

18+

И. В. ЖУКОВИЧ



Иван Мельников

Нити Судьбы

«Издательские решения»

Мельников И. В.

Нити Судьбы / И. В. Мельников — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-939190-2

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

ISBN 978-5-44-939190-2

© Мельников И. В.
© Издательские решения

Содержание

Вступление	6
Как играть в «Нити Судьбы»	7
Если вы мастер...	8
Если вы игрок...	9
Если вы мастер или игрок...	10
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОСНОВЫ МЕХАНИКИ	11
Герои, статисты и персоны	11
Герои и Судьба	12
Структура игровой сцены	13
Проверки	15
Примерная сложность задач	17
Когда бросать кубик?	19
Состязания	20
Округление результатов	21
Частное превосходит общее	22
Нити, Ходы и Капризы	23
Ходы Судьбы	24
Перечень Ходов	25
Капризы Судьбы	27
Перечень Капризов	28
Неприятности	30
ЧАСТЬ ВТОРАЯ: СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ	32
У героя есть	33
После определения Основных и Вторичных характеристик:	34
Характеристики героя	35
Начальная и максимальная величина Характеристик	36
Основные характеристики	37
Размеры существ	39
Вторичные характеристики	40
Боевые характеристики	41
Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик	44
Навыки	45
Атрибуты	50
Перечень Атрибутов	52
Атрибуты народов	69
Перечень Атрибутов народов	70
Конец ознакомительного фрагмента.	74

Нити Судьбы

Иван Викторович Мельников

Дизайнер обложки Елена Сергеевна Мельникова

© Иван Викторович Мельников, 2021

© Елена Сергеевна Мельникова, дизайн обложки, 2021

ISBN 978-5-4493-9190-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

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

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

Благодарю Арсения Ермакова, Николая и Михаила Коваленко, Артема Кравченко, Данилу Костикова и Егора Осипова, испытавшим игровой движок на максимальных оборотах.

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

Авторский коллектив благодарит всех, кто согласился позировать для иллюстраций: Александра Иванова, Александра Коноплева, Андрея Барашева, Арсения Ермакова, Артема Кравченко, Богдана Воронова, Вадима Маркова, Владимира Кондратова, Данилу Костикова, Егора Осипова, Екатерину Жданову, Елену Гатину, Ивана Сметанова, Ксению Воронову, Мансура Гатина, Марину Зеленцову, Михаила Жданова, Михаила Иванова, Михаила Коваленко, Николая Коваленко, Оксану Гальченко, Олега Рубана, Павла Белсамова, Станислава Яновского, Юлию Платонову-Сушкову, Яниса Файзуллина, Chris Vernel aka Carancerth, Crystal Wilkinson aka Illiara, Gary Sparks, Hel Chesar aka Genimonster, Maria Ramos aka Mariedoll, Matt Loveall, Paul Toups, Sophii Jay и Vivica Hallow.

Вступление

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

Вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в пропасть отчаяния. Судьбе нравится наблюдать, как герои сталкиваются с неприятностями и преодолевают их. Иногда Судьба самолично вмешивается в события, заставляя героев исполнять ее капризы, или же, наоборот, помогает героям, делая свой ход. Что уготовано героям – слава, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках – руках Судьбы!

Для игры вам понадобится три К20 (двадцатигранных кубика), минимум один приятель, готовый с вами играть, карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игра проходит в форме беседы. Игроки и мастер обмениваются репликами, описывающими события в воображаемом пространстве. Правила служат для того, чтобы упорядочить это пространство и сделать его *общим*. Они подскажут участникам игры, когда меч воина бесильно отскакивает от щита, а когда – поражает цель, или насколько шпиону сложно вскарабкаться по замшелой крепостной стене, и осветят многие другие неоднозначные моменты. Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя и его Судьбы, временами благосклонной, временами безжалостной, а временами – безразличной. Это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипнуть в неприятности, сталкиваться с трудностями лишь потому, что игрок так решил. Мастер изображает окружающий героев мир и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются решениями, которые игроки принимают в ходе игры, и бросками К20. Несмотря на то, что мастер закладывает основы сюжета, игроки – полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям друг друга и договариваться в случае разногласий.

Как играть в «Нити Судьбы»

«Нити Судьбы: Фэнтези» рассчитаны на истории в антураже приключенческого фэнтези – волшебного мира, населенного огнедышащими драконами, загадочными эльфами, коварными чародеями и обычными людьми, которым приходится жить рядом с ними. Ограничивая доступ героев к Атрибутам, Трюкам и Элементом, повышая или понижая число Очков характеристик и Очков опыта (как у героев, так и у статистов), мастер может привнести в игру элементы низкого, высокого или героического фэнтези, манапанка и даже исторического средневековья. Ключевые особенности различных фэнтезийных жанров подробно освещаются в части «Кладовая мастера».

Игра рассказывает историю о героях, победы которых зачастую имеют цену, а неудачи – последствия. Нити Судьбы и совершение Ходов Судьбы – единственный способ преуспеть без всяких оговорок. Мир вокруг героев изображается широкими мазками, а значимые детали определяются во время игры при помощи проверок Неприятностей и все тех же Ходов Судьбы. Помимо того, есть несколько простых принципов, которые позволят мастеру и игрокам высвободить весь потенциал системы.

Если вы мастер...

Готовьте завязку, а не сюжет. Все, что безусловно нужно игре – отправная точка. Остальное сделают игроки, кубики и воображение.

Обозначьте возможности и цену. Лгите героям, но не игрокам. Игрокам стоит знать, ради чего герои рискуют, каковы шансы на победу, как именно можно достичь цели... и с чем придется расстаться по пути.

Используйте Капризы Судьбы. Расшевелите игроков, вводя в игру Недостатки, Темные стороны и Решки их героев. Не давайте героям опомниться, а игрокам – заскучать.

Не будьте всеведущим. Позвольте игрокам вас удивить. К тому же, чем больше в вашей игре белых пятен, тем больше возможностей для сотворчества. Игрокам будет непросто придумать *что-то*, если для этого *чего-то* не осталось места. Используйте проверки Неприятностей, если контекст не дает однозначного ответа на возникший вопрос.

Помогайте, не заставляйте. Если по каким-то причинам динамика игры падает, а у игроков нет идей – подкиньте и идей, и событий. При этом не стоит *заменять* идеи игроков своими и прибегать к мастерскому праву вето слишком часто.

Если вы игрок...

Знайте своего героя. Помните о том, чего он может добиться сам, а где ему понадобится ваша помощь – помощь Судьбы!

Действуйте. Настоящие герои не будут сидеть и ждать у моря погоды, они будут действовать, даже если Судьба точно знает, что их дело обречено.

Создавайте герою проблемы. Используйте Успех с Неприятностями, вводите в игру Недостатки, Темные стороны и Решки вашего героя, принимайте худшие варианты Неприятностей – протягивайте к героям Нити! Благополучие и безопасность – плохая основа для запоминающейся истории.

Используйте Капризы Судьбы на других героях. Если вы видите хорошую возможность для ввода Недостатка, Темной стороны или Решки героя другого игрока – используйте ее. Покажите, насколько Судьба своенравна!

Применяйте Ходы Судьбы. Поддержите героя, если он в этом нуждается! Изучите перечень общедоступных Ходов, не упускайте из виду Уникальные ходы. Помните – когда Судьба на стороне героя, он способен *на все*.

Если вы мастер или игрок...

Будьте готовы к компромиссам. История, которая создается на игре, – общая, и каждый участник – ее равно важная часть. Помните об этом.

Правильных решений нет, но всегда есть последствия. Вы – Судьба, своенравная, капризная, порой жестокая, реже – милосердная. Ваша цель – наблюдать за тем, как герои выпутываются из проблем, которые вы же для них и устроили, и поразвлекаться вволю. Худшее, что можно сделать на игре – лишить героев последствий их действий, какими бы ужасными эти последствия ни были.

Уважайте результаты бросков. Кубики – полноправные соавторы истории. Не игнорируйте результаты бросков, иначе рискуете превратиться из игроков в настольную ролевую игру в писательский коллектив. В этом нет ничего плохого, но это совсем другой вид развлечений.

Доверяйте друг другу. Взаимное доверие – основа игры, которой все будут довольны. Не забывайте – ваша цель не победа в настольной ролевой игре, ваша цель – запоминающаяся история. И если кто-то использует Каприз Судьбы или вводит в игру Недостаток своего героя, то он участвует в создании истории, а не подставляет других героев под удар.

Наслаждайтесь игрой!

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОСНОВЫ МЕХАНИКИ

Герои, статисты и персоны

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

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

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Король, пославший героев на войну, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя участвует в ее завязке). От действий короля мало что зависит – он остался за кулисами, укрывшись в неприступном замке. А вот находчивый слуга одного из героев – без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть слуга и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Так же, как и герои, персоны могут использовать Нити Судьбы.

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

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

Герои и Судьба

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

Структура игровой сцены

Сценой называется эпизод с участием героев. Из множества таких эпизодов и состоит игра. Разговор с трактирщиком, бегство от огромного дракона, обыск павших в битве врагов – все это сцены. Действие многих способностей героев ограничено длительностью сцены.

Игровая сцена состоит из следующих этапов:

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

- Что за народ собрался в трактире? Привлекло ли внимание появление героев?
- Дракон летит или преследует героев по земле? Использует ли он огненное дыхание?
- Все павшие мертвы, или среди них есть те, кого еще можно спасти? Не помешает ли кто-то героям собирать трофеи?

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

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

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

- Герои предложат трактирщику пару грошей за нужные им сведения или попытаются добиться своего при помощи угроз?
- Герои спрячутся от дракона в россыпи камней или заманят его в скалистую теснину?
- Герои помогут раненому врагу бескорыстно или сохранят ему жизнь в надежде на выкуп?

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

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

- Трактирщик охотно принимает деньги и делится тем, что знает, или зовет своих ражих сыновей?
- Дракон в пылу погони потерял след или бессильно извивается, зажатый скалами?
- Раненый обещает отплатить добром за добро или втайне готовится к мести?

