килограммах, а также если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Могучий лучник: при стрельбе из лука на дальнюю дистанцию герой использует такой же Бонус к Повреждениям, как и на ближней.

Мощный бросок: герой может совершать Сокрушительную атаку метательным оружием и пращей.

Мышечный каркас: мускулы героя тверже иной брони. Герой прибавляет модификатор Выносливости к своей защите, если атака, которой он подвергся, наносит Дробящие Повреждения.

На закуску: если герой наносит Повреждения противнику, он может потратить Быстрое действие на атаку в ближнем бою с бонусом к Повреждениям -2 и Критическим ударом 20. Это может быть тычок эфесом меча, выпад кромкой щита, укол стрелой или старый добрый пинок! Договоритесь с мастером о типе

Повреждений от атаки перед тем, как бросить кубик. Если вы этого не сделали, последнее слово остается за мастером.

Наземь!: если герой теряет Единицы Здоровья в результате дистанционной атаки, совершенной не по правилам Внезапного нападения, он может потратить Быстрое действие, упасть на землю и залечь. В этом случае атака не наносит Повреждений (хотя может поразить того, кто стоял за героем). Дальнейшие стрелковые атаки по герою совершаются с Помехой, пока он лежит. Трюк может применяться вне Очереди героя.

Невзрачный: герой умеет сливаться с толпой или выглядит, как среднестатистический обыватель. Толпа ощущает его своей частью. Герой точно не станет случайной жертвой погрома или расправы над иноземцами. Описывая героя, статисты ограничатся самыми общими деталями – например, «брюнетка» или «бородатый мужик».

Непобедим в партере: если герой лежит, атакующие его не получают Преимущества. Безоружные атаки лежащего героя совершаются без Помехи.

Неприкасаемый: статисты побаиваются героя и стараются не ссориться с ним. Возможно, он царский опричник, член могущественного преступного синдиката, принадлежит к расе кровожадных Захватчиков-из-за-морья... или является священным животным. Все случайные впечатления статистов от героя не могут быть хуже Нейтралитета. Это неприменимо, если герой вступает в активные социальные взаимодействия.

Опытный арбалетчик: герой игнорирует свойство Перезарядка у арбалетов.

Острослов: герой не лезет за словом в карман и сыпет насмешками даже в бою. Иногда они достигают цели... Трюк может быть использован как Быстрое действие. Герой должен пройти проверку Общения (Об) против **[10 + Вл жертвы]**. При успехе жертва должна пропустить свою следующую Очередь. Жертва должна видеть и слышать героя. Мастер может ограничить применение

Трюка в случае значительных культурных и языковых различий между героем и его потенциальной жертвой... а может и не делать этого. В конце концов, настоящий остролов найдет способ допечь любого.

Трюк не действует на существ с интеллектом 5 и меньше – им не доступен даже самый грубый юмор.

Питомчик: с героем путешествует небольшое существо: кот, хомяк, фея, молодой дракончик. Большую часть времени оно абсолютно бесполезно, но иногда... Питомчик собирается на число Очков характеристик, равное половине Очков Характеристики героя, имеет 5 Очков опыта, 1 Трюк, 1 Элемент и 0–2 недостатка. Если Недостатки Питомчика входят в игру, Нити Судьбы протягиваются к герою. Если Питомчик делает Ход, обрываются Нити героя. Герой все еще не может иметь больше 5 протянутых к нему Нитей одновременно.

Питомчик героя с Чародейским атрибутом является неплохим подспорьем в сотворении чар. Пока Питомчик находится в сознании и на расстоянии не больше **|Модификатор Чародейской характеристики x 10 |** метров, Элемент Питомчика может использоваться магом для Пробуждения и сотворения заклинаний, также Питомчик может служить точкой для отсчета дистанции заклинаний. Если заклинание требует касания, Питомчик должен преуспеть в проверке Доблести... хотя ничто не мешает ему напасть исподтишка!

Питомчик может потратить Действие и дать герою +1 к защите в ближнем бою, кусаясь, щипаясь и путаясь под ногами у врагов.

Если Питомчик способен летать, скорость его полета составляет **Ск x 3**.

В конце игровой встречи Питомчик получает Очки опыта, равные половине Очков опыта, полученных его хозяином.

Подвижность: если герой атакован, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и пройти на половину своей Скорости. Трюк может применяться вне

Очереди героя. Расстояние, пройденное героем, не может превышать его модификатор Ловкости. Герой *может* перемещаться, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Подножка: если статист в досягаемости оружия героя атакует кого-либо кроме самого героя, герой может потратить Быстрое действие и создать Помеху на эту атаку.

Покровительство: у героя есть влиятельный патрон – высокородный, жрец, чиновник, криминальный босс, или даже организация-покровитель – гильдия, торговый картель или шпионская сеть. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **[модификатору Обаяния героя]** (минимум 1 раз). Когда герой использует Трюк, совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сейчас сделаем. Покровитель решает проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 20.
13-18	Потерпи немного. Покровитель согласен помочь в скором времени, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 15.
7-12	Такое дело... Покровитель согласен помочь герою, но взамен попросит его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 10.
1-6	Влип. Покровитель недоступен – его нет поблизости, или он считает, что герой и сам выкрутится, либо покровитель приходит на выручку, но его помощь заменяет одну проблему другой – например, героя освобождает из темницы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Если герою необходимо несколько предметов, он может получить их, если суммарная СП предметов не превышает возможностей Покровителя. Например, герой, получивший результат «Такое дело...» сможет получить короткий меч (СП 6),

кинжал (СП 3) и кастет (СП 1), но не сможет получить 2 коротких меча (суммарная СП 12).

Полиглот: герой знает множество языков. Если он попадает в страну, где говорят на незнакомом ему языке, он овладевает им за **|7 – модификатор Ин|** дней. Через **|14 – модификатор Ин|** дней герой говорит без акцента. Через **|21 – модификатор Ин|** дней герой способен воспроизвести региональные и местечковые акценты.

Предчувствие опасности: в преддверии Неприятностей (и любых других бед) герой ощущает себя неуютно и может принять меры – поделиться предчувствием с друзьями, достать оружие и встать спиной к стене... если мастер не забудет предупредить игрока! Когда мастер все-таки забывает, герой игнорирует правила Внезапного нападения.

Призвание: маг необычайно талантлив. При определении количества Единиц Маны маг удваивает модификатор своей Чародейской характеристики. Например, Волшебник с Интеллектом 16 (модификатор +3) получит не 3 ЕМ, а 6.

Прирожденный наездник: герой прибавляет свой модификатор Ловкости или Мудрости к защите своего скакуна до тех пор, пока управляет им.

Продуманная защита: герой сражается с холодным и трезвым расчетом. Он прибавляет модификатор Интеллекта к своей защите. Трюк не действует, если герой впал в Неистовство или подвергся Внезапному нападению.

Проныра: герой может совершать проверки Скрытности на виду у врагов (и друзей, если от них тоже надо скрыться). Если спрятавшийся герой атакует и промахивается, то не обнаруживает себя.

Пьяный мастер: когда герой находится в состоянии Отравления из-за выпитого алкоголя, он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости. Обратите внимание, что на прочие проверки он, как обычно, получает Помеху.

С того света: героя невероятно трудно убить. До тех пор пока его не обезглавили, не сожгли или не размололи в кровавую кашу, герой приходит в себя спустя час после смерти. При этом Единицы Здоровья героя равны 1. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Пронесло. Герой навсегда понижает на 1 свои максимальные Единицы Здоровья. Переломы героя все еще требуют пристального внимания!
13-18	Бывало и хуже. Герой сравнительно легко отделался. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики.
7-12	Хуже не бывало. Герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.
1-6	Нееееееет!!! Раны будут напоминать о себе до конца его дней. Герой отнимает 1 от любой из основных Характеристики и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана».

Свита: вместе с героем путешествует группа статистов. Это может быть личная стража, холопы, рабы или даже гарем. Статисты верны герою, пока он платит им, кормит их, защищает их и не требует от них слишком многого. Свита готова рисковать жизнью ради героя, но в особо опасных ситуациях ему придется воодушевлять их, успешно совершив проверку Общения... или обезглавив парочку паникеров. Число статистов в свите не может превышать **15 + модификатор Обаяния героя**. Каждый статист из Свиты собирается на 60 Очков характеристик и имеет 5 Очков опыта. Один из статистов в Свите может иметь 1 Трюк. Снаряжение Свиты – обязанность героя (хотя статисты зачастую имеют соответствующие их статусу ливреи или мундиры, а также ценные для них безделушки). Погибшие статисты из Свиты могут быть заменены другими, если это уместно и логично в рамках сюжета. Насколько просто это сделать, решает мастер. Например, Аристократ может отправить письмо в свое поместье и дождаться появления новой

Свиты, Жрец — набрать послушников в храме, а вот Плуту придется попотеть, подыскивая поделщиков, которым можно довериться...

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. Свита получает 1 Очко опыта (на всех) в конце каждой игровой встречи.

Соблазнительный: возможно герой не так уж красив... но, без сомнений, *притягателен*. До тех пор пока герой одет достаточно откровенно (на усмотрение мастера) и не носит доспеха, он прибавляет модификатор Обаяния к защите. Трюк не действует, если герой по какой-то причине не привлекает атакующих физически. Например, когда противник — зомби, железный голем или просто того же пола, что и герой (хотя и тут бывают исключения).

Сорвиголова: герою везет, когда он сознательно подвергает себя чрезмерной опасности. Что считается таковой, решает мастер (но игрок вправе уточнить заранее). В подобных ситуациях игрок может перебросить 1 бросок за сцену. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Союзник: вместе с героем путешествует персона. Это может быть преданный слуга (или даже раб), родственник, друг или возлюбленный (да, Союзник может одновременно быть и Привязанностью героя!). Союзник помогает герою в его самых безумных затеях и ждет от него того же. Если герой будет систематически игнорировать желания и потребности Союзника или обижать его, тот разочаруется и уйдет или даже станет Врагом! На старте Союзник имеет 1 Атрибут, 2 Трюка и 0–2 Недостатка. Он создается на такое же число Очков характеристик и Очков опыта, как и сам герой. В дальнейшем Союзник получает столько же Очков опыта, как и герой. Если Недостатки Союзника входят в игру, Нити Судьбы протягиваются к герою. Если Союзник делает Ход, обрываются Нити героя. Герой все еще не может иметь больше 5 протянутых к нему Нитей одновременно. Союзник вооружается на собственные средства, по тем же правилам, что и герой, однако

герой может делиться с ним деньгами и снаряжением до начала игры (и, само собой, в процессе игры).

Если Союзник способен летать, скорость его полета составляет **Ск х 3**.

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. В конце игровой встречи Союзник героя получает столько же Очков опыта, сколько получил герой.

Стильный: на герое отлично смотрится любая одежда – даже нищенские обноски. Пока герой одет (хотя бы в исподнее или набедренную повязку), он получает +2 к проверкам Обаяния (и к защите, если герой Соблазнительный!). Герой может помогать другим в выборе туалета!

Стремительные чары: маг довел сотворение заклинаний до автоматизма. Любое заклинание, сотворяемое Мгновенно, может быть сотворено магом за Быстрое действие. В течение Очереди мага каждое следующее заклинание, сотворенное им после первого, стоит на 2 Единицы Маны дороже. Например, если маг сотворил Огненный шар за 2 ЕМ, и желает сотворить еще один за Быстрое действие, то второй Огненный шар обойдется ему в 4 ЕМ. Если маг сотворит в эту же Очередь третий Огненный шар, то он будет стоить 6 ЕМ.

Телохранитель: потратив Быстрое действие, герой может прикрыть от физической атаки или Магической стрелы существо в **модификаторе Ловкости метров** от себя (минимум в 1 метре, даже если модификатор Лв нулевой или отрицательный). Примите решение об использовании Трюка сразу после того, как определены Повреждения, нанесенные существу, которое герой желает заслонить. Поместите героя на место существа, а само существо отодвиньте на 1 метр от точки, в которой оно стояло до этого. Герой получает Повреждения вместо существа, даже если Защита героя больше Защиты существа. Трюк может применяться вне Очереди героя. Если существо некуда переместить, Трюк не может быть использован.

Хирургическая точность: после того, как определена величина Повреждений от атаки героя, вы можете понизить нанесенные Повреждения на любое число вплоть до 0.

Хладнокровный стрелок: при стрельбе герой поражает цели, находящиеся в ближнем бою, без Помехи.

Хорошая память: герой с легкостью вспоминает даже самые незначительные детали. Если игрок не записал что-то – имя, топоним, нужный поворот на развилке, мастер обязан ему напомнить. Волшебник с этим свойством может творить 1 заклинание по своему выбору без книги.

Убийца: все попадания по захваченным врасплох противникам имеют свойства Критического удара. Например, если герой с этим трюком стреляет по захваченному врасплох противнику из арбалета, имеющего Проникающий тип Повреждений, то противник будет страдать от Внутреннего кровотечения, если герой нанес ему хотя бы 1 Повреждение.

Удар дракона: герой способен на сокрушительные удары в прыжке! Удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой использует Атаку с разбега и Рукопашный бой.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести атаку по нападающему или его скакуну. Трюк может быть применен вне Очереди героя. Выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Ускоренное восстановление Маны: маг восстанавливает 1 Единицу Маны каждые 5 минут отдыха.

Честная физиономия: герой умеет придавать своему лицу самый невинный вид. Героя никогда не заподозрят в чем-то нехорошем. По крайней мере, те, кто не имел возможности узнать его получше!

Помимо этого, герой получает Преимущество на проверки Впечатлений, если статист недостаточно близко с ним знаком.

Что у меня в кармашке?: один раз за сцену герой может достать небольшой предмет (размером с кинжал или бутылочку зелья)

из кармана, сумки или какого-то укромного места, о котором никто не знает. Предмет должен удовлетворять любому из следующих требований: 1) герой владеет предметом, но игрок не заявил, что герой взял его с собой. 2) герой *мог бы* владеть таким предметом – например, у алхимика наверняка найдется склянка кислоты, у целителя – лечебная травяная настойка, а у стражника – наручники. 3) предмет широко распространен в мире игры – в классическом фэнтези это могут быть сухой факел, кремь и кресало, рыболовный крючок и еще тысяча мелочей, которых всегда нет под рукой, когда они так нужны. Мастер вправе ограничить применение Трюка – например, если герой был раздет и подвергнут тщательнейшему обыску. Впрочем, даже в таких ситуациях остаются варианты...

Чувство времени: герой всегда может сказать, который сейчас час. В худшем случае он ошибется минут на десять – если его мысли занимает что-то другое (очень важное). В бою герой может сместить свою Очередь на любое число Очередей вниз, то есть действовать после менее быстрого героя или статиста. Герой может вернуть свою Очередь обратно в начале нового круга. Это не требует каких-либо действий. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Я об этом слышал: герой обладает уймой полезных (и бесполезных) знаний. Для этого не требуются профильные броски, хотя они, безусловно, помогут добавить деталей. Информация, которой располагает герой, никогда не должна быть исчерпывающей.

В качестве Трюков Розалина получает «Соблазнительный» и «Острослов». Да, Розалину не назовешь красавицей, но она, без сомнения, умеет себя подать. Кроме того, «Соблазнительный» позволит Розалине получить относительно высокую Защиту, не надевая доспеха – ведь Сила и Выносливость у нее довольно скромные. Благодаря Трюку «Соблазнительный» к 12 защите Розалины прибавляется модификатор обаяния (4), что дает в сумме вполне

пристойные 16. Разумеется, такой Защита будет только при сражениях с теми, кто находит Розалину привлекательной.

Трюк «Остролов» поможет разобраться с теми, кто захочет причинить Розалине вред и при этом не найдет ее такой уж соблазнительной – особенно если недоброжелателей не будет слишком много.

НЕДОСТАТКИ

Недостатки не обязательно являются отрицательными чертами (с точки зрения героя так уж точно). И все же они способны серьезно осложнить жизнь героя, а то и повернуть ее под совершенно непредсказуемым углом. Герой начинает игру с 0–2 Недостатками. Не рекомендуется одновременно брать герою больше 4 Недостатков и повторять Недостатки у героев в одной команде.

Недостатки, придуманные игроками, – отличная идея! Недостатки из списка – всего лишь примеры. Следует, однако, помнить, что Недостаток должен осложнять герою жизнь, иначе в нем нет никакого смысла.

Замена и отказ от Недостатков: мастер может позволить заменить один Недостаток на другой, если игрок того желает и это обусловлено логикой развития характера героя. В конце концов, лишь Судьбе известно, куда заведет кривая дорожка приключений! Например, Вспыльчивый герой, нагрубив не тому человеку (и столкнувшись с последствиями), может стать Осторожным, а Любвеобильный, отыскавший *ту самую*, обзаведется Привязанностью! Игрок может вычеркнуть Недостаток героя, если это обусловлено логикой развития истории и характера героя.

Алчность: блеск золота зачаровывает героя. Внушительная сумма денег – лучший способ завоевать его расположение, пробудить в нем храбрость, преданность и сочувствие. Иногда

жажда материальных благ способна сыграть с ним злую шутку. Привлеченный посулами, герой может оказаться не на той стороне во время войны или государственного переворота, записаться в опаснейшую экспедицию за океан или даже предать друзей и близких.

Болтливость: герой не мыслит своей жизни без общения, и готов выложить всю подноготную собеседнику, с которым познакомился пять минут назад. Большею частью, этот треп безобиден... По крайней мере, пока герой не начинает обсуждать государственную политику с королевскими приставами, делиться с шурином подробностями вчерашнего похода по борделям или хвастать в придорожном кабаке богатым наследством!

Великодушие: герой склонен к широким (хоть и вполне искренним) жестам. Он щедро раздает милостыню и пожертвования, прощает (и наотрез отказывается пытаться!) закоренелых злодеев, не пройдет мимо дамочки-в-беде (даже если она не просит о помощи) и не нападает из засады. Конечно же, мало кто способен оценить это. Враги, отпущенные с миром, чувствуют себя униженными и возвращаются для жестокой мести, а нищие зло хихикают за спиной героя, ведь Судьбу не задобришь подачками! Спасение же дамочек-в-беде – самый короткий путь к Неприятностям...

Вороватость: герой страстно любит красть. Прежде всего, он делает это ради процесса, хотя ничто не мешает герою продавать украденное. Кража подразумевает *незаметное* присвоение чужого имущества. Насилие исключено – иначе это уже презренный грабёж! Объекты кражи не обязательно должны быть ценными. Главный критерий – их интерес для вороватого героя!

Обязательно обсудите с соигроками возможность кражи предметов, принадлежащих их героям!

Враги: у героя есть враги. Игрок должен рассказать, кто его враг и чем герой заслужил его ненависть. Врагом может стать как одиночка, так и группа лиц, заинтересованных в смерти или захвате героя. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, враги начинают действовать. Их действия не должны (хоть и могут) быть очевидны для героя! Гибель Врага совсем не означает, что Недостаток следует вычеркнуть (хотя игрок *может* это сделать) – у Врага наверняка найдутся друзья, сообщники и сочувствующие!

Вспыльчивость: герой не сдержан на язык и в запале может наговорить лишнего. Даже главарю разбойников, мастеру-бретеру или дворянину с вооруженной охраной. Он и королю скажет в лицо все, что о нем думает...

Гордыня: герой многого добился в жизни (или получил по праву рождения) и это вскружило ему голову. Всех остальных он воспринимает, как пыль на своих сапогах. Ему же Судьба уготовала главную роль и высшее предназначение. Это накладывает отпечаток на стиль общения героя и принимаемые им решения. Он не будет слишком низко кланяться императору (и уж точно не станет расшаркиваться с вельможами) и искренне верит в свою способность решить проблемы любого рода. Из-за этого героя нередко считают снобом (или просто дураком), хотя впечатлительные подростки и недалекие девицы от него в полном восторге!

Грубость: герой лишен всякого представления о хороших манерах. Он кладет на стол ноги в грязных сапогах, ест руками, сморкается на пол и в занавески, а мимохожей девице непременно отвесит добрый шлепок. Даже к королю он обратится «эй, ты!» Все это редко бывает проблемой среди других грубиянов... Но только среди них!

Дикарь: герой вырос в глуши. Возможно, он жил в холодной пещере, одевался в шкуры и питался сырым мясом. Герой не обязан быть глупым или нечистоплотным, однако он непосредственен, вопиюще неграмотен и приходит в благоговейный ужас при виде огнестрельного оружия или сливного унитаза. Героя будет непросто убедить соблюдать приличия, ведь они кажутся ему бессмысленными.

Долг: герой должен кому-то деньги или услугу, и когда-нибудь ему придется расплатиться... В противном случае он рискует провести год-другой в долговой яме, утратить нужную часть тела или очутиться в тесном деревянном ящике в паре метров под землей. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, заимодавец напоминает о себе (и о долге), возможно, пытается забрать что-то из имущества героя в залог или заставить героя выполнить «порученьице». Если герой выплачивает долг или возвращает услугу, игрок может сохранить Недостаток. Это означает, что заимодавец начислил проценты...

Дурная слава: у героя скверная репутация — он совершил ужасное злодеяние или непростительную глупость. Возможно, герой стал жертвой сплетни или просто оказался не в том месте не в то время, но сути это не меняет — его редко поминают добрым словом и стараются не иметь с ним никаких дел.

Законопослушность: герой старается соблюдать законы и обычаи тех мест, в которых находится. Если его оскорбят, обманут или обворуют, то представители власти — жрецы, вожди и феодалы будут первыми, к кому он обратится. Если это по каким-то причинам невозможно, сойдут и обычные стражники или другие люди, обладающие авторитетом (хотя бы с виду).

Застенчивость: герой стеснителен. Ему непросто высказать свои мысли и выразить свои чувства – он боится, что с ним не согласятся или поднимут на смех. Застенчивости часто (хоть и не всегда) сопутствует неуверенность в своих силах.

Заядлый игрок: герой любит дергать удачу за хвост. И она от этого не в восторге! Сумасшедшие пари, ставки на темных лошадок и «верные барыши» регулярно вынуждают героя снимать последнюю рубаху. Доспехи, оружие, скакуны, даже верные друзья – все встанет на кон, если поперла карта!

Кровожадность: герой любит смывать обиды кровью и не любит уклоняться от хорошей драки. Он громче всех требует прикончить пленников (даже если за них предлагают огромный выкуп), последним отступает с поля битвы (или вообще отказывается отступить) и может превратить трактирную потасовку в кровавую баню. Многие думают, что он тронутый (хоть и не рискнут сказать ему это лично).

Любвеобилие: герой не мыслит свою жизнь без общения с противоположным полом. Причем общения самого тесного. Герой может быть убежденно полигамным, развратником или находиться в активном поиске второй половинки, однако результат один – страстные, но мимолетные романы, ненависть отвергнутых пассий, разгневанные родственники и пустые карманы. Бывают и более серьезные проблемы. Герой может выболтать государственную тайну смазливой шпионке или соблазнить дочь могучего правителя, а героиня – поддаться очарованию красавца-графа, уединенно живущего в старинном замке...

Любопытство: герой невероятно любопытен. Даже для искателя приключений. Бездонные колодцы так и манят его бросить камушек – конечно же, чтобы прикинуть глубину. Да

и подозрительные рычаги сами за себя не потянут, большие красные кнопки сами себя не нажмут, а склянки без этикеток сами себя не выпьют. Помимо этого, герой обожает сплетни и сует нос буквально во все происходящее вокруг, даже когда это грозит серьезными неприятностями. И если друзья и знакомые готовы терпеть подобное (по крайней мере, иногда), то остальные могут отреагировать на вторжение в свою личную жизнь самым непредсказуемым образом...

Неграмотность: герой не умеет читать. Зачастую, это не так уж сильно осложняет его жизнь, но из-за этого он может попасть в неловкую или опасную ситуацию и стать жертвой мошенников!

Неряшливость: герой выглядит (и пахнет!) так, словно он живет в мусорной яме. В случае представителей высших сословий, Неряшливость обычно ограничивается мятой нестиранной одеждой и крайне нерегулярными посещениями ванной. Отсутствие личной гигиены может привести к болезням, но гораздо чаще выливается в нескрываемое отвращение окружающих. Сам неряха искренне не понимает, что он делает не так, а если и понимает, то не считает нужным меняться!

Неуклюжесть: герой неуклюж. Это вовсе не значит, что он имеет низкий параметр Ловкости, но ему лучше воздержаться от посещения алхимических лабораторий, антикварных магазинов и посудных лавок! Герой регулярно обнаруживает способность случайно (и не вовремя!) разбить или сломать самые прочные и надежные с виду предметы. Неуклюжесть редко бывает опасна для самого героя, но окружающие вполне могут пострадать (особенно морально и финансово). Что касается разрушения предметов обстановки, то тут Неуклюжий герой в чем-то превосходит Неистового...

Неумение считать: герой с трудом считает до десяти, да и то при помощи пальцев на руках. В случае необходимости он обходится понятиями «мало» или «много», избегая конкретики. Героя вряд ли стоит отправлять в разведку или за покупками!

Осторожность: нет, это не та осторожность, которая заставляет сидеть дома по вечерам и вздрагивать от шорохов за печкой. Герой вполне может (и наверняка имеет причины) путешествовать, но в остальном весьма озабочен целостностью своего организма. Он уклонится от вызова на дуэль, даже если это означает унижительные извинения, не примет неравного боя и попытается отговорить от него друзей, а наносить удары предпочитает в спину. Желательно спать. Многие принимают Осторожность героя за трусость.

Отзывчивость: герой не может оставить просьбу о помощи без внимания. Даже самую нелепую, очевидно опасную или невыгодную для него. Другим кажется, что окружающие из героя веревки выют. Некоторые из друзей без зазрения совести присоединяются к окружающим.

Паранойя: герой болезненно подозрителен и постоянно ждет от окружающих (исключая близких друзей, которым он доверяет чуточку больше) подвоха. Он всегда старается выяснить местонахождение черного хода, проверяет, хорошо ли закрывается дверь в комнату, не ляжет спать в незнакомой пещере, не облазив ее *от и до* (даже если это займет всю ночь). И, конечно же, герой не любит расставаться с оружием и доспехами!

Подозрительный тип: герой выглядит, будто задумал недоброе. Для окружающих это – красная тряпка для быка. Если нужно кого-то в чем-то обвинить, герой будет первой кандидатурой!

Преступник: герой так или иначе преступил закон. Окружающим об этом могут напоминать клеймо на лбу, характерные татуировки и словечки в лексиконе или отряд королевской стражи, идущий по следам героя. А еще иногда сыщики-соглядатаи или старые дружки являются в самый неподходящий момент. Сыщикам герой вынужден доказывать, что ничего такого не замышляет, а бывшим подельникам объяснять, что завязал... или помогать проворачивать темные делишки!

Привязанность: в мире существует статист (или даже несколько!), *очень* небезразличный герою. Привязанность может как путешествовать вместе с героем, так и находиться за кулисами. В любом случае многие действия героя определяются заботой о благополучии его Привязанности. Гордячка-невеста требует добыть удивительные украшения из далеких земель, больной отец нуждается в редком целебном зелье, а фея-питомчик разоряет волшебную лавку – вот далеко не полный список того, как Привязанность может осложнять жизнь героя. Герой никогда не подвергнет свою Привязанность опасности... Если только его не вынудит к этому другой Недостаток!

Пьяница: все порой любят выпить бутылочку чего-нибудь эдакого, но Пьяница просто не умеет остановиться вовремя! Даже кружка разбавленного эля за завтраком может привести к непредсказуемым последствиям. Помимо похмелья с утречка и незнакомок в постели (если Пьянице повезет проснуться в постели), последствия включают невыполнимые клятвы, потерю снаряжения и денег, переломы, синяки, выбитые зубы и проблемы с местными силами правопорядка.

Старая рана: в прошлом герой был ранен, но боль беспокоит его и по сей день. Рана может помешать герою выспаться, выпить с друзьями, поучаствовать в сражении или принять приглашение

на свидание. Если мастер и игрок не договорятся об иных эффектах (которые могут быть весьма разнообразны), введенная в игру Старая рана дает Помеху на все активные проверки героя до завершения сцены.

Тайна: у героя есть тайна, оглашение которой приведет к серьезным проблемам. Возможно, герой занимается некромантией и пьет человеческую кровь (там, где это порицается) или спит с родной сестрой (хотя в средневековом и фэнтезийном антураже это не всегда считается зазорным). Когда Недостаток входит в игру, в окружении героя появляется человек, каким-то образом прознавший о Тайне. Это может быть случайный свидетель (которого придется убедить молчать) или даже шантажист (которому придется заплатить... золотом или острой сталью). Так или иначе, бездействие – худший для героя вариант!

Урод: герой уродлив, и этим все сказано. Он может обладать высоким значением Обаяния, но его внешность вызывает отвращение, насмешки и болезненный интерес; зачастую о нем судят предвзято. В средневековом фэнтези многие считают уродливых людей тупыми и агрессивными (и ведут себя с ними соответствующе). Другие приписывают им возможность исцелять болезни и предсказывать будущее...

Фобия: герой боится... чего-то. Игрок должен указать, чего именно. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, герой страдает от Ужаса.

Честность: герой держит свое слово, старается не лгать. А это порой очень затруднительно! Следует заметить, что Честность не мешает герою нападать из засады и заманивать врагов в ловушки. Тем не менее, герой *сдержит* слово, данное врагу.

Чужак: герой прибыл издалека или не принадлежит к человеческой расе. И если языковой барьер он преодолел, то понять законы и порядки этих земель он пока не в состоянии. Из-за этого герой постоянно попадает в неудобные или даже опасные ситуации. На него недоверчиво косятся селяне, ученые исподтишка изучают его повадки, а дети пытаются разозлить, чтобы узнать, есть ли у него клыки.

Шарлатан: герой выдает себя за кого-то другого, чтобы получить преимущества (как правило, финансовые). Он может представиться истребителем драконов, целителем, алхимиком... Иногда это искреннее заблуждение – например, герой считает себя чудотворцем, посланцем небес или незаконнорожденным сыном императора. Но чаще герой водит окружающих за нос вполне сознательно: продает ли он «омолаживающие» зелья, «предсказывает» ли будущее, «призывает» ли дождь на иссушенные поля. И обычно все идет хорошо... до тех пор, пока правда не вскроется.

Эгоизм: герой ставит свое благополучие и комфорт превыше всего. Это не означает, что герой злой. И, однако, порой он совершает вещи, которые кажутся окружающим злодейскими или даже чудовищными. Например, герой вышвырнет из единственной шлюпки женщин и детей, чтобы спастись с тонущего корабля, а из горящего дома в первую очередь вынесет драгоценности и антиквариат, и лишь потом (наверное) вернется за раненым товарищем. Как ни странно, этот Недостаток не исключает Привязанностей у героя.

Недостатки – основной источник Нитей Судьбы для героя. Розалина не дура выпить – это отразит «Пьяница», а еще она обожает дергать удачу за хвост – за это отвечает «Заядлый игрок».

Каждый раз, когда выпивка или выпавший из рукава туз втравливают Розалину в сомнительную историю, Судьба протягивает к ней Нить.

Предыстория героя и его место в мире

Обычно набор Атрибутов, Трюков и Недостатков героя дает достаточно материала для развития его характера и игры роли. Но если вы хотите проработать портрет и биографию героя чуть подробнее, то воспользуйтесь этими правилами. Они дадут вам множество сюжетных зацепок, расскажут о прошлом героя и о том, на что он надеется в будущем. Многие вопросы, которые неизбежно возникнут после определения Граней и Уз, намеренно оставлены без ответов – их предстоит найти игрокам и мастеру!

ГРАНИ И АМПЛУА

Амплуа описывает героя одной емкой фразой и служит фундаментом, на котором игрок впоследствии выстроит его образ. Обратите внимание, что Амплуа совсем не обязательно соответствует перечню Атрибутов. Например, Дверг может выбрать грань Амплуа Воина и Ремесленника, игнорируя Амплуа Нелюдя, а полуэльф может использовать Амплуа Нелюдя, даже если не приобрел Атрибут Высшего или Темного эльфа.

Грани – значимые факты биографии, точки напряжения истории, конфликты героя, внутренние или внешние, а вместе с тем – превосходный источник идей для портрета героя. Грани состоят из **Орла** – положительной стороны в Грани (до «но» в описании), и **Решки** – возможных негативных сторон Грани (после «но» в описании). Игроки могут придумывать Грани самостоятельно – это поможет обогатить портрет героя деталями, которые подчеркивают жанр и настроение вашей истории.

В отличие от Недостатков и Темной стороны Атрибутов, Грани предполагают развитие ситуации со временем, а так же могут прямо подсказать игроку и мастеру, какие Неприятности преследуют героя,

каковы его социальный статус, интересы и круг общения, кто ему друг, а кто – враг.

Число Граней: игрок может определить случайным образом или выбрать **число Граней, равное числу Атрибутов героя**, из наиболее подходящих ему Амплуа. Для героя без Атрибутов игрок может выбрать одну Грань из любого Амплуа.

Орел может быть введен в игру при помощи обрыва Нити (одной или нескольких на усмотрение мастера) в ситуациях, когда герой может извлечь из этого выгоду.

Решка вводится в игру так же, как Недостаток или Темная сторона Атрибута. Обратите внимание, что мастер и другие игроки также могут вводить Решку в игру!

Например, если герой обладает Гранью 1–2 из перечня Бродяги (у героя множество родственников, **но** никто из них не добился успеха в жизни), игрок может оборвать Нить, объявить, что герой встретил в незнакомом городе троюродного брата и получил кров, стол или информацию. В то же время, Грань ясно указывает, что герой вряд ли получит *слишком* много. При этом игрок может осложнить жизнь герою – протянуть к нему Нить и столкнуться лицом к лицу с кузиной из глухомани, которая желает погостить в большом городе недельку-другую... разумеется, вместе со своим семейством!

ПЕРЕЧЕНЬ АМПЛУА

Чтобы определить Амплуа случайным образом, бросьте K20 и сверьтесь с результатом.

K2 0	Если...	...то герой -
1	Мир – театральные подмостки, а герой – исполнитель главной роли	Артист
2	Герой – вечный странник, гонимый любопытством, скукой или неизбывным зудом в ногах, не дающим осесть на одном месте	Бродяга
3	Однажды взяв в руки оружие, герой не может расстаться с ним – или не желает этого	Воин
4	Герой помогает страждущим исцелиться - или просто грабит их, не выходя за рамки закона	Врачеватель
5	Герой облечен властью и не стесняется ею пользоваться	Высокородный
6	Герой привык считать звонкие монеты и знает им цену	Делец
7	Герой найдет лазейку и в законе, и в крепостной стене	Жулик
8	Герой верно служит божеству - или его культу	Жрец
9	Герой многое знает, но стремится узнать еще больше	Книжник
10	Герой пашет землю, растит скот и надеется на лучшее	Крестьянин
11	Герой отличается от людей внешне и внутренне	Нелюдь
12	Герой - вчерашний статист, примеривший ведущую роль	Обыватель
13	Герой силой забирает у природы то, что она не готова отдать	Охотник
14	Герой помогает миру нести тяжкое бремя справедливости	Паладин
15	Герой заполняет пустые места на картах, движимый жаждой наживы или страстью к приключениям	Путешественник
16	Герой – творческая натура в безжалостных оковах реальной жизни	Ремесленник
17	У героя есть амбиции, оружие и желание удовлетворить первое при помощи второго	Свободный клинок
18	Герой овладел чародейским искусством	Чародей
19	Росчерк пера героя опаснее удара меча	Чиновник
20	Родные края героя остались далеко за горизонтом	Чужеземец

Чтобы определить Грань случайным образом, бросьте K20 и сверьтесь с результатом.

Артист

1–2. Старинный друг героя достиг богатства и власти, **но** сам герой до сих пор перебивается случайными заработками.

3–4. Герой на короткой ноге с уличными музыкантами, **но** родители считают его пропащей душой.

5–6. Отец героя владеет театром, **но** запрещает ему выступать в нем.

7–8. Жена могущественного высокородного – любовница героя, **но** ее супруг невероятно ревнив.

9–10. Герою многие должны, **но** обещают отдать попозже.

11–12. Герой добился признания, **но** живет в тени своей талантливой сестры.

13–14. Герой знаменит, **но** близкие считают увлечение героя детской блажью.

15–16. Герой – желанный гость в домах высокородных, **но** многие считают его слабаком и неженкой.

17–18. Герой удачлив в любви, **но** из-за его репутации никто не хочет заводить с ним серьезные отношения.

19–20. Слава героя опережает его, **но** ради этого он совершил нечто постыдное.

Бродяга

1–2. У героя множество родственников, **но** никто из них не добился успеха в жизни.

3–4. Все превозносят героя за подвиг, **но** на самом деле он его не совершал.

5–6. Герой владеет тайной, которая может озолотить, **но** также и погубить.

7–8. Герой – единственный наследник древнего рода, **но** от этого больше проблем, чем выгоды.

9–10. Герой неплохо устроился в жизни, **но** ничего не помнит о своем детстве.

11–12. У героя есть подружки во всех крупных городах, **но** до сих пор нет настоящей любви.

13–14. Героя считают отважным путешественником, **но** он вынужден бродяжничать, скрываясь от преследования.

15–16. Единственная по-настоящему ценная вещь героя – дедов талисман, **но** за ним охотятся темные личности.

17–18. Герой принадлежит к знатному роду, **но** семья отреклась от него.

19–20. Герой побывал во всех уголках света, **но** разочарован увиденным.

Воин

1–2. У героя немало знакомых в действующих войсках, **но** не такая уж безупречная репутация.

3–4. На войне герой спас жизнь влиятельному человеку, **но** тот предпочел забыть об этом.

5–6. Герой – один из покровителей сиротского приюта, **но** из-за этого вынужден отказывать себе во многом.

7–8. Герой – прославленный воитель, **но** многие уверены, что он неплохо нажился на продаже трофеев.

9–10. Герой растит дитя врага, убитого им на войне, **но** его родственники не в восторге от этого.

11–12. За военные заслуги герой награжден дворянским титулом, **но** близкие героя презирают профессию воина.

13–14. Героя постоянно расспрашивают о подвигах, **но** сам он не считает, что ему есть, чем гордиться.

15–16. Герою ставят бесплатную выпивку в любой таверне, **но** обижаются, если он отказывается.

17–18. Герой совершил в бою невозможное, **но** его военные заслуги приписывают болтливому трусу.

19–20. Герой получил высшую военную награду, **но** лишь по нелепой случайности.

Врачеватель

1–2. Герой уверен, что изобрел панацею, **но** никто не желает спонсировать его опыты.

3–4. Влиятельный пациент делится с героем тайнами, **но** знать их опасно.

5–6. Герой открыл лекарство от чумы, **но** перед этим болезнь убила всю его семью.

7–8. Герой прославился, как великий целитель, **но** не лечил ничего серьезней легкой простуды.

9–10. Герой приближен к правителю, **но** знает страшную правду о его семье.

11–12. Многие благодарны герою за исцеление, **но** в результате заговора конкурентов он объявлен шарлатаном.

13–14. Герой преуспевающий врачеватель, **но** его близкие предпочитают лечиться у его заклятого соперника.

15–16. Герой имеет ученую степень, **но** считает других врачевателей бездарными выскочками.

17–18. Герой уверен, что знает способ определить пол ребенка при зачатии, **но** с его дочерью это не сработало.

19–20. Аптека приносит герою хороший доход, **но** власти подозревают его в торговле запрещенными лекарствами.

