

МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА



Русская система ролевых игр
«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11

Иллюстрации: Алексей Булгаков

Вёрстка: NoNsense

Оглавление

Руководство игрока	3
Описание героя	7
Описание характеристик	8
Чеки	9
Раса героя	10
Классы	15
Умения	16
Религия	21
Боевые характеристики, оружие и доспехи	23
Дополнительные характеристики	35
Магия	38
Создание героя	43
Прогресс героя	51
Действия героя	57
Бой	60
Ускоренное перемещение, прыжки, плавание	74
Заключение	77
Руководство ведущего	78
Основные принципы вождения	78
Создание сценария	81
Создание группы	84
Процесс игры	88
Механика игры	90
Рассмотрение действий персонажа	93
Проведение боя	101
Начисление опыта	106
Развитие героя	108
Магия в игре	110
Модификация системы	114
Психология игры	124
Проблемы вождения	129

Руководство игрока

Перед Вами книга правил русской системы настольных ролевых игр в жанре фэнтези «Мир Великого Дракона» (в просторечье МВД). Эта система была разработана в 2001 году Александром Дзябченко (Godmaker), и была одной из первых систем, ориентированных на русскоязычного игрока.

В этой книге Вы найдёте описание «ядра» системы — её основной составляющей, без которой она уже не будет самой собой. Это «ядро» описывает взаимосвязи и логику, то есть, *правила* системы. Эти правила сложнее модифицировать, сохраняя баланс и простоту системы, чем все остальные её части. Фактически, любые дополнения базируются на данном руководстве.

«Мир Великого Дракона» — это модульная система, что подразумевает, что каждый игрок будет расширять и адаптировать её к своим нуждам. Конечно, используя эту книгу, Вы уже сможете играть полноценно, но истинная мощь системы раскроется, когда Вы начнёте использовать дополнения и расширения правил.

Желаем Вам успешных и захватывающих игр.

Что такое ролевая игра

Настольная ролевая игра — это игра, в которой человек вместе со своими друзьями представляет себя кем-либо другим, кем он на самом деле не является, например, рыцарем, желающим победить на турнире, или авантюристом, охотящимся за сокровищами. Может возникнуть вопрос: как игроки могут согласовывать всё это вместе и не мешать свободному течению приключения? Для этого как раз и существуют *правила* игры.

В правилах описываются в терминах системы характеристики и способности персонажей, то, как они могут их применять и совершенствовать. В правилах сказано, как определить, попал ли стрелок из лука в мишень, или разгадал ли чародей сложный шифр из таинственного письма.

Помимо правил, целостность игрового процесса также обеспечивает *ведущий* игры. Ведущий тоже является участником игры, но его задача состоит в другом. В то время как остальные игроки представляют себя героями приключения, ведущий следит за самим игровым миром. Обычно другой игрок описывает ведущему действия своего персонажа в той или иной ситуации. Это называется заявкой игрока. В ответ ведущий рассказывает, что случилось вследствие описанных игроком действий. Это называют *описанием*. Заявка игрока и соответствующее ей описание ведущего называются *ходом* игрока. Весь игровой процесс как раз и делится на такие ходы.

Так, ведущий может описать, что персонажи игроков оказались замурованными в комнате без окон и дверей. Игроки могут заявить, что герои проверяют стены, простукивая их в поисках полостей. В задачи ведущего входит решить, нашли ли персонажи что-либо или нет, и дать новое описание. Возникает вопрос: как ведущий может определить есть выход из комнаты или нет? Дело в том, что у него находится *сценарий* игры, в котором описан сюжет данного приключения.

Но не все события можно определить по сценарию. Например, совершенно невозможно предусмотреть, когда лучник попадёт в мишень из лука, а когда — нет. Такие события случайны, хотя их вероятность и зависит от умения стрелка.

Для моделирования случайных событий в правилах предусмотрено использование игральных костей, которые называют кубиками. Фактически, эти кости правильнее было бы назвать «многогранниками», но слово «кубик» более привычно для уха и давно прижилось. Кубики могут обладать 4, 6 и даже 20 гранями. Разные кубики используются для моделирования различных ситуаций согласно правилам, описанным в этой книге.

Итак, ведущий, руководствуясь правилами, сценарием и результатами бросков кубиков, определяет, как проходит приключение и даёт игрокам соответствующие описания. Для того, чтобы всё было окончательно понятно, приведём небольшой отрывок игры.

Пример игры

Перед началом игры каждый их игроков создает согласно правилам, изложенным в данной книге, своего героя, то есть, того, кем он себя представляет в вымышленном мире. Итак, команда героев, которые отправятся в приключения, выглядит следующим образом.

Обворожительная волшебница Лилия, принадлежащая к загадочной расе ши, взяла на себя роль знатной дамы, путешествующей ради собственного удовольствия. Она известна своей любовью к балам и конным прогулкам. Впрочем, за маской легкомысленной и ветреной особы скрывается острый, пронизательный ум истинной чародейки. Эльф Тирель, почти никогда не расстающийся со своим фамильным мечом, телохранитель Лилии. Он повсюду следует за ней, держа руку на эфесе своего оружия. Но у него есть и собственная цель: стать мастером клинка, который сможет подтвердить этот титул, сразившись с одним дей-

ствительных мастеров и одержав над ним верх. Ратмир — представитель расы тарлингов, известных своими особыми связями с божествами этого мира. Он странствующий мудрец и воитель, в данный момент планы компании героев соответствуют его собственным, но Ратмир честно предупредил, что покинет их, если духовный поиск укажет иной путь. И, наконец, пронырливый гоблин Ешка, ловкость чьих рук может соперничать только с его же аппетитом. Он одет в цветастый наряд придворного шута, и с этой ролью гоблин блестяще справляется. Разумеется, он имеет и другие таланты не вполне законного характера. По словам Ешки, он путешествует просто потому, что путешествует.

Сегодняшним вечером герои приглашены на весенний бал, на котором будет присутствовать вся местная знать, богачи и волшебники. В отличие от всех прочих приглашенных, они имеют совершенно другие планы на вечер. Вместо танцев и светских разговоров наши герои задумали авантюру, судьба которой решится через несколько часов. В подземелье замка, где проводится торжество, хранится некий волшебный предмет невиданной силы, украденный в давние времена из страны ши. Входы в замок надежно охраняются, поэтому герои решили проникнуть в него именно сегодня, в день праздника под видом гостей. Затем, воспользовавшись беспорядком и ложным пожаром, который устроят прочие герои, гоблин проберется в подвал...

В сценарии у ведущего описано внутреннее убранство зала, в котором будет проходить праздник, особо важные персонажи, на нем присутствующие. Отрывок игры изложен как диалог ведущего и игроков. Для простоты игроки названы именами героев, которых они играют.



Ведущий. Войдя в залу, вы на миг оказались ослеплены великим множеством огней, освещавших ее. Это было огромное помещение, вмещающее никак не меньше тысячи гостей, большая часть из которых уже кружилась в танце, сплетничала или отдавала должное стараниям повара. На вас не обратили особенного внимания, поэтому на какое-то время вы оказались предоставлены сами себе.

Лилия. «А они знают толк в торжествах, такая уйма народу! Впрочем, нам это только на руку».

Ешка. «Тирлим-бом-бом!» — потрясаю бубенчиками на своем колпаке и пытаюсь подставить подножку слуге.

Ведущий (бросает кубики). Ты бросился под ноги молодой служанке с целым подносом чего-то вкусно пахнущего. Не удержав равновесия, она

споткнулась и полетела на ковер, пирожные (а это были именно они) разлетелись по полу.

Ешка. «Пирожные!» С этим криком хватаю сразу три и сую одновременно себе в рот.

Ведущий. Вокруг тебя столпились люди, которые громко смеются и обсуждают твой поступок. При этом никому и в голову не приходит помочь подняться служанке.

Тирель. Эх, люди, нет в них сострадания к ближнему.

Ведущий. Ты вслух это говоришь?

Тирель. М-м-м, пожалуй, не стоит. Вместо этого я покрепче сжимаю рукоять дозволенного здесь кинжала и вспоминаю о мече, который дожидается меня, притороченный к седлу.

Ведущий. Некий разодетый в пух и прах господин, слегка пошатываясь от

количества выпитого, пускается в пляс прямо на рассыпанных пирожных, чем вызывает новую волну хохота. Да уж, вас здесь долго не забудут.

Ратмир. И не только из-за танцев и очередной проделки гоблина, клянись Рдаем! Раз уж они отвлеклись, я займусь тем делом, за которым мы пришли. Я шепчу на ухо волшебнице: «Лилия, займи их чем-нибудь еще больше!»

Лилия. Подхватываю этого пьяницу за руку и начинаю кружиться с ним в танце, выделявая немыслимые па!

Ведуций. Хорошо, у тебя это легко получается, публика обсуждает испорченный ковер и проделки шута, который...

Ешка. Развлекает ее хождением на руках!

Ведуций. Именно так. Вообще вы испортили мне весь сценарий, это не бал, а балаган какой-то!

Ешка. Ты же знал, что везде, где я появляюсь, будет так! А бал — это скучно. К тому же людей так много, что большинство нас и не заметит.

Тирель. Со скучающим видом рассматриваю потолок, периодически бросая взгляды на Ратмира.

Ратмир. Пока они занимались танцами, я пробрался через толпу к стене и вынул из кармана ту штуку, которую мы припасли на этот случай. Поймав взгляд нашего эльфа, я кивнул ему и бросил ее на пол, после чего прижался к стене.

Ведуций. Хорошо, тебе удалось все это сделать незаметно, потому что никто не обращал на тебя внимание.

Тирель. Набрав воздуха в грудь, кричу во весь голос: «Пожар!»

Ведуций. Сновавшие невдалеке от вас слуги, которых вы подкупили накануне, подхватывают этот крик. Тем более, что у стены и в самом деле взвилось пламя. Начинаются паника и давка.

Ратмир. Или иллюзия пламени, ха! Осторожно продвигаюсь к выходу.

Тирель. Хватаю Лилию за руку и тащу к выходу.

Ведуций (бросает кубики). Вам удастся пробиться к нему, но вас очень сильно помяли, минус 5 хитов каждому.

Лилия. «Ай!»

Ешка. А я действую строго по плану, главное, чтобы меня не затоптали.

Ведуций (бросает кубики). Тебя помяли на целых 8 хитов, но ты благополучно спрятался в запримеченный на плане дворца закуток.

Ешка. Отлично, теперь мы посмотрим, кто тут самый великий вор.

Ведуций. Посмотрим, но учти, мало залезть в замок с самой совершенной магической защитой, оттуда еще нужно вылезти, и хитрости уже не помогут!

Ешка. Дело сделано, теперь поздно отступать.

Ведуций. Хорошо. Всех остальных толпа вынесла наружу, во двор. Сейчас наверняка ваша иллюзия рассеется, впрочем, свое дело вы сделали.

Лилия. «Главное, чтобы гoblin теперь не подвел! Ведь ему еще нужно будет пробраться в подземелье!»

Ратмир. «Я в него верю. Давайте вернемся в гостиницу».

Условные обозначения

В игре используются специальные кости. Всего Вам потребуется шесть видов костей: с 4, 6, 8, 10, 12 и 20 гранями. Сейчас их довольно легко достать в специализированных магазинах хобби-игр или через интернет-магазины.

Броски кубиков обозначаются буквой «к» и числом граней, которые он имеет. Так, бросок двенадцатигранника будет обозначаться: к12, а шестигранника — к6.

Вот список обозначений, которые будут нами применяться:

Кубики:

- к2** — монетка или бросок кубика на четное-нечетное;
- к3** — шестигранник, на котором 4 заменяется на 1, 5 — на 2, а 6 — на 3;
- к4** — четырёхгранник;
- к6** — шестигранник;
- к8** — восьмигранник;
- к10** — десятигранник;
- к12** — двенадцатигранник;
- к20** — двадцатигранник.

Характеристики:

- Сл** — Сила;
- Зд** — Здоровье;
- Лв** — Ловкость;
- Вс** — Восприятие;
- Ин** — Интеллект;
- Вл** — Воля;
- Хр** — Харизма;
- Уд** — Удача.

Боевые характеристики:

- ПД** — Пункты действия;
- ШКУ** — Шанс критического удара (успеха);
- ШКП** — Шанс критического промаха (провала).

Чеки. Чеки сокращенно обозначаются, как А/Н, где А — буквы, обозначающие характеристику или название любого другого параметра, который может участвовать в чеке, а Н — число граней кубика, на котором проводится чек. Например, простой чек на силу, использующий к10, обозначается, как Сл/10. Чек на умение «Наблюдательность» обозначается, как Наблюдательность/20.

Описание героя

Игра начинается с того, что Вы представляете себе персонажа, которым будете играть. Кто он? Мастер меча или могущественный волшебник? Солдат-пехотинец или профессиональный нищий?

Каждый герой должен принадлежать к определенной *расе*. В этой книге Вы найдёте восемь рас: люди, эльфы, гномы, хоббиты, орки, тарлинги, ши и гоблины.

Вне зависимости от игрового мира и расы, все герои обладают рядом качеств: ловкость, харизматичность, острота чувства и другие. Такие качества называются *характеристиками* персонажа.

Всего характеристик восемь. К ним относятся Сила, Ловкость, Восприятие, Здоровье, Воля, Харизма, Интеллект и Удача (самое экстраординарное качество личности среди остальных). В некоторых мирах этот набор может немного изменяться. Каждая характеристика обычно описывается числом (*очками* характеристик) от 1 до 10. Впрочем, это правило действительно для героя-человека без соответствующих особенностей и только при создании персонажа, для героев-нелюдей и при наличии особенностей значения характеристик могут быть и иными. Сумма всех характеристик не должна превышать 45 очков. Максимальные и минимальные значения характеристик можно увидеть в таблице «11. Характеристики рас».

Допустим, Вы хотите создать эльфа: быстрого, ловкого, хотя и не обладающего феноменальной силой воина, который к тому же не слишком общителен. Вот его примерное описание:

Эльф Тирель имеет Ловкость 8, что характеризует его как очень ловкого и быстрого бойца. Восприятие Тиреля равно 8 — его органы

чувств отлично развиты, он обладает отличной реакцией. Здоровье 5 означает, что Тирель не отличается в этом смысле от большинства, то же можно сказать и про его Силу 5. Эльф имеет Харизму 4 — это значит, что он замкнутый и не слишком приятный собеседник. Интеллект 5 показывает, что Тирель не выделяется своим умом. Воля 6 — чуть выше средней, при удачном стечении обстоятельств этот эльф обязательно добьется своей цели. Впрочем, Удача Тиреля 4 не позволяет ему рассчитывать на подарки судьбы.

Итак, вместе все эти характеристики составляют: $8 + 8 + 5 + 5 + 4 + 5 + 6 + 4 = 45$ очков. У нас получился довольно яркий, колоритный эльф.

Описание характеристик

Остановимся подробнее на каждой характеристике героя.

Сила

Сила показывает развитость мускулатуры персонажа, его физическую мощь. Сильный персонаж может орудовать массивными видами оружия и наносить более мощные удары. Сила очень важна для воинов, позволяя им использовать оружие эффективнее.

Персонаж с Силой ниже 3 нуждается в помощи для своего передвижения, например, в трости или даже постоянной заботе друзей.

Здоровье

Здоровье характеризует выносливость организма героя, его стойкость против болезней и отравлений. Персонаж с высоким Здоровьем может пережить весьма серьезные ранения.

Когда Здоровье персонажа ниже 3, это значит, что он легко может заболеть и быстро устаёт, поэтому Здоровье важно для всех персонажей.

Ловкость

Высокая ловкость очень важна для тех, кто в жизни полагается на лёгкость и подвижность вместо грубой силы. Ловкость показывает, насколько персонаж быстр, гибок, способен выполнять работу, требующей развитой координации. Она очень важна для воров, которым требуется скрытность и бесшумность.

При Ловкости ниже 3 у героя буквально все валится из рук, он спотыкается на каждом шагу.

Восприятие

Восприятие — это развитость органов чувств героя. Персонаж с высоким Восприятием раньше заметит летящую стрелу и среагирует, чем персонаж с низким. Скорость реакции напрямую зависит от этой характеристики. Высокое Восприятие наиболее важно для стрелков.

При значении этой характеристики ниже 3 герой является инвалидом и почти ничего не видит и не слышит вокруг себя.

А как же те персонажи, у которых отсутствует один орган чувств, но остальные более развиты? Если Вы хотите сделать «слепого мастера», то вот хорошая методика:

Умножаете Восприятие героя на 5 и полученные очки распределяете среди 5 чувств.

Например, если у героя Восприятие 7, то Вы можете потратить $7 \times 5 = 35$ очков. Допустим, так:

- Зрение — 0,
- Слух — 10,
- Осязание — 10,
- Вкус — 7,
- Обоняние — 8.

Интеллект

Интеллект — одна из самых важных характеристик героя. Персонаж с высоким Интеллектом совершенствуется быстрее остальных. Интеллект важен для магов и всех персонажей, которые хотят знать всего и помногу.

В случае если Интеллект персонажа ниже 3, стоит говорить о душевной болезни или же откровенной тупости, не позволяющей адекватно воспринимать окружающий мир.

Воля

Воля показывает, насколько успешно герой преодолевает трудности. Воля важна для воинов, так как часто она одна позволяет оставаться в сознании, когда тело покрыто ранами. Также Воля важна для магов, потому что длительность и сила их заклинаний зависит от неё.

Когда Воля персонажа ниже 3, он часто поддаётся влиянию и вредным привычкам. Сознанием такого «героя» могут легко завладеть злые маги или коварные демоны.

Харизма

Харизма отражает привлекательность персонажа, его лидерские качества и красоту. Красноречивый человек тоже имеет высокую Харизму и может повести за собой народы. Харизма очень важна для жрецов и воров.

Если Харизма персонажа ниже 3, то он испытывает трудности в общении с окружающими людьми. Например, он может иметь отталкивающую наружность или с трудом выражать свои мысли. Такому персонажу очень сложно находиться в людных местах и часто приходится прилагать усилия, чтобы его впустили в населённый пункт. Многие могут подумать, что он чем-то серьёзно болен или не в себе.

Удача

Удача — самое странное и сверхъестественное из качеств личности. Удачливый герой легко выкручивается из трудностей и часто буквально выходит сухим из воды. Если герой ранен и ищет лечебную траву, то часто Удача определяет смог он её обнаружить или нет. Удача важна для всех персонажей.

При значении Удачи менее 3 персонаж будет постоянно попадать в переделки, из которых далеко не всегда сможет выпутаться в одиночку.

Чек

Термин «чек» происходит от английского «check», то есть «проверка». Чеки нужны для того, чтобы определить исход некоторого события, зависящего от характеристик и умений персонажа. Чеки могут быть разной сложности, так, например, перепрыгнуть низкую ограду по колено проще, чем одним махом перескочить через высокий забор.

Чек — это всегда бросок кубика и его сравнение с одной из величин, описывающих героя. Чем сложнее чек, тем больше граней должно быть на кубике. Если на нём выпадает число, равное или меньшее, чем некоторый параметр, для которого выполняется проверка, то чек считается пройденным.

Обычный чек. Сложность чека чаще всего определяет ведущий, исходя из логических соображений. Для проверки характеристик используются к8 (*легкий чек*), к10 (*простой чек*), к12 (*сложный чек*), и в исключительных случаях применяется к20 (*половинный чек*).

Умения проверяются чеком на к20, который является для них простым.

Например, удержаться на скользкой черепице в дождь довольно сложно, и ведущий может решить провести чек при помощи двенадцатигранника для характеристики Ловкость персонажа. Обычно в этом случае говорят «чек

к12 на Ловкость», что означает бросок к12 и сравнение выпавшего значения с величиной ловкости. Краткая запись такого чека выглядит следующим образом: «Лв/12».

Ратмир пытается погрузиться в медитацию посреди шумного праздника. Крики и музыка отвлекают его. Ведущий решил, что для концентрации необходимо пройти сложного чек Вл/12. Воля тарлинга — 9. Бросок кубика показал число 7, что меньше Воли героя, успех. Он начинает процесс самосозерцания прямо посреди ярмарки, сколь странно бы это ни выглядело.

В зависимости от обстоятельств, к характеристикам могут применяться *штрафы* и *бонусы*. Эти параметры могут в конкретной ситуации соответственно уменьшать или увеличивать значение характеристик.

Например, если герой ищет в темноте упавший ключ, то ведущий может кинуть обычный чек на Удачу, однако, если он примерно знает, куда ключ упал, то к Удаче может применяться бонус в 2 или 3 очка.

Встречный чек. Встречный чек — это когда два персонажа в чём-либо соревнуются. Вот как это происходит:

1. Сначала ведущий определяет сложность чека и выбирает кубик.

2. Для каждого из соревнующихся ведущий бросает кубик и прибавляет ту характеристику, которая важна в соревновании.

3. Теперь ведущий сравнивает оба получившихся числа. У кого результат вышел больше — тот и победитель.

Гоблин Ешка состязается с Лилией в игре в шахматы. Ведущий решил, что для определения победителя будет сделан встречный чек со сложностью к10. В качестве

проверяемой характеристики был выбран Интеллект. Интеллект у Ешки — 6, а у Лилии — 8. Бросок к10 гоблина выдал 5, а результат Лилии — 2. 6 + 5 больше 8 + 2. Таким образом, гоблин с большим трудом, но выигрывает партию у волшебницы и даже немного жалеет, что не попробовал сыграть на деньги.

Раса героя

Теперь, когда Вы ознакомлены с понятиями характеристик персонажа, вернёмся к его расе. Раса определяет очень многое. Каждая раса даёт свои преимущества и накладывает некоторые ограничения. Так, например, не может быть «хилых» гномов или «неловких» эльфов, если их не сделали таковыми сложные жизненные обстоятельства, конечно. При создании персонажа с расой и характеристиками нужно определиться в первую очередь.

Описание рас

Как и говорилось, каждая раса имеет свои игровые преимущества. Это может быть увеличение брони, свободный выбор умения, свойственного расе (умение — это способность персонажа выполнять действия, требующие специфической тренировки, например, кузнечное дело или фехтование), дополнительные хиты и прочее. Некоторые из терминов описываются чуть дальше в тексте, поэтому не беспокойтесь, если какие-то слова окажутся Вам непонятными.

Особенности разных рас делятся на *физиологические*, *культурные* и *географические*.

Физиологические особенности расы присущи абсолютно всем ее представителям, поскольку они выработались в ходе долгой эволюции. Подробнее смотрите в таблице «12. Физиологические особенности рас».



Культурные особенности отражают общее стремление народа к определенному жизненному укладу и выбору профессии. Например, для орков типично быть воинами, все они участвуют в воинских тренировках с раннего детства, хотя и не каждый взрослых орк — воин. Культурная особенность зависит от того окружения, в котором воспитывался персонаж. Если по каким-то причинам ши вырос среди орков, то независимо от его последующего пути, он будет иметь возможность выбрать одно умение воина.

Географические особенности распространяются на жителей определенной местности в виде бонуса +2 на одно из умений. Например, герой, рожденный в лесной местности, будет иметь бонус к умению «Выживание». Географические особенности не являются обязательными и вводятся по решению ведущего.

Люди

Народ, загадочный для других рас игрового мира и для себя самого. Люди посредственны во всех отношениях, не имеют никаких особых способностей и единых моральных ценностей. Люди населяют плодородные равнины, холмы или предгорья, любят заниматься всем, до чего дойдут руки, и все делают неважно. Однако у людей есть важное качество — они все схватывают на лету и умело совершенствуют свои профессиональные навыки.

Физиологические особенности: «Обучаемость». **Культурные особенности:** может выбрать одно умение любого класса. Получает приз каждый третий уровень.

Эльфы

Стройные и хрупкие эльфы населяют леса и рощи. Тонкое телосложение,



миндалевидные глаза, острые уши и отсутствие растительности на лице и теле заметно отличает их от людей. Эльфы поразительно быстры и прыгучи, из них выходят отличные лучники.

Физиологические особенности: «Молниеносные рефлексy», «Сильные ноги». **Культурные особенности:** может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Например, эльф-маг может выбирать умения из групп «Общие», «Магические» и одно из группы «Воинские». Получает призы каждый четвертый уровень.

Гномы

Гномы населяют пещеры под горами и предгорья. Они на голову-другую ниже среднего человека, но крепче и шире в плечах, мужчины носят бороды. Гномы сильны и невероятно выносливы, сбить с ног этого крепыша не так-то просто. Они прирожденные воины, закаленные во многих боях. Гномы — превосходные кузнецы, ювелиры и строители. Гномам свойственно простое чувство юмора и непосредственные манеры, они прямолинейны, любят выпить и подраться.

Физиологические особенности: «Несгибаемость», «Устойчивость». **Культурные особенности:** может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Хоббиты

Хоббиты населяют зеленые холмистые местности. Ростом они пониже гномов, а человеку чуть ли не по пояс, сложены пропорционально и обладают потрясающим проворством. Хоббитов отличает серьезное отношение к жизни и любовь к честному фермерскому труду. Но в тех редких случаях, когда хоббиты пускались в приключения, эти существа добивались удивительных успехов благодаря природной



быстроте и ловкости. Силачи среди них не встречаются, однако хоббитам часто сопутствует удача.

Физиологические особенности: «Малый рост», «Удачливость». Культурные особенности: может выбрать умение вора вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Орки

Эти существа населяют пустыни и степи. Они ростом с человека или немного выше. У них зеленоватая кожа, которую очень сложно проткнуть, острые уши, а изо рта торчат клыки. Все орки плотно сложены, и очень сильны, что компенсируется невысокими способностями к мышлению. Среда обитания научила орков подолгу обходиться без еды и воды.

Физиологические особенности: «Замедленный метаболизм», «Толстокожий». Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Тарлинги

Это раса существ, посвятивших себя самопознанию и развитию ментальных характеристик, путем, в том числе, совершенствования тела. Тарлинги несколько ниже людей, у них глубоко посаженные глаза, подбородки венчаются небольшим рудиментарным рогом. Мужчины предпочитают брить голову. Тарлинги сильны и ловки, в равной степени владеют обеими руками, но постоянно погружены в себя и обладают довольно специфической для постороннего взглядом внешностью.

Физиологические особенности: «Амбидекстрия», «Чистый разум». Культурные особенности: может выбрать умение жреца вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.



Ши

Ши — самая загадочная и далекая от людей раса волшебных существ, магия течет в их крови, поэтому каждый ши может чувствовать ее присутствие. Эти существа обладают идеальной, словно нереальной внешностью. Они не особо сильны физически, зато умны и прекрасны. Ши долгое время предпочитали жить внутри полых холмов и темных лесов, благодаря чему они отлично видят в темноте, но на ярком солнце практически слепнут.

Физиологические особенности: «Кощачий глаз», «Седьмое чувство». Культурные особенности: может выбрать умение мага вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.



Гоблины

Эта раса населяет города или находится в постоянном путешествии между ними, не в силах усидеть на одном месте. Гоблины обладают зеленоватой кожей, заостренными ушами и приходятся по пояс человеку. Они известны своей ловкостью и острым умом, а также тем, что им сложно совладать со своими внутренними порывами, поэтому многим из них присуща kleptomания.

Физиологические особенности: «Ловкость рук», «Малый рост». Культурные особенности: может выбрать умение вора вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Классы

Для того чтобы понять, что умеет герой, сначала необходимо выбрать его основную профессию, называемую «класс». Всего классов четыре: воин, маг, вор и жрец. Класс — это не только профессия, но и образ жизни, принадлежность к определенному кругу общества или сословию.

Воин

Воинами называют солдат, наемников, рыцарей и громил — всех тех, кто выбрал своим призванием сражения (или просто любит хорошо подраться). Воин совершенствует мастерство владения оружием и доспехами, развивает способность выдерживать удары и раны. Никто не может убивать так быстро, как это делает опытный воин.

Маг

Маги — это колдуны и волшебники, ведьмы и чародеи. Они упорным трудом постигают тайное искусство волшебства. Сила магов заключена в знании разных заклинаний: позволяющих летать, становиться невидимым, поражать врагов огненными шарами или превращать их в камень. Совершенство свое мастерство, маг постигает

новые заклинания и усиливает старые. Знание большого количества заклинаний делает мага мастером на все руки, знающим выход из любой ситуации.

Вор

Вором чаще всего является человек, профессионально занимающийся совершением преступлений. К таким можно отнести карманников, взломщиков и наемных убийц. Воры владеют умениями действовать незаметно, лазить по карманам, взламывать замки и другими навыками, полезными при нарушении закона. В принципе, вор не обязательно является «плохим» персонажем, но его свойство пренебрегать законами общества создаёт негативный ореол.

Жрец

Жрецы являются официальными почитателями и слугами тех или иных божеств. Жрецы знают множество молитв, помогающих им в их служении. Жрецы при помощи своей силы могут исцелять раны, призывать помощь богов, уничтожать мановением руки оживших мертвецов и воодушевлять на подвиги окружающих.



Умения

Теперь Вы знаете довольно много о Вашем персонаже, если делаете его с нами, но до сих пор толком не определились с тем, что конкретно он умеет. Любой навык, такой как «Ремесло» или «Медицина», требующий подготовки и способный развиваться, должен иметь числовой эквивалент, называемый *умением*. Он используется, чтобы определить получилось ли у героя удачно использовать его.

Каждое из умений персонажа обычно лежит в пределах от 1 до 20. Значение от 1 до 5 показывает, что герой владеет навыком только на начальном уровне, 6-10 — довольно хорошо, 11-15 — это уже высокое мастерство, а 15 и выше характеризует персонажа как специалиста в данной области. Значение выше 20 бывает тогда, когда персонаж достигает исключительного мастерства и может войти в историю.

Умения героя разделяются на *общие*, *классовые* и *неклассовые*.

Общие умения. Все персонажи могут свободно развивать общие умения.

Классовые умения могут свободно развиваться только одним из классов, например, воины могут без ограничений развивать умения из группы «Воинские». Исключение составляют культурные особенности расы; так, эльфы могут всегда развить без ограничений одно умение воина.

Неклассовые умения ограничены в своем развитии значением в 10 пунктов, причем повышение на каждый пункт требует вложить два очка. Если развитие неклассового умения противоречит истории персонажа или миру, ведущий может запретить его выбирать.

Общие умения

Общие умения доступны для развития без ограничений всем персонажам независимо от их класса.

Азартные игры. Азартные игры — это умение героя играть на деньги и зарабатывать этим. Некоторые азартные игры целиком зависят от этого навыка, например, преферанс, а другие — нет. К примеру, победа в игре «Орёл или решка» будет больше зависеть от Удачи, чем от умения. Однако при выигрыше герой может получить больше денег благодаря тонкому знанию правил.

Ешка играет с уличным торговцем в кости на 20 серебряных монет. Ведущий решает определить победителя встречным чеком на Удачу. Он кидает для каждого из них кубик к10 и прибавляет к результату величину Удачи персонажа. Удача гоблина — 7, Удача торговца — 5. Первым кости бросает гоблин. На кубике выпадает 3. Чек торговца показал 6. $7 + 3$ меньше $5 + 6$, значит, торговцу повезло в этот раз, и он выбросил большее значение. Но так как у гоблина высокий навык азартных игр (15), он заговаривает торговцу зубы и по решению ведущего теряет не 20, а всего 5 серебряных.

Верховая езда. Умение верховой езды показывает способность героя управлять лошадьми, верблюдами или другими, более экзотическими животными, на которых можно ездить верхом. Значение этого умения прибавляется к атаке героя, если он атакует из седла. Кроме того, ведущий может бросить чек на это умение, чтобы определить удержался ли герой в седле, когда лошадь вышла из-под контроля.

Выживание. Способность выживать в любых условиях. Умение позволяет развести костер без огнива, определить направление на север по звездам и многое другое. Каждое применение мастерства требует выполнения чека на 20-граннике.

Выносливость. Знание тренировок, наращивающих мышечную массу и позволяющих лучше переносить удары, раны и любые виды повреждений, а также носить более тяжелое снаряжение. Значение умения прибавляется к хитам, и за каждый пункт умения походный вес увеличивается на 5 фунтов. Например, если герой изучит «Выносливость» до уровня 10, то прибавит себе сразу 10 хитов и 50 фунтов к походному весу.

Дрессировка. Знание повадок животных и методов воздействия на них позволяет герою, изучившему это умение, управлять их поведением. Значение умения — это шанс обучить животное команде за два часа дрессировки, при этом животное может усвоить не более одной команды в день. Работа умения определяется чеком на 20-граннике.

В случае, если герой встречается с диким животным, чек на 20-граннике поможет определить, удалось ли ему предсказать действия животного. Критический успех будет означать дружественное отношение животного, а критическая неудача — что животное попытается атаковать героя.

Знание. Умение отражает познания героя в той или иной области. Это умение можно выбрать несколько раз для каждой сферы знаний. Например, герой может иметь умения «Знание истории», «Знание географии», «Знание религий», «Знание легенд». Работа умения определяется чеком на 20-граннике, успех будет означать, что герою удалось вспомнить нужный ему факт из соответствующей области.

Медицина. Умение залечивать легкие раны и врачевать болезни. Значение умения — это количество хитов, которые лекарь может восстановить за 2 часа. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 2 часа, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения

чека на умение на 20-граннике. Например, герой с Медициной 10 может за 2 часа восставить раненому 10 хитов, а также имеет вероятность 50% восстановить за 2 часа 1 критический хит.

Метательное оружие. Умение метко метать копья, ножи, топоры, камни и иные подручные средства. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Общение. Способность к общению с людьми. Мастер общения может привлекать людей на свою сторону, уговаривать, приказывать и с легкостью обманывать. Умение важно для музыкантов, актеров, общественных деятелей и мошенников. Работа умения определяется чеком на 20-граннике. При выполнении чека герою удастся воздействовать на персонажа – обмануть или подчинить его.

Более простые действия, например, расположить человека к себе, а не заставлять его делать что-либо, требуют чека не на это умение, а на Харизму.

Представление. Умение петь, танцевать, показывать фокусы. Это умение можно выбрать несколько раз для разных видов представления. Например, возможны такие умения, как «Пение», «Танцы», «Жонглирование», «Актерское мастерство», «Фокусы». Чек на умение на 20-граннике покажет, удалось ли герою произвести на зрителей положительное впечатление. Критическая удача принесет шумный успех, а критическая неудача грозит тухлыми помидорами.

Простое оружие. Умение владеть оружием, обычно разрешенным к ношению простолюдинам или представителям любого сословия кроме воинского. Обычно это оружие достаточно просто в освоении, сюда же относится рукопашный бой. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Распознавание. Умение изучать незнакомые технические и магические приспособления, разбираться в их работе и учиться использовать их. Значение — это процент сведений, получаемых об артефакте за 2 часа изучения. Однако, кроме владения этим мастерством, герою могут потребоваться другие вещи для исследований: приборы, реактивы, заклинания, воздействия. Что именно — выясняется в ходе изучения.

Ремесло. Это умение позволяет герою заниматься одним из видов ремесел. Это умение можно выбрать несколько раз для разных ремесел. Например, герой может изучить такие ремесла как «Кузнечное ремесло», «Столярное ремесло», «Гончарное ремесло», «Портняжное ремесло». Для успешно выполненной работы следует выполнить чек на это умение на 20-граннике. Например, герой со значением умения 10 имеет 50% шанс качественно выполнить работу, связанную со своим ремеслом.

Торговля. Умение продавать и покупать, знание экономической ситуации и рыночной конъюнктуры. Значение умения показывает шанс получить скидку на товар или же продать его дороже «рыночной» стоимости. Герой добивается определенной скидки в цене, а чек на умение на 20-граннике показывает удалось ему выторговать скидку или нет. При этом ведущий может определить максимальную скидку, превысить которую невозможно даже с очень большим значением умения. Это связано с тем, что ни один товар нельзя купить дешевле, чем он обошелся продавцу.

Чтение следов. Умение находить и различать следы людей или животных. Следопыт может идти по следу и не сбиваться с него. Чем лучше он читает следы, тем быстрее он может при этом передвигаться. Значение умения — это

доля скорости его движения от 20. Герой с мастерством следопытства 10 идет по следу в 2 раза медленнее, чем просто так.

Воинские умения

Ниже описываются те из умений, которые доступны только воинам.

Военное оружие. Мечи, боевые топоры, копья — сложное оружие, требующее серьезных навыков и долгого обучения. Обычно только профессиональные воины могут потратить столько времени на обучение владению военным оружием. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Критический удар. Знание слабых мест противника, умение поражать жизненно важные органы, нанося тяжёлые раны в бою. Значение умения прибавляется к шансу критического удара любым оружием. Так, если умение равно 10, а ШКУ — 4, то общий шанс критического удара будет 14.

Стрелковое оружие. К стрелковым видам оружия относятся луки и арбалеты. Они позволяют убивать на расстоянии. Стрелы и арбалетные болты могут легко пробить кольчугу при удачном выстреле. Луки обладают большой скорострельностью, зато арбалеты проще в использовании и наносят более тяжёлые раны. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Уклонение. Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых других видов атаки. Если герой обладает этим умением, то при применении его в бою значение навыка временно прибавляется к его параметру «защита».

Щиты. Умение профессионально пользоваться щитами. Герой, владеющий этим умением, может парировать удары своим щитом так же, как это делается оружием, при этом к защите прибавляется полная величина «атаки» щитом, а не половина. Например,

герой с атакой мечом 10, парируя мечом, увеличивает свою защиту на 5, а герой с «атакой» щитом 10, при парировании щитом увеличивает свою защиту на 10. Кроме того, только щит позволяет парировать стрелы и металлические снаряды.

Воровские умения

Воровские умения превращают героя в вора-профессионала, который способен красться незаметно, как тень, и для которого не существует замков. Умелый вор с легкостью обнаружит самую сложную систему сигнализации, разыщет мастерски замаскированный тайник и незамеченным скроется с места преступления. Поймать опытного вора практически невозможно.

Взлом. Мастерство взлома замков и обезвреживания механических ловушек. Значение умения — это шанс героя взломать замок. Для успешного взлома герою нужно выполнить чек на умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет открыть замок без повреждений так, что этого никто в последствии не заметит, критическая неудача вызывает заклинивание запортого замка и исключает повторные попытки взлома. На попытку взлома замка может тратиться от 5 до 30 минут, в зависимости от его сложности и решения ведущего.

Кража. Способность ловко вытащить из карманов прохожего все, что там есть, без его ведома. Значение умения — это шанс героя совершить кражу. Для успешной кражи необходимо выполнить чек на умение. Критическая удача исключает шанс быть замеченным жертвой, критическая неудача означает, что героя поймали с поличным.

Наблюдательность. Умение подмечать малейшие детали окружающего пространства, замечать тайники, ловушки, сигнализацию и засады. Значение мастерства — это шанс героя

заметить скрытый объект. Для успешного обнаружения надо выполнить чек на это умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет получить дополнительную информацию об объекте, критическая неудача вызывает провал всех повторных чеков для данного объекта.

Перевоплощение. Умение изменить свой образ до неузнаваемости, выдав себя за другого человека. Для применения мастерства может понадобиться одежда и набор для гримировки. Чек на 20-граннике покажет, удалось ли герою убедительно перевоплотиться.

Скрытность. Умение действовать незаметно для окружающих, прятаться и красться. Значение умения – это количество пунктов действия (ПД), которые герой может потратить незаметно. Например, «Скрытность» 10 означает, что герой может незаметно красться 10 ярдов или нанести 2 удара мечом и никто, кроме жертвы, этого не заметит. Скрытность также показывает способность персонажа залечь в укрытии и оставаться незаметным для врага. Если героя сознательно ищут, то можно кинуть встречный чек на 20-граннике на «Скрытность» персонажа и «Наблюдательность» противника.

Магические умения

Магические умения — это знание законов тех или иных областей магии, понимание природы волшебства и умение подчинять себе разные виды колдовской силы. Магия поделена на восемь умений, власть чародея над которыми открывает ему почти безграничные возможности. Три из этих умений являются общими для всех магов, из пяти оставшихся предлагается выбрать только два.

Значение каждого магического умения определяет силу заклинаний волшебника. Кроме того, каждое заклинание требует определенного минимального значения соответству-

ющего мастерства, чтобы герой мог понять и запомнить его. Например, герой со значением «Школы разрушения» 8 может выучить заклинание «Огненный меч», но не осилит заклинание «Инферно». Более подробно действие магических умений описано в разделе «Магия».

Алхимия. Умение создавать зелья и эликсиры из различных компонентов. Для применения умения требуется специальное оборудование с реактивами и особая лаборатория.

Школа волшебства. Это умение включает в себя заклинания, которые изучает любой уважающий себя чародей вне зависимости от специализации, могущие пригодиться в различных ситуациях.

Школа метамгии. Умение, позволяющее изучать заклинания, не имеющие собственных эффектов, но воздействующие на другие заклинания.

Из последующих пяти умений мы предлагаем магу выбрать два в качестве специализации, при этом ни при каких условиях герой не может изучить больше умений из этой группы из-за природы самой магии:

Школа изменения. Умение, позволяющее посредством заклинаний воздействовать на все процессы, протекающие в теле.

Школа некромантии. Темное искусство поднимать мертвых, разговаривать с ними и поглощать жизненную силу противников.

Школа природы. Взаимодействие со стихийными силами и животными открывает магу, изучившему это умение.

Школа сознания. Заклинания этой школы позволяют воздействовать на разум противника, обманывать и очаровывать его.

Школа разрушения. Маги, любящие воевать и наносить противнику прямой ущерб, совершенствуются в этом умении.

Жреческие умения

Жрецы черпают силу из своей глубокой веры или же получают ее непосредственно от божества-покровителя, вознося ему молитву. В случае, если жрец нарушил правила своей веры или провинился перед богом иным способом, божество может не отвечать на его молитвы, но остальные умения всегда в распоряжении героя. Изучение молитв требует определенных значений умения «Молитвы», аналогично заклинаниям у магов.

Воодушевление. Умение воодушевлять союзников на бой с нежитью и демонами одним только своим присутствием. Значение умения прибавляется к параметру «атака» всех союзников (не включая самого жреца) в радиусе, равном значению умения, против существ из групп «Демоны» и «Нежить». В случае присутствия нескольких жрецов, бонусы к атаке не складываются, а учитывается только наибольший.