Далеко не каждое действие и решение героев требует проверок. Определение ее принципиальной необходимости – одна из обязанностей мастера. Подробнее о проверках читайте в разделе «Проверки».

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

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение: герои узнали у трактирщика то, что хотели (или бежали под градом ударов), дракон

повержен (или остался далеко позади), а поле битвы обследовано вдоль и поперек (или герои поглощены хлопотами с раненым). Если герои по неким причинам разделились, каждый из них станет участником отдельной сцены.

Проверки

Проверки – это броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор Характеристики. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя на успех. Они называются **бонусами** и **штрафами** и отображаются числами, которые прибавляются к результату броска или отнимаются от него.

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

Перед совершением проверки определите следующее:

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

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

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

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

Активные проверки подразумевают некие действия героя – атаку, бег, прыжки, разговор, поиск, размышления. К активным не относятся проверки Наблюдательности, не связанные с целенаправленным поиском, проверки Воли, проверки на Потерю сознания, сопротивление яду и тому подобные.

Статичные значения Навыков отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка. Дополнительно, прибавьте к значению 5, если герой обладает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, методично обшаривает стены в поисках потайного лаза или выполняет другие задачи, требующие систематического повторения одних и тех же действий.

Например, если герой-часовой с Наблюдательностью +4 использует статичное значение этого Навыка, результатом его «проверки» всегда будет 14. Таким образом, во время дежурства он заметит все, для чего достаточно этого результата, но остальное ускользнет от его внимания.

Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле, – он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом орудовать мечом. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

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

При выпадении 20 на кубике мастер может засчитать автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении 20 во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум 1 Единицу Здоровья, даже если Доблесть или Меткость героя недостаточно велики, чтобы поразить Защиту цели.

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

Примерная сложность задач

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

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

Ниже вы найдете возможные примеры Неприятностей, осложняющих успех проверки.

– **Возможность для недругов:** успех героя позволяет недругам приблизиться к своей цели или даже достичь ее. Эта Неприятность может оставаться за кадром до тех пор, пока герои не столкнутся с ее последствиями.

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

– **Герой под ударом:** герой преуспел, но оказался в затруднительном положении. Его жизнь, здоровье или репутация под угрозой!

– **Невыгодная позиция:** успех вынуждает героя занять невыгодную позицию. Несколько последовательных выборов этого варианта могут привести героя на край обрыва, в глухой тупик или под обстрел артиллерийской батареи!

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

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

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

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

– **Союзники под ударом:** успех героя приводит к тому, что его товарищи оказываются в затруднительном положении. Их жизнь, здоровье или репутация под угрозой!

– **Ущерб:** герой добился своего, но получил Опасную рану. Герой теряет число ЕЗ, достаточное для получения Опасной раны, вне зависимости от имеющихся у него защитных средств.

Если герой не распределил Очки опыта в Навык, проверку которого он совершает, выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике (или правила не позволяют ему совершить проверку в принципе), выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

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

Успех с Неприятностями может быть применен до броска кубика.

Успехи с Неприятностями позволят героям преодолеть полосу невезения, а мастеру и игрокам – наблюдать за развитием сюжета, а не за бесконечной чередой неудач. Не ограничивайтесь вариантами из списка, опирайтесь на жанр и настроение вашей игры!

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

Когда бросать кубик?

Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и ресурсах и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий.

Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен во времени и ресурсах.

Состязания

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик – все положительные и отрицательные факторы включены в бросок. Однако иногда мастер может добавить в ситуацию остроты. В этом случае и мастер, и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше. При использовании этого правила замените в формулах, используемых для противостояния герою, 10 на бросок K20.

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

Округление результатов

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

Частное превосходит общее

Атрибуты, Трюки, Элементы, некоторые заклинания и предметы часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (даже героям, у которых иной набор снаряжения, Атрибутов, Трюков и Элементов). Описания Атрибутов, Трюков, Элементов, заклинаний, волшебных предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный арбалетчик» игнорирует свойство «Перезарядка» у арбалетов, что позволяет ему совершать Быструю атаку с помощью арбалета. Это исключение из основных правил, ведь герой много тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

Нити, Ходы и Капризы

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев – то, что заставляет обычных людей благоговейно пересказывать истории об их удивительных приключениях и подвигах столетия спустя.

Нити Судьбы – один из важнейших элементов игры. Это именно тот раздел правил, который стоит изучить с особым тщанием. Помимо прочего, Нити позволяют игроку объявить о безусловном успехе героя без бросков кубика. Благодаря этому абсолютно любой герой легко окажется в центре внимания и повлияет на развитие сюжета!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 Нитями. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

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

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

– В начале игровой встречи игрок может протянуть к своему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Игрок может протянуть к своему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта, в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Как протянуть к герою новые Нити, и когда они обрываются: Судьба помогает герою не просто так. Ей нравится следить за тем, как герой барахтается в неприятностях.

– Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда принимает Каприз Судьбы.

– Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда делает Ход Судьбы.

Изменения, внесенные в игру с помощью Ходов и Капризов, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия.

Ходы Судьбы

Ход Судьбы (Ход) – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**. Подробнее об этом читайте в разделе «Атрибуты».

Совершение Хода: каждый раз, когда Судьба делает Ход, обрывается число Нитей героя, указанное в описании Хода. Таким образом игроки могут добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного).

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

Перечень Ходов

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. Повезло!

– 1 Нить. Откажитесь от последствий Каприза Судьбы. Если вы отказываетесь от последствий Каприза, то к вашему герою не протягивается Нить.

– 1 Нить. Получите наилучший вариант при проверке Неприятностей. Оборвите Нить до броска кубика и считайте, что при проверке выпало 20.

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

– 1 Нить. Сохраните жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или Смерти.

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

Так же вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать Ход, даже если герой достигает успеха автоматически (скажем, из-за высокого Навыка и отсутствия риска). Если бросок подразумевает разные эффекты в зависимости от степени провала, герой получает минимально необходимый провал.

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

Точно так же вы можете Критически провалить проверку героя. Вы можете использовать Ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого Навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

2. В нужном месте в нужное время.

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

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

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в деревню, где мог приобрести все необходимое (или хотя бы в сосновую рощу, где он мог заготовить факелы самосто-

ятельно), и совсем другое, когда герой несколько месяцев странствует в пустоши, где не растет ничего, кроме жухлой травы!

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Введите в игру Орла вашего героя. Подробнее об Орле читайте в разделе «Грани и Амплуа».

3. Старый знакомый.

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

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста – Недостаток, грязный секрет, черту характера или событие из прошлого. Вам потребуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

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

4. Пробуждение Элементов.

– 1 Нить. Герой взывает к скрытым силам своей души и получает ответ. Полный список Элементов, условия их получения и эффекты их Пробуждения вы найдете в разделе «Элементы».

5. Рука Судьбы.

– 1 Нить. Примените Каприз Судьбы на героя другого игрока.

– 1 Нить. Герой немедленно восстанавливает 10 Единиц Маны. ЕМ героя не могут превышать максимальной величины его ЕМ. Совершениехода в Боевой сцене требует Быстрого действия.

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

Капризы Судьбы

Каприз Судьбы (Каприз): ввод в игру Недостатка, Темной стороны Атрибута, Решки героя или принятие игроком худшего варианта Неприятностей до броска кубика называется Капризом Судьбы.

Вход Каприза в игру: каждый раз, когда Каприз входит в игру, протяните к герою 1 Нить. Вход в игру означает создание ситуации, в которой Каприз осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и, если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить.

Капризы Судьбы и мастер: в течение сцены мастер может использовать Капризы Судьбы один раз для каждого героя, принимающего участие в сцене (хоть и не обязан делать этого). Мастер не должен обрывать для этого Нити персон или тратить какие-то иные ресурсы. Инициация проверки Неприятностей не считается Капризом, а вот попытка навязать герою ее худший вариант является им!

Отказ от Каприза: если игрок не желает принимать последствия Каприза, он должен совершить Ход Судьбы «Повезло!». Если у героя нет Нитей, чтобы откупиться от Каприза, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Не забывайте, что если игрок применил Ход «Повезло!» и отказался от последствий, то Каприз не входит в игру и к герою не протягивается Нить.

Перечень Капризов

С одной стороны, Капризы Судьбы – это возможность для игроков обмениваться Нитями, с другой – элемент передачи повествовательных прав, с третьей – непостоянство своенравной Судьбы!

1. Во власти страстей.

Недостаток героя входит в игру. Ввод в игру Недостатков – основной способ получения Нитей Судьбы героем. Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

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

2. Все имеет цену.

Темная сторона Атрибута героя входит в игру. В отличие от Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной стороны (так же, как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета. Например, Жрец может столкнуться с воинствующими последователями соперничающего культа, Аристократ почувствует себя неуютно во время крестьянского бунта, а за Красавицу дадут хорошую цену на невольничьем рынке!

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

3. Решка!

Решка героя входит в игру. Так же, как и в случае с Темной стороной Атрибутов, Решка – очень специфический способ получения Нитей и всецело зависит от контекста сцены. Подробнее о Решке читайте в разделе «Грани и Амплуа».

4. Катастрофа!

Игрок добровольно сталкивает героя с наихудшим вариантом проверки Неприятностей. Считайте, что на кубике выпало 1. Подробнее об этом читайте в разделе «Неприятности».

5. Черная полоса.

Теоретически, герои могут начать игру без Атрибутов, Недостатков и Граней. Вряд ли герой так уж идеален, но ни одна из страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение. И все же он остается игрушкой в руках Судьбы. Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить неблагоприятный вариант развития такой ситуации. Например, герой подкрадывается к стражнику, но деревянные половицы под ногами героя громко скрипят и обнаруживают его присутствие. Или герой желает сменить загнанного скакуна и выясняет, что всех лошадей только что забрали королевские гонцы. Мастер должен одобрить возникшее у героя затруднение, в противном случае Каприз не считается вошедшим в игру.