Высокородный

1–2. Герой известен своим благочестием, **но** увяз в близкородственной любовной интрижке.

3–4. Родители выплачивают герою внушительную ренту, **но** большая часть уходит на содержание его внебрачного ребенка.

5–6. Герой получил в наследство собрание редкостей, **но** они имеют ценность только для коллекционеров.

7–8. Герой породнился с влиятельным семейством, **но** многие считают, что над этим родом довлеет древнее проклятие.

9–10. Герой получил богатое наследство, **но** родственники норовят урвать свой кусок.

11–12. Герою многое прощают, **но** лишь из уважения к памяти его отца.

13–14. Герой живет на широкую ногу, **но** все его имущество многожды заложено.

15–16. Герой не желает продолжать дело предков, **но** все от него этого ждут.

17–18. Герой облечен властью, **но** находится в опале из-за махинаций родственников.

19–20. Герой пожалован высоким титулом и богатым феодалом, **но** его шантажирует близкий друг.

Делец

1–2. Дело героя процветает, **но** мешает ему отдаваться любимому увлечению.

3–4. Многие заискивают перед героем в надежде на выгоды, **но** настоящих друзей у него почти нет.

5–6. Дела героя наконец-то пошли в гору, **но** ради этого он был вынужден вступить в брак по расчету.

7–8. Герою задолжали многие влиятельные люди, **но** напоминать им об этом не всегда безопасно.

9–10. Герой мечтает вырваться из деловой рутины, **но** слишком привык к своему богатству.

11–12. Возлюбленная героя – блестящая партия, **но** он медлит со свадьбой из страха, что его любят только из-за денег.

13–14. Герой – удачливый делец и рачительный хозяин, **но** окружающие уверены, что его богатства нажиты нечестным путем.

15–16. Герой превосходит богатством многих высокородных, **но** то, о чем он мечтает, не купить за деньги.

17–18. Отец завещал герою семейное предприятие, **но** бывшие партнеры отца выживают героя из дела.

19–20. Герой утопает в роскоши, **но** он не хозяин своему богатству и в любой момент может лишиться всего.

Жулик

1–2. Герой знает, где сбыть краденное, **но** скупщики не слишком ему доверяют.

3–4. Герой состоит в могущественной гильдии воров, **но** почти весь его заработок уходит на членские взносы.

5–6. Герою сходят с рук многие преступления, **но** за это он должен доносить на своих поделщиков.

7–8. Герой содержит небольшой бордель, **но** одна из девочек – не та, за кого себя выдает.

9–10. Знаменитый наемный убийца – возлюбленная героя, **но** его близкие категорически против этой связи.

11–12. Герой владеет подпольной мастерской по подделке документов, **но** ее продукция не слишком надежна.

13–14. Героя содержат многочисленные любовницы, **но** каждая считает себя единственной.

15–16. Герой торгует приворотными зельями, **но** все они – лишь подслащенные травяные настойки.

17–18. При помощи подкупа герой выиграл тяжбу о богатом наследстве, **но** правда может открыться в любой момент.

19–20. Герой получил громадную сумму на эксперименты по превращению свинца в золото, **но** неудачи ему не простят.

Жрец

1–2. Слова героя имеют вес, **но** многие считают, что они расходятся с делом.

3–4. Герой прославился, как чудотворец, **но** все «чудеса» – ловкая мистификация.

5–6. Гежрой стал свидетелем настоящего чуда, **но** ему никто не верит.

7–8. Герой снискал репутацию святого безукоризненным соблюдением заветов культа, **но** в душе сомневается в их правильности.

9–10. Герой высоко поднялся в иерархии культа, **но** при этом нарушил все мыслимые заветы.

11–12. Героя почитают, как великого мудреца, **но** сам он считает себя обманщиком.

13–14. Герой – близкий советник правителя, **но** многим это не по нраву.

15–16. Героя посещают смутные видения будущего, **но** ради этого он должен соблюдать жесточайшую аскезу.

17–18. Герой – наследник правящей семьи, **но** утратил право на власть, приняв жреческий сан.

19–20. Герой имеет власть освобождать приговоренных к смерти, **но** многие из прощенных платят ему черной неблагодарностью.

Книжник

1–2. Герой владеет внушительной библиотекой, **но** она занимает весь его дом.

3–4. Многие готовы заплатить за мудрый совет героя, **но** еще больше тех, кто считает его опасным безумцем.

5–6. Герой присматривает за алхимической лабораторией своего учителя, **но** тот помнит все реагенты и устройства наперечет.

7–8. Герой преподает в университете, **но** ученики распускают о нем непристойные слухи.

9–10. Герой получает университетскую пенсию, **но** его дом арестован за долги.

11–12. Ученики обожают героя, **но** от этого больше проблем, чем пользы.

13–14. Герой победил в публичном научном диспуте, **но** сторонники проигравшей стороны открыто угрожают ему.

15–16. Герой сделал невероятное открытие, **но** другие ученые смеются над ним.

17–18. Герой служит подмастерьем у знаменитого магистра, **но** манеры учителя оставляют желать лучшего.

19–20. Герой может рассчитывать на помощь тайного университетского братства, **но** взамен должен действовать в интересах этой организации.

Крестьянин

1–2. Герой владеет процветающей фермой, **но** по его пахотным землям собираются проложить тракт.

3–4. Скакуны из табунов героя славятся на весь мир, **но** из-за угрозы войны чиновники требуют продать их по возмутительно низкой цене.

5–6. Небольшой надел героя приносит по два урожая за год, **но** соседи судачат о темной магии.

7–8. Герой получил право на вырубку и засев лесных угодий, **но** ходят слухи, что в чаще обитают эльфы.

9–10. Герой владеет виноградником, дающим лучшее вино в стране, **но** вынужден платить дань феям.

11–12. Земли героя плодородны, **но** его семья не в силах обрабатывать их самостоятельно.

13–14. Герой ухаживает за садом влиятельного высокородного и сблизился с его дочерью, **но** кто-то распускает об их отношениях грязные слухи.

15–16. Герой выкопал на пашне огромный скелет и три крупных яйца, **но** утаил находку от лендлорда.

17–18. Герой дружен с обитателями древнего леса, **но** лендлорд требует расчистить новые земли для сева.

19–20. Герой узнал от отца, как повысить урожай пшеницы втрое, **но** высокие цены на хлеб выгодны купцам.

Нелюдь

1–2. Герой владеет драгоценной реликвией своего народа, **но** утратить ее – означает потерять честь.

3–4. Герой получил хорошую работу, **но** его соплеменники считают ее постыдной.

5–6. Герой – великий вождь своего народа, **но** почти все его соплеменники поработаны.

7–8. Герой заслужил уважение многих, **но** его соплеменников считают кровожадными чудовищами.

9–10. Герой знаменит, **но** лишь потому, что он – последний в своем племени.

11–12. Герой владеет плодородными землями, **но** он обманом отобрал их у соплеменников.

13–14. Герой – звезда цирковой арены, **но** окружающие уверены, что он не умнее дрессированного зверя.

15–16. Герою известно местонахождение золотоносного ручья, **но** он священен для соплеменников героя.

17–18. Многие находят героя привлекательным и даже красивым, **но** еще больше тех, кто возмущен его внешностью.

19–20. Многие считают героя милым, **но** из-за этого не воспринимают всерьез.

Обыватель

1–2. У героя есть домик, семья и постоянный источник скромного дохода, **но** с ним никогда не происходило ничего настоящего удивительного.

3–4. Герой не потеряет своей работы, как бы скверно он не служил, **но** лишь потому, что мало кто согласится занять его место.

5–6. У героя немало добрых знакомых, **но** все они – простые обыватели.

7–8. Работа героя безопасна и прибыльна, **но** и на ней порой случаются форс-мажоры.

9–10. Герой посещает ту же таверну, что и многие влиятельные персоны, **но** на него редко обращают внимание.

11–12. Жена героя обшивает высокородных, **но** из-за этого часто не ночует дома.

13–14. Герой в курсе самых свежих сплетен, **но** обладает репутацией проныры и болтуна.

15–16. Героя привечают нищие и бродяги, **но** лишь потому, что он и сам не сильно от них отличается.

17–18. Герой – часть безликой массы благонадежных граждан, **но** и у него есть скелет в шкафу.

19–20. Работа героя позволяет брать мелкие взятки и дает доступ к полезной информации, **но** лишь пока герой не выходит за рамки.

Охотник

1–2. В диких землях герой – как дома, **но** в городе постоянно оказывается в дураках.

3–4. Герой прибыльно торгует мехами, **но** ради этого ему приходится заниматься браконьерством.

5–6. Женившись на дикарке, герой узнал сокровенные тайны ее народа, **но** теперь его жизнь в опасности.

7–8. Герой поставляет высокородным драгоценное зелье, **но** существа, из которого оно готовится, почти полностью истреблены.

9–10. Герой свел дружбу с феей, **но** она – настоящее бедствие для окружающих.

11–12. Герой научился понимать язык зверей и птиц, **но** со стороны кажется буйнопомешанным.

13–14. Герой прославился, как убийца драконов, **но** эти слухи распускает за плату его знакомый менестрель.

15–16. У героя есть жена в городе и жена в диких землях, **но**, кажется, обе что-то подозревают.

17–18. Дух заповедного леса дарит герою самоцветы, **но** многие жаждут узнать, откуда они у простого охотника.

19–20. Герой удачлив на охоте, **но** лишь потому, что не берет у природы лишнего.

Паладин

1–2. Герой не ведает страха, **но** лишь потому, что все худшее в его жизни уже случилось.

3–4. Герой всегда знает, когда ему лгут, **но** лишь до тех пор, пока сам говорит правду.

5–6. Старый учитель героя всегда рад помочь словом и делом, **но** семья и соседи учителя видят в герое опасного головореза.

7–8. Герой олицетворяет закон, **но** не всем кажется славным парнем.

9–10. Герой принадлежит к влиятельному культу, **но** многие считают его фанатиком.

11–12. Герой пользуется боязливым уважением окружающих, **но** его мотивы нередко вызывают непонимание.

13–14. Герой приучил свое тело к аскезе, **но** его душе до сих пор не чуждо стяжательство.

15–16. Советы героя помогают многим, **но** только не ему самому.

17–18. Герой может исцелять болезни наложением рук, **но** после этого с ним всегда случается что-то плохое.

19–20. Слава о подвигах героя гремит повсюду, **но** страх, гордыня и сомнения терзают его душу.

Путешественник

1–2. Герой многое знает о диких тварях, **но** законы общения до сих пор неподвластны ему.

3–4. Герой кое-как говорит на многих языках, **но** на родине его речь звучит чуждо.

5–6. Герой состоит в гильдии путешественников, **но** ее деятельность – сплошное надувательство.

7–8. Герой прибыльно торгует древними артефактами, **но** большинство их – бессмысленный мусор из далеких земель.

9–10. Герой в совершенстве изучил чужеземные обычаи, **но** дома он многим кажется странным.

11–12. Герой неплохо видит в полной темноте, **но** яркий свет может на время ослепить его.

13–14. Древний талисман предупреждает героя об опасности, **но** носить его с собой повсюду не так-то просто.

15–16. Герой знает множество способов нелегально пересечь границу, **но** к его помощи часто прибегают контрабандисты.

17–18. Герой убедил многих, что испил из фонтана вечной жизни, **но** на самом деле просто молодо выглядит.

19–20. Герой написал книгу о повадках чудовищ, **но** большая часть содержания – непроверенные слухи.

Ремесленник

1–2. Герой владеет мастерской, **но** ему приходится не только работать, но и жить в ней.

3–4. Герой знает секретковки великолепных клинков, **но** процесс изготовления слишком долг.

5–6. Герой выполняет заказы для правящей семьи, **но** лишь потому, что отдает часть заработка распорядителю.

7–8. Признанные мэтры считают, что герой обладает исключительным талантом, **но** его работы никто не покупает.

9–10. Герой – признанный мастер, **но** большинству его работы не по карману.

11–12. Герой легко находит широко востребованные заказы, **но** в душе мечтает создать шедевр.

13–14. Многие видят в герое творческий потенциал, **но** ему некогда развивать свои способности.

15–16. Многочисленные заказчики очень довольны героем, **но** он вынужден оставить ремесло.

17–18. Герой работает в ремесленном цеху и может рассчитывать на помощь и поддержку, **но** вынужден жертвовать самобытностью своих работ ради общего дела.

19–20. Отец завещал герою все необходимое для занятия ремеслом, **но** он не уверен, что сможет прокормить семью на доход от этого дела.

Свободный клинок

1–2. Герой пользуется уважением и покровительством властей, **но** преступники назначили награду за его голову.

3–4. Герой был звездой гладиаторской арены, **но** в последнем бою взял деньги за проигрыш.

5–6. Важные персоны часто нанимают героя в качестве телохранителя, **но** эта работа очень опасна.

7–8. Герой – знаменитый охотник за головами, **но** всегда доставляет своих жертв живыми.

9–10. Герой получает множество заказов, **но** почти не видится с семьей.

11–12. Героя многие боятся, **но** мало кто уважает.

13–14. Герой владеет таверной, **но** все знают, что она построена на кровавые денежки.

15–16. Герой оказал услугу королю воров, **но** теперь городские власти не спускают с героя глаз.

17–18. Герой работал охранником в борделе для высокородных, **но** был вынужден уйти, став невольным соучастником преступления.

19–20. Герой помог правителю удержать власть, **но** нажил множество влиятельных врагов.

Чародей

1–2. Учитель героя до сих пор рад его видеть и готов помочь, **но** сам герой старается избегать этих встреч.

3–4. Герой – выпускник уважаемой чародейской академии, **но** другие студенты презирают его.

5–6. Приятель позволяет герою пользоваться его чародейской лабораторией, **но** ожидает помощи взамен.

7–8. Герой пользуется репутацией даровитого мага, **но** лишь потому, что его родители обладали выдающимся талантом.

9–10. Волшебное существо служит герою, **но** лишь до тех пор, пока он не найдет свою любовь.

11–12. Герой признанный эксперт в своем деле, **но** окружающие считают его снобом.

13–14. В результате магической ошибки герой обрел вечную молодость, **но** теперь вынужден наблюдать за тем, как стареют его близкие и друзья.

15–16. Герой служил в чародейской страже правителя, **но** был с позором отправлен в отставку.

17–18. Герой сплел чары, делающие его привлекательным для противоположного пола, **но** теперь не может расколдовать себя.

19–20. Герой получил чудесный предмет, исполняющий три желания, **но** был предупрежден о его невероятной опасности.

Чиновник

1–2. Герой получает стабильный доход от взяток, **но** вынужден заглушать голос совести щедрой милостыней.

3–4. Герой может безнаказанно злоупотреблять своим положением, **но** лишь пока оказывает ответные услуги.

5–6. Герой известен неподкупностью, **но** есть те, кто знает о его темном прошлом.

7–8. От героя многое зависит, **но** и ответственность велика.

9–10. Герой пользуется многими привилегиями, **но** должен отчитываться в своих действиях перед начальством.

11–12. Многие заискивают и пресмыкаются перед героем, **но** ставят ему палки в колеса при первой же возможности.

13–14. Герой имеет власть единолично выносить смертный приговор, **но** ненавидим за это окружающими.

15–16. Героя боятся даже высокородные, **но** лишь из-за того, что он служит палачом.

17–18. Герой – сборщик податей. Никто не обратит внимания, если он возьмет больше, чем нужно, **но** недоимки удерживают из его жалования.

19–20. Репутация героя безупречна, **но** несмотря на это ему продолжают предлагать взятки.

Чужеземец

1–2. В своей стране герой окружен почетом, **но** вне ее пределов он просто странноватый чужеземец.

3–4. Герой владеет несколькими рабами, **но** там, где он сейчас находится, рабовладение незаконно.

5–6. Герой неотразим по меркам своей родины, **но** за ее пределами многим кажется отталкивающим.

7–8. Герой наделен большими правами и полномочиями, **но** скован кодексом поведения.

9–10. Герой – видный религиозный деятель в своем государстве, **но** за его пределами культ имеет сомнительную репутацию.

11–12. У себя на родине герой знаменит военными подвигами, но иноземцам он больше известен, как безжалостный убийца.

13–14. В своей стране герой принадлежит к правящей касте высокородных, **но** на чужбине он совсем не так важен.

15–16. У себя на родине герой – правая рука могучего божества, **но** за границами страны его мистическая сила не особенно впечатляет.

17–18. Герой известен многим, как бессребреник и борец за справедливость, **но** у себя на родине объявлен опасным мятежником.

19–20. Герой пользуется симпатией окружающих, **но** его страна захвачена могучим врагом.

*Розалина странствует по миру последние десять лет своей жизни. Вряд ли любопытство играет в этом ведущую роль (хотя его влияние не стоит недооценивать), но скука и неизбывный зуд в ногах всегда при ней. Розалине отлично подходит Ампула Бродяги и Грань «Герой побывал во всех уголках света, **но** разочарован увиденным». Действительно, за десять лет в дороге Розалина многое повидала и уверена, что в обозримом будущем мир не сможет ее удивить. Не стоит забывать и о том, что Розалина – эльфийская полукровка.*

*Это великолепно отразит Амплуа Нелюди и Грань «Многие находят героя привлекательным и даже красивым, **но** еще больше тех, кто возмущен его внешностью».*

Каждый раз, когда Розалина попадает в новые места, Судьба может оборвать Нить. Это значит, что места не такие уж и новые, и Розалина легко поймет, как держать себя с аборигенами. А уж желающих провести время в обществе очаровательной нелюди везде хоть отбавляй – оборвав Нить, Судьба легко подкинет Розалине пригоршню воздыхателей.

С другой стороны, пресыщенность чудесами мира порождает в Розалине чрезмерную самоуверенность, граничащую со снобизмом, и мешает ей разглядеть что-то по-настоящему удивительное. А в тех местах, где не рады эльфам, Розалину точно поджидают трудности, с которыми она предпочитает разбираться по мере возникновения. И то, и другое может сыграть с Розалиной злую шутку – на радость Судьбе, готовой за это протянуть к ней Нити.

УЗЫ

Узы: Узы – внешние и внутренние обстоятельства, мировоззрение и привычки, ощутимо влияющие на решения героя и определяющие выбор при прочих равных. Когда герой связан Узами, Судьбе нравится наблюдать за его метаниями – протяните к герою 1 дополнительную Нить Судьбы в начале игры или сюжетной вехи.

Если герой совершает действия, противоречащие выбранным Узам, он должен оборвать 1 Нить или передать в руки мастера 1 Темную Нить.

Число Уз: игрок может выбрать для своего героя 0–2 Уз самостоятельно, или определить их случайным образом.

Темные Нити: мастер может использовать Темные Нити в отношении статистов и персон так же, как используются Нити Судьбы, но только в тех случаях, когда статист или персона

противостоят героям. Мастер может потратить Темную Нить и объявить, что при проверке Неприятностей, совершаемой игроком, выпало 1. В распоряжении мастера одновременно может находиться число Темных Нитей, равное **числу игроков +1**.

Выбор Уз – это не только дополнительная Нить, но и способ сделать характер героя более выпуклым. Если вы задумаетесь над тем, почему герой связан именно этими Узами, то узнаете множество любопытных фактов о его личности. Например, если герой связан Узами единства, он начинает игру с 1 дополнительной Нитью, но должен оборвать 1 Нить или передать мастеру 1 Темную Нить, если его действия могут очевидно навредить героям остальных игроков. Почему командная работа так важна для него? Быть может, герой – ветеран, знающий, к чему может привести разлад на поле битвы, или в его большой семье все привыкли помогать друг другу. Не исключено даже, что герой – участник преступного синдиката, могущество которого держится на круговой поруче.

Чтобы определить Узы случайным образом, выберите столбец и бросьте K20.

К20	Узы	К20	Узы
1	Честь превыше всего.	1	Лишний шум - лишние проблемы.
2	Любовь выдумали поэты и менестрели.	2	Первый удар - решающий.
3	Никакой крови.	3	Семь раз отмерь, один раз отрежь.
4	Сумел нынче убежать - завтра будешь воевать.	4	Насилием нельзя изменить мир - только изуродовать.
5	Принимай чужеземцев с радушием.	5	Слово - лучшее оружие.
6	После нас - хоть потоп.	6	Цель оправдывает средства.
7	Простолюдины хуже зверей.	7	Один раз живем.
8	Умеренность и аккуратность.	8	Закон не ошибается.
9	Вещи не предадут и не обманут.	9	Знание - сила.
10	Счастья за деньги не купишь.	10	Старшим виднее.
11	Сделал дело - гуляй смело.	11	Женщина священна.
12	От стариков никакой пользы.	12	От чужаков добра не жди.
13	Каждая жизнь бесценна.	13	Высокий род не оправдывает высокомерия.
14	Сомнения - удел слабаков.	14	Жестокость внушает уважение.
15	Терпение украшает.	15	Любовь - величайшее из чудес.
16	Ты - мне, я - тебе.	16	Предательство постыдно.
17	Мужчина во всем главный.	17	Никогда не сдавайся.
18	Око за око.	18	Деньги могут все.
19	Приметы не лгут.	19	Вовремя предать - значит предвидеть.
20	Я заслуживаю самого лучшего.	20	Вещи обременяют.

Узы единства: Узы, объясняющие, почему герои, порой очень поверхностно знакомые друг с другом, работают в команде и не выступают друг против друга открыто или тайно – даже когда есть возможность извлечь из предательства серьезную выгоду. Обратите внимание, что Узы единства не обязаны связывать всех героев в команде. Иногда один герой искренне радуется за общее дело, а другой ждет удобного момента, чтобы перерезать ему глотку! С другой стороны, в не нацеленной на внутренние конфликты команде Узы единства – хороший способ начать игру с 3 Нитями. Узы единства также распространяются и на статистов, которые важны для успеха дела.

К2 0	Узы единства	Мотив
1	Один в поле не воин.	Боязнь остаться один на один с некоей внешней угрозой удерживает героя от необдуманных действий.
2	С приказами не спорят.	Герой получил приказ, запрещающий ему вредить остальным, по крайней мере, пока дело не завершено.
3	Лучше делить на всех, чем лишиться всего.	Герой не уверен в своих силах и предпочитает получить меньше, но наверняка.
4	Дружба нерушима.	Герой испытывает искреннюю симпатию к своим спутникам и считает их друзьями.
5	Без меня они пропадут.	Герой чувствует ответственность за своих спутников, хоть и относится к ней слегка снисходительно.
6	Сначала дело, потом – разборки.	Герой привык разделять деловые интересы и личную неприязнь. Это не мешает ему считать своих спутников ничтожествами, хотя говорить об этом вслух герой вряд ли сочтет разумным.
7	Свары – для любителей.	Герой считает себя профессионалом, и не позволяет эмоциям взять верх над здравым смыслом. Впрочем, он не хватается за оружие, даже если кто-то из его спутников действительно заслужил хорошую взбучку.
8	Боги ненавидят предателей.	Герой убежден, что боги покарают его за предательство.
9	Риск слишком велик.	Герой и рад бы обогатиться за чужой счет, но боится огласки и преследования властей.
10	Я выше этого.	Герой не видит смысла в усобицах. Возможно, он в тайне гордится этим.
11	Для дела важен каждый.	Герой уверен, что натянутые отношения с кем-то из спутников (не говоря уж о гибели), серьезно понизят шансы на успех.
12	За смирение мне воздастся.	Герой верит, что Судьба воздаст ему за терпение по отношению к спутникам, как и за нежелание идти против них.
13	Ценные связи на будущее.	Герой стремится сохранить со спутниками хорошие отношения из соображений будущей выгоды.
14	Я здесь не ради выгоды.	Успех предприятия на первом месте для героя. Он скорее пожертвует собственной выгодой, чем пойдет на конфликт.
15	Доверие – основа успеха.	Герой не представляет командной работы без взаимопомощи. Он полностью доверяет спутникам и ждет от них того же.
16	Честь дороже выгоды.	Герой считает предательство бесчестным делом.
17	Я зла не делаю и не помню.	Герой редко раздражается и быстро отходит. Причинить спутнику зло, пусть и ради выгоды, кажется ему чудовищным.
18	Просто немислимо.	Герой никогда не задумывался о мести или предательстве в принципе.
19	Мы – команда.	Герой считает себя частью единого целого, команды, внутри которой каждый занимается своим делом и получает то, что должно.
20	Я – пример для окружающих.	Герой считает себя примером добродетели и печется о своей репутации. Он ни за что не ударит в спину союзнику.

Бард – это не только брэнчание лютни и серенады при луне, это еще и толика здорового цинизма. Узы «Любовь выдумали поэты и менестрели» не дают Розалине увязнуть в мимолетных отношениях, но что, если она столкнется с настоящим чувством и также беспечно отмахнется от него? Узы «Слово – лучшее оружие» можно списать на профессиональную деформацию личности. Однако увы, иногда слов катастрофически не хватает, и приходится говорить клинкам. Будем надеяться, две дополнительные Нити в начале игровой встречи помогут Розалине разобраться в себе и справиться с проблемами.

Но если Розалина все же ввяжется в вооруженное противостояние и поверит в свое (или чужое) чувство, ей придется расстаться с протянутыми к ней Нитями, или передать в руки Судьбе Темные нити!

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ

После начала игры герой может:

- поднять любой Навык на 1, потратив 1 Очко опыта;
- поднять Богатство на 1, потратив 1 Очко опыта;
- получить любой Элемент, потратив 2 Очка опыта;
- изучить новое заклинание, потратив 2 Очка опыта;
- научиться пользоваться новым оружием, потратив 2 Очка опыта;
- Получить 1 Единицу Здоровья, потратив 2 Очка опыта;
- Получить 1 Единицу Маны, потратив 2 Очка опыта;
- изучить Трюк, потратив 5 Очков опыта;
- получить +1 к любой Основной или Вторичной Характеристике, потратив 5 Очков опыта;
- получить любой Атрибут, потратив 10 Очков опыта.

Повышение Основных характеристик приводит к повышению вторичных. Например, если герой приобрел 1 единицу Выносливости, то его Единицы Здоровья также вырастут.

Играя в игру: развитие героя – не пустые слова. За ними стоят все те события, которые происходили с ним на игре. Чтобы отобразить это, есть два способа:

1) Вы можете исходить из уже существующих внутриигровых фактов. Например, прежде чем приобрести Атрибут «Аристократ», герой проявил себя перед государем и заслужил титул, получил его путем вероломных интриг... или же просто купил за громадную сумму денег. Если герой увеличивает Богатство или Навык Владения оружием, то перед этим он разумно распоряжался своими средствами и принимал участие в битвах.

2) Вы можете создать факт, договорившись с мастером и соигроками о логичном внутриигровом обосновании приобретения вашего героя. Например, в случае атрибута «Аристократ» герой может оказаться потерянным наследником древнего рода, повышение Богатства произошло за счет выплаты банковских процентов или выигрыша на скачках, а Владение оружием улучшилось благодаря тренировкам, на которые герой тратил свободное время между игровыми встречами.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Очки опыта начисляются мастером. Среднее количество Очков опыта, которые приобретают герои за время одной игровой встречи, варьируется от 1 до 5. Поскольку «Нити Судьбы» – ролевая игра, при начислении опыта мастер может (хоть и не обязан) учитывать как успехи героев в решении внутриигровых проблем, так и игру роли в исполнении игроков. Игра роли не имеет никакого отношения к актерской игре, хотя игрок, обладающий актерскими дарованиями, безусловно, придаст игре колорит. Ролевая игра – это выбор игроком линии поведения, соответствующей Характеристикам,

Атрибутам и Недостаткам героя. Например, Кровожадный Неистовый Дикарь с Интеллектом 6, обстоятельно предлагающий соратникам заманить противника в болото с помощью хитроумного отвлекающего маневра, выглядит довольно странно. Даже если идея сработала и герои достигли успеха, игрок сыграл самого себя... в теле Дикаря. Но, если то же самое предложит Осторожный Волшебник с Интеллектом 14 и Очками опыта в Навыке Эксперт (Военное дело), это будет, безусловно, в рамках роли.

Все вышесказанное не означает, что герои – заложники своего образа и не могут отступать от него. Большая часть произведений литературы и кинематографа показывают героя и его характер в развитии. Иными словами, в длительных игровых кампаниях герой не просто может, но обязан меняться! Просто эти изменения должны происходить не на пустом месте, а логически вытекать из пережитого героем. Это и есть игра роли в настольной ролевой игре.

Здесь вы найдете примеры действий, за выполнение которых герой может получить 1 Очко опыта в конце игровой встречи. Обратите внимание, что многократное выполнение одного и того же действия не приносит герою дополнительных Очков опыта. Также не рекомендуется начислять герою больше 5 Очков опыта в течение одной игровой встречи, если только вы не договорились с игроками о возможности использования Очков опыта в качестве Нитей Судьбы. Разумеется, вы можете награждать героев опытом иначе, исходя из жанра и настроения вашей игры.

- Герой столкнулся с проблемой, вызванной его Недостатками.
- Герой столкнулся с проблемой, вызванной Темной стороной его Атрибута.
- Герой принял наихудший вариант Неприятностей.
- Герой использовал Ход Судьбы.
- Герой использовал Уникальный ход своего Атрибута.
- Герой использовал достоинства своего Атрибута.

- Герой использовал свой Трюк.
- Герой достиг целей, поставленных в начале игровой встречи.

ЦЕЛИ

По договоренности с мастером и соигроками игрок может выбрать или определить случайным образом 1 Цель своего героя в начале игровой встречи. Если герою удастся успешно выполнить ее, он получает 1 дополнительное Очко Опыта, и может тут же взять новую Цель. Выполнение Цели может занять какое-то время (если только история не строится вокруг этого), возможно, для этого даже понадобится несколько игровых встреч. Обратите внимание, что Цель предлагает лишь абстрактную идею. Конкретное наполнение приключения зависит от контекста событий, происходящих в вашей истории.

Все за одного: Цель может быть не только личной, но и общей. В этом случае она служит сюжетным стержнем и Очки Опыта за ее выполнение начисляются по обычным правилам. В некоторых случаях может потребоваться выяснить, в каких отношениях Цель находится с героями и с кем из них именно – например, если выпал вариант «Враг» или «Возлюбленный».

За двумя зайцами: число Целей героя, за выполнение которых он получает Очки Опыта, не может превышать **[модификатора его Обаяния]** (минимум 1).

К20	Цель
1-4	Информация
5-8	Предмет
9-12	Разумное существо
13-16	Животное
17-20	Место

K20	Если Цель - разумное существо, то это...	Если Цель - предмет, то это...	Если Цель - животное, то оно...	Если Цель - информация, то она...	Если Цель - место, то это...
1-2	Друг	Деньги	Злобное	Опасная	Руины
3-4	Враг	Зелье	Упрямое	Бессмысленная	Холм
5-6	Возлюбленный	Ценные бумаги	Тупое	Удивительная	Дом
7-8	Родственник	Механизм	Смирное	Не выглядит важной	Озеро
9-10	Соперник	Оружие	Любопытное	Зашифрованная	Роща
11-12	Незнакомец	Драгоценность	Егозливое	Полезная	Подземелье
13-14	Важная персона	Доспех	Опасное	Пугает	Лес
15-16	Чужеземец	Картина	Отвратительное	Несерьезная	Лаборатория
17-18	Нелюдь	Изваяние	Ядовитое	Ценная	Болото
19-20	Кумир	Таинственный артефакт	Очень странное	С трудом запоминается	Замок

K20	Разумное существо необходимо...	Предмет необходимо...	Животное необходимо...	Информацию необходимо...	Место необходимо...
1	Расколдовать	Расколдовать	Расколдовать	Уточнить	Расколдовать
2	Исцелить	Восстановить	Исцелить	Восстановить	Восстановить
3	Отыскать	Отыскать	Отыскать	Отыскать	Отыскать
4	Наказать	Скопировать	Перевезти	Скопировать	Очистить
5	Вернуть	Вернуть	Вернуть	Исказить	Осквернить
6	Изобличить	Передать	Передать	Передать	Укрепить
7	Укрыть	Укрыть	Укрыть	Скрыть	Подготовить
8	Выкупить	Выкупить	Выкупить	Выкупить	Выкупить
9	Продать	Продать	Продать	Продать	Продать
10	Выкрасть	Выкрасть	Выкрасть	Выкрасть	Освятить
11	Спрятать	Спрятать	Спрятать	Дополнить	Занять
12	Обокрасть	Подменить	Подменить	Проверить	Скомпрометировать
13	Уговорить	Изготовить	Спарить	Дискредитировать	Спасти
14	Освободить	Применить	Освободить	Распространить	Обследовать
15	Отблагодарить	Получить	Передержать	Получить	Отдать
16	Соблазнить	Изучить	Изучить	Изучить	Изучить
17	Убить	Уничтожить	Убить	Уничтожить	Уничтожить
18	Захватить	Захватить	Захватить	Захватить	Захватить
19	Опорочить	Подбросить	Подбросить	Опровергнуть	Отбить
20	Защитить	Защитить	Защитить	Защитить	Защитить

K20	Достижение Цели под угрозой из-за...
1	Преступного синдиката
2	Старых врагов
3	Бандитов
4	Капризов природы
5	Чиновников
6	Сил правопорядка
7	Соперников
8	Нелюдей
9	Иноземцев
10	Неведомых врагов
11	Родственников
12	Друзей
13	Любви
14	Конкурентов
15	Важной персоны
16	Высокородного
17	Безумца
18	Животных
19	Чудовища
20	Сверхъестественных сил

При помощи таблицы Целей вы можете определить задачи, встающие перед героями в начале игровой встречи. Выбранная Цель может стать как сюжетным стержнем вашей истории, так и побочной (но от этого не менее интересной) линией.

ЯЗЫКИ

В некоторых сюжетах герои встречают путешественников или сами попадают в далекие страны. В таких случаях у героев может возникнуть желание (или даже насущная необходимость) выучить чужеземный язык.

В начале игры герой знает свой родной язык достаточно хорошо, чтобы говорить и писать на нем (если только у игрока нет других идей на этот счет). В дополнение герой владеет числом иноземных языков, равным своему модификатору Интеллекта. Каждый язык или наречие сверх этого стоит 1 Очко опыта. Как правило, герой все равно говорит на иноземном языке с акцентом, очевидном для аборигенов.

Розалина выбирает в качестве родного языка Всеобщий – древнее наречие, на котором говорят люди во всех уголках мира, кроме самых отдаленных. Но у нее 12 Интеллект, и его модификатор позволяет дополнительно выбрать эльфийский язык – ему обучила Розалину мать.

БОГАТСТВО

Звонкие монеты, ценные меха и сверкающие камни... Ради них герои затевают опасные походы, ими платят кузнецу и трактирщику, их бросают к ногам красавиц и могучих правителей. Хотя кое-кто недальновидно прячет Богатство в сундук и закапывает в землю. Но речь, конечно же, пойдет не о них.

Богатство отражает финансовое благосостояние героя. В ходе игры Богатство может возрастать или уменьшаться.

Изначальный уровень Богатства героя – 5, минимальный уровень Богатства – 0. Игрок может увеличивать Богатство с помощью траты Очков опыта (в том числе после начала игры), однако оно может увеличиваться и благодаря продаже ценностей. Некоторые Атрибуты и Трюки также влияют на изначальный уровень Богатства.

Уровни Богатства:

0 – Нищий. Герою нечем заплатить за черствый хлеб и ночлег в хлеву. Герой не может приобретать услуги и предметы со Сложностью Покупки 11 или больше.

1–4 – В долгах, как в шелках. Герой живет в режиме жесткой экономии. Мясо и специи на его столе – редкие гости.

5–10 – Средний класс. Герой может побаловать себя время от времени... Впрочем, не слишком часто. Он все еще латает свою одежду, вместо того, чтобы купить новую.

11–15 – Пошел в гору. Герой твердо стоит на ногах. Он может без проблем позволить себе излишества в еде и одежде.

16–20 – Толстосум. Герой способен оплатить работу лучших ремесленников, приобретать породистых лошадей, борзых и произведения искусства. Также его не сильно обременит наем хорошенькой горничной или привратника-ветерана.

21–30 – Денег куры не клюют. Герой не особенно следит за состоянием счетов – это делают многочисленные приказчики. Особняк, карета, надомный лекарь, личная стража и красивые любовницы прилагаются.

31 и более – Купается в золоте. Тот самый момент, когда герой подумывает о покупке маленькой уютной страны, или найме армии для ее захвата!

Проверка Богатства: товары и услуги имеют Сложность покупки (СП) – некое число, заданное правилами или установленное мастером. Чтобы определить, может ли герой приобрести товар или услугу, бросьте K20 и прибавьте к выпавшему числу уровень Богатства героя. Если результат больше или равен СП, герою удалось приобрести желаемое. Его Богатство понижается в зависимости от СП оплаченного:

СП 15 или больше – 1 Богатство.

СП на 1–5 больше, чем Богатство героя – 1 Богатство.

СП на 6–10 больше, чем Богатство героя – 2 Богатства.

СП на 11–15 больше, чем Богатство героя – 4 Богатства.

СП на 16 и больше, чем Богатство героя – 8 Богатства.

Обратите внимание, что при покупке предмета или услуги с СП 15 и больше герой всегда теряет 1 Богатство в дополнение к другим потерям Богатства. Если СП товара или услуги меньше или равен Богатству героя, бросок не требуется – герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Богатство, если СП покупки 15 и больше.

Например, если герой с Богатством 5 успешно приобретает парадный меч с СП 15, он теряет 3 Богатства, так как меч имеет СП 15 и его СП на 10 превышает Богатство героя. Если он покупает латы с СП 18, он потеряет 5 Богатства, так как латы имеют СП на 13 больше, чем его Богатство, и их СП выше 15. Зато герой с 5 Богатством может купить уйму метательных топориков, не теряя ничего – по крайней мере, в начале приключения!

Быстрая покупка: чтобы совершить Быструю покупку, герой может вместо броска прибавить к своему Богатству 10. Предполагается, что в этом случае герой платит сразу, не торгуясь. Герой с Богатством 0 не может сделать этого.

Покупки в начале игры: в начале игры герои покупают все необходимые предметы по отдельности – игнорируйте правила Комплексной покупки. Обратите внимание, что приобретение предметов происходит после распределения Очков опыта. В начале игры герой не может совершать проверки Богатства, но может использовать правила Быстрой покупки.

Комплексные покупки: иногда герой вынужден совершать особо внушительные траты за ограниченный временной промежуток – например, когда снаряжает армию, готовит экспедицию за сокровищами или подкупает толпу жадных бюрократов. В этом случае сложите СП покупок для определения сложности проверки и понизьте Богатство героя по обычным правилам.

Покупка вскладчину возможна по правилам Взаимопомощи. Помощники теряют Богатство по обычным правилам (не забывайте, что для них СП покупки меньше на 5).

Неслыханная щедрость: герой может понизить Богатство на 1, чтобы получить Преимущество на проверку. Так или иначе, Богатство понижается только при *успешном* приобретении услуги или предмета. В противном случае герой впустую потратил время на препирательства с продавцом или бесплодную борьбу с собственной жадностью.

Продажа предметов и услуг: сначала определите СП предмета или услуги. Если предмет был в употреблении, понизьте его СП на 3 (или больше, на усмотрение мастера). Затем повысьте Богатство продающего героя на столько, на сколько он понизил бы его, купив этот предмет. Комплексные продажи возможны, хотя у героя, скорее всего, потребуют большую скидку!

