

Fantasy World (версия 0.32)

*W система, созданная на основе Dungeon World, но без упора на “подземелья”, с некоторой корректировкой самой системы и ходов в сторону героического фэнтези.

Все права принадлежат тем, кому они принадлежат.

Введение в систему	2
Ресурсы Героев	6
Ранения	6
Тяжесть раны и последствия урона	7
Особые состояния	7
Лечение	8
Стресс	8
Расходные ресурсы	8
Репутация	9
Ценности	9
Снаряжение	10
Наёмники и последователи	13
Узы	14
Буклеты Героев	15
Артист	15
Ходы Артиста	16
Развитие Артиста	16
Воитель	17
Ходы Воителя	18
Развитие Воителя	19
Дикарь	19
Ходы Дикаря	20
Развитие Дикаря	20
Ловкач	21
Ходы Ловкача	22
Развитие Ловкача	23
Магик	23
Ходы Магика	24
Развитие Магика	25
Заклинания магика	25
Заклинания 2го круга (колдун)	26
Заклинания 3го круга (ведун)	27
Заклинания 4го круга (магистр)	28
Заклинания 5го круга (гроссмейстер)	29
Аркана	29
Механик	30
Ходы Механика	30
Развитие Механика	32
Служитель	32
Ходы Служителя	33

Развитие Служителя	34
Молитвы служителя	35
Молитвы клирика	35
Молитвы капеллана	36
Молитвы декана	37
Молитвы иерарха	37
Странник	38
Ходы Странника	39
Развитие Странника	40
Ходы игроков	41
Стандартные ходы	41
Особые действия	44
Ходы отдыха	46
Ведение игры	49
Поселения и их ресурсы	49
Враги	49
Ходы ведущего	51
Общие ходы, используемые в приключениях	52
Примеры ходов Ведущего во время сражения	55
Примеры ходов Ведущего в социальном взаимодействии	56
Создание приключения	57
Развитие	60

Введение в систему

В этом разделе предельно кратко описывается игровая система. Данные правила содержат минимум информации для игроков, не знакомых с системами *W (или *B) и предполагают, что как минимум, Ведущий игру уже знаком с системой.

Игровой мир: классическое героическое фэнтези, где помимо людей есть эльфы, дварфы, полурослики, орки-гоблины, множество других рас и чудовищ. Чародеи-колдуны, заклятья-проклятья, анклавы-конклавы и так далее. Где-то в мире земли, куда лучше не заходить, а где-то хорошо и спокойно, причем скорее всего, благодаря вашим персонажам или другим героям. В общем нечто близкое к Властелину колец, Конану варвару, Кринну, Форготтенам и так далее.

Изначально я пытался сделать свою простую и интересную систему, но по ходу пришел к уже существующему решению, “допилив” его под себя. Система сделана на основе ставшей несколько лет назад популярной Apocalypse World - и производной от неё - Dungeon World. Первая система - это именно мир пост-апокалипсиса технологичного мира, вторая - основанное на механике Apocalypse World героическое фэнтези. Сама система очень нестандартная и непревычна для опытных игроков и мастеров, вводит новые интересные решения и особенности, надеюсь, понравится новичкам (к которым она, кстати, более дружелюбна, чем к опытным игрокам - “старой школы”).

Если кратко, то система *B предполагает совместное создание истории Ведущим и игроками. Повествование строится на ходах Ведущего, реакции на них игроков (ходов игроков), обратной реакции Ведущего и так далее. При этом особенностью *B является отсутствие необходимости для Ведущего делать броски.

Базовая механика системы предельно простая. Есть пять атрибутов Героя: Брутально (агрессия, физическая сила, доблесть), Проворно (ловкость, координация, скорость), Разумно (интеллект, суждения, внимание к деталям), Пылко (харизма, обаяние и красноречие), Стойко (здоровье, иммунитет) и они изначально могут иметь значение от -2 (очень плохо) до +2 (круто). Если требуется определить успех заявки игрока на действие, кидается 2к6, плюс это число. Результат 10 и более - всё получилось блестяще, 7-9 - получилось, но с некоторыми проблемами, 6 и меньше - всё плохо, НО вы получаете опыт!

В некоторых случаях, перед броском, Ведущий может использовать штрафы или бонус к броску, в зависимости от обстоятельств от -4 (исключительно сложно) до +4 (элементарно). Суммарный бонус к броску не может быть выше +3, а штраф не может быть ниже -3. В некоторых случаях штраф может быть и выше, а иногда Ведущий может объявить результат без броска.