Вход в игру Каприза Судьбы значит, что в истории возник некий свершившийся факт. Пьяница вспоминает, как бил баронского сына уже утром, когда ничего не исправил, а Любвеобильного героя и вовсе поймали на горячем. Но вход Недостатка, Темной стороны или Решки в игру не обязательно означает безусловные проблемы. Прежде всего, это создание интересной игровой ситуации, которая начинается неблагоприятно для героя, но может принести выгоды позднее, если Судьба в лице игрока подскажет герою верную линию поведения.

Неприятности

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной. В потенциально опасной сцене, такой как прогулка по зловонным трущобам, обыск старинного особняка или прыжок в море с обрыва, мастер может инициировать проверку Неприятностей, если контекст ситуации недостаточно ясно говорит о том, что герою ничто не угрожает.

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

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и так далее, если контекст не дает исчерпывающего ответа на этот вопрос. В этом случае проверка Неприятностей будет выглядеть так:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Да. Герой, бесспорно, получает желаемое или может получить желаемое, приложив незначительные усилия или потратив немного ресурсов
13-18	Да, но... Герой может получить желаемое, приложив усилия или потратив ресурсы
7-12	Нет, но... Герой, конечно, может получить желаемое, но только если приложит серьезные усилия или потратит значительные ресурсы
1-6	Нет. Герой не может получить желаемое. Ему придется искать другие пути

Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомый дом и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженную пиццаль или хотя бы ржавые вилы. В противном случае герою придется довольствоваться серебряными ложками или ножкой от стула!

Общие Неприятности: иногда возникают ситуации, в которых Неприятности напрямую касаются всех участников сцены – например, если корабль дал течь в шторм, или шериф считает всех героев одинаково виновными. В этом случае при Капризе Судьбы «Катастрофа!», инициированном мастером, Нити протягиваются ко всем героям и персонам, присутствующим в сцене. Откупиться от Каприза можно по обычным правилам.

Неприятности под контролем: обычно Неприятности случаются внезапно, но иногда герою выпадает шанс смягчить (или усугубить) эффект. Если мастер считает, что герой может как-то повлиять на результат, герой может совершить проверку Характеристики или Навыка, уместного в контексте ситуации. Величина успеха прибавляется к результату проверки Неприятностей, а величина провала вычитается из него. Например, в труппах герой может постараться не мозолить окружающим глаза и использовать Скрытность против сложности, установленной мастером. Это все еще не помешает герою случайно наткнуться на грабителей, но может *понизить шанс* такой встречи. Если герой прошел Скрытность на 3, то к числу, выпавшему на кубике при проверке Неприятностей, будет прибавляться 3. Если герой провалил Скрытность на 2, из числа, выпавшего при проверке Неприятностей, будет вычтено 2, а его неумелые попытки выглядеть незаметно привлекут внимание окружающих.

Когда использовать проверку Неприятностей? Эта механика позволяет мастеру создавать игровые события и факты без предварительной подготовки, руководствуясь контекстом сцены, и при этом разделять повествовательные права с игроками. Она не заменяет собой проверки Навыков (хотя ситуации, в которых такая замена будет уместна, могут возникнуть). Проверка Неприятностей позволит легко и быстро узнать, в каком настроении вернулся с охоты молодой король, умеет ли читать дочка лесничего, есть ли на острове бухта, где можно бросить якорь.

Как правило, проверки Неприятностей иницирует мастер. Ему же придется судить о том, насколько проверка вообще необходима в контексте сцены. Разумеется, если у мастера и игроков уже готовы ответы на все вопросы, проверка Неприятностей вряд ли будет использоваться слишком часто. Но даже в таких случаях не стоит полностью исключать ее из игры.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

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

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Каков его характер? Что он любит и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем – не очень? Сколько ему лет? Чем зарабатывает на жизнь? И, конечно же, как его зовут?

Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это – ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры – если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

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

Основная концепция героя готова уже на этом этапе. Именно под нее будут выбираться Характеристики, Навыки, Атрибуты, Трюки, Недостатки, Грани, Узлы, Элементы и снаряжение.

Впрочем, возможен вариант, в котором вы сначала изучите книгу целиком и создадите героя, руководствуясь синергическими выгодами. В этом случае образ героя и его история формируются после заполнения листа. Такой способ тоже имеет свои преимущества – игромеханический блок может рассказать о герое немало интересного!

У героя есть

– 6 Основных и 4 Вторичных характеристики, задающие пределы физических и ментальных возможностей.

– 3 Боевые характеристики (4, если герой – маг), отвечающие за успехи героя в бою.

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

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

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

– Недостатки, изображающие слабости и страсти.

– Ампула и Грани, определяющие отношения героя с миром и место в нем.

– Узы, показывающие внутренние убеждения героя.

– Богатство, отражающее благосостояние.

– Ключевой элемент – частица жизненной силы, наделяющая героя особыми способностями и позволяющая взывать к ней в минуты опасности. У героев-чародеев Элементов значительно больше, чем у лишенных магического дара, и они могут использовать их для Плетения чар.

– Заклинания, известные герою, если он обладает магическим даром.

После определения Основных и Вторичных характеристик:

– Выберите для героя 2 Атрибута. Герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!).

– Выберите для героя 2 Трюка.

– Выберите для героя 0—2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).

– Выберите для героя число Граней, не превышающее число Атрибутов (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).

– Выберите для героя 0—2 Уз (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).

– Распределите 10 Очков опыта по Навыкам героя.

– Выберите для героя Ключевой элемент. Если герой приобрел один или несколько Чародейских атрибутов, ему потребуется выбрать гораздо больше Элементов, но лишь один из них будет Ключевым.

Характеристики героя

Очки характеристик: в начале игры у героя есть 70 Очков характеристик. Распределите их по Основным характеристикам в любых сочетаниях. Например, вы можете распределить 16 очков в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и т. д.

Начальная и максимальная величина Характеристики

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

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

Значения Основных характеристик героев могут быть абсолютно любыми в пределах, обозначенных таблицей.

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

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

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

Основные характеристики

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

Ловкость (Лв) отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она пригодится герою, который собирается стрелять, срезать кошельки и карабкаться по деревьям.

Выносливость (Вн) пригодится любому герою. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Также от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой.

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

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

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

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

Модификаторы Характеристик (М): в большинстве формул используется не полное значение Основных характеристик, а **Модификатор = | (Основная характеристика – 10) ÷ 2|**.

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

Проверки Основных характеристик совершаются следующим образом:

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему модификатор Основной характеристики.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

Первым делом определим Основные характеристики Розалины. На все про все у нее есть 70 Очков характеристик. Каждое очко – единица в одной из шести Основных характеристик.

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

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

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

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

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

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

Размеры существ

В фэнтези представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему: драконы, тролли, полурослики и феи. Даже в несказочном средневековье найдется место карликам и великанам – самым обычным людям с гормональными нарушениями. За эталон принят человек ростом от 150 до 210 см. Он имеет Среднюю категорию размера. Размер не влияет на Основные характеристики существа напрямую, однако большие существа – легкая мишень для атак любого рода, а маленькие существа вынуждены использовать маленькое оружие (зачастую наносящее меньше ущерба). Герой-человек может по договоренности с мастером начать игру Маленьким (карлик) или Большим (великан).

Существа занимают определенную область в зависимости от своих размеров. Это вовсе не означает, что существо занимает эту область целиком (хотя бывает и такое). Несомненно одно – в этой области существо может и будет мешать передвижению недругов.

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

Бонус/штраф размера (БШР): размер, отличный от Среднего, может быть выгоден в одних ситуациях и мешать в других. Небольшому существу легче прятаться и избегать от ударов (это учитывается в его Базовой защите), а крупному – хватать и удерживать противника.

Небольшие существа получают положительный БШР при проверках Атлетики (Лв), Ловкости рук, Скрытности и в других ситуациях, когда компактный размер, малый вес и тонкие пальчики помогают преуспеть. Крупные существа в этих случаях получают отрицательный БШР.

И наоборот – крупные существа получают положительный БШР при Захватах, проверках Атлетики (Сл), попытках сбить противника с ног и в других ситуациях, когда массивное сложение и длинные руки помогают одержать верх. Маленькие существа в этих случаях получают отрицательный БШР.

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

Модификатор размера: наравне с Выносливостью определяет, насколько существо восприимчиво к физическому урону.

Размер	Модификатор Размера	БШР	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	1	-2/+2	0.01-0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	2	-1/+1	0.66-1.49 метра	1 × 1 метр
Средний	3	0	1.5-2.1 метра	2 × 2 метра
Большой	4	+1/-1	2.2-3 метра	3 × 3 метра
Огромный	5	+2/-2	3.01-9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	6	+3/-3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

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

Вторичные характеристики

Единицы Здоровья (ЕЗ) = |Вн × Модификатор размера существа|. Эта величина показывает, сколько уще́рба герой способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

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

В зависимости от своего размера существо получает бонус или штраф к Скорости после определения ее значения. Мелкие существа вычитают БШР из Ск, крупные – прибавляют БШР к Ск. Например, Крошечная Фея понизит свою Ск на 2, а Большой огр – повысит на 1.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие как кони, кошки и слоны, увеличивают свою Ск в 2 раза, перемещаясь по земле. Умножьте Ск *после* прибавления или вычитания БШР. Тараканы, пауки и многоножки считаются четвероногими для определения Ск, а гигантские слизни, улитки и змеи – нет!

Полет: если существо способно летать, умножьте его Ск на 3 *после* прибавления или вычитания БШР. Полет может использоваться до тех пор, пока нагрузка существа не превышает Комфортную. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, меняйте обычную Ск существа.

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

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

У Вторичных характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение. Если результат деления меньше 1, то значение Вторичной характеристики все равно составит 1. Это единственное исключение из правила «Округления результатов».

Проверки Вторичных характеристик совершаются следующим образом:

- 1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Вторичной характеристики.
- 2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

После определения Основных характеристик можно вычислить Вторичные характеристики Розалины.