Поторгуемся?: успешная проверка Навыка Эксперт (Торговля) позволяет сделать одно из следующего (по выбору игрока):

- Получить Преимущество на проверку Богатства.
- Дать Преимущество на проверку богатства другому герою, если герой с Навыком торговли помогает ему торговаться.
- Повысить Богатство на дополнительный 1 в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать.
- Уменьшить потерю Богатства на 1 в случае успеха проверки, если герой покупает или помогает покупать.

Провал проверки приводит к одному из следующего (по выбору игрока):

- Герой получает Помеху на проверку Богатства.
- Другой герой получает Помеху на проверку Богатства, если герой с Навыком торговли помогает ему торговаться.
- Богатство повышается на 1 меньше, чем должно в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать. В худшем случае герой потеряет предмет и не повысит свое Богатство.
- Потеря Богатства увеличивается на 1 в случае успеха проверки, если герой покупает или помогает покупать.

Богатство и Очки опыта: если игрок желает повысить Богатство своего героя, он может потратить 1 Очко опыта и повысить Богатство героя на 1.

Конверсия абстрактного Богатства: если подсчет звонких монет вам ближе, чем абстрактные значения, то сверьтесь с таблицей.

Абстрактное Богатство	Богатство героя в золотых монетах	Возможная стоимость товара или услуги в золотых монетах
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	10	6-10
7	20	11-20
8	30	21-30
9	40	31-40
10	50	41-50
11	100	51-100
12	200	101-200
13	300	201-300
14	400	301-400
15	500	401-500
16	1000	501-1000
17	2000	1001-2000
18	3000	2001-3000
19	4000	3001-4000
20	5000	4001-5000
21	10000	5001-10000
22	20000	10001-20000
23	30000	20001-30000
24	40000	30001-40000
25	50000	40001-50000
26	100000	50001-100000
27	200000	100001-200000
28	300000	200001-300000
29	400000	300001-400000
30	500000	400001-500000
31	1000000	500001-1000000

Мастер может понижать или повышать стоимость любых предметов, если считает нужным, а также увеличивать или уменьшать стартовый капитал героев.

Таким образом, после создания герой с Богатством 5 имеет в своем распоряжении 5 золотых монет, и это не так уж мало. Большинство крестьян и горожан в средневековом фэнтези

(и в настоящем средневековье) обычно видят золото разве что в храмах и на знатных сеньорах.

Стоимость товаров и услуг: в этой графе указаны пороговые числа. Они – всего лишь ориентиры, которые помогут вам представить, сколько золотых монет *примерно* уйдет у героя на оплату товара или услуги. Например, если герой приобретает пистоль с СП 14, это значит, что ему придется расстаться с суммой от 301 до 400 золотых. Конечно, вряд ли где-то найдется лавка, где с героя возьмут за пистоль ровно 301 золотой. Скорее всего, торг будет вестись вокруг суммы в 350–380 золотых.

Курс меди и серебра к золоту зависит от многих факторов, но обычно для простоты считают 1 золотой = 10 серебряным = 100 медным монетам.

Кошель барда – миниатюрное подобие золотого рудника. Пока в нем есть золото, из него черпают настолько ненасытно, насколько позволяет размер ладони. Ну а когда в нем остается лишь дорожная пыль да крошки сухарей... Думать о завтрашнем дне недостойно путешественника – дорога в любой момент может развернуться пропастью. Розалина вовсе не желает кувырнуться в нее натрезво да при деньгах. На повышение своего Богатства она не потратит ни единого Очка опыта.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Здесь подробно рассказывается о снаряжении, которым пользуются герои и статисты, о существах, которые могут служить им скакунами и о том, как разумно пользоваться всем этим. Также вы узнаете об опасностях, подстерегающих героев в битве, и о подводных камнях социальных интеракций.

ОРУЖИЕ

Порой от выбора оружия зависит жизнь или смерть героя. Впрочем, иногда оружие – всего лишь деталь социального статуса или стильное дополнение к костюму.

Бонус к Повреждениям (БПв): опытный боец опасен сам по себе. Однако большинство воинов предпочитают иметь при себе оружие. Оружие дает бонус к Повреждениям, который прибавляется к Доблести и Меткости. Бонус постоянен и зависит от выбранного оружия. Чем он больше, тем смертоноснее оружие в умелых (или даже не очень умелых) руках.

Дистанция поражения: в бою герой может атаковать противника в одном метре от себя (в соседней клетке, если используется масштабная карта). У стрелкового оружия есть две дистанции – ближняя, на которой оружие наиболее опасно, и дальняя – предельная дистанция, на которой возможно поражение цели. Как правило, Бонус к Повреждениям на дальней дистанции ниже, чем на ближней, иногда значительно.

Минимальная сила: для успешного использования оружия нужно быть сильным. Хилый герой не натянет лук и не размахнется двуручным топором. Минимальная сила для использования оружия указана в его параметрах. Если герой не имеет достаточной Силы для использования оружия, то все удары он наносит с Помехой. Герой, не имеющий достаточной Силы, не может сражаться Громоздким оружием вообще. Конечно, он вполне способен размахивать им и даже выглядеть при этом угрожающе, но нанести ущерб может разве что случайно (например, если герой Неуклюжий).

Несмертельные Повреждения: иногда героям требуется захватить противника живьем. Для этих ситуаций идеально подходит оружие, наносящее Дробящие Повреждения. При атаке таким оружием герой может нанести несмертельные Повреждения, равные **[модификатор Мудрости/Врачевание (Мд) +1]**. Несмертельные Повреждения отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране и прочим эффектам. Сломанные и отрубленные благодаря несмертельным Повреждениям конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Если атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Потерянные от несмертельных Повреждений Единицы Здоровья восстанавливаются со Скоростью 1 ЕЗ за 10 минут отдыха (даже если отдых – это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Обратите внимание, что когда при ударе жертва получает и несмертельные, и обычные Повреждения, это может привести к смерти или перелому, если Мудрость или Врачевание наносящего удар героя недостаточно высоки!

Удары плашмя: абсолютное большинство видов рубящего и колющего оружия можно использовать для ударов плашмя. Это

редко имеет смысл в бою насмерть, но неплохо работает в тех случаях, когда противник хорошо защищен от колющих или режущих атак, а также если требуется захватить его относительно невредимым. Удары плашмя наносятся с Помехой и имеют Дробящий тип Повреждений. Обратите внимание, что стрелковые атаки также могут использовать это правило – стрелок пускает стрелу или пулю вскользь. Удары плашмя могут (но не обязаны) следовать правилам несмертельных Повреждений.

Боеприпасы: если для вашей истории важны точные подсчеты, не забывайте учитывать боеприпасы, которые тратят герои. Колчан из 10 стрел или болтов, или 10 пуль и мешочек пороха имеют СП 2 и весят от 0.5 до 1 килограмма.

Если детальный учет ресурсов не соотносится с жанром и настроением вашей истории, руководствуйтесь здравым смыслом. Герои вряд ли имеют при себе больше 10–20 стрел, болтов или пуль – большее количество неудобно переносить, тем более, зачастую существует возможность пополнить боеприпасы между сценами. Впрочем, если игроки специально оговаривают, что герои берут с собой *достаточно* снарядов, для истощения этих ресурсов понадобится действительно масштабное сражение!

Владение оружием: видов оружия великое множество. Редкий воин обладает талантом (и временем для тренировок), позволяющим освоить их все. К тому же, во многом это вопрос привычки – порой даже два вроде бы похожих меча ощущаются по-разному, если одним из них воин фехтовал полжизни, а другой лишь вчера взял в руку.

Используйте это правило, только если для вашей истории важны подобные детали. В конце концов, герои нередко являются экспертами самого широкого профиля – особенно в том, что касается сражений!

В начале игры герой должен выбрать число видов оружия, которыми он умеет пользоваться, равное **3 + Модификатор интеллекта**. Этот набор сам по себе немало расскажет о герое – откуда он, почему научился владеть именно этими видами оружия и именно в таком сочетании – не упускайте шанс добавить образу глубины! При использовании любого оружия, которого нет в перечне, герой получает Помеху при проверке Доблести и Меткости. Чтобы научиться владеть оружием в полной мере и избавиться от Помехи, герой должен потратить 2 Очка Опыта. Это может отображать долгие упражнения, которыми герой изнурял себя, пока друзья посиживали в трактирах, либо понимание общих принципов действия оружия (в конце концов, булава не так уж сильно отличается от топора), или даже внезапное озарение, если это не идет в разрез с настроением вашей игры.

В случае импровизированного оружия сначала определите, каким образом герой его использует – например, дамская сумочка вполне сойдет за кистень, а кошель с монетами – за блэкджек. Если герой не умеет пользоваться оружием, на которое похоже импровизированное, то он получает Помеху.

Не забывайте, что если герой не распределил Очки Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу, то соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются им с Помехой. Если в руках такого героя оказалось незнакомое оружие, он получает 2 Помехи!

Единицы Здоровья оружия = 1/2 Минимальной силы, необходимой для его использования. Например, двуручный меч имеет 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров Минимальной силы, используйте наибольший для определения ЕЗ.

Прочность оружия = 1/2 ЕЗ оружия. Оружие имеет показатель Прочности. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет предмет.

Сложность покупки (СП): абстрактная стоимость оружия.

Халтура, работа мастера и шедевр: дешевое, кое-как изготовленное оружие (вроде того, которым сражаются ратные холопы) имеет $1/2$ Единиц Здоровья, $1/2$ Прочности и -1 к заявленному бонусу к Повреждениям. Дешевое оружие получает Осечку 5 и ломается при Критическом провале Доблести или Меткости. Понижьте СП на 5, до минимума в 1.

Оружие, изготовленное мастером, имеет $E3 \times 2$ и Прочность $\times 2$, а также $+1$ к заявленному бонусу к Повреждениям. Повысьте СП на 5.

Шедевр представляет собой безупречный экземпляр мастерской работы и получает все преимущества работы мастера. В дополнение, шанс Критического удара такого оружия возрастает на 1, то есть меч будет наносить Критический удар на 18, 19 и 20, а топор на 19 и 20. Повысьте СП на 10.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Возврат X: при выпадении X или большего числа во время проверки Меткости оружие не только наносит Повреждения, но и возвращается в руку к владельцу.

Громоздкое оружие: используется с Помехой в тесных помещениях и густых зарослях. Герой не может использовать Громоздкое оружие лежа (исключения из этого правила – Громоздкие виды огнестрельного оружия). Если оружие одновременно и Громоздкое, и Длинное, герой получает 2 Помехи.

Двуручное оружие: требует 2 рук для использования.

Длинное оружие: позволяет атаковать врага в 2 метрах от героя. Цели, находящиеся ближе, герой атакует с Помехой. Длинное оружие используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях и других подобных условиях.

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Повреждений. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Громоздкая и Дробящая. Как правило, большинство Импровизированного оружия *напоминает* боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, а из женской сумочки – цеп. Для использования Импровизированного оружия нужна минимальная сила на 2 больше, чем для использования его боевого аналога, а Повреждений такое оружие наносит на 2 меньше. При этом Единицы Здоровья и Прочность Импровизированного оружия зачастую меньше, чем у его боевого аналога.

Кавалерийское: удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой верхом и применяет Атаку с разбега.

Кастет: позволяет использовать как Навык Рукопашного боя, так и Навык Владения оружием.

Кувалда: если нанесенные Повреждения превышают модификатор Сл атакованного существа, оно падает. Большие существа падают, если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в два раза, Огромные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в три раза, Громадные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в четыре раза. Если оружие с этим свойством используется в одной руке, увеличьте необходимые для падения Повреждения в два раза. То есть для того, чтобы сбить с ног существо Среднего размера, понадобится превысить модификатор его Сл более, чем в два раза.

Легкое оружие: позволяет совершать серии молниеносных выпадов и эффективно атаковать с оружием в двух руках.

Магазин X: оружие игнорирует свойство «Перезарядка», пока в его магазине есть снаряды.

Метательное оружие: обычно падает в область, в которой находилась цель. Оно может быть поднято и использовано повторно.

Оружие, не предназначенное для метания, может быть брошено с Помехой. Максимальная дистанция для броска такого оружия 5. Подразумевается бросок, наносящий цели Повреждения, а не его максимальная дальность в принципе.

Если для вашей истории важно, на какую предельную дистанцию герой может метнуть предмет (например, при метании гранаты), то она равна **|Сила героя x 3 – вес предмета в килограммах| метров**. Разделите результат на вес предмета в килограммах (минимум 1), если он не предназначен для метания. Например, герой с 10 силой сможет метнуть двуручный топор весом в 5 кг на $(10 \times 3 - 5) : 5 = 5$ метров. Используйте Меткость для попадания в некую конкретную область. В подобных случаях, пятачок земли 1x1 метр имеет защиту 10. Разумеется, при броске на предельную дистанцию атака совершается с Помехой.

Осечка X: во время проверки Доблести или Меткости при выпадении числа, равного или меньшего X, атака не наносит Повреждений, даже если герой поразил Защиту противника. Это правило описывает ситуации, при которых оружие работает не так, как ожидалось (или не так, как задумывалось создателями). Дешевый меч гнется при ударе, гнилая тетива не тянется или лопаются, подмокший порох не загорается. Большинство осечек обусловлены конструктивными особенностями оружия, его дешевизной или тем, что оно сделано на скорую руку, но отсутствие ухода, небрежное обращение и различные внешние факторы могут придать это свойство вполне надежным образцам.

Перезарядка: для перезарядки оружия с этим свойством герой должен отказаться от Действия или Перемещения. Оружие не может использоваться с Быстрой атакой. Арбалеты и пороховое оружие требуют 2 рук при перезарядке.

Потайное: герой получает Преимущество на проверки Скрытности при попытках спрятать оружие.

Скорострельность X: дальнобойное оружие с этим свойством способно выпускать множество снарядов сразу или один за другим.

X – число выстрелов, которое герой может произвести за время своего Действия. Скорострельное оружие может использоваться двумя способами – для поражения одной цели или нескольких. При использовании скорострельного оружия герой не может одновременно поразить число целей, превышающее его модификатор Мудрости +1 (минимум 2 цели).

Если Скорострельное оружие используется против одной цели, повысьте БПв оружия на 1 за каждый снаряд после первого, выпущенный по ней. Например, скорострельный арбалет имеет БПв +1 и Скорострельность 3. Если герой трижды стреляет из скорострельного арбалета в одну цель, БПв скорострельного арбалета возрастает до +3.

Если оружие используется для поражения нескольких целей, проверка Меткости совершается с Помехой. Совершите одну проверку Меткости для всех выстрелов (отдельные проверки для каждого выстрела возможны при предварительной договоренности игроков и мажстера). Эффекты Критического успеха применяются только к одному из противников по вашему выбору. Например, из скорострельного арбалета герой может выпустить 1 болт в одну цель и 2 в другую. Первый выстрел будет иметь БПв +1, другой – БПв +2. Проверка Меткости будет совершаться с Помехой.

Герой может совершать Быструю атаку скорострельным оружием с обычными ограничениями. При этом Помехи суммируются, но их, как обычно, не может быть больше двух.

Обратите внимание, что когда герой атакует несколько целей и выбирает различные Зоны поражения, для всех бросков используется наибольший штраф, если только отдельные проверки Меткости по каждой из целей не оговорены заранее.

Удавка: этим правилом обладает любое оружие, достаточно гибкое, чтобы захлестнуть шею противника. Для применения свойства необходимо две руки. Оружие может использоваться для Захватов. Удвойте Повреждения, успешно нанесенные в шею при Захвате. Существа, чьи ЕЗ опустились до 0 в результате

Повреждений, нанесенных Захватом Гарротой в шею, теряют сознание, а не умирают, если атакующий того пожелает. Существа, у которых Бонус к защите от доспеха (но не щита) составляет 6 или больше, не могут быть атакованы гарротой – их шея надежно защищена.

Универсальное оружие: может использоваться в 1 или 2 руках. Смена хвата является Быстрым действием. Бонус к Повреждениям и минимальная сила указаны для одной и двух рук через запятую.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести внеочередную атаку по нападающему или его скакуну. Обратите внимание, что выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Фехтовальное: герой может заменить модификатор Силы на модификатор Мудрости при подсчете Доблести.

Хрупкое: из-за особенностей конструкции оружие уязвимо к самым незначительным повреждениям и не предназначено для парирования и блокирования. Ополовиньте ЕЗ оружия, до минимума в 1. Обратите внимание, что при этом Прочность оружия может достигнуть 0!

Цеп: игнорирует бонус щита (хотя может заявлять щит как область поражения).

Символ «*» обозначает качества оружия, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие, уместное лишь в фэнтезийном антураже.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Свойства	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс КУ	СП	Вес
Удар кулаком (пинок, укус и т.п.)	Легкое	-2	Дробящие	-	20	-	-
Удар прикладом	Громоздкое	0	Дробящие	10	20	-	-
Удар рукоятью пистолета	Легкое	0	Дробящие	9	20	-	-
Удар щитом	-	-1	Дробящие	Особая	20	-	-
Шипы на доспехе	-	0	Колющие	Особая	20	10	-
Блэджек*	Потайной	-1	Дробящие	5	20	-	-
Кастет	Легкое, Кастет	0	Дробящие	6	20	1	-
Щит	-	0	Дробящие	Особая	20	-	-
Шипы на щите	-	+1	Колющие	Особая	20	5	-
Сай*	Легкое, Метательное	0	Колющие	8	19-20	6	0.5
Кинжал	Легкое, Метательное	0	Колющие/Рубящие	7	19-20	3	0.5
Короткий меч	Легкое	+1	Колющие/Рубящие	9	19-20	6	1
Меч	-	+2	Колющие/Рубящие	10	19-20	7	1.5
Полторный меч или катана	Универсальное	+2, +3	Рубящие, Колющие	11, 10	19-20	10	2.5
Двуручный меч	Двуручное, Громоздкое	+4	Колющие/Рубящие	12	19-20	10	3.5
Метательный топорик	Легкое, Метательное	+1	Рубящие	10	20	3	1
Топор	Универсальное	+2, +3	Рубящие	12, 11	20	4	2
Топор двергов**	Универсальное	+3, +4	Рубящие	14, 13	20	15	4
Двуручный топор	Двуручное, Громоздкое	+5	Рубящие	14	20	6	5
Нунчаки*	Легкое, Цеп, Удавка, Универсальное	0	Дробящие	8	20	4	1
Кистень	Удавка, Цеп	+1	Дробящие	11	20	3	1
Боевой цеп	Двуручное, Громоздкое, Цеп	+3	Дробящие	13	20	6	3
Посох*	Универсальное	0, +1	Дробящие	10, 8	20	1	2
Дротик	Метательное, Универсальное	0, +1	Колющие	11, 9	20	3	1
Копье	Длинное, Универсальное, Упредительный удар	+1, +2	Колющие	12, 10	20	4	2
Алебарда	Двуручное, Длинное, Громоздкое, Упредительный удар	+6	Колющие/ Рубящее	13	20	7	6
Чекан	Кувалда, Громоздкое, Универсальное	+1, +2	Дробящие/ Колющие	14, 13	20	6	4
Ослоп	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+3	Дробящие	15	20	3	6
Боевой молот	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+5	Дробящие	17	20	7	8
Рапира	Легкое, Фехтовальное	0	Колющие	8	18-20	8	1
Шпага	Фехтовальное	+1	Рубящие, Колющие	10	18-20	8	1.5
Фальшион ^o	Двуручное, Фехтовальное	+2	Рубящие, Колющие	10	18-20	13	3
Шашка	Кавалерийское, Легкое	0	Колющие/ Рубящие	9	19-20	5	1
Палаш или сабля	Кавалерийское	+1	Колющие/ Рубящие	10	19-20	7	2

Название	Свойства	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс КУ	СП	Вес
Кавалерийское копьё*	Громоздкое, Длинное, Кавалерийское	+4	Колющие	11	20	5	6
Дубина	Универсальное	0, +1	Дробящие	11, 10	20	-	1.5
Большая дубина	Двуручное, Громоздкое	+2	Дробящие	13	20	1	4
Булава	Универсальное	+1, +2	Дробящие	13, 11	20	4	2
Кнут*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Цеп	-1	Дробящие	10	20	5	2
Кусари*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Универсальное, Цеп	+1, +2	Дробящие/ Рубящие	15, 13	20	9	5
Лассо*	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	-2	Дробящие	10	20	2	3
Меч-кнут**	Цеп, Длинное, Удавка	+1	Рубящие/ Колющие	10	19-20	16	2.5
Гаррота*	Двуручное, Удавка	-2	Дробящие	8	20	1	-
Клинок-обруч**	Двуручное	+3	Рубящие	7	18-20	15	3

Блэджек: может наносить несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

Сай: дает Преимущество на Разоружение, если противник вооружен Легким оружием. Герой, вооруженный двумя саями, получает Преимущество на Разоружение против любого противника.

Топор двергов: если герой обладает атрибутом «Дверг» и покупает топор двергов в начале игры, понизьте СП оружия на 10. В дальнейшем используйте СП, указанный в таблице.

Нунчаки: если герой использует нунчаки в двуручном варианте, противник получает Помеху при попытках сломать оружие или разоружить героя. Учтите, что вторая рука фактически необходима только для перехватов рукоятей, в большинство моментов времени оружие находится в одной руке.

Посох: если герой вооружен посохом и выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

Кавалерийское копьё: не применяется без рыцарского седла или в пешем порядке. Ломается при ударе, наносящем цели 5 или больше Повреждений. После этого может использоваться по правилам дубины.

Кнут: позволяет Сбивать с ног и Разоружать, дает Преимущество при выполнении этих маневров, а также позволяет проводить Захват. Удары кнута очень болезненны. Если удар приходится в руку и наносит больше Повреждений, чем Воля жертвы, жертва роняет все, что держала в этой руке.

Кусари: позволяет Сбивать с ног и дает Преимущество при выполнении этого маневра, а также позволяет Разоружать и проводить Захват.

Лассо: может наносить Несмертельные повреждения в неограниченном количестве, позволяет Сбивать с ног и Разоружать, дает Преимущество при выполнении этих маневров, а также позволяет проводить Захват.

Совершив успешный Захват с помощью лассо, герой может потратить Действие и повалить жертву, или подтянуть ее к себе, преуспев в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **[10 + модификатор Силы жертвы]**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на модификатор Силы или Ловкости героя). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Жертва может разорвать лассо, преуспев в проверке Силы или Атлетики (Сл) против **20**.

Меч-кнут: потратив Быстрое действие, герой может разложить или вновь собрать меч. В разложенном состоянии меч-кнут получает Свойства Длинное, Громоздкое, Цеп и Удавка, позволяет Сбивать с ног и дает Преимущество при выполнении этого маневра, а также позволяет Разоружать и проводить Захват. Разложенный меч-кнут не может наносить Колющие повреждения.

Гаррота: может наносить Несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

Клинок-обруч: при подсчете Доблести используйте Навык Атлетики вместо Владения оружием. Вычтите значение Ловкости рук атакующего из модификатора Ловкости защищающегося, до минимума в 0.

Розалина не очень сильна – у нее всего 7 сила. Параметр минимальной силы позволяет Розалине использовать без Помехи только блэkdжек, кинжал, кастет и клинок-обруч. Пожалуй, последнее чересчур эксцентрично, да и дороговато, хотя Розалина была бы с ним довольно опасна. Блэkdжек, кинжал и кастет Розалина получит без потери Богатства, так как сложность покупки (СП) кинжала и кастета – 3 и 1 соответственно, а богатство Розалины – 5. Все эти предметы немедленно обретут свое место в Розалининой сумочке. При желании Розалина могла бы купить в начале игры хоть сотню кинжалов, но ей столько не нужно – хватит и одного. Модификатор Интеллекта (1) позволяет Розалине овладеть техникой боя с 4 видами оружия. Значит, осталось место под еще одно, дальнобойное.

Впрочем, все это оружие – скорее элемент стиля (кроме блэkdжека, который действительно пригодится, если надо будет кого-нибудь вырубить, а не убить). Доблесть Розалины с кинжалом или кастетом равна 0 – Бонус к Повреждениям оружия (0 и у кинжала, и у кастета) заменит Бонус к Повреждениям безоружной атаки (-2). С блэkdжеком Розалина имеет все те же жалкие – 2 в Доблести, но зато может наносить Несмертельные повреждения в неограниченном количестве. Хотя, для ударов исподтишка этого вполне может хватить.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 150	+2 0	Проникающий	7	19-20	10	2
Тяжелый арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	+3 +1	Проникающий	10	19-20	17	4
Потайной арбалет*	Перезарядка, Потайное, Хрупкое	Ближняя 10 Дальняя 50	+1 -1	Проникающий	6	19-20	16	1
Скорострельный арбалет*	Двуручное, Перезарядка, Скорострельность 3, Магазин 10, Хрупкое	Ближняя 15 Дальняя 100	+1 0	Проникающий	10	19-20	20	5
Лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 200	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Проникающий	11	20	8	1
Короткий лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 100	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Проникающий	10	20	5	0.5
Длинный лук	Громоздкое, Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Проникающий	14	20	10	1.5
Составной лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающий	13	20	15	1.5
Эльфийский лук* ^o	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 50 Дальняя 350	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающий	10	19-20	20	1
Метательный топорик	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Рубящий	10	20	3	1
Метательные звездочки/ножички*	Легкое, Скорострельность 3	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Рубящий/ Проникающий	5	20	1*	-
Сай	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	8	19-20	6	0.5
Кинжал	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	7	20	3	0.5
Праща	Потайное	Ближняя 20 Дальняя 50	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Дробящий	9	20	2	-
Пистоль*	Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 40	+4 0	Проникающий	11	20	14	1.5
Потайной пистоль	Перезарядка, Потайное	Ближняя 5 Дальняя 20	+4 0	Проникающий	9	20	14	1
Пицаль*	Двуручное, Громоздкое, Перезарядка	Ближняя 20 Дальняя 120	+4 0	Проникающий	12	20	15	5
Духовая трубка*	Потайное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	5	20	3	-
Бумеранг* ^o	Метательное, Возврат 10	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Мд Модификатор Мд-2	Рубящий/ Дробящий	7	20	4	1

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	СП	Вес
Чакра*°	Легкое, Метательное, Возврат 10	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Рубящий	7	18-20	8	1
Дротик	Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	11	20	3	1
Копье	Длинное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Колющий	12	20	4	2
Лассо	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Сл-2 Модификатор Сл-4	Дробящий	10	20	2	3

Потайной арбалет: сборка или разборка потайного арбалета занимает 5 минут.

Многочарядный арбалет: смена одного магазина в бою занимает полный Круг. В случае необходимости, арбалет можно заряжать и по обычным правилам – после каждого выстрела.

Эльфийский лук: если герой обладает атрибутом «Эльф», и покупает эльфийский лук в начале игры, понизьте СП оружия на 10. В дальнейшем используйте СП, указанный в таблице.

Метательные звездочки/ножички: 3 – максимальное количество звездочек, которое может одновременно метнуть герой во время маневра Атака. Он может метнуть и 2 звездочки, и одну, если у него заканчиваются снаряды. Скорострельность понизится соответственно. Быстрая атака этим оружием может совершаться без Трюка «Гопля».

Праца: пращу можно заряжать необработанными камнями и даже гранатами! Праца, заряженная необработанным камнем, имеет Осечку 6. При Критическом провале Меткости шнур лопаается. Праца, заряженная гранатой, имеет Осечку $[X + 2]$, где X = Осечке гранаты. При выбрасывании Критического Промаха во время проверки Меткости, шнур лопаается, а эффекты гранаты применяются к стрелку!

Пистоль: может применяться, как дубина. Используйте статистики дубины в этом случае.

Пищаль: может применяться, как большая дубина. Используйте статистики большой дубины в этом случае.

Духовая трубка: при стрельбе из духовой трубки стрелок не обнаруживает себя при промахе. Если у стрелка есть Трюк Проныра, он не обнаруживает себя даже при успешной атаке.

Духовая трубка может использоваться для выдувания порошков (обычно ядовитых) в лицо противника. Для этого необходимо заявить лицо зоной поражения. Перезарядить порцию порошка во время боя невозможно.

Бумеранг: возвращается к владельцу после промаха. Может применяться, как дубина. Используйте статистики дубины в этом случае. В фэнтезийном антураже бумеранг возвращается к владельцу даже после попадания!

Чакра: при подсчете Меткости герой может использовать Навык Атлетики вместо Стрельбы. В фэнтезийном антураже чакра возвращается к владельцу после броска.

Вместо всяческой экзотики Розалина приобретает старый добрый арбалет. Она предпочла бы потайной, но не может себе позволить это миниатюрное чудо инженерной мысли. Даже обычный арбалет дорогават для Розалины. Его СП – 10, это на 5 больше ее Богатства. Значит, при покупке Розалина потеряет 1 Богатство. Не беда – легко пришло, легко ушло! Обратите внимание, что в дальнейшем Розалине придется тратить Очки опыта на изучение новых видов оружия, либо применять их с Помехой.

Чтобы вычислить Меткость Розалины-арбалетчицы нужно сложить ее модификатор Ловкости (2), навык стрельбы (0) и бонус арбалета к повреждениям (2). Бонус арбалета зависит от дистанции, на которой он используется. На ближней дистанции Меткость Розалины равна 4, на дальней – всего 2. Вряд ли Розалина будет часто браться за арбалет. Если ей придется метать кинжал, то на ближней дистанции ее Меткость составит 0, а на дальней – -2, так как Бонус

к Повреждениям кинжала при метании включает в себя Модификатор силы.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЫ

В фэнтезийных историях всегда найдется место смертоносному ползучему огню, фиалам с кислотой и старым добрым горшкам, набитым порохом. И это, и много другое можно метнуть во врага. А потом наблюдать с безопасного расстояния, как он мечется в бессильных попытках погасить пламя, истекает кровью, изрешеченный осколками... или как фиал предательски падает в траву, а фитиль гаснет в воздухе.

Гранаты – Метательное оружие с Бонусом к Повреждениям | **Модификатор Сл -2** | на ближней и | **Модификатор Сл -4** | на Дальней дистанции. Непосредственно удар гранаты имеет Дробящий тип Повреждений и наносит Критический Удар при выпадении 20. Используйте Меткость, чтобы определить, поразил ли герой цель. Не забывайте, что гранаты можно метать в землю, поражая Защиту 10, если только герой не собирается нанести Повреждения самим броском!

В случае промаха граната все равно так или иначе взорвется (если только не выпала Осечка). Граната отклоняется на число метров, равное промаху героя по защите цели. Определите направление, в котором отклонилась граната, удобным для вас способом.

Если вы используете правила по владению различными видами оружия, то в этом отношении все бомбы и гранаты считаются одним видом оружия.

Название	Дистанция	Минимальная Сл	Осечка	Сила Взрыва	Радиус Взрыва	Тип Повреждений	Дополнительные эффекты	СП	Вес
Ползучий огонь	Ближняя 5 Дальняя 20	8	7	16	2	Огненные	Возгорание	7	1
Алхимическая кислота [®]	Ближняя 5 Дальняя 20	6	5	14	2	Кислотные	Растворение	8	0.5
Черный порох	Ближняя 5 Дальняя 20	7	8	20	3	Огненные, Рубящие, Колющие, Проникающие	-	8	1
Дымовая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	7	8	-	3	Газ	Преимущество на Скрытность в радиусе Взрыва	7	1
Ослепляющая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	6	7	-	5	-	Ослепление на 30 - мод Вн секунд . Успешная проверка Рц против 20 во время взрыва избавляет от этого Состояния.	7	1
Антимагическая граната [®]	Ближняя 5 Дальняя 20	6	7	-	3	Газ	Подавляет магические способности на 30 - мод Вн секунд . Успешная проверка Вн против 20 во время взрыва избавляет от этого Состояния.	15	0.5
Вонючка	Ближняя 5 Дальняя 20	7	8	-	3	Газ	Вызывает неукротимую рвоту и Оглушение.	8	1

Газ: газ распространяется в области взрыва и остается там какое-то время. Для определения длительности действия газа совершите проверку Неприятностей. Существа, вдохнувшие газ, страдают от эффектов яда, громко кашляют и чихают. Существа, имеющие Иммуниет к Ядовитым повреждениям, не попадают под действие газа.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ни единого дуновения ветерка! Газ рассеивается через 10 минут.
13-18	Газ рассеивается через 5 минут.
7-12	Ветер! Газ рассеивается через 1 минуту.
1-6	Газ рассеивается по истечении полного Круга.

Некоторые атаки – такие, как пороховые бомбы и огненные шары, Взрываются. Центром Взрыва является точка, из которой он распространяется. Повреждения, наносимые Взрывом, определяются Силой Взрыва. Все существа, попавшие в область Взрыва, получают Повреждения, равные **|Сила Взрыва – Базовая защита – Бонус доспеха|**.

Обратите внимание, что изначальная цель атаки, против которой совершается проверка Доблести или Меткости, также считается находящейся в области Взрыва, и получает Повреждения и прочие эффекты и от него тоже!

Взрывы опасны не только Повреждениями. Если Взрыв достаточно силен, попавшие в него существа с воплями разлетаются в разные стороны! Если существо получает повреждения от взрыва, его отбрасывает прямо от центра взрыва на **|Сила Взрыва – модификатор Сл бросаемого – модификатор Лв бросаемого|** метров. Бросаемый теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± размер бросаемого ≥ Бонус доспеха существа + Бонус щита существа + Модификатор Сл существа + Прочность существа|**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Существо не может быть отброшено на больше метров, чем потеряло ЕЗ от взрыва. Увеличьте расстояние броска в 2 раза

за каждую категорию размера меньше Среднего и уменьшите в 2 раза за каждую категорию больше Среднего. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если при подсчете дистанции отбрасывания получилось 0 или меньше, существо остается на месте.

Обратите внимание, что применение этого правила может существенно затянуть боевые сцены. Если подробная детализация боевых сцен не имеет значения для вашей истории, считайте, что существа, которых Взрыв должен отбросить, падают на землю там, где они стояли.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Бонус к защите (БЗщ): доспехи и щиты дают Бонус к защите.

Герой не может носить доспех или щит, если не обладает достаточной для этого Выносливостью. Сила не играет здесь важной роли — герой может поднять доспех и выдержать его вес, но выдохнется после нескольких минут активных действий. Разумеется, он может облачиться в латы, чтобы покрасоваться перед дамами или попозировать живописцу, но в бою представляет собой жалкое зрелище. Все физические проверки такого героя совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Герой не может надеть 2 комплекта доспехов одновременно.

СВОЙСТВА ДОСПЕХОВ И ЩИТОВ

Максимальный модификатор Ловкости: доспехи и щиты — тяжелые громоздкие конструкции, которые сильно ограничивают и сковывают движения. Некоторые доспехи и щиты ограничивают модификатор Ловкости, доступный герою для защиты и проверок.

Так, герой с 20 Лв (модификатор Лв +5), надевший кольчугу, будет добавлять к защите и проверкам Ловкости и Навыков, основанных на Ловкости, лишь +3, потому что максимальный модификатор Лв кольчуги составляет +3. Обратите внимание, что атаки любых видов основаны на Ловкости, так как модификатор Лв входит в состав Доблести и Меткости.

Надевание и снятие доспехов и щитов: время, необходимое для этого, зависит от максимального модификатора Ловкости доспеха или щита. Если доспех или щит позволяет Любой модификатор Ловкости, время одевания и снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости доспеха +2 или выше, время одевания составляет 5 минут, а время снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости +1 или ниже, время одевания составляет 10 минут (оно может быть сокращено до 5 минут, если кто-то помогает герою надевать доспех), а время снятия составляет 5 минут.

Шипы на доспехе или щите позволяют эффективнее атаковать противника и охладить пыл любителей пообниматься. Шипы увеличивают параметр Выносливости, необходимой для ношения, на 1. Герой в шипованном доспехе, впечатанный в стену, может застрять в ней!

Единицы Здоровья щита = Выносливости, необходимой для его ношения.

Прочность щита = 1/2 ЕЗ щита. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет щит.

Сопротивление к Повреждениям: щиты обладают Сопротивлением к Колющим и Проникающим повреждениям. Учтите, что применение этого правила может понизить динамику боевых сцен.

Удар щитом: минимальная сила для ударов щитом равна минимальной Выносливости для ношения щита. Возможна ситуация, в которой герой может носить щит, но не может им бить.

Герой может одновременно нести два щита. В этом случае, он получает Бонус к защите обоих щитов.

Сложность покупки (СП): абстрактная стоимость щита или доспеха.

Доспехи и Осечка: доспехи также, как и оружие, подвержены износу и могут иметь свойство Осечка X. Если герой в таком доспехе совершает Активную проверку и выбрасывает на K20 число, равное X или меньше его, Проверка проваливается. Если на одну проверку герой имеет несколько Осечек из различных источников, используйте наихудшую.

Халтура, работа мастера и шедевр: дешевый, кое-как изготовленный доспех (вроде тех, в которых сражаются ратные холопы) тяжел и неудобен. Выносливость, необходимая для его ношения, увеличивается на 1, а максимальный модификатор Ловкости понижается на 1. Если доспех не ограничивал модификатор Ловкости, то он получает максимальный модификатор в +4 и Осечку 5.

Доспех, изготовленный мастером, безупречно подходит заказчику. Выносливость, необходимая для его ношения, уменьшается на 1, а максимальный модификатор Ловкости повышается на 1. Щиты в дополнение к этому повышают ЕЗ × 2 и Прочность × 2. Повысьте СП на 5.

Шедевр представляет собой безупречный экземпляр мастерской работы и получает все преимущества работы мастера. В дополнение, бонусы к защите доспеха или щита возрастает на 1. Повысьте СП на 10.

Работа мастера и шедевр – штучные изделия. Все, кроме хозяина, при ношении получают эффекты халтуры, пока доспех не будет подогнан сведущим кузнецом под нового владельца.

Символ «*» обозначает качества доспехов и щитов, не указанные в таблице и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает доспехи, уместные лишь в фэнтезийном антураже.

ДОСПЕХИ

Название	Бонус к Защите	Минимальная Выносливость	Максимальный модификатор Ловкости	Помеха для проверок Скрытности	СП	Вес
Дублет	+1	8	Любой	Нет	6	3
Набивной	+1	9	Любой	Есть	3	5
Клепанный кожаный	+2	10	Любой	Нет	6	6.5
Кольчужная рубаша	+3	11	+3	Нет	10	9
Бригантина	+4	12	+2	Нет	13	13
Чешуйчатый	+4	12	+2	Есть	11	23
Кираса	+5	13	+2	Нет	16	17
Кольчато- пластинчатый	+6	13	+1	Есть	15	30
Эльфийская кольчуга* ^Ф	+6	12	+6	Нет	24	13
Полулаты	+7	14	0	Есть	15	25
Драконья шкура ^Ф	+8	13	+2	Есть	25	37
Латы	+9	15	0	Есть	18	40
Латы двергов* ^Ф	+11	18	0	Есть	24	60

Эльфийская кольчуга: если герой обладает атрибутом «Эльф», и покупает эльфийскую кольчугу в начале игры, понизьте СП доспеха на 10. В дальнейшем используйте СП доспеха, указанный в таблице.

Латы dwarves: если герой обладает атрибутом «Дверг», и покупает латы dwarves в начале игры, понизьте СП доспеха на 10. В дальнейшем используйте СП доспеха, указанный в таблице.

ЩИТЫ

Название	Бонус к защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Особые правила	СП	Вес
Баклер	+1	7	Любой	Нет	-	2	2
Щит	+2	10	+4	Нет	-	2	5
Большой щит	+3	12	+3	Есть	-	4	10
Башенный щит	+4	14	+1	Есть	Башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	7	15

Доспехи и щиты тяжелы и дороги. Вряд ли Розалина когда-либо всерьез задумывалась о том, чтобы надеть нечто подобное. К тому же, даже в фэнтезийных историях не так уж просто носить броню и быть Соблазнительной!