Медитация. Особая дисциплина, позволяющая сфокусировать все силы души на чем-то одном. После медитации в течение 4 часов герой увеличивает любое свое мастерство на величину мастерства «Медитации», при этом он должен снизить любое другое свое умение на то же значение. Эффект длится 8 часов. Например, имея мастерство «Медитации» 5, можно временно увеличить «Выносливость» на 5 пунктов и переносить грузы эффективнее, снизив владение щитами на 5. Каждая новая медитация отменяет действие предыдущей.

Молитвы. Умение обращаться к божеству-покровителю и получать от него незамедлительный ответ.

Наложение рук. Умение лечить путем простого наложения рук. Значение навыка показывает, сколько хитов жрец может восстановить за один сеанс, длящийся 10 минут. При этом сам жрец теряет количество хитов, равное половине восстановленных с исполь-

зованием умения. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 10 минут, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения чека на умение на 20-граннике, теряя при этом критический хит независимо от исхода чека. Например, герой со значением мастерства «Наложения рук» 10 исцелил своего товарища, восстановив ему 10 хитов, но и сам получил ущерб на 5 хитов, также он имеет 50% вероятность исцелить 1 критический хит.

Экзорцизм. Особое умение жрецов, уничтожающее оживших мертвецов. Для успешного изгнания нежити уровнем не выше уровня героя необходимо выполнить чек на 20-граннике, при этом уровень существа служит в качестве штрафа к чеку. Список нежити можно найти в дополнении «Бестиарий».

Целиция

В мире фэнтези существует множество богов, которые даруют силу своим жрецам, совершают чудеса и покровительствуют своим последователям. Каждый бог имеет свой титул и символ, а некоторые даже несколько. Каждый из богов олицетворяет одну из сфер, при этом боги противоположных сфер нередко недолюбливают друг друга и даже враждуют.

Высшее первоначало

Аши. Богиня Вселенной, солнца, верховная богиня. Она старается не вмешиваться в дела смертных и бессмертных, поэтому Аши посвящено очень мало храмов, да и само ее существование является своего рода тайной. Когда дела идут совсем плохо, она может выбрать героя среди смертных, чтобы исправить положение в мире чужими руками. Ее титулы — Всесильная Творительница, Та-кто-создала-все-сущее. Ее символ — сияющее солнце. Чаще всего Аши изображают как женщину в длинных одеждах, спрятав-

шей лицо в капюшоне. Ее жрецы могут принадлежать к любой сфере.

Великие принципы

Самые могущественные боги, олицетворяющие четыре сферы.

Игриш. Бог безумия, коварства и воровства. Предпочитает хитрость — честному бою, воровство — труду. Его жрецы учат добиваться всего в жизни за чужой счет Его титулы — Скрытный Убийца, Убивший Всех, Тот-от-кого-не-спрятать-ни-монеты. Его символ — рука, вонзающая нож в спину. Игриш изображается как вор со множеством отмычек в руке. Его сфера — хаос.

Ирдалл. Бог смерти. Всюду и всегда умирают смертные существа. И прежде чем попасть в мир духов, они проходят через руки Ирдалла. Чтобы создать нежить, вернув ей подобие жизни, маги обращаются именно к его силе. Его титулы — Повелитель мертвых, Темный Жнец, Тот-кто-получит-все-души. Его символ — череп, пробитый в лобной области. Ирдалл изображают тенью, закутанную в черное покрывало, с булавой в руках. Глаза представляют светящимися красным светом. Его сфера — смерть.

Налидия. Богиня справедливости и правосудия. Большая часть живущих на земле существ, пытается найти справедливость — в законах, в поступках, в суждениях. И лишь только Налидия и ее жрецы могут помочь. Ее называют Верховная Судья, Та-кто-отделит-правду-от-лжи. Ее символ — черно-белый круг, разделенный на две равные половины. Стремясь к справедливости во всем, Налидия не отдает предпочтения ни одной расе, поэтому ее изображают стоящей спиной женщиной, укрытой длинными волосами. Ее сфера — порядок.

Пиалдан. Бог силы, воинской доблести и отваги. Он наблюдает за всеми войнами, дуэлями и просто драками, помогая участникам, достойно

себя держащим. Трусам и мерзавцам никогда не добиться благосклонности Пиалдана. Его титулуют Вечным Воителем, Тем-чей-меч-найдет-цель. Его символ — меч, заключенный в круг. Самое распространенное изображение Пиалдана — человек-воин в полных доспехах с мечом в руке. Его сфера — жизнь.

Перворожденные

Боги самого низкого ранга, были первыми представителями рас, которым они впоследствии оказывали покровительство.

Офиния. Богиня тайн и секретов, создавшая людей. У всех есть вещи, в которые не стоит посвящать других. Поэтому тем, кто часто имеет дела с секретами, стоит заслужить благосклонность Офинии. Ее титулы — Хранительница Тайн, Та-кто-знает-то-чего-не-знают-другие. Ее символ — палец, прижатый к губам. Эта богиня изображается в виде черноволосой человеческой женщины, задумчиво поджавшей губы. Ее сфера — жизнь.

Элиолиянс. Бог магии и духовного просвещения, создавший ши. Во всех магических академиях можно увидеть изображения этого бога. Его жрецы учат, что вся магия мира идет из щедрых рук Элиолиянса. Его титулы — Хранитель Духа, Хозяин Магии, Тот-кому-подвластны-стихии. Символ Элиолиянса — рука, сложенная в магическом жесте. На всех изображениях он выглядит как ши, творящий заклинания. Его сфера — порядок.

Арелия и Эолан. Брат и сестра-близнецы, покровители эльфов. Они также следят за природой (Арелия), музыкой, поэзией, искусством (Эолан). Впрочем, некоторые жрецы уверены, что на самом деле они не являются отдельными личностями, а лишь отображают две стороны одной. Их титулы — Покровители Эльфов, Хранители жизни, Созидатели Прекрасного. Их символы — зе-

ленное дерево (Арелия), золотая флейта (Эолан). Прекрасные эльфийские мужчины и женщины, держащиеся за руки, изображают Арелию и Эолана. Их сфера — жизнь.

Будоббар. Бог гномов, кузнецов, ремесленников и воинов. Его титулы — Бессменный Кователь, Тот-чей-молот-всегда-в-руках. Символом Будоббара являются кузнечная кувалда и наковальня. Обычно его изображения вырубаются из камня. Он выглядит как мощного сложения гном с тяжелым молотом в руке. Его сфера — порядок.

Томмкас. Бог хоббитов. Веселый шутник и озорник, прославившийся своими забавными приключениями. Если вам доведется услышать хохот из храма Томмкаса, не удивляйтесь — это жрецы зачитывают его изречения. Его титулы — Самый Большой Плут, Тот-чья-улыбка-не-исчезает. Символ религии Томмкаса — подорожник (олицетворяет авантюризм и вечное хождение по чужим странам). Томмкаса изображают улыбающимся во весь рот хоббитом в черном плаще. Его сфера — хаос.

Трантан. Бог орков. Покровительствует постоянным войнам, ненависти и кровной мести. Его титулы — Сносящий Головы, Тот-чей-топор-не-просыхает-от-крови. Его священный символ — секира, измазанная кровью. Орк, покрытый уродливыми шрамами, держащий в руках множество отрезанных голов, изображает Трантана. Его сфера — смерть.

Рдай. Верховный бог тарлингов, бог духовного совершенства и самопознания. По легенде, именно Рдай первый призвал к духовному совершенствованию и породил саму идею медитации. Говорят, он был первым наемником, путешествующим по чужим землям, когда еще бродил по первозданному миру. Его титулы — Разящие клинки, Тот-кто-совершенен. Его символ — черный круг, как знак духовной

полноты и совершенства. Его жрецы всегда бреют голову налысо и (если не тарлинги) делают татуировки в виде рога на подбородке, чтобы походить на Рдая. Рдай часто изображается тарлингом, погруженным в медитацию. Его сфера — порядок.

Ардин. Бог гоблинов. Существует легенда, рассказывающая о том, что гоблины появились вместе с самим миром как наблюдатели богов, поэтому у них такая тяга к путешествиям — они осматривают свой дом, и боги все видят их глазами. Самым первым гоблином по этой легенде был Ардин. Его титул — Вечный Странник, Ловкие Руки, Тот-кто-видит-мир. Его символ — ладонь с десятью пальцами, как знак ловкости рук. Канонических изображений этого бога не существует, но он всегда представлен в виде гоблина. Его сфера — хаос.

Боевые характеристики, оружие и доспехи

Для описания боеспособности героя существует ряд специальных *боевых характеристик*, позволяющих моделировать довольно сложные тактические действия в бою. Вот их список: атака, защита, ущерб, броня, хиты, критические хиты, стойкость, шанс критического удара, шанс критического промаха, пункты действия. Боевые характеристики не выбираются игроком при создании или развитии героя, а вычисляются, исходя из значений характеристик и умений. Определение величины боевых характеристик подробно описано в разделах «Создание героя» и «Прогресс героя», также в таблице «14. Боевые характеристики».

Атака и защита

Атака отражает точность ударов героя или меткость его стрельбы. Чем выше атака, тем чаще герой попадает

в цель. Атака складывается из физических данных героя (чем больше Восприятие и Ловкость, тем атака лучше), мастерства владения оружием и характеристик самого оружия. Кроме того, герой может временно увеличивать атаку, используя *прицеливание*.

Защита показывает, насколько легко герой уворачивается от вражеских ударов. Защита зависит от Ловкости героя. Кроме того, герой может временно увеличивать защиту, используя *парирование* оружием или щитом, а также умение «Уклонение».

Когда герой атакует противника, то его шанс попасть в цель равен разнице атаки героя и защиты противника, проверенной на 20-граннике. Удар или выстрел попадают в цель, если результат броска к20 меньше или равен разнице атаки нападающего и защиты цели.

Например, атака героя равна 10, а защита его противника равна 3. Для того чтобы определить, попал удар героя в цель или нет, надо вычесть из атаки героя защиту цели ($10 - 3 = 7$), и бросить 20-гранник. Если на кубике выпало от 1 до 7, значит, герой попал, если от 8 до 20 – промахнулся.

Эльф Тирель атакует своим знаменитым мечом негодяя, который минутой раньше оскорбил воина. Последний наносит удар мечом, его атака при этом равна 13, а защита разбойника — 3. Разница между атакой Тиреля и защитой разбойника составляет 10, следовательно, удар достигнет цели, если на к20 выпадет от 1 до 10. Результат от 11 до 20 будет означать промах.

Ущерб и броня

Если герой попал в цель, его противник получает ранение. Насколько серьезно может быть ранен враг, зависит от характеристики *ущерб*. Ущерб

определяется в первую очередь оружием, которым пользуется герой, а также его Силой. Например, ущерб от удара мечом определяется броском 12-гранника. Число, выпавшее на кубике, и есть полученный врагом ущерб. Ущерб, нанесенный атакой, вычитается из хитов противника. Когда все хиты у него закончатся, он умирает или теряет сознание.

Броня показывает, насколько герой защищен от повреждений и ран. Как правило, значение брони определяется доспехами, которые носит герой. Если по герою попали, то величина брони вычитается из ущерба, и герой получает менее тяжелое ранение.

Разбойник атакует Тиреля своим мечом. Бросок атаки показал, что удар достиг цели, и для определения ущерба, полученного эльфом, бросается к12. В результате броска выпало 5. Однако, на Тиреле — комплект доспехов, дающий ему броню 4. Доспехи смягчили удар разбойника, и воин получил ущерб, равный всего лишь 1.

Хиты и стойкость героя

Хитами называют количество ранений, которые может вынести персонаж. Хиты в «Мире Великого Дракона» делятся на два типа: *обычные* и *критические*. Когда наносится ущерб, он обычно отнимает у персонажа некоторое количество тех или других хитов.

Ущерб, нанесенный обычным хитам — это ссадины, порезы, ушибы и тому подобные неприятные вещи. В общем, ничего серьезного. Отсутствие обычных хитов говорит о том, что на героя уже нет «живого места» и любой новый удар может быть очень пагубным для здоровья. При отсутствии обычных хитов любой ущерб отнимает критические хиты. Если ущерб по критическим хитам нанесен оружием,

то эта атака автоматически считается критической, и для нее надо определить критическое событие так, как описано ниже в разделе «Критические попадания». При этом, в случае выпадения события «Повреждение критическим хитом», к ущербу просто добавляется 1.

Когда персонаж получает такую рану, все умения его снижаются на число, равное ущербу критическим хитам. Параметр *стойкость* вычитается из всех штрафов, связанных с потерей критических хитов. Например, если у героя имеется навык «Уклонение» 20, его стойкость равна 6 и отнято 8 критических хитов, то навык автоматически понижается до $20 - 8 + 6 = 18$. Определить максимальное количество хитов и стойкость героя можно по таблице «14. Боевые характеристики».

Когда заканчиваются критические хиты, герой погибает.

Влияние ранений на состояние героя

Ущерб критическим хитам говорит о том, что повреждены жизненно важные органы. Он всегда означает серьёзные проблемы. Так, при не перевязанных ранах герой будет каждый ход терять 1 хит обычный хит и 1 критический хит в день.

Когда заканчиваются обычные хиты, каждый ход персонаж будет терять по одному критическому хиту.

Кровопотерю можно остановить, перевязав раны или применив нужные заклинания. Если герою нанесён ущерб по обычным хитам, то его состояние так же может ухудшаться, хотя это и не так опасно. При не перевязанных обычных ранах персонаж должен каждый час кидать чек 3д/10, при провале которого теряет ещё один хит. Как только чек будет пройден, раны автоматически считаются перевязанными и потеря хитов прекращается.

При перевязанных ранах герой восстанавливает в день такое количество обычных хитов, сколько у него Здоровья и дополнительно один критический хит.

Критические попадания

Иногда удаётся нанести удар, который причиняет противнику особенно много неприятностей. Это, например, может быть урон жизненно важным органам, потеря равновесия после удара, оглушение и так далее.

Чтобы определить такие события у каждого героя есть параметр *шанс критического удара*. Этот параметр вычитывается для каждого оружия отдельно и записывается в лист персонажа рядом с ним. Полный шанс критического удара складывается из ШКУ, оружейного бонуса ШКУ и навыка «Критический удар» при его наличии.

Если на кубике выпало число, меньшее или равное ШКУ, то был нанесён

1. Последствия ущерба

Область ущерба	Раны перевязаны	Раны не перевязаны
Хиты	+3д хитов в день	- 1 хит в час
Критические хиты	+1 кр. хит в день	- 1 хит в раунд - 1 кр. хит в день

критический удар. Обычно, чтобы сэкономить время, бросают сразу два кубика — один на атаку (или использование навыка), а другой — на критическое событие. Разумеется, кубики должны быть разных цветов.

Если критического события не произошло, то ход продолжается как обычно, но если оно имеет место (неважно, был ли это критический промах или критический удар), то необходимо кинуть ещё один двадцатигранник. В зависимости от выпавшего числа, и определяется какое конкретно событие произошло. В таблице «2. Критические удары» все они перечислены.

Тирель наносит удар мечом по разбойнику, который пытался подстрелить его из арбалета. Бросок атаки показал успешную и, главное, критическую атаку. Ведущий бросает ещё один 20-гранник и на нём выпадает 18. По разделу «Рубящие» таблицы критических ударов, ведущий определяет тип события.

Удар эльфа рвёт кольчугу разбойника, наносит ему тяжёлые раны. У противника Тиреля осталось не очень много шансов. Подоспевший Ешка предлагает, чтобы разбойник сам добровольно отдал всё имущество и капитулировал.

2. Критические удары (для разных видов оружия)

Результат броска	Событие
<i>Колющие</i>	
1-10	Удар, проникающий через броню
11-17	Повреждение критическим хитам
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 здоровья
<i>Режущие</i>	
1-15	Повреждение критическим хитам
16-17	Удар, проникающий через броню
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Рубящие</i>	
1-5	Падение
6-15	Повреждение критическим хитам
16-17	Удар, проникающий через броню
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Тупые</i>	
1-5	Падение
6-15	Удар, проникающий через броню
16-17	Повреждение критическим хитам
18-19	Повреждение критическим хитам, оглушение на 1 ход
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, оглушение на 2 хода

* В случае атаки по конечности или голове.

Удар, проникающий сквозь броню. Атака пришлась на область, не защищённую доспехом (щель между пластинами и пр.). При ущербе не учитывается броня противника. Если брони у цели нет, то к ущербу добавляется 1 очко.

Повреждение критическим хитом. Атака отнимает не обычные хиты, а критические. Противник получает все штрафы, которые описаны в разделе «Хиты и стойкость героя» для таких случаев. Если у противника отсутствуют критические хиты (бывает у некоторых монстров), или уже закончились обычные, то к ущербу просто добавляется 1. Если броня противника превышает нанесенный ущерб, то противник все равно получает ущерб, равный 1.

Потеря Здоровья. Здоровье противника снижается на 1 до полного излечения.

Падение. Противник теряет равновесие и падает. При падении от удара оружием ноги противника остаются в той клетке, которую он занимал в момент атаки, а голова попадает на одну из свободных соседних клеток.

Оглушение. Противник оглушен. Подробнее читайте ниже в разделе «Состояния героя».

Отрубание. Противник лишается одной из частей тела, ту, в которую пришелся удар.

Критический промах

Помимо критических ударов в бою иногда происходят и *критические промахи*. По правилам игры это случается тогда, когда после неудачной атаки бросок на критическое событие выдаёт число, равное или меньшее шансу критического промаха персонажа. Например, если герой промазал, и его шанс критического промаха равен 3, то при выпадении на кубике критического события чисел 1, 2 или 3 произойдёт событие критического промаха. Для его уточнения киньте ещё один 20-гранник и определите событие по таблице «3. Критические промахи».

Падение. Герой, пытаясь нанести удар, делает такое неудачное движение, что падает. Падение можно объяснить тем, что герой споткнулся или поскользнулся.

3. Критические промахи

Результат броска	Событие
1-5	Падение
6-10	Уронил оружие (если нет оружия, то ранение ноги, удвоенная цена перемещения)
11-14	Сломал оружие (если нет оружия, то ранение руки, удвоенная цена атаки)
15-16	Нанес себе повреждение
17-18	Теряет остаток ПД
19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие

Уронил оружие. Атака героя была настолько неудачна, что он выронил оружие из рук. Если у героя в руках не было оружия, то происходит легкое повреждение ноги (растяжение или вывих), что замедляет перемещение в два раза (тратит вдвое больше ПД) или лишает способности перемещаться бегом.

Сломал оружие. При попытке атаки герой сломал оружие, которым атаковал. Если оружия у героя в руках не было, то происходит легкое повреждение руки (растяжение или вывих), в результате чего любая атака этой рукой требует удвоенного количества ПД.

Нанес себе повреждение. Пытаясь поразить противника, герой попал по самому себе. Герой получает ущерб, равный текущему ущербу его атаки, с учетом брони.

Теряет остаток ПД. Неловкие действия героя вызывают потерю всех ПД, которые у него оставались на момент атаки. Ход героя на этом заканчивается.

Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход. С героем произошло нечто, вызвавшее потерю остатка ПД в текущем ходе и пропуск всего следующего хода.

Определяется еще одно событие. Повторно бросается к20, для выяснения следующего события критического промаха.

Пункты действия

Пункты действия (ПД) характеризуют скорость героя, его способность сделать какое-то количество действий в единицу времени. В первую очередь, ПД требуются для определения действий игрока в бою. Каждый раунд боя, который длится 6 секунд, герой может совершить столько действий, на сколько у него хватит ПД. Каждое действие вычитает из ПД героя определенное количество пунктов, следующее – тоже, и так до тех пор, пока герой не израс-

ходуется все ПД. После этого ход героя в бою заканчивается, и он может действовать снова только в следующем раунде. В начале нового раунда у героя опять имеется исходное количество ПД. Обычно у героев бывает от 6 до 10 ПД. Количество пунктов действия, которые расходуются на различные действия в бою, указано в таблице «4. Действия в бою».

Например, ПД героя равны 8. Это означает, что за один раунд герой может либо переместиться на 8 ярдов, либо присесть (2 ПД), пригнувшись пройти 2 ярда (4 ПД) и лечь на землю (2 ПД). Или же он может пройти 3 ярда (3 ПД) и нанести удар мечом (5 ПД).

Каждое оружие требует разного количества ПД для удара. Например, на удар ножом расходуются 3 ПД, а на атаку двуручным мечом – 6 ПД. То же самое относится к заклинаниям, волшебным предметам или сложным устройствам. Количество ПД, которое необходимо потратить на их использование в бою, указывается в их описании.

Оружие

Теперь, когда Вы определили умения и способности Вашего героя, осталось всего несколько шагов до завершения его полного описания.

В любом приключении герою приходится сражаться с врагами, пользоваться оружием и защищаться. Каждому игроку нужно вписать в лист персонажа то оружие, которое он имеет. Решение о включении в игру того или иного вооружения и доспехов принимается вместе с ведущим.

В таблице «5. Оружие» указаны те виды оружия, которые доступны каждому герою. Каждый вид оружия имеет несколько параметров.

Тип оружия. Тип оружия определяет, какой оружейный навык требуется для его использования. Так, для использования лука требуется умение

4. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на 1 клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опуститьсь на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	8
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	½ ПД оружия
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	5
Слезть с лошади	5
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3
Использовать заклинание и молитву	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Выпить зелье	8
Использовать «Уклонение»	2
Использовать «Экзорцизм»	8
Толкнуть противника	3
Попытаться устоять на ногах	3
Неудачный маневр «Сближение»	3
Разогнаться	2
Затормозить	2

«Стрелковое» и его значение будет прибавляться к атаке этим оружием.

Дальность. Дальность — это максимальное расстояние в ярдах, на котором должна быть цель, чтобы можно было поразить её.

При использовании стрелкового или метательного оружия за каждое превышение дальности, герой получает штраф к атаке в 1 пункт. Так, если персонаж (дальность 20) на 50 ярдов (дальность превышена два раза), то получает штраф к атаке -2. Например, если герой с атакой 10 кидает камень (дальность 3) в цель, на расстояние 3 ярда, то его атака по-прежнему равна 10, для расстояния 5 ярдов (дальность превышена один раз) атака равна 9, для расстояния 8 ярдов (дальность превышена два раза), атака составляет 8. Если оружие может использоваться и как ручное, и как метательное, то без скобок указана дальность в ближнем бою, а дальность для метания указана в скобках.

Пункты действия. ПД оружия — это то количество пунктов действия, которое необходимо затратить, чтобы им воспользоваться. Так, для удара мечом нужно затратить 5 пунктов действия. Таким образом, герой, имеющий 10 пунктов действия, может нанести два удара и полностью заканчивает свой ход.

Стрелковое оружие помимо ПД выстрела имеет ПД перезарядки. К примеру, выстрелить из лука (4 ПД), зарядить его (1 ПД) и выстрелить второй раз (4 ПД) занимает 9 ПД. Таким образом, если герой вступает в бой с заранее заряженным арбалетом или натянутым луком, он экономит несколько ПД. ПД перезарядки для стрелкового оружия в таблице указаны через знак «/».

Бонус атаки. Одним оружием владеть легче, чем другим. Так, кинжал гораздо удобнее и легче чем секира, поэтому имеет больший бонус к атаке. Этот бонус прибавляется к атаке пер-

сонажа при ударе этим видом оружия. Например, персонаж с атакой 3, пользуясь кинжалом, увеличивает её до 6.

Бонус критического удара. Так же как и бонус атаки, бонус критического удара показывает удобство и эффективность при сражении определённым видом оружия (наряду с ущербом). Бонус ШКУ оружия прибавляется к шансу критического удара Вашего героя, когда он будет атаковать им.

Ущерб. Показывает, сколько и каких кубиков необходимо бросить, чтобы определить нанесенный в результате попадания ущерб хитам противника. Кроме того, оружие может иметь бонусы для ущерба, то есть дополнительную величину, прибавляемую к ущербу вне зависимости от бросков кубика. Такой бонус обозначается, к примеру, как «к12+3», то есть ущерб равен результату броска 12-гранника +3.

Тип урона. Каждое оружие обладает различным поражающим действием. Например, кинжалом хорошо колоть, но он совершенно не предназначен для рубки. Тип урона указывает, к какому из разделов таблицы «2. Критические удары» следует обратиться для определения критического события, вызванного попаданием оружия в цель.

Двуручное оружие. Большинство видов оружия рассчитаны на то, что герой держит его в одной руке. Однако наиболее тяжелое и массивное оружие требует для боя двух рук. Такое оружие помечено как «(дв.)». Кроме того, все стрелковое оружие, независимо от веса и размера, является двуручным.

Сила. В описании оружия это Сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Что, если Сила героя больше, чем требуется для оружия? В этом случае разница между Силой героя и Силой, необходимой для оружия, добавляется к ущербу. Например, если герой с Силой 5 атакует кинжалом (требуется Сила 3), то при попадании он наносит ущерб к6+2.

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бонус атаки	Бонус ШКУ	Тип урона
<i>Простое</i>							
Нож	3	0(3)*	к4	3	3(2)	2	колющий
Кинжал	3	0	к6	3	3	3	колющий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Фальшион	4	0	к8	4	3	3	рубящий
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Стилет	3	0	к4	3	4	5	колющий
Серп	3	0	к4	3	1	1	режущий
Топорик	4	0(4)	2к6	5	3(1)	2	рубящий
Посох (дв.)	3	2	2к4	5	5	1	тупой
Дубина	4	1	к6	4	4	2	тупой
Вилы	4	1	к6	4	1	2	колющий
Кулак	-	0	Сп.**	3	5	1	тупой
Локоть	-	0	Сп.+1	3	3	2	тупой
Нога	-	1	Сп.	4	3	2	тупой
Колено	-	0	Сп.+2	4	3	3	тупой
Голова	-	0	Сп.	6	1	1	тупой
Кастет	-	0	Сп.+2	4	4	2	тупой
Латная перчатка	-	0	Сп.+1	3	4	1	тупой
<i>Военное</i>							
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Меч	5	1	к12	5	3	3	рубящий
Сабля	4	1	к10	4	3	4	режущий
Шпага	4	1	к10	4	2	5	колющий
Катана	5	1	к12	5	3	2	режущий
Бастард	6	2	2к8	5	1	4	рубящий
Нодати (дв.)	7	2	к20	6	1	3	режущий
Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	2	4	рубящий
Фламберг (дв.)	7	2	2к10	7	2	5	режущий
Боевой топор	5	1	3к6	6	3	3	рубящий
Клевец***	4	1	3к4	4	2	5	колющий
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	1	5	рубящий
Алебарда (дв. топор)	6	2	3к6	7	2	3	рубящий
Нагината (дв.)	6	2	3к6	6	3	2	рубящий
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	2	тупой
Булава	5	1	2к8	6	3	3	тупой
Цеп (дв.)****	6	2	2к10	7	2	4	тупой
Шестопер	6	1	2к8	6	3	5	тупой
Кистень****	5	1	к12	5	2	3	тупой
Дротик	4	1(5)	к6	4	3(2)	3	колющий
Копье	5(4)	2(6)	к10	5	4	4	колющий
Пика	5	3	к12	8	3	3	колющий
Алебарда (дв. копье)	5	2	к12	6	4	2	колющий
Конное копье*****	6	3	к12	6	1	5	колющий

5. Оружие (продолжение)

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бонус атаки	Бонус ШКУ	Тип урона
<i>Метательное</i>							
Камень	3	3	к4	3	5	1	тупой
Праща	3	8	2к4	4	2	1	тупой
Сурикен (звезда)	4	7	к6	3	1	5	колющий
Свинцовый шарик	5	5	к8	4	4	2	тупой
<i>Стрелковое</i>							
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	2	колющий
Лук (дв.)	5	20	к10	4/1	1	3	колющий
Арбалет (дв.)	3	10	2к8	2/6	5	5	колющий
Тяжелый арбалет (дв.)	4	12	3к8	2/10	4	5	колющий
Арбалет-репетир (дв.)*****	4	8	к10	3/0	4	2	колющий
Короткий лук, композитный (дв.)	4	20	к10	3/1	3	3	колющий
Лук, композитный (дв.)	5	25	к12	4/1	3	4	колющий
<i>Щиты</i>							
Баклер	3	-	-	2	0	-	-
Щит	5	-	-	2	2	-	-
Большой щит	6	-	-	2	4	-	-

- * В скобках указаны бонусы для метания
- ** Ущерб указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою»
- *** При критическом ударе застревает
- **** Возможно парирование только щитами
- ***** Ломается после одного удара
- ***** После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД

Этот бонус не применяется к механическому оружию, такому, как арбалет.

Если Сила героя меньше, чем Сила, необходимая для использования оружия, то бонусы атаки и ШКУ оружия считаются равными нулю, количество недостающих пунктов Силы вычитается из ущерба и из величины шанса критического удара, а также прибавляется к шансу критического промаха героя и к ПД атаки оружием. (Если для какого-то параметра получаются отрицательные значения, то результат считается равным нулю). В том случае, если герой атакует оружием, параметр «Сила» которого больше Силы героя, он получает отрицательные модифи-

каторы к атаке. Каждый пункт разницы между параметром оружия «Сила» и Силой дает модификатор -2. Например, если герой с Силой 4 атакует двуручным мечом, для нормальной атаки которым необходима Сила 7, модификатор составит -6.

Гоблин Ешка, имея Силу 3, решил использовать короткий меч, который требует 4 Силы. Умение «Простое оружие» гоблина равно 3, атака 3, а бонус атаки короткого меча +3. Но так как у гоблина недостаточно Силы для использования этого вида оружия, он не только не получает бонуса атаки от меча, но

даже приобретает штраф -2 . Таким образом, окончательная атака Ешки будет равна $3 + 3 - 2 = 4$.

Хват оружия. Большинство видов оружия, рассчитанных на использование одной рукой, можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1. Например, герой с Силой 4 сможет нормально сражаться мечом, если будет держать его двумя руками. А герой с Силой 5 может использовать двуручный хват меча, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы атаковать с двуручным мечом в одной руке, герой должен иметь Силу 10 или выше.

Ешка решает использовать для короткого меча хват двумя руками. Теперь, учитывая хват, у него достаточно Силы для использования меча, и он получает бонус атаки от оружия $+3$ и его суммарная атака равна 9 вместо 4.

Рукопашный бой

Ущерб, который герой может нанести ударом руки или ноги противнику, зависит от его Силы. Кулачному бойцу следует помнить, что голыми руками бесполезно пытаться парировать удары оружием. Удары ногой наносят более серьезный ущерб, чем удары рукой, однако они реже попадают в цель и заметно медленнее кулаков. Удары головой обычно малоэффективны, но бывают ситуации, когда и они могут потребоваться. К рукопашному оружию также относятся кастет и латная перчатка. Ущерб для рукопашного боя указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою».

Доспехи

Даже если по герою попали в результате атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично героя от вражеского оружия могут предохранить доспехи. Например, если у героя на голове шлем, то броня его головы 4, а если на нем кольчуга, то броня корпуса равна 5. Не все доспехи можно надевать одновременно. Доспехи разделены на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду доспехов из каждой группы, исключая кольчужный капюшон, который можно поддевать под шлемы. Но три слоя брони корпуса не применяются. Например, можно одно-

6. Ущерб в рукопашном бою

Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1-4	к2	к3	-
5-6	к3	к4	к2
7-8	к4	к6	к3
9-10	к6	к8	к4
11-12	к8	к10	к6
13-14	к10	к12	к8
15-16	к12	2к8	к10
17-18	2к8	3к6	к12
19-20	3к6	3к8	2к8

временно носить шлем, щит, рукавицы, поножи, кольчугу и латы, но нельзя одновременно носить бригантину и латы или кольчугу и хауберк. Характеристики различных доспехов указаны в таблице «7. Доспехи».

Каждый раз, когда герою нанесут удар, из ущерба, определенного броском кубиков, вычитают значение брони той части тела, куда была направлена атака. Например, если героя с броней корпуса 3 ударили мечом, и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только $6 - 3 = 3$ хита. Учитывая, что максимальное значение брони корпуса, создаваемой доспехами из таблицы «7. Доспехи», может достигать 15, понятно, что доспехи дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия в большинстве случаев просто не причинят герою вреда.

Для того чтобы узнать больше о падении по частям тела, загляните в одноименный раздел.

Хотелось бы упомянуть, что в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности, свободы действий. Таким образом, суммарная величина брони всех частей тела составляет штраф на значения соответствующих умений. Для некоторых умений в качестве штрафа используется удвоенное значение брони. Например, шлем с забралом уменьшит умение воровать с 15 до 3, а если на герое еще и латы, то его значение «Кражи» будет вообще равно 0. Умения, на значения которых доспехи дают штрафы, и величина этих штрафов указаны в таблице «8. Штрафы брони».

7. Доспехи

Область защиты	Название	Броня
Щиты	Баклер	1(25)*
	Щит	2(50)
	Большой щит	3(75)
Голова	Кольчужный капюшон **	2
	Шлем	4
	Шлем с забралом	6
Руки	Кольчужные рукавицы	4
	Латные рукавицы	6
Ноги	Кольчужные поножи	4
	Латные поножи	6
Корпус, легкий доспех	Стеганая куртка	1
	Кожаная куртка	2
	Клепаная кожанка	3
Корпус, средний доспех	Чешуйчатый доспех	4
	Кольчуга	5
	Хауберк	6
Корпус, тяжелый доспех	Бригантина	7
	Латы	8
	Гофрированные латы	9

* В скобках указана прочность щита.

** Может обеваться под шлем.

8. Штрафы брони

Умение	Штраф	Двойной штраф
Скрытность		+
Уклонение		+
Кража		+
Школа метамагии	+	
Школа волшебства	+	
Школа изменения	+	
Школа некромантии	+	
Школа природы	+	
Школа сознания	+	
Школа разрушения	+	
Наложение рук	+	
Экзорцизм	+	

Хотя доспехи приносят большую пользу, они могут и не спасти героя от поражения в бою. Ущерб, наносимый в результате некоторых критических событий или большинства магических атак, доспехами не уменьшается.

Дополнительные характеристики

Для полного описания героя необходимо определить ряд дополнительных характеристик, которые иногда могут потребоваться во время игры. Их список указан в таблице «9. Дополнительные характеристики».

Усталость

Усталость показывает степень утомления героя. В нормальном состоянии усталость равна нулю, однако длительные нагрузки, выполнение заклинаний, воздействие некоторых заклинаний приводят к приобретению пунктов усталости. Каждый раз, когда герой получает еще один пункт усталости, он прибавляется к уже имеющимся, таким образом, усталость может накапливаться.

Усталость уменьшается при помощи отдыха или магии. Для того, чтобы

уменьшить усталость на один пункт, герою требуется отдых в течение 8 часов. Под отдыхом понимается полное отсутствие умственных или физических нагрузок.

Усталость воздействует на общее состояние героя, уменьшая его активность и способность к действиям. Она уменьшает ПД героя на количество имеющихся пунктов усталости. Например, если герой с 8 ПД приобрел 2 пункта усталости, его текущие ПД станут равными 6.

Нагрузки и перемещение по карте

Длительные путешествия на большие расстояния отыгрываются при помощи карты страны или местности. По карте отслеживается текущее местонахождение героев и время, которое занимает переход из одного места в другое.

Походный вес. Вес, который герой может переносить, не чувствуя большого утомления и не уменьшая скорости ходьбы. За каждые 10 фунтов нагрузки свыше походного веса ПД героя уменьшаются на 1, также на 1 уменьшается значение Силы при определе-

нии ущерба, способности использовать оружие и при выполнении чеков.

Походная скорость. Скорость, с которой герой может преодолевать большие расстояния, не слишком уставая. Расстояние, которое герой может проходить за 1 час, с учетом того, что он каждый час устраивает привал длительностью 5-10 мин.

Длительность перехода. Длительность нормального дневного перехода, количество часов, которое герой может идти без переутомления. Если герой движется дольше, то он приобретает 1 пункт усталости, далее он получает 1 пункт усталости каждый час.

Дневной переход. Расстояние, которое может пройти герой за день, не слишком утомившись.

Ускоренное перемещение

Ускоренным перемещением является любое движение со скоростью большей, чем обычная ходьба. Такие способы перемещения, как бег, прыжки или полет являются ускоренным перемещением.

Скорость. Показывает текущую скорость движения героя. Персонаж, стоящий на месте, имеет скорость 0.

Нормальное перемещение производится со скоростью 1. При движении с большей скоростью характеристика показывает, во сколько раз герой движется быстрее, чем при нормальном перемещении.

Шансы критических событий

Каждый раз, когда герой совершает действие со случайным результатом, у него есть возможность не только выполнить его или потерпеть неудачу, но и сделать все особенно хорошо или исключительно плохо. Для этого каждый чек можно сопровождать дополнительным чеком на критическое событие.

Чек на критический успех выполняется в случае, если основной чек, определяющий результат действия, был удачным. Для этого необходимо бросить к20 и сравнить результат с шансом критического успеха. Если число на кубике меньше или равно этой характеристике, значит, произошел критический успех. Если результат броска больше характеристики — успех действия обыкновенный. Аналогично определяется критическая неудача. Чек на критическую неудачу выполняется при неудачном основном чеке броском

9. Дополнительные характеристики

Характеристика	Значение
Усталость	0
Походный вес	Зд x 10 фунтов
Походная скорость	½ПД миль/ч
Длительность перехода	max Здоровье расы часов
Дневной переход	Походная скорость x Длительность перехода
Вес человека, орка, гнома, тарлинга	20 x Зд + 10 x Сл фунтов
Вес хоббита, эльфа, ши, гоблина	16 x Зд + 8 x Сл фунтов
Критический успех	Уд/2
Критическая неудача	(10-Уд)/2
Количество языков	Ин/3
Количество молитв	Ин/2
Количество умений	5 + Ин/2

к20, результат которого сравнивается с шансом критической неудачи.

Шанс критического успеха. Шанс особенно удачного выполнения действия. Чек на шанс критического успеха может использоваться в дополнение к чекам на характеристики или умения.

Шанс критической неудачи. Шанс особенно неудачного выполнения действия. Чек на шанс критической неудачи может использоваться в дополнение к чекам на характеристики или умения.

Вес и внешность

Вес. Вес героя. Для героев, принадлежащих к разным расам, вес определяется по-разному и зависит от Силы и Здоровья. Вес героя может быть изменен особенностями или призами, об этом можно прочесть в разделе «Создание героя».

Внешность. Правила не накладывают никаких ограничений на внешность героя, если она не противоречит выбранной расе и характеристикам. Детали внешнего вида, характерные черты, особые приметы могут быть любыми. Однако те внешние данные, которые зависят от характеристик, должны примерно соответствовать их значениям. Например, герой с высокой Харизмой должен обладать приятной или хотя бы не отталкивающей внешностью, а герою с большими Силой и Здоровьем полагается быть рослым, широкоплечим и мускулистым.

Количество языков, молитв, умений

Количество языков. Герои, живущие в мире со множеством разных рас и народов, постоянно контактирующих друг с другом, имеют возможность без особого напряжения изучать языки друг друга. Характеристика показывает количество дополнительных языков кроме родного, на которых говорит персонаж.

Количество молитв. Каждый герой, верующий в одного из богов, знает некоторое количество общедоступных молитв. Подробнее об этом в дополнении «Молитвы».

Количество умений. Количество навыков, которые может изучить персонаж на старте. В дальнейшем этот список может пополниться.

Состояния героя

Обычно герой находится в нормальном состоянии, однако различные дискомфортные условия, события, происходящие в сражениях, некоторые действия героя, магия и другие факторы могут вызвать изменение нормального состояния на какое-то необычное.

Усталость. Степень утомленности героя измеряется в пунктах усталости. Различные действия, тяжелые и длительные нагрузки, магия вызывают усталость, которая может накапливаться.

Болезнь. Самые обычные болезни, вроде простуды, приводят к потере 1 пункта Здоровья. Если герой подхватит несколько болезней одновременно, результаты складываются. Уменьшение Здоровья влечет за собой соответствующее уменьшение хитов. Потерянные пункты Здоровья восстанавливаются при лечении, со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Голод. Каждый день голода вызывает уменьшение всех характеристик на 1. При достижении значения Здоровья 0 персонаж умирает. Потерянные пункты характеристик восстанавливаются при нормальном питании (возможно — лечении), со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Слепота. В результате ослепления, в полной темноте, с закрытыми глазами и во всех остальных случаях, когда герой полностью лишен возможности видеть окружающий мир, Восприятие героя уменьшается на 3, ПД уменьша-

ются на 3.

Глухота. Герой, полностью лишенный возможности слышать, получает к Восприятию штраф –3, который может складываться со штрафом за слепоту.

Оглушение. Оглушение означает, что герой временно потерял способность осознанно действовать. При оглушении он может продолжать оставаться на ногах и совершать произвольные действия. В состоянии оглушения ПД героя равны 0. Обычно оглушение длится в течение одного хода оглушенного.

Неподвижность. Герой считается неподвижным, если совершенно не способен совершать самостоятельно какие-либо движения. Защита и ПД обездвиженного героя равны 0.

Травма руки. Травма руки означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма руки всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может владеть травмированной рукой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты.

Травма ноги. Травма ноги означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма ноги всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может нормально владеть травмированной ногой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты. Если герой с одной поврежденной ногой перемещается, то он не может использовать ускоренное перемещение, а для движения на 1 клетку должен расходовать 2 ПД. Герой, у которого травмированы обе ноги, может перемещаться только лежа — ползком.

Сотрясение мозга. При сотрясении мозга герой испытывает болезненные ощущения, на время утрачивает правильную координацию движений и способность нормально думать. Получение сотрясения мозга всегда сопро-

вождается потерей критических хитов. Значения всех умений уменьшаются вдвое. Это состояние сохраняется до тех пор, пока герой полностью не восстановит свои критические хиты.