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

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

Со Скоростью дела обстоят гораздо лучше – сказываются 14 очков, потраченные на Ловкость. Чтобы определить Скорость, нужно сложить 14 Ловкость и 10 Выносливость и разделить результат на 4. Выходит 6, вполне прилично, хоть и есть, куда расти.

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

Боевые характеристики

Повреждения (Пв): результатом успешных проверок Боевых характеристик (за исключением Защиты) являются Повреждения – потеря Единиц Здоровья от атак и вредоносных эффектов.

Бонус к Повреждениям (БПв) обычно дается оружием и заклинаниями. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения. Бонус к Повреждениям является частью Боевых характеристик, Доблести, Меткости и Меткости Магической стрелы, и может изменяться в зависимости от того, какое оружие или заклинание использует герой.

Доблесть (Дб) = |Владение оружием/Рукопашный бой + МСл + МЛв + БПв|. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. На Доблесть оказывают влияние два разных Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным, и какие боевые Маневры он использует.

Меткость (Мг) = |Стрельба + МЛв + БПв|. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Луки и метательное оружие также используют модификатор Силы (МСл) при подсчете БПв.

Меткость Магической стрелы = |Стрельба + МЧХ + БПв заклинания|.

При использовании Магических стрел вместо МЛв герой использует модификатор наибольшей Чародейской характеристики (МЧХ) и БПв, указанный в описании заклинания.

Защита (Зщ) = |БАЗщ + МЛв + БДЗщ + БЩЗщ|. Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя атаками. Помимо модификатора Ловкости в Боевую характеристику Защиты входят:

Базовая защита (БАЗщ) – отражает защиту неподвижного существа. Высокая БАЗщ обычно указывает на небольшой размер существа или на иные факторы, затрудняющие попадание, но не связанные с подвижностью или защитным снаряжением. **БАЗщ = |10 ± БШР|**

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

Бонус доспеха к защите (БДЗщ): защита, которую дают доспехи. Бонус доспеха изменяется в зависимости от того, какой доспех носит герой.

Бонус щита к защите (БЩЗщ): защита, которую дают щиты. Бонус щита изменяется в зависимости от того, какой щит носит герой.

Ношение некоторых доспехов и щитов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

Прочность (Прч): камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа –

например, стальные големы и ожившие деревья – также обладают Прочностью! Прочность не является частью Боевых характеристик, но тесно связана с ними.

Проверки Боевых характеристик:

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Доблести, Меткости или Меткости Магической стрелы героя.

2) Сравните получившееся число с Защитой цели. Цель получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую атакующий герой преодолел Защиту цели.

Например, если герой с Доблестью 10 атаковал статиста с Защитой 18 и на К20 выпало 14, статист получит $10 + 14 - 18 = 6$ Повреждений.

Подробнее о проверках Боевых характеристик читайте в разделе «Маневры».

Проверки Защиты: в сценах, не подразумевающих детализированных боевых действий – например, когда герой прорывается сквозь разъяренную толпу, передвигается под беглым обстрелом или бежит по коридору, наполненному ловушками, мастер может определить полученные героем Повреждения при помощи проверки Защиты.

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение **|Зщ – 10|**.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую провалил проверку.

Например, герой Среднего размера с 16 Защитой передвигается под беглым огнем вражеских аркибузирова. Мастер устанавливает 20 сложность проверки. На К20 выпадает 12. $12 + 16 - 10 = 18$. Герой получает 2 Повреждения, так как 20 (Установленная сложность) – 18 (Результат проверки) = 2 .

При проверках Доблести, Меткости и Меткости Магической стрелы герой использует все доступные средства для нанесения Повреждений. Он выискивает уязвимые места доспехов и использует свое окружение, даже если не заявлял специфические Зоны поражения и не обладает особыми Трюками. Естественно, противник делает все возможное, чтобы помешать ему. Отсутствие Повреждений при проверке означает, что удар пришелся в щит или доспех, был отражен, не привел ни к чему серьезнее царапин и синяков... или просто не достиг цели. Герою не обязательно фактически пробивать доспех, чтобы нанести рану, – мощные дробящие удары могут серьезно травмировать даже рыцаря в латах, а арбалетные болты и пули имеют неприятную особенность застревать в костях или, наоборот, проходить навывлет, минимизируя ущерб.

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

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

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

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

Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик

В приключениях героев подстерегает немало опасностей, и далеко не все из них явные. Яды, чары и проклятия могут понизить значение любой Характеристики до 0. Понижение Основной характеристики, даже временное, приводит к понижению зависящей от нее Вторичной.

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

Если игромеханические элементы имеют для вас первостепенное значение, стоит ознакомиться со списком Атрибутов и Трюков перед выбором Навыков.

Навыки

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

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

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

Проверки Навыков: когда герой совершает проверку Навыка от любой Основной характеристики, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики. Если герой совершает проверку Навыка от любой Вторичной характеристики, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и значение Характеристики целиком.

Как правило, Характеристику, от которой используется Навык, определяет мастер, но игрок всегда может предложить заменить ее на другую, если у него появились идеи, соответствующие контексту ситуации.

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

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Основной характеристики или значение Вторичной характеристики.

2) Сравните результат с **Навыком оппонента +10!**. Герой преуспевает, если он равен сложности проверки или превышает ее.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо стражника. Стражник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против $5 + 1 + 10 = 16$. Если герой выбросит на К20 8 или больше, проверка будет успешна, так как $6 + 2 + 8 = 16$. В сумерках избежать внимания стражника будет гораздо легче – герой получит Преимущество. Напротив, если стражник бдительно осматривает пустую узкую галерею, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя, если галерея освещена!

Альтернативное применение Навыков: использование Навыков – творческий процесс. Зачастую добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает логика происходящего. Например, чтобы прокормиться в лесу при помощи Выживания, герой с высоким Интеллектом вспомнит, где обычно растут съедобные ягоды и грибы, Мудрость позволит заметить птичьи гнезда и места кормежки оленей, ну а использование Ловкости означает, что герой просто подстрелил зайца или куропатку. Чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Врачеванием, так и Ловкостью рук для перетягивания раны (хотя позже это может привести к Неприятностям). Для поиска следов и ориентирования на местности подойдут и Выживание, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на спине дикого жеребца, может применить как Атлетику, так и Обращение с животными!

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

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

Напоминаем, что при выборе Навыков героя у вас есть 10 Очков опыта.

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

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

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

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

Врачевание (Ин, Мд) отвечает за прикладную медицину и академические знания. Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Мудрость для первой помощи и знахарских методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

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

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

Применение навыка в бою занимает |10 Очередей – Врачевание – МИн/ММд| (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе Врачевания герой-врачеватель получает Пв, равные его Вл или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

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

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

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

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

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

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

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

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

Используйте Навык, если герой шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Обращение с животными (Сл, Лв, Ин, Мд, Об) помогает добиться послушания от неразумных существ. Используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой прибегает к старым проверенным методам (скорее всего, не им придуманным) и собственным наблюдениям. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо.

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

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

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

Скрытность (Лв, Ин) помогает остаться незамеченным. Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ.

Герой не может спрятаться, если за ним наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Ск в 2 раза. Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -1 за каждое существо

в группе, кроме него. Например, если Следопыт помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Отрицательные БШР существ, которым помогает Следопыт, также учитываются. А вот положительные БШР существ, которым помогает Следопыт, игнорируются – иногда маленькие существа могут наделать немало шума!

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

Стрельба (Лв, Ин, Мд) отвечает за обращение с дальнобойным и метательным оружием. Ловкость для поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

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

Чародейство (Ин, Мд, Об) отвечает за академические и прикладные знания о плетении чар. Характеристика, с помощью которой герой творит чары, определяется Чародейским атрибутом и не может быть впоследствии изменена. Интеллект используется, когда герой обращается к академическим знаниям о магии. Мудрость – для практических вопросов, связанных с магией. Герои, которые изучали Чародейство, но сами не способны к волшебству, также могут совершать эти проверки. Обаяние не отвечает за какую-либо область знаний, связанную с магией, однако может использоваться в качестве Чародейской характеристики.

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

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

Экспертные Навыки (Э) – области знаний, которые пригодятся не во всяком приключении. Религия, история, кузнечное дело, драконоведение, управление государством и тому подобные являются экспертными Навыками. Игрок должен указать экспертную область своего героя. Для различных областей знаний необходимо брать несколько экспертных Навыков. Далее в книге любой экспертный Навык будет обозначаться литерой «Э», например, Искусство^Э. Чаще всего экспертные Навыки используют Интеллект или Мудрость, но в некоторых случаях возможно применение и других Основных характеристик. Например, Обаяние вполне подойдет для Военного дела^Э, а Ловкость – для Управления транспортом^Э. Широта экспертных Навыков определяется мастером. Искусство^Э может включать в себя все разнообразие видов художественной деятельности, а Наука^Э – знания о постройке всех возможных механизмов и устройств. Но, с другой стороны, мастер может потребовать от художника уточнить область специализации – например, гравер, скульптор или миниатюрист, – серьезно ограничив широту применения Навыка. В случае изобретателя мастер может потребовать указать тип механизмов, с которыми он знаком.

Примеры экспертных Навыков: Азартные игры^Э, Алхимия^Э, Военное дело^Э, Выступление^Э, Искусство^Э, Наука^Э, Ремонт^Э, Торговля^Э, Управление транспортом^Э.

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

Атрибуты

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие.

Из чего состоит Атрибут: Атрибут состоит из набора достоинств, действующих постоянно и вводимых в игру без участия Нитей, и Уникального хода, который входит в игру при обрыве Нитей или с помощью проверок Навыков.

И герои, и статисты вполне могут обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далеко не каждый жрец – пламенный оратор, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может быть жрецом и занимать формальное место в иерархии культа, родиться миловидным или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение означает, что на Жреца снизошла благодать (или он наконец-то научился ладно излагать догматы и пудрить мозги окружающим), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту для достижения личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил себя бояться).