ОРУЖИЕ ДЛЯ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ СУЩЕСТВ

В таблицах представлено оружие, изготовленное для существ Среднего размера. Для существ иного размера оружие должно изготавливаться под их размер. Понижьте Бонус к Повреждениям оружия на 1 за каждую категорию размера существа меньше Среднего, и повысьте на 1 за каждую категорию размера больше Среднего. Также повысьте СП оружия на 2 за каждую категорию размера существа больше Среднего – большое оружие стоит дороже! Обратите внимание, что стоимость оружия для маленьких существ не меняется – меньшая стоимость материалов компенсируется сложностью работы. Увеличение СП за размер складывается с изменением СП за Халтуру, Работу мастера или Шедевр.

Таким образом, короткий меч с БПв +1 будет иметь БПв +0, если выкован для Маленького полурослика, и БПв -1, если выкован для Крошечной феи. Изготовленный для Большого огра, короткий меч будет иметь БПв +2.

Маленькие и Крошечные существа могут применять оружие большего размера как двуручное без увеличения минимальной Силы, если только оно не Громоздкое. Например, Маленький полурослик может использовать обычный меч с БПв +2, как Двуручное оружие. Конечно, полурослик предпочел бы двуручный меч, выкованный специально для него (такой меч имел бы БПв +3), но бывают ситуации, когда выбирать не приходится! Или, например, он мог бы использовать короткий меч из таблицы, как обычный меч. При этом короткий меч лишится свойства «Легкое», ведь для полурослика он совсем не легкий! Зато пара кинжалов послужила бы полурослику не хуже, чем пара коротких мечей – человеку. А вот для Крошечной феи кинжалы – как обычный меч для существа Среднего размера.

Высокая Сила позволяет герою частично обойти эти ограничения и сохранить БПв и свойства оружия. Повысьте минимальную Силу оружия на 3 для Маленьких существ и на 6 – для Крошечных. Понижьте минимальную Силу оружия на 3 для Больших существ, на 6 – для Огромных и на 9 – для Громадных. Если в результате понижения минимальной Силы она достигает $\frac{3}{4}$ от изначальной, значит существо может использовать оружие как одноручное. Если в результате понижения минимальной Силы она достигает $\frac{1}{2}$ от изначальной, значит существо может использовать оружие как одноручное, и оружие получает свойство «Легкое». Если в результате понижения минимальной Силы оружия получается 0 или меньше, существо не может эффективно использовать оружие в бою – оно больше подойдет ему в качестве зубочистки!

Например, двуручный меч имеет минимальную Силу 12. Большой огр может использовать двуручный меч как одноручное

оружие, так как благодаря размеру (Большой) минимальная Сила двуручного меча понижается для него на 3 и достигает 3/4 от изначальной. Для Огромного великана двуручный меч станет одноручным Легким оружием. А Громадный циклоп не может использовать кинжал или короткий меч вообще – благодаря его размеру минимальная сила этого оружия достигла 0.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ ДЛЯ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ СУЩЕСТВ

Повысьте СП доспеха или щита на 2 за каждую категорию размера больше Среднего. Стоимость доспехов и щитов для маленьких существ не меняется – меньшая стоимость материалов компенсируется сложностью работы. Увеличение СП за размер складывается с изменением СП за Халтуру, Работу мастера или Шедевр.

ВЕС СНАРЯЖЕНИЯ ДЛЯ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ СУЩЕСТВ

Во всех таблицах указан вес снаряжения для существ Среднего размера. Чтобы определить вес предмета, изготовленного для существа другого размера, сверьтесь с таблицей:

Размер	Вес предмета или элемента снаряжения
Крошечный	1/3X
Маленький	2/3X
Средний	X
Большой	4/3X
Огромный	5/3X
Громадный	2X

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Очередь: в бою герои и статисты действуют по Очереди. Очередь героя состоит из Перемещения, Действия и Быстрого действия.

Очередность в бою: первым действует герой или статист с наибольшей Реакцией. Если у двух героев или статистов одинаковая Реакция, первым действует тот, у кого больше Ловкость. Если и они равны, первым действует выигравший Состязание в Реакции.

Один полный **Круг** (то есть Очереди всех героев и статистов, принимающих участие в сцене) занимает **5 секунд**. Подразумевается, что герои и статисты действуют в бою одновременно, однако для удобства игры круг разделен на Очереди. Статисты под управлением мастера действуют в одну общую Очередь, однако мастер может разделить их Очереди в соответствии с параметрами Реакции. Общая Очередь ориентируется на статиста с наименьшей Реакцией.

Для **Перемещения** используется значение Скорости – столько метров/клеток может преодолеть герой в свою Очередь.

Во время **Действия** герой использует предметы, атакует, творит чары, убеждает окружающих прекратить кровопролитие или делает что-то еще, требующее концентрации внимания.

Герой может отказаться от Перемещения или Действия, чтобы подняться с земли/взять предмет/*аккуратно* положить предмет/привести оружие в боевую готовность/убрать оружие в ножны/перезарядить стрелковое оружие со свойством Перезарядка/вскочить в седло. Также герой может отказаться от Действия, чтобы совершить дополнительное Перемещение, или отказаться от Перемещения или Действия, чтобы получить дополнительное Быстрое действие.

Быстрое действие включает односложные фразы, быстрые жесты, шаги в пределах 1 метра и броски предметов без намерения кому-то повредить или поразить конкретную цель. Хрупкие предметы могут сломаться или разбиться! У героя есть лишь одно Быстрое действие за круг, но мастер может отступать от правила, если считает ситуацию располагающей к этому. Обратите внимание, что иногда выполнение Быстрого действия возможно и в чужую Очередь. Такие случаи указаны в описании соответствующих Трюков, Атрибутов и заклинаний.

Перемещение через занятые области: если герой желает пройти через область, занятую враждебным существом, он должен пройти проверку Атлетики против **[10 + Дб противника + Бонус/штраф размера противника]**. В случае успеха герой передвигается через занятую область, в случае провала останавливается рядом с противником. Перемещение героя на этом заканчивается.

Перемещение, Действие и Быстрое действие используются в любых комбинациях. Например, совершая Быструю атаку, герой со Скоростью 6 может за одну Очередь пройти на 1, атаковать, потом пройти на 2, атаковать еще раз, затем пройти на 3 и уронить предмет.

Трудный ландшафт. Иногда перемещение героя затруднено густым подлеском, глубоким снегом, скользким льдом, качающейся палубой... В такой ситуации Скорость героя ополовинивается.

Лежащий герой. Герой может упасть, потратив на это Быстрое действие. Дистанционные атаки по лежащему герою совершаются с Помехой, атаки в ближнем бою по нему совершаются с Преимуществом. Лежащий герой может ползти с половинной

Скоростью и атаковать в ближнем бою с Помехой. В остальном герой действует по обычным правилам.

Внезапное нападение. Если герой не заметил врага или заметил в последний момент (то есть провалил проверку Наблюдательности против Скрытности врага), он захвачен врасплох. Герой не может Перемещаться и Действовать, независимо от своей Реакции, а также вычитает модификатор Ловкости и бонус щита из своей Защиты. Если герой дожид до своей следующей Очереди, он сражается по обычным правилам.

Все на одного: сражение с несколькими противниками требует от воина высочайшего мастерства. Если герой сражается с несколькими противниками, он должен выбрать, кому из них он уделяет больше внимания в начале своей Очереди. Выберите число противников, равное **[Модификатор Мудрости героя +1]** (минимум 1). Они атакуют героя, как обычно. Все противники сверх этого числа атакуют героя с Преимуществом.

Невидимки: если герой атакует невидимого (из-за чар, укрытия или по иным причинам) противника, бросок совершается с Помехой. Если невидимого противника нет в атакуемой области, герой автоматически промахивается. Невидимые существа атакуют по правилам Внезапного нападения. Если существо невидимо благодаря Скрытности, а не волшебству, то атаковав оно обнаружит себя, вне зависимости от успеха атаки.

В НАЧАЛЕ БОЕВОЙ СЦЕНЫ

1) Определите, подвергся ли кто-то из участников Внезапному нападению. Обычно это сопряжено с проваленными проверками Наблюдательности против Скрытности противника. Если никто из участников сражения не пытался передвигаться скрытно и *ожидал*

нападения, фактор внезапности вряд ли стоит учитывать. С другой стороны, Стремительный герой, герой с трюком «Гопля!» или герой с высокой Реакцией вполне может застать противников врасплох, молниеносно выхватив оружие и атаковав!

2) Определите позиции участников сцены относительно друг друга и окружающих предметов. На обсуждение этого стоит потратить несколько минут (или даже больше), чтобы игроки четко представляли возможности героев и их противников.

3) Начало Круга. Все участники сцены совершают свои действия в порядке, определяемом их Реакцией. Возможно, для завершения битвы понадобится больше одного Круга.

ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Герой может выбрать для атаки любую из перечисленных зон.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Торс	0
Конечность	-2
Пах	-3
Шея	-5
Голова	-5
Глаз	-7

Торс: попадание по торсу не вызывает никаких эффектов, кроме синяков, шрамов, шишек и потери Единиц Здоровья.

Конечность: попадание по руке или ноге может вызвать перелом или потерю конечности.

Пах: мужчина, получивший удар в пах, должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале он не может Действовать число Очередей, на которое провалил

проверку (хотя может орать, сквернословить и совершать Быстрые действия). Все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Шея: если шея одновременно теряет $|EЗ = 1/4 \text{ от максимальных } EЗ + \text{ модификатор } Вн \geq 1 |$, то жертва умирает. Без проверок. В случае Колющего или Проникающего удара смерть наступает от обильного кровотечения, Дробящие атаки ломают позвоночник, Рубящие удары обезглавливают.

Голова: получивший удар в голову должен пройти проверку Выносливости против $|10 + \text{ потерянные } EЗ|$. При провале жертва теряет сознание. Если в голову нанесена Опасная рана, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть.

Глаз: не может быть выбран для поражения Громоздким оружием. Потеря 2 и более EЗ приводит к потере глаза. Существо, потерявшее все свои глаза, Слеплено. Крупных существ ослепить сложнее – Большое существо лишается глаза при потере глазом 3 EЗ, огромное – 4 EЗ, гигантское – 5 EЗ. Маленькие и крошечные существа теряют глаз при потере глазом 1 EЗ. Лишние Повреждения наносятся в Голову.

Если атака имеет Колющий или Проникающий тип повреждений, у тройте успешно нанесенные Повреждения – атака поражает не только глаз, но и мозг! В этом случае, получивший удар должен пройти проверку Выносливости против $|10 + \text{ потерянные } EЗ|$ или потерять сознание. Проверка совершается с Помехой.

Если Колющая или Проникающая атаке наносить Опасную рану, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть. Проверка совершается с Помехой.

Зачастую глаза – самое уязвимое место на теле огромных монстров!

МАНЕВРЫ

Во время Действия герой может совершить Маневр. Перечисленные ниже Маневры может выполнить любой герой, если он снаряжен соответствующим образом. Некоторые Маневры могут совмещаться друг с другом.

СОВЕРШЕНИЕ МАНЕВРА

1) Выберите цель. Герой не может поразить цель за пределами досягаемости оружия или заклятия.

2) Определите модификаторы. Как правило, это штраф зоны поражения, или штрафы за размер предмета при Разоружении или Поломке оружия. Также перед совершением проверки определите, есть ли у героя Преимущество или Помеха на нее.

3) Совершите необходимую проверку и определите последствия. Такие, как полученные целью маневра Повреждения или другие, не связанные с ними. Например, успех при Разоружении или Поломке оружия лишит противника оружия или уничтожит/повредит ценный предмет на его теле, успех при Захвате даст герою возможность справиться с противником, не нанося Повреждений или просто сломать ему хребет, а успех при Плетении чар позволит герою превратить противника в каменную статую или испепелить огненным шаром.

Внимательно изучите возможности, которые предлагает перечень Маневров. Он включает абсолютное большинство действий, которые может совершить герой со своими противниками или окружением. Значительная часть Маневров предполагает сопротивление противника герою. Обратите внимание, что захваченные врасплох враги очень даже сопротивляются – просто недостаточно быстро. Если цель не сопротивляется, то используйте рекомендации из раздела «Когда бросать кубик».

Атака. Герой атакует в ближнем бою. Герой может атаковать противника в 1 метре от себя (или в 2 метрах, если его оружие Длинное) и должен совершить проверку Доблести. Цель атаки теряет $|ЕЗ = К20 + Доблесть - штраф зоны поражения - Защита цели|$. Неподвижные цели герой атакует с Преимуществом. Если в результате подсчета получается 0 или меньше, то удар соскользнул с доспеха или просто не достиг цели.

Герой может понизить свою Доблесть на любое число (минимум до 0), если желает нанести удар не в полную силу.

Атака с разбега. Герой преодолевает расстояние в интервале от своей Скорости +1 до своей Скорости $\times 2$, и атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Атака с разбега не может совмещаться с Быстрой атакой, Дистанционной атакой, Плетением чар и Выжиданием, но может совмещаться с другими маневрами. Если герой совершает Сокрушительную атаку с разбега, он получает 2 Преимущества... Как и враги при атаках по нему до начала его следующей Очереди!

Обратите внимание, что Перемещение героя уже учтено в этом Маневре, то есть при его использовании герой может преодолеть расстояние, не превышающее его $Ск \times 2$.

Быстрая атака. Герой совершает 2 атаки с Помехой. Если герой атакует с двух рук, и оба оружия Легкие, только одна атака совершается с Помехой. Каждой из этих атак герой может выполнять Финт, Разоружать, Ломать оружие, Сбивать с ног, совершать Дистанционную атаку, Толкать или Захватывать.

Дистанционная атака. Герой стреляет или бросает предмет в цель. Если цель находится на Дальней дистанции, атака совершается с Помехой. Маневр может совмещаться с Быстрой

атакой, если в описании оружия не сказано обратного. В Неподвижные цели герой стреляет с Преимуществом.

Сокрушительная атака. Герой атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Сокрушительная атака не может совмещаться с Быстрой атакой, но может совмещаться с Финтом, Разоружением, Поломкой оружия, Сбиванием с ног, Толчком или Захватом.

Финт. Герой отвлекает противника. Герой должен пройти проверку Общения (Мд, Об) или Владения оружием/Рукопашного боя против **[10 + Владение оружием/Рукопашный бой противника (Ин, Мд)]**. Если проверка успешна, следующая атака (героя и любого его союзника) по этому противнику совершается с Преимуществом. Эффект длится до конца следующей Очереди героя, применившего Финт.

Защитная стойка. Герой сосредотачивается на обороне. Все атаки по нему до начала его следующей Очереди совершаются с Помехой. Лежащий на земле герой также может выбирать этот маневр!

Разоружение. Чтобы выбить предмет из рук противника, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника + бонус щита]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). Если противник держит предмет в 2 руках, герой получает дополнительные -2 к проверке. Маневр не может повредить предмету-цели, однако хрупкие предметы могут разбиться, упав на землю!

В случае успеха маневра, предмет падает на землю на расстоянии от разоруженного, не превышающем модификатора

Сл или Лв разоружающего. Разоружающий выбирает точку, в которую упадет предмет. Уменьшите расстояние в 2 раза, если выбитый из рук предмет Громоздкий или Длинный. Если в результате получается 0, предмет падает под ноги разоруженного.

Если хотя бы одна рука героя свободна, он может выхватить предметы и оружие из рук противника, используя Рукопашный бой! Если герой использует обе руки для хватания, он получает +2 к проверке. В остальном он действует по обычным правилам разоружения. При успехе оружие или предмет оказывается в его руках.

Если герой хватает противника за щит, то бонус щита не учитывается при проверке. Однако зачастую щиты основательно закреплены на руке, поэтому чтобы сорвать с нее щит понадобится дополнительная проверка Силы, Ловкости или Атлетики против **[15 + бонус щита]**.

Сломать оружие. Чтобы сломать предмет в руках противника, герой должен пройти проверку Доблести или Меткости против **[10 + Дб противника + бонус щита + Прочность предмета]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). За каждую единицу, на которую герой прошел проверку, он наносит 1 Повреждение предмету. Если герой пытается разбить щит, бонус щита не учитывается в сложности проверки.

Оружие/предмет	Штраф к Доблести атакующего при разоружении/поломке
Громоздкое и Длинное двуручное оружие, башенный щит	-1
Громоздкое или Длинное двуручное оружие, большой щит	-2
Двуручное оружие, Громоздкое или Длинное Универсальное оружие, щит, большой рюкзак	-3
Универсальное оружие, Громоздкое или Длинное одноручное оружие, рюкзак	-4
Одноручное оружие, баклер, широкий ремень,	-5
Легкое оружие, скрученный свиток, шапка, кошель на поясе	-6
Кастет, перчатка, наруч, фиал с зельем, узкий ремень	-7
Перстень, браслет, ключ	-8

Сбить с ног. Чтобы сбить противника с ног, герой должен пройти проверку Доблести против **|10 + Дб противника + бонус щита ± бонус/штраф размера противника|**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф -2 за область поражения (ноги). Если существо стоит на 4 ногах, герой получает дополнительные -2. Если существо передвигается на брюхе, как люди-змеи или гигантские слизи, герой получает -4 к проверке! Маневр может выполняться лишь Длинным оружием или при помощи Навыка Рукопашного боя.

Толкнуть. Герой отталкивает противника на 1 метр прямо от себя. Чтобы сделать это, герой должен пройти проверку Доблести против **|10 + Дб противника ± бонус/штраф размера противника|**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Если маневр применяется одновременно с Атакой с разбега, герой отталкивает противника на 1 метр за каждую единицу, на которую прошел проверку. Герой не может оттолкнуть противника на большее число метров, чем свой модификатор Силы, но всегда толкает минимум на 1 метр в случае успеха проверки. Увеличьте максимальное расстояние толчка в 2 раза за каждую категорию размера, на которую толкающий больше толкаемого

и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую толкающий меньше толкаемого.

Герой не может толкать существ и предметы, вес которых превышают его максимальную нагрузку.

Плетение чар. Герой использует магию.

Выжидание. Герой ожидает совершения некоего действия кем-то из окружающих. Любой другой маневр может быть выполнен, как Выжидательный. Например: Схватить, *если* враг потянется за оружием, Атаковать, *если* враг начнет Плести чары, и так далее.

Очередность событий при этом определяется Реакцией. Чтобы опередить противников, герой должен преуспеть в проверке Реакции против **[10 + Рц статиста]**. Боевые рефлексы дают +4 к этой проверке.

Захват. Для маневра нужна как минимум 1 свободная рука. Герой проходит проверку Доблести (Рукопашный бой) против **[10 + Дб противника + штраф зоны поражения ± штраф/бонус размера]**.

Если Захват успешен, все атаки против схваченного получают Преимущество в ближнем бою, пока он не освободится. Если схватить противника не удалось, Очередь героя тут же заканчивается.

Обратите внимание, что некоторые Трюки и виды оружия позволяют проводить Захват при помощи Навыка Владения оружием. В этом случае, замените во всех формулах Рукопашный бой на Владение оружием для инициатора захвата. Если у героя есть Трюк «Знатока оружия», то он может использовать во всех формулах Владение оружием, даже являясь Захваченным!

Схвативший может:

Совершать любые действия (в том числе в тот ход, когда совершен Захват) со следующими дополнениями и исключениями:

– Атаковать схваченного любым одноручным оружием (даже дистанционным). Схваченный вычитает модификатор Ловкости и щита из своей защиты, а атака совершается с Преимуществом;

– Атаковать другие цели по обычным правилам, если у него есть свободная рука с оружием ближнего боя или одноручным дистанционным оружием;

– Перемещаться на половину своей Скорости. Схвативший передвигается без ограничений, если схваченный на 2 и более размера меньше;

– Отпустить схваченного;

– Сменить зону, за которую удерживает противника. Герой должен пройти проверку Рукопашного боя против **[10 + Навык Рукопашного боя противника + модификатор Силы противника + модификатор Ловкости противника ± бонус/штраф размера]**. Герой получает штраф к своей Доблести за зоны поражения. Если герой использует для хватания/удерживания 2 руки, он получает +2 к этой проверке. Проверка совершается с Преимуществом;

– Блокировать противника. До начала своей следующей Очереди схвативший не дает схваченному выполнять любые действия (даже говорить). Все что может делать схваченный – это пытаться вырваться. Схвативший не может перемещаться и совершать никаких действий, кроме Быстрых.

– Душить схваченного. Для этого противник должен быть схвачен за шею. Схваченный теряет **[ЕЗ = 10 + Навык Рукопашного боя схватившего + модификатор Сл схватившего – модификатор Вн схваченного]**. Если в ходе удушения Единицы Здоровья схваченного достигает 0, он теряет сознание;

– Бросить схваченного. Он падает в X метрах от бросающего, где X равен **[Рукопашный бой бросающего + модификатор Лв бросающего + модификатор Сл бросающего – Рукопашный бой бросаемого – модификатор Лв бросаемого – модификатор Сл бросаемого]**. Бросающий указывает точку, в которой приземлится бросаемый. При падении бросаемый теряет столько Единиц

Здоровья, сколько метров пролетел. Если бросаемый не долетел до указанной точки, он падает максимально близко к ней и теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± бонус/штраф размера бросаемого ≥ Защита существа + Модификатор Сл существа ± Прочность существа |**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если в результате подсчета расстояния получается 0, бросающий отпускает и Толкает противника. Если в результате подсчета расстояния получается отрицательное число, бросающий падает! Существо может быть брошено на расстояние в метрах, не превышающее модификатора Сл или Лв бросающего. Увеличьте максимальное расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера, на которую бросающий больше бросаемого и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую бросающий меньше бросаемого.

Герой не может бросать существ и предметы, вес которых превышают его комфортную нагрузку $\times 2$.

Схваченный может:

– Атаковать схватившего с Помехой. Для атаки может использоваться только Легкое оружие, шипы на доспехе, а также кулаки (зубы, когти, клювы, щупальца и т. п.). В остальном атака проводится по обычным правилам;

– Плести чары, если может соблюсти необходимые для этого условия (что бывает затруднительно, если героя держат). Все проверки, необходимые для успеха заклинания, совершаются с Помехой.

– Попытаться вырваться. Чтобы вырваться, схваченный должен пройти проверку Рукопашного боя (Сл, Лв), Атлетики (Сл, Лв), Силы или Ловкости против **|10 + Навык Рукопашного боя схватившего +**

модификатор Сл/Лв схватившего ± бонус/штраф размера схватившего|.

– Достать Легкое оружие. Схваченный *может* отказаться от Перемещения, чтобы достать оружие, несмотря на то, что фактически обездвижен.

– Проводить Быстрые действия.

Схваченный не может:

– Передвигаться, если только не превышает схватившего размером на 2 или больше. Также существа, размером превышающие схватившего, могут атаковать и другие цели (без Помехи), кроме схватившего.

Схвативший/схваченный автоматически теряют Единицы Здоровья, если на доспехе схватившего/схваченного есть шипы. Потеря Единиц Здоровья равна разнице бонуса доспехов схватившего и схваченного. Например, если герой в кольчужной рубахе (бонус +3) схватил противника в шипованном кольчато-пластинчатом доспехе (бонус +6), то герой потеряет 3 ЕЗ (противник, само собой, не теряет ЕЗ). Шипы отнимают Единицы Здоровья в начале каждой Очереди схватившего или схваченного, пока схвативший не отпустит противника. Для того чтобы удерживать противника, покрытого шипами, схвативший должен пройти проверку Воли против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале он отпускает его в начале своей следующей Очереди!

Многорукие существа, имеющие более одной пары рук, получают бонусы в +2 (или дают штрафы в -2 герою) за каждую пару рук, которой хватают или удерживают.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанционные атаки имеют 2 типа дистанций: Ближняя и Дальняя. Эти дистанции указаны в статистиках дальнобойного оружия и описании заклинаний. Если цель находится за пределами Дальней дистанции, герой не может поразить ее. Атаки на Дальней дистанции совершаются с Помехой. Герой должен совершить проверку Меткости. Цель теряет **$EЗ = K20 + \text{Меткость} - \text{штраф зоны поражения} - \text{Защита цели}$** .

Герой может понизить свою Меткость на любое число (минимум до 0), если желает поразить цель вскользь.

Перемещение и дистанционные атаки: если в свою Очередь герой перемещается и стреляет, проверка Меткости совершается с Помехой.

Прицеливание: герой может пропустить свою Очередь и объявить, что он Прицеливается. Прицелившийся герой получает Преимущество при проверках Меткости. Если герой пропускает 2 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества. Если герой пропускает 3 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества и игнорирует Помеху при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Если во время Прицеливания герой одновременно теряет Единицы Здоровья, равные или превышающие значение его Воли, он теряет все бонусы Прицеливания и должен начинать заново. Прицеливание не может сочетаться с Быстрой атакой, но может сочетаться с Плетением чар, являющихся Магическими стрелами. Герой может прицеливаться только в цель, которую видит.

Быстрая атака и дистанционные атаки: герой может совершать Быструю атаку дальнобойным оружием, если у него отсутствует свойство Перезарядка или Метательное.

Дистанционные атаки в ближнем бою: герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если в 1 метре от него находится

противник. Герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если его цель находится в ближнем бою.

Укрытия делится на 2 типа: мягкое (кусты, высокая трава, куча хвороста) и твердое (камни, стены, башенные щиты). При стрельбе в противника в мягком укрытии герой получает 1 Помеху, при стрельбе по противнику в жестком укрытии – 2 Помехи. В случае промаха герой поражает укрытие. Укрытия могут быть Повреждены и уничтожены.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Волшебные

Дробящие

Кислотные

Колющие

Ледяные

Огненные

Проникающие

Рубящие

Электрические

Ядовитые

Атака может иметь несколько разных типов Повреждений.

Сопротивление, Уязвимость, Иммуитет и Родная стихия: уязвимость к определенному типу Повреждений увеличивает успешно нанесенный урон в 2 раза. Сопротивление к определенному типу Повреждений уменьшает успешно нанесенный урон в 2 раза. Иммуитет к определенному типу Повреждений делает существо *абсолютно* невосприимчивым к этому типу Повреждений. Тип Повреждений, являющийся для цели Родной стихией, не отнимает ее ЕЗ, а восстанавливает их! ЕЗ цели

все еще не могут превышать максимальной величины. Помимо этого, Родная стихия может усилить цель – например, дух огня, получивший Повреждения от Огненного шара, может увеличиться в размерах и стать куда агрессивнее.

Атаки с несколькими типами Повреждений: некоторые виды оружия могут наносить Повреждения разных типов – например, меч может наносить как Рубящие, так и Колющие повреждения. В этом случае, выберите тип Повреждений перед атакой.

Также существуют виды оружия и заклинания, которые имеют несколько типов Повреждений одновременно – например, удар горящим факелом нанесет Огненные и Дробящие Повреждения, а заклинание Ледяное Копье обладает Волшебным, Ледяным и Колющим типами Повреждений. Возможна ситуация, в которой цель будет иметь Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки одновременно, или даже Уязвимость к одному из них и Сопротивление к другому.

Если цель имеет Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки сразу, удвойте успешно нанесенные Повреждения за каждую Уязвимость. Например, если гигантский слизень имеет Уязвимость к Огненным Повреждениям и Дробящим Повреждениям, то удар горящим факелом нанесет в 4 раза больше Повреждений, чем обычно.

Уязвимость и Сопротивление сводят друг друга на нет. Например, если ледяной великан имеет Уязвимость к Огненным Повреждениям и Сопротивление к Рубящим, удар Огненного меча нанесет ему обычные Повреждения. Если бы при этом великан имел Уязвимость и к Магическому типу Повреждений, то удар нанес бы удвоенные Повреждения.

Иммунитет к любому виду Повреждений, которые включает атака, не позволяет ей наносить Повреждения цели. Так, если благодаря защитным чарам деревянная стена замка имеет Иммунитет к Магическому типу Повреждений, Огненный шар

не сможет ей повредить и не сможет ее поджечь, хотя обычный факел и немного смолы вполне с этим справятся. Родная стихия действует сходным образом, за исключением того, что атака восстановила бы ЕЗ стены.

Прочность: камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа – например, стальные големы и ожившие деревья – также обладают Прочностью!

Критический удар (КУ): когда во время проверки Доблести или Меткости на кубике выпадает число, указанное в этой графе, атака получает дополнительные свойства, если цель потеряла хотя бы 1 ЕЗ. Свойства зависят от типа Повреждений, которое наносит оружие.

Если при атаке на кубике выпадает 20, цель теряет 1ЕЗ даже в том случае, если Доблесть или Меткость героя недостаточны, чтобы нанести Повреждения. Эффекты КУ применяются в полном объеме.

Волшебные: получивший КУ Ошеломлен.

Дробящие: получивший КУ Оглушен.

Рубящие: получивший КУ страдает от Кровотечения.

Колющие: получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения.

Проникающие: снаряд засел внутри тела! Получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения. После завершения боя он страдает от Агонии до тех пор, пока снаряд не будет извлечен (Врачевание против 15).

Если герой подвергается магическому лечению до того как снаряд извлечен, он больше не страдает от Агонии и Внутреннего кровотечения, но боль дает о себе знать. Все активные проверки героя совершаются с Помехой до тех пор, пока снаряд не извлечен.

Последующая сложность проверки Врачевания для извлечения снаряда возрастает до 20.

Огненные: получивший КУ Загорается.

Кислотные: получивший КУ начинает Растворяться. Состояние наступает даже в том случае, если цель не потеряла Единицы Здоровья при атаке.

Электрические: получивший КУ сбит с ног.

Ледяные: получивший КУ становится Неподвижным до конца своей следующей Очереди.

Ядовитые: получивший КУ Отравлен.

СОСТОЯНИЯ

Физические и магические воздействия могут повлиять на состояние (и поведение) героя, как в бою, так и вне его. Эффекты двух одинаковых Состояний, происходящих из различных источников, не складываются, за исключением Кровотечения, Внутреннего Кровотечения и Растворения.

Агония: герой охвачен мучительной болью. Герой может действовать только в случае успешной проверки Воли против 20. В боевых сценах совершайте проверку каждую Очередь героя, в остальных – каждые 10 минут внутриигрового времени. При провале все, на что способен герой – лежать, вопить и поносить свою злую Судьбу. При успехе проверки герой держит себя в руках, но не может атаковать и передвигается с половинной Скоростью. Состояние длится, пока герой не будет исцелен чарами (если Агония вызвана потерей ЕЗ), не получит квалифицированную врачебную помощь (если Агония вызвана переломом) или сильное обезболивающее. Если Агония вызвана чарами, потребуется квалифицированная *магическая* помощь!

Внутреннее кровотечение: жизненно важные органы героя повреждены. Каждую свою Очередь герой теряет **|5 ЕЗ – модификатор Вн|** (минимум 2 ЕЗ), до тех пор пока не будет исцелен чарами или не получит квалифицированную врачебную помощь (Врачевание против 15).

Возгорание: в начале своей Очереди горящее существо/предмет теряет 5 ЕЗ. Горящее существо может пропустить свою Очередь, чтобы потушиться. В этом случае до начала следующей Очереди существа атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Состояние длится **|5 – модификатор Ловкости цели| Кругов** (минимум 1 Круг).

Кровотечение: герой истекает кровью. Каждую свою Очередь герой теряет 1 ЕЗ, до тех пор пока не будет исцелен чарами или перевязан (Врачевание против 10).

Неподвижность: по каким-то причинам герой не может двигаться и защищать себя. Он может быть схвачен, заморожен, опутан сетью, или просто спит. Защита героя падает до **|10 + бонус доспеха (но не щита!) |**. Все атаки по герою совершаются с Преимуществом (однако, если герой упал, стрелковые атаки совершаются без него).

Оглушение: герой ненадолго теряет связь с реальностью (обычно из-за доброго удара по голове или под дых). Герой пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очереди, равное **|5 – модификатор Вн|** (минимум 1 Очередь).

Ослепление: герой ничего не видит. Все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения. Герой атакует

с 2 Помехами. Он не может атаковать цели, находящиеся от него на большем расстоянии в метрах, чем его навык Внимательности.

Отравление: герой находится под действием яда. В дополнение к эффекту яда герой совершает все проверки с Помехой. Опьянение попадает в эту категорию!

Ошеломление: герой приходит в замешательство и пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – модификатор Ин|** (минимум 1 Очередь). Также это состояние может быть причиной недосыпа, злоупотребления алкоголем или наркотическими зельями. Тогда избавиться от него поможет только полноценный отдых.

Ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Скорость героя ополовинивается.

Растворение: в начале своей Очереди существо/предмет теряет 1 ЕЗ вне зависимости от своей Прочности. Если жертва была одета, она может остановить действие эффекта, пропустив 2 Очереди и сорвав с себя одежду. Если одежды на жертве не было... Ей понадобится помощь квалифицированного алхимика и проверка Навыка Эксперт (алхимия) против 15.

Если меры не были приняты, состояние заканчивается через **|10 + Повреждения, нанесенные вызвавшей Состояние атакой| Кругов**. Обратите внимание, что Растворение вызывается множеством самых различных субстанций и веществ, поэтому способ нейтрализации, который сработал в прошлый раз, в следующий может сделать только хуже! Проверка Алхимии необходима для каждого нового источника Растворения.

В конце сцены совершите проверку Неприятностей, чтобы узнать, не пришло ли в негодность снаряжение жертвы (при желании, можно совершить отдельную проверку для каждого предмета).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Никаких последствий, кроме едкого запаха, который исчезнет после хорошей стрики.
13-18	Незначительные повреждения. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку соответствующего Экспертного Навыка против 15, или заплатив ремесленнику 1/4 СП предмета (минимум 1СП). До завершения ремонта оружие получает Осечку 6.
7-12	Серьезные повреждения, все еще поддающиеся ремонту. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку соответствующего Экспертного Навыка против 20, или заплатив ремесленнику 1/2 СП предмета (минимум 1СП). До завершения ремонта оружие получает Осечку 10.
1-6	Снаряжение приведено в полнейшую негодность. Возможно, удастся всучить его подвыпившему старьевщику и выручить пару медяков...

Серьезно ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Все активные проверки героя совершаются с Помехой.

Сон: герой спит. Все проверки Внимательности героя совершаются с Помехой. Пока герой спит, он неподвижен. Если герой проснулся и вынужден сразу же действовать, он Ошеломлен. Героя автоматически разбудит достаточно громкий звук – такой, как выстрел из пистолета или звон медного колокольчика. Более тихие звуки потребуют проверки Внимательности (с Помехой)!

Удушье: герой задыхается. Все его проверки совершаются с Помехой. Герой потеряет сознание, если состояние продлится дольше, чем **|Вн x 10| секунд**, и умрет вне зависимости от величины

его ЕЗ, если состояние продлится дольше, чем **|Вн x 20| секунд**. Для Крепыша увеличьте длительность обоих промежутков вдвое.

Усталость: все активные проверки совершаются героем с Помехой. Атаки по герою совершаются с Преимуществом.

Ужас: герой дрожит от ужаса. Он совершает все активные проверки с Помехой, пока источник его ужаса находится поблизости (в зоне видимости или слышимости). В дальнейшем состояние длится число Очередей, равное **|10 – Вл героя|**.

РАНЫ, ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Атаки и вредоносные эффекты отнимают Единицы Здоровья героя. Потеря Единиц Здоровья называется Повреждением. Если герой пережил Повреждения, Единицы Здоровья могут быть восстановлены до максимума посредством отдыха, медицинской помощи или магии.

Опасная рана: если герой одновременно теряет **1/4** и более от максимальных Единиц Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то он продолжает сражаться. В противном случае он Теряет сознание.

Потеря сознания: герой, потерявший сознание, придет в себя через **|10 минут × потерянные ЕЗ|**. Если не замерзнет, не истечет кровью, не будет добит победителями или съеден дикими тварями. Герой, пришедший в сознание в 0 Единиц Здоровья, страдает от ран и находится в Агонии!

Герой немедленно приходит в сознание, если его Единицы Здоровья поднимаются выше 0.

Смерть: как только герой теряет последнюю Единицу Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то теряет сознание и остается жив

(и обзаводится парой впечатляющих шрамов). В противном случае герой умирает.

Смерть и статисты: для ускорения боевых сцен мастер может считать проверки Выносливости статистов при Потере конечностей, Опасных ран и Смерти автоматически проваленными и совершать их только в тех сценах, которые он и игроки считают важными. Также мастер может делать проверки, если игроки желают захватить статиста живым.

Правила, перечисленные ниже, позволят вам дополнительно детализировать боевые сцены. Если жанр и настроение вашей истории не предусматривает подобных деталей, игнорируйте их. Обратите внимание, что применение этих правил значительно увеличивает опасность боевых сцен для героев.

Ранен: если Единицы Здоровья героя достигают $2/3$ от максимальных, то он Ранен. Его Скорость ополовинивается.

Серьезно ранен: если Единицы Здоровья героя достигают $1/3$ от максимальных, то он Серьезно ранен. Все его активные действия совершаются с Помехой. Также он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, он продолжает сражаться, пока Единицы Здоровья не достигнут 0. В противном случае он теряет сознание.

Переломы: попадание по руке или ноге может вызвать перелом. Когда конечность одновременно теряет $1/5$ или более от максимальных Единиц Здоровья, она считается сломанной. Переломы считаются Опасной раной.

Потеря конечностей: если конечность одновременно теряет $|EЗ = 1/4 \text{ от максимальных } EЗ + \text{модификатор } Вн|$, то она отрублена, размолота в кашу или приведена в полнейшую негодность каким-то иным образом. Лишние повреждения теряются. Герой, потерявший конечность, находится в состоянии Кровотечения. Если

модификатор Выносливости равен 0 или отрицательному числу, для потери конечности необходимо потерять **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + 1|**. Само собой, потеря конечности считается Опасной раной!

Обезглавливание: если шея одновременно теряет **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн|**, то герой умирает. Без проверок. Разумеется, это относится к живым гуманоидным существам, у которых мозг находится в голове. Умертвия, разумные грибы, трехголовые драконы и тому подобные создания вполне могут существовать и без головы (или одной из них).

Болевой шок: если в течение Круга герой одновременно теряет число **|ЕЗ, превышающее значение его Воли|**, то следующая проверка героя совершается с Помехой. Разумеется, это относится к живым существам, которые в принципе способны испытывать боль.

Однорукие герои: однорукие герои не могут использовать Двуручное оружие. Если рука обрублена ниже локтя, герой может закрепить на ней щит или одноручное оружие.

Одноногие герои: одноногий герой с костылем или протезом считается перемещающимся по Трудному ландшафту. Да, это значит, что одноногий герой с костылем/протезом и Чувством равновесия не испытывает никаких неудобств при движении. Костыль может использоваться для атаки! Без костыля или протеза одноногий герой перемещается на 1/3 своей Скорости. Одноногие герои не могут использовать Громоздкое оружие.

Безногие герои: безоногие герои понижают свой размер на 1 категорию. В свою Очередь безоногие герои могут перемещаться на 1 метр. Если у безоногого героя есть какое-то средство перемещения – например, тачка с колесиками, он может передвигаться на число метров, равное своему модификатору Лв. Безногий герой атакует в ближнем бою с Помехой. Враги атакуют безоногого героя с Преимуществом. Безногие герои не могут использовать Громоздкое и Длинное оружие.