Без сознания. Герой, потерявший сознание, не может действовать и получать информацию об окружающем мире. Состояние влечет те же изменения характеристик, что и «Неподвижность».

Магия

Магия дает герою практически неограниченные возможности. Опытный чародей — это мастер на все руки, владеющий самыми необычными и разнообразными средствами достижения желаемого результата. Стать невидимкой, летать, как птица или просто обернуться птицей, дышать огнем и превратить врага в каменную статую — все это доступно лишь волшебникам. Для того, чтобы применять магию, герой должен изучить ее, как и любую другую профессию или науку. Однако магия — это большая, сложная область знаний, которая состоит из многих школ и направлений.

Всего существует восемь школ магии, девятая школа — молитвы — строго говоря, к магии не относится, но с точки зрения игромеханики можно рассмотреть их в одном разделе.

Одного владения магическими умениями недостаточно для того, чтобы герой мог творить чудеса. Чтобы действительно быть чародеем, герой должен знать заклинания. Заклинание — это слова, жесты, действия с предметами, которые должен произвести маг для того, чтобы произошел нужный эффект. Иначе говоря, каждое заклинание — это небольшой ритуал. Скажем, для того, чтобы вызвать ветер, герой должен произнести некую словесную формулу и проделать определенные пассы руками.

Заклинание — это знание, которому необходимо учиться. Каждое заклинание обладает определенным эффектом, поэтому, чем больше заклинаний знает маг, тем больше его возможности. Заклинание всегда действует одним и тем же образом. Часто герой может направлять его, определять его длительность и место воздействия, прерывать действие заклинания и управлять им другими допустимыми способами. Однако такое управление позволено в строго определенных пределах. Например, можно выбрать для заклинания «Огненная стена» расстояние, на котором появится огонь, но невозможно вместо огня получить ледяную стену. Для этого нужно использовать совсем другое заклинание.

Параметры заклинаний

Каждое заклинание имеет отдельное название, а также описывается набором характеристик, позволяющих точно определить его работу. Всего у заклинания девять параметров: требования, стоимость, поддержка, скорость, расстояние, область, компоненты, сопротивление и описание. Список заклинаний и их подробное описание размещены в приложениях «Магия» и «Молитвы».

Требования. Для того, чтобы выучить заклинание или молитву, маг или жрец должен обладать определенным уровнем владения умением. Некоторые заклинания слишком сложны для того, чтобы начинающий маг мог выучить и запомнить их. В требованиях указываются минимальные значения магических или жреческих умений, необходимые для его приобретения. Например, для того, чтобы герой смог выучить заклинание «Волшебный ветер», ему необходимо знать магию природы не меньше, чем на 5.

Стоимость. Некоторые заклинания требуют большой отдачи физических и психических сил.

Стоимость — это пункты характеристик, которые герой временно теряет по завершении выполнения заклинания. Например, заклинание «Стена силы» вызывает потерю 1 ПД от усталости, вызванной утомительным ритуалом. Утраченные пункты характеристик восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день, если герой нормально отдыхает. Например, после заклинания «Стена силы» герой восстановится к утру следующего дня. Потеря характеристик в результате заклинаний суммируется с потерями от усталости, болезней, голода и других состояний.

Поддержка. Некоторые заклинания могут действовать продолжительное время. Такое заклинание длится лишь до тех пор, пока волшебник сосредоточен на нем. Для этого герой должен концентрировать сознание. Если концентрация ослабевает или прерывается, действие заклинания немедленно прекращается. Разные заклинания требуют различной степени концентрации. Концентрация может быть слабой, средней, сильной и полной.

Скорость. Это количество времени или действия, которое занимает выполнение заклинания. Скорость может быть выражена в ПД или в единицах времени (раунд, минута, час и т. д.). Для заклинаний, выполнение которых требует продолжительного времени (больше 1 раунда), считается, что в это время требуется сильная концентрация.

Расстояние. Означает максимальное расстояние, на котором может находиться объект или центр области заклинания.

Область. Определяет область действия заклинания — геометрию и размер заколдованной области. Кроме того, в этом параметре может быть указано, что заклинание действует на существо, объект или самого героя.

Компоненты. Показывает, что необходимо для выполнения заклинания: слова, жесты, материал (предмет,

вещество) или их комбинация. Какой именно материал необходим, объясняется в описании заклинания.

Сопrotивление. Описывает ситуации, в которых заклинание может не подействовать из-за самой цели. Например, заклинание «Дружба» сложно наложить на героя с высокой Волей.

Описание. В описании подробно рассказывается о действии заклинания. Указываются дополнительные параметры – ущерб, если это боевое заклинание, влияние на характеристики персонажей, события, которые происходят в результате заклинания. Для заклинаний, требующих материала, указано, какой предмет или вещество необходимы для успешного выполнения.

Волшебница Лилия хочет открыть дверь в древнюю гробницу, но опасается, что на двери установлена опасная ловушка. Поэтому она решает использовать заклинание «Телекинез», чтобы открыть дверь с безопасного расстояния. Умение «Школа сознания» у Лилии равно 6, следовательно, ее заклинание будет действовать на расстоянии до 6 ярдов. Отойдя на 5 ярдов, Лилия выполняет заклинание. Так как у заклинания «Телекинез» нет компонентов, для его выполнения волшебнице достаточно определенным образом сосредоточиться и мысленно произнести нужные формулы. Целью для заклинания Лилия выбрала дверь. После того, как выполнение заклинания было завершено, волшебница получает возможность открывать или закрывать дверь усилием воли. Эта способность сохраняется у Лилии до тех пор, пока она поддерживает заклинание. «Телекинез» требует сильной поддержки, то есть, манипулируя дверью, волшебница должна быть настолько сосредоточена,

что не может перемещаться и отвлекаться на посторонние мысли или действия. Далее, Лилия напрягает силу воли и открывает дверь, в тот же миг в пространство перед дверью бьет яркая молния...

Поддержка заклинаний

Поддержка – это степень концентрации и напряжения воли, которые требуются от мага для того, чтобы он мог удерживать заклинание в действии продолжительное время. Если маг расслабляется, слишком сильно отвлекается на другие вещи, утрачивает внимание, действие заклинания немедленно прекращается.

Слабая концентрация требует незначительное количество внимания. Единственное ограничение – герой не может выполнять других заклинаний, не прерывая поддержки. Он может нормально передвигаться, сражаться и совершать другие немагические действия.

Средняя концентрация требует значительного внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 1, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться, поэтому средняя поддержка прерывается броском атаки, парированием или использованием умения «Уклонение». Герой не может совершать сложных или физически тяжелых действий, поэтому средняя поддержка прерывается чеками на Силу, Здоровье, Ловкость, Восприятие.

Сильная концентрация требует всего внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 2, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться. Герой не может самостоятельно перемещаться, совершать сложные действия, действия, требующие знания умений, а также мысленно отвлекаться от заклинания, поэтому сильная поддержка прерывается чеками на Интеллект и умения.

Полная концентрация захватывает сознание героя целиком. Он ничего не видит и не слышит, его ПД во время поддержки равны 0, с точки зрения условий боя он считается неподвижным.

Прерывание поддержки. Поддержка может быть прервана действиями, вызывающими соответствующий чек или действие со стороны мага. Кроме того, любая поддержка прерывается любым ущербом, полученным магом. Например, если маг выполнил заклинание «Волшебный ветер» и продолжает поддерживать его, герой может прекратить заклинание, атаковав мага и нанеся ему ущерб, или попытавшись сбить с ног (если маг захочет оставаться на ногах, ему потребуется чек на Ловкость).

Длительность поддержки. Поддержка заклинаний не имеет ограничений по длительности, кроме факторов, влияющих на внимание и концентра-

цию волшебника. Слишком длительная поддержка заклинаний приводит к утомлению. При слабой концентрации герой приобретает 1 пункт усталости после того, как прошло количество часов, равное Воле волшебника. При средней концентрации 1 пункт усталости приобретается после того, как пройдет количество часов, равное половине Воли мага. При сильной поддержке усталость увеличивается на 1 по прошествии количества часов, равного трети Воли. Для того чтобы произошло увеличение усталости при полной поддержке, требуется удерживать заклинание в течение количества часов, равного четверти Воли. Дробные части, остающиеся от деления, не отбрасываются, и ведущий может пересчитать в минуты и раунды, если это важно для игры. Длительность разных типов поддержек до наступления усталости указана в таблице «10. Длительность поддержки».

10. Длительность поддержки

Воля	Слабая поддержка, часов	Средняя поддержка, часов	Сильная поддержка, минут	Полная поддержка, минут
1	1	0,5	20	15
2	2	1	40	30
3	3	1,5	60	45
4	4	2	80	60
5	5	2,5	100	75
6	6	3	120	90
7	7	3,5	140	105
8	8	4	160	120
9	9	4,5	180	135
10	10	5	200	150
11	11	5,5	220	165
12	12	6	240	180

Находясь на корабле, пытающемся спастись от пиратов, Лилия выполнила заклинание «Волшебный ветер», для того, чтобы создать попутный ветер. Она имеет Волю 6, заклинание требует средней поддержки, следовательно, по прошествии 3 часов погони, она приобрела 1 пункт усталости. Так как пираты не отставали, ей пришлось продолжить поддержку заклинания, и еще через 3 часа она снова приобрела 1 пункт усталости.

Несколько поддержек. С помощью заклинаний метамагии и некоторых призов герой может осуществлять сразу несколько поддержек. В любом случае их количество не должно превышать Вл/3. Усталость от каждой из поддержек складывается.

Действие заклинаний

Заклинания всегда действуют в точном соответствии с описанием. Герою избежать или ослабить их эффект в момент произнесения заклинаний посторонними нельзя, если только речь не идет о заклинаниях, требующих броска атаки. Такие заклинания срабатывают лишь тогда, когда происходит успешная атака – попадание в цель. Их можно также попытаться парировать, если существует принципиальная возможность этого.

Например, маг обнаружил в полу подземного хода ловушку, и решил использовать заклинание «Паучьи лапы», чтобы перейти опасный участок по потолку. Игрок просто сообщает ведущему, что выполняет это заклинание, учитывает израсходованный материал, и в дальнейшем имеет в виду, что заклинание удерживается усилием воли (средняя поддержка). Чеков или других бросков кубиков при этом не требуется.

Заклинания с броском атаки. В отличие от атаки оружием, заклинания, сопровождающиеся броском атаки, не требуют броска для определения шанса критического события. Также не происходит критического события при получении магического ущерба по критическим хитам, если только событие и его шанс не указаны в описании заклинания. Базовая атака персонажа учитывается при броске атаки заклинанием.

Действие нескольких заклинаний. Действия нескольких одинаковых заклинаний, наложенных на одну и ту же область, не складываются. В этом случае действует то заклинание, которое дает наиболее сильный эффект, а остальные не учитываются. Например, маг с умением «Школа изменения» 15 накладывает на героя, имеющего 8 ПД заклинание «Скорость», и герой приобретает дополнительно 7 ПД, что в сумме дает 15. Затем на него такое же заклинание накладывает маг с умением «Школа изменения» 20, и герой получает 10 дополнительных ПД вместо 7, его общие ПД в результате составляют 18.

Сила заклинания. Маг всегда может выполнить заклинание, заявив меньшую мощность, чем указано в описании. Например, маг с умением «Школа изменения» 10 при желании может выполнить заклинание «Каменная кожа» так, чтобы значение брони, которое оно дает, было равно 3, что составляет меньше максимального для этого мага значения 5, определяемого по описанию.

Устойчивость к магии

Эта характеристика показывает, что иногда заклинание может не подействовать на героя. Значение характеристики – шанс такого события на к20. Например, если у героя устойчивость к магии равна 10, это значит, что каждое

заклинание, направленное на него, имеет шанс не подействовать, равный 50%. Эта характеристика всегда равна нулю при создании героя и может быть увеличена в редких случаях в ходе игры. Устойчивость действует всегда и не зависит от намерений героя.

Устойчивость может распространяться на любую магию, а может действовать лишь на заклинания одной школы. Например, может быть устойчивостью к магии «Школы разрушения». Такая устойчивость действует лишь против тех заклинаний, которые относятся к соответствующему виду магии. Заклинание относится к тому виду магии, который указан в требованиях к заклинанию.

Лилия вступила в магический поединок со злым чародеем, владеющим кольцом, дающим ему сопротивление к магии природы 10. Лилия решила применить заклинание «Живые оковы». Для того чтобы определить, подействовало заклинание или нет нужно бросить к20. Если на кубике выпадет от 1 до 10, заклинание не подействует, если выпадет от 11 до 20, то заклинание работает. Бросок показал результат 6, то есть заклинание Лилии было отражено защитной магией кольца чародея, и поединок продолжился.

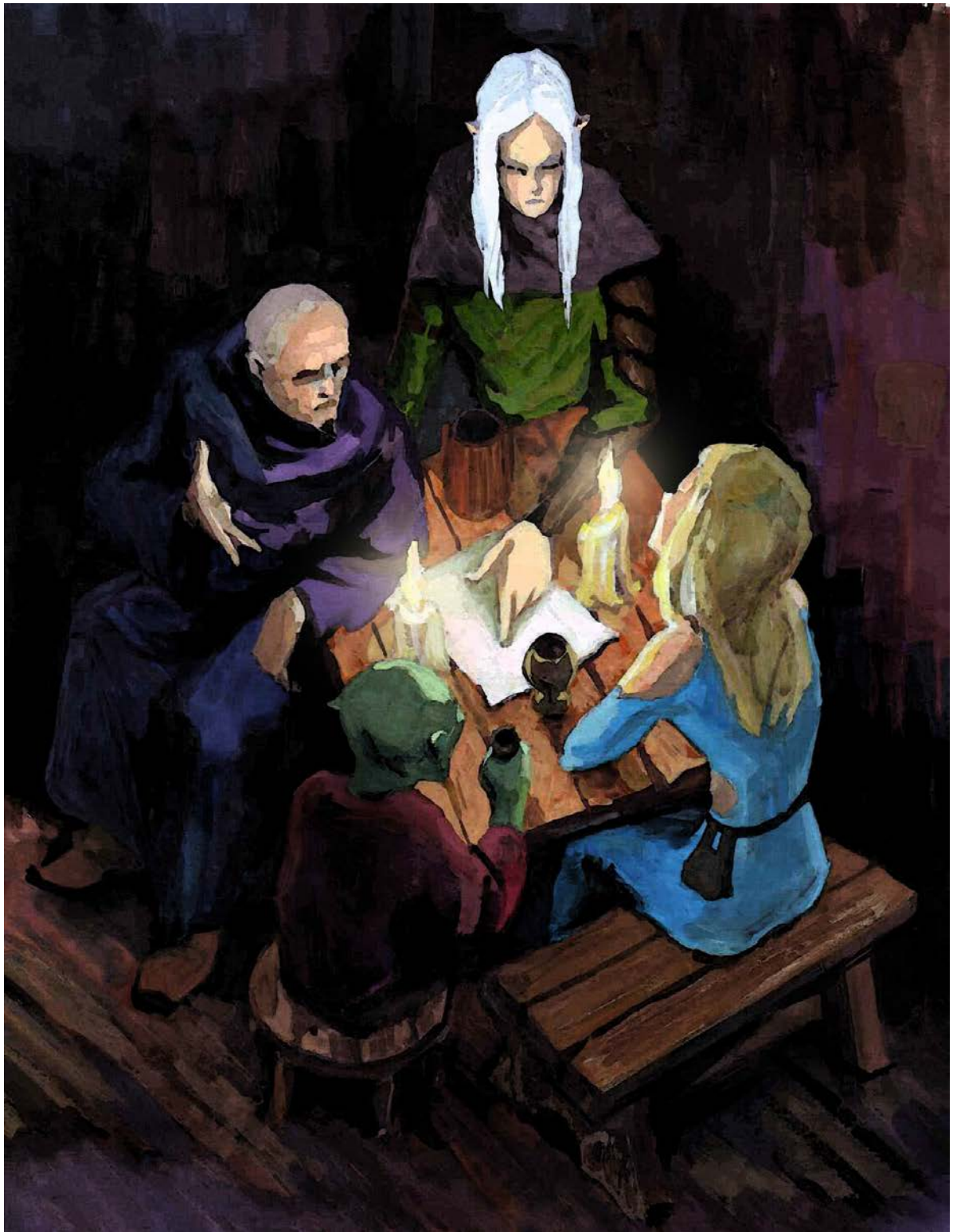
Если персонажу дают защиту от магии определённой школы несколько событий (предмет, заклинание, врожденные качества и пр.), то эффекты складываются. Это не распространяется на эффекты, затрагивающие различные школы.

Создание героя

Теперь Вы знаете, каким образом будет описываться ваш герой, что будут означать его свойства и характеристики во время игры. Значит, Вы можете создать себе героя. Прежде всего, Вам надо представить себе Вашего будущего персонажа. Придумайте, как его зовут, как он выглядит и чем занимается. Решите, что герой знает и умеет. А после того, как Вы сумеете в общих чертах представить себе Вашего героя, можно приступать к его созданию. На каждом этапе создания следует выбрать для героя те свойства и способности, которые смогут отразить созданный Вами образ.

Выбор расы

При создании героя лучше всего сначала решить, к какой расе он будет принадлежать. Раса героя влияет на предельные значения характеристик. Разным расам свойственны различные внешние, умственные и физические данные. Поэтому, в зависимости от расы героя, каждая его характеристика должна лежать в определенном диапазоне. Максимальные и минимальные значения характеристик для каждой расы указаны в таблице «11. Характеристики рас». Кроме того, каждая раса обладает определенными свойствами, которых нет у других рас, что отражено в таблице «12. Физиологические особенности рас». Культурные и географические особенности были указаны выше в разделе «Расы».



11. Характеристики рас

Название	Люди	Эфы	Гномы	Хоббиты	Орки	Тарлинги	Ши	Гоблины
Сила	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	1 – 8	1 – 10
Здоровье	1 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Восприятие	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Ловкость	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	6 – 12
Интеллект	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	1 – 10	6 – 12	5 – 10
Харизма	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	5 – 10	1 – 10
Удача	1 – 10	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Воля	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 8

12. Физиологические особенности рас

Название	Описание	Эффект
<i>Люди</i>		
Обучаемость	Схватывает все на лету.	Получает призы каждый третий уровень.
<i>Эфы</i>		
Молниеносные рефлексы	Обладает очень быстрой в сравнении с другими расами реакцией.	+2 к инициативе.
Сильные ноги	От природы обладает очень сильными, но недостаточно выносливыми ногами.	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но продолжительность бега со скоростью 2 и 3 вдвое меньше.
<i>Гномы</i>		
Несгибаемость	Может терпеть такие тяжелые раны, которые давно отправили бы другого в глубокую кому.	Стойкость равна удвоенной Воле.
Устойчивость	Очень массивный, поэтому крепко стоит на ногах, хотя и испытывает сложности с прыжками.	Остается стоять после любых попыток сбить с ног при выполнении чека 3д/12 (этот чек выполняется после чека на Ловкость в случае его необходимости; падение происходит только при провале обоих чеков). Получает штраф –2 ко всем видам прыжков.

12. Физиологические особенности рас (продолжение)

Название	Описание	Эффект
<i>Хоббиты</i>		
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.
Удачливость	Благодаря иррациональной везучести, никогда не попадает в провальные ситуации.	ШКП равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Орки</i>		
Замедленный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое медленнее. Благодаря такой особенности организм показывает поразительную выносливость.	Вдвое медленнее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п. Может вдвое дольше бежать со скоростью 2 и 3.
Толстокожий	Очень толстая кожа, которую сложно повредить.	+1 броне, при критическом ударе, проникающем через броню, в любом случае урон уменьшается на 1.
<i>Тарлинги</i>		
Амбидекстрия	Особое строение мозга позволяет управляться обеими руками с одинаковой эффективностью.	При атаке или парировании двумя руками одновременно применяется модификатор атаки -2 вместо стандартного -5.
Чистый разум	Держит под контролем все свои мысли, чувства и действия.	Используется к12 вместо к20 при проверке действия заклинаний школы сознания. ШКУ равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Ши</i>		
Кошачий глаз	Глаза, сходные по строению с кошачьими, позволяют хорошо видеть в темноте в отраженном свете, хотя на ярком свете зрение ухудшается.	Не получает штрафов при действиях в темноте при наличии минимального освещения, в полной темноте получает стандартные штрафы. На ярком солнечном свете получает штраф к Восприятию -2.
Седьмое чувство	Обладает седьмым чувством, позволяющим воспринимать наличие магии.	Чувствует наличие магии на расстоянии равном Восприятию ярдов. При этом не может определить природу заклинания, только его присутствие.

12. Физиологические особенности рас (окончание)

Название	Описание	Эффект
<i>Гоблины</i>		
Ловкость рук	От природы обладает превосходным чувством равновесия и координации.	Для обычных чеков на Ловкость используется сложность на порядок ниже. Вместо к20 используется к12, вместо к12 — к10, вместо к10 — к8. Легкий чек к8 остается неизменным.
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.

Распределение характеристик

После того, как сделан выбор расы, можно выбрать характеристики героя. Для этого необходимо распределить 45 пунктов между Силой, Здоровьем, Восприятием, Ловкостью, Волей, Интеллектом, Харизмой и Удачей. При этом значение каждой характеристики должно попасть в диапазон, соответствующий расе героя. Выбирая характеристики, следует позаботиться об их влиянии на прогресс героя.

Выбор особенностей

Сделать героя более оригинальным можно путем выбора для него одной особенности. Особенности могут сильно повлиять на возможности героя. Некоторые особенности могут изменить характеристики героя, поэтому после выбора особенностей, лучше всего еще раз проверить распределение характеристик. Список особенностей указан в таблице «13. Особенности».

13. Особенности

Название	Описание	Эффект
Амбал	Силен, но медлителен.	Максимальная Сила на 2 больше, чем максимум для расы героя; ПД уменьшаются на 1.
Берсеркер	Бросается в бой, не думая о защите, и вообще ни о чем не думая.	Не может парировать оружием, ущерб холодным и рукопашным оружием +2.
Мясник	Не глядя, машет направо и налево с большой скоростью.	Не может прицеливаться холодным и рукопашным оружием, -1 для ПД атаки холодным и рукопашным оружием.

13. Особенности (продолжение)

Название	Описание	Эффект
Ночное существо	Предпочитает действовать по ночам, боится дневного света.	Не получает штрафы при действиях в темноте, однако при действиях на ярком свете получает такие же штрафы, как обычное существо в темноте.
Одаренный	Очень одарен от природы и потому, к сожалению, не привык долго и упорно учиться новому.	50 пунктов для распределения по характеристикам вместо 45; получение уровня требует на 50% больше опыта.
Педант	Никогда не допускает ничего случайного. Все всегда под контролем.	Любые чеки на характеристики и умения выполняет без критических событий.
Секси	Очень нравится личностям противоположного пола, что не может не раздражать других представителей своего.	+2 к Харизме при общении с лицами противоположного пола, -2 – своего.
Толстяк	Очень толстый, как следствие, тяжелый и неповоротливый.	+10 хитов, +50 фунтов веса героя, -1 ПД.
Тормоз	Замедленное восприятие и запоздалая реакция.	Всегда проигрывает инициативу, однако противник не может предсказать его действия в бою.
Тяжелая рука	Бьет редко, но чувствительно.	+2 к ущербу холодным оружием и в рукопашном бою, +1 к ПД атаки этими видами оружия.
Хаотик	Постоянно является объектом странных событий.	+2 к шансу критического удара, критического промаха, а также критические события для чеков.
Ускоренный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое быстрее.	Вдвое быстрее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п.
Шустрый	Легкий, быстрый, проворный, но не слишком крепок и вынослив, плохо переносит тяжелые раны.	+1 ПД, -5 критических хитов.
Эрудит	Владеет знаниями из большего числа областей, но в каждой области знает меньше.	Может выбрать при создании героя на 2 умения больше; стартовые значения всех умений на 1 меньше.

Определение боевых характеристик

Теперь, зная характеристики героя, можно определить его боевые характеристики. Часть боевых характеристик зависит от уровня героя. При создании герой обычно имеет первый уровень. Способы подсчета боевых характеристик приведены в таблице «14. Боевые характеристики».

Например, атака героя с Ловкостью 6 и Восприятием 9 равна $6/3 + 9/3 = 5$. А шанс критического удара героя с Удачей 4 равен $4/2 = 2$. После каждого деления дробная часть отбрасывается.

Выбор класса и умений

Теперь необходимо выбрать класс героя. В зависимости от выбранного класса, герой может подобрать себе соответствующие умения из групп, указанных в таблице «15. Выбор умений для классов».

Например, маг может выбирать умения из разделов «Общие» и «Магические» без ограничений, он также может выбрать неклассовое умение из раздела, например, «Воровские», однако, развитие этого умения будет ограничено. Исключение составляют герои нечеловеческой расы. Кроме того, это

14. Боевые характеристики

Боевая характеристика	Значение	Значение при создании
Атака	$Вс/3+Лв/3$	$Вс/3+Лв/3$
Защита	$Лв/2$	$Лв/2$
Ущерб	–	–
Броня	–	–
Хиты*	$Мах Зд \times Зд/2$	$Мах Зд \times Зд/2$
Критические хиты	$Мах Зд + Уровень$	$Мах Зд+1$
Стойкость	$Вл$	$Вл$
Пункты действия	$5+Лв/2$	$5+Лв/2$
ШКУ	$Уд/2$	$Уд/2$
ШКП	$(10-Уд)/2$	$(10-Уд)/2$

* *Мах Зд* – максимальное Здоровье для расы героя (см. таблицу «11. Характеристики рас»)

15. Выбор умений для классов

Класс	Выбор видов умений				
	Общие	Воинские	Воровские	Магические	Жреческие
Воин	+	+			
Вор	+		+		
Маг	+			+	
Жрец	+				+

правило относится только к этапу создания героя и не ограничивает приобретение умений в ходе игры.

Герой может выбрать для себя несколько умений из доступных разделов. Количество умений на этапе создания героя равно $5 + \text{Интеллект}/2$. Например, герой с Интеллектом 6 может выбрать 8 различных умений.

Любое умение, приобретенное на этапе создания героя или в процессе игры, имеет стартовое значение. Это значение умения сразу после его приобретения, без дополнительного развития. Оно определяется характеристиками героя, то есть его природными способностями. Способ его определения для каждого умения указан в таблице «16. Стартовые значения умений».

Распределение пунктов мастерства

После того, как герой выбрал свои умения, он может улучшить любые из них по своему выбору. Герой может распределить по своим умениям дополнительное количество пунктов, равное $5 + \text{Интеллект}/2$. Например, герой с Интеллектом 5 может улучшить любые свои умения так, чтобы сумма добавленных пунктов равнялась 7. Скажем, он может увеличить на 2 пункта мастерство стрельбы, на 2 пункта — умение торговаться и на 3 пункта — мастерство уклонения. Значение умения не может быть выше Уровень + 4. Например, герой 4 уровня не может развить мастерство взлома выше 8.

Заклинания и молитвы

Если герой владеет магическими умениями или умениями священников, при его создании для него можно выбрать заклинания и молитвы. Количество заклинаний и молитв, доступных герою в начале игры, определяет

16. Стартовые значения умений

Название	Значение
<i>Общие</i>	
Азартные игры	Уд/3
Верховая езда	Лв/3
Выживание	Ин/3
Выносливость	0
Простое оружие	0
Дрессировка	Вл/3
Знание	Ин/3
Медицина	Ин/3
Метательное оружие	0
Общение	Хр/3
Представление	Хр/3
Распознавание	Ин/3
Ремесло	0
Торговля	Хр/3
Чтение следов	Вс/3
<i>Воинские</i>	
Военное оружие	0
Критический удар	0
Стрелковое оружие	0
Уклонение	0
Щиты	0
<i>Воровские</i>	
Взлом	Лв/3
Кража	Лв/3
Наблюдательность	Вс/3
Перевоплощение	Ин/3
Скрытность	Лв/3
<i>Магические</i>	
Алхимия	Ин/3
Школа волшебства	Вл/3
Школа метамагии	Ин/3
Школа магии	Вл/3
Школа магии	Вл/3
<i>Жреческие</i>	
Воодушевление	Хр/3
Медитация	0
Молитвы	Хр/3
Наложение рук	Вл/3
Экзорцизм	Вл/3

ведущий. Как правило, он принимает решение в соответствии с начальными условиями игры, а также при помощи «Руководства ведущего».

Снаряжение

Определив свойства персонажа, необходимо указать, каким снаряжением он располагает. Нужно точно знать, какое у героя есть оружие и доспехи, есть ли у него деньги и ценности, имеет ли он волшебные или просто полезные в приключениях вещи. Обычно это решает ведущий, исходя из условий, в которых начинается игра или следуя рекомендациям «Руководства ведущего».

Выбор религии, языков

Герой может выбрать божество, которому он посвятит свою жизнь. Часто выбор религии совпадает с характером персонажа. Доблестный воин наверняка будет поклоняться Пиалдану, а коварному убийце придется по душе Игриш. Также он может выбрать несколько малых молитв, если не является жрецом.

Далее следует выбрать языки, на которых умеет изъясняться герой. По умолчанию можно считать, что все персонажи умеют писать и читать на тех языках, на которых они умеют разговаривать. Если это не соответствует описанию персонажа или игровому миру, то этот вопрос остается на усмотрение ведущего.

Заполнение листа персонажа

По окончании создания героя полезно записать все его основные параметры на одном листе бумаги, для того, чтобы всегда иметь возможность быстро найти значение нужной характеристики. Такой лист обычно имеет вид анкеты, которая заполняется во время создания героя или после, и называется «лист персонажа». В лист

персонажа следует внести все важные сведения о герое: от уровня и характеристик до описания внешности и привычек. В нем же хранится список заклинаний, известных герою, и список вещей, которыми он владеет. Образец листа находится в приложении «Лист персонажа».

Прогресс героя

Все персонажи со временем совершенствуются в своих областях, развивая навыки, получая новые знания. В игре такой прогресс называется получением *опыта*. Опыт измеряется в очках. За каждую преодоленную трудность герой получает некоторое количество опыта. Иногда точное число может быть оговорено в сценарии, но чаще его назначает ведущий, пользуясь здравым смыслом и «Руководством ведущего».

Классическим методом стало прогресс героя разбивать на ступени, называемые *уровнем*. Чем больший уровень имеет герой, тем больше он повидал в жизни и большему научился. Чаще всего персонажи будут начинать игру с первого уровня. Если Вы создавали героя по ходу нашего повествования, то у Вас уже должен быть свой персонаж первого уровня.

Чтобы Ваш герой перешёл на новый уровень, ему необходимо получить некоторое количество опыта. Для второго уровня нужно 10 очков опыта, для третьего – 20 очков. Сколько опыта нужно для конкретного уровня, Вы можете увидеть в таблице «17. Опыт героя».

Первый уровень моделирует время, когда герой ещё почти ничего не знает и не умеет. Всё его умение – это таланты, которыми его наградила природа. Так, только что поступивший на ученичество молодой волшебник может выполнять один или два

17. Опыт героя

Уровень героя	Минимальный опыт	Минимальный опыт («Одаренный»)
1	0	0
2	10	15
3	20	30
4	30	45
5	50	75
6	80	120
7	130	195
8	210	315
9	330	510
10	540	825
11	870	1335
12	1410	2160
13	2280	3495
14	3690	5655
15	5970	9150
16	9660	14805
17	15630	23955
18	25290	38760
19	40920	62715
20	66210	101475

простейших трюка, которые он открыл случайно. Учась и получая опыт, будущий маг повышает свои навыки и узнаёт новые заклинания.

Повышение уровня

Итак, Ваш герой получил достаточно опыта для перехода на второй уровень или, быть может, Вы решили сразу с него и начать.

Когда персонаж переходит на следующий уровень, он может увеличить свои умения, получить призы и критические хиты, увеличить значение характеристик.

Увеличение умений. С новым уровнем персонаж получает некоторое количество очков умений. Эти очки он может потратить на повышение любого доступного ему умения.

Например, получив 6 очков умений, можно увеличить владение оружием на 4 пункта, «Медицину» и «Верховую езду» на 1 пункт. Количество очков умений определяется Интеллектом героя и равно $5 + \text{Интеллект}/2$. При этом для развития неклассовых умений требуется потратить вдвое больше очков.

Потолок развития навыка.

Есть ограничения на максимальное количество очков, вложенных в любое умение. Это значение не должно превышать $\text{Уровень} + 4$ Вашего персонажа. Например, герой 5 уровня может иметь максимальное значение «Общения» 9. Поднять его ещё выше можно только специальными призами или получив следующий уровень. В любом случае, при распределении

очков, общие и классовые умения не могут иметь значения выше 20, некласовые – выше 10. Дальнейшее развитие умений возможно только с помощью тренировки. Занимаясь самостоятельно или с учителем за деньги, персонаж может увеличивать значения своих умений, причем они могут превысить порог развития. Тем не менее, вкладывать в них очки, получаемые с уровнем, для развития выше порога, герой все так же не сможет.

Не забывайте, что правила не могут предусмотреть ситуации, когда Вы хотите поднять герою тот навык, который он не использовал за время приключений. Например, если герою, пока он был на пятом уровне, не удалось взломать ни одного замка, то вряд ли с получением шестого он сможет поднять «Взлом» выше, чем на 1 пункт, даже если до максимально дозволенного значения очень далеко. Поэтому всегда при повышении умения согласуйте свои действия с ведущим игры.

Получение критических хитов. При переходе на новый уровень согласно таблице «14. Боевые характеристики» герой увеличивает максимальное количество критических хитов на 1.

Призы. Каждый четвертый уровень персонаж получает приз, который выбирается из таблицы «18. Призы». Люди получают приз каждый третий уровень. Приз – это некоторое необычное свойство, которое не выражается характеристиками или умениями. Оно либо есть, либо его нет.

Призы делятся на группы. В первый раз Вы можете выбрать герою приз только из таблицы призов I группы. С получением второго приза Вы выбираете один новый приз либо из призов I, либо II группы. Третий приз Вы можете выбирать из этих же таблиц или из таблицы призов III группы и так далее.

Увеличение характеристик. Со временем герой прогрессирует настолько, что становится возможным исправить даже врожденные недостатки. Каждый пятый уровень персонаж получает возможность увеличить любую из характеристик на 1 пункт, при этом ее значение не обязательно должно оставаться в диапазоне, соответствующему расе героя, что отражено в таблице «11. Характеристики рас».

Вошебница Лилия переходит со второго на третий уровень. Интеллект волшебницы 8. Она получает 9 очков умений и хочет 5 из них потратить на магические навыки и 2 – на общие, и 2 – на воровские. «Школа природы» волшебницы равна 6. Это значит, что она может повысить её только на 1 пункт и достигает максимального значения. Еще 4 очка Лилия тратит на «Алхимию», поднимая её с 1 до 5. Затем 2 очка она тратит на умение «Торговля». Остальные 2 очка Лилия вкладывает в некласовое умение «Наблюдательность», поднимая его на 1 пункт. В заключение Лилия получает дополнительно один критический хит.

18. Призы

Название	Описание
<i>I</i>	
Букинист	+1 опыта при каждом чтении книги (3) *
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Глазомер	+1 к Восприятию (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает вдвое меньше ПД
Живучесть	+2 критических хита (н/о)
Защита	+2 к защите (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
Ловкач	+1 к Ловкости (н/о)
Мастерство I	Добавляется одно умение из общих или таблицы для класса героя (н/о)
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
Невидимка	-2 к Восприятию или «Наблюдательности» противника при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Полиглот	Герой может выучить дополнительно один иностранный язык (3)
Праведник	Может использовать все малые молитвы независимо от значения Интеллекта
Стальной кулак	+2 к ущербу рукопашным оружием (3)
Танк	+1 к Здоровью (н/о)
Толстокожий	+1 броня (3)
Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятию + Уровень ярдов
Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
Устойчивость	Выполнение чека Лв/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Чудотворец I	Герой может применять малые молитвы дважды за цикл

18. Призы (продолжение)

Название	Описание
<i>II</i>	
Абсолютное здоровье	Получает полный иммунитет ко всем немагическим заболеваниям
Безмолвность	Герой творит заклинания, не произнося слов
Бой вслепую	Не получает штрафа в условиях плохой видимости, получает штраф –5 в случае слепоты
Везучесть	+1 к Удаче (н/о)
Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага
Железная воля	+2 к стойкости (3)
Змея	Передвижение пригнувшись – 1ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку
Интеллигентность	+2 к Харизме при общении (3)
Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
Латник	Уменьшает штраф на умения за ношение доспехов на 2 (4 в случае удвоенного штрафа) (3)
Легкий шаг	Не оставляет следов при передвижении
Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
Мастер кулака	+2 к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой
Мощный бросок	+2 к ущербу метательным оружием (3)
Мощный выстрел	+2 к ущербу стрелковым оружием (3)
Непреклонность	+ 1 к Воле (н/о)
Опыт	+1 к Интеллекту (н/о)
Осторожность	+2 к Восприятию при встречах (3)
Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (3)
Прыгучесть	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Самоконтроль	–2 к шансу критического промаха (н/о)
Спринтер	+2 ПД, которые можно потратить на перемещение (3)
Тактичность	+1 к Харизме (н/о)
Точность	+2 к шансу критического удара (н/о)
Чудотворец II	Герой может применять малые молитвы за цикл дважды на один объект или существо, включая самого себя

18. Призы (продолжение)

Название	Описание
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова
Шестое чувство	+4 к расстоянию для обнаружения скрытых объектов (3)
<i>III</i>	
Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие, не получая ущерба
Боеготовность	Добавляет один быстрый предмет (3)
Быстрый кулак**	-1 ПД удара в рукопашной
Быстрый меч**	-1 ПД удара холодным оружием
Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки
Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого класса, порог его развития становится равен 20 пунктам (н/о)
Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте
Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально
Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной
Скорость	+1 ПД (3)
Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
Тяжелый латник	Может носить три слоя брони
Фехтовальщик	При атаке к ущербу всегда прибавляется бонус Силы независимо от дистанции боя холодным и рукопашным оружием
Чудотворец III	Герой может применять малые и тайные молитвы за дважды цикл на один объект или существо, включая самого себя
<i>IV</i>	
Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательное оружие
Быстрая магия	-1 ПД для сотворения заклинаний
Медвежатник	Герой учится применять мастерство взлома, используя подручные средства, не получая при этом штрафов
Мыслеформа	Герой может производить заклинания, не делая пассов

18. Призы (окончание)

Название	Описание
Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Призрак	-4 к Восприятию и «Наблюдательности» окружающим для шанса заметить любые действия героя (2)
Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метательного) оружия
Тыловая атака V	Герой может атаковать тыловые клетки
Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2
Быстрый щит	-1 ПД парирования щитом
Кровь богов	Герой получает сопротивление всей магии 5
Любимец богов	Может изучать тайные молитвы из противоположной сферы
Мастерство III	Неклассовые умения увеличивают порог развития до 15 пунктов
Оратор	В случае неудовлетворительного результата чека на Харизму и «Общение» герой может его перебросить
Сосредоточенность	Герой произносит заклинания, не используя материальные компоненты
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить

* В скобках указано число повторных выборов одного приза

** Не может уменьшать ПД атаки ниже 2

Действия героя

Наконец, Ваш герой создан и готов к тому, чтобы начать действовать в игровом мире. Для этого нужно только представить себя на месте Вашего героя, внимательно выслушать рассказ ведущего о том, где Вы находитесь, и что Вас окружает, и делать то, что считаете нужным.

Чтобы что-нибудь сделать, играя за своего героя, нужно просто сообщить о своем действии ведущему. Обычно игрок описывает свои действия от лица своего героя. Например, если игрок хочет, чтобы его герой прошел по городской улице, он так и говорит ведущему: «Иду по улице». Такое сообщение

называется *заявкой* игрока. В ответ на каждую заявку ведущий рассказывает игроку, что случилось в результате действий его героя. Например, он может ответить: «В конце улицы ты увидел оружейную лавку». Рассказ ведущего о том, что происходит в результате действий героя, что герой видит, слышит и чувствует, называется *описанием*.

Под Вашим управлением герой может совершать любые действия и поступки, которые позволяют совершить законы природы и способности героя. Как и в нашем, реальном мире, иногда Вы можете предвидеть результаты своих действий, иногда — нет. Вы можете попытаться совершить все, что угод-

но. Но то, что получилось в результате этих действий, решает ведущий при помощи правил игры, «Руководства ведущего» и своего здравого смысла.

Свободные действия

Большинство действий героя, совершаемых им в ходе игры, не требуют никаких правил для того, чтобы понять, каков был их результат. Обычно герой может совершенно свободно ходить, разговаривать, есть или пить, совершать другие очевидные действия с предсказуемым результатом. Такие действия называются *свободными*. Для их выполнения обычно достаточно просто сообщить об этом ведущему.

Конечно, ведущий знает об окружающим героям мире гораздо больше, чем игроки. Поэтому иногда какое-то очевидное действие может иметь и совершенно непредсказуемый для игрока результат. Например, игрок может сделать заявку перепрыгнуть неширокий ручей, считая, что действие свободное. В то же время, ведущий знает, что берег ручья обвалится при малейшей нагрузке, и герой имеет шанс упасть в воду. Поэтому решение о том, может ли герой что-то сделать свободно, находится в руках ведущего.

Сложные действия

Нередко герою приходится совершать в игре действия, результат которых неизвестен. Попытка героя сделать что-то может быть удачной или неудачной, результат может быть лучше или хуже. Такие действия называются *сложными*. Результат сложного действия может быть случайным, но при этом зависит от способностей героя — его характеристик или умений.

Характеристики используются в игре в тех случаях, когда результат действия, совершаемого героем, прямо зависит от развитости соответствующего качества. Если герой хочет выломать дверь, то успех

зависит от того, насколько он силен. При попытке пройти по канату результат определяется Ловкостью. За точность перевода надписи, сделанной на мертвом языке, отвечает Интеллект героя.

Для определения успеха или неудачи совершаемого действия можно использовать несколько способов. Самый простой заключается в сравнении значения характеристики, соответствующей действию, с каким-то значением. Если характеристика больше или равна значению, то действие успешное.