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

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

1 или более Нитей? Многие Уникальные ходы отдают стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с контекстом. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие выкупить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою. Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2—3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрастет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами. Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

Уникальный ход без обрыва Нитей. Герои и персоны достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов без вмешательства Судьбы, а у статистов и вовсе нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверок Навыков и Характеристик, иногда – дополнительных временных затрат.

Сложность Уникального хода без обрыва Нитей. Если сложность проверки не указана в описании Хода, ее задает мастер, ориентируясь на таблицу примерной сложности задач. Не рекомендуется устанавливать ее выше 20 – ведь обладающий атрибутом герой неплохо разбирается в том, что делает.

Успешный ход без обрыва Нитей нередко ведет к Неприятностям. Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Крепыш – не болея сам, заразить друзей чумой, а Следопыт – забрать то, что хотел съесть кто-то другой. Если контекст располагает к этому, после успеха Хода совершите проверку Неприятностей.

Например, Жрец использует свой Уникальный ход «Воля богов» и произносит речь перед защитниками вражеской крепости. Он взывает к их разуму, указывает на то, что дальнейшее сопротивление приведет к бессмысленным жертвам, а смерть отважных воинов негодна богам. Мастер решает, что убедить голодных, израненных, но гордых солдат не так-то просто даже для Жреца и устанавливает сложность 15 для проверки Выступления⁹. Жрец преуспевает. Теперь игрок должен совершить проверку Неприятностей, чтобы узнать, была ли капитуляция безоговорочной, либо защитники попытаются выторговать более выгодные условия или даже откроют ворота лишь для того, чтобы заманить осаждающих в ловушку!

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

Темная сторона. За все приходится платить, и возможности Атрибутов – не исключение. Фактически, Темная сторона – это Недостаток в Атрибуте!

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

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

Многие Уникальные ходы позволяют герою преуспеть на своем поле без бросков кубика – даже в ситуациях, не допускающих применение Хода «Повезло» из-за высокой сложности проверки.

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

Перечень Атрибутов

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Алхимик	Варить обычные и магические зелья, пользоваться дополнительным Ключевым эффектом	Варить магические зелья быстро	Неполадки в лаборатории, недовольные клиенты, безумные правители, желающие превратить свинец в золото
Аристократ	Посещать светские рауты, говорить с королями на равных и задирать нос перед смердами	Быть выше закона	Интриги высокородных, ненависть холопов, нерадивость и лень слуг, титул, привлекающий мошенников и приживал
Бард	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым)	Быть в курсе происходящего и распускать слухи (в том числе выдуманные)	Болваны, не понимающие белых стихов, аристократы, не разумеющие тонкой иронии, недовольные жертвы сплетен
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами)	Избегать самых смертоносных ударов	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле
Богач	Торговать с выгодой, сорить деньгами	Купить небольшой город или нанять армию для его захвата	Зависть и фальшивое обожание окружающих, грязные слухи и кривотолки о происхождении богатства
Ведун (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Мудрости и медитациям	Преуспевать благодаря помощи Вселенной	Шумливый мир, мешающий единению со Вселенной, едкие насмешки Волшебников, гнев первородных сил, случайно потревоженных Ведуном
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет противника	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке стран
Волшебник (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Интеллекту и древним манускриптам	Точно знать, как устроена магия	Надоеды, умоляющие принять в ученики, уязвимая книга с заклинаниями, заносчивые соперники, последствия неудачных экспериментов
Дипломат	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность	Вести переговоры на высшем уровне	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пытливые контрразведчики, задержанные в пути письма
Жрец	Располагать ресурсами культа, вызывать уважение у последователей культа	Произносить пламенные проповеди и с их помощью манипулировать окружающими	Враждебные культы, утомительные обряды, предписанные нормы поведения, фанатизм, тщательно скрываемое неверие
Изобретатель	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить	Изобретать устройства, которые работают	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов	Быть заветной мечтой окружающих	Назойливые поклонники, раздваивающие взгляды, работоторговцы, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы

Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки	Смерть, которая обходит стороной, но забирает родных и близких, уверенность в собственной неуязвимости
Неистовый	Черпать силу в своей ярости	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его	Вдохновлять окружающих на подвиги	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства
Охотник за головами	Захватывать врагов живьем без особых затруднений	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники
Плетельщик (Чародейский атрибут)	Плести чары, прибегая к Обаянию, песне и танцу	Видеть магические ауры	Простуды, гололедица, скользкие полы, издевки Волшебников, пристальное внимание духов и волшебных существ
Плут	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки	Достать предмет или информацию на черном рынке	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, подло и безжалостно	Убивать исподтишка с одного удара	Длинный и грязный шлейф дурной славы
Рыцарь	Получить меч, латы и верного скакуна	Вызывать врага на поединок	Кодекс чести, дамы сердца, дуэли
Следопыт	Чувствовать себя в глуши как дома, читать следы	Найти еду и воду даже там, где это кажется невозможным	Опасности диких земель, пренебрежение горожан, неотесанность
Солдат	Эффективно сражаться в команде	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор, опасная служба, жестокий командир
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна
Сыщик	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности	Знать, что происходит на самом деле	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы
Целитель	Исцелять раны и болезни	Исцелять смертельные раны	Больные и увечные, выключивающие исцеление, недовольные пациенты и родственники тех, кого не удалось спасти
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, что бы ни случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнувшиеся окна, унижительные сравнения с макакой

Алхимик

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

Алхимик начинает игру с лабораторией для изготовления зелий и **13 + МИИ** формулами зелий. Подробнее читайте об этом в разделе «Алхимия и зельеварение».

В начале каждой игровой встречи у Алхимика есть **11 + ММД** готовых порций зелья с СП каждого не больше 15 (минимум 1 порция).

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

и т. д. Герой может пробуждать Элемент, Ключевым эффектом которого он пользуется! Действие Эликсира длится до конца игровой встречи. Алхимик может выпить его сам, передать кому-то или продать. Новый Эликсир может быть получен Алхимиком только в начале следующей игровой встречи.

Ход – Знай меру (1 или более Нитей): совершая Ход, выберите один пункт из описанных ниже за каждую оборванную Нить. Эффекты Хода могут сочетаться в любых комбинациях.

Алхимик может изготовить зелье в течение 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене).

Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии лаборатории.

Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии ингредиентов.

Алхимик может изготовить зелье, не имея в наличии рецепта.

Алхимик может применить зелье за Быстрое действие вместо Действия.

Если Алхимик совершает Ход без обрыва Нитей, он должен преуспеть в проверке Алхимии⁹. Определите целевую сложность при помощи раздела «Алхимия и зельеварение» или стандартной таблицы сложностей. За каждый эффект Хода после первого выбранного повысьте базовую сложность изготовления зелья на 5.

Аристократ

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

Привилегии: даже если герой не занимает значимых должностей, он пользуется множеством привилегий (уточните полный перечень у мастера, если это важно) и ему не составит проблем попасть на закрытый прием к высокородному или даже на аудиенцию к государю. Герой может взять с собой на прием X спутников (в том числе не аристократов), где $X = |1 + \text{Мин/МОб Аристократа}|$ (минимум 1 спутник).

Обычно Аристократ владеет поместьем, получает ренту или имеет иной стабильный источник дохода. Аристократ может повысить свое Богатство на 5 при совершении проверки Богатства. В течение игровой встречи эта способность может быть использована X раз, где $X = |1 + \text{Мин/МОб Аристократа}|$ (минимум 1 раз за встречу).

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

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения. Впрочем, даже успех проверки и официальное оправдание не помешает разъяренным холопам устроить самосуд, а оскорбленным аристократам – нанять убийц...

Бард

Герой странствует по миру под звуки музыки – насколько эта музыка хороша, зависит от Искусства⁹. Но даже если Бард не обладает выдающимися музыкальными способностями, зачастую его встречают благосклонно, ведь он приносит с собой свежие новости и сплетни.

Спляшет, споет и по харе надает: Бард знает *все обо всем* (или убедительно делает вид, что знает). При проверках Навыков он игнорирует Помеху за отсутствие Очков опыта, распределенных в Навык!

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

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, осторожность Барду не помешает. Герой должен преуспеть в проверке Общения. В случае провала не исключено, что Барда пожелают расспросить с пристрастием, поколотят или даже попытаются убить!

Боевые искусства

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

Гармония совершенства: герой прибавляет ММд к своему БЩЗщ. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с БПв +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие и носить щит или доспех, ограничивающие максимальный МЛв, так как они нарушают тонкую гармонию его движений. Пока герой использует такой доспех или щит, или пока герой сражается Громоздким оружием, он не может применять достоинства Атрибута.

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

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует Пв, вызванные атакующим Маневром. Мастер может допустить использование Хода в небоевых сценах, если контекст располагает к этому. Например, увернуться от падающего камня или избежать Повреждений от падения при помощи Хода ничуть не сложнее, чем отразить удар двуручного молота! Ход *может* применяться для отражения эффектов, которые не наносят Повреждений напрямую.

Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие или щит и доспех, ограничивающие максимальный МЛв.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Дб против |10 + полученные Пв|. В случае успеха он игнорирует Пв. В случае провала он получает Повреждения и падает.

Богач

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

Покупай дешево, продавай дорого: Богач знает цену деньгам и умеет ими распорядиться – иначе он никогда не разбогател бы! При покупке товаров и услуг Богач теряет на 1 Богатство меньше, а при продаже – получает на 1 Богатство больше, чем герой без этого Атрибута.

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Торговли^Э. При успехе Богач получает желаемое, хотя его сервы могут взбунтоваться, векселя могут оспорить родственники, а его траты – привлечь ненужное внимание...