Когда ЕЗ Розалины достигают $\frac{2}{3}$ от изначальных (20), она получает состояние «Ранена». Когда ЕЗ достигают $\frac{1}{3}$ от изначальных (10), она получает состояние «Серьезно ранена». Опасная рана – число ЕЗ, при одновременной потере которого Розалина может на время покинуть сцену, потеряв сознание – если провалит проверку Выносливости со сложностью 15. Оно равно $\frac{1}{4}$ максимальных ЕЗ, для Розалины это 8. Перелом – число ЕЗ, при одномоментной потере которого конечностью происходит перелом. Оно равно $\frac{1}{5}$ максимальных ЕЗ. Если кто-то решит сломать Розалине руку, ему потребуется выбрать руку как зону поражения и нанести 6 или больше Повреждений. Потеря конечности наступает в случаях, когда конечность одномоментно теряет $\frac{1}{4}$ максимальных ЕЗ плюс модификатор выносливости. Если модификатор выносливости равен 0 (как у Розалины), то все еще требуется нанести хотя бы на 1 Повреждение больше, чем $\frac{1}{4}$ максимальных ЕЗ. Чтобы лишит Розалину ноги, потребуется нанести ей в ногу 9 повреждений. Остается надеяться, что ничто из вышеперечисленного Розалине не пригодится...

КАВАЛЕРИСТЫ

Скакуном может служить любое существо, превосходящее героя на 1 категорию размера или больше.

Реакция кавалериста: чтобы определить Реакцию героя, сражающегося верхом, сложите Реакцию скакуна и Реакцию наездника и разделите результат на 2.

Действие и перемещение скакуна: скакун действует и перемещается в ту же Очередь, что и его наездник.

Проверки скакуна: Проверки Доблести, Меткости, Воли и Реакции скакуна совершаются с использованием Навыка Обращения с животными наездника. Например, если скакун атакует, его Навык Рукопашного боя заменяется Обращением с животными

наездника. Скакун может использовать собственный Навык Рукопашного боя, если он больше Обращения с животными наездника.

Атаки скакуна: во время своего Действия скакун может совершать любые Маневры, доступные в соответствии с его Навыкам и снаряжением. Скакун не обязан заявлять такой же Маневр, как и наездник. Исключение составляет Атака с разбега.

Атаки по скакуну: совершаются по обычным правилам.

Атаки наездника: герой получает Преимущество в ближнем бою, если атакует существ, меньших по размеру, чем его скакун.

Атаки по наезднику: в ближнем бою при атаке по наезднику на скакуне, превышающем размер атакующего, атакующий получает Помеху, если не атакует Длинным оружием.

СКАКУНЫ И ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Появившись на людях верхом на эффектном скакуне, герой легко завоеует всеобщую симпатию, в то время как неприглядная кляча легко сделает его всеобщим посмешищем. Прибавьте модификатор Обаяния скакуна к проверкам Впечатления. Например, Бард с Обаянием 14 (модификатор +2) верхом на муле с Обаянием 6 (модификатор -2) будет в сумме иметь +0 к проверкам Впечатления. Если тот же Бард въедет в город на благородном олене с Обаянием 14, то получит +4 к проверкам Впечатления!

СКАКУНЫ

В этом разделе описаны некоторые из существ, которые могут служить скакунами и вьючными или тягловыми животными.

Скакун	ЕЗ	Зщ	Ск	Сл	Лв	Вн	Ин	Мд	Об	Рц	Вл	Дб	БПв	СП	Размер	Комфортная нагрузка
Ослик	36	10	10	12	10	12	3	8	6	5	3	+1	0	5	Средний	72 кг
Мул	56	9	14	12	10	14	3	10	6	5	4	+1	0	10	Большой	144 кг
Боевой конь	64	10	16	14	12	16	4	10	10	5	4	+4	0	18	Большой	168 кг
Дестрие	72	9	14	20	10	18	4	10	10	5	4	+7	0	23	Большой	240 кг
Благородный олень* ^Ф	48	11	16	16	14	12	5	10	14	6	4	+8	+1	25	Большой	192 кг
Гигантский кабан ^Ф	80	7*	14	20	7	20	4	8	4	3	3	+7	+1	22	Большой	240 кг
Гигантский орел* ^Ф	40	12	7*	12	16	10	6	14	12	6	5	+7	+1	25	Большой	72 кг
Кобо* ^Ф	64	10	8*	18	12	16	2	8	12	4	3	+7	+1	15	Большой	108 кг
Лютый волк ^Ф	40	11	14	12	14	10	6	12	8	10	4	+7	+1	20	Большой	144 кг
Пес	30	12	12	12	14	10	5	10	8	10	3	+5	+1	15	Средний	72 кг
Псевдодракон* ^Ф	72	12*	8	20	10	18	3	8	6	4	3	+6	+1	20	Большой	120 кг

Символ «*» обозначает качества скакунов, перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает скакунов, уместных лишь в фэнтезийном антураже.

Ослик: прозаический ослик, упрямый и не шибко умный, но достаточно крепкий, чтобы таскать ездока и немного поклажи, особенно, если никто никуда не спешит.

Навыки: Атлетика +2.

Мул: недорогая и надежная скотина для езды и поклажи. Несмотря на непрезентабельный вид и припадки ослиного упрямства, мул вынослив и способен выдавать приличную скорость на длинных дистанциях. А главное, его легко заменить!

Навыки: Атлетика +2.

Боевой конь: конь чистых кровей, быстрый и выносливый. Не спасует в бою и во время скачки.

Навыки: Атлетика +3, Рукопашный бой +1.

Дестрие: громадный конь, способный легко выдерживать вес рыцаря в латах. Обладает устрашающим видом, заоблачной стоимостью и флегматичным характером. Последнее, впрочем, не мешает ему принимать деятельное участие в бою. Разумный хозяин бережет силы дестрие, не нагружая коня до вступления в бой.

Навыки: Атлетика +4, Рукопашный бой +2.

Трюки: Бесстрашный.

Благородный олень: создание столь же изящное, сколь смертоносное, благородный олень позволит оседлать себя далеко не каждому! Ветвистые рога благородного оленя – опасное оружие, а легкая поступь этого скакуна пронесет ездока сквозь любые лесные дебри.

Навыки: Атлетика +3, Наблюдательность +4, Рукопашный бой +2.

Трюки: Подвижность.

*Благородный олень передвигается по Трудному лесному ландшафту, как по открытой местности.

Гигантский кабан: смрадная гора мышц и жесткой щетины, вооруженная острыми бивнями и свинским нравом. Впрочем тот, кто сможет не обращать на все это внимания, по достоинству оценит чудовищную выносливость и силу этой твари.

Навыки: Атлетика +3, Рукопашный бой +1.

Трюки: Мышечный каркас дает гигантскому кабану 12 Защиту против атак, наносящих Дробящие Повреждения.

Гигантский орел: гордая и могучая птица, обладающая острым глазом и столь же острым клювом. Зачастую, ее огромная тень – последнее, что видят жертвы в своей жизни.

Навыки: Атлетика +2, Рукопашный бой +2.

Трюки: Убийца.

*Гигантский орел может летать, пока его нагрузка не превышает Комфортную. Скорость полета = **|Ск орла x 3|**.

Кобо: большая нелетающая птица, худо-бедно годная для езды. Тупая, пугливая и агрессивная. Несмотря на это, некоторые находят кобо ужасно милыми.

Навыки: Атлетика +2, Рукопашный бой +1.

*Кобо до некоторой степени способно к полету. Пока нагрузка кобо не превышает Комфортную, оно может совершать прыжки дальностью до 15 метров и планировать с высоты до 30 метров.

Лютый волк: огромный волк. Быстроног, опасно умен, верен хозяину и по своему красив.

Навыки: Атлетика +2, Рукопашный бой +3, Выживание +3, Наблюдательность +2.

Трюки: Боевые рефлексy.

Пес: крупный боевой пес, послушный и в меру понятливый. Может служить полноценным скакуном для Полуросликов и других небольших существ.

Навыки: Атлетика +1, Рукопашный бой +2, Выживание +2, Наблюдательность +1.

Трюки: Боевые рефлексy.

Псевдодракон: здоровенная рептилия, по странной прихоти природы способная изрыгать огонь. Передвигается на мощных задних лапах. Медлительна, туповата и неплохо защищена массивными костяными пластинами, поверх которых можно надеть и *настоящий* доспех.

Навыки: Стрельба +3.

Бонус к защите: +3 (Костяные пластины).

*Псевдодракон обладает Огненным дыханием.

Название	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Шанс Критического удара
Огненное дыхание	Ближняя 10 Дальняя 20	+5 +3	Огненный	16-20

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Оружием герою может послужить не только верный меч или могучие чары, но и вовремя сказанное слово или лучезарная улыбка. Навык Общения предполагает множество способов получить желаемое, в том числе без участия Обаяния. Однако именно Обаяние отвечает за первое впечатление, которое герой производит на окружающих. Когда герои попадают в место, где о них еще не успели составить определенного мнения, игроки кидают K20 и прибавляют к нему модификатор Обаяния (а также прочие бонусы и штрафы, которые мастер сочтет уместными). Сверьте полученный результат с таблицей:

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

0 и меньше – Отвращение: статисты напрочь отказываются иметь с героем дело. Вышибалы выгоняют героя из таверны (по крайней мере, пытаются), обыватели бранятся и швыряют в него камнями, гнилыми овощами и конскими яблоками. Нападение со стороны вооруженных статистов – вопрос пары фраз, иным хватит и недоброго взгляда. Стража может не пустить героя в город!

Торговля невозможна. Лавочники отказываются торговать и угрожают вызвать стражу.

Просьбы о помощи отвергаются с негодованием, расспросы приводят статистов в ярость.

В потенциально боевой ситуации статисты яростно атакуют героя и бьются до конца. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно (герой очевидно сильнее, сражение приведет к неблагоприятным для статистов последствиям), статисты действуют против героя всеми доступными им средствами.

1–3 – Враждебность: статисты с трудом выносят присутствие героя. В таверне герой, скорее всего, станет причиной (и основной

жертвой) драки. Обыватели и не думают скрывать своего отношения к герою, но воздержатся от неприкрытой травли, если он не даст для того повода. Впрочем, вооруженные статисты или городская стража легко найдут повод для стычки!

Торговля разорительна. Лавочники заламывают драконовские цены, а покупают за сущие гроши (умножьте цену покупки у статиста на 3, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 3).

Просьбы о помощи отвергаются, расспросы встречаются в штыки.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя и отступают лишь в случае очевидного перевеса на его стороне. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

4—6 — Остракизм: статисты делают вид, что героя не существует. В таверне герою откровенно не рады. Столик героя будет пустовать и ему придется самому забирать свой заказ у стойки. Если где-то неподалеку случится преступление, герой будет первым подозреваемым!

Торговля убыточна. Лавочники требуют внушительную наценку (умножьте цену покупки у статиста на 2, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 2).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются. Обыватели смотрят угрюмо и, если герой окликает их, ускоряют шаг или не обращают на него внимания. Положение может изменить лишь внушительная (для статиста) сумма денег.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если на их стороне перевес. В противном случае они отступят и вернуться с подмогой. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

7–9 – Настороженность: окружающие ведут себя с героем весьма высокомерно и подозрительно. Лавочники, трактирщики и стражники обязательно постараются обобрать героя до нитки. Что ж, таков незавидный удел чужаков!

Торговля невыгодна (умножьте цену покупки у статиста на 1,5, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 1,5).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются, хотя деньги или униженные мольбы могут сработать.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если его убийство не кажется затруднительным или может принести выгоду. В противном случае статисты попытаются ограничиться насмешками, грязной бранью и требованиями немедленно уйти.

10–12 – Нейтралитет: героя воспринимают в целом спокойно. Торговцы не будут пытаться обжудить его слишком явно, а обыватели вряд ли вообще обратят на него внимание.

Торговля идет без осложнений. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы, однако не стремятся дать полную и исчерпывающую информацию.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы.

13–15 – Доброжелательность: герой вызывает сдержанное одобрение окружающих. Торговцы готовы продавать и покупать у него по относительно честным ценам, а обыватели охотно идут с ним на контакт. В таверне герой безусловно станет центром внимания.

Торговля идет неплохо. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене, могут снабдить героя полезной

информацией или предоставить небольшую скидку.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы по возможности полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы. Они попытаются избежать боя и успокоить героя, если это возможно.

16–19 – Восторг: герой кажется окружающим отличным парнем. Он без труда провернет выгодную торговую сделку и найдет союзников (или подельников). Не исключено, что его даже пригласят на ведущую роль в каком-нибудь местном празднике!

Торговля выгодна (разделите цену покупки у статиста на 1,5, умножьте на 1,5 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией.

Просьбы о помощи удовлетворяются (за исключением опасных или абсурдных). Статисты отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты сдадутся на милость героя, если только он не демонстративно кровожаден. В противном случае статисты отступят.

20 и больше – Очарованы: появление героя вызывает больше радости и интереса, чем прибытие бродячего цирка или королевского кортежа! Герой получит внушительные скидки при торговле, а местная аристократия (не говоря уж об обывателях) охотно примет его в своих жилищах.

Торговля крайне прибыльна (разделите цену покупки у статиста на 2, умножьте на 2 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией и разложат перед ним лучшие товары.

Статисты делают все, что в их силах, чтобы помочь герою и отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы удовлетворяются тоже (хотя впоследствии это может выйти герою боком)

Бой невозможен (разве что, бойня). Статисты готовы сдаться на милость героя или даже временно перейти на его сторону.

Встречают по одежке: появившись в незнакомом месте, герой вряд ли получит Впечатление лучше Доброжелательности без дополнительных усилий (хотя это, согласитесь, не так уж мало!). Мастер может сделать исключение в располагающих к этому ситуациях – например, для Красивых, Стильных или Соблазнительных героев на карнавале, Аристократов, Солдат и Офицеров в осажденном городе или Жрецов на религиозном празднике.

В дальнейшем герой имеет возможность изменить мнение окружающих о себе с помощью проверок Общенья (для этого у него должен быть хотя бы шанс поговорить!). В случае раскрытых попыток обмана и прочих манипуляций со стороны героя, мнение может измениться и в худшую сторону!

Если статисты встречают группу героев, то сделайте одну проверку, применяя *наихудшие* из возможных штрафов. Если герои разделятся, к каждому из них применяется отдельное Впечатление (требующие новой проверки), хотя некоторые статисты наверняка запомнят, что героя видели в компании грубияна или уроды!

Вооруженные люди в доспехах: статисты нервничают, когда видят вооруженных людей, облаченных в доспех. Это не относится к крепостям и пиратским вольницам, но в целом обыватели не ждут ничего хорошего от латника с алебардой до тех пор, пока он не служит в городском ополчении или страже дворца!

Если герои не выглядят носящими оружие и доспехи по праву службы, рождения или необходимости (городское ополчение

и наемники в военное время, дровосек с топориком или охотник с луком), они не могут получить реакцию лучше нейтральной. В случае любой реакции хуже нейтральной статисты сообщат о героях властям, хотя в остальном вряд ли будут вести себя слишком вызывающе.

В фэнтезийном и средневековом антураже это правило зачастую не распространяется на легкие доспехи и щиты (бонус не более +3 для доспеха или +2 для щита) и оружие, не являющееся Длинным или Громоздким. Разумеется, шипы на броне сразу обличают плохого парня!

Таблица Впечатлений не является жестким руководством к действию. Мастер волен интерпретировать варианты, сообразуясь с логикой происходящего, или использовать заранее подготовленную линию поведения статистов. Однако результаты из таблицы применяются при совершении проверок Общения.

Также эта таблица может использоваться, чтобы случайным образом определить Впечатления статистов от идей, предложенных героем. Разумеется, на 0 и меньше друзья и знакомые не будут бросаться на героя с оружием или кидать в него грязью (хотя всякое случается), но не постесняются сказать все, что думают о герое и его нелепой выдумке!

Добиться своего...

Пытаясь расположить статиста к себе (или возмутительно обмануть его), герой совершает проверку Общения против **[10 + Вл статиста + любые бонусы/штрафы, которые мастер сочтет уместными]**. В некоторых ситуациях Воля может быть заменена Наблюдательностью, например, когда герой пытается отвлечь статиста досужей болтовней или подсунуть ему испорченный товар. Герои, чтобы заподозрить ложь, совершают проверку Общения (Мд) против **[10 + Общение лжеца]**.

Договориться с разъяренными врагами может быть очень сложно или даже невозможно (особенно в пылу битвы), в то время как близкие друзья, родственники и поклонники благосклонно примут самые безумные идеи героев. Среднее значение **10** в целевой сложности проверки Общения может быть заменено мастером соответственно ситуации.

Впечатление цели от собеседника на момент начала разговора	Мирные переговоры	Переговоры с позиции силы	Боевая сцена
Отвращение	30 + Вл цели	25 + Вл цели	Время слов прошло, к оружию!
Враждебность	25 + Вл цели	20 + Вл цели	30 + Вл цели
Остракизм	20 + Вл цели	15 + Вл цели	25 + Вл цели
Настороженность	15 + Вл цели	10 + Вл цели	20 + Вл цели
Нейтралитет	10 + Вл цели	10 + Вл цели	15 + Вл цели
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	10 + Вл цели
Восторг	5 + Вл цели	5 + Вл цели	10 + Вл цели
Очарование	0 + Вл цели	0 + Вл цели	5 + Вл цели

Переговоры с группами: как правило, группы существ менее восприимчивы к угрозам, лести, лжи и доводам разума. Каждый в группе боится, что если он поддастся на уговоры, то другие посмеются над ним, или пустят арбалетный болт в затылок. Помимо этого, удерживать внимание и отслеживать настроение множества существ сразу не так то просто. При переговорах с группами используйте наиболее распространенное значение Воли в группе, которую пытается уговорить герой. Если выступление (и аудитория) не подготовлены заранее, герой совершает проверку с Помехой, когда ведет переговоры с группой из 10 или более существ. Герой совершает проверку с 2 Помехами, когда ведет переговоры с группой из 100 или более существ. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Стиль Общения героя зависит от того, модификатор какой Характеристики используется при проверке.

Сила: в случае прямолинейного запугивания посредством Силы успех проверки приносит Восторг (безусловно, показной). Статисты сделают все, что требует герой... пока он смотрит в их сторону. Если герой имеет возможность разыскать статиста и наказать за неповиновение (или статист думает так), статист будет выполнять указания и без непосредственного присутствия героя. Провал проверки немедленно провоцирует яростную атаку, если статист считает, что у него есть шанс на победу, или бегство. Статист обязательно вернется с подмогой!

Выносливость: на пирушках важно не только умение героя подать себя, но и способность много съесть и выпить (и при этом продолжать общаться). Успех проверки приносит вполне искреннюю Доброжелательность окружающих. Провал означает, что герой неким образом осрамился, и его репутация серьезно пострадала. Окружающие подвергают героя Остракизму, хотя в будущем у него будут возможности обелиться. Наверное.

Интеллект – король торговли и дипломатии. Доводы разума при успешной проверке принесут герою Доброжелательность статистов. Провал обычно приводит к Нейтралитету (если только герой или его друзья уже не позаботились о худшем варианте!).

Обаяние: для успеха не прямых угроз и заговаривания зубов герою пригодится Обаяние – сочетание эффектной внешности и личностной притягательности. Успех проверки приносит герою Восторг и все сопутствующие ему приятности. Статисты уверены, что им выгоднее согласиться на предложения героя, чем поступить по-своему... до тех пор пока кто-то не откроет им глаза! В этом случае, как и при провале проверки, герой сполна отведаёт Враждебности окружающих. Никто не любит оставаться в дураках!

...ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ

Подчас не самыми этичными, но, безусловно, эффективными.

Соблазнение: соблазнение использует Обаяние героя в сочетании с сексуально агрессивным поведением различной степени очевидности. Успех проверки Очаровывает жертву... до тех пор пока она уверена, что герой вскоре очутится в ее постели. Если эта уверенность не подкрепляется дальнейшим поведением героя, он становится Отвратителем статистику (хотя статист все еще может быть не прочь затащить героя в постель!). То же происходит и при провале проверки — статист понимает, что им пытаются манипулировать. Отвращение может вылиться как в знатный синяк на смазливом личике героя, так и в значительно более серьезные последствия, если статист облечен властью и богат!

Публичные выступления, как правило, бывают хорошо подготовленными, но даже тогда главную роль играет Обаяние выступающего. Мастер сам определяет реакцию слушателей на успех или провал выступления, однако герои могут что-то узнать об этом, пообщавшись со слушателями до начала речи или представления. Проваленный бросок для странствующего певца редко выливается во что-то большее, чем предложение убратся со сцены (различной степени грубости). Политики, военачальники и революционеры рискуют гораздо больше, особенно в случаях экспромта!

Пытки являются Экспертным Навыком. Герой может использовать Общение (Ин, Об), чтобы убедить статиста рассказать все до начала пытки. Обычно это сопровождается демонстрацией пыточных принадлежностей. Если герой не преуспел, они идут в дело. За каждую единицу, на которую палач прошел проверку Навыка против **[10 + Вл жертвы + модификатор Вн жертвы]**, жертва отвечает на один вопрос, исчерпывающе и полно. Мастер решает, может ли палач увеличить свой Навык с помощью пыточных приспособлений и на сколько именно. Так или иначе, к концу сеанса пыток жертва теряет столько Единиц Здоровья, на сколько палач

прошел проверку (здесь палачу очень пригодится Трюк Хирургическая точность!). Каждый дополнительный день пыток понижает Волю жертвы на 1 (до минимума в 0). Если жертва не знает ответов, она соврет или постарается сказать палачу то, что тот хочет услышать!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Болтать в пылу битвы – довольно рискованное занятие. Тем не менее, если у героя возникло такое желание, он может применить навык Общения в бою по описанным выше правилам, использовав Действие. Исключением из этого является Провокация.

Провокация: при помощи оскорбительных фразочек и еще более оскорбительных жестов герой привлекает к себе внимание врагов. Потратив Быстрое действие и совершив проверку Общения (Об) против **[10 + Воля цели]**, герой оскорбляет противника и становится целью его следующей атаки. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Если жертвы не могут слышать героя, видеть его или понимать язык, на котором он говорит, проверка совершается с Помехой. Если героя не видят и не слышат, Провокация не сработает!

Обратите внимание, что Провокация действует только в боевых в сценах (то есть, когда бой уже начался) и имеет смысл в тех случаях, когда враги имеют возможность атаковать оскорбившего их героя. В противном случае они выберут другую цель. Если вы хотите парой фраз выманить врага из-за крепостных стен или плотных рядов латников, воспользуйтесь Атрибутом «Рыцарь»!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ГЕРОЕВ

Статисты и герои могут влиять на других героев с помощью проверок Общения (и иными доступными способами, например, магией). Однако когда герой подвергается влияниям, игрок получает выбор. Он либо полностью принимает последствия, добавляет герою 1 Очко опыта и в дальнейшем играет роль соответственно случившемуся, либо объявляет, что герой не поддастся манипуляциям. Если герой упорствует в осажденной крепости или пыточной камере, ему может не поздоровиться...

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Здесь вы узнаете, как герои отдыхают, чем занимаются в свободное от приключений время, и что за опасности подстерегают их в путешествиях.

ОТДЫХ

Во время 8-часового отдыха герой восстанавливает Единицы Здоровья, равные модификатору Выносливости (минимум 1). Если при этом герой получает квалифицированный медицинский уход, он восстанавливает в 2 раза больше Единиц Здоровья (минимум 2). У лекаря должно быть хотя бы 1 Очко опыта во Врачевании, и он должен потратить на уход за раненым не меньше 4 часов. Один лекарь может одновременно присматривать за числом раненых, равным его модификатору Интеллекта.

Сломанные конечности требуют особого внимания. Чтобы герой восстановил Единицы Здоровья, потерянные при Переломе конечности, лекарь должен пройти проверку Врачевания против **[10 + потерянные конечностью ЕЗ]**.

Герой не может полноценно отдыхать, пока одет в доспех с Бонусом к защите +4 или больше.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ, ДОСПЕХОВ И МЕХАНИЗМОВ

Ремесленники редко путешествуют и участвуют в авантюрах. Им просто *некогда* этим заниматься — на изготовление добротного оружия или доспеха могут уйти недели и месяцы! Но когда герои

имеют достаточно свободного времени для занятий ремеслом, используйте таблицу ниже. Применяйте для изготовления или ремонта соответствующие Экспертные Навыки. Если вы не стремитесь к глубокой детализации, то, как правило, это Наука и Ремонт.

Предмет	Сложность
Дешевое оружие/доспех/щит	10 + БПв/БЗщ
Оружие/доспех/щит	15 + БПв/БЗщ
Мастерски изготовленное оружие/доспех/щит	20 + БПв/БЗщ
Шедевр кузнечного ремесла – оружие/доспех/щит	25 + БПв/БЗщ
Оружие наносит Колющие Повреждения	+5
Доспех имеет БЗщ 5 и больше	+5
Доспех/щит с шипами	+5
Простое механическое устройство (замок, музыкальная шкатулка)	20
Механическое устройство средней сложности (механическое опахало, башенные часы)	25
Сложное механическое устройство (паровой двигатель, карманные часы)	30
Затраченное время увеличивается в 5 раз	-5
Затраченное время увеличивается в 10 раз	-10

Подразумевается, что герой имеет оборудованную всем необходимым мастерскую – иначе он просто не сможет приступить к работе. Ремесленник тратит на работу 1 день за каждую единицу сложности проверки и материалы, стоящие 1/2 СП изделия. При выпадении Критического провала на проверку материалы безнадежно испорчены!

ДОСУГ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Чем занимаются герои, когда выдается свободная минутка? Ответ на этот, казалось бы, совершенно незначительный вопрос может во многом определить развитие истории и наполнить ее событиями! Разумеется, вам не нужно применять эти таблицы, если

ответ на вопрос «чем занимаются герои в свободное время» очевиден для всех участников игры!

Досуг и Развлечения в вашей истории: эти правила призваны наполнить историю событиями – как случайными, так и логически следующими из сюжетной канвы. Игроки и мастер могут использовать их, что бы дать героям игромеханические преимущества или узнать что-то важное, а также черпать в них идеи для дальнейшего развития сюжета. Если ситуация не располагает к проверкам Скрытой угрозы, игнорируйте их.

Эффекты: эффекты, описанные в таблице, входят в игру в следующей сцене, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует настроению игры и логике ситуации. Суммарное число положительных эффектов Досуга и Развлечений не может превышать **[модификатор Обаяния героя +1]** (минимум 1).

Риск: вероятность того, что Досуг или Развлечение по самым разным причинам обернутся тоской и унынием. Чем выше Риск, тем больше шанс почувствовать в конце Досуга или Развлечения лишь усталость, пустоту и бессилие, даже если герой не пострадал физически и формально получил больше, чем потратил.

Всего, и побольше: виды Досуга и Развлечений могут совмещаться друг с другом. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы выяснить, какие именно, хотя обычно это следует из логики ситуации. В любом случае, герой может одновременно совмещать не более **[1 + модификатор Мудрости]** (минимум 2) видов Досуга и Развлечений. В случае необходимости, используйте наибольший показатель Риска.

Обратите внимание, что если совмещенные виды Досуга и Развлечений логически следуют друг за другом, герой может потратить приобретенные эффекты на необходимые проверки. Если он *не* сделает этого, эффекты не считаются потерянными.

Сложность приобретения: за развлечения приходится платить, да и самые обычные с виду занятия могут потребовать некоторых

трат. Если герой совмещает несколько видов Досуга и Развлечений, сложите СП.

Доступность: совершите проверку Неприятностей, чтобы узнать, доступен ли желаемый вид Развлечения. Бросок делайте только, если у мастера и игроков есть сомнения на сей счет!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Развлечение доступно и дешево. Используйте первую СП в столбце.
13-18	Развлечение достаточно широко распространено, но не так уж доступно. Используйте вторую СП в столбце.
7-12	Развлечение доступно, но в силу неких причин довольно дорого. Используйте третью СП в столбце.
1-6	Развлечение недоступно, хотя Плут и герои с некоторыми другими Атрибутами могут отыскать возможности. В этом случае, используйте третью СП в столбце.

Затраченное время: подразумевается, что герой уделяет Досугу или Развлечению не меньше 1 часа. Как правило, больше.

Сложность проверок: сложность всех необходимых проверок равна $|10 + \text{Риск}|$. Обратите внимание, что в некоторых случаях указанные проверки могут быть усложнены или заменены другими в соответствии с логикой ситуации.

Чудно время провели: в конце сцены Досуга и Развлечений герой совершает проверку Неприятностей. Отнимите от результата значение Риска из таблицы Досуга и Развлечений. Результат указывает, насколько хорошо герой провел время и какие впечатления получил. Эффекты проверки дополняют эффекты Досуга и Развлечений и действуют в течение такого же времени. При помощи Досуга и Развлечений герой не может восстановить число ЕЗ, выше его $|\text{модификатора Обаяния} + 1|$ (минимум 1).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Мимолетное счастье: герой полон светлой радости и надежд. Кажется, мироздание в кои-то веки улыбается ему. Герой восстанавливает 2 ЕЗ и в следующей сцене может перебросить число проверок, равное модификатору своего Обаяния (минимум 1 проверку).
13-18	Весело покурлесил: герой славно отдохнул. Конечно, были и неприятные минутки, но стоит ли о них вспоминать? Герой восстанавливает 1 ЕЗ и может перебросить 1 проверку в следующей сцене.
7-12	Скуотица: герой кое-как убил время. День скоротал, да и ладно.
1-6	Все тлен: герой пал духом. Его душит бессильная ярость или злые слезы, а окружающий мир выглядит еще гаже, чем обычно. Плохое настроение и Помехи на все активные проверки останутся с героем до конца следующей сцены.

ВАРИАНТЫ ДОСУГА

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Азартные игры	Герой проводит время за картами и бильярдом, посещает крысиные бега или петушиньи бои.	Преуспев в проверке Ловкости рук (Лв) или Общения (Вн, Мд, Об), герой приобретает предметы на СП Развлечения х 2. Выберите СП развлечения до броска – это ценности, которые герой готов поставить на кон!	Провалив проверку Наблюдательности (Мд), герой расстанется с самым ценным предметом из своего снаряжения. Дополнительно, если герой выиграл, он будет ограблен и лишится выигрыша, самого ценного предмета из своего снаряжения и потеряет 15 – Бонус доспеха ЕЗ.	4	1+
Баня	Герой расслабляется в горячей ванной или банной парилке.	Герой получает Преимущество на проверки Общения в течение следующей сцены. Душистое мыло и чистая физиономия – залог привлекательности!	Провалив проверку Выносливости, герой с привычки чувствует себя нехорошо и Устает до конца следующей сцены.	0	2/4/6
Бордель	Герой отправляется в публичный дом или подыскивает кого-нибудь на улице	Здесь умеют развеять скуку! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск.	3	5/10/15
Бои без правил	Герой участвует в боях без правил. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Размять кулаки о чужую харю и при этом подзаработать – бесценно! Преуспев в проверке Доблести (Рукопашный бой), герой получает предметы или ценности с общей СП, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Защиты. Он теряет число ЕЗ, равное величине провала. Обратите внимание, что герой не может использовать доспех! После боя герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил проверку Доблести, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи с зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	3/6/9
Воровство	Герой шныряет повсюду и тырит все, что плохо лежит.	Воруй, убивай и про гусей не забывай! Преуспев в проверке Ловкости рук, герой получает предметы и ценности с общей СП, равной величине успеха.	Герой совершает проверку Скрытой угрозы. Также герой должен совершить проверку Скрытности (Ин). Вычтите из результата проверки Скрытой угрозы Риск и при необходимости величину провала проверки Скрытности и Ловкости рук.	2	0
Зрелище	Герой отправляется поглазеть на театральное представление, танцы или публичную казнь.	Зрелище - отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуспев в проверке Общения (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом.	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	3/9/15
Марафет	Герой прихорашивается – подстригает усы, подлиливает ногти, делает прическу или депилирует зону бикини. В самом деле, неотложные дела - не повод плохо выглядеть!	Преуспев в проверке Ловкости рук (Лв, Ин, Мд), герой получает Преимущество на проверки Общения в течение следующей сцены.	В случае провала проверки что-то пошло не так. Герой выглядит (или ведет себя) странно, и получает Помеху на проверки Общения в следующей сцене. Потом кто-нибудь обязательно скажет ему, что один ус вышел длиннее другого, помада размазалась по подбородку, а тушь потекла.	1	5

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Наедине с искусством	Герой рисует, пишет стихи или музицирует. Он не обязан делать это хорошо – в таких делах главное процесс. Скорее всего, герой попытается уединиться. Разве что, согласится терпеть поблизости прекрасную музыку... Или нескольких.	В случае успеха проверки Искусства (Ин, Мд), герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки Искусства. Повысьте СП работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложностей).	Провал проверки Искусства расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свой шедевр СП Досуга + 1 СП за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8
Наркопритон	Герой пытается забыть, опьянив себя наркотиками. Он может делать это в вонючем подвале или роскошных апартаментах, но конец всегда один...	Герой получает Преимущество на проверки, использующие (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Мд), (Об), (Ск), (Вл) или (Рц) в следующей сцене (выберите только одну Характеристику). Все остальные проверки в течение сцены герой совершает с Помехой.	Герой должен совершить проверку Выносливости. При провале он получает Ядовитые Повреждения, равные [5 - модификатор Выносливости героя] и Состояние Отравления. Также при провале герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск.	5	3/6/9
Таверна	Герой отправляется в питейное заведение. Со всеми вытекающими.	Преуспев в проверке Общения (Вн), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом, а также может перебросить проверку Впечатления одного из своих спутников с бонусом, равным величине успеха. Много ощущается иначе, когда в желудке плещется четвертинка чего-нибудь эдакого...	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1/3/7
Проверка снаряжения	Герой проверяет оружие, чистит доспех или проверяет сбрую ездовых животных.	Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), или Обращении с животными (Ин, Мд), в следующей сцене герой может перебросить проверки, во время которых выпала Осечка или проверки Обращения с животными (Лв).	Никаких проблем. Не считая того, что герой занимался какой-то скукотией, пока остальные развлекались!	0	0
Посещение врача	Герой обращается за медицинской помощью. Наверное, она действительно ему необходима.	Герой восстанавливает [5 + модификатор Выносливости] ЕЗ. Его сломанные конечности считаются вправленными.	Герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины (Ин). В случае провала, посещение врача обойдется на 5 СП дороже.	1	5/10/15
Прогулка	Герой бродит по околотку, наслаждаясь видами.	Герой наблюдает, как солнце величаво встает над городскими крышами, как ветер играет сухими листьями, слушает, как журчит ручей на водяной мельнице... и открывает нечто важное для себя.	Герой совершает проверку Встреч и Находок и Проверку Скрытой угрозы. Опасность Встреч и Находок равна Опасности местности.	0	0

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Расслабляющ ее ничегонедела ние	Герой глядит в окно и строит воздушные замки... или просто не думает ни о чем.	Время от времени ничегонеделание просто жизненно необходимо. Герой совершает проверку «Чудно время провели» с бонусом, равным своему модификатору Обаяния (минимум с +1).	Главная проблема – друзья, которым нельзя сказать, что одно облако похоже на зайчика, а другое – на эльфийскую принцессу. Но к счастью, друзьям и самим есть чем заняться.	0	0
Романтическа я связь	Герой пытается завести интрижку на вечер... Или отыскать любовь всей своей жизни.	Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об). В случае успеха, он находит пару и может совершить 1 проверку с Преимуществом в следующей сцене.	Совершите проверку Скрытой угрозы. Отнимите от результата Риск и величину успеха проверки Общения героя. Не исключено, что ему придется объясняться с родственниками пассии или удирать через окно!	1	3. В это число входят милые безделушки и прочие знаки внимания. СП может увеличиться, если герой идет развлекаться вместе с пассией!
Скачки	Герой участвует в скачках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Лететь с ветром наперегонки под восторженный рев зрителей, чувствовать единство с верным скакуном, а на финишной прямой подзадорить соперников непристойным жестом... Ради этого стоит жить! Преуспев в проверке Обращения с животными (Лв), герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Обращения с животными (Лв). Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят скачки. Скакун теряет число ЕЗ, равное величине провала. После скачек герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил первую проверку Обращения с животными, вычтите Риск из результата проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	5	5/7/10
Сон	Герой практически использует свободное время для сна.	Преуспев в проверке Мудрости, герой засыпает и восстанавливает 1 ЕЗ. Таким образом в течение суток герой не может восстановить ЕЗ, превышающие числом модификатор его Выносливости (минимум 1 ЕЗ).	Провалив проверку Мудрости, герой валается без сна, думая о всякой ерунде. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0
Состязание	Герой участвует в конкурсе загадок, стрельбе по мишеням, скоростной стрижке овец или другом подобном развлечении. Если герой хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Состязание предполагает соревновательный момент но, как правило не угрожает жизни и здоровью напрямую. Хотя загадочники мухлюют направо, резчики тывк – те еще засранцы, а скоростная стрижка овец редко обходится без скандалов... Преуспев в профильной проверке, герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.	После состязания герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил профильную проверку, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	2	2/5/8

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Танцы	Герой отправляется на танцы, чтобы на других посмотреть, себя показать и между делом поддёргаться под музыку.	Герой развлекается, но это не значит, что он не попытается впечатлить окружающих. Преуспев в проверке Атлетики (Об) или Искусства (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом.	В случае провала проверки герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1-5
Чтение	Герой читает книги и узнает много нового для себя.	Преуспев в проверке Интеллекта, герой извлекает из прочитанного пользу. В зависимости от того, что читал герой, в следующей сцене герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл), (Лв), (Вн), (Ин) или (Об).	При провале проверки герой злится, что книжка скучная и слишком сложная. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0, если герой владеет книгой. Доступ в библиотек у обойдется ему в 5/10/15
Хобби	Герой занимается любимым делом - вязанием, плетением бус или резьбой по дереву.	Хобби включает в себя виды деятельности, не попадающие в остальные варианты таблицы. В случае успеха профильной проверки, герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки. Повысьте СП работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложности).	Провал проверки расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свою поделку СП Досуга + 1 СП за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8

ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия – один из основополагающих элементов фэнтезийного жанра. Какая бы причина не вынудила героев двинуться в путь, в дороге их подстерегает немало трудностей. Если путешествия являются важной частью вашей истории, и вы желаете выяснить, насколько сложен будет путь, следуйте пунктам ниже:

1. Сделал дело – гуляй смело. Игроки должны решить, кто из героев или статистов в караване станет:

– **Проводником**, который ищет безопасный путь, определяет подходящие места для стоянки и пополнения припасов. Навык Выживания (Ин) – важнейший для Проводника.

– **Разведчиком**, который идет впереди каравана, отслеживая все подозрительное и разыскивая места, представляющие интерес. Ему понадобятся Скрытность (Лв, Ин) и Наблюдательность (Ин, Мд).

– **Впередсмотрящим**, который вовремя заметит опасность. Высокий Навык Наблюдательности (Мд) – главное достоинство Впередсмотрящего.

– **Погонщиком**, который следит за тем, чтобы вьючные животные не провалились в яму и не наелись ядовитой травы. Он использует Обращение с животными (Сл, Ин, Мд, Об). Если герои не используют вьючных животных, игнорируйте эту роль.

Одну роль могут выполнять несколько героев (используйте правила Взаимопомощи), но один герой не может выполнять несколько ролей.