Когда делается заявка на действие и есть вероятность провала, выбирается что-то из списка подходящих "ходов". Например, если игрок заявляет атаку монстра в ближнем бою, Ведущий определяет, что это ход "Руби и коли!". В случае успеха Герой наносит урон, в случае ограниченного успеха и наносит урон и сам может получить ответный удар от монстра или оказаться в невыгодной ситуации, например, его мечом он протыкает насквозь орка, но тот хватает за гарду и удерживает оружие на последнем издыхании. А в случае провала ход переходит к ведущему игры и тот делает так называемый "жесткий ход", то есть, создает для игрока проблему и, как правило, серьезную. Примеры проблем - враги вызывают подкрепление и появляется ещё несколько противников. Или ударом противник выбивает у Героя меч, а другой противник подхватывает это оружие. Или, например, Герой отступает и оказывается один, без поддержки спутников. Или он не успеет спасти кого-то от жертвоприношения. И так далее - вариантов бесконечное множество. Но в каждом провале, т.е. результате 6 и меньше, есть жирный "плюс" - каждый раз Герой получает 1 балл опыта и это основной его источник.

Второй важный момент системы, едва ли не основной - нарративность. Простыми словами - это "сотворчество" игроков и Ведущего - в отличие от классических систем, в этой механике историю делает не Ведущий, а Ведущий совместно с игроками. Поэтому Ведущий будет постоянно задавать вопросы, ответы на которые вы точно не знаете наверняка. И вот тут вы даете волю своей фантазии и предлагаете то, что может быть, будет полезно для игры. Например, расскажи откуда твой Герой родом? А ты расскажи, что толкнуло твоего Героя отправиться в путешествие? А ты расскажи обстоятельства, при которых вы встретились? Будьте готовы постоянно отвечать на подобные вопросы, на них будет строиться совместная история. Должен обратить внимание на важный нюанс такой игры - не стоит описывать реакции и действия персонажей других игроков. Лучше просто спросить у них, как они восприняли ситуацию или как подействовали. И будьте готовы к тому, что иногда Ведущий будет вынужден вас поправить, скажем, если кто-то начнет расписывать как он забивает стада огромных древних драконов - ну...

Каждый игрок перед началом игры выбирает буклет (класс) Героя. Каждый буклет предоставляет игроку дополнительные возможности, доступные только этому классу. При выборе необходимо учесть, что в партии (а может и во всем мире) только один такой Воитель, только один такой Ловкач, только один такой Магик и так далее, то есть, игроки не смогут играть в одной игре Героями одного класса.

Создание Героя очень простое: выбрав буклет Героя из имеющихся, выбираем расу и имя. Раса дает некоторые преимущества, но не советую на этом заикливаться - сегодня поиграете

эльфом, например, в другой раз - человеком, например - у всех свои плюсы. Имя можно придумать самостоятельно, данные в буклете - лишь варианты.

Характеристики. На выбор есть 4 варианта распределения по атрибутам - выбирайте один из четырех и записывайте. Если лень “заморачиваться” - можно выбрать любой, они все нормальные.

Варианты распределения показателей по характеристикам

+2 / +1 / +1 / 0 / -1

+2 / +2 / 0 / -1 / -1

+2 / +2 / +1 / -1 / -2

Внешность - в каждой строке подчеркните что-то одно, что описывает внешность вашего Героя. Это не имеет вообще никакого влияния на механику - просто позволит лучше представить Героя вам и другим игрокам.

Стартовое снаряжение каждого Героя фиксированное, хотя всегда есть варианты - скажем, комплект оружия или брони (или и то и другое) надо выбрать из списка. Выделяйте выбранное, не стесняйтесь, не бойтесь ошибиться - эта игра не ради победы.

У всех есть возможность получить какой-то “хлам”. Хлам - это вещь (или несколько вещей) весом в несколько килограмм и замена денег и валюты, которая без проблем принимается в качестве оплаты. Всякую мелочь (несколько монет) мы не считаем вообще и первой серьезной условно-денежной единицей является именно Хлам - это трофейные оружие и броня, какие-то товары - ткань, металл, хоть подковы, какая-то книга, амфора с дорогим вином - что угодно, но этот Хлам можно обменять на приличную кормежку и комнату для одного Героя. Группа из 3-5 Героев за 1 Хлам могут рассчитывать на хоть какую-то еду и крышу над головой. Все цены на оружие, броню, предметы - указаны в Хламе.

Следующая денежная единица - “Нал” или наличность. За один Нал дадут 10 Хлама (и наоборот). Это мешок монет, оговоренный самоцвет, самородок и так далее. Нал тоже в ходу. За 3 Нала Герой может прекрасно прожить целый месяц, а группа из 3-5 Героев проживет без шика, но и не испытывая тяжелой нужды.

Следом идут Раритеты - это картина известного художника, оговоренный алмаз, древний антикварный клинок и так далее. Раритет стоит 10 Нала или 100 Хлама, но продать его уже проблема, надо найти покупателя.

Ну и последняя условно-денежная единица (и при том самая ценная) это Актив. Актив это некая собственность, например, поместье, виноградники, ремесленная мастерская и т.д., имеющая стоимость 1000 Хлама. Очевидно, это не разменная монета, зато 1 Актив приносит своему владельцу 1 Нал в неделю.

Узы. Это ещё одна особенная механика, отражающая связи между вашими Героями. Вы знаете друг-друга и изначально имеете хотя бы одну связь хотя бы с одним из Героев, отражающая ваше мнение о нем, возможно и ваше прошлое. Например, “Эдал прикрывал меня в битвах, я плачу ему тем же” или “Ульф слишком дик и необразован, мне стоит держаться от него подальше”. Можно (даже нужно, хоть и не обязательно) описать все стартовые узы.