Ведун (Чародейский атрибут)

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

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

Ведун игнорирует Элемент Созидания при плетении заклинаний, когда может черпать необходимые Элементы из своего окружения. Например, при сплетении Зыбуна Ведуну не требуется Созидание и 2 Воды, если он находится на берегу реки или идет дождь. Ему не требуется Созидание и 1 Огонь для Огненного шара, если рядом горит большой костер. Ну а Элементы Земли и вовсе постоянно у него под ногами! Необходимый Элемент должен находиться не дальше X метров от Ведуна, где **X = |Чародейство Ведуна|**. Мастер может отступать от этого правила, если считает это логичным – например, когда герой находится на вершине каменной башни, формально он далеко от земли, но Элемент Земли по-прежнему рядом с ним! Из своего окружения Ведун может извлечь не больше 2 Элементов, если только мастер не рассудит иначе. Он все еще игнорирует Элемент Созидания, связанный с ними.

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

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

Ветеран

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

Эх-ма, горе не беда: Герой получает +1 к проверкам Дб и Мг. Максимально допустимый БДЗщ доспеха, в котором может отдыхать герой, возрастает на 1. Герой может совершить проверку Мд против 10, чтобы добыть необходимое в городе или деревне. В случае успеха Ветеран получает предметы или услуги с суммарной СП 5 или меньше. Зачастую это означает кражи, ложь или угрозы различной степени наглости – провал проверки приводит к проверке Неприятностей.

Ход – Своих не бросаем (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских навыков, так и зани-

мать крупные государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ветеран должен преуспеть в проверке Общения. Товарищи обязательно потребуют что-нибудь взамен... Отказаться не получится!

Волшебник (Чародейский атрибут)

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

Умный в гору не пойдет: Интеллект – ЧХ Волшебника, и он использует МИн при проверках Чародейства. Заклинания Волшебника записаны на свитках или в его волшебной книге – он должен читать их с листа даже в бою! Это значит, что Волшебник вынужден постоянно носить свою книгу или свитки с собой, а в бою держать их в одной руке. Вторая рука очень пригодится ему, чтобы листать страницы! Лишившись книги, Волшебник утратит способность творить заклинания. А уничтожить или заполучить книгу захотят многие – начиная от охотников на ведьм и заканчивая конкурентами! По договоренности с мастером книга может быть заменена на рунический посох, татуировки на запястьях и прочие носители информации, которые Волшебник может видеть, творя заклинания.

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

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Волшебник должен преуспеть в проверке Чародейства (Ин). На то, чтобы вспомнить (или найти в книге) все необходимое, Волшебник должен потратить 10 минут. При провале проверки мастер может сообщить Волшебнику неверную или даже опасную информацию.

Дипломат

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

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

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

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

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

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

Ход – Именем и волею господина моего (1 или более Нитей): герой употребляет свои полномочия для переговоров на высшем уровне. Он может выкупить пленников, хлопотать о смягчении или отмене судебного приговора, объявлять войну или требовать внушительные суммы денег – те, кто стоит за Дипломатом, одобряют его действия и поддерживают их. Или, напротив, Дипломат может добиваться желаемого тайно, используя агентурную сеть. Отравления, похищения, угрозы и подкупы – все возможно... когда Судьба на стороне героя!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Дипломат серьезно рискует. Для переговоров герой должен преуспеть в проверке Общения. При планировании тайных операций Дипломат (или дружественный ему герой) должен преуспеть в проверке Военного дела^Э или другого Навыка, уместного в контексте происходящего. Успех приносит Дипломату желаемое, хотя его слова – всего лишь блеф, а на розыск его агентов брошены лучшие силы...

Если участие в игре большого количества статистов-агентов негативно сказывается на динамике событий, то можно ограничить возможности «Игры по-крупному», оставив Дипломату лишь доступ к достоинствам и Ходам его союзников. В этом случае Дипломат может использовать свои Нити при совершении Ходов союзников или применении их достоинств. По сути, Дипломат покупает временный доступ к Ходам и достоинствам других Атрибутов! Таким образом, Дипломат является источником Ходов и достоинств во всех отношениях, поэтому используйте значения его Характеристик в тех случаях, когда это необходимо.

Жрец

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

Высочайшее покровительство: Жрец и его спутники, если только они не принадлежат к конкурирующему религиозному течению, всегда могут рассчитывать на помощь в храмах

культу, к которому принадлежит Жрец. Это могут быть ночлег, информация, оружие и доспехи (если культ воинственный) и денежные ссуды (если культ богатый).

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

Ход – **Воля богов!** (1 или более Нитей): все, что говорит Жрец, считается правильным. Особенно, если он говорит с возвышения и утверждает, что его устами вещают боги. Даже последователи других божеств на время проникаются его риторикой. Проповеди Жреца утихомирят разъяренную толпу или же, наоборот, возбудят и направят ее гнев. Жрец может убедить государя прекратить (или развязать) кровопролитную войну (особенно, если Аристократ похлопочет об аудиенции), а вражеского военачальника – увести армию из-под городских стен.

Если Ход совершает без обрыва Нитей, Жрец должен преуспеть в проверке Общения или Выступления^Э, если он произносит речь перед толпой. Даже в случае успеха проверки найдутся те, кто будет подозревать Жреца в обмане и преследовании собственных интересов. Как и недовольные чрезмерным влиянием, которое приобрел Жрец...

Изобретатель

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

Дотянуться до мечты: Атрибут позволяет герою в принципе *задумываться* над такими странными проектами, как механические крылья, паровой танк или сливной унитаз. За их *реализацию* отвечает Наука^Э или, если мастер желает углубить детализацию, несколько смежных Навыков^Э. Время и возможность постройки механизма зависит от жанра и настроения игры – вряд ли в исторической кампании, действие которой разворачивается в средневековой Европе, будет уместен паровой танк. А вот изобретенные героем «огненные жерла», стреляющие каменными ядрами, – очень даже!

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

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Изобретатель должен преуспеть в проверке Науки^Э. В случае успеха проверки Навыка, при каждом использовании устройства совершайте проверку Неприятностей. Если герой проваливает проверку Навыка, при каждом использовании устройства совершайте проверку Неприятностей и считайте Катастрофой любые результаты кроме 19 и 20. При провале проверки Науки^Э Изобретатель все еще считает свой механизм совершенным. Указать на его ошибку может только другой Изобретатель (хотя вряд ли к нему прислушаются)!

Красивый

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

Красота – страшная сила: если Красивый использует Общение, в случае успеха проверки статист в Восторге или, если применяется Соблазнение, статист Очарован. Подробнее об этом читайте в части «Социальные взаимодействия». Желая завоевать расположение героя, статисты делают ему подарки и оказывают услуги. Особенно, если герой попросит. Герой не обязан обладать высоким Обаянием – зачастую ему вполне хватает Красоты!

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения, чтобы убедить статиста действовать исключительно в его интересах. При провале влюбленный статист ослеплен ревностью. Он применит все доступные ему средства, чтобы удержать героя при себе. Например, заточит его в высокую башню! При успехе проверки эта мысль обязательно посетит его позже. Насколько позже – решает мастер.

Крепыш

Герой невероятно вынослив и живуч. Некоторые считают его способным вынести *любые* невзгоды или даже неуязвимым в принципе. Это не имеет никакого отношения к телосложению или физической силе – внешне герой может выглядеть сущим доходягой.

Здоров как бык: герой получает дополнительные ЕЗ, равные его Модификатору Размера.

Он не обращает внимания на *кратковременную* сильную боль и благодаря этому игнорирует состояния Ранен и Серьезно ранен, а также действие Болевого шока. Чтобы избежать Смерти или не Потерять сознание при Опасной ране, герой должен преуспеть в проверке Вн против 10. Получив Пв в голову, глаз или пах, герой не совершает проверок Вн, исключая проверки на Потерю сознания при Опасной ране.

Максимально допустимый БДЗщ доспеха, в котором может отдыхать герой, возрастает на 1.

Герой редко болеет, может спать на снегу и без проблем употреблять в пищу несвежие и даже гнилые продукты.

Находясь в состоянии Удушья, Крепыш Теряет сознание лишь через $|20 \times \text{Вн}|$ секунд и умирает по истечении $|40 \times \text{Вн}|$ секунд.

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

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

Герой игнорирует Пв, вызванные ядом, а также состояние Отравления.

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

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

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

Если Ход совершается без обрыва Нитей, то при попытках герой должен преуспеть в проверке Вл против **|10 + полученные Пвл**.

Чтобы прекратить действие яда, герой должен преуспеть в проверке Вн против 15.

Чтобы свободно действовать в состоянии Агонии, герой должен преуспеть в проверке Вл против 15 (одна проверка в течение сцены).

Чтобы не заразиться болезнью, герой должен преуспеть в проверке Вн против 15.

Неистовый

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

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

Ход – Воплощенный гнев (1 или более Нитей): герой крушит все вокруг. Он может выломать железную решетку, разорвать цепи, перевернуть телегу или даже повалить колонну древнего храма! Мастер вправе требовать обрыва больше одной Нити за наиболее впечатляющие разрушения! Совершение Хода в бою является Действием. Учтите, что использование Хода для прямого нанесения Повреждений весьма затруднительно, если только герой не Захватил противника или не кидает в него обломками. Разумеется, если противник не способен или не желает сопротивляться, он станет одной из первых жертв!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Сл или Атлетики (Сл).

Офицер

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

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

Если Офицер и его союзники выработали язык тайных знаков и жестов, для получения бонуса союзникам необходимо *видеть* Офицера! Чтобы отдать приказ, Офицеру необходимо Быстрое действие. Приказ действует до тех пор, пока не будет отдан новый. На протяжении его действия союзникам все равно необходимо слышать (или в случае языка жестов – видеть) Офицера.

Ход – Вы что, хотите жить вечно?! (1 или более Нитей): союзники, способные слышать приказы Офицера (или видеть его знаки), получают Преимущество на проверки Дб, Мт и проверки Вн при Опасных ранах до конца Круга. Число союзников, получающих Преимущество, равно **|МОб Офицера × число оборванных Нитей|** (минимум 1 союзник). Совершение Хода занимает Быстрое действие. По договоренности с мастером Преимущество может распространяться и на проверки других Навыков и Характеристик – например, проверки Силы

при попытках проломить ворота тараном или Навык Чародейства, если Офицер обучен командовать боевыми магами!