Когда по тем или иным причинам роль остается невыполненной, последствия могут быть самыми плачевными.

Если Проводника или Погонщика нет в караване, считайте, что при соответствующих проверках выпало 5. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Если караван отправился в путь без Разведчика, серьезно повышается шанс наткнуться на засаду или встретиться с препятствием, преодоление которого потребует серьезной траты времени и сил. Без Разведчика караван даже может случайно выехать на поле сражения!

Если в караване нет Впередсмотрящего, герои могут стать жертвами случайного нападения. Они уязвимы для всех тех опасностей, которые легко предотвратить, заметив вовремя!

2. По дороге всегда быстрее. Определите Опасность местности, по которой предстоит пройти героям – в пути их ждет немало сюрпризов! Если в пути герои преодолевают местность с разными уровнями Опасности, используйте наибольший.

Тип местности	Опасность
Обжитые пригороды, фермерские угодья, торговые тракты, области, подробно и точно нанесенные на карты.	0
Прерии, равнины, области, не слишком подробно нанесенные на карты.	1
Лесистые и болотистые равнины, холмы.	2
Лесные дебри, топи, скалистые холмы, руины больших городов.	3
Горы и пустыни.	4
Джунгли и заболоченная чаща.	5

3. Долго ли, коротко ли...

Определите длительность пути в днях, ориентируясь на среднюю скорость движения из таблицы ниже:

Герои передвигаются...	Расстояние, пройденное за час	Расстояние, пройденное за день
Пешком	5 километров	40 километров
Верхом	10 километров	80 километров
Верхом по тракту	15 километров	120 километров

Длительность задает базовую Сложность пути. Прибавьте к ней Опасность местности. Получившееся число – финальная Сложность пути.

Длительность	Базовая Сложность пути
1-15 дней	10
16-40 дней	15
41 день и больше	20

Герои могут увеличить скорость передвижения вдвое. При этом они получают Помеху на проверки Наблюдательности (Мд) и должны совершить проверку Выносливости против 15. В случае провала герои измотаны и находятся в состоянии Усталости до тех пор, пока не отдохнут минимум 8 часов. Опасность местности в этом случае возрастает на 1. Опасность местности возрастает на 2, если в караване есть скакуны или вьючные животные.

Герои могут сократить скорость передвижения вдвое и использовать при этом Навык Скрытности.

4. Да что вы, ребята, я сам здесь впервой! Проводник совершает проверку Выживания (Ин), Погонщик совершает проверку Обращения с животными (Сл, Ин, Мд, Об) против финальной Сложности пути.

Успех проверок означает, что путешествие проходит без осложнений и позволяет героям наслаждаться относительным комфортом:

Величина успеха	Эффект
1-5	-
6-10	Караван прибывает на место на 1 день раньше.
11-15	Расход еды, воды и других ресурсов сокращается вдвое.
16-20	Караван может избежать 1 Встречи или Находки, или совершить 1 дополнительный бросок по таблице Встреч и Находок.
21 и больше	Караван может избежать до 2 Встреч или Находок, или совершить до 2 дополнительных бросков по таблице Встреч и Находок. Караван прибывает на место 2 дня раньше.
Критический Успех	Преимущество на проверку Встреч и Находок.

Если любой из героев провалил проверку, он и его спутники получают Повреждения, а Опасность Встреч и Находок, изначально равная нулю, возрастает. При провале нескольких проверок штрафы суммируются.

Величина провала	Потерянные героями ЕЗ	Опасность Встреч и Находок
1-5	Число ЕЗ, равное Опасности местности (минимум 1 ЕЗ)	1
6-10	+1	+1
11-15	+2	+1
16-20	+2	+1
21 и больше	+3	+1
Критический Провал	Помеха на проверки Встреч и Находок	Помеха на проверки Скрытой угрозы

5. Встречи и Находки. Приятные неожиданности редки в пути, зато других хоть отбавляй. Совершите проверку Неприятностей и определите число Встреч и Находок:

Результат проверки Неприятностей	Число Встреч и Находок
19-20	0 + Опасность Встреч и Находок
13-18	1 + Опасность Встреч и Находок
7-12	2 + Опасность Встреч и Находок
1-6	3 + Опасность Встреч и Находок

Чтобы определить целевую сложность проверок, не связанных с Общением, сложите **|10 + Опасность местности + Опасность Встреч и Находок|**.

Поболтаем? Если проверки Впечатлений достаточно хороши и нет никакой спешки, большинство статистов готовы общаться и торговать с героями. Проверки Впечатлений не принесут результатов лучше Доброжелательности, но действия героев – могут!

ВСТРЕЧИ И НАХОДКИ

Встречи и Находки описаны максимально абстрактно для наибольшей широты трактовки. Обратите внимание, что проверка «Скрытой угрозы» все еще может серьезно изменить смысловое наполнение сцены.

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Встреча благоприятна для героев, а Находка скрывает богатства. Герои могут приобрести новых друзей, ценное снаряжение или пополнить запасы необходимого.
13-18	Встреча не несет очевидной угрозы и может привести к разного рода выгодам, особенно если герои будут избегать резких слов и агрессивных действий. Находка позволит героям разбогатеть, если они проявят находчивость и смелость.
7-12	Встреча таит опасность или может задержать героев, но они могут избежать ее и даже извлечь выгоду, если проявят осторожность. Находка требует самого бережного обращения и не прощает беспечности.
1-6	Встреча грозит героям гибелью (а то и чем похуже), Находка может погубить даже тех, кто решит благоразумно пройти мимо. Но шанс выкрутиться есть даже здесь...

6. Скрытая угроза. Если герои не смогли или не захотели избежать Встречи или Находки, совершите проверку Скрытой угрозы. Перед совершением проверки рекомендуется дать ситуации достигнуть определенного накала или даже завершить сцену. Отнимите от результата проверки Опасность Встреч и Находок, определенную на 4 этапе.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Герои будут вознаграждены за смелость, отзывчивость и доброту, а нерешительность, равнодушие и жестокость не возымеют далеко идущих последствий. Да, иногда случается и такое.
13-18	Одна из тех Встреч, которая может принести новых друзей, одна из тех Находок, которая может обогатить героев. Но даже если и нет, то, по крайней мере, никаких подвохов...
7-12	Проблема, которую все же реально заметить, пока не станет слишком поздно. Встреча или Находка еще могут обернуться сущим кошмаром, но герои выйдут сухими из воды, если не будут хлопать ушами.
1-6	Герои попали в переплет. Убитые разбойники имели влиятельных покровителей, найденные предметы были кем-то спрятаны, а спасенная красotka обокрала караван и сбежала!

ПЕРЕНОС ТЯЖЕСТЕЙ

Весы в игре измеряются в килограммах. Комфортная нагрузка для героя равна значению его Силы $\times 3$. Если герой несет большой вес, то его Скорость делится на 2. Если нагрузка героя превышает параметр его Силы $\times 5$, все его активные проверки совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Максимальная нагрузка героя, с которой он может передвигаться, равна его Силе $\times 10$.

Герой может толкать, тянуть и отрывать от земли вес, вдвое превышающий его максимальную нагрузку. Если герой толкает или тянет вес, превышающий его максимальную нагрузку, его Скорость падает до 1. В противном случае герой передвигается с половинной Скоростью (если только не тянет свой комфортный вес).

Большие герои могут нести большой вес. Герой увеличивает вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей, за каждую категорию размера больше среднего. Маленькие герои ополовинивают эти параметры за каждую категорию размера меньше среднего.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, мулы и слоны, способны переносить большой вес. Увеличьте вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей после учета бонусов или штрафов за размер. Например, чтобы определить комфортную нагрузку для Большого коня, умножьте его Силу на 3, затем на 2 за размер, и еще на 2 – за четвероногость. Маленькая лайка при этом будет способна нести такой же вес, как Средний человек с аналогичным параметром Силы. Обратите внимание, что гигантские пауки, улитки и змеи считаются четвероногими для определения нагрузки!

Если подробные подсчеты переносимого веса кажутся вам слишком обременительными или не слишком важными для вашей истории, считайте, что герои без особых затруднений могут переносить вес, равный их Силе $\times 10$ и толкать или тянуть вес, равный их Силе $\times 20$. В конце концов, они герои, и этим все сказано!

Сила Розалины равна 7. Это значит, что она комфортно чувствует себя при переноске веса до 24 килограммов включительно. Вес, превышающий 35 килограммов, окажет на Розалину самое сокрушительное воздействие, а 70 килограммов – ее предельная нагрузка. Не забывайте, что «комфортный» вес – одна из игровых условностей. Настоящий комфорт – когда твоя сумочка – стильный аксессуар, а не сборище Самых Необходимых Вещей в пределах 24 килограммов.

ПЛАВАНИЕ

Вплавь герой передвигается с половиной своей нормальной Скорости. Если герой несет вес, превышающий значение его Силы, ему потребуются проверки Силы или Атлетики (Сл), чтобы держаться на воде. Если герой плышет с весом, превышающим значение его Силы $\times 3$, он получает Помеху на эту проверку. Если герой плышет

с весом, превышающим значение его Силы $\times 5$, он получает 2 Помехи. Герой автоматически проваливает проверку, если несет максимальный вес. Проваливший проверку герой находится в состоянии Удушья. Обратите внимание, что провал не всегда означает, что герой идет ко дну. Используйте стандартную таблицу сложностей для отображения быстрого течения или неблагоприятных погодных условий.

Иногда герой может передвигаться вплавь с нормальной Скоростью или даже быстрее, например, если он плывет по течению, хотя в таких случаях ему точно потребуются проверки Атлетики (Сл).

Герой, вынужденный сражаться во время плавания, совершает все атаки с Помехой. Если герой провалил проверку Силы или Атлетики (Сл) во время плавания, он пропускает свою Очередь!

ПАДЕНИЕ

Падая или прыгая с большой высоты, герой может пострадать. Герой может спрыгнуть с высоты в 3 метра без всякого вреда для себя. За первый метр после 3 герой теряет 1 ЕЗ, за второй – 2 ЕЗ, за третий – 4 ЕЗ, за пятый – 8 ЕЗ и т. д. Потеря Единиц Здоровья суммируется, то есть, спрыгнув с высоты 6 метров, герой потеряет 7 ЕЗ. Если при прыжке герой теряет число Единиц Здоровья, достаточное для нанесения Опасной раны, то он ломает конечность – случайно определите, какую любым удобным для вас способом. Успешная проверка Атлетики против **|10 + высота в метрах (первые 3 метра считаются!)** | избавит героя от перелома, но не избавит его от потери Единиц Здоровья.

Если герой *падает*, то есть не смог сгруппироваться и подготовиться к прыжку, то он дополнительно теряет 2 ЕЗ за каждый метр, который пролетел, а также число ЕЗ, равное Бонусу к защите доспеха, который на нем надет. Возможно, потребуется проверка Неприятностей, чтобы определить, отделался герой синяками, или получил серьезные травмы.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Здесь подробно освещены все моменты, связанные с чародейством — одной из немногих осознанных попыток живых существ подчинить себе Судьбу, склонить ее на свою сторону.

ЭЛЕМЕНТЫ

Все во Вселенной пронизано Нитями — незримыми, но вполне *осязаемыми*... если знать, как коснуться их! Волшебство — прямое вмешательство в переплетение Нитей. Не всегда такое вмешательство заканчивается для героев благополучно.

Касаясь Нитей, чародей обращается к Элементам и сплетает из них заклинание. Некоторые из Элементов являются физической составляющей окружающего мира, другие — абстрактными идеями. Как бы то ни было, их смешение способно оставить заметный след на ткани мироздания (и на телах недругов!). Элементы являются частью *анима* существа — его души и жизненной силы. При использовании магии Элементы не расходуются (исключая неудачное применение Дикой магии) и не нуждаются в «перезарядке». По сути, они такая же часть существа, как рука или нога.

Ни один Элемент не может быть вплетен в каждое заклинание больше одного раза. Например, если заклинание требует для сотворения 2 Элемента Огня, герою потребуется иметь в наличии сразу 2 Элемента Огня.

Выбор Элементов: в начале игры у героев и статистов есть 1 Элемент. В дальнейшем герой может приобретать Элементы,

потратив 2 Очка опыта за каждый. Каждый Элемент может быть приобретен любое число раз.

Чародейские Атрибуты и выбор Элементов: при выборе Чародейского Атрибута герой получает число бонусных Элементов, равное **|10 + модификатор Чародейской характеристики|**. Например, Волшебник с Интеллектом 16 (модификатор Чародейской характеристики +3) может выбрать 13 Элементов Огня или 5 Элементов Огня, 4 Элемента Воды и 4 Элемента Воздуха или любое другое сочетание Элементов, не превышающее числом 13.

Элементы:

Вода

Воздух

Восстановление

Время

Гравитация

Жизнь

Заточение

Земля

Звук

Знание

Контроль

Огонь

Превращение

Природа

Пространство

Разрушение

Разум

Свет

Смерть

Созидание
Суть
Тьма
Чувства

Элементы и герои без Чародейских Атрибутов: герои без Чародейских Атрибутов также могут приобретать Элементы. Чтобы **пробудить Элементы**, героям потребуется помощь Судьбы. Герой не может пробуждать Элементы, которых у него нет.

Пробуждение Элементов: чтобы пробудить Элементы, герой должен оборвать 1 Нить за каждый Элемент в комбинации. Например, если герой пробуждает 1 Огонь, он должен оборвать 1 Нить. Если герой пробуждает 1 Огонь и 1 Воздух, он должен оборвать 2 Нити. Герой не может пробудить один и тот же Элемент дважды, или пробудить 2 одинаковых Элемента. Пробуждение любого количества Элементов требует Быстрого действия. Эффект пробуждения Элементов длится до конца сцены. В боевых сценах эффект длится число Кругов, равных **|1 + модификатор Обаяния|** (минимум 1 Круг) – герой *уговаривает* пробужденный Элемент остаться с ним подольше!

Если у героя не хватает Нитей, он может пробудить Элементы, навсегда потеряв 1 любой Элемент из пробужденных. Вычеркните Элемент из листа героя после окончания эффекта.

Ключевой элемент и его эффекты: анима существ (особенно сведущих в чародействе) состоит из множества Элементов, но один из них всегда главенствует, определяя таланты, склонности и характер владельца. В начале игры выберите любой Элемент, который есть у героя. Герой получает Ключевой эффект Элемента. Для этого не требуется обрывать Нити Судьбы или тратить любые другие ресурсы – эффект действует постоянно! Если Ключевой эффект предполагает переброс кубика, герой может

воспользоваться этой способностью только 1 раз за сцену. Если герой по каким-либо причинам теряет свой Ключевой элемент, он не может выбрать новый. Герой все еще должен обрывать Нити, если желает пробудить Ключевой элемент.

Элементы	Эффекты Пробуждения	Ключевой эффект	СП зелья
Вода	Преимущество на проверки Скорости.	+1 к Скорости.	9
Воздух	Преимущество на проверки Меткости.	+1 к проверкам Меткости.	15
Восстановление	Герой восстанавливает 5 ЕЗ предмету или умертвию.	Преимущество на проверки Врачевания и экспертных Навыков, связанных с ремонтом.	10
Время	Герой может перебрасывать проверки Доблести.	+1 Быстрое действие.	17
Гравитация	Преимущество на проверки Акробатики, основанные на Ловкости.	Герой получает Сопротивление к Повреждениям, полученным при падении.	7
Жизнь	Герой восстанавливает 5 ЕЗ живому существу, которого может коснуться. Умертвия вместо этого теряют 5 ЕЗ.	Увеличьте ЕЗ героя на модификатор Размера.	8
Заточение	Герой получает Сопротивление к 1 любому типу Повреждений.	Выберите тип Повреждений. Базовая защита героя против этого типа Повреждений возрастает на 1.	12
Земля	Враги атакуют героя с Помехой.	+1 к защите. Эффекты, игнорирующие Бонусы доспеха или щита, игнорируют и это свойство.	15
Звук	Преимущество на проверки Наблюдательности, в которых используется слух.	Сражаясь вслепую, герой игнорирует Помехи при проверках Доблести. Враги в ближнем бою атакуют ослепленного героя по обычным правилам. Если враги не издадут звуков вообще, это свойство не действует.	10
Знание	Выберите существо, которое видит герой. Герой узнает значения Доблести, Меткости и Защиты существа, а также к какому типу Повреждений существо уязвимо, к какому – устойчиво и другие его слабые места.	Преимущество при проверках экспертных Навыков, связанных с энциклопедической информацией.	17
Контроль	Игнорируйте Помехи при проверках.	Перебросьте проверку (в том числе, проверку Неприятностей), если на кубике выпало 1.	13
Огонь	Преимущество на проверки Доблести.	+1 к Доблести.	15
Превращение	Поменяйте местами 2 любые Основные Характеристики героя.	Герой может повысить любую Характеристику за 4 Очка опыта.	14
Природа	Преимущество на проверки Выживания.	+1 к проверкам Выживания.	7
Пространство	Герой игнорирует Помеху и понижение БПв при стрельбе на дальнюю дистанцию.	+5 метров к ближней и дальней дистанциям стрелкового оружия.	13
Разрушение	Герой удваивает Повреждения, успешно нанесенные цели.	Герой понижает Прочность цели на число, равное модификатор Обаяния + 1 (минимум 1).	16
Разум	Герой понимает язык любого существа (даже язык жестов).	+1 к проверкам, основанным на Интеллекте.	11
Свет	Яркий свет озаряет область величиной модификатор Обаяния героя x 10 кубических метров (минимум 10 кубических метров). Источником свечения является тело героя.	Герой видит в сумерках также хорошо, как и при ярком свете.	10
Смерть	Атаки героя игнорируют Бонусы доспеха и щита цели.	Герой повышает успешно нанесенные Повреждения на 1.	20

Созидание	Герой может воспроизвести действие любого заклинания из 2 и меньше Элементов. Герой не может усиливать заклинание и не расходует ЕМ при его сотворении. Обратите внимание, что если у героя отсутствует Навык Чародейства, ему будет весьма затруднительно использовать чары. Герой может использовать правила Прикладной магии – например, создать огонь или воду из ничего!	1 раз в течение игровой встречи герой может увеличить время действия эффекта своего Пробужденного элемента вдвое в боевой сцене, или распространить эффект на следующую сцену в небоевых ситуациях.	19
Суть	Герой узнает Основные и Вторичные характеристики существа, а также перечень его Трюков и особых свойств.	+1 к проверкам, основанным на Мудрости.	19
Тьма	Преимущество при проверках Скрытности.	Герой видит в абсолютной темноте, хоть и не различает цвета.	7
Чувства	Преимущество на проверки Общения.	Перебросьте проверку Впечатления статиста или персоны, если вас не устроил результат.	14

ПЛЕТЕНИЕ ЧАР

Единицы Маны (ЕМ) = Навык Чародейства + модификатор Чародейской характеристики + модификатор Вн. Каждые 10 минут отдыха герой восстанавливает 1 Единицу Маны.

Элементы: элементы, без которых заклинание не может быть сотворено.

Время сотворения: время, которое необходимо колдуну для плетения чар. Если в процессе колдун теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, плетение чар автоматически проваливается. Мгновенное время сотворения подразумевает использование Действия Плетение чар.

Дистанция: расстояние в метрах, на котором заклинание эффективно.

Дистанция: касание. Если заклинание обладает этим свойством, то для успеха недостаточно просто его сотворить, необходимо еще и коснуться цели. Если цель сопротивляется, то чародею нужно

преуспеть в проверке Доблести (Рукопашный бой) против Защиты цели, чтобы заклинание сработало.

Магическая стрела: если заклинание является Магической стрелой, то цель теряет $IEZ = K20 + \text{Навык Стрельбы} + \text{модификатор наибольшей Чародейской характеристики} + \text{бонус к Повреждению} - \text{штраф зоны поражения} - \text{Зщ цели}$. Герой получает Помеху к проверке, если пытается поразить Магической стрелой цель на Дальней дистанции. Магическая стрела наносит Критический удар при выпадении 20 на кубике.

Иными словами, чтобы успешно метать Магические стрелы в цель, чародею понадобится развитый Навык Стрельбы!

Областные заклинания: заклинания, действующие в пределах некоей области. Указанная дистанция представляет собой радиус области в метрах. Центром области является чародей.

Сложность: чтобы заклинание сработало, маг должен преуспеть в проверке Чародейства против Сложности заклинания. Если целей заклинания несколько (как в случае Областных заклинаний), то совершается одна проверка и результат сравнивается со Сложностью для каждой отдельной цели. У некоторых заклинаний нет сложности – это значит, что для его сотворения не нужны проверки Чародейства, а успех их применения зависит от других Навыков, указанных в заклинании. Если Сложность заклинания зависит от Характеристики или Навыка цели и она не сопротивляется, то сложность заклинания становится равной 0.

Время действия: время, в течение которого эффекты заклинания остаются в силе.

Стоимость: количество Единиц Маны, необходимых для его сотворения. Иногда для сотворения заклинания может

понадобиться обрыв Нитей или даже трата Единиц Здоровья.

Поддержание: заклинания, имеющие продолжительный эффект, могут поддерживаться. Для этого не требуется дополнительного броска. Если герой решил поддерживать заклинание, он сразу, в начале своей Очереди, теряет Единицы Маны, необходимые для поддержания заклинания. Герой может поддерживать число заклинаний, равное модификатору его Чародейской характеристики. Если у героя несколько Чародейских Атрибутов, применяется больший модификатор. Если герой поддерживает заклинание и получает ущерб, превышающий параметр его Воли или равный ему, заклинания немедленно прекращают свое действие. Обратите внимание, что способности и трюки, снижающие стоимость заклинаний, не оказывают действия на стоимость поддержания.

Размер Имеет Значение (РИЗ): некоторые заклинания требуют больших энергетических затрат, если размер цели превышает Средний. Увеличьте стоимость ЕМ на 2, если цель Большая, на 4, если цель Огромная и на 6, если цель Громадная. Стоимость поддержания увеличивается на половину указанных чисел. Обратите внимание, что стоимость заклинания не понижается, если целью является Маленькое или Крошечное существо.

Усиление: вплетая в заклинание указанные в Усилении Элементы, герой может увеличить его разрушительную силу или добавить различные эффекты. Элементы, указанные в Усилении, могут быть добавлены несколько раз, если не указано обратного. Например, колдун может добавлять 2, 3 или 4 элемента огня, чтобы увеличить бонус к Повреждениям огненного шара на +2, +3 или +4.

Дополнительные Элементы: каждый дополнительный Элемент, вплетенный в заклинание, увеличивает его стоимость на 1 ЕМ.

Начальное число известных магу заклинаний и изучение новых заклинаний: в начале игры число известных герою заклинаний равно **[3 + модификатор Чародейской характеристики]**. Герой может изучать новые заклинания, потратив 2 Очка опыта за каждое. Однако для того, чтобы получить в свое распоряжение новое заклинание, герой должен где-то увидеть формулу, рецепт, ноты или па танца и запомнить их. Где-то герою достаточно зайти в журнальный киоск или библиотеку и приобрести подборку Лучших Заклинаний Десятилетия или пособие «чары Огня для начинающих», а где-то придется потратить долгие годы, продвигаясь в иерархии тайного культа или рисковать жизнью, пытаясь выкрасть записную книгу другого чародея! Поиск и изучение редких и могущественных заклинаний может стать приключением сам по себе!

Провал заклинания: если в процессе сотворения заклинания маг получает Повреждения, превышающие его Волю, сотворение заклинания автоматически считается проваленным. В случае с заклинаниями, сотворяемыми Мгновенно, это возможно, если противник мага предварительно выбрал Маневр Выжидания.

Если герой стремится помешать магу, не нанося тому повреждений, он должен пройти проверку Навыка, логически применимого в ситуации (Общение – для едких шпилек и восклицаний вроде «у тебя за спиной!», Атлетика – для отрезвляющих оплеух и так далее) против $|20 + \text{Воля мага}|$

Если вы хотите добавить в подобные ситуации дополнительную остроту, заявивший Выжидание и сотворяющий заклинание должны совершить Состязание Реакции. Победитель действует первым.

Розалина – Плетельщик, и ее Чародейская Характеристика – Обаяние. Это значит, что при проверках Розалина прибавляет к Навыку Чародейства (3) модификатор Обаяния (4).

В качестве Ключевого элемента Розалина выбирает Воздух, что позволит ей получить его Ключевой эффект и повысить Меткость (в том числе, Меткость Магической стрелы) на 1.

Меткость Магической стрелы – сумма Навыка Стрельбы (0), модификатора Чародейской Характеристики (4) и Бонуса к Повреждениям заклинания. Благодаря тому, что Розалина – Бард, у нее не будет Помехи из-за отсутствия Очков опыта в Стрельбе при использовании Магических стрел. Меткость Розалины с Магическими стрелами равна 4 без учета Бонуса к Повреждениям заклинаний, и возрастает до 5 за счет Ключевого эффекта.

Чтобы определить, сколько у Розалины Единиц Маны – магической энергии для сотворения чар, нужно сложить Навык Чародейства (3), модификатор Чародейской Характеристики (4) и модификатор выносливости (0). Получается 7, это не очень много – 2–3 заклинания за бой. Розалине придется расходовать ману очень осмотрительно!

Так же Чародейский атрибут дает Розалине расширенный набор Элементов. Элементы это «кубики», из которых составляются заклинания. Чем их больше, чем они разнообразнее – тем шире арсенал доступных магу заклятий. После выбора 1 Ключевого элемента, с которым рождается каждый герой или статист, еще 14 достается Розалине благодаря Атрибуту «Плетельщик» (10 + модификатор Обаяния), а так же 1 Контроль, 1 Разум, 1 Чувства, указанные в описании Плетельщика. Прежде, чем выбирать Элементы, стоит изучить список заклинаний. Розалина может выбрать 3 + модификатор Чародейской Характеристики (4) заклинаний – всего 7.

ЗАКЛИНАНИЯ

Без следа

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Тьма, 1 Контроль.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 2 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: тени скрывают следы присутствия цели. Пока заклинание действует, все существа, чья Воля не превышает Чародейства мага, совершают с Помехой проверки Наблюдательности и Выживания для обнаружения следов цели.

Усиление:

+1 Время = +10 минут к действию чар.

Бесплотность

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Превращение, 1 Суть, 1 Тьма, 1 Контроль.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 4 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: цель заклинания и все, что она несет (включая *других существ*) частично переносится на Другую Сторону мироздания.

Пока действует заклинание, цель получает Сопротивление к немагическим Повреждениям и совершает с Преимуществом проверки Ловкости и Выносливости. Цель передвигается с 1/2 своей Скорости в любой среде (да, это значит, что она может летать). Цель совершает с Помехой проверки Силы, не может совершать атакующие Маневры, говорить, взаимодействовать с предметами и плести чары, хотя может поддерживать уже сотворенные. Цель может проникать сквозь физические объекты. Если заклинание заканчивается в то время, когда цель находится внутри монолитной структуры — скалы, почвы, дерева и так далее, то цель оказывается

в ловушке и начинает задыхаться, если ей необходим воздух. Цель не может быть Захвачена или Сбита с ног. Все попытки Разоружения и Поломки оружия совершаются против нее с Помехой.

Если цель бросает предмет или существо, которое переносила под действием заклинания, то предмет или существо тут же теряют Бесплотность.

Цель Уязвима к Повреждениям, которые наносят существа под действием заклинания Призрачный клинок. Если ЕЗ цели достигают 0, действие заклинания завершается.

Обратите внимание, что маг *может* плести чары, если поблизости находится его Питомчик, не подверженный действию Бесплотности!

Усиление:

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Вензель

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Созидание, 1 Суть, 1 Заточение.

Стоимость: 3 ЕМ.

Дистанция: касание.

Время сотворения: 1 минута.

Время действия: 1 час.

Свойства: маг оставляет на цели слабо светящуюся метку. Она не может быть удалена каким-либо немагическим образом, пока действуют чары. Маг всегда знает, в каком направлении находится Вензель и может легко его отыскать при помощи чар.

Усиление:

+1 Время = +1 час к времени действия чар.

+1 Заточение +1 Свет +1 Созидание +1 Тьма = Вензель становится невидимым для всех, кроме сотворившего его мага.

Взрывной снаряд

Элементы: 1 Гравитация, 1 Пространство, 1 Разрушение.

Дистанция: 1 метр.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 3 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: стрелы, копья и пули, зачарованные магом, взрываются при попадании! Заклинание должно выбрать целью оружие или снаряд. Следующая атака стрелковым или метательным оружием под действием заклинания получает свойство Взрыв. Сила Взрыва 14, радиус Взрыва 1. Взрыв наносит Проникающие и Магические повреждения. Взрыв уничтожает снаряд или метательное оружие, бывший целью заклинания!

Усиление:

+1 Гравитация = +1 к Силе Взрыва.

+1 Пространство = +1 метр к радиусу Взрыва.

Вихрь-хранитель

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Воздух, 1 Контроль.

Дистанция: 1 метр.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 2 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: мага окружает вихрь, отражающий пули и стрелы. Вихрь дает Бонус к защите +1 против дистанционных атак. Вихрь недостаточно силен, чтобы позволить магу летать, но способен замедлить падение.

Усиление:

+1 Воздух = +1 к Бонусу к защите и – 2 метра к дистанции падения.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Волшебный доспех

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Гравитация, 1 Пространство, 1 Заточение.

Дистанция: 1 метр.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 3 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: маг заключает цель в защитную сферу. Цель получает Бонус к защите +1. Цель может носить обычный доспех и получать Бонус волшебного.

Усиление:

+ Гравитация +1 Заточение = +1 к Бонусу к защите.

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Вне времени

Сложность: **[10 + Выносливость цели]**.

Элементы: 1 Время, 1 Разрушение, 1 Заточение, 1 Контроль.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 день.

Стоимость: 4 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: время для цели заклинания останавливается. Цель становится неподвижной. Она не стареет, ей не требуется питаться, дышать и отправлять естественные потребности. Она выглядит уснувшей, хотя ее сердце не бьется, а кровь не течет по жилам. Болезни не причинят цели вреда, пока действует заклинание.

Внешние влияния – жара, холод, физические воздействия, все еще могут нанести ей вред.

Усиление:

+1 Смерть +1 Контроль = -1 к сложности проверки.

+1 Время +1 Контроль = +1 день к действию чар.

+1 Жизнь +1 Заточение +1 Смерть +1 Контроль = заклинание действует постоянно.

Всевидящее око

Сложность: **|10 + Воля цели|** с учетом бонусов и штрафов, перечисленных ниже.

Элементы: 1 Пространство, 1 Знание.

Дистанция: 1 километр. Если цели нет в пределах дистанции, маг узнает об этом в конце действия заклинания.

Время сотворения: 10 минут.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 2 ЕМ.

Свойства: в сознании мага сплетается яркая и четкая картина происходящего вдали. Маг может использовать хрустальный шар или другой волшебный инвентарь, если желает показать увиденное кому-то еще. Маг получает возможность наблюдать за целью. Он видит все, происходящее в радиусе метра от цели. В зависимости от обстоятельств, маг получает бонусы или штрафы к проверке Чародейства. Если заклинание не срабатывает, маг узнает, почему это произошло – цель успешно сопротивлялась чарам, или он искал не там, или получил недостаточно информации о цели. Однако провал проверки все еще не позволяет точно установить местонахождение цели, только примерную область, равную зоне покрытия заклинания.

Бонусы:

Магу хорошо знакомо существо или предмет, он видел их = +1.

Магу хорошо знакомо существо или предмет, он касался их = +1.

Маг обследует конкретную небольшую область (комнату, пещеру, отрезок улицы), и цель находится именно там = +1.

Маг хорошо знает область, в которой происходит поиск = +1.

Существо не подозревает, что за ним наблюдают, или цель поиска – предмет = +1.

Цель поиска статична (спящее или связанное существо, неподвижно лежащий предмет) = +1.

Маг точно знает, где находится цель = +1.

На цели поиска начертан Вензель = +5.

Штрафы:

Маг никогда не видел существо или предмет и вынужден довольствоваться абстрактным описанием = – 5.

Маг никогда не видел существо или предмет, но получил словесное описание или портрет = – 1.

Маг плохо знает область, в которой происходит поиск = – 1.

Цель знает, что за ней наблюдают магическим образом = – 1.

Цель поиска подвижна (идущее существо или предмет, лежащий в его кармане) = – 1.

У мага нет никаких идей о местонахождении цели = – 1.

Цель находится в зоне действия заклинания Незримая Вуаль (даже если маг преуспел в проверке Чародейства) = – 1.

Усиление:

+1 Пространство = +100 метров к дистанции или +1 метр к радиусу видимой области.

+1 Знание = – 1 к сложности проверки.

+ X Разума + X Контроля + X Пространства +1 Нить = если заклинание успешно, маг может творить чары в область, которую видит. Игнорируйте параметр Дистанции. За каждый использованный в заклинании Элемент маг должен дополнительно использовать триаду Элементов Разума, Контроля и Пространства. Например, Огненный шар, состоящий из 1 Созидания и 1 Огня, дополнительно обойдется в 2 Разума, 2 Контроля и 2 Пространства.

Стоимость заклинания в ЕМ оплачивается отдельно от стоимости Всевидящего ока. Дополнительно маг должен оборвать 1 Нить.

Встряска

Сложность: **|10 + Атлетика (Лв) цели|**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Созидание, 2 Огня, 2 Земли.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 6 ЕМ.

Свойства: Встряска – Областное заклинание. Земля содрогается и разверзается под ногами врагов. Существа, попавшие под действие заклинания, падают и теряют Единицы Здоровья, равные модификатору Чародейской характеристики мага. Маг никогда не попадает под действие заклинания, если сплел его сам. Заклинание способно серьезно повредить стены домов (и даже крепостей!). Его точно не стоит использовать в помещениях и узких переулках!

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Земля = -1 к сложности проверки.

+1 Огонь = +1 к потерянными жертвами ЕЗ.

+1 Контроль = маг может решить не делать область действия Трудным ландшафтом.

+1 Нить = маг может выбрать, кто попадет под действие заклинания, а кто нет.

Громоподобный раскат

Сложность: **|10 + Выносливость цели|**.

Элементы: 1 Созидание, 2 Звук, 1 Чувства.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 4 ЕМ.

Свойства: Громовой раскат – Областное заклинание. Существа, попавшие под действие заклинания, Оглушены. В случае Критического Успеха проверки Чародейства, жертвы теряют Единицы Здоровья, равные **[модификатору Чародейской характеристики мага]**.

Маг никогда не попадает под действие заклинания, если сплел его сам. Хрупкие элементы обстановки, вроде бокалов для шампанского и оконных стекол, в зоне действия заклинания разлетаются веером осколков!

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Звук = -1 к сложности проверки.

+1 Нить = маг может выбрать, кто попадет под действие заклинания, а кто нет.

Громовой удар

Элементы: 1 Созидание, 1 Звук

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +0.

Свойства: Громовой удар – Магическая стрела. Если магу удалось поразить цель, она должна пройти проверку Выносливости против 5 или стать Оглушенной. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую маг прошел Меткость магической стрелы, повышает сложность проверки для цели на 1.

Если изначальная цель Громового удара получает Критический удар, то она падает и теряет Единицы Здоровья, равные **[модификатору Чародейской характеристики мага]**, а все существа в 1 метре от цели области получают состояние Оглушения.

Усиление:

+1 Звук = +1 к сложности проверки для жертвы.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям.

Дыхание ветра

Элементы: 1 Контроль, 1 Воздух.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: -1.

Свойства: Дыхание ветра – Магическая стрела, наносящая Дробящие и Волшебные Повреждения. Если цель получила Повреждения в область головы или глаз (и осталась в сознании), все атаки против нее совершаются с Преимуществом до ее следующей Очереди. Ветер может поднять и унести или отбросить небольшие незакрепленные предметы.

Усиление:

+1 Воздух +1 Контроль = +1 к БПв.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям.

+1 Контроль = если зоной поражения выбирается рука с оружием и Повреждения нанесены, цель может быть разоружена в дополнение к потере Единиц Здоровья. Маг должен пройти проверку Чародейства против **|10 + Дб противника + щит|**. Если противник держит предмет в 2 руках, маг получает штраф -2 к проверке. Если зоной поражения выбираются ноги и Повреждения нанесены, цель может быть сбита с ног в дополнение к потере Единиц Здоровья. Маг должен пройти проверку Чародейства против **|10 + щит + модификатор Сл противника + модификатор Лв противника ± бонус/штраф размера противника|**. Если существо стоит на 4 ногах, маг получает -2 к проверке. Если существо передвигается на брюхе, как люди-змеи или гигантские слизни, маг получает -4 к проверке!

Жгучая стрела

Элементы: 1 Созидание, 1 Вода, 1 Земля, 1 Смерть.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 4 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +0.

Свойства: Жгучая стрела – Магическая стрела, наносящая Кислотные, Ядовитые и Волшебные Повреждения. Если цель получает Повреждения, она (но не существа в области Взрыва) страдает от Отравления и начинает Растворяться. При попадании Жгучая стрела расплескивается. Радиус Взрыва 1 метр. Взрыв Жгучей стрелы имеет Силу 0. Все существа, попавшие в область Взрыва, теряют 1 ЕЗ.

Если изначальная цель Жгучей стрелы получает Критический удар, все существа в области взрыва получают состояние Растворения и Отравления в дополнение к Повреждениям.

Усиление:

+1 Вода +1 Земля = +1 к БПв или Повреждениям от Взрыва.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям или +1 метр к радиусу Взрыва.

Живучесть

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Заточение, 1 Жизнь, 1 Восстановление.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 3 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: чары наполняют цель неистребимой силой жизни. Если во время действия чар ЕЗ цели достигают 0, она немедленно восстанавливает число ЕЗ, равное Чародейству мага. После этого действиже заклинания завершается.

Если цель подвергается действию эффекта, убивающего вне зависимости от количества ЕЗ (например, ей отрубает голову),

заклинание не имеет силы.

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

Защита

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Знание, 1 Контроль, 1 Суть, 1 Разрушение.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 4 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг окружает цель мерцающим барьером, который защищает от одного любого типа Повреждений. Цель получает Сопротивление к этому типу Повреждений.

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Суть +1 Знание = цель получает Сопротивление к одному дополнительному типу Повреждений.

Зеница духов

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Знание, 1 Чувства, 1 Свет, 1 Тьма.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 4 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: цель получает способность видеть скрытое от обычного взгляда — духов, призраков, а так же тех, кто укрылся чарами невидимости. Обратите внимание, что призрачное или

невидимое существо может прятаться, используя навык Скрытности. В этом случае понадобится не только заклинание, но и проверка Наблюдательности!

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

Змеиные уста

Элементы: 1 Знание, 1 Чувства, 1 Разум, 1 Контроль, 1 Звук.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 5 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: под действием чар речь мага звучит музыкально и ну очень убедительно. Маг может выбрать целью заклинания только самого себя. Он получает Преимущество на проверки Общения, пока заклинания действует. После окончания действия заклинания жертвы понимают, что их одурачили, если их Интеллект или Мудрость больше или равны Чародейству мага. В этом случае жертвы относятся к магу с Отвращением, и будут вести себя соответственно.

Зыбун

Сложность: **[10 + Атлетика (Лв) цели]**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Созидание, 2 Воды, 2 Земли.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 6 ЕМ.