У уз есть два применения. Первое и самое простое: помогая Герою, с которым есть узы, вы получите бонус к броску. А второе - это ещё один способ получения опыта. В конце сюжета,

если вы считаете, что узы больше не действуют, например, указав в качестве уз обращение Героя в свою веру или доказать ему, что вы - самый лучший боец и достигли этого - вы зачеркиваете узы и получаете за каждые зачеркнутые 1 очко опыта. И сразу можете записать новые узы с любым другим героем на основе того, как взаимодействовали с ними во время прошедшей игры. Например, “Он спас меня в критический момент, за мной должок” или “Его действия взбесили меня, я сделаю так, чтобы он пожалел о содеянном!”.

Про опыт и развитие до начала игры говорить рано, но всё же: получая опыт вы можете выбрать новый ход или повысить одну из характеристик своего Героя. Первый источник опыта - это провалы ходов (результат 6 и менее при броске), второй - реализованные узы и третий - завершение игрового сюжета, за который можно получить до четырех очков опыта. Набрав 7 очков опыта, получите новое развитие - в буклете можно выбрать что-то одно из предложенного и доступного по рангу (ранг Героя повышается за каждые два развития - по списку сверху-вниз).

Боевую механику и ранения далее лучше пояснить на примере непосредственно в бою. Надо лишь отметить, что ваши персонажи - Герои, победить их в сражении значительно сложнее, в отличие от обычных людей, зверей или приспешников. По сути один Герой-воитель или дикарь может выйти на бой с парой-тройкой обычных бандитов или разбойников и без особых сложностей их одолеть. Но, скажем, в одиночку идти тролля - очень рискованно, а на дракона - вообще самоубийство.

По прочему снаряжению или расходным материалами. Инвентарь Героев сильно упрощен. Система не предполагает “микроманеджмент” - есть некий здравый осознанный лимит по количеству использований (кружков), который можно использовать, больше не берем. Зато мы отказались от расчетов веса в граммах-килограммах, чтобы больше времени уделять собственно игре, а не микро-менеджменту. Если хотите восполнить потраченное - просто купите новое и дорисуйте недостающие кружочки (или сотрите зачеркивание использования карандашом), но нельзя повысить ресурсы не выше лимита (да, есть ограничение).

- Предметы “по умолчанию” и личные вещи. Считается, что все Герои одеты в подобающую им по статусу одежду (или в то, что указано в описании Героя), в походе у них есть котелок, палатка, спальные принадлежности, возможно даже какие-то предметы гигиены или, например, трубка и табак, если персонаж - курильщик. В игре мы про них не вспоминаем - они просто есть и считаются не расходными (да, мыло можно потратить, но зачем тратить время игры на выяснение этого вопроса?).
- Припасы. Одного Припаса любого Героя хватит, чтобы накормить всю группу перед ночевкой (ещё и на позавтракать, а может и перекусить в обед останется). Также припасы - это прочее специальное снаряжение, которое используется редко или в значительных количествах: длинные мотки веревки, крюки-кошки, факелы или лампы и тому подобное. В ситуации, когда у Героя возникает необходимость найти в своем рюкзаке что-то подобное - делаете заявку, вычеркиваете одно использование и возможно получаете то, что нужно. Кончились “кружки использований” - в сумке ничего полезного не осталось. Легко и удобно.
- Эликсиры. Каждый Герой обладает набором эликсиров, но какой именно у вас эликсир вы решаете перед тем, как его использовать! Эликсиры могут различаться по уровню стоимости и силе эффекта и, конечно, чтобы использовать Великий Эликсир, надо его сначала купить.
- Боеприпас. Почти все стрелковое, огнестрельное, а иногда - метательное оружие, имеет ограниченное количество использований. В игре всё упрощено - скажем, боеприпас у лука - три, но это не значит, что его хватит всего на три выстрела. Боеприпас может тратиться при не очень удачном броске атаки, либо при некоторых

ходах для того, чтобы поразить больше целей (использовать больше стрел). А может так получиться, что за весь бой ваш лучник, стреляя из лука, не потратит ни одного боеприпаса.

Ресурсы Героев

Эта игра - в том числе и про управление ресурсами Героев и в этой главе будет кратко описано, какими ресурсами располагают Герои. Отсутствие ранений и психологическое здоровье - это важный ресурс игроков, которые очень просто потерять в ходе приключений.

Также Герои распоряжаются своим снаряжением, в числе которого могут быть припасы (недорогие, но полезные предметы, необходимые в путешествиях), волшебные зелья и прочее оружие и снаряжение.

В этом разделе ресурсы Героев описаны более подробно.

Ранения

Герой получает ранения в сражениях, при воздействии на него ловушек, возможно - ядов или просто оказавшись не в то время не в том месте. Если было зафиксировано попадание (или в случае жесткого хода Ведущего “Нанести урон”), бросается столько кубиков урона, сколько указано в описании оружия, опасности или противника.