Гоблин Ешка собирается проникнуть в пещеру, где, по его мнению, лежит клад. Однако вход загорожена вертикальная каменная плита, отодвинуть которую может герой с Силой 5. Сила Ешки равна 3, и он понимает, что отодвинуть плиту не сможет. Зато эта задача по силам его товарищу, эльфу Тирелю, его Сила равна как раз 5. Эльф успешно отодвигает камень.

Самый частый случай использования характеристики — это чек. Он используется в тех случаях, когда действие героя может закончиться как успехом, так и неудачей, но шанс благоприятного результата тем выше, чем выше проверяемая характеристика.

Ешка и Ратмир хотят перебраться на другой берег бурной речки. Единственный способ сделать это — пройти по скользкому бревну, служащему мостом. Для того, чтобы определить, удалась ли переправа, обоим необходимо выполнить чек на Ловкость. Первым реку переходит ловкий Ешка. При броске к 10 выпало 7, что меньше Ловкости гоблина, которая равна 9. Это означает, что он перешел по бревну

успешно, и оказался на другом берегу. После этого реку пытается перейти Ратмир, Ловкость которого равна 6. При броске к10 выпало 7, что больше Ловкости тарлинга. Следовательно, посреди реки Ратмир поскользнулся на бревне и рухнул в воду...

Ведущий может определять результат сложных действий не только при помощи чеков или сравнений с характеристиками героев. Результат действий героя может зависеть и от чужих способностей, либо быть совершенно случайным. Каким способом определить результат сложного действия героя, ведущий решает самостоятельно, исходя из понимания ситуации и здравого смысла.

Использование умений

Результат некоторых действий зависит не столько от природных способностей героя, которые описываются характеристиками, сколько от его профессиональных качеств. Обычно это действия, которые связаны с использованием умений героя. Такие действия называются *специальными*.

В отличие от свободных или сложных действий, когда герой, делая заявку, может и не знать, каким способом будет определяться ее результат, применение умения описано точно. Как правило, герой использует свои умения осознанно и целенаправленно. Делая заявку, игрок сам выбирает, какое именно умение он будет использовать для выполнения нужного действия.

Умения применяются в игре различными способами. Использование части умений сопровождается чеком на 20-граннике. В этом случае для успешного использования умения героем необходимо выбросить на к20 число

меньшее или равное значению умения. Чеки на умения могут сопровождаться бросками на критическое событие. Выпадение критического события при успешном использовании умения означает особенно удачный результат, критическое событие при неудачном применении умения соответствует особо плохому результату.

Ешка пытается взломать замок на сундуке, в котором, как он думает, его дожидаются сокровища. Его умение «Взлом» равно 12, это означает, что гоблин — опытный взломщик. При броске к12 выпало 7, что составляет меньше значения его умения «Взлом». Значит, его труды увенчались успехом, и сундук открылся...

Некоторые умения используются без помощи чеков. В таких случаях результат использования умения определяется непосредственно по его значению. Например, умение «Медицина» просто показывает количество хитов, восстанавливаемых лечением, а умение «Чтение следов» — скорость, с которой следопыт может идти по следам.

Наконец, есть умения, которые работают не сами по себе, а влияют на какие-то другие характеристики. К таким умениям, например, относятся все навыки владения оружием. Их значение прибавляется к шансу героя попасть по противнику при атаке. Аналогично используются магические умения — они определяют силу заклинания, принадлежащего к соответствующему виду магии.

Чаще всего, игрок сознательно использует в игре то или иное умение. Однако ведущий может решить, что для выполнения заявленного игроком действия требуется какое-то другое умение или умения.



Бой

Ни одно настоящее приключение не проходит без боя. В бою противники сходятся и пытаются одолеть друг друга, нанося удары или произнося заклинания. Этот раздел посвящён заключительной части правил — бою.

В отличие от остальной части игры, где всё протекает свободно, бой для удобства поделён на раунды. В каждом раунде персонажи действуют в порядке своей очередности. Когда бой заканчивается, можно возвращаться в обычный, не столь детализированный, режим отчёта времени.

Игровое поле для боя

Игровое поле поделено на шестиугольные ячейки, называемые «клетки». На поле должно быть, по крайней мере, 20-30 клеток по длине и по ширине. Расстояние между центрами соседних клеток соответствует одному

ярду. Соседними считаются две любые клетки, имеющие общую сторону. Героев или других персонажей на игровом поле должны изображать фишки, желательнее, имеющие «перед» и «зад». Место, занимаемое фишкой на поле, должно примерно соответствовать масштабу поля.

Стоящий или сидящий герой занимает на поле одну клетку, фишка героя всегда должна находиться внутри какой-нибудь клетки. Лежа, герой занимает две соседние клетки.

Перемещение персонажей в бою всегда производится по клеткам, путем последовательного передвижения фишки с одной соседней клетки на другую. Таким образом, «перемещение на 5 ярдов» на самом деле — перемещение по цепочке из 5 соседних клеток, и итоговое расстояние может оказаться меньше 5 ярдов.

Время в бою

Течение времени для удобства разбито на раунды. 1 раунд соответствует 6 секундам, таким образом, 10 раундов составляют 1 минуту. Раунд и минута — основные характеристики времени в бою.

Все события, происходящие во время боя, рассматриваются по раундам. Сначала все участники боя делают все, что можно успеть за 1-й раунд, потом выполняются все действия 2-го раунда, и так далее. Если какое-то действие занимает больше 6 секунд, то оно продолжается несколько раундов, но в каждом раунде отмечается, насколько это действие стало ближе к завершению.

Последовательность действий и ход

Все участники боя в течение одного раунда действуют строго по очереди. Действия конкретного персонажа в свой черед называются ходом. Таким образом, в каждом раунде все участники боя могут сделать по одному ходу. Когда все ходы сделаны, текущий раунд заканчивается, и начинается следующий. Герой, закончивший ход, может снова выполнять какие-либо действия только в следующем раунде.

Считается, что в течение одного раунда действия всех участников боя происходят приблизительно одновременно. Однако, как правило, одни персонажи успевают опередить в своих действиях других. Поэтому их действия рассматривают ходами — по очереди, причем ход опередившего персонажа выполняется раньше хода отставшего.

Встреча

Обнаружение. Перед началом боя следует определить условия, в которых произошла встреча противников. Прежде всего, важно понять, кто первым обнаружил противника. Для этого оба противника должны выполнить бро-

сок к10 и к результату прибавить свое Восприятие. Тот, кто получил большее значение, замечает противника первым. В случае равного значения бросков выигрывает тот, у кого больше Восприятие. Обнаружение означает, что герой заметил визуально или услышал противника.

Зона видимости. Зона видимости при встрече — это область, в которой противник обязательно заметит героя, если тот не использует умения «Скрытность» или магию. При нахождении героя в зоне видимости ход времени отслеживается по правилам боя, то есть отсчитываются раунды и делаются ходы. Обычно зона видимости представляет собой круг с центром на противнике. Размер круга зависит от местности и других условий.

Зона встречи. Зона встречи — это область, в пределах которой противник имеет шанс заметить героя. При нахождении героя в зоне встречи противник выполняет чек на Восприятие в начале каждого раунда. В случае успешного чека противник обнаруживает героя. Пока герой находится в зоне встречи противника, ход времени отслеживается по правилам боя, как и для зоны видимости. Обычно зона встречи представляет собой круг с центром на противнике, за вычетом зоны видимости (кольцо). Зона встречи всегда значительно больше зоны видимости, ее точный размер зависит от местности и других условий, учитываемых ведущим.

Расстояние. После выяснения размеров зон видимости и встречи определяется расстояние, на котором находятся противники в момент встречи. Расстояние встречи, размеры зоны видимости и зоны встречи указаны в таблице «19. Условия встречи».

Начало боя. После определения расстояний, а также группы, заметившей оппонентов, начинается бой, то есть отсчет времени в раундах и определе-

19. Условия встречи

Местность	Расстояние встречи	Зона видимости	Зона встречи
Равнина, пустыня, поле	Расст. видимости	Расст. Видимости	Расст. видимости
Холмы, степь, болото	Vc1 x 3к10 ярдов *	Vc2 x 3 **	Vc2 x 30
Лес	Vc1 x 2к10 ярдов	Vc2 x 2	Vc2 x 20
Кустарник, плотный лес	Vc1 x к10 ярдов	Vc2	Vc2 x 10
Густые заросли	Vc1 + к10 ярдов	Vc2	Vc2 + 10
Другое	Опр. сценарием	Опр. сценарием	Опр. сценарием

* Vc1 – Восприятие выигравшего бросок на обнаружение

** Vc2 – Восприятие проигравшего бросок на обнаружение

ние порядка ходов по правилам боя.

Состав раунда

Раунд начинается с объявления ведущим о его начале и заканчивается объявлением о конце раунда. Каждый раунд состоит из четкой последовательности действий ведущего и игроков. Ниже описаны правила определения порядка ходов в случае, когда требуется предельно строгий подход, а также упрощенный вариант, который допускает больше свободы для игроков и занимает меньше времени.

Инициатива. Иногда требуется определить, кто из противников будет первым совершать свой ход. Для этого используется понятие *инициативы*. Инициатива определяется перед каждым раундом по формуле $k10 + \text{Восприятие персонажа}$. Все ходы делаются в порядке убывания результатов броска инициативы. Если они оказались равными, то первым ходит тот, у которого выше Восприятие.

В упрощенном варианте инициатива бросается только для каждой стороны, участвующей в бою. Для брос-

ка используется Восприятие самого чуткого персонажа в группе. Сначала будет ходить та группа, которая выиграла бросок инициативы. Персонажи группы всегда ходят в одном и том же порядке — от персонажей с высоким Восприятием к персонажам с более низким.

Тирель сражается с напавшим на него волком. Начался 1-й раунд боя. Бросок к10 для эльфа показал результат 5, Восприятие Тиреля равно 8, также он имеет особенность «Молниеносные рефлексy», что дает ему бонус к инициативе +2, следовательно, его инициатива в этом раунде равна 15. При броске к10 для волка выпало 2, Восприятие волка равно 6, таким образом, его инициатива в этом раунде составляет 8.

Порядок ходов. Тот, у кого инициатива больше, ходит в текущем раунде раньше того, у кого инициатива меньше. Если значение инициативы одинаковое, первым действует тот, у кого

больше Восприятие. Таким образом, участники боя делают ходы в порядке убывания их инициативы в текущем раунде.

Для *упрощенного варианта* определяется, какая из двух сторон действует первой в текущем раунде. Среди сражающихся на одной стороне порядок действий в этом случае может быть произвольным.

Инициатива Тиреля в 1-м раунде равна 13, а инициатива волка — 8, значит, эльф делает свой ход первым, а волк — вторым.

Информация о действиях. Большее значение инициативы дает герою не только возможность сделать ход раньше других, но и заранее получить информацию о намерениях других участников боя. Каждый участник получает возможность узнать первое действие в этом раунде тех, чья инициатива меньше, чем его собственная. Для этого все участники боя, кроме того, кто будет ходить первым, сообщают свое первое действие в этом раунде ведущему. Ведущий передает сведения о намерениях героя всем участникам, чья инициатива больше. Например, 1-му и 2-му по очередности ходов участнику боя ведущий сообщает первое действие 3-го. А первое действие и 2-го, и 3-го, при этом, становится известно 1-му. Посредничество ведущего тут необходимо потому, что истинное намерение может поначалу выглядеть ложным образом, а герой с преимуществом в инициативе знает о действиях остальных только то, что может увидеть и услышать. Герой должен действовать в свою очередь, определенную инициативой. Нельзя подождать завершения хода противника и действовать после. Если герой хочет подождать, он просто пропускает текущий ход.

В *упрощенном варианте* все, кто сражается на стороне с меньшей инициативой,

сообщают ведущему свой ход. А ведущий передает эти сведения всем, кто сражается на стороне с большей инициативой.

Так как Тирель получил преимущество в инициативе, ведущий, который играет за волка, объявляет, что первое действие волка — атака эльфа. Теперь Тирель может действовать не наугад, а опираясь на полученную информацию о противнике.

Выполнение ходов. После того, как определен порядок ходов, и тем, кто ходит раньше, стали известны намерения тех, кто ходит позднее, участники боя выполняют свои ходы в установленной последовательности. Все, кто объявил ведущему свое первое действие, обязаны его выполнить.

При игре по *упрощенному варианту* все, принадлежащие к стороне с лучшей инициативой, делают свои ходы в произвольном порядке. После этого выполняют ходы их противники. Первое действие сражающегося на стороне с меньшей инициативой должно совпадать с заявкой, сделанной ведущему.

Действия в бою, совершение хода

Когда в бою наступает очередь героя совершать действия, он начинает свой ход. Ход — это последовательность действий персонажа в текущем раунде. Количество и состав действий, которые герой успевает совершить в течение раунда, определяются его пунктами действия (ПД). Связь длительности и количества действий с пунктами действия описана в разделе «Боевые характеристики».

Герой должен полностью истратить ПД в течение своего хода. Если ПД не истрачены, они просто пропадают, их

нельзя оставлять «про запас». После того, как герой объявляет о завершении своего хода, он не может больше совершать действия в текущем раунде. Ход следующего участника боя можно начинать лишь после завершения хода предыдущего. Последовательность ходов может быть нарушена только по решению ведущего, если этого требует ситуация.

Нарушение этой последовательности происходит также в случаях, когда герой собирается использовать парирование, попытку устоять на ногах или умение «Уклонение». В зависимости от порядка ходов героя и его противника, эти действия учитываются двумя способами.

Герой, *выигравший инициативу*, может не тратить все ПД в свой ход, а оставить какое-то количество, необходимое для парирования, «Уклонения», или попытки устоять на ногах, чтобы отразить удар или удары оппонента, которые тот будет наносить в свой (последующий) ход.

Если герой *проиграл инициативу*, и его атакует оппонент, герой может использовать парирование, «Уклонение» или попытку устоять на ногах, истратив при этом необходимые ПД. При этом, когда позднее начнется ход героя, его ПД будут меньше на потраченное количество.

Если герой собирается совершить одно-единственное стандартное действие (указанное в таблице «4. Действия в бою»), на которое у него не хватает ПД, он все же может это сделать, однако автоматически проигрывает инициативу (действует последним). Кроме того, к нему применяются штрафы. Если он атакует, то его атака уменьшается на недостающие ПД, если выполняет чек — штраф для чека также равен недостающим ПД.

Тирель подходит на четыре шага, потратив 4 ПД, и наносит волку удар мечом. Эти действия требуют расхода 9 ПД. Это равно ПД Тиреля, таким образом, он израсходовал все свои ПД на этот удар, и его действия в этом раунде закончились. Эльф промахнулся, и теперь наступила очередь хода волка. Первое действие волка совпадает с тем, которое объявил ведущий — он атакует воина пастью. Это отнимает у волка 4 ПД. Затем волк атакует эльфа еще раз, опять расходуя 4 ПД, и отступает на 1 клетку назад, что требует еще 1 ПД. Итого, волк потратил за весь ход 9 ПД. Больше свободных ПД у него нет, и его ход заканчивается. Так как все участники боя выполнили свои ходы, 1-й раунд на этом завершается.

Боеготовность и быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности два любых предмета, которые называются *быстрыми предметами*. Подготовка этих предметов к бою не требует времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, быстрыми предметами могут быть щит и меч или топор и копье. Колчаны или сумки с боеприпасами не учитываются. Компонент заклинания тоже может быть быстрым предметом. Если компонент небольшой или это вещество в емкости, то пополнение компонента не требует времени, считается, что в руке у мага находится, например, банка с серой. То же правило применяется для метательного оружия: считается, что герой держит в руке сразу несколько таких предметов, например, зажимает ножи между пальцев.

Для использования предмета в бою герой обязательно должен сделать его быстрым. Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если меч — быстрый предмет, то извлечение его из ножен времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой, не быстрый, занимает 4 ПД.

Однако если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если воин держит в состоянии постоянной готовности секиру, то, чтобы подготовить к стрельбе лук, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

Атака

Когда герой хочет атаковать противника, он использует своё боевое умение. В зависимости от вида оружия это может быть умение «Стрелковое оружие», «Простое оружие» и так далее. Некоторые заклинания используют в этом же смысле величину умения героя в соответствующей магической школе.

Полная атака считается один раз и записывается в листе персонажа рядом с тем оружием или заклинанием, которым герой владеет. Позднее не придётся считать ее каждый раз, нужно лишь заглянуть в листок персонажа. Атака героя складывается из базовой атаки, бонуса атаки его оружия и умения героя с ним обращаться. Так, с умением «Простое оружие» 10 и базовой атакой 3, можно бить кулаком (бонус +5) с атакой $10 + 3 + 5 = 18$.

Как понять, когда атака удалась? У каждого персонажа имеется параметр «защита». Некоторые призы и заклинания могут давать бонус к защите.

Защиту так же увеличивает щит, когда тот находится в руке. Если Ваш герой берёт в руку щит, то его параметр защиты возрастает на величину, прописанную в графе «Атака» щита. К ней может также прибавиться модификатор от умения щиты, когда герой будет его использовать.

Когда Ваш герой атакует противника (или противник его), из атаки вычитается защита цели. Получившееся число используется для чека на к20. Если на кубике выпадает число, равное или меньшее полученному, то атака была успешна, иначе она не достигает цели.

После успешно проведённой атаки происходит определение наличия критического события и нанесение ущерба.

Ущерб может снижаться бронёй персонажа, что подробно описано в разделе о доспехах.

Тирель с атакой 15 атакует мечом разбойника, имеющего защиту 4. Итого атака эльфа становится равна 11. Бросок кубика показал 7, что означает успешно проведённую атаку. Бросок на критическое событие показал, что был нанесён обычный удар. Броня корпуса разбойника 2 за счёт его кожаной куртки, а ущерб меча — к12. На кубиках выпало 8. Итак, Тирель отнимает у разбойника $8 - 2 = 6$ хитов.

Атака по частям тела

Обычная атака, которую совершает герой, не направлена в какую-либо конкретную часть тела. Удар или выстрел производится «в силуэт», лишь бы попал куда-нибудь. В этом случае не уточняется, какой орган или часть тела были поражены, так как факт повреждения какой-то конкретной части тела никак не влияет на состояние противника, имеет значение только

20. Модификаторы атаки по частям тела

Часть тела	Модификатор	Обычный удар	Критический удар	Ущерб критическим хитам
Корпус	–			
Нога	–5		Падение	Травма ноги
Рука	–5		Выбивание оружия	Травма руки
Голова	–7	Оглушение	Падение	Сотрясение мозга

факт попадания «в силуэт». Например, не нацеленная атака героя оказалась успешной, и противник получил повреждения. Так как в какую-то часть тела атака все же попала, то ведущий считает, что удар был произведен в корпус противника. Это будет означать, что произошло ранение, которое ухудшило общее состояние противника (получен ущерб), но никаких других эффектов не было.

Для того, чтобы успешная атака в какую-либо часть тела сопровождалась дополнительными эффектами, игрок должен объявить, что направляет атаку в конкретную часть тела. Атака по части тела всегда сложнее, чем просто по противнику, поэтому она сопровождается модификаторами.

Герой может выбрать для атаки любые части тела противника. Основные из них описаны в таблице «20. Модификаторы атаки по частям тела», что касается других — это решает ведущий. Каждой части тела соответствует модификатор, который уменьшает значение атаки на соответствующее число. Модификаторы, указанные в таблице, могут быть изменены призами.

Также можно использовать дополнительный бросок к10 в соответствии с таблицей «21. Соответствие к10 частям тела» для определения части тела, в которую попала атака, нацеленная в «силуэт».

21. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Корпус

Успешная атака в выбранную часть тела рассчитывается в дальнейшем так же, как и обычное попадание. Однако при этом противник получает дополнительные отрицательные эффекты, которые снижают его боеспособность. Некоторые эффекты противник получает, если произошел обычный удар, некоторые — если при атаке был нанесен ущерб критическим хитам. Действие продолжительных эффектов, которые герой получил от атаки с выбором части тела, прекращается только после полного восстановления им критических хитов, если не указана иная длительность.

Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением лишь того элемента доспехов, который прикрывает выбранную часть. Например, если противник защищен шлемом, латными поножами и латными перчатками, а герой атакует

противника в корпус, который не защищен, то броня противника для этой атаки считается равной 0. Броня, которую дает щит, учитывается всегда, вне зависимости от выбранной для атаки части тела.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести их для героев высоких уровней, так как они позволяют существенно разнообразить тактические возможности в бою. Описание эффектов от ударов по частям тела Вы можете найти в разделе «Состояния героя».

Тактические модификаторы

Значение атаки может меняться условиями, в которых происходит бой. Освещенность, взаимное расположение противников — все эти обстоятельства изменяют атаку персонажа. Благоприятные факторы увеличивают ее значение, а различные помехи — уменьшают.

Тактическими модификаторами называют внешние для героя условия боя или тактические условия, которые облегчают или затрудняют его атаку. Значения основных тактических модификаторов приведены в таблице «22. Тактические модификаторы».

Атака сверху. Для ближнего боя это означает преимущество по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, но в пределах досягаемости оружия.

Атака снизу. Для ближнего боя это означает преимущество цели по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего и в пределах досягаемости оружия.

Атака лежа. Модификатор учитывается, если герой атакует из положения лежа. Единственный вид оружия, который позволяет не учитывать этот модификатор — это арбалеты.

22. Тактические модификаторы атаки

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+5
Атака снизу	-2
Атака лежа	-5
Атакующий плохо видит цель	-5
Атакующий не видит цель	-10
Внезапная атака	+5
Цель плохо видит атакующего	+5
Цель не видит атакующего	+10
Цель лежит*	-5
Цель перемещается ускоренно	-2

* Только для стрелкового и метательного

Атакующий плохо видит цель. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда атакующий видит цель заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит ее.

Атакующий не видит цель. Модификатор применяется в случаях, когда атакующий совершенно не видит цель, однако имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть полная темнота, атака с закрытыми глазами или атака противника, использующего заклинание «Невидимость».

Цель плохо видит атакующего. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда цель видит атакующего заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит его.

Цель не видит атакующего. Модификатор применяется в случаях, когда цель совершенно не видит атакующего, однако последний имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть атака в полной темноте, с закрытыми глазами, атака с использованием умения «Скрытность» или заклинания «Невидимость».

Внезапная атака. Модификатор применяется в тех случаях, когда атака совершенно неожиданна для цели, то есть производится в момент, когда жертва уверена в безопасности, или способом, который жертва предусмотреть не могла.

Цель лежит. Модификатор используется только в случае атаки с расстояния, то есть при помощи стрелкового или метательного оружия.

Цель перемещается ускоренно. Модификатор применяется в случае, если противник использует ускоренное перемещение — бег, прыжки или естественный, немагический полет.

Другие условия. Во время игры может понадобиться учесть какие-то другие обстоятельства, облегчающие или затрудняющие атаку. В таких случаях решение о необходимых модификаторах принимает ведущий.

Если на героя действует любое указанное условие, то значение атаки изменяется на соответствующее условию число. Например, если герой с атакой, равной 10, атакует неожиданно для цели, то значение этой атаки составит на 5 больше и будет равно 15.

Если на героя действует несколько тактических условий, то соответствующие этим условиям модификаторы складываются, после чего на полученный результат увеличивается не модифицированная атака героя. Например, суммарный модификатор атаки для героя, атакующего сверху и по не видящей

его цели составляет +15. Если не модифицированная атака героя равна 10, то с учетом этих тактических условий она увеличивается до 25.

Мертвец, которого атакует Ратмир, находится на лестнице, спускающейся в гробницу. Таким образом, тарлинг атакует его сверху, что приносит ему модификатор атаки +5. Однако лестница освещена одним лишь факелом в руке Ратмира, к тому же видимость ухудшена поднявшейся пылью. Это приводит к тому, что жрец видит противника довольно плохо, и получает модификатор атаки -5. С другой стороны, мертвец по тем же причинам плохо видит Ратмира, что дает последнему модификатор +5. В результате суммарный тактический модификатор равен +5.

Защита от атак

Конечно, ни один человек в здравом уме не будет стоять столбом, когда его хотят ударить мечом, и это учитывается параметром «защита». Но помимо простейших рефлексов, человек ещё может защититься и сознательно. Он может попытаться отбить удар меча своим собственным клинком, прикрыться щитом или использовать специальную технику уклонения. Объявлять любой из приёмов защиты нужно до броска атаки противника.

Парирование. Пользуясь оружием, герой может не только атаковать, но и защищаться. В момент, когда героя атакуют, он может объявить, что парирует удар. При этом герой, фактически, действует во время чужого хода. Одним парированием можно отбить только одну атаку.

Если герой *парирует оружием*, то к его защите добавляется половина его атаки этим оружием с округлением вниз. На парирование тратится поло-

вина ПД атаки этим оружием, округляя вверх. Например, если атака героя равна 10, а защита 3, и он парирует удар своим мечом, то на парирование он потратит 3 ПД (равно половине ПД атаки мечом) и увеличит защиту на 5. Его итоговая защита будет равна 8.

Если герой *парирует щитом*, то к его защите прибавляется полная «атака» щитом. Например, если «атака» героя щитом равна 7, а защита 3, то на парирование щитом он потратит 2 ПД и его защита увеличится до 10. Однако, щиты имеют свойства разрушаться от парирования атак. Каждый щит имеет характеристику *прочность*, показывающую сколько уще́рба он может принять на себя до того, как придет в негодность. В случае успешного парирования щитом, бросаются кубики для определения уще́рба, который уменьшает прочность на соответствующее число пунктов, бросок на критическое событие не делается. Когда прочность станет равна 0, щит приходит в негодность.

Если атака героя модифицируется различными тактическими условиями, или он использовал прицеливание, то это также учитывается при определении бонуса к защите в результате парирования.

Нормальным образом атаки каким-либо оружием парировать можно только оружием или щитом. Если герой успешно парирует голыми руками атаку оружием (результат атаки — промах), то автоматически считается, что по нему нанесли атаку, нацеленную в руку. Рукопашная атака парируется невооруженным героем нормальным образом.

Парирование оружием или голыми руками нельзя использовать для защиты от стрелкового и метательного оружия, а также от заклинаний, требующих броска атаки. Эти виды атак можно парировать только щитом.

Мертвец, которого атакует Ратмир, вооружен коротким мечом, его атака равна 12. Он находится ниже тарлинга, поэтому на него действует модификатор «Атака снизу» (-2). Мертвец пытается парировать атаку тарлинга своим мечом. Так как его текущая атака равна 10, то парирование увеличивает защиту мертвеца на 5. Нормальная защита мертвеца равна 2, но с учетом парирования она возрастает до 7. На парирование мертвец тратит половину ПД от атаки этим оружием, то есть, 2 ПД.

Уклонение. Уменьшить шанс попадания атаки противника можно, не только парируя удар, но и ловко уворачиваясь от него. Такую возможность дает использование умения «Уклонение». Это умение используется аналогично парированию в момент хода персонажа, атакующего героя. Умение увеличивает значение защиты героя против одной атаки — той, от которой он в данный момент уклоняется. Для того, чтобы использовать «Уклонение», герой должен видеть атакующего.

Специальные типы атак

Описанные в этом разделе приёмы не рекомендуются использовать на начальных этапах игры. Применяйте их тогда, когда Вы хорошо привыкните и научитесь быстро ориентироваться в правилах боя.

Ниже приведены некоторые нестандартные, но всё же часто применяемые типы атак, которые требуют довольно сложных проверок и особых правил. В вопросах по всем ситуациям, не описанным в правилах, последнее слово остаётся за ведущим.

Атака двумя руками. Если герой держит в обеих руках по оружию, он

может атаковать ими не по очереди, а одновременно. Такая атака считается одним действием, ПД этого действия равны ПД атаки наиболее медленного из этих двух видов оружия (т. е., наибольшему значению ПД из двух). Такая атака получает модификатор -5, который учитывается наравне с тактическими модификаторами. Атаковать таким образом можно как одного, так и двух разных противников одновременно. Одновременно двумя руками можно не только атаковать, но и парировать. Герой, таким образом, может заблокировать как одну, так и две атаки одновременно. Атаковать и парировать одновременно нельзя. Оба оружия должны быть одноручными или удерживаться одной рукой.

Например, если герой, вооруженный кинжалом и мечом и имеющий атаку кинжалом 18 и атаку мечом 14, наносит удар одновременно двумя руками, то на это действие тратится 5 ПД (ПД атаки мечом), а значения атак кинжалом и мечом понижаются до 13 и 9 соответственно.

Выбивание оружия. Если герой хочет выбить своей атакой оружие противника, то он получает модификатор к своей атаке -2. Если атака была успешна, то герой попал по оружию врага. Теперь, чтобы определить вероятность выбивания, оба противника должны пройти встречный чек к12 на Силу. Если герой выиграет этот чек, то его трюк удастся. При этом ущерб и критическое событие не определяются.

Прицеливание. Герой может увеличить точность удара или выстрела путем длительного выбора момента для атаки или более точно выверенного движения. Такое действие называется *прицеливанием*. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке, 1 пункт к шансу критического удара и снижает на 1 пункт шанс кри-

тического промаха. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием, должна умещаться в один раунд.

Ратмир решает, что ему нужно нанести мертвецу предельно точный удар, поэтому при атаке он использует прицеливание. Удар булавой тарлинга требует расхода 6 ПД, он тратит на атаку на 2 ПД больше, что составляет 8 ПД. В результате его атака с учетом прицеливания увеличилась на 2. Также на 2 увеличился шанс критического удара для этой атаки. Если его удар окажется неудачным, то шанс критического промаха будет считаться на 2 меньше.

Ложный выпад. Герой может «атаковать» противника ложным ударом. Ложная атака требует половину ПД настоящей (округление вверх), но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл – сбить врага с толку, для того, чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. Следующий удар получит модификатор «Внезапная атака».

Аналогичным образом учитывается и ложное парирование, которое требует половину ПД настоящего парирования или же четверть ПД настоящей атаки

Толкание. В случае если герой толкает противника, чтобы сбить того с ног, нужно сделать встречный чек на Силу героя против Ловкости противника на к12. Если чек выигран героем, противник падает. На толкание герой должен потратить 3 ПД, каждый дополнительный ПД, потраченный на толкание, дает к чеку на Силу бонус +1. Противник также может потратить дополнительные ПД, чтобы улучшить свой чек. Герой может оставлять ПД для попытки устоять на ногах в конце своего хода аналогично тому, как это делается для парирования или «Уклонения».

В чеке можно также учесть размеры героя и противника, их вес, вес их снаряжения. Каждые 10 фунтов разницы в суммарной массе тела и снаряжения дают бонус к чеку +1 тому из героев, кто оказался тяжелее. Если герой не заботится о том, чтобы самому сохранить равновесие, он может получить бонус +2 к чеку, причем герой упадет вне зависимости от результата толкания. Для проведения этого приема противники должны находиться на расстоянии 0.

Нестандартные действия. Герой в ходе боя может выполнять любые действия, в том числе и не указанные в таблице «4. Действия в бою». Такие действия называются нестандартными. Для любого такого действия ведущий должен назначить подходящее количество ПД, а также решить, требуют ли они каких-либо бросков или учета характеристик героя.

Продолжительные действия. Нестандартные действия, которые заведомо занимают по времени больше 6 секунд, могут потребовать на выполнение больше 1 раунда. В таком случае ведущий должен определить их длительность в ПД и учитывать степень завершенности действия по мере того, как герой тратит ПД на его выполнение в каждом своем ходе.

Верховая езда. Управление верховым животным требует постоянного контроля со стороны всадника. Поэтому герой, сражающийся верхом, должен тратить каждый раунд определенное количество ПД на управление животным. Если ПД на управление потрачены не были, животное может действовать в этом раунде по своему усмотрению. Количество ПД, необходимых для управления, зависит от животного, его характера и тренировки. Для контроля над обычной лошадью всаднику нужно тратить каждый раунд 2 ПД. Кроме того, для определения результата сложных маневров верхом

может потребоваться выполнение чека на умение «Верховая езда».

Направление атаки и повороты

Результат атаки или защиты героя может зависеть от того, в какую сторону он смотрит или куда направляет действия. Считается, что герой всегда ориентирован в одном из шести направлений — сторон клетки, в которой он находится.

Три клетки, расположенные непосредственно перед героем, считаются фронтальными, две, прилегающие к ним с краев — фланговыми, оставшаяся, расположенная сзади — тыловой. Герой может атаковать фронтальные клетки и блокировать удары с фронтальных и фланговых клеток. Тыловую клетку нельзя атаковать, и нельзя блокировать атаку с нее (хотя эта ситуация может быть изменена призами). Также нельзя использовать «Уклонение» против атаки с тыловой клетки. Это может оказаться очень важным в тактическом бою или поединке, ведь к оппоненту, который успешно парирует удары, можно зайти сзади и атаковать спину, которую он защитить не может.

Поворачиваться персонаж может только во время своего хода. Существа, занимающие на поле 1 клетку (в том числе — герои), ПД на повороты не тратят. Однако если существо имеет больший размер, то оно вынуждено тратить на повороты ПД. Если при повороте одна его часть не меняет клетки, то остальные перемещаются вокруг нее, за каждую пройденную клетку расходуется 1 ПД. Например, лошадь или лежащий человек для поворота на 60° тратит 1 ПД, на 120° — 2, а на 180° — 3. Герой должен указывать направление, в котором он повернут в конце каждого своего хода.

23. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием

Дальность оружия	Расстояние между противниками		
	0	1	2
0	Атака, парирование	Парирование	-
1	Атака *, парирование	Атака, парирование	Парирование
2	Парирование	Атака*, парирование	Атака, парирование

* При определении ущерб не учитывается бонус Силы

Дистанции в ближнем бою

Каждое оружие имеет параметр дальности, на котором им можно эффективно сражаться. Для двуручного оружия этот параметр часто равен 2 ярдам, для короткого, такого, как кинжал, дальность равна 0, то есть, персонаж должен занимать ту же клетку, что и его противник, для проведения атаки. Очевидно, что длинное оружие дает преимущество при бое на открытом пространстве, позволяя удерживать противника на расстоянии.

Если герой хочет провести маневр сближения с противником, то есть, подойти к нему на дистанцию меньше параметра «дальность» оружия противника, требуется выполнить встречный чек на инициативу к10 + Восприятие. В случае успеха чека герой успешно уворачивается от оружия и оказывается в желаемой точке. При провале героем чека, он теряет 3 ПД, потраченные на неудачный маневр. Для сближения на любое расстояние требуется провести только один чек. Однако если герой сблизился с противником, вооруженным копьем, на расстояние 1 и окончил ход, то в следующем раунде для сближения на дистанцию 0 потребуются снова пройти встречный чек на инициативу. Зависимость возможностей оружия от дистанций показана в таблице «23. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием». В слу-

чае, если дистанция оружия равна 3, например, у конного копья, считается, что это исключительно наступательное оружие, которым можно атаковать только на указанном расстоянии, но нельзя проводить атаку ближе или парировать. Несмотря на то, что ногой можно атаковать на дистанции 1, для маневра сближения считается, что рукопашный боец вооружен оружием с дальностью 0.

Одновременно в одной клетке, то есть, на дистанции 0 может находиться не более двух существ. В том случае, если их попытаются атаковать другие противники, маневр сближения проводить не требуется, потому как считается, что они слишком заняты борьбой друг с другом, чтобы контролировать остальных противников.

Тирель, вооруженный своим славным мечом, столкнулся с разбойником, где-то укравшим копье. Разбойник пытается удержать эльфа на расстоянии 2 ярда, но воина подобный расклад не устраивает. Восприятие эльфа равно 8, кроме того физиологическая особенность «Молниеносные рефлексы» дает бонус +2 к инициативе, у разбойника — 5. Противники бросают чек к10 на сближение, результат эльфа 3, разбойника — 6. 10 + 3 больше, чем 5 + 6, Тирелю удастся

обмануть разбойника и, избегнув копья, сделать шаг вперед. У него осталось 8 ПД, как раз хватит на удар с хорошим прицеливанием...

Использование стрелкового и метательного оружия

Для атаки с расстояния при помощи стрелкового или метательного оружия действует несколько дополнительных правил. Прежде всего, стрелковым или метательным оружием можно только атаковать — с его помощью нельзя нормальным образом парировать удары. С другой стороны, атаку метательного или стрелкового оружия обычно нельзя парировать ничем, кроме щита.

Перезарядка. При использовании стрелкового оружия — луков и арбалетов — необходимо тратить ПД не только на атаку (собственно выстрел), но и на перезарядку оружия. Перезарядка — это отдельное действие. Например, для того, чтобы выстрелить из лука, герой должен сначала достать из колчана стрелу и наложить ее на тетиву — это действие является перезарядкой, а выстрел подготовленной стрелой — самой атакой. Для атаки метательным оружием перезарядка не требуется. Крупное метательное оружие, типа дротика, нужно перед каждой атакой доставать из вещмешка (или другого места хранения). А для мелкого оружия, наподобие сурикенов, герой может сделать быстрым предметом целый набор снарядов.

Дальность. При определении значения атаки с расстояния необходимо учесть уменьшение шанса попадания при удалении цели от стрелка. Это делается при помощи характеристики оружия «Дальность». Для стрелкового и метательного оружия этот параметр означает расстояние до цели, при удалении на которое значение атаки уменьшается на 1. Штрафы за расстояние накапливаются, за каждое следую-

щее превышение «Дальности» из атаки снова вычитается 1. Например, если герой стреляет из лука («Дальность» равна 20) в цель, находящуюся на расстоянии до 20 ярдов, значение атаки не меняется, для выстрела на расстояние от 21 до 40 клеток атака уменьшается на 1, для расстояния 41–60 клеток штраф составит –2, и так далее.

Препятствия. Линия огня (прямая линия, проведенная от стрелка к цели), может пересекать клетки, занятые какими-нибудь крупными препятствиями для обзора (например — камни, люди, кусты), которые позволяют видеть противника, но мешают прицелиться. Каждая такая клетка дает к значению атаки штраф –1. Кроме того, ведущий может учесть вероятность попадания выстрела в это препятствие при промахе.

Режим упрощенного боя

Если правила моделирования боя кажутся слишком сложными, то для упрощения отыгрыша боя рекомендуются следующие меры:

1. Исключить удары по частям тела. Это упрощает просчет критических событий и сокращает время раздумий игроков, получивших тактическое преимущество. Следует учитывать, что эта мера сильно сократит возможности использования тактических модификаторов, которые позволяют сократить штрафы за прицельные удары.

2. Исключить учет блока линии огня при стрельбе. Создает существенное преимущество для стрелков, но упрощает тактику, так как обстреливаемые перестают постоянно искать укрытия.

3. Исключить перезарядку стрелкового оружия. Можно считать, что ПД атаки равно сумме ПД выстрела и ПД перезарядки. Слабо отражается на балансе, но лишает стрелков возможности сэкономить несколько ПД на предварительной зарядке оружия.

4. Исключить таблицу критических событий. При этом можно считать, что каждый критический удар просто наносит ущерб по критическим хитам, а каждый критический промах – потеря всех оставшихся ПД. Однако следует иметь в виду, что это ограничение сильно уменьшит боевые качества «колющего» оружия, которое лишится способности игнорировать броню, обладая небольшим средним ущербом. В целом, эта мера сильно ускоряет работу ведущего.

5. Исключить критические события при ударе. При этом снижаются качества быстрого оружия, с высоким бонусом к критическому удару, и усиливается тяжелое оружие с большим ущербом. Лишается смысла умение «Критический удар», значительно снижается ценность прицеливания. Теряют смысл некоторые заклинания. Это сильно упрощает тактику боя и, при уменьшении роли прицеливания, возможно, вызовет увеличение количества заявок по перемещению в бой, и «прицеливания» при парировании.

6. Исключить возможность прицеливания. Это вызовет увеличение роли в бою героев с большими значениями боевых умений и увеличит количество перемещений по полю, однако ускоряет отыгрыш очень сильно за счет сокращения времени обдумывания хода игроком.

7. Исключить учет пунктов действия. При этом, в ходе одного раунда (одного хода) герой может совершить только одно действие, вне зависимости от того, сколько ПД для него указано в правилах: атаковать, парировать, переместиться, выполнить заклинание, достать предмет, лечь, встать, прыгнуть, и т. п. При этом количество ПД приобретает смысл только скорости передвижения. Процедура боя ускоряется значительно, однако при этом тактика приобретает второстепенное значение, сильно уменьшается полез-

ность быстрого оружия, стрелковое приходится заряжать целый раунд. Преимущество в бою при этом будут получать герои с большим количеством хитов и владеющие более тяжелым оружием.

Рекомендуется применять эти ограничения последовательно, в том порядке, в котором они перечислены выше. Частичное использование ограничений можно посоветовать для использования неопытному в работе с МВД ведущему, играющему с неопытными игроками. Скажем, можно при начале освоения системы боя наложить ограничения 1-7, и затем последовательно удалять их от сессии к сессии.

Ускоренное перемещение, прыжки, плавание

Ускоренное движение. Ускоренным перемещением считаются такие действия, как бег с различной скоростью или полет. При этом герой может двигаться значительно быстрее, чем при обычном перемещении. Естественно, из-за того, что герою приходится затрачивать больше усилий на движение, остальные его действия во время бега ограничены или менее эффективны, чем в обычных условиях.

Скорость. Герой может бежать с разной скоростью: от марафонского бега до спринта. Степень разгона определяется характеристикой *скорость*. Скорость показывает, во сколько раз быстрее герой движется по сравнению с обычным перемещением шагом. Иначе говоря, скорость показывает, какое количество клеток будет пройдено за 1 ПД. Герой, стоящий на месте, имеет скорость 0. Нормальное перемещение совершается со скоростью 1. Скорость 2 соответствует неторопливому бегу, и т. д. Максимальная скорость героя может

24. Длительность ускоренного перемещения

Скорость	Вид бега	Длительность	Единицы
2	Медленный бег	Здоровье x 10	минуты
3	Средний бег	Здоровье x 5	минуты
4	Быстрый бег	Здоровье	минуты
5	Спринт	Здоровье	раунды

составлять 5, что соответствует спринтерскому бегу со скоростью, в пять раз превышающей обычную ходьбу.