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

Охотник за головами

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

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

Ход – **Кажется, вы мне врете** (1 Нить): герой знает способы развязывать язык тем, кто находится в его власти. При этом на теле жертвы не остается никаких следов. Это могут быть как особо изощренные пытки, так и методы психологического воздействия. Так или иначе, жертва рассказывает герою все, что его интересует, и это никак не вредит ее рассудку или здоровью – ведь в противном случае герою могут заплатить меньше! Совершение Хода занимает 60 минут, минус 10 минут за каждую единицу МСл/МЛв/МИн/МОб героя исходя из контекста ситуации.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения против **|10 + Вл жертвы|**. Успех означает, что герой узнал все, что хотел, но жертва близка к помешательству. Провал может привести к безумию или даже смерти жертвы до того, как Охотник что-то узнает. Если впоследствии жертва останется жива, она сделает все, чтобы страшно отомстить. И, конечно же, у нее могут быть друзья и родственники!

Если в вашей истории столкнутся Крепыш и Охотник за головами, может возникнуть ситуация вроде противостояния абсолютного оружия и абсолютной брони. В этом случае результаты Уникального хода героя или персоны преобладают над результатом Уникального хода статиста. Если в противостояние вовлечены только герои и персоны, следуйте обычным правилам совершения Ходов. Скорее всего, проиграет тот, чьи Нити закончатся раньше.

Плетельщик (Чародейский атрибут)

Герой искусно переплетает Нити Судьбы в звуках музыки либо завораживающих па танца. Плетельщик не обязан быть танцором, певцом или музыкантом, хотя соответствующие Навыки⁹, несомненно, помогут ему избежать вопросов, если заклинание не сработает.

Стежок к стежку: Обаяние – ЧХ Плетельщика, и он использует МОб при проверках Чародейства. Заклинания Плетельщика – часть его музыки, пения или танца. Он должен играть, петь или танцевать во время их сотворения. Если это по какой-то причине невозможно, чары Плетельщика не имеют силы.

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

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

Если **Ход совершается без обрыва Нитей**, герой должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Об) против **|10 +1 за каждый метр, который Плетельщик желает обследовать|**. Каждая попытка занимает 10 минут. При провале Плетельщик сбит с толку изменчивым рисунком Нитей. Мастер может сообщить ему противоречивую или заведомо ложную информацию о магических аурах в обследованной области.

Плут

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

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

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

Плата поделщикам не является торговой сделкой и потому на нее не распространяется достоинство Богача «Покупай дешево, продавай дорого». Друзья знают, как идут дела Плути, – с кореша на мели много не возьмут, но, когда тот разжился деньжатами, слупят как надо. «Хорошие друзья плохого парня» могут использоваться ретроспективно. Поделщики не появляются из ниоткуда, их участие – результат усилий Плути, у которого *все на мази*.

Ход – **Темные делишки** (1 или более Нитей): герой использует свои многочисленные связи и *быстро* получает то, что ему нужно: деньги, секретную информацию, дорогостоящее снаряжение или редкое зелье. Если Плуту необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько латных доспехов, несколько целебных напитков), равное своему **|Мин|** или **|МОб|** (минимум 1 предмет). Предметы, полученные таким образом, не могут быть проданы за полную цену и без проверки Неприятностей (для

купцов вполне очевидно, что вещи украдены или сняты с мертвых тел). Возможно, снаряжение или его стоимость придется вернуть после дельца!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Плут должен преуспеть в проверке Общения. В случае успеха герой получает необходимое, но может привлечь внимание властей или залезть в долги!

Подлые приемчики

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

Не зевай!: каждый раз, когда герой атакует противника с Преимуществом, он получает +2 к БПв своего оружия. Если у героя есть 2 Преимущества при атаке, он получает +4!

Ход – **Чистая работа** (1 Нить): герой наносит **Пв = |5 + МИн|** в любой зоне поражения по своему выбору, если совершает Внезапное нападение. Герой *не должен* совершать для этого проверку Дб или Мт, хотя жертва должна находиться в дистанции поражения оружия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Дб или Мт (со штрафом за Зоны поражения) и успешно нанести жертве минимум 1 Пв. Только в этом случае он наносит **Пв = |5 + МИн|**. Если герой не преуспел, все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения до его следующей Очереди.

Применение Хода следует заявить *до* проверки Дб или Мт!

Рыцарь

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

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

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

Ход – **Вызов** (1 или более Нитей): найти слова, которые заставят соперника покинуть безопасность крепостных стен или ошцетинившиеся пиками ряды солдат – большое искусство. Далеко не всегда эти слова звучат гладко и складно. И все-таки почти всегда достигают цели.

Если противник имеет возможность слышать героя (или хотя бы получить его послание), он примет вызов. Число Нитей, которые необходимо оборвать, зависит от обстоятельств. Спровоцировать на поединок вождя орды дикарей не так трудно, однако король-чародей в неприступном замке вряд ли будет настолько же безрассуден.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения. Если герой или его соратники нарушат условия поединка (и будут в этом уличены), в дальнейшем число Нитей, необходимых для успеха Хода, может возрасти, как и сложность проверки Общения. Дурная слава разносится быстро!

Следопыт

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

У оленя дом большой: Следопыт совершает с Преимуществом броски по таблице Встреч и Находок. Также он с легкостью прокормит дарами природы небольшую группу людей

(или существ размером с человека). Герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему Выживанию (Мд). При использовании этой способности Следопыт совершает бросок по таблице Скрытой угрозы.

Применение этой способности подразумевает наличие пищи в том месте, где ее ищет Следопыт. Если герой пытается искать еду и воду в бесплодных землях (или просто не в сезон), ему придется воспользоваться Ходом!

Следопыт всегда может выбрать удачное (и относительно безопасное) место для стоянки. Совершите проверку Скрытой угрозы, если Следопыт использует эту способность. Герои могут заранее заметить неладное, обследовав место стоянки.

Ход – Не спрашивай как (1 Нить): герой может прокормить себя и своих спутников. Он найдет еду и воду везде – среди иссушенных солнцем скал, в заснеженной пустоши, в ядовитом болоте и других местах, где ее нет на первый взгляд... и на второй, и на третий. Вряд ли его находки будут вкусными, но совершенно точно – сытными и неопасными для здоровья.

Также при помощи Хода Следопыт может найти безопасное и удобное место для лагеря в самых неблагоприятных условиях.

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Выживания.

Солдат

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

Один – за всех, и все – за одного: каждый раз, когда герой наносит противнику Пв атакой в ближнем бою, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую атаку в ближнем бою по тому же противнику. Каждый раз, когда герой наносит противнику Пв Дистанционной атакой, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую Дистанционную атаку по тому же противнику. Каждый раз, когда герой наносит противнику Пв Магической стрелой, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую атаку Магической стрелой по тому же противнику.

Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать |ММд Солдата| (минимум 1 союзник).

Надевая доспех, Солдат тратит в 2 раза меньше времени, чем герой без этого Атрибута.

Ход – Навались! (1 Нить): когда герой наносит противнику Пв атакой любого рода или Плетением чар, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую атаку любого рода по тому же противнику. Число товарищей, получивших Преимущество, не может превышать |ММд Солдата|. Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Цель дополнительно получает 1 Пв при каждой нанесшей Пв атаке. Цель дополнительно получает 2 Пв, если атакована союзником-Солдатом.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Мд против |10 + число союзников, которые получают эффекты Хода|. Число союзников, получивших Преимущество, все еще не может превышать |ММд Солдата| (минимум 1 союзник).

Стремительный

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

Всюду первый: герой может выхватывать оружие и запрыгивать в седло за Быстрое действие и прибавляет +1 к Рц после определения Вторичных характеристик. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным. Также

герой сохраняет МЛв в Зщ, подвергаясь Внезапному нападению – он постоянно начеку. Все прочие эффекты Внезапного нападения применяются в полном объеме.

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

Ход – Обогнать ветер (1 Нить): потратив Быстрое действие, герой может переместиться в любую незанятую точку в X метрах от себя, где $X \leq \text{Ск героя}$. Он может уронить или толкнуть, или схватить предмет (даже падающий), толкнуть или схватить неготовое к бою (согласно правилам Внезапного нападения) существо, парировать или принять на себя атаку. В случае парирования атаки Перемещение происходит до проверки Дб или Мт атакующего. Герой встает перед изначальной целью атаки, заслоняя ее. Атакующий останавливается перед Стремительным героем. Если атакующий не поразил Зщ Стремительного героя, ни герой, ни изначальная цель атакующего не получают Пв. Ход может совершаться в очередь другого героя или статиста. Да, это значит, что герой может избежать атаки, просто покинув место, на котором стоял, если ему есть, куда переместиться! Перемещение должно произойти после объявления цели, но до проверки Дб или Мт атакующего.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Лв или Атлетики (Лв) против $10 + \text{количество метров, на которое он желает переместиться}$. При провале герой падает там, где стоял. Для того чтобы схватить предмет или существо, понадобятся дополнительные проверки Лв или Дб!

Сыщик

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

Элементарно: 1 раз за сцену Сыщик может применить Ход «Старый знакомый» (добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста) или «В нужное время» (сделайте игровую заявку ретроспективно) без обрыва Нитей. Это вовсе не означает, что статист в самом деле знаком герою, – Сыщик догадывается о его подноготной посредством логических умозаключений. И, конечно же, Сыщик легко предугадывает ход событий, поэтому готов ко всему!

Ход – Тайное и явное (1 или более Нитей): Сыщик интерпретирует обнаруженные улики и анализирует случившиеся события. Мастер должен честно разъяснить игроку Сыщика, что *на самом деле* здесь происходит – дать очевидную подсказку или прозрачно намекнуть на некие силы, действующие за кулисами. Альтернативно, мастер может выслушать предположения игрока Сыщика и встроить их в сюжет, если разделение повествовательных прав в вашей группе это допускает. Для взаимодействия с уликами Сыщик (или кто-то другой) должен сначала *заметить* их!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Сыщик должен преуспеть в проверке Ин. Вычтите из сложности проверки число улик, обнаруженных Сыщиком или его союзниками. Если кто-то пытается помешать Сыщику и делает это достаточно умело, сложность проверки может возрасти!