Для нанесения раны необходимо, чтобы на кубике выпало значение большее или равное (3 + Броня - Пробой). Если на любом кубике выпало равно или больше этого значения, тяжесть раны увеличивается на 1.

Урон от не оцифрованного источника:

Иногда на Героя может обрушиться дом, упасть слон, схлопнуться капкан или, банально, упасть камень со стены. В этом случае Ведущий сам определяет тяжесть наносимого урона.

- Подобное чревато максимум синяками и ссадинами: Урон 1.
- Вероятно, прольется кровь, но вряд ли страшнее ужасного: Урон 2.
- Дело может кончиться переломом: Урон 3
- Так и умереть можно: Урон 4
- Смертельно опасно: Урон 5

Если урон наносится массированно (например, обвалом здания), магией или специфическим ядом, Броня (а в некоторых случаях и размер) не учитывается. Однако, если Герой имеет щит, то он может попытаться прикрыться им от этой атаки (если в данной ситуации щит сможет помочь, получив модификатор к броску Спасись!).

Одновременный урон от нескольких противников

Монстр, который вступает в бой в одиночку, — смелый монстр. У большинства существ есть соратники, которые помогают им в бою, например, лучник, прикрывающий спину. В рамках игры несколько монстров или противников могут наносить Герою урон одновременно. За каждое удвоение численности противников, увеличьте на 1 Урон. Не забывайте, что навряд ли одного Героя может одновременно атаковать десять противников - скорее всего, их будет не больше шести и соответственно, максимум они получают +2 к Урону. Но в случае с дистанционной атакой, количество стрелков может оказаться неограниченным.

Если монстры обладают разными характеристиками Урона и Пробоя, можно попытаться привести их к единому знаменателю. Сначала пытаются привести Пробой к наиболее

сильному врагу, соответственно уменьшая Урон, а затем увеличивают Урон за каждое удвоение численности.

Например, вождь Орков со скимитаром (Урон 3, Пробой 1) и четверо его подручных (Урон 2, Пробой 0) атакуют Героя. Сначала приводим Пробой подручных орков к лучшему орку, то есть, Вождю. Урон станет 1, Пробой 1. Затем за каждое удвоение численности подручных получаем Урон 3 и Пробой 1. То есть, четыре орка в атаке так же сильны, как и вождь орков, а значит его Урон снова удваивается и эта группа сможет атаковать Героев с Уроном 4 при Пробое 1.

Тяжесть раны и последствия урона

Обычному рядовому врагу или союзнику (статисту, не являющемуся ни Героем, ни особым персонажем Ведущего) достаточно раны с тяжестью 1 для того, чтобы как минимум, временно вывести его из боя (ошарашить, заставить запаниковать, отвлечь на ранение). Любой жесткий ход убирает это ранение, делая противника снова полностью боеспособным (если Ведущий не посчитает иначе). Получив среднюю рану (тяжесть 2) или вторую легкую рану - статист выходит из боя (ранен, бежит в панике, притворяется мертвым и т.д.). Получив урон с тяжестью 3 или более статист немедленно выходит из боя (как правило, такой урон убивает статистов).

Герои и именные персонажи Ведущего (в том числе “боссы”) имеют “пирамиду жизни”. Они могут иметь до трех легких ран (тяжестью 1), до двух серьезных ран (тяжестью 2) и только одну тяжелую рану (тяжесть 3). Если такой персонаж получает рану с тяжестью, лимит которых у него уже “исчерпан”, тяжесть раны увеличивается.

Имея рану с тяжестью 3, Герой получает штраф -2 на все броски Брутально! и Проворно! (Герой покалечен). Имея рану (раны) с тяжестью 2 - штраф -1, когда действует Брутально! и Проворно! (Герой изранен). Раны с тяжестью 1 не накладывают штраф.

Если Герой (или Злодей) получает рану с тяжестью 4 или более - он оказывается на пороге смерти (смотри соответствующий Особый ход).

Восстановить здоровье Герой может за счёт отдыха, но чаще всего - с помощью эликсиров.

Особые состояния

Кроме состояния “легко ранен”, “серьезно ранен” и “тяжело ранен” есть ещё несколько вариантов, описанных ниже

Дезориентация

Персонаж (Герой, статист или противник) временно теряет понимание, что происходит и действует неуверенно или неловко. Следующее его действие в этой сцене (или пока не пройдет дезориентация) получает штраф -1.

Сбит с ног

Персонаж падает. Обычно это означает, что он вынужден потратить некоторое время на то, чтобы снова встать на ноги (для Героя это может означать необходимость пропустить ход).

Вырубание

Вырубленный персонаж не просто оглушен - он выбывает из игры на время, которое требует история. Он не может действовать, перед его глазами “звезды” или “птички” или ещё что либо, либо он вообще находится без сознания, пока Ведущий не сообщит о том, что Герой пришел в себя и может снова действовать.