Разгон. Герой в любой момент может изменить скорость с 0 до 1 и обратно, то есть перейти на шаг или остановиться во время ходьбы. Однако переход на бег требует усилий и времени, которые необходимо затратить на набор скорости. Для того, чтобы увеличить Скорость с 1 до 2, с 2 до 3 и так далее, до 5, необходимо потратить 2 ПД, которые не «исчезают», герой тратит их на движение с текущей скоростью, прежде чем перейти на более высокую. После того, как герой совершил разгон, его Скорость увеличивается на 1.

Торможение. Для того, чтобы снизить скорость бега, герой также должен потратить время и силы. Чтобы снизить скорость с 2 до 1, с 3 до 2, и так далее, герой должен потратить 2 ПД, которые не «исчезают», герой тратит их на движение с текущей скоростью, прежде чем перейти на более низкую. После того, как герой совершил торможение, его Скорость уменьшается на 1.

Повороты в движении. Маневренность героя на бегу ограничена. Если герой движется с любой скоростью, большей 1, то он может менять направление только после того, как уже потратил на движение в прежнем направлении столько ПД, сколько составляет его Скорость, и не больше, чем на 60°. Например, двигаясь со Скоростью 3, герой может поворачивать на 60°

каждые 3 ярда. Если ему нужно развернуться на 180°, то он должен либо сделать полукруг, либо остановиться.

Длительность ускоренного движения. В зависимости от Скорости перемещения и Здоровья герой может сохранять ускоренное перемещение различное количество времени. Длительность непрерывного движения показана для каждой скорости в таблице «24. Длительность ускоренного перемещения». В случае, если длительность ускоренного движения героя превышает указанную в таблице, герой должен выполнить сложный чек Вл/12. Если чек пройден, то герой получает 1 пункт усталости и снижает Скорость на 1, но может продолжать бег. При этом он может пробежать расстояние, равное половине положенного для этого текущего значения Скорости до повторения чека. При многократном превышении этого времени пункты усталости складываются. После окончания бега герой должен отдохнуть столько же времени, сколько бежал, иначе при попытке разогнаться он приобретает 1 пункт усталости.

Ускоренное перемещение и нагрузка. Большая нагрузка может не позволить герою перейти на бег. В таблице «25. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении» указан максимальный вес, с которым герой может передвигаться бегом. Если нагрузка героя превышает указанную, то набрать соответствующую ей скорость герой не может.

25. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении

Скорость	Вид бега	Вес, фунты
2	Медленный бег	Здоровье x 10
3	Средний бег	Здоровье x 5
4	Быстрый бег	Здоровье
5	Спринт	0

26. Прыжки в длину

Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	х
2 ярда	Сл/10	Лв/8
3 ярда	Сл/12	Лв/10
4 ярда	Сл/20	Лв/12

Атака и другие действия при ускоренном перемещении. Во время ускоренного перемещения герой может тратить ПД на любые действия, которые можно совершить на бегу. Обычно это перемещение, атака или парирование, уклонение и прыжки. Если при этом результат действия определяется каким-либо умением, то значение умения следует разделить на Скорость. В случае если герой желает атаковать на бегу холодным или рукопашным оружием, ущерб следует умножить на Скорость. Аналогичное правило применяется, если герой передвигается ускоренно верхом.

Прыжки. Для совершения прыжка герой должен потратить 3 ПД и выполнить чек на Силу. Вид чека зависит от расстояния, на которое хочет прыгнуть герой, что указано в таблицах «26. Прыжки в длину» и «27. Прыжки в высоту». В том случае, если герой выполняет этот чек неудачно, происходит «недолет» — герой приземляется бли-

27. Прыжки в высоту

Расстояние	Прыжок
1 фут	х
2 фута	Сл/12
3 фута (ярд)	Сл/20

же, чем планировал. Обычный прыжок герой делает с длиной 1 ярд или высотой 1 фут. В случае, если герой хочет совершить прыжок с длиной 2 ярда, ему требуется выполнить дополнительный чек Сл/10. Если этот чек неудачен, то происходит «недобор» — обычный прыжок длиной 1 ярд. В момент приземления герой должен выполнить чек на Ловкость, который тоже зависит от расстояния. Если этот чек не был выполнен, то герой после прыжка падает и получает ущерб. Величина ущерба определяется таким количеством кб, сколько составляло расстояние прыжка в ярдах. Если делался прыжок дли-

ной 2 ярда, то к ущербу добавляется еще один кб. Если прыжок выполняется с разбегом, то герой получает для чеков на Силу бонус, равный Скорости в момент прыжка. Каждые 10 фунтов нагрузки дают штраф -1 к чекам на Силу.

Атака по цели, движущейся ускоренно. По цели, движущейся ускоренно, попасть значительно сложнее, чем по неподвижной. Это отражается при помощи модификатора атаки, указанного в таблице «20. Тактические модификаторы атаки».

Плавание. Для преодоления водных препятствий герой может пуститься вплавь. Скорость его движения будет равняться значению Силы в ядрах в раунд. Нагрузка при плавании не может превышать удвоенного значения Силы персонажа в фунтах.

Заключение

Ну вот, теперь Вы не только создали себе героя, но и узнали правила, в

соответствии с которыми он должен существовать — совершать подвиги, учиться, жить в мире ролевых игр. Все, что теперь необходимо — найти товарищей по приключениям и доверить судьбу ваших героев ведущему, мастеру, который создаст тот мир, где поселятся герои.

Вас и Вашего героя ждут удивительные приключения в мире фэнтези. Вам придется действовать так, как будто Ваш герой — живой человек со своими желаниями, достоинствами, недостатками, словом — полноценная личность. С другой стороны, старайтесь не забывать, что все происходящее — это только игра, хотя бы и самая интересная и захватывающая из всех игр.

Чем больше Вы вложите в игру творчества и фантазии, тем более увлекательной она будет для Вас и Ваших друзей. Помните, что воображение и смекалка в ролевой игре полезнее знания правил, а удовольствие от игры — важнее поражений или побед.

Руководство ведущего

«Руководство ведущего» — это рекомендации по проведению игр по ролевой системе «Мир Великого Дракона». Рекомендации ориентированы на вариант правил для фэнтези, но могут быть использованы и для всех остальных версий системы. Перед чтением руководства следует хорошо ознакомиться с правилами ролевой системы «Мир Великого Дракона», так как его содержание рассчитано на знание и понимание этих правил.

В целом, «Руководство ведущего» написано, как учебник для ведущего ролевой игры. Его содержание призвано ответить на большинство вопросов, возникающих у начинающего ведущего. Сюда включены как вопросы общего характера, типичные для любой ролевой игры, вне зависимости от используемых правил, так и рекомендации по использованию ролевой системы «Мир Великого Дракона».

Изложенные ниже принципы и подходы к проведению игры не являются неотъемлемой частью правил и содержат только рекомендации, которым ведущий может следовать или не следовать, по своему выбору. В «Руководстве ведущего» описана достаточно цельная концепция вождения, сформированная авторами на основании практических результатов большого числа игр, осмысления их, поиска решения тех или иных проблем, возникающих во время игры, а также на основе полемики вокруг этих вопросов в ролевом сообществе.

Начинающему ведущему рекомендуется последовательное чтение всех разделов руководства. Тем, кто уже имеет некоторый опыт вождения или значительный опыт игрока, можно пропустить раздел «Основные принципы вождения». Опытному ведущему, который решил использовать руко-

водство только как вспомогательный материал и приложение к правилам, рекомендуется ограничиться разделами «Создание группы», «Рассмотрение действий персонажей», «Проведение боя», «Начисление опыта», «Развитие героя» и «Механика игры», так как в них даны рекомендации практического характера, связанные со спецификой системы «Мир Великого Дракона».

Основные принципы вождения

Роль ведущего в игре

Ключевой фигурой в ролевой игре, без которой игра невозможна, является *ведущий*. Основная задача ведущего — быть путеводителем по миру, в котором живут персонажи игроков. То есть роль ведущего заключается в том, чтобы говорить игрокам, что они видят, слышат, чувствуют, а также что произошло в результате их действий. Он сообщает, как мир, существующий в воображении участников игры, отзывается на то, что совершают персонажи, либо интересуется у игроков, как их герои действуют в ответ на какие-то события, происходящие вокруг.

Для нормального хода игры очень важно, чтобы и ведущий, и игроки уяснили приоритетный статус ведущего: *ведущий всегда прав*. Очень часто в игре происходят события, невозможные с точки зрения здравого смысла. Зачастую они ставят под угрозу жизнь и здоровье героев, и игроки в такой ситуации должны удержаться от ссылок на то, что «так не бывает», точнее, это не должно иметь форму претензии к ведущему.

Порой возникает ситуация, в которой ответ ведущего вызывает подоз-

рения в неточном знании им правил, либо в некорректном их применении. В таких случаях последнее слово всегда остается за ведущим, даже если он действительно ошибся. Принять во внимание возражение игрока или отклонить его — дело ведущего и игроки должны принимать такое положение вещей.

Сценарий

Сценарий — это описание происходящих в игре событий, действующих лиц и места действия. В сценарии написано, каких целей герои должны достигнуть, что должны сделать в ходе игры, для того, чтобы она была успешной.

В сценарии могут быть описаны дополнительные правила для отыгрыша каких-то нестандартных ситуаций. Туда могут быть включены дополнительные заклинания, монстры, волшебные предметы, приспособления и оружие. В этом смысле сценарий является дополнением к правилам, которое детализирует и расширяет их применительно к конкретным ситуациям, отсюда — западное название «модуль».

Описания и заявки

Все, что ведущий рассказывает о том, что наблюдают герои вокруг, является *описанием*. Сообщение игрока о том, какие действия совершает его персонаж, называется *заявкой*. Это и есть основная работа ведущего — выслушивать заявки игроков и давать в ответ описания. Все, что бы ни сделал герой, обязательно должно вызвать ответное описание последствий со стороны ведущего.

С заявками игрока связана одна важная деталь — игрок должен делать ее в такой форме, чтобы оставить за ведущим решение о результате действия. Скажем, игрок не имеет права сказать, что убил противника. Он может лишь

сообщить, что стреляет в него из арбалета. А попал герой или нет, и умер ли противник в случае попадания, решает ведущий, опираясь на правила.

Конечно, тут важна уместность. Нелепо делать заявку в форме «Пытаюсь завязать шнурки...», если герой не пьян и вообще, если эта заявка не играет решающей роли для развития событий. Малозначимые действия или действия с очевидным результатом игроки могут описывать в законченной форме.

Откуда ведущий знает, что должно произойти в результате действий игрока? В некоторых случаях это действие игрока может быть предусмотрено в *сценарии*. Часто ответ дают правила. Для тех случаев, когда и в сценарии, и в правилах ответ отсутствует, ведущий должен принять подходящее решение самостоятельно.

Решения ведущего

Игрок действует в игре так, как будто его персонаж — это живой человек в реальном мире. Герой волен делать все, что ему заблагорассудится. Никакой сценарий, даже самый подробный, не может предусмотреть всех вариантов событий. Поэтому во время игры ведущему приходится постоянно принимать *решения* — он придумывает, что именно произошло, если происходящие события не предусмотрены в сценарии.

Ведущий определяет последствия действий игрока в соответствии с его заявками и здравым смыслом. Но фантазия ведущего может подсказать ему бесчисленное множество ситуаций. И разные решения ведущего могут оказать различное влияние на ход игры, не противореча при этом ни правилам, ни сценарию.

Таким способом ведущий оказывает влияние на ход игры и действия игроков. Во время игры, как правило, мастеру не безразлично, чем закончится то или иное событие — обычно

он «работает на сценарий». Поэтому его решения должны не только соответствовать законам природы и здравому смыслу, но и направлять игру в нужную сторону.

Решения ведущего могут касаться не только событий, но и использования правил. Не все ситуации в игре позволяют применить правила однозначно. Поэтому постоянно возникает необходимость их *тракто*вки ведущим. Он может выбрать, какое именно правило подходит для данной ситуации, если возможны варианты. Ведущий также оценивает, насколько обстоятельства отличаются от стандартных и какую поправку необходимо сделать к правилу системы. Это относится не только к общим правилам игры, но и к содержанию сценария.

Игра за персонажей

Персонажи — это все действующие лица игры, за которых играет ведущий. Ведущему приходится играть за всех персонажей так, как если бы они были его героями, а он сам — игроком. Ведущий должен передавать образ этих персонажей игрокам и обеспечивать нормальную реакцию персонажей на действия игроков и другие события.

В ситуациях, когда персонажи не только действуют, но и общаются с героями или друг с другом, ведущему приходится их озвучивать тем или иным способом. Играя за своих персонажей, ведущий может говорить как от первого лица, так и пересказывать содержание разговора с персонажем от третьего, если это проще и удобнее.

В случаях с действием, имеющим разные последствия в зависимости от характеристик героя, общение с персонажем может потребовать чеков на некоторые умения или характеристики, такие, как Харизма, Восприятие или Интеллект, как со стороны игрока, так и со стороны ведущего. Обычно это нужно в тех же ситуациях, что и для героев.

Также чеки могут быть использованы в тех случаях, когда необходимо определить поведение персонажа не решением ведущего, а случайным образом, для придания ему самостоятельности.

Перемещения и ход времени

Пока разворачиваются события сценария, а герои предпринимают те или иные шаги, ведущий внимательно отслеживает положение героев в пространстве и времени. Если у него есть карта места действия, то он отмечает, в какой ее точке находятся герои. Если карты нет, то ведущий это записывает или постоянно держит в голове.

Ход времени также отслеживается очень тщательно. Время — очень важный показатель во время игры. От прошедшего «по игре» времени зависит состояние здоровья героев, хочется ли им есть или спать, устали они, или, наоборот, успели отдохнуть.

Достаточно часто время действия определяет не ведущий, а игрок. В этом случае ведущий должен проверять соответствие длительности действий героя со здравым смыслом и с независимыми событиями. В других случаях игрок не знает, сколько времени у него займет действие, описанное в заявке. Если это может быть известно герою, ведущий сообщает возможную длительность действия игроку.

Независимые события

В игровом мире всегда бывает множество событий, которые происходят независимо от действий игроков или зависят от них косвенно. Например, такими событиями может быть начало войны, изменение погоды, действия персонажей ведущего. Иногда эти события очень важны для игры. В таких случаях они включаются в сценарий, для того, чтобы ведущий мог учесть их заранее.

Такие события могут происходить сами по себе, а могут быть вызваны от-

даленными последствиями действий героев. Независимые события могут происходить вдалеке от самих героев, но, если они впоследствии повлияют на игру, эти события надо учитывать и просчитывать их развитие. Например, серьезно раненный героями враг может постепенно выздоравливать, вынашивая планы реванша. Или же у родственников убитого героями персонажа окажется в ходу обычай кровной мести, и они начнут розыски убийц.

Игровое и неигровое общение

В процессе игры достаточно важно разделять общение между участниками игры на «игровое» и «неигровое». В *игровое общение* входят все слова, произносимые игроком от лица своего героя. В *неигровое общение* — все слова, которые игроки и ведущий произносят от своего имени, обсуждая игру или правила, делая детальные заявки, требующие использования игровых терминов. Ведущий должен четко разделять во время игры эти два вида общения, заранее предупреждая игроков, когда можно общаться только «по игре», а когда возможно неигровое общение.

Общение с игроками

Делая описания в виде монолога, ведущий не может передать что-либо абсолютно точно. Он рассказывает игрокам, что они видят и слышат, но большинство важных деталей он упомянуть не сможет. Поэтому обычно игроки задают ведущему уточняющие вопросы, выясняя подробности, которые их больше всего интересуют.

Таким образом, диалог игрока и ведущего дополняет картину происходящего. Часто вопросы касаются вещей, которые любой человек заметит сразу же, но упомянуть все это в самом первом описании ведущий не может. Так как он не знает заранее, что же в точности захочется узнать игрокам, пе-

речисление всех частностей слишком затянуло бы игру.

Похожий вопрос игрок может задать, если совершает какое-то рискованное действие. Находясь в такой ситуации лично, он бы смог точно оценить, сколько у него шансов на успех. Но, выслушав описание ведущего, он, скорее всего, получит недостаточно ясное представление о риске, которому может подвергнуться его герой. Тем не менее, он всегда может получить недостающую информацию для оценки от ведущего, просто задав прямой вопрос «не по игре».

Создание сценария

Сюжет

Создание сценария следует начать с продумывания *сюжета*. Сюжет — это основная линия развития действия игры. Обычно он включает предысторию, описание событий, произошедших в прошлом, которые привели к нынешнему положению вещей, а также предполагаемое развитие ситуации в ходе игры. Сюжет должен включать в себя основную идею, фабулу, на которой и построена цепь событий, в которой принимают участие герои. Кроме того, он определяет, какую роль выполняют герои в происходящем.

Место действия

В сценарии необходимо перечислить и описать все места, в которые могут попасть герои. Подробность описания должна соответствовать важности места, а также предполагаемым действиям героев в нем. Дом, где живет персонаж, обычно описывается в целом, в основном для передачи образа персонажа. Подземелье, где спрятаны сокровища, описывается подробно, так как герои могут исследовать его очень тщательно и для них будет важна любая деталь.

Нужно учесть, что места, где может происходить действие игры, сами предполагаются где-то, что тоже требует описания. Например, гробница может находиться на кладбище, кладбище — в городе, город — в какой-то стране. Соответственно, для переноса действия в эту гробницу, необходимо подготовить описания еще и для кладбища, города и страны.

Для каждого места можно указать, какие персонажи там находятся, чем они заняты, как часто и в каких ситуациях их можно там найти. Для мест, где героям предоставлена свобода действий, следует составить список находящихся там ценных или важных предметов.

Персонажи

В сценарий следует включить описание всех важных персонажей, с которыми могут столкнуться герои в ходе игры. Для персонажей, с которыми возможно сражение, нужно указать боевые характеристики. Если персонаж владеет каким-то важным умением или способностью, их нужно описать заранее. Следует указать роль персонажа в событиях игры, его возможную реакцию на героев и их действия.

Необходимо описать «типовых» персонажей, присутствующих в сюжете в больших количествах и не играющих важной роли для сюжета. Например, горожане, стражники, типичный вор-карманник или обыкновенный торговец.

Ход событий

Сценарий должен содержать описание *событий*, которые происходят с героями и вокруг них. Часть событий является независимыми, часть — последствиями действий игроков. Обычно эта часть сценария состоит из описания наиболее вероятного хода действия, а также может содержать развилки

(«если..., то...»), задающие различные варианты развития событий в зависимости от хода игры и предполагаемого поведения героев.

Также нужно перечислить самые вероятные способы достижения поставленных задач. Полезно описать результаты наиболее очевидных ошибок игроков и перечислить заведомые «тупики» и варианты неудачного прохождения сценария.

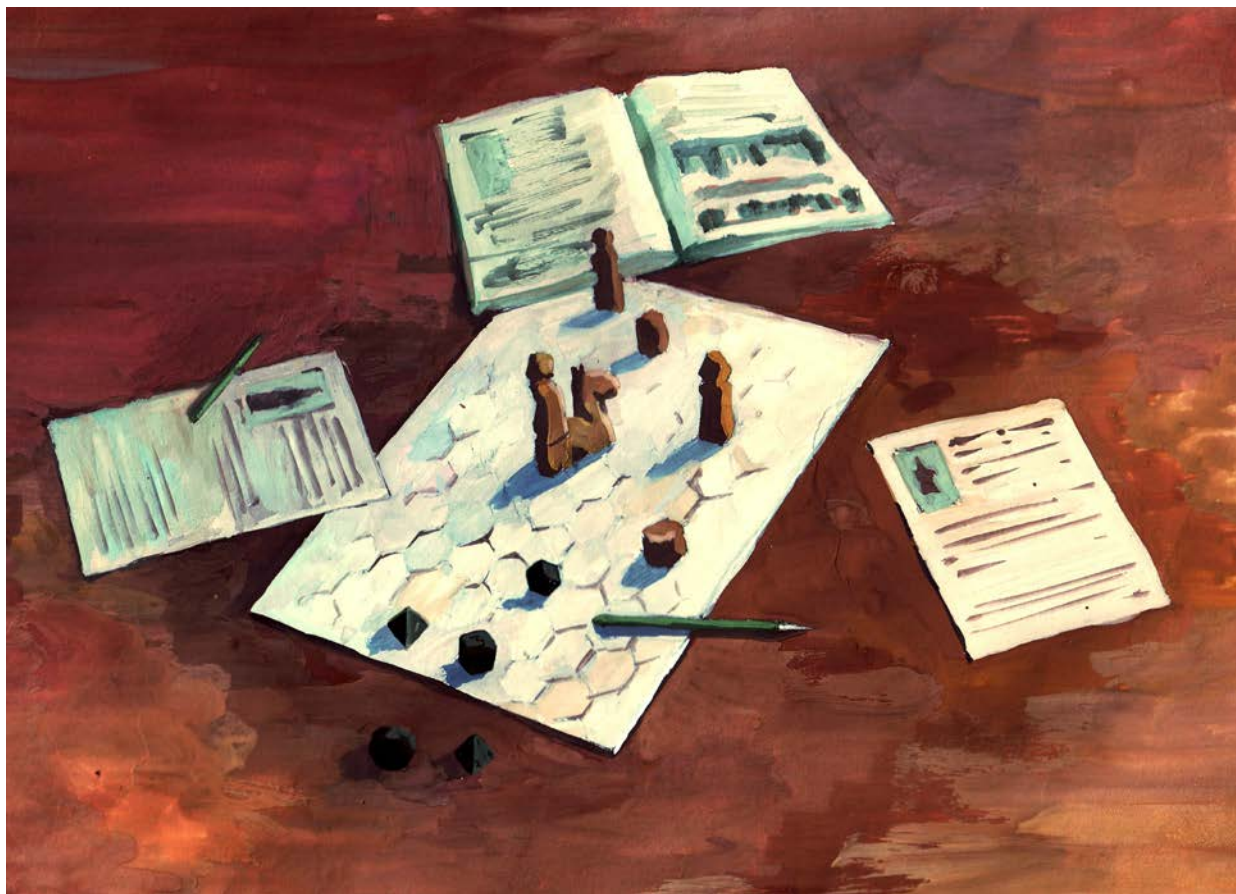
Задания

Задания (или квесты, от английского «quest») — это описание целей, которых игроки должны достигнуть в игре. Задания могут быть поставлены какими-то обстоятельствами, когда с героями произошло что-то, требующее ответных действий, это могут быть поручения, данные героям персонажами, а также те цели, которые игроки поставили перед собой в ходе игры самостоятельно. Обычно задания описываются не в виде отдельного раздела, а в описании мест, персонажей и хода событий. Следует продумать опыт и вознаграждение, которые герои получают за выполнение заданий. Выполнение заданий должно быть основным источником опыта, приобретаемого героями.

«Песочница» или «рельсы»?

В ролевых играх часто выделяют два типа стиля, условно их называют «рельсы» — когда ведущий четко распланировал все этапы приключений, продумал задания и награду за них, и «песочницу» — когда ведущий не имеет четкого плана, по которому он поведет героев к приключениям, вместо этого он красочно описал им место, где они находятся, персонажей и предоставил героям самим искать себе занятия.

Оба стиля имеют свои достоинства и недостатки. «Рельсы» часто обладают сложным и интересным сюжетом, хо-



рошо подходят для новичков, которые еще не умеют развлекать себя сами, в то же время этот стиль может раздражать игроков, если ведущий слишком упорно заставляет их идти по заранее написанному сценарию. «Песочница» подходит для более опытных игроков и ведущих, умеющих импровизировать, создает чувство безграничной свободы, но при этом герои из-за отсутствия внешней мотивации могут просто не найти себе достойного занятия. Мастерство ведущего состоит в том, чтобы комбинировать оба стиля игры в разных пропорциях, не позволяя игрокам потерять интерес.

Дополнения к правилам

В описания мест, персонажей и событий могут быть включены небольшие дополнения к правилам игры. Например, может быть описано, какие чеки следует выполнить для преодоления препятствия, воздействия на

персонажа и т. п. Самое простое дополнение — это указание бонусов или штрафов, которые герои получают, используя в данной ситуации свои умения и способности.

Приложения

Боевые характеристики всех персонажей или монстров, с которыми возможно сражение героев, желательно собрать вместе и разместить в отдельном разделе. Нужно продумать их поведение в бою, наличие магических или особенных способностей и необычных свойств.

В приложении сценария также очень полезно поместить карты и планы мест действия, изображения персонажей, монстров и важных предметов.

Что нужно записать?

Подготовка сценария не обязательно подразумевает подробное описание всех перечисленных элементов в виде

текста, пригодного к публикации. Большую часть продуманной информации можно держать в голове, составив в письменном или печатном виде лишь краткие памятки. В них надо включить все, что трудно запомнить или легко забыть. Неплохим вариантом такой подготовки являются: краткое описание мест действия, краткое описание персонажей, план или блок-схема последовательности событий, боевые характеристики персонажей и монстров, карты некоторых мест действия.

Создание группы

Подбор группы

Несмотря на то, что создание героев, в общем-то, личное дело игроков, ведущему следует принять в нем активное участие. Помощь ведущего требуется не только для объяснения игроку значения характеристик персонажа и деталей правил, на которые характеристики влияют, но и для хорошего распределения ролей между игроками.

Игра проходит наилучшим образом, если возможности героев пересекаются мало. В таком случае каждый герой становится важным для игры в целом, никто из игроков не ощущает свою ненужность и второстепенность. С этой целью лучше всего предложить игрокам создать себе героев разных классов и разных рас, с различными умениями.

Выбор класса не обеспечивает герою всех возможностей, необходимых для хорошей, универсальной группы, это зависит также от набора умений героя. Лучше всего, если игроки выберут умения с учетом возможностей других игроков. Особенно внимательным в этом смысле следует быть, «запуская» мага или жреца — многие заклинания и молитвы дублируют умения или расовые способности.

Создание героя

Прежде чем браться за таблицы и формулы из правил, игрок должен представлять в общих чертах своего персонажа. Лучше всего начать с выбора класса и расы героя, это поможет согласовать его будущие возможности с другими игроками. Кроме того, это поможет сформировать основу образа героя. Затем игрок должен составить четкое представление о внешности, характере и предыстории героя и передать его ведущему, а также придумать для героя имя.

После того, как герой, в основном, придуман, можно приступить к его «оцифровке». Лучший способ таков — оценить все базовые характеристики по шкале, соответствующей расе, а затем подправить их так, чтобы сумма характеристик была равна соответствующему количеству пунктов: 45 — для обычного героя, 50 — для героя с особенностью «Одаренный».

Похожим образом выбираются умения и их значения для первого уровня. Лучше всего подобрать умения, не ориентируясь на тонкости правил, а интуитивно, в соответствии с образом, созданным игроком до «оцифровки».

После окончательного выбора игроком базовых характеристик, особенностей, состава умений и их значений, все остальные параметры, нужные для игры, рассчитываются и заносятся в *лист персонажа*.

Снаряжение героев

Снаряжение героев, прежде всего, зависит от условий начала игры, выбранных ведущим. У героев может вообще не быть никаких вещей, кроме одежды, и никаких денег. Они могут обладать очень ограниченными ресурсами или наоборот — стартовать хорошо оснащенными. Однако, лучше всего, если на момент начала игры герои будут обладать минимумом, необходимым для нормального использова-

ния всех способностей, которыми они обладают.

Если умение, которым владеет герой, требует специального снаряжения, его нужно разрешить герою – в наиболее скромном варианте. Например, вору с умением «Взлом» положена отмычка, герою с умением «Азартные игры» – карты или кости. Это не относится к случаям, когда возможности героя увеличиваются значительно, скажем, герою с умением «Верховая езда» не обязательно выдавать лошадь.

На каждое оружейное умение, которым владеет герой, можно выдать по одному экземпляру соответствующего оружия, с минимальным в этой категории ущербом. Доспехи выдавать не стоит, за исключением щитов.

Выбор заклинаний и молитв при создании героя следует ограничить простейшими, для применения которых хватает возможностей героя. Для воров или воинов, владеющих магией, выбор заклинаний лучше ограничить одним-двумя. Для каждого имеющегося заклинания герою можно разрешить иметь на старте небольшое количество материалов, в расчете на 3-5 использований.

Количество денег, которыми владеют герои на начало игры, желательно ограничить в пределах 10 серебряных монет. Можно, например, выдать по 1 монете на каждый пункт Удачи героев. Стоит учесть наличие у героя умения «Торговля», скажем, выдать еще по 1 монете за каждый пункт этого умения.

Распределение снаряжения ведущим – это наиболее простой способ, сохраняющий баланс и позволяющий выверить начальные возможности героев. Другой способ заключается в том, что каждому герою выделяется определенная сумма денег, на которые он может «закупить» снаряжение по ценам, указанным в приложении «Цены на товары и услуги».

Нестандартные герои

Правила позволяют создавать очень разных персонажей, образ и возможности которых могут выходить далеко за рамки, данные в описании соответствующих классов, что достигается, в том числе, выбором неклассовых умений, призов, заклинаний. Важно помнить, что класс – это просто средство балансировки персонажей, реальные возможности героев формируются умениями и призами. Вот несколько примеров нестандартных типов персонажей, схематично описанных при помощи классов и умений.

Варвар. Варвар – это воин из не слишком цивилизованного народа. Варвар обладает выдающимися физическими данными и прекрасно владеет тяжелым оружием, хоть и не так изощрен в тактике.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Здоровье, Ловкость, Воля. Важные особенности: «Амбал», «Берсеркер», «Мясник». Важные умения: «Военное оружие», «Метательное оружие», «Простое оружие», «Выносливость», «Критический удар», «Уклонение», «Щиты». Важные призы: «Мощный удар», «Толстокожий», «Абсолютное здоровье», «Бой вслепую», «Скорость», «Быстрый меч».

Воин-маг. Воин-маг – это боец, открывший в себе талант колдовства. Он в совершенстве владеет как оружием, так и боевой магией. Знание заклинаний позволяет воину-магу получать сильное преимущество в поединке, компенсировать численное превосходство противника, и снабжает его эффективным волшебным оружием.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Интеллект, Воля. Важные умения: «Военное оружие», «Критический удар», «Уклонение». Важные неклассовые умения: «Школа изменения», «Школа разрушения». Важные призы: «Мощный удар»,

«Транслятор», «Бой вслепую», «Диссипатор», «Пролонгатор», «Реакция», «Быстрый меч», «Рука силы», «Быстрая магия», «Мыслеформа».

Мастер меча. Мастер меча посвящает свою жизнь постижению искусства владения мечом. Он непревзойденный боец в фехтовальных поединках, специалист по индивидуальному бою.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Военное оружие», «Простое оружие», «Критический удар», «Уклонение». Важные призывы: «Защита», «Мощный удар», «Реакция», «Оценка», «Круговая защита», «Самоконтроль», «Бой вслепую», «Веерная атака», «Быстрый меч», «Тыловая атака», «Боеготовность», «Блокировка стрел», «Мастер клинка», «Скорость», «Фехтовальщик», «Быстрое уклонение».

Монах. Монах — это священник одной из странных восточных религий, добивающийся совершенства духа через совершенство тела. Монах — непревзойденный знаток рукопашного боя, и может голыми руками справиться с тяжеловооруженным противником.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Интеллект, Воля. Важные умения: «Простое оружие», «Критический удар», «Уклонение», «Выносливость», «Медицина». Важные неклассовые умения: «Медитация». Важные призывы: «Защита», «Стальной кулак», «Абсолютное здоровье», «Реакция», «Толстокожий», «Бой вслепую», «Самоконтроль», «Скорость», «Блок в рукопашной», «Быстрый кулак», «Мастер кулака», «Оберегающая рука», «Быстрое уклонение».

Паладин. Паладин — это благородный рыцарь, сражающийся за идеалы добра и справедливости. Паладин прекрасно владеет разными видами оружия, умеет сражаться конным. За этим святым воином часто идут многие последователи, которые видят в нем

беспрекословного лидера. Кроме того, паладину доступны некоторые умения жрецов, помогающие ему в борьбе со злом.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Здоровье, Интеллект, Воля. Важные умения: «Военное оружие», «Критический удар», «Щиты», «Выносливость», «Верховая езда», «Общение». Важные неклассовые умения: «Воодушевление», «Наложение рук», «Экзорцизм». Важные призывы: «Мощный удар», «Праведник», «Чудотворец I», «Чудотворец II», «Чуткость», «Быстрый меч», «Быстрый щит», «Оратор».

Следопыт. Следопыт — это военный разведчик, диверсант, мастер выживания в дикой местности и охотник. Он умеет идти по следу, незаметным пробраться во вражеский лагерь, нейтрализовать противника до того, как тот его увидит.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Восприятие, Ловкость, Интеллект. Важные умения: «Стрелковое оружие», «Критический удар», «Выносливость», «Выживание», «Медицина», «Чтение следов». Важные неклассовые умения: «Наблюдательность», «Скрытность». Важные призывы: «Крепкая спина», «Меткий глаз», «Невидимка», «Змея», «Легкий шаг», «Осторожность», «Реакция», «Шестое чувство», «Ночное зрение», «Тень».

Снайпер. Снайпер — это мастер стрельбы из лука или арбалета. Снайпер предпочитает тактический бой прямому столкновению, а засаду — честному поединку.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Стрелковое оружие», «Критический удар». Важные неклассовые умения: «Скрытность», «Наблюдательность». Важные призывы: «Меткий глаз», «Мощный выстрел», «Бой вслепую», «Точность», «Скорострельность», «Верный выстрел», «Снайпер».

Наемный убийца. Наемный убийца в совершенстве умеет проникать в здания, выслеживать жертву и бесшумно ее ликвидировать.

Класс: «Вор». Важные характеристики: Восприятие, Ловкость, Удача. Важные особенности: «Ночное существо», «Шустрый». Важные умения: «Взлом», «Наблюдательность», «Скрытность», «Простое оружие», «Метательное оружие». Важные неклассовые умения: «Критический удар», «Уклонение». Важные призывы: «Меткий глаз», «Невидимка», «Бой вслепую», «Мощный бросок», «Реакция», «Ночное зрение», «Тень».

Шпион. Шпион — это мастер добычи информации. Опытный шпион прекрасно умеет вытягивать информацию из болтливых собеседников и добывать ее, в случае необходимости, путем взлома чужих ящиков.

Класс: «Вор». Важные характеристики: Восприятие, Интеллект, Харизма, Удача. Важные особенности: «Секси». Важные умения: «Взлом», «Перевоплощение», «Наблюдательность», «Скрытность», «Азартные игры», «Простое оружие», «Общение», «Распознавание». Важные призывы: «Оценка», «Полиглот», «Интеллигентность», «Чуткость», «Шестое чувство», «Призрак», «Оратор».

Друид. Друид — это жрец богов, связанных с силами природы. Он нередко живет в лесу, знает повадки животных и владеет силами стихий.

Класс: «Жрец». Важные характеристики: Здоровье, Интеллект, Харизма. Важные умения: «Молитвы», «Воодушевление», «Наложение рук», «Выживание», «Выносливость», «Простое оружие», «Дрессировка». Важные неклассовые умения: «Школа природы», «Школа разрушения». Важные призывы: «Дрессировщик», «Чудотворец I», «Абсолютное здоровье», «Легкий шаг», «Чудотворец II», «Чудотворец III».

Капеллан. Капеллан — это военный священник. В его обязанности входит беседовать с солдатами перед боем, отпевать их и отправлять религиозный культ иными способами, но нередко ему случается вести их в атаку самостоятельно, поэтому капеллан обучается владению оружием.

Класс: «Жрец». Важные характеристики: Здоровье, Харизма, Воля. Важные умения: «Воодушевление», «Молитвы», «Наложение рук», «Верховая езда», «Выносливость», «Общение». Важные неклассовые умения: «Военное оружие», «Щиты». Важные призывы: «Крепкая спина», «Чудотворец I», «Латник», «Чудотворец II», «Тяжелый латник», «Чудотворец III».

Универсальный герой

Правила ограничивают выбор умений для героя его классом. Это вызвано исключительно соображениями о значении ролей. Отнесение персонажа к тому или иному классу делает его более выпуклым и конкретным, заставляет игроков не конкурировать, а сотрудничать, разнося их возможности и интересы. Кроме того, это известного рода традиция. Однако ведущий должен понимать, что нарушение этого правила практически не повредит балансу игры при аккуратном контроле.

Если игрок настаивает на создании универсального персонажа, не относимого ни к какому классу с произвольным набором умений, ведущий может предложить вариант, справедливый по отношению к другим игрокам. Такой герой может произвольно выбрать пять умений, которые будут свободно развиваться. Оставшиеся умения (кроме группы «Общие») будут считаться для него неклассовыми, получающими в своем развитии известные ограничения. Также подобный герой вместе с преимуществом — универсальностью — должен получить и не-

достаток — он должен получать призы на один уровень реже обычного героя (человек — каждый четвертый уровень, другие расы — каждый пятый). Это вполне подходящая плата за свободный выбор умений.

Лист персонажа

Лист персонажа — это один или два листа бумаги, на которых собрана вся основная информация о герое, в первую очередь — числовые характеристики. Данные заносятся туда таким образом, чтобы ими было удобно пользоваться, быстро находить нужное значение, при необходимости иметь возможность внести изменения. В результате лист персонажа очень похож на персональную анкету, которую игрок должен заполнить, прежде чем начать игру.

В лист персонажа вносятся имя, класс, раса и уровень героя, количество опыта, базовые и боевые характеристики, список умений с указанием их значений, список известных заклинаний и молитв. Туда же записывается наиболее важное снаряжение героев, такое, как оружие и доспехи.

Процесс игры

Ход времени в игре

Во время игры ведущий управляет не только последовательностью происходящих событий, но и скоростью, с которой развивается действие. Поэтому в ходе игры разделяются *игровое время* и *неигровое время*. Игровым называют время или временные интервалы игрового мира. Неигровое время — это реальное время участников игры. В зависимости от событий игры игровое время может отставать от неигрового, течь с равной скоростью или отставать.

Во время игры ведущий может использовать различные временные

режимы для разных ситуаций, ориентируясь по обстановке. По решению ведущего игра в любой момент может перейти из одного режима в другой. Также, ведущий может поменять временной режим по просьбе игрока, если игрок считает, что ему это необходимо.

Режим боя

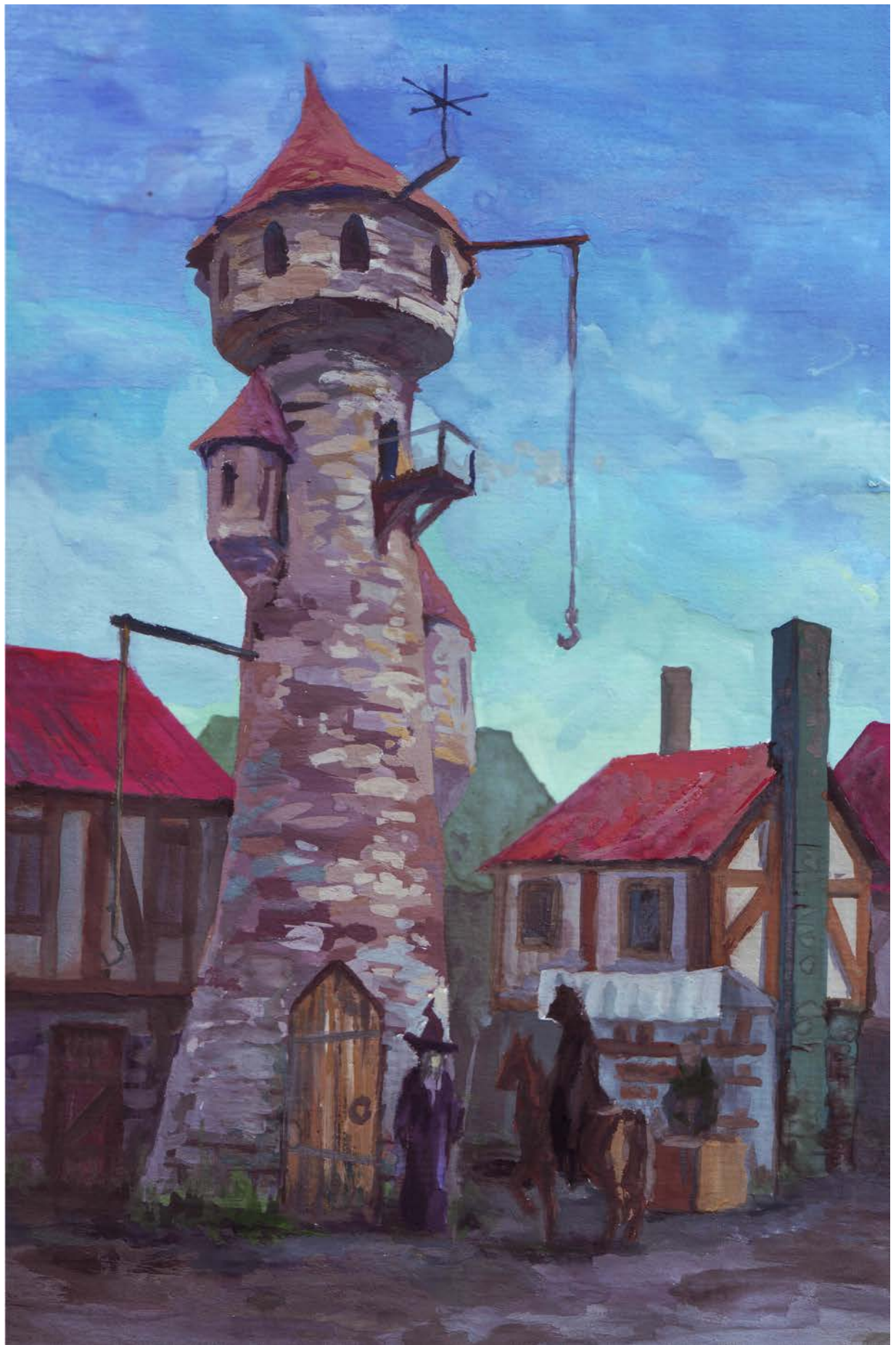
Игровое время течет медленнее неигрового в случаях, когда происходят важные события, требующие сложных решений и действий от ведущего или от игроков. Самым типичным примером такой ситуации является сражение. Один раунд боя занимает 6 секунд игрового времени, хотя игроки могут потратить гораздо больше времени на обдумывание своих ходов. Бой подробно описан в правилах игры.