Свойства: Зыбун – Областное заклинание, не имеющее эффекта на каменных мостовых и в помещениях. Земля под ногами врагов превращается в жидкую грязь. Существа, попавшие под действие заклинания, погружаются в грязь по колени; затем грязь застывает. Маг никогда не попадает под действие заклинания, если сплел его сам. Жертвы вычитают модификатор Ловкости из своей Защиты

до тех пор, пока не освободятся. Чтобы освободиться, они должны пропустить свою Очередь целиком. Если жертвы проваливаются по грудь, они вычитают модификатор Ловкости и Бонус щита из своей Защиты. Все атаки по ним в ближнем бою совершаются с Преимуществом, все дистанционные атаки по ним совершаются с Помехой. Чтобы освободиться, жертвам необходимо преуспеть в проверке Атлетики (Сл) против **20** и потратить свою Очередь целиком. Провалившиеся по шею абсолютно беспомощны и Неподвижны.

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Вода = -1 к сложности проверки.

+1 Контроль +1 Земля = жертвы проваливаются по грудь. Добавив еще +1 Контроль, маг может утопить жертв по шею или даже целиком.

+1 Нить = маг может выбрать, кто попадет под действие заклинания, а кто нет.

Иллюзорная внешность

Сложность: [**10 + Воля цели**], если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Звук, 1 Чувства, 1 Свет, 1 Тьма.

Дистанция: 1 метр.

Время сотворения: 10 минут.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 4 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: с помощью магической иллюзии маг на время изменяет свою или чужую внешность. Он выглядит, пахнет и ощущается как другое существо. Мастер может потребовать проверки Ин мага, если требуется воспроизвести конкретные детали внешности, элементы одежды, характерные запахи...

Усиление:

+1 Время = – 5 минут к времени сотворения (т.е. 2 Времени позволят сотворить заклинание мгновенно).

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Гравитация = маг приобретает вес существа, внешность которого принял.

Исцеление

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Жизнь, 1 Восстановление.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ, РИЗ.

Свойства: цель восстанавливает 3 ЕЗ. Исцеление наносит Повреждения умертвиям.

Усиление:

+1 Жизнь = +3 ЕЗ к числу восстановленных.

+1 Контроль = после заживления ран не остается шрамов и рубцов.

Каменная дубина

Элементы: 1 Земля, 1 Контроль, 1 Созидание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает Громоздкую каменную дубину с БПв +0, КУ 20, свойством Кувалда и Дробящим и Волшебным типом повреждений. Минимальная Сила для использования Дубины = 10. Если при атаке Дубиной выпадает 1, маг падает оглушенным, а действие заклинания заканчивается. Маг не может передать Дубину кому-либо. Если маг выпускает Дубину из рук, действие чар заканчивается.

Усиление:

+1 Земля= +1 к БПв Дубины.

+1 Пространство = Дубина становится Длинной и Двуручной.

+1 Контроль = Дубина теряет свойство Громоздкая.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Каменный кулак

Элементы: 1 Контроль, 1 Земля.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +1.

Свойства: Каменный кулак — Магическая стрела, наносящая Дробящие и Волшебные Повреждения. При попадании Каменный кулак взрывается. Радиус Взрыва 1 метр, Сила Взрыва 14. Область Взрыва становится Трудным ландшафтом.

Если изначальная цель Каменного кулака получает Критический удар, то все существа в области Взрыва становятся Оглушенными.

Усиление:

+1 Земля = +1 к БПв и Силе Взрыва.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям или +1 метр к радиусу Взрыва.

+1 Контроль = число существ, меньшее или равное модификатору Чародейской характеристики мага, падает на землю. Маг выбирает, какие существа упадут. Чтобы упасть, существо должно попасть во Взрыв и потерять Единицы Здоровья.

Каменная стена

Элементы: 1 Созидание, Земля, 1 Контроль.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 3 ЕМ.

Свойства: маг создает 1 кубический метр камня. Камень имеет 20 ЕЗ, Прочность 10 и Сопротивление к физическим атакам. Маг не может создать стену там, где уже стоит другое существо, в этом случае оно получит Повреждения.

Усиление:

+1 Земля +1 Контроль = маг добавляет к стене 1 кубический метр камня.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Колыбельная

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Разум.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: смотрите текст заклинания.

Стоимость: 2 ЕМ.

Свойства: цель погружается в Сон на число минут, равное числу, на которое маг преодолел Сложность. Если заснувший стоял, он падает. Он проснется от грохота, если на нем латы, или если он случайно завалится на буфет с посудой или стойку с оружием... В противном случае, спящий поудобнее устроится на полу.

Усиление:

+1 Контроль = -1 к сложности проверки.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +5 минут к действию чар.

Ледяная секира

Элементы: 1 Вода, 1 Воздух, 1 Контроль, 1 Созидание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 4 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает ледяную секиру с БПв +0, КУ 18–20 и Рубящим, Ледяным и Волшебным типом повреждений. Минимальная Сила для использования секиры = 6. Ледяная секира игнорирует положительный модификатор Выносливости при отрубании конечностей. Если при атаке Секирой выпадает 1, она взрывается и наносит всем вокруг Повреждения, равные своему БПв, то же происходит, если Секира намеренно уничтожена противником. После этого действие заклинания кончается. Маг не может передать Секиру кому-то. Если он выпустит Секиру из рук, чары иссякнут. Если маг легко одет, то теряет 1 ЕЗ в начале каждой своей Очереди. Плотные перчатки решат проблему.

Усиление:

+1 Вода +1 Воздух = +1 к БПв Секиры.

+1 Пространство = Секира становится Длинной и Двуручной.

+1 Контроль = руки мага, держащие Секиру, не мерзнут.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Ледяная стена

Элементы: 1 Созидание, 1 Вода, 1 Воздух, 1 Контроль.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: постоянно.

Стоимость: 4 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает ледяную стену, заполняющую собой 1 кубический метр. 1 секция стены имеет Прочность 5, 20 ЕЗ и Уязвимость к Огненным повреждениям. Любое существо, касающееся стены, получает Ледяные **Повреждения = |20 – Зщ|**. Если существо получает Повреждения, оно замерзает. Маг не может создать стену там, где уже стоит другое существо. Стена растает под действием тепла.

Усиление:

+1 Вода +1 Воздух = прибавьте 1 к Повреждениям, которые наносит холод.

+1 Вода +1 Воздух +1 Контроль = маг добавляет к стене 1 кубический метр льда.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

Ледяное копьё

Элементы: 1 Созидание, 1 Вода, 1 Воздух.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 3 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +0.

Свойства: Ледяное копьё — Магическая стрела, наносящая Ледяные, Колющие и Волшебные Повреждения. Существо, получившее Повреждения, замерзает и становится Неподвижным до конца своей следующей Очереди. При отрубании конечностей обледеневших существ игнорируется положительный модификатор Выносливости. При попадании Ледяное копьё взрывается. Радиус Взрыва 1 метр, Сила Взрыва 12.

Если изначальная цель Ледяного копья получает Критический удар, все существа в области Взрыва замерзают и становятся Неподвижными на число Очередей, равное полученным Повреждениям. Даже если существа не получили Повреждений, они замерзают до конца своей следующей Очереди.

Усиление:

+1 Вода +1 Воздух = +1 к БПв и Силе Взрыва.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям или +1 метр к радиусу Взрыва.

+1 Контроль: число существ, меньшее или равное модификатору Чародейской характеристики мага, замерзает. Чтобы замерзнуть, существа должны попасть во Взрыв и потерять Единицы Здоровья. Существа становятся Неподвижными на число Очередей, равное полученным Повреждениям. Маг выбирает, какие существа

замерзнут. Если область Взрыва влажная (роса, лужи, неглубокая вода), она также заледеневаает и становится Трудным ландшафтом. В теплую погоду лед растает через число минут, равное модификатору Чародейской характеристики мага.

Ледяной щит

Элементы: 1 Воздух, 1 Вода, 1 Контроль, 1 Созидание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 4 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: маг вооружается ледяным щитом с Бонусом к защите +1. Минимальная выносливость для ношения Щита равна 8. Если при атаке по магу противник выбрасывает КУ, Щит разлетается вдребезги и наносит атаковавшему Повреждения, равные своему Бонусу к защите, то же самое происходит, если Щит намеренно уничтожен противником. Маг не может передать Щит кому-либо. Если маг выпускает Щит из рук, действие чар заканчивается. Если маг легко одет, то теряет 1 ЕЗ в начале каждой своей Очереди. Плотная перчатка с наручем решает эту проблему.

Усиление:

+1 Воздух +1 Вода = +1 к Бонусу к защите. Максимальный Бонус к защите равен 3 для Крошечного, 4 для Маленького, 5 для Среднего, 6 для Большого, 7 для Огромного, 8 для Громадного существа.

+1 Контроль = рука мага, держащая Щит, не мерзнет.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Магическая стрела

Элементы: 1 Разрушение.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 1 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: -1.

Свойства: луч чистой магической энергии срывается с ладони мага и устремляется к цели. Заклинание является Магической стрелой, наносящей Волшебные Повреждения.

Усиление:

+1 Разрушение = +1 к БПв.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям.

Молния

Элементы: 1 Созидание, 1 Огонь, 1 Воздух.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 3 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +1.

Свойства: Молния — Магическая стрела, наносящая Электрические и Волшебные Повреждения. При атаке Молния ополовинивает бонусы доспеха и щита цели. Цель загорается, если потеряла 5 и более Единиц Здоровья.

Усиление:

+1 Огонь +1 Воздух = +1 к БПв.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям.

+1 Контроль = позволяет чародею провести еще одну атаку Молнией в любую цель не более чем в 5 метрах от предыдущей. Маг может повторять такие атаки до тех пор, пока у него есть Единицы Маны и выполняются прочие условия, однако он не может поразить ими цель за пределами Дальней дистанции.

Не-жизнь

Сложность: для подчинения разумных или блуждающих мертвых **[10 + Воля мертвия]**. Для перехвата контроля над мертвиями у другого мага **[10 + Чародейство мага]**.

Элементы: 1 Смерть, 1 Тьма, 1 Контроль, 1 Заточение, 1 Природа.

Дистанция: 5 метров.

Время сотворения: 1 час.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 5 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ за каждые 10 мертвецов под контролем мага. Неполный десяток считается за целый.

Свойства: Не-жизнь – Областное заклинание. Чары мага вызывают мертвецов в выбранной области к отвратительной пародии на жизнь. Скелеты и зомби, пробужденные заклинанием, собираются на 40 Очков характеристик и имеют 3 Очка опыта. Все мертвецы имеют одинаковые Характеристики (хотя вы можете обсудить с мастером и соигроками возможность уникального создания каждого мертвеца). Силу, ловкость и выносливость мертвецам придают чары, поэтому скелет кошки с 18 Силой и 18 Ловкостью – вполне приемлемый вариант. Труп дракона ничем не будет отличаться от трупа курицы, кроме размера и угрожающего вида. Не забывайте, что ни одна Характеристика ожившего мертвеца не может превышать 18. Одновременно под контролем мага может находиться X мертвецов, где $X = \text{Чародейству мага}$. Мертвецы не могут отходить от сотворившего их мага дальше, чем на Дистанцию заклинания $\times 5$ метров.

Сотворив Не-жизнь, маг может перехватить контроль над мертвецами у другого мага, или подчинить себе анимированных или разумных мертвецов.

Маг в любой момент может прекратить действие заклинания. В этом случае мертвецы возвращаются к своему первоначальному состоянию. Управление мертвецами (всеми сразу) занимает Действие. Маг может видеть глазами любого из мертвецов под его контролем.

Под действием заклинания мертвецы могут говорить, стенать, страшно реветь и даже играть на трубе!

Если у мертвеца достаточно высокий Интеллект, он может связно общаться. Чтобы отвечать на вопросы о своей прошлой жизни, мертвец должен преуспеть в проверке Ин против

[10 +1 за каждый день с момента смерти]. Таким образом, имеет смысл расспрашивать мертвецов посвежее.

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +1 час к действию чар.

+1 Заточение +1 Разум = 1 мертвец получает свободу воли. Магу все еще нужно контролировать его, чтобы направлять его действия. Бесконтрольно блуждающий мертвец определяет свою реакцию на окружающих по помощи броска по таблице Впечатлений. Он реагирует на живых с -5, а в остальном действует в соответствии со своими Интеллектом и Мудростью (вряд ли очень высокими).

+1 Контроль +1 Смерть = увеличьте на 10 максимальное число мертвецов под контролем мага.

+1 Восстановление +1 Жизнь = Мертвецы используют Навыки сотворившего их мага. Разделите Навык мага на 4, чтобы определить Навык мертвецов.

+1 Знание = - 1 к сложности проверки Ин для отвечающего на вопросы мертвеца.

Незримая вуаль

Элементы: 1 Пространство, 1 Свет, 1 Тьма, 1 Контроль
1 Заточение.

Дистанция: 1 метр.

Время сотворения: 10 минут.

Время действия: 1 час.

Стоимость: 5 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: Незримая вуаль – Областное заклинание. Маг укрывает выбранную область волшебным барьером. Внутри этого барьера затруднительно переместиться или заглянуть с помощью чар. Статист не может сделать этого, если его Чародейство меньше Чародейства сотворившего Вуаль мага. Персона должна преуспеть

в проверке Чародейства против **|10 + Чародейство сотворившего Незримую вуаль мага|**.

Усиление:

+1 Разрушение = – 1 к чародейству для тех, кто пытается проникнуть под Вуаль.

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Время = +1 час к действию чар.

+1 Контроль = магическое перемещение из области действия заклинания невозможно для всех, кроме сотворившего заклинание мага.

+1 Знание = маг чувствует, если живое существо Крошечного и более размера проникает в область действия заклинания.

+1 Контроль +1 Природа = звери и насекомые размером меньше Крошечного чувствуют чары и стараются покинуть область действия заклинания.

Ноктюрн сирены

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Созидание, 2 Чувства, 2 Разума.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 6 ЕМ.

Поддержание: 2 ЕМ.

Свойства: Ноктюрн сирены – Областное заклинание. Существа, попавшие под действие заклинания, становятся Нейтральны ко всем (подробнее см. «Социальные взаимодействия»), пока заклинание поддерживается, даже если до того они были настроены крайне враждебно. Атаки по ним совершаются по правилам Внезапного нападения. Если жертва подвергается атаке и в результате теряет ЕЗ, она освобождается от действия чар. После завершения действия жертва остается Нейтральной (и практически недееспособной) число минут, равное **|Чародейство**

мага – Вл жертвы]. Если в зону действия попали друзья, чародею будет непросто достучаться до них без пары крепких затрещин!

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Чувства = -1 к сложности проверки.

+1 Время = удвойте время, в течение которого жертвы Доброжелательны после окончания действия заклинания.

+1 Нить = маг может выбрать, кто попадет под действие заклинания, а кто нет.

+3 Звук +3 Созидания = все, кто может слышать Ноктюрн, попадают под его действие. Очарованные жертвы стремятся сблизиться с магом. Попав в область действия заклинания, они замирают, как обычно

Огненная стена

Элементы: 1 Созидание, 1 Огонь, 1 Контроль.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает жаркое пламя, заполняющее собой 1 кубический метр. Любое существо, входящее в пламя, получает Огненные **Повреждения = |20 – Зщ|**. Если существо получает Повреждения, оно загорается. Маг может создать стену там, где уже стоит другое существо, в этом случае оно получит Повреждения.

Усиление:

+1 Огонь = прибавьте 1 к Повреждениям, которые наносит пламя.

+1 Огонь +1 Контроль = маг добавляет к стене 1 кубический метр огня.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +5 секунд к действию чар.

Огненный меч

Элементы: 1 Огонь, 1 Контроль, 1 Созидание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает в своих руках огненный меч с БПв +1, КУ 18–20 и Огненным и Волшебным типом повреждений. Меч считается Легким оружием, не может быть передан кому-либо и не может быть уничтожен ударами (хотя его можно залить водой!). Если маг выпускает Меч из рук, действие чар заканчивается. Если при атаке Огненным мечом выпадает 1, действие заклинания прекращается, а чародей Загорается. Рукоять обжигает руку, держащую Меч. Маг теряет 1 ЕЗ в начале каждой своей Очереди. Плотная перчатка решает эту проблему.

Усиление:

+1 Огонь = +1 к БПв меча.

+1 Пространство = меч становится Длинным (но может удерживаться одной рукой).

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Огненный шар

Элементы: 1 Созидание, 1 Огонь.

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ.

Бонус к Повреждениям: +3.

Свойства: Огненный шар – Магическая стрела, наносящая Огненные и Волшебные Повреждения. При попадании Огненный шар взрывается. Радиус Взрыва 1 метр, Сила Взрыва 16.

Если изначальная цель Огненного шара получает Критический удар, все существа в области Взрыва Загораются.

Усиление:

+1 Огонь = +1 к БПв или Силе Взрыва.

+1 Пространство = +10 метров к дистанциям или +1 метр к радиусу Взрыва.

+1 Контроль = число областей 1 метр x 1 метр, меньшее или равное модификатору Чародейской характеристики мага, Загорается. Области должны попадать во Взрыв. Маг может выбрать, какие области загорятся. Существа в областях Загораются, только если потеряли Единицы Здоровья в результате Взрыва.

Возгорание может произойти и без желания мага (или даже вопреки ему!). Сухая трава, шелковые одежды, длинные волосы, порох и многое другое только и ждут искорки, чтобы ярко вспыхнуть!

Окаменение

Сложность: **|10 + Выносливость цели|**.

Элементы: 1 Земля, 1 Заточение, 1 Контроль, 1 Превращение, 1 Суть.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: постоянно.

Стоимость: 5 ЕМ, РИЗ.

Свойства: тело жертвы и все, что на ней надето, превращается в гранит. Если заклинание снято позже, жертва оживает. Однако время и непогода не щадят даже гранит...

Усиление:

+1 Земля = – 1 к сложности проверки.

+1 Контроль = жертва может окаменеть частично. Обратите внимание, что если окаменеет грудная клетка, жертва начнет задыхаться.

+1 Жизнь = чары поддерживают жизнь в частично окаменевшей жертве. Ей не страшны удушье, голод и жажда (если окаменели соответствующие части тела), но она продолжает стареть.

+1 Природа +1 Знание = окаменевшие глаза продолжают видеть.

+1 Разум +1 Чувства = окаменевшая жертва чувствует и мыслит.
Чувствительность могут сохранить и отдельные окаменевшие части тела.

+1 Природа +1 Контроль = маг может выбрать разновидность камня, в который превратится жертва.

Опустошающее прикосновение

Сложность: смотрите описание.

Элементы: 1 Смерть, 1 Жизнь, 1 Контроль, 1 Превращение.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 4 ЕМ.

Свойства: маг поглощает жизненную силу жертвы. Маг должен преуспеть в проверке Доблести (рукопашный бой) против Защиты цели. За каждую единицу ущерб, которую маг наносит жертве, он может восстановить 1 ЕЗ или ЕМ. Маг не может восстановить больше ЕЗ и ЕМ, чем всего Единиц Здоровья у жертвы.

Отражение чар

Сложность: смотрите описание.

Элементы: X Разрушения или X Контроля или X Заточения.

Дистанция: 1.

Время сотворения: Быстрое действие.

Стоимость: X ЕМ, где X = числу Элементов Разрушения, Контроля или Заточения, вложенных в заклинание.

Свойства: маг разрушает заклинание, направленное на него или другое существо/область. Для сотворения заклинания достаточно Быстрого действия. Отражение может использоваться в очередь другого героя/статиста. Если несколько магов пытаются использовать Отражение, первым это делает маг с большей Рц. Для успеха маг должен вложить в Отражение больше Элементов Разрушения, чем задействовано Элементов в отражаемом

заклинании. Например, чтобы отразить заклинание Огненный шар, магу понадобится 3 Элемента Разрушения, так как Огненный шар включает в себя 2 Элемента – Созидание и Огонь. Если маг отражает усиленный Огненный шар, включающий в себя Созидание и 4 Огня, то ему понадобится 6 Элементов Разрушения, чтобы остановить действие заклинания. Обратите внимание, что маг всегда точно знает, сколько Элементов включает заклинание, которое он пытается разрушить, отразить или заточить.

Также с помощью Отражения маг может разрушать чары, наложенные на область/существо длительное время назад – снять магическое проклятие, исцелить болезнь, имеющую магическую природу и так далее. В этом случае маг должен преуспеть в проверке Чародейства против **[10 + Чародейство наложившего заклинание +1 за каждый год, прошедший с момента наложения заклинания]**. Чтобы развеять особенно древние чары, магу понадобится недюжинная мудрость или помощь Судьбы!

Область, в которой находится то, что маг пытается прикрыть Отражением, должна быть в пределах дистанции Отражения. Если маг желает отразить заклинание в того, кто его сотворил или куда-то еще, маг должен вложить в Отражение больше Элементов Контроля, чем задействовано Элементов в отражаемом заклинании. Тогда заклинание считается успешно сотворенным – маг платит ЕМ только за Отражение. Маг считается источником заклинания. Используйте дистанцию отражаемого заклинания для определения дальности. Если отражаемое заклинание требует дополнительных проверок (Чародейства или иных), маг может либо воспользоваться результатом колдуна, сотворившего заклинание, либо совершить проверку сам. Отраженное заклинание может быть отражено любое количество раз!

Вместо того, чтобы отражать или разрушать заклинание, маг может заточить его в своей анима и использовать позднее. Для этого маг должен потратить больше Элементов Заточения, чем задействовано Элементов в заточаемом заклинании. Маг может

одновременно заточить X заклинаний, где X = модификатору его Чародейской характеристики, и хранить их Y дней, где Y = Чародейству мага. Заточенное заклинание не требует траты ЕМ при сотворении и может быть усилено по обычным правилам. Также маг может в любой момент использовать заточенное заклинание, чтобы восстановить число ЕМ, равное базовой стоимости заклинания. Маг не может заточить заклинание, которое до этого сотворил сам.

Если при сотворении заклинания получен Критический успех при проверке, Отражение чар может быть использовано на него лишь через число часов, равное **[модификатору Магической характеристики сотворившего целевое заклинание мага]**.

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Знание = маг может изучить заточенное заклинание.

Отчаяние

Сложность: **[10 + число потенциальных целей]**.

Элементы: 1 Разрушение, 1 Тьма, 1 Чувства.

Дистанция: 30.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: Отчаяние – Областное заклинание. Противники мага получают – 1 к проверкам Доблести и Меткости. Существа, Воля которых превышает Чародейство мага или равна ему, не попадают под действие Отчаяния. Число противников, попавших под действие заклинания, равно числу, на которое маг прошел проверку Чародейства (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале ЕМ потрачены, но заклинание не срабатывает). Маг выбирает, кто именно попадет под действие заклинания.

Усиление:

+1 Тьма +1 Чувства = дополнительные – 1 к проверкам Доблести и Меткости.

+1 Пространство = +10 метров к дистанции.

Полог невидимости

Сложность: **|10 + Воля цели|**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Заточение, 1 Свет, 1 Тьма.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный круг в боевой сцене).

Стоимость: 3 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: маг и все, что он несет (в том числе, *другие существа*) становится невидимым. Его все еще могут услышать или обнаружить на ощупь.

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Время = +5 секунд к действию чар.

Порабощение

Сложность: **|20 + Воля цели|**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Чувства, 1 Разум, 1 Заточение, 1 Разрушение.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 5 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: жертва становится послушным рабом мага. Она готова исполнить все, что предлагает маг, даже если это означает опасность для нее/ее близких. Маг может видеть глазами жертвы, слышать ее ушами, ощущать ее телом. Также маг может направлять

заклинания через тело жертвы. В этом случае для определения дистанции источником заклинания считается тело жертвы. Статисты заметят, что жертва ведет себя *странно* (или почувствуют чужую волю), если их Наблюдательность или Чародейство превышают Чародейство мага или равны ему. Персоны могут совершить проверку Наблюдательности или Чародейства против **[10 + Чародейство мага]**.

Если маг выбирает целью Порабощения существо, которое уже находится под действием этого заклинания, сотворенного другим магом, он должен преуспеть в проверке Чародейства против **[10 + Чародейство сотворившего заклинание мага]**.

Усиление:

+1 Контроль = -1 к сложности проверки.

+1 Контроль +1 Разум = маг распространяет действие заклинания на 1 дополнительное существо. Отдельной проверки не требуется. Например, если маг пытается зачаровать существ с 5, 6 и 8 Волей и получает 21 при проверке Чародейства, под действие заклинания попадают существа с 5 и 6 Волей, а существо с 8 Волей не затрагивается.

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Время = +10 минут к действию чар.

+1 Разрушение +1 Разум = жертва забывает все, что делала.

+1 Знание +1 Созидание +1 Разум = маг может навязать жертве новые воспоминания. Он должен проговорить их вслух до окончания действия заклинания. Если маг успел это сделать, воспоминания жертвы подменяются фальшивыми. Это может (но не обязательно) повлиять на ее поведение и отношение к окружающим.

Портал

Сложность: **[20]** с учетом бонусов и штрафов, перечисленных ниже. Если цель сопротивляется действию чар, требуется дополнительная проверка против **[10 + Вл цели]**.

Элементы: 1 Пространство, 1 Время, 1 Гравитация, 1 Свет, 1 Тьма, 1 Разрушение.

Дистанция: 1 метр. Дистанция перемещения = 1 километр.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 6 ЕМ. Удвойте стоимость, если выбранная точка находится в ином измерении.

Свойства: маг мгновенно перемещает в выбранную точку себя или другое существо/предмет. В зависимости от ситуации, маг получает бонусы или штрафы к проверке.

Бонусы:

Маг видит точку, в которую желает переместиться = +1.

Маг касался точки, в которую желает переместиться = +1.

Маг хорошо знает область, в которую перемещается = +1.

Маг потратил дополнительное время на сотворение заклинания = +1 за каждый час.

Маг перемещается в точку, на которой начертан Вензель = +5.

Штрафы (удвойте штрафы, если выбранная точка находится в другом измерении):

Маг никогда не видел область, в которую перемещает цель, и вынужден довольствоваться абстрактным описанием = -5.

Маг никогда не видел область, в которую перемещает цель, но получил словесное описание или видел картинку = -1.

Маг плохо знает область, в которую перемещает цель = -1.

Целевая точка перемещения находится в зоне действия заклинания Незримая Вуаль (даже если маг преуспел в проверке Чародейства) = -1.

Точка, в которую перемещается цель, подвижна (едущая телега, спина летящего дракона) = -1.

Усиление:

+1 Заточение = маг оставляет за собой червоточину, соединяющую точку отправки и точку прибытия. Червоточина функционирует 1 минуту за каждое 1 Заточение. В червоточину может проникнуть существо размером не больше Среднего.

+1 Гравитация = точка прибытия движется вместе с предметом, на котором находится. Например, выход из червотчины может прикрепиться к мешку в едущей телеге или к седлу на спине летящего дракона.

+1 Пространство = +1 метр к дистанции или +1 километр к дистанции перемещения или +1 существо Среднего или меньше размера, которое телепортируется вместе с магом. Для телепортации крупных существ за каждую категорию размера больше Среднего требуется задействовать 1 дополнительное Пространство. Также за +1 Пространство маг может увеличить размер червотчины на 1 категорию.

Поток времени

Сложность: **|15 + число потенциальных целей|**.

Элементы: 1 Время, 1 Контроль, 1 Гравитация, 1 Природа, 1 Земля (если маг замедляет течение времени) или Вода (если маг ускоряет течение времени)

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевых сценах).

Стоимость: 5 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: Поток времени – областное заклинание. Маг ускоряет или замедляет течение времени для выбранных целей. Перед сотворением заклинания маг должен выбрать, будет он ускорять или замедлять течение времени. Ускоренное существо повышает свои Скорость и Защиту на 1 на время действия заклинания и атакует с Преимуществом. Замедленное существо понижает свои Скорость и Защиту на 1 на время действия заклинания и атакует с Помехой. Существа, Воля которых превышает Чародейство мага или равна ему, не попадают под действие заклинания (хотя те, кто точно знает – или думает, что знает, – какое заклинание сплетает маг, могут решить не сопротивляться чарам). Число существ,

попадающих под действие заклинания, равно числу, на которое маг преодолел Сложность (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале ЕМ потрачены, но заклинание не срабатывает). Маг выбирает, кто именно попадет под действие заклинания.

Усиление:

+1 Время +1 Контроль = +1 к защите и Скорости ускоренных существ или -1 к защите и Скорости замедленных существ.

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+2 Контроль +2 Время = изменение возраста цели на 10 лет (старение или омоложение). Маг должен заплатить за каждое существо, возраст которого он желает изменить.

Превращение

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Превращение, 1 Природа, 1 Суть, 1 Чувства, 1 Разум, 1 Заточение.

Дистанция: касание.

Время сотворения: 10 минут.

Время действия: постоянно.

Стоимость: 6 ЕМ, РИЗ.

Свойства: маг превращает себя или кого-то еще в другое живое существо. Он сохраняет свои Ин, Мд и Об, получая Сл, Лв и Вн своего нового тела. Вещи цели не превращаются вместе с ней. Превращаемый может случайно разорвать их, увеличившись (а также застрять в цепочках, браслетах или доспехах), или оказаться ими придавленным. Мастер может потребовать проверки Ин мага, если требуется воспроизвести конкретные детали облика, или маг только *слышал или читал* о существе, в которое желает превратиться. Если существо, в которое превратился маг, не способно говорить, магу будет весьма затруднительно общаться с окружающими! Обратите внимание, что превратиться обратно

Волшебнику или Плетельщику будет не так-то просто, если глаза существа, в которое они превратились, не подходят для чтения, пасть – для песни, а лапки – для танца!

Усиление:

+1 Время = – 5 минут к времени сотворения (т.е. 2 Времени позволят сотворить заклинание мгновенно).

+1 Пространство +1 Гравитация = новый облик может быть на 1 размер больше или меньше изначального размера цели.

+1 Контроль +1 Природа = цель приобретает часть физических свойств другого существа. Например, жабры, подвижные обезьяньи ступни или теплую шерсть.

Призрачный клинок

Элементы: 1 Свет, 1 Суть, 1 Разрушение.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевых сценах).

Стоимость: 2 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг наделяет оружие силой разить духов и призраков. Заклинание не поможет против существ, чьи тела состоят из рассеянных, но вполне естественных субстанций – огня, воды, песка, слизи или сонма копошащихся мелких тварей!

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

Регенерация

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Восстановление, 1 Жизнь, 1 Природа, 1 Созидание.

Дистанция: касание.

Время сотворения: 12 часов.

Стоимость: 4 ЕМ, РИЗ.

Свойства: с помощью чар маг восстанавливает утерянные целью части тела. Они восстанавливаются без лишаев, родинок, шрамов и татуировок, с молодой и здоровой кожей. Если мага прерывают в любой момент сотворения заклинания больше, чем на 10 минут, вместо полноценной части тела существо получает уродливую скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный мясистый нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и так далее. Также с помощью Регенерации маг может избавить цель от шрамов и злокачественных опухолей. В этом случае время, необходимое для достижения эффекта, определяется мастером (но все еще не может превышать 12 часов).

Усиление:

+1 Время = – 1 час к времени сотворения.

Решимость

Сложность: **|10 + число потенциальных целей|**.

Элементы: 1 Созидание, 1 Свет, 1 Чувства.

Дистанция: 30.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: Решимость – Областное Заклинание. Союзники мага и он сам получают +1 к проверкам Доблести и Меткости. Существа, Воля которых превышает Чародейство мага или равна ему, не попадают под действие заклинания (хотя те, кто точно знает – или думает, что знает, – какое заклинание сплетает маг, могут решить не сопротивляться чарам). Число союзников, попадающих под действие заклинания, равно числу, на которое маг прошел проверку Чародейства (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале ЕМ потрачены, но заклинание не срабатывает). Маг выбирает, кто именно из союзников попадет под действие заклинания.

Усиление:

+1 Свет +1 Чувства = дополнительные +1 к проверкам Доблести и Меткости.

+1 Пространство = +10 метров к дистанции.

Рука смерти

Сложность: смотрите описание.

Элементы: 1 Разрушение, 1 Смерть.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Стоимость: 2 ЕМ, РИЗ.

Свойства: если магу удалось преодолеть Защиту цели, цель должна пройти проверку Выносливости против 5 или умереть. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую маг прошел Доблесть, повышает сложность проверки для цели на 1.

Усиление:

+1 Разрушение +1 Смерть = +1 к сложности проверки для жертвы.

Сила Элементов

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Природа, 1 Заточение, 1 Х.

Дистанция: касание.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 3 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: маг наделяет цель силой первородных Элементов. Увеличьте Характеристику цели, связанную с Элементом, на 2.

Огонь – Сила.

Вода – Ловкость.

Земля – Выносливость.

Разум – Интеллект.

Знание – Мудрость.

Чувства – Обаяние.

Под действием заклинания Характеристики цели могут превышать максимально допустимые значения.

Усиление:

+1 Природа +1 Заточение = Характеристика цели дополнительно возрастает на 2.

+1 Время = +1 минута к действию чар.

Смотреть и видеть

Элементы: 1 Знание, 1 Пространство, 1 Время

Время сотворения: 1 час

Стоимость: 3 ЕМ.

Свойства: маг может испросить у Вселенной (в лице мастера) совета. Вопрос может быть любым (в том числе комплексным), но мастер никогда не должен давать исчерпывающий и подробный ответ – видения мага зачастую туманны и неоднозначны. Ведь, как известно, прошлое – история, а будущее – тайна!

Усиление:

+1 Знание = оборвав 1 Нить, маг получает *подробный* ответ на 1 простой вопрос – если такой ответ существует. Тем не менее, ответ все еще подается в форме видения – достаточно прозрачного для толкования.

+1 Знание +1 Время = маг может увидеть прошлое места – включая многое из того, что случилось в нем. Для этого маг должен преуспеть в проверке Чародейства против **[15 +1 за каждый месяц, прошедший с момента, который хочет увидеть чародей]**.

+1 Знание +1 Суть +1 Время = маг может задать вопрос о местонахождении какого-либо объекта или существа. В течение 10 минут маг чувствует легкое притяжение в ту сторону, где расположен объект или существо. Для того, чтобы правильно сориентироваться, Чародей должен преуспеть в проверке

Выживания (Магическая Характеристика) против **15**. За каждые 10 метров, разделяющие его и цель поиска, сложность проверки возрастает на 1.

Смрад

Элементы: 1 Смерть, 1 Заточение, 1 Воздух, 1 Природа, 1 Контроль.

Дистанция: 10.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: для определения длительности действия заклинания совершите проверку Неприятностей через число Кругов, равное модификатору Чародейской характеристики мага. В помещениях увеличьте временные промежутки вдвое.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ни единого дуновения ветерка! Смрад рассеивается через 10 минут.
13-18	Смрад рассеивается через 5 минут.
7-12	Ветер! Смрад рассеивается через 1 минуту.
1-6	Смрад рассеивается по истечении полного Круга.

Стоимость: 5 ЕМ.

Свойства: маг создает облако смрадного тумана радиусом, не превышающим модификатор его Чародейской характеристики, в любой точке в пределах дистанции заклинания. Все существа в облаке Отравлены на число своих Очередей, равное **|5 + Чародейство мага – Выносливость существа|**. В дополнение, существа, попавшие под действие заклинания, становятся Неподвижны на число Очередей, равное **|Чародейство мага – Выносливость существа|** – их одолевает неудержимая рвота!

Центр облака может передвигаться со Скоростью 1. Передвижение облака требует Быстрого действия.

Существа, обладающие Иммунитетом к Ядовитым Повреждениям и существа, которым не требуется дышать, невосприимчивы к Смраду.

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +1 метр к скорости движения облака.

+1 Смерть +1 Воздух = +1 метр к радиусу облака.

Совиный глаз

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Природа, 1 Чувства, 1 Тьма.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: цель получает способность видеть в абсолютной темноте, хоть и не различает при этом цвета.

Усиление:

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Суть +1 Чувства = цель получает возможность различать цвета.

+1 Созидание +1 Чувства +1 Свет +1 Суть = цель получает возможность видеть сквозь непрозрачные объекты на расстояние, не превышающее дистанцию заклинания.

Спазм

Сложность: **[10 + Выносливость цели]**.

Элементы: 1 Контроль, 1 Природа.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный круг в боевой сцене).

Стоимость: 2 ЕМ, РИЗ.

Свойства: при помощи чар маг вызывает у жертвы сильнейший мышечный спазм. Целью заклинания могут быть любые мышцы, хотя мастер может потребовать проверки Эксперт (анатомия) для особенно изоощренных заявок. Заклинание может выбирать различные зоны поражения. При попадании в руку жертва роняет все, что держала в ней. При попадании в ногу жертва падает. При попадании в шею жертва начинает задыхаться и находится в состоянии Удушья. При попадании в голову заклинание вызывает у жертвы сильнейшую головную боль и состояние Агонии. При попадании в глаза заклинание вызывает у жертвы Ослепление.

Чародей может поразить сердце жертвы, выбрав целью торс. В этом случае, жертва теряет 1 ЕЗ за каждую единицу, на которую чародей прошел проверку.

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Время = +5 секунд к действию чар.

+1 Природа = – 1 к сложности проверки.

+1 Контроль +1 Заточение = эффекты заклинания становятся перманентными. Пораженную руку или ногу парализует. Агония будет долго и мучительно убивать жертву, пока той не окажут врачебную или чародейскую помощь. Поражение сердца приводит к инфаркту. Каждую минуту жертва теряет столько ЕЗ, сколько потеряла при первоначальной проверке Чародейства мага, и умрет, если ей не поможет врач или колдун.

Стена ветра

Элементы: 1 Созидание, 1 Воздух, 1 Контроль.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Стоимость: 3 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает вихрь, заполняющий собой 1 кубический метр. Пространство, заполненное вихрем, не могут преодолеть существа с Силой 12 или меньше, а также существа, использующие полет для передвижения. Маг может создать вихрь там, где уже стоит другое существо. Попавшее в вихрь существо должно совершить проверку Ловкости против 15, или против 20, если оно летит. В случае успеха существу удастся покинуть вихрь. Оно располагается с любой его стороны по своему выбору. При провале проверки существо получает Повреждения, равные величине провала, и размещается мастером с любой стороны. Существо находится в состоянии Ошеломления.

Усиление:

+1 Воздух = прибавьте 1 к Силе, необходимой для преодоления вихря.

+1 Воздух +1 Контроль = маг добавляет к вихрю 1 кубический метр.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +5 секунд к действию чар.

Стена молний

Элементы: 1 Созидание, 1 Огонь, 1 Воздух, 1 Контроль.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Стоимость: 4 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг создает электрическую бурю, заполняющую собой 1 кубический метр. Любое существо, входящее в бурю, получает Огненные **Повреждения = |20 – Зщ|**. Существа, подвергающиеся действию заклинания, ополовинивают Бонус к защите от щита и доспеха. Если существо получает 5 или более повреждений, оно загорается. Маг может создать стену там, где уже стоит другое существо, в этом случае оно получит Повреждения.

Усиление:

+1 Огонь = прибавьте 1 к Повреждениям, которые наносит пламя.

+1 Огонь +1 Воздух +1 Контроль = маг добавляет к стене 1 кубический метр бури.

+1 Пространство = +5 метров к дистанции.

+1 Время = +5 секунд к действию чар.

Телекинез

Элементы: 1 Контроль, 1 Гравитация

Дистанция: 1. Попав под действие заклинания, существо или предмет могут быть перемещены в любую точку, которую видит маг.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 2 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: Сила Телекинеза равна 10.