Убит

Для этого персонажа игра закончена (если его не поднять в качестве нежити или не оживить)

Лечение

Раны можно вылечить двумя способами: оказав раненому медицинскую исцеляющими зельями или оказав медицинскую помощь и помолвившись дожидаться, пока они сами заживут.

Когда герой отдыхает некоторое время и не делает ничего, что потревожит его раны, он исцеляет повреждения. Лечение ран отдыхом описывается в разделе Ходы Отдыха.

Стресс

Психическое здоровье отражается уровнем накопленного стресса. Неудачи, трудности, даже плохие слова могут расстроить, сломить волю к победе, потерять мотивацию и даже заставить сдаться. Очень часто ценой провала Ведущий может назначить Стресс.

Первые 2 пункта Стресса (усталость) не влияют на результаты действий Героя.

Наличие 3 или 4 пункта Стресса (расстройство) отвлекает Героя и ведет его мысли не в том направлении. В результате когда такой Герой действует Разумно! или Пылко!, игрок делает броски со штрафом -1.

Если Стресс достиг 5 или 6 пункта, Герой впадает в депрессию. Все его мысли - о случившемся, о том, как бы он мог этого избежать или что было бы, если бы... Происходящее здесь и сейчас этого Героя зачастую не волнует. Поэтому когда такой Герой действует Пылко! или Разумно!, он получает штраф -2 к броскам.

Если Стресс достигает 7 или 8 пунктов, Герой впадает в истерику. Он пытается максимально быстро прекратить воздействие на психику (сбежав или, если возможно, уничтожить и стереть в порошок её источник), не способен действовать Пылко! или Разумно! Когда он сможет успокоится знает только Ведущий.

Если Стресс повышается выше 9 пунктов, Герой полностью оказывается под властью Ведущего. Кроме этого, видя его поведение, все Герои получают 1 Стресс в тот ход, когда Стресс повышается до этого опасного уровня.

Расходные ресурсы

К расходным ресурсам относятся Припасы, Эликсиры, Боеприпас дистанционного оружия, а также временные эффекты (Запасы или иногда их ещё называют "Токены", так как для их обозначения могут использоваться простые предметы - монетки, жетоны и т.п.).

Количество расходных ресурсов конечно и ограничено правилами. То есть, например, если в колчане лука боеприпас три, то потратив все три боеприпаса, Герой потеряет возможность стрелять из лука. Чтобы восстановить боеприпас лука Герою придется или посетить лавку или, собрать подходящие трофеи или, например, порыться в своем рюкзаке (ход Достать!) и добыть боеприпас (потратив 1 Припас). Но герой не может иметь боеприпас этого лука 4 или более (если не приобретет, например, более качественные стрелы)

Припасы находятся в походной сумке (рюкзаке) и используются при необходимости. Проще всего восстановить запас Припасов в лавке, потратив 1 Хлам на восстановление 1 Припаса (2 Хлама за 2 Припаса и т.д.).

Эликсиры можно купить в некоторых лавках или заказать у магов, алхимиков или других знатоков эликсиров. В отличие от обычных припасов, эликсиры могут быть разного уровня ценности и давать эффект в зависимости от своей ценности. Однако, независимо от уровня эликсиров, их количество у Героя всегда конечно, например, если у Магика есть четыре эликсира, то это могут быть 4 простых эликсира (как в начале игры) или 4 Великих эликсира, когда Магик разбогатеет или же любая комбинация из эликсиров числом до четырех.

Репутация

Репутация - это то, как относятся другие персонажи к вашему Герою или группе. Репутация может быть среди простых горожан, среди воров, среди аристократов, среди магов, в определенном городе или в определенном регионе. Обычно репутация играет значение только в ситуации, когда вы длительно взаимодействуете с персонажами Ведущего, окончательное решение о том, надо ли применять репутацию принимает только Ведущий.

Обожание (+3). Вас знают и относятся к вам исключительно хорошо. Вам готовы оказать мелкие услуги просто так, считая это проявлением скорее вежливости и возможностью подчеркнуть так своё отношение к вам.

Уважение (+2). С вами считаются. Ваше мнение важно. Люди готовы делать то, что вы просите, но если это соответствует их желаниям и стремлениям.

Симпатия (+1). К вам в целом хорошо относятся. Да, могут пойти вам навстречу в мелких просьбах, но лишь в надежде, что вы скоро оплатите той же монетой.

Безразличие (0). Вас знают. Но ещё не знают, что от вас ожидать - плохого или хорошего. На всякий случай с вами вежливы и терпеливы, но только если вы ведете себя соответственно.

Подозрение (-1). Это нормальное отношение к чужакам. Вы ещё не успели заслужить репутацию, а может успели её испортить. Не каждый захочет с вами разговаривать и очень мало кто согласится вам помочь "за спасибо".

Неприязнь (-2). С вами не хотят общаться и избегают встреч. А если встречаются - в лучшем случае игнорируют. Могут сделать для вас что-то нехорошее, неприятное для вас. Просто потому, что вы, по их мнению, это заслужили.

Ненависть (-3). В гробу вас хотели бы видеть. Или хотя бы - в тюрьме. Многие готовы даже что-то сделать для того, чтобы добиться этого. Безвозмездно. Потому, что ваши страдания принесут им моральное удовлетворение.