Правила боя и соответствующий им ход игрового времени можно использовать не только во время сражений, но и в любых других ситуациях, требующих тщательного контроля длительности и последовательности действий героев.

Режим реального времени

В режиме реального времени игровое и неигровое время текут почти с одинаковой скоростью. Обычно таким образом отыгрываются диалоги между героями и персонажами. Ведущий в любой момент игры может потребовать от игроков описания действий в режиме реального времени, то есть без неигровых обсуждений и планирования. В этом случае игрок должен делать быстрые краткие заявки, а ведущий тратит на описания происходящих событий столько же времени, сколько необходимо героям, чтобы пронаблюдать их в игровом мире.

Промедления, колебания и раздумья игрока над ситуацией в этом режиме тут же отображаются на игре, то есть герой ведет себя точно так же и



действует с той же скоростью, с какой игрок делает заявки.

Режим реального времени требуется для важных, в плане психологического отыгрыша, моментов и придает игре драматизм, динамичность и ощущение реальности происходящего.

Игровые ходы

Ведение игры при помощи ходов удобно при отыгрыше событий, которые занимают заведомо много игрового времени, от 10 минут до часа. Метод состоит в том, что ведущий предлагает игрокам сделать заявки на определенный интервал времени в целом, и сообщает результат их действий по завершении их длительности. Этот интервал времени называется *игровым ходом*.

Например, ведущий использует полчасовые ходы. В этом случае каждый игрок должен сделать заявку на ближайшие полчаса игрового времени. Когда ведущий сообщит всем результаты их действий, делаются заявки на следующие полчаса, и так далее.

Игровые ходы удобно использовать, когда герои занимаются различной игровой рутинной. Типичным примером является подготовка героев к длительному походу — герои ходят по городу, приобретая снаряжение, припасы и информацию. Для таких случаев можно подготовить дополнение к правилам, описывающее такие ходы. Например, любое перемещение по городу и любое длительное общение — покупка, продажа, беседа с информатором или получение задания от персонажа — занимает полчаса.

Длиительные действия

Режим длительного действия удобен в том случае, когда игроки сделали заявку, выполнение которой требует продолжительного времени. К этим случаям относятся путешествие, дли-

тельное ожидание, обучение, изучение книг или волшебных предметов.

Ведущий может узнать у игроков, сколько времени они выполняют это действие и каковы условия прекращения. Обычно заявка делается на выполнение действия целиком или на его выполнение в течение определенного промежутка времени. Например, игрок может сделать заявку идти по дороге до тех пор, пока не достигнет нужного места. Или он может сообщить, что идет по дороге 10 часов. В первом случае, ведущий должен определить, сколько времени займет выполнения заявки, и просто «пропустить» нужное количество игрового времени. Во втором случае ведущий также «пропускает» заявленное количество времени и сообщает игроку, в какой степени выполнены его действия.

Заставки

Заставка — это описание ведущим происходящих событий, которое игроки не должны прерывать. То есть они не могут вмешаться в ход событий до тех пор, пока ведущий не закончит заставку и не предложит игрокам делать заявки. Режим заставки не всегда реалистичен, но позволяет оформить игру красивыми событиями и придать ей стиль и атмосферу. Примером заставки могут служить заставки в компьютерных ролевых играх, которые являются их классическим элементом.

Механика игры

Виды чеков

Обычный чек. Обычный чек делается следующим образом: бросается кубик и определяется результат броска. Это значение сравнивается с той или иной характеристикой или умением героя. Если результат броска меньше или равен характеристике

или умению, то говорится, что чек выполнен или успешен, если результат броска больше характеристики или умения — чек считается не выполненным и неудачным.

Встречный чек. Может применяться для выяснения успеха действия при наличии активного сопротивления оппонента. При встречном чеке и герой, и его оппонент бросают соответствующий кубик, и к результату броска прибавляется значение характеристики или умения. Тот, у кого сумма больше, считается победителем. Следует учитывать, что встречный чек имеет три исхода: выиграл герой, выиграл оппонент, равный результат, причем вероятность последнего невелика. Нейтральный результат ведущий может использовать по усмотрению. Встречный чек необязательно бросать на одинаковые характеристики или умения оппонентов. Например, если один толкает другого, разумно провести встречный чек на Силу первого против Ловкости второго. Также, ведущий имеет возможность регулировать удельный вес характеристики или умению героя в успехе действия, выбирая для броска различные кубики от к4 до к20.

Парный чек. Если на успех действия влияют две характеристики или умения, но влияют не равнозначно или они разной природы (базовая характеристика и умение), можно использовать одновременно два чека. Действие считается успешным, если выполнены оба. Следует учитывать, что шанс успеха парного чека всегда очень невелик.

Серия чек. Для определения успеха исключительно сложного действия можно пользоваться серией бросков, считая, что успех достигается при успешном прохождении каждого броска. Необходимо помнить, что вероятность успеха стремится к нулю при увеличении числа бросков.

Бонусы и штрафы для чек

Уровень сложности чека можно регулировать, если при прохождении чека считать, что характеристика или умение героя больше или меньше на определенную величину. Если задача сложнее обычной, то ведущий может считать, что характеристика или умение героя, на которые выполняется чек, на несколько пунктов меньше. Такое изменение значения называется штрафом. Если задуманное героем действие проще, чем обычно, ведущий может считать, что соответствующая характеристика или умение на несколько пунктов больше. Это изменение характеристики или умения называется бонусом.

Бонусы и штрафы могут быть вызваны самыми разными причинами. Например, выполняя чек на умение «Кража» герой может получить бонус, если жертва пьяна или отвлечена чем-то интересным. А при выполнении чека на Восприятие, вызванного попыткой расслышать далекий крик, герой может получить штраф из-за шума дождя.

Чеки на базовые характеристики

Чеки на базовые характеристики встречаются в игре чаще всего. Часто ведущий должен определить не только характеристику, на которую выполняется чек, но и отразить в броске сложность действия. Для случаев, когда для любого героя с любым значением проверяемой характеристики шанс успеха всегда больше нуля, либо существует значение характеристики, при котором успех гарантирован, сложность поставленной задачи следует отражать выбором кубика для броска.

Простой чек. Для чека, определяющего результат выполнения обычных задач средней сложности, используется десятигранник (к10).

Легкий чек. Если герою предстоит выполнить простое действие, невысокой сложности, ведущий может позволить ему использовать для броска восьмигранник (к8).

Тяжелый чек. Если ведущий считает, что задача сложнее обычной, он может для чека на базовую характеристику использовать двенадцатигранник (к12).

Половинный чек. Если шанс успеха невелик, ведущий может для чека на базовую характеристику использовать двадцатигранник (к20). Шанс выполнения такого чека вдвое меньше, чем шанс для простого чека на (к10).

Двойной чек. Если для определения результата действия необходимо учесть сразу две характеристики, то ведущий может предложить игроку выполнить чек на сумму значений этих характеристик, используя для броска двадцатигранник (к20).

Если существует минимальное значение характеристики, при котором действие возможно в принципе, либо шанс успеха всегда больше 1, следует использовать бонусы и штрафы. Величину бонусов и штрафов ведущий определяет самостоятельно, исходя из заявок игроков, сценария и правил. При этом следует ориентироваться на среднее значение характеристик. Скажем, если средние значения Силы персонажей составляют 5-6, штраф -6 делает действие в среднем невыполнимым, а бонус +6 — выполнимым наверняка для большинства персонажей. Таким образом, для базовых характеристик рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 6, превышая эту величину в исключительных случаях. Наиболее обычной величиной бонуса или штрафа для базовой характеристики являются 2 и 3.

Сочетая выбор кубика с бонусами и штрафами, ведущий получает средство для реалистичного отражения

большинства случайных факторов и обстоятельств, в которых они влияют на действия героев.

Чеки на умения

Чек на умение — это обычный чек, для которого в качестве характеристики используется значение умения, а в качестве кубика — двадцатигранник (к20). В отличие от чеков на базовые характеристики, кубик в этом случае менять не разрешается, и учитывать сложность выполнения действия можно только при помощи бонусов и штрафов.

В описании умений в правилах всегда подразумевается обычный чек. Однако, в зависимости от обстоятельств, ведущий может решить использовать для умений встречные и парные чеки, а также серии чеков с различными кубиками.

Для умений возможны бонусы и штрафы любой величины, но, так как 10 является формально средним значением для умения, рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 10, превышая это значение в редких случаях. Самыми типичными значениями бонусов или штрафов для умений являются 4, 5 и 6.

Модификаторы

Модификаторы — это внешние условия, которые облегчают или затрудняют использование некоторых умений и способностей, включая боевые. При атаке в кромешной темноте модификатор атаки составляет -10. Означает ли это, что герой не имеет возможности произвести попадание по противнику в этих условиях, кроме как случайное? Нет, авторы хотели лишь показать большую сложность выполнения этой задачи. Считается, что герои будут использовать прицеливание или же другие приемы для увеличения шанса попадания.

Мини-игры

Правила игры, в том числе такой их элемент, как чек на характеристику, описывают лишь наиболее стандартные случаи. Общность и непротиворечивость, требующиеся от этих правил, не позволяют отразить детально множество частных ситуаций, которые могут возникнуть во время игры. Поэтому, если ведущий хочет усложнить отыгрыш текущих событий, более полно отразить в нем характеристики героев, придать игре при помощи дополнительных бросков большой драматизм, ему следует оформить ситуацию, как небольшую игру, придумав ее правила на ходу или заранее. Такие дополнения к правилам называются мини-играми, и они могут приятно разнообразить игру, сделав ее отдельные моменты интереснее.

Для составления мини-игры следует использовать те характеристики, которые имеются в правилах. Мини-игра не должна вступать в противоречие с основными правилами, будет лучше, если она детализирует их для какой-то нестандартной ситуации.

Показать, что такое мини-игра, лучше всего на примере. Допустим, два героя меряются силой на руках (армреслинг). Победитель по стандартным правилам определяется с помощью встречного чека на Силу, но можно превратить это событие в мини-игру. Разделим положение рук соперников на 4 позиции в обе стороны. Выигранный встречный чек на Силу смещает руки борцов на 1 позицию в сторону проигравшего. В результате игры по этим правилам руки героев будут драматически отклоняться от среднего положения то в одну, то в другую сторону, пока кто-то не придавит руку противника окончательно. Таким образом, довольно банальный момент игры можно превратить в небольшое представление.

Рассмотрение действий персонажей

Общие правила выполнения действий

Все действия героев можно разделить на *активные* и *пассивные*. Активные действия происходят в тех случаях, когда герой сознательно что-то предпринимает. К таким действиям можно отнести удар мечом, открывание двери, обращение к прохожему, покупку вина в таверне. Пассивные действия происходят тогда, когда герой ничего сознательно не делает, однако его представления о мире как-то меняются под действием внешних факторов. Например, это может быть наблюдение событий, случайное подслушивание разговора, обнаружение ловушки. Если герой заметил, как его пытается ограбить карманник или обсчитать торговец — это тоже пассивные действия.

По сложности выполняемые действия можно разделить на *свободные*, *сложные* и *специальные*. Свободные действия герой может выполнять, не обращаясь за определением их результата к правилам. Например, сесть на стул, открыть незапертую дверь, услышать громкую музыку, пересчитать деньги — в обычных условиях все эти действия являются свободными. Для определения их результата не требуется чек, ведущий просто сообщает игроку, что произошло. На свободные действия обычно приходится около 85% всех заявок игроков.

Сложные действия происходят тогда, когда их результат не очевиден, когда действие может быть успешным, а может и окончиться неудачей. Чтобы успешно совершить такое действие, герой должен выполнить чек на базовые характеристики. Пройти по кана-

ту, выломать дверь, понять устройство механизма, заметить крадущегося хищника, расположить к себе собеседника — все это сложные действия, результат которых может быть неудачным. Сложные действия занимают не более 10% всех заявок.

В разных ситуациях одно и то же действие может быть как свободным, так и сложным, что определяется внешними или внутренними условиями. Пройти 10 ярдов по улице — это свободное действие. Но преодоление 10 ярдов по палубе корабля в шторм потребует успешного чека. Открыть замок ключом для трезвого человека — свободное действие, а для сильно пьяного — сложное.

Специальные действия происходят в случаях, когда герой использует умение. Это действия, которые другим путем совершить невозможно. Условия успешного выполнения таких действий даны в описании умения. К таким действиям относятся чтение следов, взлом замка, выполнение заклинания, обнаружение тайника, успешное врачье. Заявки, требующие специальных действий, обычно составляют не больше 5% от общего числа.

О разных видах чеков, которые можно использовать в игре, и правилах их применения подробно написано в разделе «Механика игры».

Наблюдение

Все, что герой видит, слышит, воспринимает другими органами чувств — это результат его вольных или невольных наблюдений окружающей действительности. Наблюдение в большинстве случаев — это пассивное действие. Герой может совершать какое-то другое действие, например, куда-то идти, и при этом ведущий сообщает ему, что он что-то увидел или услышал. Герой может наблюдать сознательно, например, сказать, что он

внимательно изучает какое-то место, однако он все равно не знает заранее, что именно он обнаружит и каким образом. Поэтому ведущий должен сам внимательно отслеживать ситуации, в которых герой может получить новую информацию из наблюдений, и вовремя сообщать ее игроку.

Если наблюдение затруднено, для получения информации требуется чек на Восприятие. Чек может понадобиться, например, если герой хочет что-то разглядеть в тумане, расслышать в сильном шуме, почувствовать слабый запах.

Если объект наблюдения сознательно скрыт — ловушка, потайной ход, персонаж, использующий умение «Скрытность» — то для того, чтобы заметить его и получить о нем информацию, требуется умение «Наблюдательность». Как только такой объект оказывается ближе, чем количество ярдов, равное Восприятию героя, делается чек на умение «Наблюдательность» на к20. Если чек успешен, то герой замечает скрытый объект. Если герой не заметил объект, то чек может быть повторен при следующем попадании героя в это место или при приближении объекта к герою. Штрафы и бонусы ловушек модифицируют шанс заметить скрытый объект.

Общение

Общение между двумя героями обычно не требует контроля ведущего — игроки просто играют свои роли. Активное участие ведущего необходимо, когда герой общается с персонажем. В большинстве случаев общение — это свободное действие. Обычно не нужно чеков или специального умения, чтобы что-то сообщить и услышать ответ. Однако, общение может быть сложным или специальным действием, если герой хочет как-то повлиять на собеседника, добиться от него нужной реакции.

Такие действия, как вызвать у персонажа определенную эмоцию или настроение (насмешить, разозлить, заинтересовать), сформировать определенное отношение к герою или к другим персонажам (расположить, оттолкнуть, привлечь), требуют чека на Харизму.

Более сильное воздействие на персонажей возможно только с помощью умения «Общение». Оно позволяет вызвать сильное побуждение (желание, стремление), глубокие чувства (доверие, страх, любовь), выдавать ложь за правду и наоборот, не вызывая подозрений.

Следует правильно разделять действия игроков, связанные с общением, на свободные, сложные и специальные. Одно и то же событие может потребовать разного подхода в зависимости от условий. Например, если герой сообщает персонажу то, что тот сам хочет услышать или предполагает, герою охотно верят — это свободное действие. Если герой рассказывает персонажу что-то маловероятное, но вполне возможное, требуется чек на Харизму, чтобы герою поверили. Наконец, если герой хочет, чтобы персонаж поверил в то, что переворачивает его мир с ног на голову, он должен применить умение «Общение».

Торговля

Торговля происходит каждый раз, когда герой что-то покупает, продает или обменивает. Так как при покупке или продаже герой вступает в общение с продавцом, для этих действий действуют те же самые правила, что и для общения вообще. С другой стороны, умение продать подороже или купить подешевле — это особое искусство, которое можно совершенствовать. Изменение цены товара в большую или меньшую сторону определяется умением «Торговля».

Это умение можно использовать способом, описанным в правилах. Однако надо учитывать, что вне зависимости от того, насколько велико умение героя торговаться, есть определенный предел скидки, которой он может добиться при покупке. У торговца максимальная скидка может составить лишь 50%, у мастера-производителя товара — 25%, но и первоначальная цена будет ниже. Большую скидку можно получить лишь при покупке краденного, трофейного или найденного товара, где цену можно снизить на 95%.

Азартные игры

Для того, чтобы уметь играть в большинство азартных игр, не обязательно владеть специальным умением. Обычно это доступно любому герою или персонажу. Прежде всего, азартные игры — это определенная форма общения, поэтому все правила, описанные для общения, могут быть использованы и при отыгрыше азартной игры.

Отыгрыш конкретной игры может зависеть от ее типа и правил. В самых простых играх, таких, как «Орел и решка», «Очко», игра в кости «на большее», результат случаен и зависит только от везения участников. Выигрыш в таких играх можно определять встречным чеком на Удачу.

Если игра допускает случайный результат, но требует также сообразительности, как «Дурак», «Бура» или костяной покер, выигрыш определяется встречными чеками на Удачу и Интеллект, либо одна из характеристик определяет выигрыш, а вторая — результат игры.

Существуют также игры, которые настолько сложны, что для игры в них требуется специальное умение, обучение и опыт. Для определения результата такой игры нужно использовать умение «Азартные игры». Некоторые

из этих игр могут допускать случайность, как преферанс или покер. В этом случае победитель определяется встречным чеком на Удачу, а значением мастерства — суммой выигрыша. Другие игры могут целиком зависеть от мастерства игроков, как в шахматах или шашках. Тогда победитель определяется встречным чеком на умение «Азартные игры».

Если герой собирается жульничать во время игры, то результат зависит от ее типа. Например, в карточной игре для этого необходимо выбрать правильный момент игры, отвлечь внимание жертвы и подменить карты определенным образом. Следовательно, требуется выполнить чеки на Харизму или умение «Общение», «Ловкость», и умение «Азартные игры».

Для быстрого отыгрыша азартной игры можно использовать описание, данное в правилах игры.

Перевоплощение

Опытный шпион обычно имеет набор хорошо отрепетированных образов, например, «нищий на паперти», «заморский купец», «королевский чиновник», «молодой аристократ». В случае, если герой желает сыграть роль подобного персонажа, риск быть разоблаченным является минимальным. В том случае, если он вошел в уже знакомый образ и находится в соответствующем окружении, не совершая активных действий, например, «нищий» просто сидит на улице, «купец» проходит с караваном через городские ворота, достаточно просто оговорить, что герой потратил время и деньги на маскировку, не совершая дополнительных чеков. Попытка войти в незнакомый образ потребует чека на умение, при этом ведущий вправе применить подходящие модификаторы. Обычно герою требуется соответствовать определенному типу; в том случае, когда делается попытка перевоплотиться

в конкретного персонажа, штрафы для чека будут более крупными, чем в предыдущих случаях. Совершение активных действий, таких, как общение с персонажами, требует проведения встречного чека героя «Перевоплощения» против «Наблюдательности» либо Восприятия оппонента.

Ремесло

Использование героем такого умения как «Ремесло» позволяет зарабатывать себе на жизнь не только своим непосредственным занятием — приключениями — но и вполне мирной работой. Ремесло — это в первую очередь создание каких-либо предметов из неких материалов обычно с целью продажи. Являясь с точки зрения механики обычным умением, работающим с помощью чека, к «Ремеслу» стоит применять стандартные бонусы и штрафы. Например, сделать простую глиняную чашку сумеет и ребенок, что можно отразить в виде бонуса, а изготовить такой сосуд, который не стыдно поставить на королевский стол — задача не из простых, даже опытный мастер получит штраф на умение.

Разумеется, если герои захотят обучиться ремеслу, то с большой вероятностью это будет кузнечное дело. В качестве штрафов на изготовление оружия и доспехов можно применять (20 — распространенность) предмета. Параметр распространенность указан в приложении «Цены на товары и услуги». Успех починки доспехов и вооружения определяется аналогичным чеком, но с бонусом +5.

Знание

В обычных ситуациях, когда герою требуется вспомнить что-то общедоступное, из области скорее эрудиции, следует применять чек на Интеллект. Например, все жители деревни гуляли в детстве по соседнему лесу, достаточно лишь припомнить знакомые тропы.

Если же требуется нечто очень специфичное, то, что может знать только специалист, то в этом случае применяется чек на умение «Знание» той области, которой соответствует необходимая информация. Ведущему следует помнить, что при изучении этого умения нужно выбрать специализацию, например, в географии или истории. При этом желательно несколько сузить изучаемую область. Скажем, это может быть история современности или география конкретного континента. Впрочем, это остается на усмотрение ведущего.

Путешествия

Перемещения героев на большие расстояния отыгрываются не в режиме «реального времени», а при помощи показа их движения по карте и подсчета времени, которое заняло путешест-

вие. Перемещение можно отслеживать по часам или по дневным переходам. Для этого нужно использовать дополнительную характеристику «Походная скорость». Походная скорость определяется исходя из текущих ПД героев. Следует помнить, что на ПД влияет усталость и нагрузка. Кроме того, на походную скорость могут влиять дорожные условия.

Влияние типа дороги на походные скорость и нагрузку указано в таблице «Типы дороги», влияние внешних условий — в таблице «Дорожные условия». Тип дороги выбирается только один, а условий может быть несколько. Штрафы дорожных условий складываются со штрафами типов дороги и друг с другом. Например, можно одновременно учесть перемещение по тропе, в дождь, с подъемом в гору.

Типы дороги

Тип дороги	Штрафы к походной скорости	Штрафы к походному весу (ф.)
Обычная дорога	х	х
Плохая дорога	-0,5	х
Тропа	-0,5	х
Поле	-1,0	х
Редкий лес	-1,5	х
Густой лес	-2,0	-10
Бурелом	-2,5	-20
Верховое болото	-2,0	-20
Топь	-2,0	-30
Осыпь	-2,0	-10
Скальник	-2,5	-20
Песок	-1,0	-10
Зыбучие пески	-1,5	-20

Дорожные условия

Условие	Штрафы к походной скорости	Штрафы к походному весу (ф.)
Сильный ветер	-0,5	х
Дождь	-0,5	-10
Ливень	-1,0	-20
Грязь	-0,5	-10
Наледь	-1,0	-10
Снег	-1,5	-10
Глубокий снег	-2,0	-10
Мелкий подлесок	-0,5	х
Густой подлесок	-1,0	-10
Туман	-2,0	х
Комары	-0,5	х
Подъем 200 ярдов*	-0,5	-5
Спуск 300 ярдов*	-0,5	-5

* Значения указаны для изменения высоты за 10-часовой переход, для больших изменений штрафы складываются. Например, подъем на 600 ярдов уменьшит расстояние перехода на 15 миль.

Препятствия

Препятствием является любой объект, который герою необходимо преодолеть для того, чтобы достигнуть желаемого. Препятствием могут оказаться совершенно разные вещи: от реки, преградившей дорогу, до охранника, стоящего на страже. Объединяет их только одно — они мешают герою выполнить поставленную задачу. Успешное преодоление препятствия должно приносить герою опыт, либо входящий в общий опыт за выполненную задачу, либо выдаваемый отдельно. Опыт приносит прохождение только того препятствия, которое мешает выполнению задания.

Препятствия могут быть очень разнообразны, поэтому ниже рассматриваются лишь наиболее типичные из

них. В описаниях указано, какие чеки необходимо выполнить в обычных ситуациях, однако результаты неудачных чеков и критические события необходимо определять самостоятельно при планировании сценария или во время игры. Кроме того, игроки могут предложить нестандартный способ преодоления препятствия. В этом случае отыгрыш может происходить по-другому.

Ограды. Отыгрыш преодоления ограды зависит от ее высоты и материала, из которого она построена. Через обычный забор, высотой в один рост героя, он может перелезть, если удачно выполнит чек на Силу, все действие занимает примерно 1 раунд. Для заборов в полтора-два роста требуется выполнить 2 чека — один (сложный) на

Силу, чтобы влезть на забор, и второй (простой) на Ловкость — чтобы удачно спуститься, соответственно на каждое действие тратится примерно по раунду. Ограды выше, чем в два роста, герой не может преодолеть без специальных приспособлений. Если у него есть возможность лезть по веревке, то он должен проходить легкий чек на Силу каждые 2 ярда подъема или спуска. При определении дополнительных штрафов или бонусов на чеки можно учесть материал, уклон и состояние ограды.

Двери. В игру можно ввести двери двух видов. К первому относятся двери, которые можно вышибить. Ко второму — двери, которые вышибить нельзя принципиально. Для того, чтобы вышибить обыкновенную деревянную дверь с металлическими петлями и замком, герой должен выполнить чек на Силу. При неудачном чеке дверь остается на месте, а герой приобретает 1 пункт усталости. При взломе укрепленных дверей к чеку на Силу полагается штраф. Напротив, взлом дверей менее прочных, чем обычные, производится с бонусом.

Замки. При отсутствии ключа у героя есть возможность взломать замок. Это можно сделать при помощи умения «Взлом», как это описано в правилах. Герой может взламывать один замок сколько угодно раз, до тех пор, пока замок не откроется или не заклинит. Одна попытка взлома стандартного замка занимает 10 минут.

Для взлома замка обязательно иметь отмычку, использование для взлома чего-то другого дает штраф на умение. Шанс взломать замок и скорость взлома могут зависеть от его сложности. Примитивные замки дают бонус к умению, их взлом занимает меньше времени, но не менее 5 минут. Сложные замки дают штраф к умению, их взлом может занять больше времени, но не более 30 минут.

Ловушки. Ловушки — это механические или магические устройства, срабатывающие при определенных условиях. Как правило, цель ловушки — уничтожить или обезвредить существо, проникшее в запретную зону. Ловушка может быть явной или замаскированной. В последнем случае она может быть обнаружена до того, как сработает, только при помощи умения «Наблюдательность».

Герой может обезвредить ловушку при помощи чека на умение «Взлом». Критический успех означает, что герой может управлять действием ловушки — включать и выключать ее. Критическая неудача означает, что ловушка сработала при попытке ее обезвредить. Одна попытка взлома стандартной ловушки занимает 10 минут. В зависимости от сложности ловушки герой может получить бонусы или штрафы к умению, а также к длительности взлома аналогично взлому замков.

Водные преграды. Водоем, достаточно глубокий для перехода вброд, может явиться серьезным препятствием. Обычный способ форсирования водной преграды без помощи плавсредств — это плавание. Также этому могут служить магические заклинания, например, «Хождение по воде».

Провалы. К провалам отнесены такие препятствия, как пропасти, расщелины, колодцы в коридорах, и т. п. Узкие провалы, шириной до 3-х ярдов, можно преодолеть при помощи прыжка, более широкие преграды требуют нестандартных действий или применения магии, например, заклинания «Полет».

Охрана. Охрана какого-то места разного рода существами также может являться препятствием. Она может быть явной или скрытой, если устроена засада. Герои могут вступить в общение с охраной, попытаться незаметно миновать ее, вступить с ней в бой. Все эти случаи описываются соот-

ветствующими правилами и отыгрываются исходя из условий сценария и текущего момента игры. Рекомендуется назначать опыт, не привязываясь к тому, каким способом герои преодолели такое препятствие. Величина опыта должна зависеть от воинского мастерства и оснащения охраны, ее задач, храбрости, бдительности и магических способностей.

Сражения

Инициаторами сражения могут быть как герои, так и персонажи. Наиболее типичные случаи возникновения сражений — попытки героев уничтожить охрану, целенаправленное нападение героев на персонажей, запланированные нападения персонажей на героев, случайные ссоры с персонажами. Нападение на героев также может быть случайным, как, например, встреча с дикими животными или чудовищами.

При отыгрыше сражения наиболее ответственным моментом является адекватное поведение персонажей. Если герои сражаются с живыми, тем более, с разумными существами, последние будут не на последнее место ставить свою собственную жизнь и здоровье.

При планировании сценария следует заранее продумать поведение персонажей во время сражения. Наиболее важно указать условия их отступления или бегства. Ведущий может принимать решение о таких событиях самостоятельно, исходя из текущей обстановки. Но можно использовать чек на Волю, выбирая сложность в зависимости от ситуации.

Выполнение персонажем чека означает, что он продолжает сражаться, неудачный чек означает выход из боя. Этот чек можно проводить при следующих событиях: персонаж получил первое ранение, персонаж получил ущерб по критическим хитам, по персонажу прошла критическая атака, персонаж

допустил критический промах, персонаж потерял способность атаковать. Можно предусмотреть другие условия, например, учесть психологическое воздействие.

Случайные события

Время от времени с героем или вокруг героя могут происходить события, исход которых не зависит от личных его качеств. Даже если они вызваны действиями героя или были направлены на него, они выходят из-под личного контроля кого бы то ни было. Это события с очевидно случайными последствиями. Кого из героев ограбят в уличной толпе, порвется или не порвется веревка, по которой герой пытается спуститься, кому повезет при игре в «орла и решку», встретятся ли героям по пути через лес хищные звери — все это зависит исключительно от удачи героев, с которыми происходят все подобные события.

Результаты очевидно случайных событий можно определять при помощи чека на Удачу. Тем не менее, следует отличать ситуации, исход которых случаен, но все же зависит от физических или умственных способностей героя, а также от его знаний и умений, от ситуаций, в которых все зависит только от везучести героя. Достаточно хорошим подходом к использованию чека на Удачу является следующее правило: «Если нужно бросить чек, но не понятно, на что именно — можно бросить чек на Удачу».

Скрытые действия вне боя

Довольно часто герои желают скрыть какие-то свои действия от окружающих. В таких случаях ведущему следует определить, является ли такое действие свободным, сложным или специальным. Нередко скрытое выполнение какого-то действия не представляет собой ничего необычного и отыгрывается, как свободное. Приме-

ром может служить проникновение в место, за которым плохо наблюдают, осторожное движение по дикой местности или использование заклинания «Невидимость».

Если герой хочет незаметно выполнить действие, которое обычно и так не привлекает внимания или может быть замечено только при целенаправленном пристальном наблюдении, то определить, получилось оно скрытым или было замечено, можно при помощи встречного чека на Ловкость героя против Восприятия наблюдателя.

В том случае, если герой хочет действовать скрытно в условиях бдительного наблюдения, охраны, среди большого количества людей, ему может понадобиться использование умения «Скрытность». Вне боевых ситуаций это умение можно использовать при помощи чека на к20. Успешное выполнение чека означает, что действие удалось выполнить скрытно. Критический успех позволяет герою выполнить скрытно еще какое-нибудь действие. Неудачный чек означает, что действия героя могли заметить. В этом случае для всех возможных наблюдателей нужно выполнить чеки на Восприятие. Критическая неудача показывает, что действия героя наверняка были замечены.

Проведение боя

В этом разделе изложены некоторые рекомендации по проведению сражений. Часть рекомендаций дополняет или поясняет правила, часть — является «официальным» вариантом их трактовки, часть — относится не только к системе «Мир Великого Дракона», а может быть использована в любой системе с похожими правилами боя. Кроме того, приведенные ниже рекомендации — это пример использования правил ведущим, один из вариантов

его действий в ряде нестандартных ситуаций (см. «Проблемы вождения»).

Смысл инициативы

Инициатива определяет порядок ходов героев в раунде. Однако следует четко понимать, что поочередные ходы — это только модель, созданная для удобства настольной игры. Все действия, совершаемые персонажами в одном раунде, происходят почти одновременно. С учетом этого, инициатива показывает, не кто раньше или позже *действует*, а кто раньше или позже *принял решение* о своих действиях. Герой, выигравший инициативу у противника, действует практически одновременно с ним, но с небольшим опережением.

Информация о действиях противника — это ключевой момент в модели инициативы. Тот, кто отреагировал раньше, чьи рефлексы быстрее, действует наугад, почти вслепую. Тот, кто действует чуть позже, реагирует на события боя осознанно, он отвечает на то, что уже произошло.

Групповая инициатива

В правилах описана наиболее общая и наиболее реалистичная ситуация, в которой для каждого участника боя инициатива определяется отдельно. В сражении с большим числом участников определение инициативы может занимать слишком много времени, поэтому допустимо определение инициативы для каждой из сражающихся сторон в целом. В этом случае сначала действуют все персонажи стороны, выигравшей инициативу, потом — их противники.

Для определения инициативы в этом случае берется Восприятие лидера группы, того, кто координирует действия других героев. Если такой персонаж не выделяется, то можно взять среднее или максимальное значение Восприятия по группе.

Одновременные действия

Иногда в игре появляется необходимость рассмотреть действия персонажей как одновременные. В этом случае правила боя нужно скорректировать с учетом того, что ходы моделируют не временную последовательность действий, а скорость реакции. Например, всадник на лошади приближается к противнику и атакует его мечом. Строгое следование правилам допускает сначала сделать ход лошади и приблизиться к противнику, затем начать ход всадника, в котором он может потратить все свои ПД на два удара мечом. Это будет не реалистично. Если мы вспомним о том, что действия всадника и лошади происходят почти одновременно, то будет ясно, что к тому моменту, когда лошадь приблизится к противнику (практически конец раунда), время, отведенное всаднику на действия, подойдет к концу. В результате он сможет нанести лишь один удар (хотя все время движения к противнику он мог прицеливаться).

Нарушение порядка ходов

Нарушение порядка ходов допустимо, если это требуется по логике происходящих событий. Описать все такие ситуации достаточно сложно ввиду их разнообразия. Как правило, это необходимо, если герой не имеет возможности свободно совершить все действия своего хода. Если такая ситуация возникает, ведущий может сделать повторный бросок инициативы, после которого противники продолжают свои ходы в новой последовательности, с учетом ранее потраченных ПД.

В качестве примера можно рассмотреть случай, когда герой скрывается за деревом от стрелка, который ждет, пока первый «откроется». Если строго следовать правилам, то герой, выигравший инициативу, может беспрепятственно добежать до соседнего дерева без всякого риска, что не очень

реалистично. Более верным было бы позволить игроку сделать первый шаг из-за дерева и повторить бросок инициативы. Если этот бросок выигрывает стрелок, то он получает возможность выстрелить в героя, прежде чем тот продолжит движение.

Определение действий

Герой, выигравший инициативу, получает информацию о первом действии противника. Следует учесть, что игрок в этом случае знает только то, что сообщил ему ведущий. Герой узнает только то, что может воспринимать при помощи органов чувств. Кроме того, ведущему важно учесть, что герой, выигравший инициативу, не может наблюдать законченного действия, он видит только его начало и определяет только *намерение* противника. Например, если противник собирается атаковать героя мечом, последний может это понять, но он не может определить, будет ли удар прицельным, ложным или направленным в конкретную часть тела.

Оценка характеристик

Герой может получить дополнительную информацию о противнике, применяя оценку его боевых качеств. Ведущий при этом сообщает игроку приблизительное значение выбранной характеристики противника в виде диапазона значений или качественных описаний (большое, среднее, маленькое). Рекомендуется скрытно сделать для героя двойной чек (Вл + Ин)/20 и, в случае неудачи, сообщить герою неверное значение.

Важно учесть, что герой может оценить характеристики противника только в том случае, если тот как-то использовал их. Например, величину атаки мечом можно оценить, если противник провел хотя бы одну атаку.

Если у героя есть приз «Оценка», ведущий должен сообщить игроку точное

значение выбранной характеристики, однако необходимость чека может сохраниться — в зависимости от ситуации в бою.

Скрытные действия в бою

В тех случаях, когда игра происходит в режиме боя — отсчитываются раунды, ходы и ПД — значение умения «Скрытность» — это количество ПД, которые герой может потратить незаметно. Однако в случаях, когда герой действует в условиях наблюдения или повышенного внимания, он рискует быть замеченным, несмотря на применение «Скрытности».

Наблюдая за каким-то объектом, например — охраняемой территорией или полем боя — персонаж каждый раунд выполняет чек Вл/20 или чек на умение «Наблюдательность». При успешном чеке он замечает скрывающегося героя. Умелые действия со стороны вора могут серьезно затруднить его обнаружение. Например, перемещение по затененным местам, использование укрытий или отвлекающих действий может дать наблюдателю штраф к этому чеку. С другой стороны, неправильные действия могут привести к быстрому обнаружению. Например, любая трата ПД (даже простое ожидание) без использования умения «Скрытность» приводит в такой ситуации к тому, что героя замечают.

Укрытием считается любое препятствие, скрывающее героя от наблюдателя. Находясь в укрытии, герой может расходовать ПД, не рискуя быть замеченным немедленно. Тем не менее, наблюдатель может слышать шум или как-то еще обнаружить героя, поэтому он все равно продолжает выполнять чеки на Восприятие или «Наблюдательность».

Таким образом, скрытно перемещаясь по охраняемой территории, герой должен двигаться от укрытия к укрытию, если текущее значение его уме-

ния «Скрытность» меньше его ПД. Если же «Скрытность» равна или превышает ПД героя, то он может перемещаться скрытно без помощи укрытий.

Использование умения «Скрытность» в непосредственном бою следует ограничивать из соображений реалистичности. Во время боя человек находится в большом напряжении, внимательно осматривает пространство вокруг себя, и, как бы ни старался его противник, ему, скорее всего, не удастся стать незаметным «на ровном месте». Для того, чтобы герой совершал незаметные для противника действия в бою, необходимо соблюдение ряда условий.

Прежде всего, скрытное действие должно начаться из места, в котором противник принципиально не может обнаружить героя. Если герой попытается применить «Скрытность», уже находясь в поле зрения противника, его, скорее всего, ожидает неудача. Далее, действия героя будут оставаться незаметными до тех пор, пока он не проявляет явных, агрессивных действий, например, не атакует. Наиболее бесспорным действием с использованием «Скрытности» в бою является перемещение. Скрытая атака возможна, но противник почти наверняка заметит, что его атакуют, после первой же атаки.

Атака верхом

В средние века большую роль в сражениях играла кавалерия как легкая, так и тяжелая. Чтобы верно отыгрывать конные поединки, нужно учесть некоторые правила.

Герой на лошади считается выше своих пеших противников, поэтому он получает стандартный бонус ко всем атакам сверху против них +5, а противники получают штраф — 2. Но чаще всего конница атаковала с разбегу, стараясь набрать большую скорость. Как указано в правилах, следует разделить

все используемые умения на значение скорости. Сейчас нас интересует оружейное умение, к нему прибавляется значение умения «Верховая езда» при наличии его у героя, затем общее значение модифицируется на скорость разбега, а потом увеличивается на 5 против пеших противников. При сражении двух конных противников они считаются одинакового роста, поэтому тактические модификаторы отсутствуют. Повреждения следует умножить на значение скорости разбега.

Нестандартные действия в бою

Сражаясь за свою жизнь, человек способен на чрезвычайно большое число вариантов действий, далеко не все из которых подпадают под понятия атаки, перемещения или других стандартных действий, упомянутых в правилах. Толкание, швыряние различных предметов, хватание за одежду, руки, ноги или волосы — все действия, на которые герой может пойти в бою, ни предсказать, ни описать формально невозможно.

Такие действия ведущему следует рассматривать при помощи здравого смысла и моделировать, опираясь на наиболее общие и неформальные правила системы. Большинство таких ситуаций можно разрешить при помощи чеков на характеристики Сила, Здоровье, Ловкость и Восприятие. Ниже приведены примеры рассмотрения некоторых возможных в бою ситуаций.

Удар стрелой. Иногда может возникнуть ситуация, когда герой не успел сменить свой лук на оружие ближнего боя или же у него оборвалась тетива, а противник находится совсем рядом. В этом случае можно провести атаку зажатой в руке стрелой или болтом. При этом удар будет рассчитываться как атака рукой, но с использованием таблицы критических ударов для типа

оружия «Коллющие». Такой удар получит бонус к повреждению +2 по сравнению с ударом рукой.

Атака обломком оружия. При критическом событии «Сломал оружие» считается, что в руках героя остается обломок, которым в случае крайней необходимости можно продолжать сражение. При этом оружейные бонусы к атаке и критическому удару считаются равными нулю, а повреждения делятся на два, дистанция уменьшается на 1. Ведущий должен использовать это правило осторожно и руководствуясь здравым смыслом. Например, поломанных надвое клинков еще на что-то годен, а лук с порванной тетивой или короткий обломок топорика не пригодны для боя. Будет лучше, если ведущий проведет чек на Удачу, чтобы определить годность сломанного оружия. Эти же правила можно использовать для сломанных щитов, прочность которых опустилась до нуля, считая их броню равной нулю и уменьшая защиту вдвое.

Атака импровизированным оружием. В некоторых случаях герою может понадобиться нанести удар импровизированным оружием, таким как бутылка или ножка стула. Для атаки подобными предметами необходимо использовать умение «Простое оружие». Оружейные бонусы к атаке и критическому удару считаются равными нулю. Если длина предмета не превышает фут или полтора, то дистанция принимается равной 0, для более длинного предмета стоит установить дистанцию 1 или 2, если его возможно удерживать только двумя руками, и он имеет соответствующую длину. Затем необходимо выбрать тип удара, руководствуясь здравым смыслом. Для одноручного предмета ПД атаки могут лежать в пределах от 3 до 6, для двухручного — от 5 до 8. Ущерб ведущий определяет в виде одного кубика, в зависимости от размера предмета: к4

для самых маленьких и к12 для наиболее крупных.

Удар иного типа. В правилах для каждого вида оружия указан его тип, например, колющее или рубящее. В зависимости от типа оружия последствия критических ударов определяются по соответствующему разделу таблицы. Разумеется, герой при желании может наносить и иные удары, хотя и с меньшей эффективностью. Ведущему стоит руководствоваться здравым смыслом, позволяя атаковать альтернативным образом. Проще говоря, мечом можно наносить как рубящие, так и колющие удары, можно даже попробовать нанести тупой удар плашмя; в то же время булава явно не предназначена для колющих ударов.