Целитель

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

Наложение дланей: в течение суток (или игровой встречи) герой может восстановить число ЕЗ, равное $|\text{Мд} + \text{Об}|$, – это его суточный резарв. Например, целитель с Мудростью 12 и Обаянием 13 восстановит одному пострадавшему 5 ЕЗ, второму – 8 ЕЗ, третьему – 12 ЕЗ и уже не сможет никого исцелять (по крайней мере, с помощью этого Атрибута), пока

полноценно не отдохнет. Если исцеляемый пытается помешать Целителю, Целитель должен преуспеть в проверке Дб (Рукопашный бой) против Зщ исцеляемого. Восстановление любого числа ЕЗ в бою является Действием.

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

Тяжесть болезни	Трата суточного резерва ЕЗ
Болезнь не угрожает здоровью и жизни	10
Болезнь вынуждает находиться в постели и может подорвать здоровье	20
Болезнь протекает тяжело и может искалечить или убить	30
Болезнь неизлечима	35

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

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

Ход – **Он еще дышит!** (1 Нить): Целитель возвращает к жизни существо, погибшее не более **Юб Целителя** минут назад (минимум 1 минута). ЕЗ возвращенного к жизни равны 1. Совершение Хода занимает Действие. К жизни не может быть возвращены обезглавленные или существа, чьи тела получили слишком серьезные, по мнению мастера, повреждения.

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

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Целитель подоспел вовремя и возвращенный к жизни приходит в себя с 1 ЕЗ. Переломы героя все еще требуют пристального внимания!
13-18	Возвращенный к жизни сравнительно легко отделался. Он приходит в себя с 1 ЕЗ и понижает на 1 максимальные ЕЗ
7-12	Целителю не достало умения и сил. Возвращенный к жизни получил тяжелые раны. Он понижает на 1 любую из Основных характеристик
1-6	Целитель слегка опоздал. Раны возвращенного к жизни будут напоминать о себе до конца дней. Он понижает на 1 любую из Основных характеристик и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана»

Чувство равновесия

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

Акробат: герой жонглирует, ходит на руках и делает многое другое без проверок Ловкости, игнорирует Трудный ландшафт, а также Помехи Длинного и Громоздкого оружия. Герой пользуется всеми преимуществами Трюка «Амбидекстр». Когда герой лежит на земле, то ата-

кует в ближнем бою без Помехи, а атаки по нему совершаются без Преимущества. Герой может подняться с земли, потратив Быстрое действие.

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

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Атлетики (Лв).

Розалина может выбрать до 2 Атрибутов из списка. Атрибуты «Бард» и «Плетельщик» отлично подходят Розалине – они позволяют ей знать все обо всем и творить чары при помощи музыки или пения. Атрибут «Бард», помимо прочего, поможет Розалине избежать Помех в ближнем бою и при стрельбе – ведь в ее Навыки, отвечающие за боевые столкновения, так и не были распределены Очки опыта. Но Бард игнорирует Помехи за отсутствие Очков опыта в Навыках, а с помощью Хода Барда Розалина сможет эффективно собирать и распускать слухи. Атрибут «Плетельщик» определяет Чародейскую характеристику Розалины – это Обаяние. Благодаря Ходу Плетельщика Розалина сможет видеть магические ауры, а свойство Атрибута позволит ей плести чары.

Темная сторона Атрибутов Розалины включает великое множество жертв ее остроумия и завистников, которые вполне могут решиться на всяческие пакости. А еще на Темной стороне Атрибутов Розалины – все многообразие обстоятельств, мешающих петь и музицировать, и сверхъестественные твари, которых она ненароком потревожит, увидев их ауры. Если жизнь Розалины осложнится посредством всего вышеперечисленного, Судьба протянет к Розалине дополнительные Нити!

Атрибуты народов

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

Выбор Атрибута народа: эти Атрибуты изображают «эталонных» представителей того или иного народа. Если вы желаете включить в свою историю «обычных» dwarves, эльфов или полуросликов, просто используйте указанный Размер существ и их начальные и максимальные значения Характеристики из раздела «Характеристики героя». То же применимо и к героям – Высший эльф, выросший среди людей, вполне может утратить свою волшебную природу (или не догадываться о ней), а Dwarf, владеющий ломбардом и отошедший от ратных дел, – потерять легендарную стойкость. В подобных случаях Атрибут народа может быть приобретен *после* начала игры. Тогда Эльф обнаружит дремавшую в нем силу, а Dwarf вспомнит, как славно держать в руке боевой топор!

Превращения: если в вашей истории магия играет значимую роль, герой вполне может *превратиться* в существо, принадлежащее к другому народу. В этом случае герой все еще должен выплатить стоимость Атрибута народа в Очках опыта или заменить на него другой. Например, если Жрец был превращен недругами в уродливого Орка, он вряд ли сохранит свой сан и влияние на умы единоверцев... зато сможет использовать первобытную ярость своего нового тела, чтобы посчитаться с врагами! Если игрок не желает заменять Атрибут или выплачивать его стоимость, он не получает возможности Атрибута народа – должно быть, превращение прошло не так уж гладко, или герой еще *не научился* пользоваться своим новым телом!

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

Герой-полукровка может выбрать только *один* Атрибут народа. Например, герой, родители которого Dwarf и Высшая эльфийка, сможет выбрать в качестве Атрибута народа Dwarfа или Высшего эльфа, но не оба сразу.

Полукровки *не могут* выбирать линейку максимальных Характеристики, отличную от выбранного Атрибута народа. Например, полуэльф, выбравший линейку Характеристики человека, не сможет приобрести Атрибут Высшего эльфа – в нем слишком сильна человеческая кровь.

Перечень Атрибутов народов

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

Высший эльф

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

Обычно Высшие эльфы предпочитают общество себе подобных и живут замкнутыми общинами, которые порой разрастаются до городов-государств, королевств и даже империй. Последнее случается нечасто – большинство Высших эльфов не любят излишнего внимания

суетливых чужаков и надежно укрывают свои обиталища в лесных дебрях или с помощью могущественных чар (а иногда обоими способами сразу).

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

Высшие эльфы быстры и ловки, а долгожительство приносит им мудрость и проницательность. Все проверки Навыков^Э, связанные со знаниями в различных областях, совершаются ими с Преимуществом (если Высший эльф обладает Трюком «Я об этом слышал», он получает исчерпывающую информацию *без броска*). Повысьте Ск Высшего эльфа на 1 после определения Вторичных характеристик. Также Высшие эльфы славятся мастерством в обращении с оружием. Увеличьте шанс выпадения КУ на 1 (например, топор с КУ 20 в руках Эльфа станет топором с КУ 19—20). Однако утонченное изящество Высших эльфов сочетается с некоторой хрупкостью тел. Высший эльф не может тратить Очки опыта на приобретение дополнительных ЕЗ, хотя повышение Выносливости повысит и его ЕЗ.

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

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

Гоблин

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

Гоблины Маленькие. Начальное число ЕЗ Гоблина равно **|Вн × 2|**.

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

Ход – Легкая рука (1 или 3 Нити): говорят, сушеная гоблинская лапка – один из лучших талисманов... если вы готовы мириться с запахом! Похоже, в кои-то веки молва не врет – самые сложные вещи даются гоблинам на диво легко.

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

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

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

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

Дверг

Выносливые, низкорослые и трудолюбивые, Дверги – великолепные рудокопы и ремесленники. Впрочем, их упорство в достижении цели легко обращается в непробиваемое упрямство, а о злопамятности Двергов слагают легенды. Обычно Дверги обитают в горах и на их склонах, хотя некоторые населяют холмы и даже пещеры.

Крепче камня: каждый раз, когда Дверг тратит Очки опыта на приобретение ЕЗ, повысьте его ЕЗ на дополнительную 1. Дверг-Крепыш получает 4 ЕЗ вместо 3. Сложность всех проверок Вн для Двергов понижается на 5. Находясь в состоянии Удушья, Дверг Теряет сознание лишь через $|20 \times \mathbf{Вн}|$ секунд и умирает по истечении $|40 \times \mathbf{Вн}|$ секунд. Дверг-Крепыш увеличивает оба промежутка вдвое. Также Дверги великолепно видят в темноте и полумраке, хоть и не различают при этом цвета.

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

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

Ход занимает Быстрое действие и может совершаться в любой момент, даже после того, как Дверг достиг 0 ЕЗ, но перед тем, как совершил проверку Вн от Смерти. Временные ЕЗ не влияют на величину Повреждений, необходимых для Потери конечностей и Опасных ран. Потеря временных ЕЗ активирует любые эффекты, связанные с потерей ЕЗ, например, действие яда.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Дверг должен преуспеть в проверке Вл против $|\mathbf{10} + \text{число ЕЗ, которые хочет получить Дверг}|$. Провал изнуряет Дверга, и он получает Помеху на свою следующую проверку!

Орк

Дикие, могучие и прямодушные, Орки считают, что все можно взять силой. Из-за буйного нрава орки имеют репутацию опасных и злобных тварей. Но те, кто имел возможность

познакомиться с ними поближе (и остался цел), знают, что за внешней грубостью таятся почти детская непосредственность и бесхитрость. Правда, Орки быстро учатся...

Не умом, так топором: каждый раз, когда Орк принимает влияние статиста или другого героя, он получает 2 Очка опыта.

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

Орка непросто убить. Один раз за сцену, когда ЕЗ орка достигают 0, вместо проверки Вн он немедленно восстанавливает 1 ЕЗ. Способность Орка не входит в игру, если он погиб от обезглавливания и иных подобных причин.

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

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

Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать **|ММд Орка|** (минимум 1 союзник).

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Орк должен преуспеть в проверке Вл против **|10 + число союзников, получающих преимущества Хода|**. При провале Орк запыхался и получает Помеху на следующую проверку!

Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать **|ММд Орка|** (минимум 1 союзник).

Полурослик

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.