Обычно Ведущий не отслеживает изменение репутации, а лишь примерно оценивая, как меняется отношение к группе Героев в зависимости от их слов и поступков. Цифры выше и описание указаны лишь в качестве рекомендаций, а не как правило, которое Ведущему необходимо неукоснительно соблюдать.

Ценности

В отличие от обычных систем, в этой игре принята следующая система товарно-денежных отношений: Мелкие расходы никаким образом не учитываются в повседневной жизни Героев. В качестве эквивалентов денег используются Хлам, Ценности, Раритеты и Активы.

Хлам: Все цены в таблицах указаны в Хламе. Хлам - это вещь, которая не нужна Героям игрока. Старые доспехи, трофейное оружие, какие-то товары. Одной единицы хлама достаточно для того, чтобы Герой прожил день на полном пансионе или чтобы группа из 3-5 Героев худо-бедно нашла для себя ночлег и пропитание. Хлам без проблем будет принят в качестве платы и им без проблем можно получить “сдачу” (если это необходимо). При этом Хлам может довольно много весить и Герой не может носить на себе более 9 единиц хлама без ущерба подвижности.

Нал (наличность): Это - некая условная валюта, которая котируется повсеместно. Мешок монет, огащенный самоцвет, драгоценный самородок и т.п. Это некая универсальная обменная единица, которая условно равна по стоимости 10 единицам Хлама. При этом 10 Нала считаются как 1 Хлам по весу, таким образом, таскать с собой огромные суммы наличностью всё равно будет сложно.

Раритет: Это что-то по-настоящему ценное и редкое, по стоимости сопоставимое с 10 единицами Нала или 100 единицами Хлама. Полотно известного художника, перстень с бриллиантом, флакон редких и прекрасных духов, королевский наряд с драгоценностями и так далее. Однако, Раритеты не являются “повсеместной валютой” и реализовать их можно только тому, кто заинтересован в покупке этого раритета и может проверить его ценность. Вес Раритетов обычно не учитывается, хотя Ведущий вправе задать определенному Раритету (или Раритетам) вес, эквивалентный весу одного Хлама или даже больше.

Актив: Это некий объект собственности (виноградники, поместье, большой дом в столице, ремесленная мастерская и так далее), который персонажи не таскают с собой. Получив Актив, персонажи всегда должны представлять, что именно они получили. Единица актива имеет стоимость, сопоставимую с сотней Нала. И более того, каждую неделю один Актив приносит своему хозяину один Нал сам по себе (уже с учетом расходов на его содержание, однако, “доставка” дохода не включена). Безусловно, покупателя для Актива найти ещё сложнее, чем на Раритет, однако редко кто готов добровольно расстаться с “дойной коровой”!

Снаряжение

Особые свойства доспехов и щитов:

- оборона X: бонус к броску Защищать, а также броску хода Спасайся!, если щит можно применить в данном случае;
- броня X: бонус к сложности нанесения раны (помогает против урона)
- среднее: относится к категории средних доспехов и щитов
- тяжелый: относится к категории тяжелых доспехов и щитов
- блок: на какую величину снижается наносимый урон (например, если Урон был 3, то за счёт Блока 1 Урон станет 2; Урон не может стать ниже 1)

Щиты и Доспехи, описание	Цена
Баклер: оборона 1	1

Щит: оборона 1, Блок 1, средний	3
Большой щит: оборона 2, Блок 1, тяжелый	8
Кожанка, войлочный доспех (Броня 1)	2
Проклепанная кожа, бригантина (Броня 2)	20
Кольчуга, ламелярный доспех (средний, Броня 2)	10
Эльфийская кольчуга (средний, Броня 3)	150
Латы (тяжелый, Броня 3)	80
Готическая доспех, дварфские латы (тяжелый, Броня 4)	400

Особые свойства оружия

- безоружный: атакуя без оружия на вооруженного противника, получите штраф -1 к Руки и Коли!, а так же пытаться спастись!
- близко: это дистанционное оружие, которым можно стрелять по цели, у которой можно различить белки глаз;
- боеприпас X: Используется для оружия, имеющего ограниченный боеприпас (как правило, дистанционное). Не отражает точное количество стрел, болтов или камней, а в целом сообщает, много ли боеприпаса осталось у Героя;
- вырубющее: Вместо нанесения урона можно попытаться вырубить противника (тот может попытаться избежать опасность);
- далеко: это дистанционное оружие, которым можно стрелять по цели, конечности которой вы ещё видите (на расстоянии различимого крика);
- двуручное: для использования оружия нужны две руки;
- изящное: используя маневр “Рубить и Колотить!”, персонаж может действовать Проворно, а не Брутально;
- метательное: оружием можно Стрелять, но оно не имеет боеприпаса и его нельзя использовать, не вернув (например, дротик).
- мощное: вместо нанесения урона можно попытаться сбить противника с ног или оттолкнуть (отбросить) его;
- область: оружие воздействует на несколько врагов (максимум 1кб за каждую единицу размера области, но если результат этого броска выше и при атаке выпало 7-9, то под удар могут попасть и союзники!)
- оборона: дает бонус +1 к ходу “Защищать!”
- перезарядка; оружие требует действия и времени для перезарядки;
- пробой: оружие повышает шанс нанести рану (либо, если урон со знаком “-”, то снижает шанс нанесения раны);
- простое: относится к категории простого (не требующего воинских навыков) оружия
- Урон X: указывает урон оружия в кб, например Урон 3 означает 3К (3 кубика);
- Упс...: при провале броска вы сами (и/или ваши союзники) получаете урон от этого оружия.