Если герой хочет нанести удар иного типа, то следует применять следующее правило. Выбрать тип удара из четырех описанных: колющий, режущий, рубящий, тупой. Атака и шанс критического удара при этом уменьшаются на 2. Кубик урона следует уменьшить на один порядок, то есть, если урон от рубящего оружия равен к20, то колющий удар нанесет к12 урона. Если для описания урона используется несколько кубиков, то все они уменьшаются на порядок, например, 3к4 вместо 3к6.

Промех при стрельбе и метании. При промахе атаки с расстояния существует возможность случайно попасть в цель, находящуюся по соседству. Для того, чтобы понять, куда именно попал выстрел в случае промаха, следует пронумеровать все клетки, соседние с целью, от 1 до 6, и бросить к8. Результаты от 1 до 6 будут означать попадание в соответствующую соседнюю клетку. 7 означает попадание в ту клетку, которую занимает цель. 8 означает, что при промахе стрела или метательный снаряд прошли на таком расстоянии от цели, что никого не задела. Если на клетке, куда случайно попал выстрел,

находится какое-либо существо (кроме исходной цели), для него следует выполнить чек Уд/10. При успешном чеке существо не страдает, при неудаче — получает урон от выстрела. Положения сидя или лежа, различные укрытия могут давать бонусы к этому чеку. Для определения результата промаха по существам, занимающим больше одной клетки, вместо к8 следует использовать кубики к10 или к12.

Это правило заметно замедляет бой с участием стрелков.

Захват. Если герой хочет схватить противника, чтобы не давать ему уклоняться, атаковать и перемещаться, можно выполнить для них встречный чек на Ловкость. Если чек выигран героем, то противник оказывается в состоянии неподвижности. На это действие герой должен затратить 3 ПД. Как и в случае с толканием, персонажам можно позволить тратить на захват и попытку уйти от него дополнительные ПД для улучшения чека. При помощи захвата герой может ограничивать действия противника в разной степени, что отражается на бонусах и штрафах к чекам. Проще всего пресечь перемещение противника, сложнее — использование «Уклонения», еще труднее — не давать ему атаковать. Если герой пытается выполнить захват одной рукой, это дает ему значительный штраф на встречный чек.

Удержание. Захватив противника, герой должен удерживать на нем свой захват. Для этого ими каждый раунд выполняется встречный чек на Силу. На удержание герой должен тратить 3 ПД в раунд, попытка освободиться от захвата также требует 3 ПД. Затрачивая дополнительные ПД, противники могут улучшать свои чеки, как в случае с толканием или захватом.

Удушение. Для удушения герой выполняет такой захват, при котором он может сдавить горло противника, не

давая ему дышать. Удушение отыгрывается аналогично удержанию, герой тратит на это действие 3 ПД в раунд. Чек на захват выполняется со штрафом -2. В конце каждого раунда удушения противник получает ущерб как от атаки героя кулаком.

Начисление опыта

Понятие опыта в игре

Получение опыта — основной способ развития героя. Под опытом в игре понимается только тот опыт, который был приобретен в приключениях. Большое количество опыта дает герою возможность быть эффективнее именно в приключениях, а не в других видах деятельности. Например, в игре возможна ситуация, когда пятнадцатилетний капитан корабля имеет больше опыта, чем сорокалетний ученый-энтомолог, так как речь идет именно об опыте, приобретенном в приключениях, и полезном в приключениях.

Опыт героя — это опыт *полученный*. Не следует путать его с опытом *усвоенным*. Объем знаний и практических навыков, который герой сумел извлечь из полученного опыта, определяется характеристикой Интеллект. Чем больше Интеллект героя, тем больше пользы он получит из своего опыта.

Обычно ведущий выдает героям опыт, оценивая произошедшие во время игры события, их важность и значимость для героев. Тем не менее, существует ряд ситуаций, к которым можно применить вполне определенные правила назначения опыта.

Опыт за успешное выполнение задач

Наиболее обычным способом получения героями опыта является выполнение задач сценария. Размер и условия получения опыта оговариваются

в сценарии. Иногда в ходе игры могут возникать задачи, не предусмотренные в сценарии. В этих случаях ведущий должен определить опыт и условия его получения по ходу дела.

Суммарный опыт, который герои могут собрать при прохождении сценария, следует назначать с учетом уровней героев, на которые ориентирован сценарий. За средних размеров игровую кампанию, требующую 30-40 часов игры, герои должны получать 1-2 уровня, а за небольшую игру длительностью 6-8 часов следует выдавать 25-50% опыта от количества, необходимого героям для получения очередного уровня.

Опыт за успешные действия

Рекомендуется начислять опыт не только за выполнение задачи в целом, но и за частные успешные действия героев. Однако делать это следует лишь в том случае, когда эти действия были направлены на выполнение поставленной сценарием или самим игроком задачи. Бессмысленные или очевидно ненужные действия опыта приносить не должны.

К полезным действиям можно отнести успешное применение умения или заклинания, результативный отыгрыш, высказывание хорошей идеи. Необходимость и осмысленность действия всегда остается важным условием получения опыта. Например, маг, который прочитал мысли нужного персонажа, чтобы получить важные сведения, заслуживает награды в виде опыта, в то время как магу, читающему мысли всех подряд, опыта явно не полагается.

Размер опыта ведущий определяет исходя из важности выполненного действия, уровня героя, интересности решения, которое было предложено, соответствия действия образу героя и наличия риска при выполнении действия. Опыт за единичное действие не

должен составлять больше, чем 10-20% от среднего опыта задач сценария. Желательно назначать не более 1 пункта опыта на каждый уровень героя.

Опыт за победу в бою

Опыт часто выдается за победу, которую герой одержал в бою. Следует учесть, что победа означает не только смерть противника, но и его сдачу в плен, бегство, отступление и даже достижение нужного результата в исходно «боевой» ситуации вообще без всякого кровопролития. Опыт, полагающийся за победу над противником, указывается в сценарии, так же, как это сделано в «Бестиарии» (приложении к системе).

Опыт, который следует назначить за победу над персонажем, можно определить по такой приблизительной схеме: опыт увеличивается за каждый уровень существа, каждый пункт брони, каждый пункт ШКУ. Размер опыта также увеличивает наличие у персонажа особых способностей, полезных в бою, и владение магией. С другой стороны, низкие значения ПД, атаки, Интеллекта, Восприятия и хитов должны приводить к уменьшению опыта.

Опыт за отыгрыш

Ведущий может поощрять заявки игроков, направленные на поддержание созданного ими образа героя, их роли, посредством начисления опыта в качестве награды. При этом действие, которое предпринял герой, не обязательно должно быть результативным — оно должно соответствовать его идеалам и стремлениям, как их понимает игрок.

Особенно важно отмечать случаи, когда игрок должен выбирать между сугубо игровой эффективностью его героя и подчеркиванием его образа. Например, герою, которого игрок описал, как честного и благородного, сде-

лано предложение выдать доверенную ему тайну за крупную сумму денег, с абсолютной гарантией безнаказанности. Решение игрока отклонить подобное предложение из соображений ответственности образу своего героя следует поощрить опытом.

Размер опыта, выдаваемого за хороший отыгрыш, можно определять так же, как и для успешных действий: не более 1 пункта за каждый уровень героя.

Особые случаи начисления опыта

Чтение книг. Опыт может быть приобретен не только в результате практических действий, но и путем чтения книг. Некоторым книгам, попадающимся героям в приключениях, может соответствовать определенное количество опыта. Указанное в сценарии количество опыта, содержащееся в книге, нужно разделить на 10, а затем умножить на Интеллект героя, чтобы определить, сколько опыта он сумеет из нее извлечь. Герой, обладающий призом «Букинист», может получить дополнительный опыт при чтении такой книги. Разумеется, повторное чтение той же книги не добавит герою опыта.

Общение с персонажами. Также герой может получить опыт при определенном общении с некоторыми персонажами. В сценарии может быть указано, что персонаж способен поделится с героем личным опытом, сообщить ему важные знания, улучшить его умения. В этом случае персонажу должно быть сопоставлено некоторое количество опыта. Опыт, который получит герой, определяется делением максимального опыта, который может передать данный персонаж, на 20 и последующим умножением на значение умения «Общение».

Получение приза «Здесь и сейчас!».

При получении нового приза герой может остановить свой выбор на призе «Здесь и сейчас!». В результате он немедленно получает следующий уровень. При этом он получает столько же опыта, сколько необходимо для достижения этого уровня нормальным образом.

Когда не следует давать опыт?

Некоторые игровые ситуации по многим признакам схожи с теми, в которых положено начислять опыт, однако, по сути, таковыми не являются. Прежде всего, не следует награждать опытом действия, успех которым был обусловлен чистой случайностью. Скажем, сам факт удачно брошенного чека приносить опыта не должен. Например, если герой пытается обмануть персонажа с заведомо известной способностью распознавать ложь и надеется только на удачный бросок кубика — это явный пример неадекватной игры, и выдача опыта должна быть под вопросом, даже в случае действительно удачного броска.

Не следует выдавать опыт за действия героев, которые ведущий считает вредными для игры, отвлекающими игроков от творчества и хорошего отыгрыша или создающими плохую игровую атмосферу. Например, кража героем-вором денег у своего товарища, тоже героя, явно провоцирует ссору между игроками и поощряться опытом не должна.

Развитие героя

Получение уровней

Ведущий может контролировать развитие умений героя при получении уровня. Рекомендуется в ходе игры отмечать использование героем его умений. Если герой не использовал

какое-то умение ни разу за все время, пока обладал текущим уровнем, его улучшение не будет выглядеть правдоподобным, ведь уровни отражают практический опыт. Вряд ли герой научится лучше торговать, если занимается только сражениями.

Таким образом, ведущий может запретить игроку улучшать умения, в которых герой недостаточно практиковался, либо ограничить число пунктов, на которые герой может улучшить умения.

Получение призов

Также, как и при улучшении умений, выбор призов может быть ограничен ведущим, если желание игрока не соответствует событиям игры. Ведущий может запретить выбирать призы, увеличивающие эффективность действий, в которых герой не практиковался.

Выбор некоторых призов должен быть обусловлен отыгрышем, в первую очередь в тех случаях, когда речь идет о приобретении нового умения. Некоторые умения могут быть приобретены без специального обучения или особой практики, например — владение оружием, воинские умения. Однако получение таких умений, как магические, может потребовать специального отыгрыша.

Увеличение базовых характеристик

Увеличение базовых характеристик тоже стоит привязать к отыгрышу персонажа. Весьма сомнительно будет выглядеть, если герой, привыкший решать все конфликты силовым путем и все время между приключениями проводивший за кружкой пива, при получении нового уровня увеличит свой Интеллект.

После увеличения базовой характеристики при получении уровня, вы-

брав соответствующий приз или иным способом, например, с помощью магического предмета, нужно пересчитать все параметры, зависящие от нее, такие как атака, защита, ПД и другие.

Изучение заклинаний и молитв

Ведущему следует обратить внимание, что для получения новых заклинаний герою недостаточно увеличить значение соответствующего умения. Ему необходимо изучить заклинание самостоятельно по книге, оплатить услуги преподавателя или использовать иной способ.

Молитвы, в отличие от заклинаний, не требуется изучать, с прогрессом героя они просто открываются ему, когда соответствующие требования к значению умения будут выполнены. Это связано с тем, что божество наделяет силами своего последователя, а без его воли молитвы — просто слова.

Обучение

Герои могут расширять и улучшать свои навыки не только за счет личного опыта, но и путем обучения. В результате обучения герой может увеличить значение имеющегося умения, приобрести новое умение, приобрести новое заклинание.

Обучение следует сделать доступным за деньги или в результате прохождения заданий, в качестве награды. Ведущий вправе ввести любые ограничения на обучение тем или иным умениям или заклинаниям и на обучение в целом — вплоть до полной его невозможности, если такова специфика игрового мира.

Если герой обучается новому умению, то значение умения сразу после приобретения определяется по таблице «Стартовые значения умений».

Обучение новому заклинанию просто делает его доступным для использования. Стоимость и длительность обучения новым умениям и заклинаниям указаны в приложении «Цены на товары и услуги».

Герой может также улучшать уже имеющиеся у него умения путем самостоятельных или платных тренировок с учителем-персонажем. За одну тренировку герой может улучшить значение умения на 1. Стоимость тренировки определяется следующим образом. Стоимость приобретения умения нужно разделить на 20, и полученную величину умножить на будущее значение умения (текущее плюс 1). Длительность такой тренировки в 10 раз меньше длительности обучения умению, если герой занимается с учителем, и в 2 раза меньше при самостоятельных занятиях.

Приобретение снаряжения

Приобретение снаряжения может увеличить возможности героя так же, как и получение уровней, поэтому требует контроля со стороны ведущего. Стремление игроков получить доступ к более эффективному оружию, доспехам, заклинаниям и волшебным предметам — один из важных факторов, определяющих динамичность игры.

Не следует сразу снабжать героев эффективным снаряжением, лучше сделать это постепенно, в награду за игровые заслуги героев, отыгрыш, достижения в игровом мире. Ведущему рекомендуется вести игру так, чтобы герои последовательно получали возможность приобрести все более и более хорошее снаряжение.

В результате средства, которыми располагают герои, будут все время меняться, позволяя им решать более интересные задачи и придумывать новые тактику и стратегию действий.

Финансовые возможности

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Лучше всего проводить игру так, чтобы общая стоимость имущества героя, с учетом денег, драгоценностей и приобретенных за плату знаний в серебряных монетах не превышала количество опыта героя, умноженного на 100. Например, для героя, только что получившего 2-й уровень, нормальным является владение имуществом (деньгами, снаряжением, заклинаниями) с суммарной стоимостью в 1000 серебряных монет.

Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода героев, можно ориентироваться на примерный уровень доходов различных слоев населения усредненного игрового мира, который указан в таблице «Уровни доходов».

Уровни доходов

Профессия	Доход, серебром	Период
Гончар	3	день
Лучник	3	день
Каменщик	4	день
Ткач	5	день
Подмастерье	6	день
Стражник	12	день
Наемник	24	день
Лейтенант	50	день
Капитан	100	день
Ремесленник	1000	год
Оружейник	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год

Магия в игре

Понятие магии

Магия — это чудеса, волшебство, все необычное и странное, не подпадающее под привычные для нас законы природы. Магия — это не обязательно заклинания, творимые волшебником. Тончайшая башня до самых небес, говорящий кот, река, текущая в гору — все это может быть волшебным и магическим.

Где граница между волшебством и реальностью? Волшебство начинается там, где происходит чудо, событие, которое нарушает порядок вещей. Именно алогичность и необычность делают волшебство волшебством. Банка с панацеей, продающаяся в каждой аптеке, не может быть волшебством для жителей игрового мира. Для них это обычная реальность, таковой она будет и для игроков.

Есть и другой подход к магии — через личность мага. Здесь магия — это сакральное (доступное избранным) знание, приносящее личную власть. Заклинание, известное каждому — это не магия, это общедоступно и обычно. Заклинание, известное избранным, расширяет их возможности по сравнению с другими и возвышает их над окружающими.

Молитвы, по сути, являются магией, хотя жрецы и черпают силы из иного источника. Поэтому все сказанное для заклинаний справедливо также и для молитв.

Магия и реалистичность

Важная проблема, стоящая перед ведущим — совмещение волшебного, то есть совершенно не реалистичного, с необходимостью определенного уровня реалистичности в игре. Игроки не могут действовать в игровом мире, если его законы чрезмерно отличны от законов нашего мира. Игрок предпо-



лагает, что камень всегда падает вниз, вода на морозе замерзает, причины вызывают следствия. Как ни странно, но определенные требования реалистичности распространяются и на магию.

Ведущему рекомендуется следить за тем, чтобы магия не нарушала фундаментальных законов мироздания — причинно-следственной связи и законов сохранения энергии. В игровом мире должны быть вещи, невозможные даже при помощи магии. Магия должна управляться какими-то своими законами, пусть и неявными — главное, чтобы герои знали об их существовании. События игры не должны нарушать этих законов.

Магия героев и магия мира

Магические и жреческие умения, а также заклинания и молитвы, описанные в правилах, предназначены исключительно для героев. Это магия для путешествий, приключений и сражений, но по желанию ведущего в мире может быть большое разнообразие любых других видов магии, любых заклинаний и волшебных свойств.

Ведущий и игроки должны помнить, что доступная им магия — это лишь малая часть того, что существует в мире. В мире фэнтези могут быть чары, защищающие город от чумы, масштабные ритуальные мистерии для улучшения урожая, наговоры для чистки обуви и кулинарные заклинания. Вся эта магия может встретиться героям в их приключениях, однако она им, как правило, не нужна или не влияет на игру, и только по этим причинам не описана в правилах.

Нужно понимать, что не каждый персонаж, слывущий магом, является им в игромеханическом смысле. Бабака-повитуха в своем ремесле может использовать какие-то наговоры, которые окажутся совершенно бесполезными в приключениях. Далеко не

каждый священник может напрямую обратиться к божеству за помощью или исцелить наложением рук. Часто он просто образован, отправляет религиозный культ и пользуется авторитетом среди местных жителей.

Если героям в их путешествиях понадобятся подобные «мирные» заклинания, то рекомендуется разрешить их применять без всяких чеков и требований. Впрочем, если герои хотят подробного отыгрыша в данной ситуации, можно использовать магические умения, под описание которых подходит нужное заклинание; так, чтобы вызвать дождь следует применить магию «Школы природы». Требования к умениям для подобных заклинаний не должны превышать 5 пунктов.

Количество магии

Количество магии, имеющейся в игровом мире, зависит только от желания ведущего. Однако следует иметь в виду, что игровой баланс правил рассчитан на некую «среднефэнтезийную» волшебность мира. Подразумевается, что волшебство и магия не являются чем-то совершенно невероятным для жителей игрового мира, однако это и не то, с чем они сталкиваются каждый день. Правила рассчитаны на ситуацию, когда маг — это довольно редкая профессия, заколдованные места встречаются кое-где, волшебные предметы редки и необычны.

Если ведущий уменьшает или увеличивает количество магии, ему следует учесть, как изменятся возможности героя-мага по сравнению с другими героями, подумать отношении персонажей к магу и магии в таких условиях, их реакцию на встречу с волшебным.

Магические предметы

Иногда героям в их странствиях попадаются предметы, содержащие в себе то или иное магическое свойство. Это может быть волшебная палочка,

выпускающая огненные стрелы, или кольцо, делающее его носителя невидимым. Ведущему следует позаботиться о том, каким образом активируется магическое свойство предмета. Волшебная палочка может выпускать заклинание при произнесении определенных слов или, если герой сделает с ее помощью некие пассы. В то же время многие предметы не требуют активации для своего действия — в том случае, когда они содержат усиливающую героя магию. Если в описании соответствующего заклинания говорится, что оно требует поддержки, то считается, что поддержка осуществляется самим предметом. Предметы, содержащие в себе боевые заклинания, обычно рассчитаны на некоторое количество применений, обычно, чем сильнее заклинание, тем меньше зарядов содержит предмет. После исчерпания магического ресурса предмет теряет свои необычные свойства. В то же время предметы, содержащие в себе разного рода усиливающую магию, могут иметь бесконечный ресурс.

Если игровой мир позволяет это, ведущий может вводить особые лавки, торгующие магическими предметами. В этом случае их стоимость определяется следующим образом. Помимо цены самого предмета героям необходимо оплатить его магические свойства: 100 серебряных монет на каждую единицу мастерства магии в параметрах заклинаний; 1000 х номер таблицы за имитацию приза; 100 х бонус атаки, 200 х бонус защиты, 300 х бонус ущерба, 400 х бонус критического удара, 500 х уменьшение критического промаха, 600 х уменьшение ПД предмета, 700 х бонус к броне, 1000 х бонус ПД, 1500 х бонус к магической сопротивляемости; 2000 х бонус к базовым характеристикам. Если это боевое заклинание, то предмет содержит в себе (20 — требования к мастерству магии в параметрах заклинания), но не менее одного

заряда. Ведущему особенно осторожно относиться к свободно продаже подобных предметов, поскольку их наличие в больших количествах способно повлиять на баланс.

Ведущему не рекомендуется решать героям самостоятельно создавать магические предметы, но если он все же позволяет это, то для определения стоимости следует использовать данные, приведенные выше, кроме того нужно озаботиться наличием в достаточном количестве материальных компонентов для заклинаний, которые будут вложены в предмет. Герой должен знать соответствующее заклинание, чтобы вложить его в предмет. Если магическое свойство имитирует приз, дает бонус к базовым характеристикам, ПД или магической сопротивляемости, то необходимо иметь не менее 15 пунктов в умении «Школа изменения». В том случае, когда требуется создать предмет, улучшающий свойства оружия, необходимо развить умение «Школа разрушения» не менее чем до 15 пунктов. Для его создания необходимо потратить 1 час за каждые 100 серебряных монет, уплаченных за особые свойства.

Крайне редко герои в своих странствиях могут встретить предметы невероятной магической мощности, которые не могут быть описаны стандартным образом. Такие предметы называются артефактами и должны быть весьма мало распространены, часто они существуют в единственном экземпляре. Продать или купить их обычно не представляется возможным, потому что невозможно оценить их стоимость.

Магия и баланс

Магия, волшебное и чудесное, то, что по своей сути не вписывается в общепринятые взгляды и законы, может чрезвычайно легко нарушить баланс игры (см. «Проблемы вождения»). Ве-

душий часто может не предвидеть всех последствий применения какого-то заклинания, волшебного предмета или свойства. Игроки же, напротив, часто могут придумать такой вариант магических действий, при которых равновесие игры полностью нарушится.

Поэтому следует соблюдать большую осторожность, придумывая новые заклинания и волшебные вещи, награждая героев волшебными свойствами. Относительно спокойно можно чувствовать себя, если заклинание является аналогом оружия, доспехов или умения. Магическое усиление характеристик оружия или доспехов тоже может быть легко сбалансировано.

Наиболее аккуратно нужно подходить к описанию свойств нестандартных волшебных предметов. Ведущий должен постараться предвидеть как можно больше вариантов их использования, постараться понять, как этим предметом можно внести дисбаланс.

Модификация системы

Универсальной системы, которая устроила бы любого, в любых обстоятельствах, при любых требованиях не существует. Слишком разнообразны требования, предъявляемые творчески настроенными ведущими к правилам, их подробности, реалистичности и полноте. *Любые правила заведомо не устраивают ведущего полностью.*

Система «Мир Великого Дракона» учитывает этот порядок вещей, можно даже сказать — ориентирована на него. Правила построены таким образом, что их нетрудно дополнять, включая в систему именно те возможности, которых не хватает конкретному ведущему. При этом ведущему полезно знать основные принципы, на которых построена система, чтобы случайно не разрушить ее баланс. Кроме этих принципов, в

разделе приведены рекомендации по созданию собственно настроек.

Принципы системы

Приключенческий жанр. Система ориентирована на приключенческие сюжеты, то есть сражения, путешествия, расследования и тому подобные вещи, которые также можно охарактеризовать словом «экшен» (от английского «action» — действие). Правила не учитывают трудовые будни, бытовые подробности, сложные взаимоотношения — все эти вещи принадлежат к другим жанрам. Либо они остаются за рамками игры, либо отыгрываются «словесно», либо для них делаются отдельные правила.

Разумная детализация. Различные участки игры отражены в правилах исключительно на том уровне детализации, который диктует приключенческий жанр. Сражения моделируются детально, исцеление ран — схематично, передвижение на большие расстояния — условно. Моменты, интересные для отыгрыша, описаны подробнее, чем игровая рутина.

Экономность. В правила вошло только то, что понадобится в игре обязательно, и не вошло то, что «в принципе могло бы пригодиться». Это связано с бесплатностью правил. Коммерческие системы построены по принципу «20:80» — 20% объема востребованы 80% ведущих, 80% объема нужны 20% ведущих. В «Мире Великого Дракона» есть только то, что *обязательно* понадобится 100% ведущих. Разумеется, в ней нет многого, что ведущим может понадобиться, зато есть ориентация на творческий подход и этот раздел.

Простота. Правила просты для понимания, применения и использования. Если что-то не могло быть описано простым правилом, в системе оно не описывалось. Насильственное описание сложного процесса через простые правила делало бы систему

некорректной — лучше честно перенести сложное на отыгрыш. В связи с этим все события игры делятся на две большие категории — то, что описано правилами исчерпывающе, и то, что правилами не описано вовсе.

Минимум бросков. В системе сделано многое для того, чтобы уменьшить число необходимых бросков кубиков. Броски требуются только тогда, когда в происходящем событии есть значительная доля случайности. В других случаях правила позволяют обходиться без каких-либо бросков.

Точность. Каждое правило описывает некую стандартную ситуацию и делает это исчерпывающе и точно. Что подразумевается под «стандартным», в каждом случае понятно интуитивно — условно-обыкновенный образ действий. В некоторых случаях область применения правил описана явно. Любые существенные отклонения от «стандартного» разрешаются ведущим при помощи правил и здравого смысла.

Непротиворечивость. В системе нет правил, которые конфликтуют с другими правилами. Это обеспечено построением системы «сверху — вниз», от ядра — к настройке. Система не содержит «заплаток», то есть правил, локально разрешающих конфликты вышестоящих правил.

Баланс. Система обеспечивает полное равновесие между любыми возможностями любых героев. Нет хороших и плохих классов, умений, оружия, характеристик. Не существует однозначно выигрышной «конструкции» персонажа. Разные возможности героя дают преимущества в разных ситуациях, но в целом сохраняют равноправие с другими возможностями.

Ядро

Знать, что такое ядро, необходимо, прежде всего, для того, чтобы пони-

мать, какие правила трогать *нельзя*. Ядро — это набор базовых правил системы, обеспечивающих ее баланс на низком «системном» уровне. В ядро входят следующие участки системы: базовые характеристики, их связь с умениями, боевые и дополнительные характеристики, правила создания и прогресса персонажа, правила боя и набор характеристик оружия. Для игр в жанре фэнтези к ядру относятся еще и основные правила для магии. Вмешиваясь в эти правила, ведущий рискует разбалансировать правила. Для настройки системы под нужды конкретного сеттинга или для отражения нестандартных возможностей персонажа этого не требуется.

Настройка

Настройка — это правила, ориентирующие систему на определенный игровой мир, определенную специфику игры или даже вкусы ведущего. Правила системы «Мир Великого Дракона», по сути, представляют собой настройку под некую среднефэнтезийную реальность. Ведущий может менять правила настройки, не опасаясь ухудшить и разбалансировать систему, при соблюдении некоторых несложных принципов. В настройку входят правила, описывающие дополнительные характеристики, расы, особенности, умения, призы, классы, заклинания, молитвы, а также оружие и доспехи. Модифицируя эти правила и создавая собственную настройку, полезно следовать вышеописанным принципам системы.

Характеристики

При включении в настройку способности, присущей всем жителям игрового мира в большей или меньшей степени, возможно, следует использовать дополнительную характеристику. Она не связана непосредственно с ядром, но ее присутствие диктуется спе-

цифрой мира и игры. В «Беловодье» такой характеристикой также является Чаровство.

Как правило, дополнительные характеристики нужны лишь в очень уж оригинальных игровых мирах. Например, если абсолютно всем в мире присуще владением магией, это можно отразить соответствующей характеристикой, как в «Беловодье». В мире, где важным и распознаваемым признаком является чистота крови, можно было бы ввести характеристику Благородство. Для игры по мотивам индийского эпоса можно было бы создать характеристику Каста. В целом, необходимость в дополнительной характеристике возникает редко, и, если без этого можно обойтись, то лучше обойтись.

Особенности

Особенность описывает определенное качество персонажа, которое не имеет смысла выражать через число. Оно либо есть, либо нет, его большая или меньшая степень проявления либо не возможна, либо не существенна для игры.

Особенность нужно создавать таким образом, чтобы в среднем она и не усиливала, и не ослабляла персонаж. Ее плюсы должны компенсироваться ее минусами. Кроме того, особенность должна как-то отражаться на образе персонажа. Смысл особенностей заключается именно в том, чтобы помочь игрокам разнообразить своих героев, а не в дополнительной игре с цифрами при их создании.

Особенность можно отразить, давая постоянные бонусы и штрафы к боевым и дополнительным характеристикам, а также давая бонусы и штрафы к базовым характеристикам в *определенных обстоятельствах*, то есть в конкретной игровой ситуации.

Особенности не должны предписывать игроку определенного пове-

дения и образа действий, их влияние на отыгрыш должно быть сугубо добровольным.

Умения

Умения — это наиболее удобный инструмент для отражения специфики персонажа, мира или сеттинга. Умение, как правило, отражает профессиональные способности героя, хотя может моделировать и врожденные качества.

Не любую способность или профессию можно и нужно отражать в виде умения. Во-первых, у этой способности должен быть четко выраженный эффект. Умение должно делать что-то конкретное, результат использования должен адекватно отражаться числом в диапазоне 1–20. Способность не должна быть слишком широкой, скажем, оно не должно определяться, как «Знание иноземных языков» — общими словами. Подобное умение лучше определить, как долю сведений, которые герой получает, слыша иноземную речь, шанс понять фразу на иноземном языке (шанс, что фразу героя поймет иноземец) или скорость чтения на конкретном языке. Во-вторых, умением может быть лишь способность, которую можно тренировать и развивать в приключениях и для которой имеет смысл это делать. Умение строить дома — способность полезная, но есть ли смысл в ее тренировке, и будет ли она развиваться не на стройке, а в походах и сражениях?

Разумеется, игрокам не стоит отказываться в желании выучить подобный навык. Для этого в правилах предусмотрены такие умения как «Ремесло» и «Знание», подробнее о которых рассказано в разделе «Рассмотрение действий персонажа». Эти умения содержат в себе потенциал для развития множества мирных навыков.

Создавая новое умение, необходимо отнести его к определенной группе. Если это не умение для нового класса,

то следует отнести его в группу «Общие». Из этого правила стоит сделать исключение, в том случае, когда умение является слишком редким для этого мира или специфичным. Например, это может быть какой-то редкий вид магии, которой одарен только один ребенок на миллион, или оборотничество. Такие умения лучше вынести в отдельную группу «Уникальные» и позволять развивать только тем персонажам, которые получили для этого сюжетные предпосылки.

Умение не должно быть слишком эффективным по своей сути, как, например, «умение» убивать взглядом. Оно должно быть сопоставимо по пользе с другими умениями системы. При создании умения необходимо проследить, чтобы оно было достаточно полезно уже при стартовом значении и не было чересчур мощным при больших значениях — надо представить себе возможности героя с различными значениями этого умения и оценить их сбалансированность.

Призы

Призы — это свойства персонажа, приобретаемые им в ходе приключений, которые не имеет смысла выражать в виде умений. Приз отражает свойство или способность, которая либо есть, либо отсутствует, не требуя выражения через числовой диапазон. Кроме того, призом может быть увеличение какого-либо параметра героя, который растет гораздо медленнее умений, и зависит не столько от тренировки конкретного навыка, сколько от общего опыта персонажа.

Следует учитывать, что герой получает призы достаточно редко — каждые 3-4 уровня, поэтому приз должен быть существенным улучшением способностей героя, иногда — переводить их на другой качественный уровень. Призы, которые даются на больших уровнях, должны быть эффективнее,

чем те, которые даются на начальных.

Приз может давать герою какую-то способность (как ночное зрение), улучшать базовые или боевые характеристики, давать доступ к новым умениям, менять действие прежних способностей (как призы для магов). Создавая приз, следует предусмотреть его комбинацию с другими призами, с особенностями и умениями, чтобы не внести дисбаланс.

Классы

Создавая новый класс, прежде всего, следует иметь в виду, что в конечном итоге способности героя определяются комбинацией особенностей, умений и призов. Класс при этом выполняет функцию ограничителя, который не допускает создания заведомо нелепых персонажей, а также определяет основной стереотип роли игрока.

При этом последнее значение — наиболее важное. Класс должен отражать специфичность роли, лучше всего, если он отражает определенную профессию, сословие или образ жизни. Класс должен быть выбран так, чтобы вызывать у игроков четкие ассоциации и охватывать какой-то распространенный стереотип. Например, для игры, действие которой разворачивается на море, подойдет класс «Моряк». Моряки — это не воры, не воины и не маги, у них свои навыки, свой стиль жизни, свой образ действий. Игрок быстро сможет придумать, как играть за моряка, что делать и к чему стремиться.

Для того, чтобы создать класс, надо продумать и описать пять умений, присущих только этому классу. Нужно определить, какие умения доступны персонажам этого класса и как на умения нового класса влияют доспехи. Например, для класса «Моряк» можно было бы описать умения «Навигация», «Гребля», «Такелаж», «Предсказание погоды», «Корабельное оружие», перекрыв практически все основные функ-

ции средневекового мореплавателя.

Вообще, возможность создать пять новых умений, ориентированных на какой-то тип персонажа — это хороший критерий для того, чтобы решить — нужен новый класс *в принципе*, или нет. Если для задуманного типажа не удастся придумать целых пять «профессиональных» умений, то, возможно, следует попытаться описать персонажа при помощи стандартных правил. Если морские путешествия занимают центральное место в приключении, например, это игра про пиратов, то класс «Моряк» необходим и будет востребован. В том случае, когда герои периодически совершают прогулки по морю, достаточным видится изучение умения «Знание навигации». В целом, умения «Знание» и «Ремесло» позволяют избежать создания новых классов и умений, наделяя стандартные классы необычными способностями.

В сценариях часто встречаются мирные персонажи: кузнецы, торговцы, аристократы — каждый из них представляет определенный типаж, но при этом он не обязан принадлежать к какому-то классу. Ведущему стоит понять самому и объяснить игрокам, что класс — это образ жизни и профессия для героя, искателя приключений, это не значит, что мир целиком состоит из воинов, воров, магов и жрецов. Чтобы оценить, каким образом герои могут взаимодействовать с персонажами, можно описать ключевые умения для их роли, например, значение умения «Торговля» для купца. Если же ситуация требует описания персонажа как полноценного героя, то ведущий может считать, что он не принадлежит ни к одному из классов, то есть, может без ограничений развивать только умения из группы «Общие», умения из остальных групп будут считаться неклассовыми.

Создав новый класс, следует позабо-

диться не только о необходимых умениях, но и о призах различного уровня, улучшающих или расширяющих возможности персонажа этого класса. Наконец, можно решить, не являются ли умения нового класса присущими какой-то из игровых рас, аналогично склонности хоббитов к воровским умениям или эльфов — к воинским.

Расы

Раса — это вид разумных существ или народность игрового мира. С точки зрения системы, раса — это часть правил для создания героя. Существенно, что в качестве расы имеет смысл описывать лишь те существа, которые могут быть героями. Для персонажей, управляемых ведущим, описание расы, как части правил, смысла, в общем, не имеет.

В описание расы необходимо включить особенности внешности, физиологии, поведения, культуры и моральных норм народности. Это описание должно быть достаточно полным для того, чтобы игрок мог ориентироваться на него во время игры. В то же время, одинаковые расы разных миров имеют различные культуры, поэтому правила содержат только общее описание, более конкретное следует вводить в том мире, в котором действуют герои. Для этой цели особенности рас разделены на *физиологические*, *культурные* и *географические*. Физиологические присущи абсолютно всем представителям расы, культурные зависят от мира и происхождения героя, а географические — от конкретного места проживания и связаны исключительно с игровым миром.

С точки зрения правил, для расы нужно определить минимальное и максимальное значения подходящих характеристик. Это необходимо для того, чтобы помочь игроку точнее описать своего персонажа, а также, чтобы

пресечь создание героев, явно несовместимых с образом своей расы. Например, из фэнтезийных романов известно, что ши обладают совершенной внешностью, а гномы — необычайно выносливы. И если игрок по каким-то соображениям создаст уродливого ши или хилого гнома, это будет явно противоречить достоверности игры и ее атмосфере. Поэтому правила вводят ограничения на минимальную Харизму для ши и минимальное Здоровье для гномов. Точно так же, в соответствии с образом «типичного представителя» расы, устанавливаются и верхние значения базовых характеристик.

Кроме изменения диапазона характеристик, расе можно приписать те или иные особые свойства — физиологические особенности. Например, ши лучше других видят ночью, а у орков — толстая дубленая шкура. Эти свойства можно подбирать на основе призов или создавать заново. Они не должны слишком сильно увеличивать игровые возможности героя — это создаст дисбаланс с возможностями других рас. Обычно расы имеют одну-две физиологических особенностей, одна из которых уравновешена в виде «преимущество-недостаток», другая содержит только преимущество аналогично призу. Не следует также пытаться «уравновесить» слишком сильные возможности сильными же ограничениями — ничего, кроме неудовольствия игрока, это, в конечном счете, не вызовет.

В правилах для расы можно также отразить культурную особенность — склонность ее представителей к тем или иным видам профессиональной деятельности, как, например, у гоблинов — к воровству, а у эльфов — к воинскому мастерству. В этом случае следует включить в возможности расы выбор и развитие без ограничений одного умения из числа умений соответствующего класса.

«Оцифровывание» новой расы.

Следует рассказать более подробно о создании новой расы. Лучший метод — это придумать образ, а затем его «оцифровать», рассмотреть с точки зрения системы. Нужно представить внешность этой расы, ее особенные силы и слабости, роль в мире. И только затем описывать в игровых терминах.

Начать стоит с базовых характеристик. Прежде всего, ведущий должен помнить, что наиболее верный путь — сравнить характеристики с людьми, поскольку это наиболее «усредненная» раса. Первым делом необходимо выбрать *ведущую* характеристику, которая определяет образ всей расы. Так, орки прославились своей силой, поэтому характеристика Сила для этой расы лежит в диапазоне от 6 до 12. Затем определяется *важная* характеристика, лежащая в диапазоне от 5 до 10, для орков это Здоровье, что характеризует их как в среднем более крепких, чем люди. Наконец, нужно выбрать *отстающую* характеристику, значение которой будет между 1 и 8, как Интеллект для орков, что отражает тот факт, что их народ состоит более из воинов, чем из ученых.

Следующий шаг — описание физиологических особенностей новой расы. Обычно нечеловеческие расы имеют две такие особенности, одна из которых содержит в себе и достоинство, и недостаток, а другая — только достоинство. Орки имеют особенность «Замедленный метаболизм», которая развилась у них по причине проживания в степях и пустынях, эта особенность позволяет как медленнее терять хиты от ранений, так и медленнее их восстанавливать во время отдыха, то есть, содержит одновременно достоинство и недостаток. Также этой расе присуща особенность «Толстокожий», увеличивающая их броню — только достоинство.

Выбор занятия, которое является типичным для новой расы — культурной особенностью — будет следующим шагом. С точки зрения системы это означает, что нужно выбрать, умение какого класса будет доступно для всех героев новой расы. Например, орки — прирожденные воины, благодаря своей силе и выносливости. Не каждый орк станет воином, некоторые откроют в себе талант шамана, торговца или даже мага, но каждый из представителей этой расы в детстве обучался воинскому мастерству, поэтому может свободно развивать одно умение из группы «Воинские» независимо от своего класса. В то же время орк из клана, традиционно обладающего магическим даром, может иметь культурную особенность, позволяющую выбрать одно из «Магических» умений.

Единственная особенность, вводимая ведущим по желанию — географическая. Она отражает влияние местности на жизнь героев, что выражается в бонусе +2 к тому или иному умению. Орки, живущие в пустыне и привыкшие терпеть ее тяжелый климат, получают географическую особенность «Выживание», то есть данное умение получает бонус +2. В том случае, когда игрок не выбирал это умение для своего героя, он все равно получает его, при этом стартовое значение будет выше на 2 пункта.

Создание необычной расы. Иногда возникает ситуация, когда игроки хотят создать для себя героев, принадлежащих к расам, намного сильнее отличающихся от человеческой, нежели орки и эльфы. В целом, правила описания расы сходные, но некоторые моменты необходимо прояснить.

Такие своеобразные расы как великаны, полудемоны или джинны могут быть введены в игру, но ведущему стоит очень внимательно отнестись к балансу их способностей. Базовые характеристики таких рас могут иметь

иные диапазоны. Чтобы не разрушить баланс игры, необходимо уравновесить их достоинства и недостатки. Сумма максимальных значений базовых характеристик должна равняться 80-ти пунктам. Например, Сила великанов может лежать в пределах от 7 до 14, их Здоровье находится в диапазоне от 6 до 12, но Интеллект всего лишь от 1 до 6, а Ловкость от 1 до 8, остальные характеристики не могут иметь значение больше 10, таким образом сумма верхних значений диапазонов оказывается равна 80.

Выбор физиологических особенностей делается таким же образом, как и для более стандартных рас. Если ведущий хочет подчеркнуть необычность новой расы путем приписывания ей множества физиологических способностей, то он может сделать это. Следует добавить к ее описанию несколько особенностей, содержащих в себе одновременно достоинство и недостаток. Физиологической особенностью расы, содержащей только достоинство, не может быть более одной.

Культурные и географические особенности выбираются так же, как и для других рас.

Полукровки. Если игрок хочет создать героя, который имеет родителей различных рас (наиболее популярные варианты — это полуэльф, полуорк и различные виды полудемонов), следует определиться, насколько сильно проявляет себя кровь его родителей. Если, например, полуэльф унаследовал в большей степени черты человека, но воспитывался среди эльфов, то может быть достаточным, с точки зрения системы, описать его как человека с культурной особенностью эльфа — возможностью развить одно умение воина, что объясняется эльфийским воспитанием. В том случае, когда игрок хочет создать себе «более эльфийского» полуэльфа, можно разрешить ему самостоятельно выбрать

для него особенности среди человеческих и эльфийских, ориентируясь на правило, изложенное выше — «не более одной физиологической особенности, содержащей только достоинство». То есть, для примера с полуэльфом, выбрать между «Обучаемость» и «Молниеносными рефлексами». Дети двух нечеловеческих рас, с точки зрения системы, описываются аналогичным образом, но сама возможность их появления на свет зависит от игрового мира и решения ведущего.

Суб-расы. Одним из штампов жанра фэнтези является наличие разнообразных суб-рас, таких как «темные» эльфы. В случае наличия такого персонажа можно описать его несколько отличную от основной расы внешность, культуру. С точки зрения системы, он может иметь иной диапазон значения базовых характеристик и особенности. Но рекомендуется сделать одну из особенностей расы единой для всех суб-рас, чтобы подчеркнуть их родство. Например, все суб-расы эльфов могут иметь особенность «Сильные ноги».