Маг может подняться в воздух с помощью Телекинеза и передвигаться на число метров, равное своей Атлетике (Лв), (минимум на 1 метр). Маг может удерживать в воздухе себя и несколько других существ/предметов. В этом случае каждое заклинание необходимо сплести и поддерживать. Летать не так просто, как выглядит со стороны...

Если существо не желает подниматься в воздух, маг должен Захватить существо телекинезом. В этом случае **|Дб = Ловкость рук + модификатор Лв мага + модификатор Сл Телекинеза|** Существо может пытаться вырваться по обычным правилам. Маг может перемещать существ и предметы Телекинезом на расстояние, равное его Ловкости Рук (Лв). Если у мага нет этого Навыка, он все еще может перемещать существ и предметы на расстояние, не превышающее 1 метра. Перемещение существа или предмета считается Быстрым действием.

Если маг желает бросить существо или предмет, они падают в X метрах от бросающего, где X равен **|Чародейство бросающего + модификатор Лв бросающего + модификатор Сл телекинеза – модификатор Лв бросаемого – модификатор Сл бросаемого|**. При падении бросаемый теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± бонус/штраф размера бросаемого ≥ Защита существа + Модификатор Сл существа + Прочность существа |**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими. Маг указывает точку, в которой приземлится существо или предмет. Существо может быть брошено на расстояние в метрах, не превышающее Чародейство бросающего. Увеличьте максимальное расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера меньше Среднего и уменьшите в 2 раза за каждую категорию больше Среднего. Если существо или предмет не долетели до указанной точки, они падают максимально близко к ней и теряют столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетели. Маг может потратить несколько Очередей и просто сбросить жертву с большой высоты! Если в результате подсчета расстояния получается 0 или меньше, существу удастся освободиться от Телекинеза.

Маг не может толкать существ и предметы, вес которых превышают максимальную нагрузку Телекинеза $\times 2$.

Также маг может фехтовать или стрелять с помощью Телекинеза! При этом **|Доблесть = Ловкость рук + модификатор Лв мага + модификатор Сл Телекинеза + бонус к Повреждениям используемого оружия|**, **|Меткость = Ловкость рук + модификатор Лв мага + бонус к Повреждениям используемого оружия|**. Магу все еще надо видеть цель своей атаки!

Усиление:

+1 Гравитация = +5 к силе Телекинеза.
+1 Пространство = +5 метров к дистанции.
+1 Время = время действия Телекинеза удваивается.
+1 Контроль = дистанция передвижения предметов и существ Телекинезом удваивается.

Телепатия

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Элементы: 1 Разум, 1 Знание.

Дистанция: 5.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 1 минута.

Стоимость: 2 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: маг получает доступ к мыслям существа, как поверхностным, так и самым сокровенным. Маг должен знать язык, на котором думает существо. Как правило, существо не догадывается о том, что его мысли читают. Если маг не преуспел в проверке Воли, оно чувствует безотчетное беспокойство. При Критическом провале проверки существо точно знает, что маг пытался вторгнуться в его разум. Каждый новый вопрос требует новой проверки. Маг получает односложный ответ на 1 простой вопрос. Например, «где деньги?» – «в кошельке». Само собой, если существо не знает ответа на заданный вопрос, маг также ничего не узнает!

Также с помощью Телепатии маг может передать свою мысль другому существу. Если существо не готово к этому, ему может понадобиться проверка Воли, что бы сохранить самообладание!

Если существо (или существа) не противится магу, проверка Чародейства не требуется. В этом случае маг может создать ментальную сеть и поддерживать двустороннюю телепатическую связь между числом существ, равному или меньшему его Чародейству. При этом маг служит узлом связи для этих существ и,

как следствие, может слегка (или даже не слегка) изменять их мысли при передаче.

Два или более существа с Телепатией могут поддерживать мысленную беседу без траты ЕМ, при необходимости модифицируя заклинание (например, увеличивая расстояние). Попытка проникнуть в сокровенные мысли все еще требует проверки Чародейства, траты ЕМ... и объяснений с собеседником при провале проверки!

Усиление:

+1 Пространство = +1 метр к дистанции.

+1 Разум = +1 существо в ментальной сети.

+1 Разум +1 Знание = маг получает развернутый ответ на 1 вопрос. Например, «где ты спрятал золото?» – «в тайнике под печкой, рядом с треснувшим изразцом».

+2 Разума +2 Знания = маг получает развернутый ответ на 1 комплексный вопрос. Например, «кто и зачем похитил большую королевскую печать?» – «печать похитил королевский камергер, подкупленный графом Элдредом. Печать нужна графу, чтобы подделать завещание прадеда и лишить земли и имущества свою тетку и ее дочерей».

Управление размером

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Природа, Суть, 1 Контроль, 1 Пространство, 1 Превращение.

Дистанция: касание.

Время сотворения: 10 минут.

Время действия: 10 минут.

Стоимость: 5 ЕМ, РИЗ.

Поддержание: 1 ЕМ, РИЗ.

Свойства: при помощи чар маг изменяет размер (но не форму) существа или предмета на 1 категорию. Например, он может сделать

Средний предмет или существо Большим или Маленьким, а Маленький предмет или существо – Крошечным или Средним. Увеличиваясь, существо повышает свою Силу и Выносливость на 2 за каждую категорию размера, уменьшаясь – понижает Силу и Выносливость на 2 за каждую категорию размера.

Усиление:

+1 Пространство +1 Превращение = размер цели может быть изменен на 1 дополнительную категорию.

+1 Время = +1 минута к действию чар или -5 минут к времени сотворения (то есть 2 Времени позволят сотворить заклинание мгновенно).

+1 Природа = маг может увеличивать части тела по отдельности. Обратите внимание, что скелет вряд ли выдержит чрезмерно увеличенную часть тела!

Шепот сердца

Сложность: **[10 + Воля цели]** (возможно использование градаций сложности из раздела «Социальные взаимодействия»).

Элементы: 1 Контроль, 1 Чувства.

Дистанция: 10.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: смотрите текст заклинания.

Стоимость: 2 ЕМ.

Поддержание: 1 ЕМ.

Свойства: в течение 1 минуты все, что предлагает маг, кажется жертве очень разумным. Жертва выполнит все, что просит маг, пока заклинание поддерживается. Если жертва получает приказ, очевидно опасный для себя/своих близких, маг должен пройти проверку Чародейства против **[15 + Вл жертвы]**. Провал означает, что жертва освободилась от действия чар. Однако ничто не мешает магу формулировать просьбу иносказательно или как-то иначе обмануть жертву (благо под действием чар это не так сложно)! Статисты заметят, что жертва ведет себя *странно*, если их

Наблюдательность превышает Чародейство мага или равна ему. Персоны могут совершить проверку Наблюдательности против **[10 + Чародейство мага]**.

Если маг выбирает целью Шепота сердца существо, которое уже находится под действием этого заклинания, сотворенного другим магом, он должен преуспеть в проверке Чародейства против **[10 + Чародейство сотворившего заклинание мага]**.

Усиление:

+1 Контроль = -1 к сложности проверки.

+1 Контроль +1 Разум = маг распространяет действие заклинания на 1 дополнительное существо. Отдельной проверки не требуется. Например, если маг пытается зачаровать существ с 5, 6 и 8 Волей и получает 17 при проверке Чародейства, под действие заклинания попадают существа с 5 и 6 Волей, а существо с 8 Волей не затрагивается.

+1 Пространство = +10 метров к дистанции.

+1 Время = +10 минут к действию чар.

+1 Разрушение +1 Разум = жертва забывает все, что делала.

+1 Знание +1 Созидание +1 Разум = маг может навязать жертве новые воспоминания. Он должен проговорить их вслух до окончания действия заклинания. Если маг успел это сделать, воспоминания жертвы подменяются фальшивыми. Это может (но не обязательно) повлиять на ее поведение и отношение к окружающим.

+1 Заточение = маг подавляет эмоции цели, успокаивая ее на время действия заклинания.

+1 Созидание = маг закладывает в сознание цели некие эмоции. Печаль, радость, ярость, безудержное веселье или другая эмоция, которую выбрал маг, охватывает цель на время действия заклинания.

Эмпатия

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию чар.

Элементы: 1 Знание, 1 Чувства.

Дистанция: 1.

Время сотворения: мгновенное.

Время действия: 5 секунд (полный круг в боевой сцене).

Стоимость: 2 ЕМ.

Свойства: маг ощущает настроение, эмоции и даже отголоски мыслей другого существа. Эмпатия не требует знания языка, на котором думает существо. Маг узнает, что существо чувствует в данный момент – печаль, радость, гнев, боль и так далее, а так же как существо настроено по отношению к нему лично.

Усиление:

1 Знание +1 Чувства = маг узнает подоплеку переживаний существа. Эмпатия не может дать абсолютно исчерпывающего ответа, но способна намекнуть – например, «он радуется, потому что получил много денег» или «она грустит, потому что ее друг болен».

2 Знания +2 Чувства = маг может с точностью определить, что собеседник пытается им манипулировать. Ложь, лесть, недомолвки и тому подобные уловки становятся очевидны магу. Обратите внимание, что Эмпатия позволяет намекнуть магу, почему собеседник пытается им манипулировать и чего желает достичь.

Розалина вынуждена избегать заклинаний, требующих больших затрат маны – ведь у нее всего 7 ЕМ, а восстанавливаются они со скоростью 1 ЕМ за 10 минут отдыха. По счастью, выбор недорогих заклятий, исподволь манипулирующих разумами окружающих, весьма широк.

Розалине отлично подойдет «Колыбельная», позволяющая усыплять недругов. «Отчаяние» ослабит противников, «Решимость» придаст сил союзникам. «Шепот сердца» убедит окружающих быть посговорчивее, а «Эмпатия» поможет проникнуть в самые

сокровенные чувства. И, конечно же, Розалине необходимо «Исцеление» – просто на всякий случай. Все эти заклинания дешевы, многие из них основываются на Элементах, которые уже дает атрибут «Плетельщик». Коронным номером Розалины станет областное заклинание «Ноктюрн сирены», позволяющее на время вывести из строя целую толпу. Оно дорогое, но действенное, и при том его стоимость в пределах 7 ЕМ.

После того, определены Розалинины заклинания, можно заняться Элементами, которых у Розалины аж 15 на выбор. У нее уже есть 1 Разум, 1 Чувства и 1 Контроль (они не входят в число элементов, которые нужно выбирать, их автоматически дает атрибут «Плетельщик»). Для «Исцеления» понадобятся 3 Жизни. 1 Пространство, 1 Время, 1 Контроль и 1 Разрушение для усиления заклинаний. Для «Решимости» – 1 Созидание и 1 Свет. 2 Знания и 1 Чувства помогут «Эмпатии» работать на полную. Для Огненного шара – 2 Огня.

Также Розалина может пробудить любой из своих Элементов, оборвав Нить. Пробуждение – не волшебство в полном смысле этого слова, а скорее колебания Нитей Судьбы, придающие герою сил.

АЛХИМИЯ И ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Герой, не имеющий магического дара, но сведущий в алхимии, может до некоторой степени эмулировать действия заклинаний при помощи зелий.

Как правило, чтобы возыметь действие, зелье должно коснуться жертвы или попасть внутрь ее с пищей, питьем или воздухом. Зелья, эмулирующие действие заклинаний выполняются в виде напитков и гранат с Осечкой 7. Выпадение Осечки означает, что фиал не разбился при столкновении с целью.

Лаборатория, необходимая для производства зелий, в разобранном виде занимает помещение площадью 9 метров², в собранном – 2 метра³, весит 500 килограммов и имеет СП 25.

Рецепты и формулы: алхимики ревностно хранят свои формулы и не спешат делиться ими с окружающими. Изучение новой формулы потребует от героя немалых усилий и траты 2 Очков опыта. Герой может изучить формулу в начале игры. Он не обязан владеть Навыком Науки, чтобы владеть формулой – он может одалживать ее друзьям, продать или как-то еще извлечь из нее выгоду!

Сложность изготовления: за изготовление зелий отвечает Навык Эксперт (Наука). Сложность изготовления зелий, эмулирующих действие заклинаний, равна **|20 + Стоимость заклинания в ЕМ|**. Алхимик может изготавливать зелья с усиленными версиями заклинаний. В случае обычных, немагических зелий и ядов, сложность изготовления равна **|10 + СП зелья: 2|**. Провал проверки приводит к необходимости очищать реторты и перегонные кубы. Из-за этого следующая проверка может быть совершена через **|5 – Модификатор Ин/Мд|** часов (минимум 1 час). Критический провал проверки уничтожает ингредиенты в дополнение к этому.

Время изготовления: время, необходимое для изготовления 1 порции зелья, равно **|СП зелья – Навык Эксперт (Наука) (Ин, Мд)|** часов. Как бы ни был велик Навык, изготовление одной порции зелья всегда занимает минимум 1 час.

Ингредиенты: стоимость ингредиентов для одной порции зелья равна **|СП зелья: 2|**. В случае зелий, эмулирующих магические эффекты, стоимость ингредиентов равна **|5 x число Элементов, входящих в заклинание|**.

Далеко не всегда и не везде герои могут просто купить необходимые ингредиенты в магазине. Поиск ингредиентов для зелья может стать увлекательным приключением! Уточните у мастера, где и каким образом герои могут добыть алхимические ингредиенты и возможно ли это в принципе.

Магические стрелы в виде зелий: выполняются в виде гранат с осечкой 8. В точке падения (клетке 1 x 1 метр) такая граната имеет Силу Взрыва, равную 20 + БПв заклинания.

Зелья и эффекты Пробуждения элементов: эффекты Пробуждения элементов (но не Ключевого элемента!) могут быть воспроизведены при помощи магических или алхимических зелий. Эффект зелья длится до конца сцены. В боевых сценах эффект длится число Кругов, равных **|1 + модификатор Выносливости|** (минимум 1 Круг).

Одновременное действие нескольких зелий: герой может одновременно находиться под действием числа зелий, равного **| модификатор Выносливости +1|** (минимум 1). Если герой выпивает зелье сверх этого числа, действие одного из ранее выпитых зелий прекращается.

ПРИКЛАДНАЯ МАГИЯ

Чародеи могут использовать волшебство и в абсолютно мирных, повседневных целях. В большинстве случаев, если мастер не против, употребление 1 Элемента стоит 1 Единицу Маны, покрывает площадь 1 × 1 метр и действует 1 минуту. Например, чтобы создать огонь, покрывающий площадь в 1 × 1 метр, чародею понадобится 1 Созидание и 1 Огонь. Такой огонь будет гореть 1 минуту даже на голой скале или песке (хотя вода обязательно его потушит, а ветер может задуть). Если чародей желает удвоить время действия и площадь, ему потребуется 1 Время и 1 Пространство за каждое удвоение. То есть, потратив 1 Время, чародей увеличит время действия в 2 раза, потратив 2 Времени – в 4 раза, потратив 3 Времени – в 8 раз и так далее. Чтобы поддерживать уже горящий огонь, чародей может применить Жизнь, чтобы придать ему форму – Контроль, чтобы заставить его парить в воздухе – Гравитацию, чтобы уничтожить – Разрушение (или Созидание Воды). Разумеется, для того, чтобы взаимодействовать с каким-либо Элементом, герой должен располагать им в своем наборе Элементов. Так, чтобы придать форму пламени костра, герой должен располагать Элементом Огня и платить ЕМ только за контроль. При

использовании Прикладной магии мастер вправе ограничивать творческие (и не очень) порывы игроков, сообразуясь с жанром и атмосферой игры. Если игрок хочет, чтобы его герой щелчком пальцев возводил великолепные дворцы, превращал леса в пустыни, а пустыни – в моря, то ему стоит воспользоваться Дикой магией (и благоволением мастера). С другой стороны, благодаря Прикладной магии он может призывать духов и элементарей, понимать язык зверей и птиц, насылать порчу, исцелять болезни... По большей части, возможности чародея в области Прикладной магии ограничиваются лишь набором Элементов, ресурсами маны и договоренностью с мастером.

ДИКАЯ МАГИЯ

Поток маны – могучая, своенравная и непознанная стихия (пускай некоторые Волшебники-снобы и утверждают обратное). Используя Дикую магию, герой высвобождает первозданную мощь Потока. Остается надеяться, что своенравная Судьба направит эту мощь против врагов героя...

При использовании Дикой магии не требуются Элементы Контроля или трата Единиц Маны, не нужен даже Чародейский Атрибут или Навык Чародейства – только Элементы, Нити и воображение. Впрочем, конечно же, в руках чародея Дикая магия гораздо разрушительней!

Применяя Дикую магию, герой komponует *любое* число своих Элементов и *придумывает* желаемые эффекты заклинания. Эффекты должны быть логичны и последовательны (хотя бы чуть-чуть): применять Элементы Воды, чтобы разжечь пожар – не самая здравая идея! Игрок может подбирать Элементы самостоятельно, однако задавать вопросы мастеру по поводу возможных эффектов и необходимых для них Элементов не возбраняется – герой, особенно обладающий чародейскими Атрибутами, достаточно

компетентен, чтобы предвидеть *некоторые* из последствий заклинания!

Определившись с эффектами, запишите, сколько Нитей вы готовы оборвать, чтобы герой сплел эти чары. Вы не можете записать больше Нитей, чем в данный момент протянуто к вашему герою. Передайте в закрытую бумажку с записью мастеру (мастер не должен знать число Нитей, которые игрок хочет оборвать!) и расскажите ему о действии заклинания. Выслушав идею, мастер в свою очередь определяет, обрыв скольких Нитей приведет чары в действие, и говорит об этом вам. Затем мастер вскрывает бумажку. Если число Нитей, названное мастером, меньше или равно записанному, заклинание работает в точности, как вы задумали. В противном случае вы должны оборвать недостающее число Нитей, а мастер волен внести изменения в эффекты заклинания или даже объявить, что оно не сработало. Если у вашего героя недостаточно Нитей, вы должны уничтожить 1 любой Элемент в составе вашего заклинания и совершить проверку Неприятностей, чтобы определить, насколько заклинание не соответствует изначальному замыслу.

Например, герой имеет 1 Элемент Пространства, 7 Элементов Воздуха, 3 Элемента Огня и 2 Элемента Смерти. Игрок решает, что его герой может создать огромный огненный вихрь, который будет сжигать плоть тех, кто попал в него, перемешивать кости и складывать из них огромного костяного монстра! Игрок решает, что обрыва 2 Нитей будет достаточно. Он записывает это число на бумажке и делает заявку мастеру.

Выслушав игрока, мастер говорит, что для создания костяного монстра герою недостает Созидания, Жизни, Заточения и еще одного Контроля для управления вихрем. Он требует для его сотворения обрыва 4 Нитей. У героя нет 4 Нитей, значит, ему придется расстаться с одним из Элементов и совершить проверку Неприятностей. Так или иначе, вихрь уже сплетен и наверняка направляется совсем не туда, куда хотел бы герой! К счастью для

всех, герой не использовал при сотворении Время, и вихрь не просуществует слишком долго... наверное.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Правила игры устроены таким образом, чтобы помочь игрокам и мастеру совместно создавать интересную им историю. О ее жанре и настроении лучше договориться заранее. Происходящее на игре должно так или иначе развлекать всех собравшихся. Если какое-то правило или его отсутствие мешает рассказывать интересную вам и соигрокам историю, упраздните или придумайте его. Разумеется, такие важные действия героев, как сражение и общение, достаточно четко регламентированы, чтобы поддерживать динамику событий. В остальном формулировки правил оставляют большой простор для интерпретации. Это сделано намеренно.

Например, Аристократ в античном Риме, Гондоре конца III Эпохи и России середины XIX столетия – три совершенно разных образа, с различным набором возможностей и привилегий, которые было бы довольно затруднительно включить в правила целиком. Однако высокое положение позволяет всем трем использовать Уникальный ход, хотя его реализация будет выглядеть совершенно по-разному.

Такая же ситуация со Жрецом, Плутом, Бардом и Красавцем – широта их возможностей сильно зависит от окружающего общества. Не стоит сбрасывать со счетов и субъективный взгляд мастера и игроков. Кому-то покажется вполне уместным Плут – купец, по большей части честный... и эпизодически промышляющий контрабандой, а кому-то будет ближе классический образ Плуто в настольных ролевых играх – проныры-полурослика, срезающего кошельки на городском рынке. Одному мастеру будет достаточно

Честной физиономии героя даже для оправдания в суде, другой же мастер ограничится ситуационным бонусом к проверкам.

Ну и, конечно, **самое важное правило в настольной ролевой игре – Мастер Всегда Прав.** Соблюдение этого правила необходимо для поддержания динамики игры (которой *очень* мешают споры любого рода) и помещения всех сидящих за столом в единое воображаемое пространство, границы которого задаются именно мастером. Все споры по правилам и логике происходящего лучше отложить до окончания игровой встречи.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровой сюжет во многом похож на литературный – не считая того, что зачастую ни мастер, ни игроки, не знают, как он будет развиваться. Тем не менее, существует несколько простых вопросов, обсуждение которых до начала игры значительно улучшит полученный вами опыт.

1. Что происходит вокруг героев?

Ответ – экспозиция вашей истории. С его помощью вы устанавливаете значимые факты игрового мира и формируете общее воображаемое пространство. Также на этом этапе стоит договориться о том, в каких декорациях будет разворачиваться сюжет и какую жанровую окраску он будет иметь. Обратите внимание, что обсудить этот вопрос можно как до создания героев, так и после него. В первом случае подразумевается, что игроки создадут героев под ситуацию, во втором – заранее созданные герои во многом станут основой для нее!

2. Что случилось с героями?

Ответ – завязка вашей истории, событие, побуждающее героев к действию.

3. Что заставляет героев работать сообща?

Ответ позволит вам узнать, в каких отношениях находятся герои, почему помогают друг другу и работают в команде. Возможно, герои – сослуживцы, старые знакомые, подельники или даже родственники... но не исключено, что вцепиться друг другу в глотки им мешает лишь внешняя угроза или несметные богатства, добыть которые в одиночку им не по силам! Не забудьте обсудить возможность противостояния героев друг другу, – хотя на нем построено немало сюжетов, далеко не все игровые группы готовы к этому!

4. Какова общая цель героев?

Иногда ответ на этот вопрос следует из ответа на предыдущий. Разумеется, у героев могут быть и свои собственные цели, не известные их товарищам.

Если герои не связаны какими-то общими устремлениями и часто действуют в одиночку, а в центре повествования только их личные цели, история рискует сильно потерять в динамике.

Потратив немного времени на обсуждение, вы сформируете прочную основу для игрового сюжета, исключите *неприятные* неожиданности, а также во многом зададите жанр и настроение игры.

Одна игра для всех: убедитесь, что все собравшиеся за столом (включая вас) хотят играть в одну и ту же игру. Если один из игроков пришел убивать орков, другой собирается продать оркам груду ржавых мечей, украденных из арсенала феода, а третий – уговорить орков показать затерянный в лесу золотоносный ручей, вам будет довольно сложно угодить всем. Особенно, если лесные орки – лишь незначительная деталь экспозиции вашего сюжета.

Во избежание этого, заранее обсудите с игроками их ожидания от игры и ее жанр. Не забудьте сообщить игрокам, во что планируете

поиграть *лично вы*, ведь если в попытке угодить игрокам вы утратите интерес к происходящему, хорошей игры совершенно точно не выйдет. Идеальный, хоть и не всегда возможный вариант – так называемая «нулевая встреча», во время которой участники игры синхронизируют ожидания. На такой встрече вы сможете поучаствовать в создании героев и включить в сюжетный замысел элементы, которые интересны игрокам.

Не играйте против игроков – играйте *вместе с ними*. Это не значит, что вы должны щадить героев или оставлять без последствий сделанные ими глупости. Однако зачастую смерть героев не завершает историю, а обрывает ее на самом интересном месте. Позаботьтесь о том, чтобы у героев оставались пути для отступления.

Мастер всегда прав: это правило – вовсе не индульгенция всякого рода тирании. Главная задача мастера – организация общего воображаемого пространства, в котором все явления подчиняются одним и тем же правилам. Конечно, немалую долю этого труда принимает на себя игровая система. Тем не менее, некоторые моменты не регламентированы правилами и отдаются всецело на откуп мастеру, его логике и видению мира, и его договоренностям с игроками. К таковым, например, относятся реакции статистов (даже в пределах таблицы социальных взаимодействий они могут быть очень разными), трактовка спорных моментов правил (например, сохраняет ли доступ к Трюкам и Атрибутам герой, превращенный в бурого медведя, попугая или дракона), а также определение широты возможностей некоторых Атрибутов. Поскольку перед игрой просто невозможно обсудить все, в случае неразрешимого спорного момента мнение мастера имеет больший вес, чем мнение игрока.

Во что поиграть: правила «Нитей Судьбы» ориентированы на жанр приключенческого боевика. В таких историях герои попадают (случайно или намеренно) в круговорот событий, вершащих судьбы мира и с честью выходят из всех испытаний.

Характерными представителем этого жанра являются, например, серия А. Сапковского о ведьмаке, книги А. Дюма о приключениях мушкетеров или кинотрилогия по роману Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец». Сражения, погони, путешествия, *насыщенность действием* – важнейшие составляющие сюжета. Однако система позволят вам рассказывать абсолютно любую историю, в которой герои принимают решения и совершают действия, последствия которых важны и способны изменить *хоть что-то*, хотя бы в их собственной жизни. Решения, действия и последствия – самая важная часть ролевой игры. Не забывайте – герои избраны Судьбой. Позвольте игрокам ощутить это!

Герои: основа запоминающегося сюжета – герои, не похожие друг на друга. Позаботьтесь о том, чтобы игроки выбрали разные Атрибуты, Трюки, Недостатки и Навыки, или хотя бы скомбинировали их отлично друг от друга. Предупредите игроков об Атрибутах и Недостатках, заведомо не подходящих для сюжета. Вряд ли Бард, Жрец или Аристократ смогут проявить себя, барахтаясь в бесконечном болоте, населенном гигантскими жабами. Хотя если героям повстречается племя людей-ящеров или диких эльфов, эти атрибуты заиграют новыми красками!

Оптимизация: некоторые игроки могут намеренно создать узкоспециализированного героя. Например, мага с двумя чародейскими атрибутами, громадным запасом элементов и максимальным Навыком Чародейства, воина с Атрибутами, повышающими Доблесть и Меткость и максимальным Навыком Владения оружием, или обаятельную соблазнительную Красавицу с максимальным Навыком Общения. На первый взгляд, такие герои слишком могущественны и легко добиваются своего. Однако лишь на первый. Да, на своем поле они сильны, но... Не боритесь – используйте! Позвольте игроку получить то, ради чего он создал такого героя. Специализация означает, что герою обязательно понадобится поддержка друзей в ситуациях, в которых он не силен. Однако не переборщите, создавая такие ситуации – игрок

не должен ощущать бесполезность своего героя, и уж тем более не должен чувствовать, что на его героя ополчился весь мир.

Сюжет: вам не потребуется подробный план сюжета. Более того, он может навредить, так как передача повествовательных прав предполагает *активное* вмешательство игроков в сюжетную канву. Подготовьте завязку, ключевых статистов и персон, задействованных в сюжете, и позвольте событиям развиваться непредсказуемо для всех. Сюжет имеет определенные законы построения. Он состоит из экспозиции, завязки, развития, кульминации, и развязки (к которой может примыкать эпилог). Рассмотрим историю, герои которой – жители небольшой деревеньки на границе леса, населенного гоблинами.

Экспозиция: эту часть лучше вынести за пределы игровой встречи. Она позволяет игрокам задать все интересующие вопросы. Например, хорошо ли укреплена деревня, далеко ли замок сеньора, в каких отношениях селяне с племенем гоблинов. Постарайтесь дать как можно более исчерпывающую информацию на этом этапе, иначе игрокам придется задавать вопросы в дальнейшем (что повредит динамике), или выстраивать действия героев исходя из своих представлений о происходящем, которые могут (и наверняка будут) отличаться от ваших.

Завязка: событие, побуждающее героев к действию. Например, гоблины требуют у селян десятерых девушек для жертвоприношения на восходе луны, и угрожают сжечь деревню, если селяне откажут. Завязка – отправная точка вашей истории, свершившийся факт.

Развитие: именно завязка и экспозиция определяют дальнейшие действия героев – отправятся ли они в замок сеньора за гвардией феода, организуют оборону деревни, попробуют обмануть гоблинов, договорятся с ними или отдадут им желаемое. Эта часть сама по себе также дробится на мини-сюжеты – сцены и вехи, имеющие ту же структуру, что и основной сюжет.

Кульминация: момент наивысшего напряжения в сюжете. Каким будет этот момент, зависит от результатов действий героев. Вот несколько вариантов кульминации этой истории:

– Утомленные герои с замиранием сердца наблюдают, как горстка гвардейцев противостоит орде разъяренных гоблинов.

– Один из героев вызывает на бой лучшего воина гоблинского племени и сражается с ним.

– Переодевшись в женские платья, герои позволяют гоблинам отвести их на капище и нападают на верховного жреца.

– Герои пытаются убедить гоблинов, что мясо коров и овец понравится гоблинскому идолу гораздо больше человеческого.

– Герои решают, что лучше пожертвовать частью, чем погибнуть всем, и отдают девушек гоблинам.

Развязка: финал истории, вытекающий из кульминации. Преуспели герои или потерпели неудачу? Остались ли они живы? Что потеряли и приобрели? Ответы на эти вопросы игроки получают в развязке. Вот как может завершиться история с гоблинами:

– Селяне чествуют победоносных гвардейцев и выдают одну из девушек замуж за командира отряда. Об усилиях героев никто не вспоминает.

– Лучший воин племени повержен, и гоблины в страхе отступают.

– Герои гибнут на капище, но племя гоблинов лишается верховного жреца и теряет многих воинов. На какое-то время деревня спасена.

– Гоблины забирают всех коров и овец, что были в деревне. Кое-кто из селян считает, что это слишком большая цена за десяток девиц.

– Герои слышат отчаянные крики, доносящиеся из леса, и пытаются убедить себя, что это просто ветер.

Эпилог: если ваша история рассчитана на одну-две встречи, в ней может и не быть эпилога. Но если вы планируете длительную

историю, эпилог необходим — он содержит элементы экспозиции и завязки для *следующего* приключения!

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Действие и еще раз действие: если цели героев слишком глобальны, динамика событий может серьезно пострадать. Время от времени игроки чересчур уходят в построение громоздких планов вместо того, чтобы, собственно, играть. Поэтому рекомендуется дробить глобальные цели на небольшие, промежуточные. Например, цель «завоевать соседнее королевство» сразу же распадается на «снарядить войска», «собрать информацию об армии противника», «найти средства для снаряжения армии». Обычно игроки сами неплохо справляются с поиском промежуточных целей. Но если вы чувствуете, что игра превращается в *обсуждение игры*, не стесняйтесь прервать это событием, побуждающим героев к *немедленным* действиям. Черпайте вдохновение из идей игроков. Пускай из соседнего королевства прибудет посольство, безумный алхимик попросит ссуду на грандиозный эксперимент по превращению свинца в золото, окончание усобицы баронов оставит без работы крупный отряд наемников. Помните, игра хороша, пока никто не скучает.

Личное время: игроки создают героев для действия. Конечно, есть такие, кому просто приятно посидеть в уголке и наблюдать, как играют остальные, но это скорее исключение. Позаботьтесь о том, чтобы каждый из героев получил свою минутку славы хотя бы раз за игровую встречу.

Давайте разделимся: иногда логика ситуации вынуждает героев разделиться. В подобных случаях учитывайте, что часть игроков на время выпадет из действия, и общая динамика истории понизится. Если вы не так давно выступаете в роли мастера, сюжетов, в которых разделение команды героев неизбежно и предполагается заранее, лучше избегать.

Вызов: чем больше очков опыта получают герои по ходу игры, тем сильнее они становятся. С уровнем силы возрастает и влияние героев. Это необходимо учитывать при построении приключения. Охота на матерого волка может быть очень опасна для горстки скверно вооруженных крестьян, но могучий рыцарь прикончит его одним ударом меча. Организуйте сюжет таким образом, чтобы игроки могли ощутить силу и значимость своих героев. Предложите героям важную дипломатическую миссию, управление феодалом или битву с огромным драконом.

Ходы Судьбы: именно Нити Судьбы, а не запредельные Навыки и Характеристики делают героя героем. Внимательно изучите раздел книги, посвященный Нитям, и попросите игроков сделать то же самое. Своевременно оборванная Нить может полностью изменить игру. Не лишайте игроков возможности вмешаться в сюжет! Если игрок накопил четыре Нити и прикончил Главного Злодея выстрелом в глаз, он в своем праве. А уж если игрок воспользовался Ходом и влюбил злодея в своего героя, убедил злодея покаяться или объявил, что злодей – отец его героя... Нет, игрок вовсе не испортил задуманную вами эпическую битву, а подарил сюжету великолепный поворот. Цените это и будьте к этому готовы – знайте Ходы, в том числе Ходы Атрибутов, выбранных игроками. Несмотря на право вето, которое имеет мастер, не стоит пользоваться им слишком часто – абсолютное большинство идей игроков стоит того, чтобы включить их в сюжет. Если вы все же сомневаетесь, уделите немного времени обсуждению Хода – скорее всего, все собравшиеся так или иначе придут к соглашению.

Ходы без обрыва Нитей: разумеется, герои использующие Атрибуты без обрыва Нитей, вполне дееспособны. Не задавайте слишком высокие уровни проверок, ведь то, что сложно для героя с Атрибутом, для героя без Атрибута – на грани возможного.

Недостатки и Темная Сторона: если ваши игроки впервые знакомятся с «Нитями Судьбы», вам придется настроить их на нужный лад. Подбрасывайте достаточно заметные и очевидные

возможности протянуть к герою Нить. Например, герой скрытно наблюдает за переговорами контрабандистов на городском рынке. Если герой Пьяница, пускай в соседней таверне продают три кружки эля по цене двух. Если герой Любвеобилен, обратите его внимание на милovidную цветочницу в торговом ряду напротив. Если герой Болтлив, сообщите игроку, что рядом обсуждают свежие новости. Предложите Плуту возможность быть узанным кем-то из контрабандистов, Красавцу – назойливое внимание богатой матроны, а Аристократу – приставания попрошайки. Обсудите с игроком последствия. Не заставляйте игрока обрывать Нить за отказ от них, и в самом скором времени игроки втянутся в сюжетостроение!

Неприятности: вводите неприятности в тех случаях, когда нельзя логически определить возможность того или иного происшествия... или если игрок спорит с вами о его вероятности. Прибегайте к Неприятностям в тех случаях, когда герои ведут себя неосмотрительно или просто неразумно. Если они ищут проблем – дайте их сполна... но и оставьте героям шанс выпутаться, если они приложат усилия! Позвольте решать кубуку. В отличие от Недостатков и Темной стороны последствия Неприятностей не обязаны быть известны заранее, хотя лучше дать игроку намек, чтобы он мог принять Неприятность и протянуть к герою Нить, или наоборот, избежать проблем, оборвав Нить.

Неприятности можно разделить на два типа: создающие события и лишаящие событий. К создающим событиям относятся случайные встречи, угрожающие героям, задерживающие их или расходующие их ресурсы. Нападение головорезов в трущобах, визит приставучего болтливого родственника, умоляющий о помощи статист – из их числа. Лишающие событий Неприятности – трактирщик, который ничего не знает об убийстве, труп гонца, при котором не оказалось послания герцога, сундук, вместо сокровищ наполненный истлевшим тряпьем. При этом и те и другие оказывают прямое влияние на развитие сюжета. Более того, абсолютно нормально,

если герои с помощью Ходов Судьбы или применения других ресурсов извлекли из Неприятностей выгоду!

Менеджмент Нитей: в начале игровой встречи у героев по две Нити. Этого достаточно для совершения одного-двух Ходов Судьбы. Но если сюжет насыщен событиями, Нитей может не хватить. В таких случаях рекомендуется обновлять Нити по завершении важных сюжетных вех или перед их кульминацией. Сюжетная веха – это маленькая история в большой. Например, выход хоббитов из Дольна – начало такой истории, а ее кульминация – битва со стражем озера. За воротами Мории хоббитов ожидает начало новой вехи. Ее кульминация – сражение Гендальфа и барлога.

Влияния на героев: если кто-то из персон или статистов пытается убедить героя изменить линию поведения и преуспевает в проверке, предложите игроку начислить герою 1 очко опыта. Если игрок принимает влияние (и опыт), это значит, что статист смог обольстить, обмануть или переубедить героя. Точно так же разрешаются попытки манипуляций между двумя героями. По взаимной договоренности с игроками вы можете использовать обычные проверки Воли и Чародейства без начисления опыта, чтобы манипулировать героями, однако один герой не может навязать другому герою свою волю с помощью навыков или заклинаний, пока игрок на это не согласится!

Проверки: каждый бросок кубика в игре – небольшое событие, ведущее к чему-то. Не заставляйте игроков бросать кубик, если успех или неудача проверки никак не повлияют на развитие истории. Избегайте проверок, убивающих героев *сразу*. Например, если герой карабкается по скале и проваливает проверку Атлетики, позвольте ему совершить дополнительную проверку, чтобы уцепиться за выступ парой метров ниже, или же позвольте другому герою совершить проверку Атлетики, чтобы вовремя подхватить падающего.

Статисты: вам не нужен подробный блок характеристик для каждого статиста, которого герои встречают в игре, особенно

с учетом того, что вы не имеете полного контроля над развитием сюжета. Вместо этого определите для себя значимые свойства статиста. Например, дикарь, который должен по вашей задумке напасть на героев, обладает доблестью 15 (с учетом Ловкости, Силы, Бонуса к Повреждениям за двуручный топор и Навыка Владения оружием) и Выносливостью 18 (что дает ему 54 единицы здоровья). Вы можете просто придумать эти цифры. В случае необходимости вы легко вычислите другие параметры статиста. Например, если двуручный топор имеет Бонус к Повреждениям +5, значит либо дикарь весьма ловок и силен (что очень вероятно), либо он великолепно владеет топором, а значит, довольно умен. Но если герои сохранят дикарю жизнь, запишите или запомните эти цифры на случай появления дикаря в дальнейшем – его Характеристики стали фактом истории!

Сложность боевых сцен: если сражения занимают значимое место в вашей истории, при построении боевых сцен обращайтесь внимание на следующее:

1) Число противников. Это особенно важно, если вы используете правило «Все на одного». В таком случае даже самые слабые статисты получают возможность атаковать с Преимуществом, если имеют перевес в численности.

2) Способность статистов наносить Опасные раны героям. Исходите из того, что если статист наносит Опасную рану героям, специализирующимся на боевых столкновениях, при броске 16 и более на кубике, то он не представляет серьезной опасности. Исключение из этого – численное превосходство.

3) Число атак противников. Обычно даже самые ужасные монстры ограничены 3 атаками за Очередь. Но уже несколько статистов, вооруженных легким оружием, могут создать для героев проблемы, даже если в большинстве случаев не в состоянии наносить им Опасные раны.

4) Способность героев наносить Опасные раны статистам. Чем она выше, тем больше шанс на скорую победу героев. Не забывайте,

что способность наносить Опасные раны не всегда связана с высокими значениями Доблести и Меткости и во многом зависит от Выносливости и Защиты статистов.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Награды: игровая встреча завершается раздачей очков опыта. За что его выдавать — часть предыгровой договоренности. Разумеется, вы можете выделить особо удачные идеи кого-то из игроков и начислить их героям больше опыта, но не стоит этим злоупотреблять. В конце концов, главная награда в настольной ролевой игре — сам процесс и общение с единомышленниками.