Оружие, описание	Цена
Атака без оружия (простое, безоружный, пробой -1, Урон 1)	-
Кинжал (изящное, метательное, простое, Урон 2)	1
Рапира, шпага (изящное, Урон 3)	5

Дубина (пробой -1, вырубание, простое, Урон 2)	-
Копье (метательное, простое, Урон 3)	4
Цеп (пробой 1, вырубание, Упс, Урон 3)	6
Топор (Урон 4)	8
Молот, булава (пробой 2, мощное, Урон 2)	8
Меч (пробой 1, Урон 3)	10
Посох, двуручная дубина (двуручный, оборона, вырубание, простое, Урон 2)	1
Двуручный молот (двуручный, пробой 3, мощное, Урон 2)	8
Двуручный топор, секира (двуручный, пробой 1, Урон 4)	15
Двуручный меч (двуручный, пробой 2, Урон 3)	25
Алебарда (двуручная, оборона, пробой 2, Урон 2)	20
Бомба (метательное, пробой 1, Урон 2, Область 1, Упс)	5
Большая бомба (метательное, пробой 2, Урон 3, Область 2, Упс)	25
Праца с камнями (вырубание, близко, простое)	1
- камни для пращи (боеприпас x4, Урон 2)	-
Лук (близко)	5
Составной лук (далеко, пробой 1)	15
- стрелы (боеприпас x3, Урон 3)	1
- эльфийские стрелы (боеприпас x4, Урон 3)	4
Легкий арбалет (близко, пробой 1, простое)	4
Тяжелый арбалет (перезарядка, далеко, пробой 2, простое)	12
- арбалетные болты (боеприпас x3, Урон 2)	1
- дварфские болты (боеприпас x3, Урон 3)	5
Пистоль (перезарядка, близко, пробой 2, Упс)	10
Аркебуза (перезарядка, далеко, пробой 3, Упс)	15
- пули, пыжи и порох (для пистоля и аркебузы, боеприпас x3, Урон 3)	2

Зелья

Игроки могут иметь несколько зелий различной силы. Если у Героя окажется зелий больше, чем лимит, ему придется поделиться им с другим спутником или же, одно из снадобий будет утеряно (как правило, наиболее ценное).

Герои могут обмениваться эликсирами, передавать их друг-другу, но лимит эликсиров у любого персонажа не может быть выше лимита для его класса.

Зелья, примеры, описание	Цена
Простые зелья (примеры): <ul style="list-style-type: none"> - зелья лечения легких ран (снимает легкую рану) - зелье подмастерья (следующая проверка навыка делается с +1, но не выше +2) - противоядие (уничтожает эффект яда) - зелье выдержки (-1 стресс) 	3
Улучшенные зелья (примеры): <ul style="list-style-type: none"> - зелье лечения серьезных ран (снимает 2 легких или серьезную рану) - зелье мастера (следующая проверка навыка делается с +2, но не выше +3) - зелье помощи (как зелье подмастерья, но действует на выбранный бросок в течении сцены) - зелье успокоения (-2 стресса) 	10
Мастерские зелья (примеры): <ul style="list-style-type: none"> - зелье исцеления тяжелых ран (снимает тяжелую рану или среднюю и легкую или три легких) - зелье великого мастера (следующая проверка навыка делается с +3) - зелье мастерской помощи (как зелье мастера, но действует на выбранных бросок в течении сцены); - зелье шарлатана (как зелье мастера, но действует один день) - зелье спокойствия (-3 стресса) 	30
Мощные зелья (примеры): <ul style="list-style-type: none"> - зелье полного исцеления (снимает все ранения) - зелье великой помощи (как зелье великого мастера, но действует на выбранный бросок в течение сцены) - зелье великого обмана (как зелье шарлатана, но действует на выбранный бросок один день) - зелье хладнокровия (-5 стресса) 	100
Великие зелья (примеры): <ul style="list-style-type: none"> - зелье оживления (возвращает к жизни недавно погибшего из-за разового внешнего воздействия, т.е. не оживит умершего от старости. Оживленный снимает все ранения, но получает максимальный стресс) - зелье нирваны (снимает весь стресс) 	300

Яды

Герой, квалифицированный в применении ядов может использовать Припас для того, чтобы получить и тут же использовать яд. Одной порции яда обычно достаточно, чтобы нанести вред человеку, но всех запасов Героя едва ли хватит, чтобы навредить огру, а на великана так вовсе нужного количества яда не набрать.