Особые способности. Иногда расы, особенно это относится к перенесенным в «Мир Великого Дракона» из других систем, могут иметь уникальные способности, сходные по своему действию с заклинаниями, которые можно применять небольшое количество раз в день. В этом случае стоит разрешить выбрать эти способности вместо малых молитв, руководствуясь при их применении соответствующими правилами, которые рассмотрены подробно в приложении «Молитвы».

Заклинания и молитвы

Создавая новые заклинания и молитвы, нужно соблюдать особенную осторожность. Магия отсутствует в реальном мире, поэтому оценить действие какого-то заклинания при помощи одного здравого смысла довольно сложно. Скорее, тут нужно отталки-

ваться не от моделирования реальных явлений, а от потребностей и баланса игры.

Каждое заклинание должно представлять собой четко определенную игровую функцию, то есть временно давать герою какую-то игровую возможность, которая точно и однозначно описана. Создавая новое заклинание, следует обратить внимание на его действие, а также доступность и ограничения.

По действию, с точки зрения игры, заклинание может служить для преодоления препятствий, получения информации, имитации умения, имитации оружия или доспехов, изменения боеспособности. Кроме того, заклинание может быть универсальным (например, «Телекинез») или традиционным, то есть типичным для сказок и легенд, («Превращение», «Невидимость»). Представлять, для чего конкретно предназначено заклинание, очень важно, чтобы случайно не нарушить баланс игры, создав слишком сильное или слишком слабое заклинание. Необходимо тщательно продумать возможные последствия использования заклинания в каких-то нестандартных условиях, для неожиданных целей — именно остроумные решения игроков чаще всего обнаруживают «дыры» в правилах. С другой стороны, заклинание не должно быть слишком узким, следует придавать заклинаниям некоторую степень универсальности.

Доступность заклинаний следует определять исходя из их эффективности. Например, при помощи заклинания «Паучьи лапы» можно преодолеть наземные преграды, но нельзя переправиться через реку. Зато и то, и другое доступно при помощи заклинания «Полет», следовательно, «Полет» — эффективнее. Лучше всего соотнести новое заклинание с уже имеющимися, обладающими сходными функциями.

Исходя из такого сопоставления, можно определить требования заклинания. Обычно сила заклинания зависит от степени развития соответствующего умения, поэтому даже низкоуровневый герой не будет излишне сильным, заполучив всю доступную ему магию на первых уровнях. Для самых мощных заклинаний, которые могут отразиться на балансе, требования к значению умения заметно выше — от 12 до 20 пунктов.

Ограничения необходимы для некоторых заклинаний, которые слишком сильны, чтобы разрешить использовать их неограниченно, но и ослаблять их нет смысла — игрок просто не будет ими пользоваться. Заклинания с кратким действием, такие, как «Огненная стрела», можно ограничить при помощи стоимости или материалов. Для заклинаний, имитирующих стрелковое оружие, наилучшим ограничением является именно материал, являющийся аналогом «боезапаса». Заклинания с длительным действием следует ограничивать при помощи поддержки, иногда к ней добавляются стоимость и материал. Молитвы могут иметь краткое действие либо длительное — в течение «цикла», не требуя при этом поддержки.

Компоненты заклинания, то есть необходимость произнести слова или сделать жесты — тоже важный ограничитель. Отсутствие в требованиях одного или обоих сильно увеличивает эффективность заклинания, особенно в условиях, где необходима скрытность и секретность. Все молитвы кроме великих имеют только компонент «С» — слова, великие молитвы также требуют для своего применения материалов. При создании новых заклинаний или молитв нужно определить, к какой школе или сфере они относятся.

Приемы

В некоторых случаях определенная цельная область знаний или комплексная система навыков дают человеку слишком разнообразные способности, чтобы их можно было однозначно и корректно описать одним лишь умением. В качестве примера можно рассмотреть акробатику. Она представляет собой как общую физическую тренировку, так и набор конкретных трюков. Если описать акробатику одним умением, будет совершенно непонятно, смог ли герой в конкретной ситуации выполнить сальто, встать на руки или пройти по канату.

Такие способности следует описывать при помощи сочетания умения и приемов. В целом, это похоже на систему магии, только вместо заклинаний описываются приемы. Каждый прием должен иметь четкое описание выполняемых действий и эффекта. Доступность приема для героев должна быть описана при помощи требований, которые могут включать в себя умения, базовые характеристики, уровень или другие приемы. Если прием требует сосредоточенности или мысленной концентрации — необходимо описать поддержку, используя соответствующие правила из раздела «Магия». Аналогично заклинаниям, приемы — это независимые знания, то есть герой должен учиться им в ходе приключений или их состав оговаривается при создании персонажа.

Для нашего примера можно создать умение «Акробатика» и описать для него приемы «Сальто», «Хождение на руках», «Хождение по канату», и т. п. В качестве требований для этих приемов можно использовать значения умения «Акробатика» и значения физических характеристик — Силы, Здоровья, Восприятия и Ловкости.

Кроме тех случаев, когда без приемов вообще не удастся реалистично

описать какой-то навык, приемы можно использовать для того, чтобы разнообразить использование обычных умений. Например, для оружейных умений можно описать приемы, включающие в себя финты, обманные движения, сложные фехтовальные комбинации, приемы борьбы и рукопашного боя.

Оружие

Оружие, описанное в правилах, четко сбалансировано таким образом, чтобы ни одно не давало однозначного преимущества. В разных ситуациях, в руках героев с разными способностями выгодным оказывается разное оружие, давая в среднем примерно равные возможности. Баланс не всегда выражается в боевых характеристиках, такое оружие как дубина или посох наиболее доступны и изготавливаются из подручных материалов, что является их несомненным плюсом. Поэтому, создавая новое оружие, прежде всего, следует ориентироваться на характеристики уже имеющегося в правилах.

Наиболее просто создание оружия, уже относящегося к описанным в правилах видам. В этом случае нужно только сопоставить новое оружие с образцами из соответствующей группы. Довольно часто нужно просто создать оружие, являющееся улучшенным вариантом стандартного в результате мастерства оружейника или волшебных свойств. При этом нужно просто приписать новому оружию какие-то бонусы к его характеристикам.

Сложнее создать новый вид оружия. Следует придерживаться следующего, чисто игрового, правила: чем оружие проще в обращении, доступнее и быстрее, тем меньший ущерб оно наносит.

При описании нового оружия следует придерживаться следующих правил: параметр «сила» должен быть не меньше 3, бонус атаки и ШКУ находиться в

диапазоне от 1 до 5, ПД атаки не должно быть меньше 3, ПД перезарядки не должно быть меньше 1. Для определения бонуса атаки можно описать словами удобство использования оружия, где 1 — «очень неудобно», а 5 — «очень простое в обращении оружие», аналогичным образом описывается частота нанесения критических ударов, 1 — «очень редко», 5 — «очень часто». Наиболее эффективный и часто применяемый вид удара определит тип оружия и соответствующую ему таблицу критических ударов: колющее, режущее, рубящее, тупое. Необходимо причислить оружие к одной из групп: военное, простое, метательное, стрелковое — для его успешного применения будет использоваться соответствующее умение. Следует помнить о том, что возможность держать оружие одной рукой — это преимущество, поэтому хват оружия тоже нужно сопоставлять с его эффективностью.

Ущерб оружия следует описывать формулой NkM , где N — число кубиков, а M — число граней кубика. Минимальный ущерб должен составлять $k4$, число кубиков, которыми определяется ущерб, не должно быть больше 3. При определении числа кубиков, которыми будет определяться ущерб, важно помнить, что чем больше N , тем выше бронейность оружия и вероятность значений ущерба, близких к средней величине.

Доспехи

Аналогично созданию оружия, новые доспехи следует сопоставлять с доспехами, уже имеющимися в правилах. Необходимо описать каждый конкретный элемент доспехов, закрывающий определенную часть тела: корпус, голову, руки, ноги. Отдельному элементу стандартных доспехов, не обладающих магией или особыми свойствами, нужно приписать значение парамет-

ра «броня» от 1 до 9, если это доспехи корпуса, и от 1 до 6 для других частей тела.

Для более детального и реалистичного боя можно приписать каждому элементу доспехов значение параметра «броня» против каждого из четырех типов ударов. Например, кольчуга хороша против режущих ударов, не особо эффективна против рубящих и колющих и почти бесполезна против тупых. Это можно отразить, записав ее параметр «броня» в виде 5/3/3/1. Это увеличивает реалистичность боя, а также делает полезным применение неосновных ударов оружием, описанных в разделе «Проведение боя».

Также следует отнести элемент доспехов к определенной группе, которая показывает, можно ли надевать этот элемент вместе с другими. Сочетание доспехов возможно только на корпусе. Там элемент доспехов может относиться к одному из трех «слоев»: кожанка, кольчуга, латы. Определить, как элемент сочетается с другими, можно исходя его из материалов и конструкции.

Монстры

Для того, чтобы создать персонажа, походящего на героев, обычно не требуется дополнительных правил. Все правила, по которым создается герой, справедливы и для персонажей ведущего. Однако в игре героям могут встретиться разнообразные монстры и чудовища, не похожие ни на людей, ни на эльфов.

Прежде всего, следует придумать, как монстр выглядит, какие у него размеры, строение тела, особенности внешности. Надо решить, является ли он разумным и в какой степени, способен ли к общению. Полезно заранее решить, какой у монстра характер и есть ли особенности поведения.

Как правило, монстры проявляют себя в сражениях с героями, поэтому

наиболее важным для их создания является продумывание боевых характеристик. При описании боевых характеристик монстра можно опираться на правила создания героев, но можно определить все характеристики непосредственно. Следует указать значения Интеллекта, Восприятия, ПД, хитов, критических хитов, защиты, брони и уровня, который считается равным стойкости. Отдельно необходимо записать все типы атак, которые может применить монстр, полностью указав их характеристики.

Довольно часто чудовищам придают необычные или волшебные свойства. В этом случае их необходимо описать как заклинания, приемы боя или просто в виде текста. Часто необходимо учесть, как необычные способности или природа монстра влияют на его боевые характеристики. Например, мертвецы могут не иметь критических хитов, многоножка игнорировать критические события, вызывающие падение, тролли — каждый раунд восстанавливать хиты, и тому подобное. Если монстр принадлежит к тому или иному виду, таким как нежить или демоны, он также будет иметь все свойства, характерные для этого вида.

Психология игры

Ролевая игра — это, прежде всего, общение между всеми ее участниками. На игру распространяются все правила и закономерности, справедливые для общения между людьми вообще. О них достаточно дотошный ведущий или игрок может прочесть в популярных или специальных книгах по психологии. Однако некоторые моменты, явно имеющие отношение к психологии, являются исключительно частью ролевой игры. Самые основные из них и рассмотрены ниже, очень кратко, но достаточно, чтобы сформировать представление о них. Так как руково-



дителем игры является ведущий, все эти рекомендации адресованы к нему, хотя знать их полезно и игрокам. Некоторые разделы не содержат рекомендаций, их назначение — сообщить о том, что такая проблема существует, и ведущий обязательно столкнется с ней, а конкретные способы решения этой проблемы остаются за ведущим.

Общее понятие игры

Прежде всего, следует понять, насколько важным и всеобъемлющим явлением сталкиваются участники ролевой игры. Для начала рассмотрим само понятие игры, которое очень широко. Игра — это все, что делается понарошку, не по-настоящему. Человек не всег-

да осознает, что играет, хотя значительная часть его повседневных занятий в той или иной степени является игрой. Розыгрыш, флирт, притворство — все это можно назвать игрой.

Игра, это не столько конкретный процесс, сколько особое состояние сознания. В игре и вне игры человек ведет себя по-разному. В жизни его поступки определяет множество ценностных категорий, таких, как мораль, нравственность, законы, отношения с окружающими. В игре же он принимает решение лишь на основе правил игры и игровой этики. Например, человек, стреляющий в живого человека и в очень похожую на живого человека куклу, в обоих случаях совершает

одинаковые действия. Воспринимает же их он по-разному. Для того, чтобы началась игра, даже не обязательно что-то делать, достаточно «переключить» сознание. Например, по пути на работу можно просто вообразить, что Вы — иностранный резидент, и для Вас немедленно начнется игра.

Игровое и неигровое сознание могут вступать в конфликт, создавая дискомфорт для человека. Скажем, если кто-то считает, что идет на маскарад, и одевается в костюм Пьеро, а попадает на деловой семинар, он будет чувствовать себя, как минимум, неловко. Если человек, выстрелив в манекен, обнаружит, что это был живой человек, ему грозит расстройство психики. Для того, чтобы избежать конфликтов между игровым и неигровым состояниями сознания, нужно соблюдать очень простое условие: человек должен всегда иметь точную информацию о том, играет он в данный момент или нет. Если в игру вовлечены несколько человек, они должны быть в игре или вне ее одновременно.

Отношение к игре

Для ролевой игры понятие об игре, как состоянии сознания, очень важно, так как действие игры — это события, которые происходят в вымышленном мире. Этот мир и его обитатели гораздо больше похожи на реальный мир и реальных людей, чем может показаться. Герой игры — это личность, которая совершает определенные поступки. При этом нужно понимать, что оценка этих поступков не должна выноситься за рамки игрового мира.

Часто можно столкнуться с ситуацией, когда в ходе игры один герой совершил некорректный поступок по отношению к другому. В результате игрок, являющийся «хозяином» пострадавшего героя, обижается, и всякое удовольствие от игры пропадает. Это и есть конфликт, возникающий при

столкновении игрового и неигрового состояний.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущий может поддерживать отношение к игре, как чему-то несерьезному и веселому, где все происходит понарошку и ни к чему самих игроков не обязывает. Никогда не следует забывать, что происходит именно игра. Скажем, в случае с обидой игрока на действия другого по отношению к его герою, ведущий может посмеяться над ситуацией, пошутить, показать «пострадавшему» игроку, как интересно отыграть обиженного героя в игре.

Полезным приемом в случае подобных конфликтов может быть следующее: ведущий описывает обоим игрокам конфликтную ситуацию, в которой участвовали их герои, со стороны и в комической форме. При этом он передает ситуацию так, как если бы игроки были зрителями в кино, а их герои — актеры на экране. Этот прием (психологи называют его диссоциацией) очень четко разделяет игровое и неигровое состояния сознания, снимая внутренний конфликт игрока.

Роли в игре

Роль — понятие не менее общее, чем игра. Ролью мы называем следование определенному стереотипу поведению в какой-то ситуации. Самым обычным примером роли является игра актера на сцене театра — его «поведение» предписано текстом пьесы и любой актер, исполняющий ту же роль в той же пьесе, будет действовать тем же образом. Однако роли встречаются в нашей жизни гораздо чаще, чем спектакли. Продавец и покупатель, начальник и подчиненный, студент и пассажир — все это роли, свойственные нам в повседневной жизни. Один и тот же человек ведет себя по-разному, находясь в роли покупателя, подчиненного или пассажира, линия его поведения пред-

писана обстановкой и ролью.

Понятия роли и игры тесно связаны. Большинство игр являются ролевыми, исключение составляют только азартные и логические игры. «Салочки» — это игра в преследователя и преследуемых, военные учения — игра в участников боевых действий, даже спортивные состязания можно отнести к ролевым играм по некоторым признакам.

Все это важно для понимания роли собственно в нашей ролевой игре. Помимо описания личных качеств героя необходимо определить его роль. Так же, как в магазине роли находящихся в нем людей (продавец и покупатель) определяются их задачами, в ролевой игре роли следуют из задач игроков. Готовым шаблоном для определения ролей являются классы. Однако игрок может уточнить или изменить смысл своей роли. При этом совершенно не обязательно менять или дополнять правила, описывать новые умения и способности. Нужно только желание игрока и согласие ведущего. Например, игрок хочет быть шпионом. Такого класса нет, но для принятия роли достаточно простого осознания ее, игрок в результате будет действовать, как шпион, а ведущий — учитывать его роль во время игры.

Полномочия ведущего

Ведущий — полноправный хозяин игрового мира. Однако для игры крайне важно, чтобы игроки не замечали этого. Ведь для их героев никакого ведущего не существует, они просто живут в своем мире, подчиняясь его законам. Важно понять, что каждое явное вмешательство ведущего в игру означает нарушение этих законов.

Игроки воспринимают решения ведущего, как несправедливые (т. н. мастерский произвол), в тех случаях, когда ведущий пытается облегчить себе жизнь за счет игроков, ставя их в

невыгодные условия. Наиболее частые случаи таких решений это «спасение» от игроков важных персонажей, лишение героев возможности уклониться от неприятных (но нужных для игры) событий, пресечение альтернативных действий, которые позволяют обойти запланированные ведущим препятствия, просто запрет на действия, не предусмотренные сценарием.

Ведущий должен стараться избегать подобных моментов. В перечисленных ситуациях он должен либо внести изменения в сценарий, либо влиять на игру тоньше. У него есть достаточно возможностей, чтобы изменить ход событий игры воздействием, которое выглядит, как независимое, как проявление особенностей мира. Для этого достаточно приложить немного больше фантазии и труда.

Свобода воли героя

В игре может встретиться ситуация, когда герой должен совершить какие-то действия вне зависимости от желания игрока. В результате игрок частично или полностью передает контроль над своим героем ведущему. Как правило, это происходит в результате открытого или неявного воздействия на сознание героя. Самыми типичными случаями этого является использование персонажами ведущего таких навыков, как «Общение», заклинаний «Дружба» и «Внушение». Кроме того, это могут быть случаи, в которых большинство обычных людей испытывают страх, панику, любовь или другие сильные эмоции, которые заставляют их совершать или не совершать определенные действия. В таких случаях игрок может ощущать недовольство и дискомфорт, может вступить в спор с ведущим.

В общем случае указание ведущего в форме «ты делаешь то-то» нарушает неявное, но очень важное правило игры. Оно заключается в том,

что игрок признает право ведущего распоряжаться в игровом мире всем, кроме собственного героя. Причем, чисто формально, ведущий имеет право управлять героем, так как «ведущий всегда прав». Однако надо понимать, что эта ситуация с точки зрения игрока несправедлива. Он-то не может на время сместить ведущего с его «поста» и контролировать игровой мир! Таким образом, ситуация, в которой игрок не полностью властен над своим героем, требует от ведущего особого внимания и такта.

Дискомфорт игрока можно уменьшить следующими способами. Во-первых, есть возможность просто договориться с игроком об образе его действий, пока герой находится под внешним контролем. Во-вторых, вместо прямого указания, что герой должен делать, можно поставить героя в какие-то условия (описать, что герой может делать), при которых окончательное решение о конкретных действиях остается за игроком. Примером такого подхода является молитва «Страх». В этом случае игрок не спорит с ведущим, а переключается на решение прежних задач в новых условиях.

В тех редких случаях, когда перечисленные подходы невозможны и ведущий вынужден управлять героем полностью, как собственным персонажем, дискомфорт игрока можно уменьшить, описывая его действия со стороны, то есть не в виде «ты делаешь то-то», а «вы видите, как <имя героя> делает то-то». Игрок при этом воспринимает руководство своим героем не как насилие и несправедливость, а как интересное зрелище, переходя в роль зрителя.

Договор с игроками

С точки зрения игроков, действие игры — это сочетание жизни в вымышленном мире и событий составленного заранее сценария. Это само по себе со-

держит некое противоречие. С одной стороны, герои могут делать все, что им вздумается. С другой — игра заключается в том, чтобы пройти сценарий. Если ведущий написал сценарий с учетом того, что игроки предпримут определенные шаги, а игроки стали действовать иначе, труд ведущего пропадет даром. Конечно, ведущий, как «хозяин» игрового мира, может поставить героев в такую ситуацию, что они будут вынуждены пройти сценарий. При этом, скорее всего, игроки расценят это решение, как мастерский произвол, то есть превышение неких неявных полномочий. Поэтому гораздо лучше, если ведущий просто договорится с игроками о том, что они честно будут стараться проходить сценарий и не будут заставлять ведущего зря тратить время.

Честную договоренность с игроками можно использовать не только для сочетания свободы поступков и стремления пройти сценарий, но и в большинстве других случаев, когда требуется сотрудничество игроков и ведущего. Договор часто намного эффективнее, чем оказание ведущим давления на героя через игровой мир.

Атмосфера игры

Атмосфера игры — это особое ощущение, которое возникает у игроков во время игры, специфическое настроение, постоянное чувство, набор эмоций. Например, игра может идти весело и шутливо, а может проходить в мрачной и тревожной атмосфере. Атмосфера игры может быть частью стиля вождения, принадлежностью конкретного сценария или диктоваться текущим моментом. Умение менять атмосферу игры — важная способность для ведущего.

Хорошо созданная атмосфера помогает делать более яркие описания, стимулирует фантазию героев и даже влияет на образ их действий. Атмос-

фера создается при помощи трех вещей — текущей лексики, поведения ведущего и событий игры. Все эти факторы должны работать сообща, иначе получится непонятный эффект. Например, герои видят страшное отвратительное зрелище — повешенного. Если ведущий опишет это весело и с прибаутками, ужастик может превратиться в черную комедию. Если ведущий и добивался такой атмосферы, то все прекрасно, но если он хотел сделать именно ужастик, то описание надо выполнить мрачным тоном и трагическими словами.

Начинающим ведущим рекомендуется продумывать атмосферу игры заранее, целиком на один сценарий, это достаточно несложно. После того, как ведущим будет усвоено «чувство атмосферы», он может регулировать ее в процессе вождения.

Атмосфера игры может быть разрушена игроками. Иногда этого достаточно, чтобы испортить удовольствие от целого дня игры. Если ведущий недостаточно искусен в поддержании атмосферы, он может просто договориться с игроками о том, что они играют в той атмосфере, которую он опишет для текущей игры. Но можно и пойти навстречу игрокам, уловить настроение, с которым игроки пришли на игру, и провести ее в том же ключе.

Проблемы вождения

В этом разделе описаны некоторые наиболее типичные проблемы, с которыми сталкивается каждый ведущий при проведении ролевой игры. В отличие от раздела «Психология игры» тут рассмотрены сложности не психологического, а технического характера. Проблемы, о которых рассказано ниже, обычно связаны с ходом игры и ее организацией. По каждой проблеме описан один или несколько способов ее разрешения, однако ведущему

рекомендуется не ограничивать себя изложенными ниже советами, а подходить к этим проблемам творчески, стараться придумать лучшее для каждой конкретной ситуации решение.

Ведущий и правила

Ролевая игра — занятие свободное и творческое, в ее основе лежит фантазия и воображение. Поэтому любой ведущий должен ясно осознавать, что правила в ролевой игре совсем не то же самое, что правила в других играх. *Ведущий не следует правилам, а использует правила.* В ролевой игре правила — это инструмент, который помогает ведущему создавать реалистичный отклик игрового мира на действия героев.

Тут ведущий может столкнуться с одной проблемой. Правила — это балансир любой игры, отчасти — способ мышления игроков. Если ведущий явно нарушает правила, доверие игроков к нему утрачивается. Однако если ведущий будет все время строго следовать правилам, это сильнейшим образом ограничит его творческие возможности. При таком подходе в игре будет происходить только то, что описано в правилах, ведь любое отклонение создает спорную ситуацию, разрешить которую с помощью правил невозможно.

Для решения этой проблемы можно руководствоваться следующим принципом: правила описывают лишь некие *стандартные* ситуации. Условия бесспорного применения того или иного правила следуют из описания правил и обычно не вызывают вопросов. Любое отклонение от этих условий создает *нестандартную* ситуацию, которую правила описывают не полностью или совсем не описывают.

Если какая-то ситуация не описана в правилах, это не означает, что она не может произойти в игре. Это означает только, что ведущий должен принять

решение самостоятельно, опираясь на здравый смысл и наиболее общие правила системы. Практически любую ситуацию можно достаточно реалистично смоделировать, используя только чеки на базовые характеристики, конструируя мини-игры или применяя броски кубиков без связи с характеристиками героя.

Баланс игры

Игровой баланс — это понятие, которое часто упоминается при обсуждении ролевых игр. Часть этого понятия относится к правилам, часть — к процессу вождения. Под балансом правил понимают равновесие между разными возможностями героя и способностями различных героев. Баланс вождения — это справедливость игры и равновесие между усилиями игроков по решению задач игры и вознаграждением, которое они получают. Если за баланс правил отвечает ролевая система, то за балансом собственно игры должен следить ведущий.

Как связаны баланс правил и игры? Например, заложенное в правила равновесие между возможностями воина и мага основано на каком-то среднем количестве магии и сражений в игровом мире. Если игра происходит в мире, где магия почти не эффективна, маг останется не у дел, его возможности будут несправедливо урезаны. Точно так же воспримет ситуацию воин, если в игровом мире все чудища могут быть убиты только при помощи магии, а его воинское умение окажется бесполезным.

Ведущий должен следить, чтобы у игроков была возможность равноценно использовать возможности своих героев, никто не чувствовал себя несправедливо ущемленным. Разумеется, это не значит, что так должно быть постоянно, полезно и интересно допустить отклонение баланса в ту или иную сторону. Но оно должно быть

скомпенсировано впоследствии, так, чтобы в целом каждый игрок ощущал свою важность и полезность.

Вознаграждение игроков

Все участники игры принимают в ней участие ради удовольствия. Но удовольствие от игры — вещь не простая, чтобы разобраться в этом, нужно задуматься над проблемой вознаграждения. В таких играх, как ролевые, большое значение имеет адекватное вознаграждение игроков. Вознаграждение — это любая польза, извлеченная человеком из игры. Является ли удовольствие от процесса игры адекватным вознаграждением? Для маленьких детей это так, но взрослому игроку этого недостаточно, ему необходимо получать удовлетворение и от *результата* игры.

В большинстве игр (не ролевых) результатом является победа одного игрока или группы игроков над другими. Ощущение себя победителем в этом случае и является вознаграждением. В ролевой игре такого результата быть не может — все игроки работают в одной команде над общей задачей. Конечно, успешное прохождение сценария можно считать победой. Но игрок прекрасно понимает, что эта победа — просто уступка ведущего, если считать его противником игроков. Слишком сильно зависит успех игроков от решений ведущего.

В таких обстоятельствах наиболее адекватным вознаграждением является рост возможностей героя. Сюда входит и более совершенное оружие, и деньги, и общественное положение в игровом мире, и рост мастерства и профессионализма. Все это позволяет герою решать текущие задачи быстрее и эффективнее, а также браться за те задачи, которые прежде были для него невыполнимы.

Механизмы увеличения возможностей героя заложены в правилах,

однако ведущий должен внимательно следить за тем, как игроки оценивают результаты прошедшей игры. Если игрок считает, что его герой получил меньше, чем заслужил, это надо отметить и учесть в будущем, возможно в следующий раз вознаградить больше. Важно, чтобы такое недовольство не повторилось, иначе игрок быстро потеряет интерес к игре и заразит своим настроением других игроков.

Знания игрока и героя

Сопоставление знаний, которыми обладают об игровом мире игрок и его герой, представляет собой определенную проблему во время игры. Невнимательное отношение к ней может вызвать конфликт между игроком и ведущим.

Например, герой по сюжету в первый раз сталкивается с каким-то монстром, никакой информации о его особенностях у героя быть не может. Однако, игрок из «Бестиария» знает, что монстр ядовит, и заранее принимает противоядие. В этой ситуации ведущий может обвинить игрока в плохом отыгрыше, а игрок придумать тысячу обоснований предусмотрительности своего героя. Похожая проблема может возникнуть при игре по популярным мирам, книгам или фильмам, из которых игрок может получить «слишком полные» сведения о тайнах игрового мира.

Лучший способ освободить игру от подобных конфликтов — обеспечить герою большее знание о мире по сравнению с игроком. В целом, это не сложно, игрок ведь все равно не знает, как стрелять из лука и колдовать, а герой все это умеет, так что это как раз нормальная ситуация. Таким образом, нужно скрыть от игроков ту информацию, которая недоступна героям, руководствуясь принципом «игрок не может знать больше героя». Важным моментом тут является честная дого-

воренность об этом порядке вещей с игроками. Ведущий заранее предупреждает игроков, что знания их героев о мире ограничены таким-то образом. Тогда такая договоренность становится неформальным правилом, которое игроки учитывают при игре.

Конечно, если игрок уже обладает какой-то информацией о мире, ведущий не может заставить его забыть ее или потребовать не пользоваться ей. Такую информацию лучше сделать доступной и для его героя, разумеется, в пределах жанра игры. Игрок может отлично знать принцип действия воздушного шара, но если воздухоплавание в игровом мире не открыто, то такое знание игрок использовать в игре не может, и герой им не обладает.

Итак, если ведущий желает, чтобы в его мире были какие-то тайны, он должен построить игру на той информации, которой у игрока нет. Лучший способ сделать это — просто придумать самому все, чего игроки знать не должны.

Проблема упоминания

Важной проблемой вождения является обеспечение адекватной реакции героев на события, упоминаемые ведущим. Самой яркой иллюстрацией этого является такое описание ведущего: «Посреди комнаты на столе стоит стакан». Можно быть уверенным, что маг проверит стакан на волшебные свойства, вор примется искать вокруг него ловушки, и, скорее всего, его прихватят с собой, посчитав ключом к прохождению сценария. Другой пример: ведущий хочет устроить героям неожиданную засаду. Он объявляет им: «Вы видите впереди поворот дороги. Ваши действия?» Наверняка, герои решат миновать этот поворот дороги каким-то необычным способом или, как минимум, выстроятся в боевой порядок, наденут доспехи, зарядят арбалеты и обнажат мечи. Как быть в этой ситуа-

ции, ведь очевидно, что нормальный человек не будет искать ловушки под каждым стаканом, а отряд не может приходить в полную боеготовность перед каждым поворотом?

Первое решение этой проблемы состоит в повышении уровня игроков. Хороший игрок находит удовольствие в логичном и естественном отыгрыше, но для этого ведущий должен обеспечить игрокам большее вознаграждение за отыгрыш, по сравнению с оптимальными игровыми действиями.

Второй способ решить эту проблему — перегрузка описаний деталями, и придание описаниям большей подробности. Если описать комнату, где по столам расставлены десятки стаканов, игроки не будут уделять внимание каждому. Сюда же относится «ложная тревога», когда ведущий оставляет игроков со всеми их предосторожностями в дураках. В этом случае за поворотом дороги вместо засады может оказаться развеселый пикник в самом разгаре, одинокий нищий или просто ничего.

Третий вариант заключается в сознательном умалчивании о предмете или событии, которые в обычной обстановке действительно бы не привлекли внимание. Вместо полного умолчания можно упомянуть этот момент вскользь или в составе описания чего-то другого. Например, можно сказать, что комната уставлена разной посудой, в то время как при тщательном изучении герои могли бы найти там какой-то важный для сценария стакан.

Секретные заявки

В игре достаточно часто возникает ситуация, когда герой желает выполнить какое-то действие тайком от остальной группы. Такие заявки обычно делаются таким образом, чтобы остальные игроки их не слышали. Короткую заявку можно сделать на ухо

ведущему или при помощи записки. Если заявка длинная и сложная, можно ненадолго отойти с ведущим в сторону от остальных игроков.

Проблема, возникающая в этом случае, такова: как только один из игроков начинает шептаться с ведущим, другие игроки это немедленно замечают, и могут попытаться разгадать смысл секретной заявки, как при помощи игровых действий, так и путем банального подслушивания. При этом открытые действия героя никаких оснований для подозрительности могут и не вызывать. Налицо использование в игре информации, полученной вне игры.

Справиться с этой проблемой можно достаточно простым способом: ввести секретные заявки в обычную практику и предлагать их игрокам не только в тех случаях, когда сами они хотят скрыть свои действия от товарищей, но и вообще во всех случаях, когда действия героя явно не заметны окружающим или не имеют однозначного смысла. Обычно к таким действиям относятся различные виды наблюдения и выполнение заклинаний без компонентов.

Герой ведущего

Некоторые ведущие любят включать в группу собственного героя, на тех же правах, что и героев игроков, не понимая, что это может вызвать целый ряд психологических проблем. Но ведь ведущий играет за персонажей, почему ему нельзя точно так же играть за своего героя? Где грань, которая отделяет персонажа от героя, принадлежащего ведущему? Различие проходит в отношении к этому персонажу игроков.

Несложно заметить, что герои относятся друг к другу иначе, чем к персонажам. Например, убийство героем персонажа дело обычное, а вот убийство одним героем другого — как правило, очень редкий случай. Герои воспринимают друг друга, как членов одной

команды, коллектив, любой персонаж для них — внешний фактор.

Если ведущий создает своего героя по тем же правилам, что и игроки, играет за него, участвует в жизни группы, принимает решения, он тем самым создает для игроков довольно серьезную проблему: как относится к нему, как к персонажу или как к герою? С одной стороны, игроки видят перед собой типичного героя. С другой — за него играет ведущий, а это уже признак персонажа. Поэтому любой игрок будет воспринимать такого героя как минимум двойственно.

Как бы хорошо и честно ни играл за такого героя ведущий, игроки никогда не будут считать его равным по возможностям своим героям. Сам факт существования этого героя будет рассматриваться ими, как нечто несправедливое. В этом, действительно, содержится некое покушение на «права игроков». Их-то герои находятся в равных условиях, в честном соревновании, в то время как герой ведущего имеет невообразимое преимущество рядом с ними — у него знания о мире, принадлежащие ведущему!

Ведущим не рекомендуется заводить себе собственных героев, это выглядит нечестным. Кроме того, это сильно отвлекает от прямых обязанностей ведущего. Если ведущему необходимо постоянно влиять на игру через персонажа, то такой персонаж не должен иметь черты героя, в частности — не должен надолго задерживаться в группе. Ему следует приписать какие-то иные, нежели у героев, мотивы участия в приключении, не начислять опыт и не делать полноправным членом команды игроков.

Целостность группы

Одной из проблем начинающих игроков и ведущих является сохранение целостности группы. В силу событий игры или обстоятельств игроков, мо-

жет возникнуть необходимость разбить группу на две или больше частей, причем не временно, а на длительный период. Прежде всего, ведущему следует иметь в виду, что это нежелательно — разделение группы порождает ряд технических и организационных проблем.

Разделение группы из-за игровых событий ведущий может спланировать или предусмотреть. В этом случае ситуация находится в его руках и серьезного ущерба игре не наносит. Временное выбывание из игры игроков по независящим от них жизненным обстоятельствам может помешать сильно, но от ведущего никак не зависит. Но вот предотвращение разделения группы из-за конфликтов между игроками целиком зависит от ведущего и является важным элементом вождения.

Если в задачу ведущего входит поддержание целостности группы, он должен позаботиться о том, чтобы группа представляла собой команду, сплоченный коллектив, связанный воедино дружескими или профессиональными отношениями. Прежде всего, это можно обеспечить путем формирования целей, которые стоят перед каждым из героев. Ведущий должен обеспечить их общую направленность и непротиворечивость. Далее, важно подчеркивать объединяющие героев отношения при помощи контекста игровых описаний. Это могут быть чувства и эмоции, которые ведущий иногда приписывает героям, общение с персонажами, их отношение к группе и отдельным героям. Наконец, ведущий может договориться с игроками о том, что они постараются действовать совместно, из соображений экономии времени и труда ведущего.

Разделение группы

Обычно и ведущему, и игрокам удобнее, когда вся группа действует сообща, и герои постоянно находятся

вместе. Однако такой образ действий реалистичен лишь в опасных для одиночек местах: в походах и обследованиях подземелий. В безопасных местах, таких, как город, группа может разбиться на несколько более мелких компаний или на отдельных героев, которые будут действовать независимо.

Технически вождение группы по частям проблем не вызывает — с каждой частью группы игра ведется так же, как и с группой целиком. При этом возникает только одна сложность — пока ведущий занимается одной частью игроков, все остальные ничем не заняты и могут начать скучать.

Для пресечения скуки рекомендуется заранее узнать у текущей части группы, будет ли она держать свои действия в секрете от всей группы или впоследствии все станет известно и другим игрокам. Если текущая часть группы играет «открыто», что происходит в большинстве случаев, то ожидающие своей очереди игроки могут наблюдать за ее отыгрышем, что интереснее, чем просто ждать своей очереди. Также свободным в данный момент игрокам можно поручить несложные отыгрыши за маловажных персонажей, типа продавцов или прохожих.

Если одна часть группы играет секретно от другой, полезно, прежде чем целиком заняться ее вождением, загрузить остальных игроков решением какой-то задачи, требующей длительного обсуждения.

Различная активность игроков

Как правило, разные игроки проявляют различную активность во время игры. Инициативный игрок делает больше заявок, получает больше ответов и, таким образом, может занять больше внимания ведущего, чем игрок пассивный. Однако рекомендуется во время игры стараться уделять всем

игрокам по возможности одинаковое внимание.

Не стоит сдерживать активных игроков, хотя иногда это можно делать, если один игрок начинает мешать всем остальным. Вместо этого лучше сознательно обращать больше внимания на малоактивных игроков. Это не означает, что их нужно терять, требуя заявок. Гораздо лучше часть очевидных действий, таких, как наблюдения, делать за них.

Нужно также учесть, что активный игрок детализирует и «уплотняет» вокруг себя игровой мир, делая его более ярким и реалистичным. Поэтому можно иногда вовлекать пассивного игрока в «зону действия» активного, тогда для него появится больше поводов для реакции и заявок.

Отыгрыш характеристик

Достаточно часто игрок может перестать обращать внимание на значение своих характеристик во время отыгрыша, вспоминая о них только тогда, когда нужно выполнить чек на одну из них. Это явление может возникнуть из-за неопытности игрока или из-за противоречия между образом своего героя, сложившимся у игрока, и характеристиками героя.

Почему возникает подобное противоречие? Выбирая параметры героя, игрок может исходить не из личного представления о нем, а из соображений эффективности героя, доступности тех или иных возможностей. На этапе создания это противоречие кажется игроку незначительным, но при игре оно может проявиться в том, что игрок, который имеет у себя в голове свой образ, и ведущий, который ориентируется на характеристики героя, по-разному представляют себе результаты тех или иных действий героя. Это может спровоцировать споры и конфликты во время игры.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущему следует постоянно сверять свое представление о герое с образом, имеющимся у игрока. Иногда ведущему следует уточнить или исправить свое представление, иногда необходимо скорректировать образ, хранимый игроком. Это можно осуществить путем включения в описание действий героя эпитетов, относящихся к его характеристикам. Например, про героя с высокой Ловкостью можно сказать, что он проскользнул куда-либо, а про героя с низкой Ловкостью — что он неуклюже протиснулся и т. п. Не обязательно требовать подобных описаний от игроков. Если ведущий сам будет пользоваться этим приемом, то и игроки, вероятнее всего, переймут его для описания своих действий.

Развитие умений

Одной из самых частых проблем развития героя является проблема роста умений. Игроки стараются развивать важные умения по очереди, например, на первом уровне все очки вкладываются в «Критический удар», а на втором — в «Военное оружие». Самым оптимальным вариантом оказывается ввести ограничение значений умений по формуле «Уровень персонажа + 4», указанном в правилах, для плавного развития героя, при котором все умения будут иметь почти равные значения. Можно установить более высокий порог, чтобы персонажи имели возможность развить несколько умений быстрее других, однако следует учесть, что при этом возрастает роль Интеллекта. Занижать порог не рекомендуется, поскольку опыт показал, что в этом случае часто остаются свободные очки умений.

Проблема высокого уровня

Одной из распространенных проблем является некоторая неопределенность в вождении героев высокого уровня. Если в начале своих приключений герои с радостью берутся за любую работу, которая может принести им опыт, деньги и известность, то со временем они становятся более избирательны. Данная проблема состоит из двух частей: проблема мотивации и излишней силы героя. Зачем первому рыцарю королевства гоняться за мелким воришкой? Да и что может в бою ему сделать какой-то вор, если герой душил драконов голыми руками?

Первая проблема решается сменой приоритетов. Если раньше ведущий интересовывал героев деньгами или сокровищами, то теперь проблемы переходят на другой уровень. Защита королевств и целых миров, покупка или постройка собственного замка, основание рыцарского ордена — все это способно вновь вернуть игроку интерес.

Вторая проблема, по сути, ей не является. Дело в том, что «Мир Великого Дракона» из-за наличия такого параметра как «критические хиты» позволяет убить персонажа самого высокого уровня одним ударом при должном везении. Вероятность этого события низкая, но она есть. Поэтому герою нужно предоставлять для сражений могущественных врагов, чтобы чувство опасности не отступало. Быть может, герой решил остановить пробуждение верховного бога? Или же занять его место?

После достижения героем максимального, двадцатого, уровня можно плавно вывести его из игры, подробно рассказав послесловие. Воин может стать королем, вошедшем в историю как Великий, именем мага могут называть заклинание и т. д. В последующих приключениях герои могут встретиться с этим эпическим героем, но он предстанет уже в качестве персонажа.

Смерть героя

Смерть героя представляет собой определенную игровую проблему, так как содержит некоторое противоречие. С одной стороны, возможная смерть героя — это важный элемент реалистичности, а также — игровой стимул к тем или иным действиям. С этой точки зрения смертность героев — в интересах ведущего. С другой стороны, гибель героя может привести к тому, что сценарий не будет пройден, и труд ведущего по его созданию пропадет даром. Это означает, что смерть героя также нежелательна для ведущего, и игроки это хорошо понимают.

Помимо этой дилеммы, смерть героя означает уничтожение того труда,

который игрок вложил в его образ, его истории и отношений с группой и игровым миром. Это не только не в интересах игрока, но и не в интересах ведущего. Кроме того, смерть героя — это серьезное событие для группы, которое отвлекает ее от текущих задач и разрушает планы ведущего, меняет сюжет и атмосферу игры.

Таким образом, задачей ведущего является поддержание определенного баланса между возможностью гибели героя и ее нежелательностью для игры. Герои не должны погибать слишком часто, но иногда это должно происходить. Регулировать смертность героев можно количеством боевых ситуаций и уровнем противников группы.