- Черная кровь: Будучи нанесен на оружие, яд нанесет более серьезную рану (+1 уровень раны), при этом будет смыт кровью. Если немедленно применить противоядие, тяжесть раны снижается до обычной.
- Белая пудра: Будучи нанесен на оружие и попав в кровь жертвы, парализует её. Смывается кровью
- Слюна нимфы: Контактный яд. Заставляет жертву впасть в глубокий сон.
- Слезы камня: Попав в кровь жертвы, замедляет её и притупляет реакцию. Жертва получает -1 на все броски этого дня. Смывается кровью
- Кровавая роса: Яд. Попав в кровь вызывает у жертвы сильные галлюцинации. Все броски до конца сцены жертва делает со штрафом -3

- Поцелуй смерти: Контактный яд. После ночного сна жертва должна кидать Стойко!, иначе получает рану (или усиливает эту рану), пока яд не нейтрализован или пока жертва не умрет.

Яд должен быть нанесен непосредственно перед применением или незадолго до применения для того, чтобы компоненты яда не были случайно стерты, не испарились, не разложились и так далее, то есть, после нанесения яд действует лишь в течение нескольких минут.

Наёмники и последователи

Лояльность наёмника или последователя, может меняться в ходе игры в зависимости от ситуации. Доброе отношение или щедрые награды дают бонус +1 к следующему броску лояльности. Неуважение даёт штраф -1 к следующему броску. Если последний раз вы платили наёмнику довольно-таки давно, он получает штраф -1 ко всем броскам лояльности, пока ему не будет выдана плата. Если наёмник или последователь вместе с героями совершил какое-то великое деяние, то его лояльность повышается навсегда. Аналогично, серьезный провал или поражение могут навсегда понизить лояльность наёмника и последователя.

Виды платы:

- волнующие приключения;
- деньги;
- обретение тайных знаний;
- слава;
- пирушки и дебоши;
- совершение добрых дел.

Узы

Узы — это то, что делает вашу компанию командой героев, а не просто сборищем незнакомцев. Вас связывают какие-то чувства, идеи и общая история. У героя всегда есть как минимум одни узы, а часто — больше.

Каждые узы — это некий факт, который связывает вашего Героя с Героем под управлением другого игрока. Класс даёт несколько стартовых вариантов уз; по ходу игры вы получите новые, которые заменят прежние.

Избавление от уз

В конце каждой сессии вы можете избавиться от одних уз. Это зависит и от вас, и от игрока, которому принадлежит связанный с вами Герой: вы предлагаете избавиться от уз, и, в случае его согласия, вы свободны от них. Избавляясь от уз, вы получаете опыт.

Если связи, служившей базисом для уз между Героями, уже нет, значит, от этих уз они избавлены. Например, обстоятельства изменились: Телиан обычно прикрывал вашу спину, но после того, как он бросил вас на произвол судьбы в бою с гоблинами, вы ему не доверяете. Или если вопрос сам по себе исчерпан: вы помогали Узсли советами и он был вам должен, но выплатил долг сполна, когда спас вам жизнь.

Если вы смотрите на узы и думаете: «Этот фактор уже не играет важной роли в наших отношениях», — пора от них избавляться.

Если у вас есть пустой шаблон уз, полученный при создании Героя, который вас пока ни с кем не связывает, либо заполните пропуск именем другого Героя, либо придумайте новые узы с кем-то на ваш выбор. Опыт за это не даётся, но зато у вашего героя появляются более проработанные узы, от которых можно избавиться потом.

Создание новых уз

Когда вы избавились от старых уз, то записываете себе новые. Новые узлы могут связывать вас с тем же Героем, а могут и с другим.

Когда вы записываете новые узлы, выберите чужого Героя. Затем выберите момент из последней сессии — возможно, место, где вы были вместе, или сокровище, которое вы нашли. Возьмите за основу какие-то мысли вашего Героя, или убеждения, которых он придерживается, и которые связывают его с другим, и нечто, что вы планируете сделать в связи с этим. В итоге должно получиться примерно так:

Мышь благодаря своей смекалке спасла меня от белого дракона. За мной должок.

В подземельях Заз'такара Эйвон повёл себя, как трус. Он подвергает опасности команду и за ним нужно присматривать.

Доброта Валерии к гномам Вейла покорила меня — я докажу ей, что я не такое жестокое отродье, каким она меня считает.

Зоток выиграл Топор Шепчущих Костей обманом! Клянусь, этот топор будем моим.

Новые узлы по качеству ничем не отличаются от старых: используйте их, избавляйтесь от них, заменяйте их.

Буклеты Героев

Перед началом игры каждый игрок должен выбрать себе Героя из доступных и закончить его создание (сделав несколько несложных выборов). Учтите, что один класс может взять только один игрок, то есть, в группе не может быть, например, двух Воителей.

Артист

Я - огранный самоцвет искусства, блистающий во тьме культурного невежества. Моя миссия - найти красоту и донести её до людей красивым словом, песней, рифмой - любой формой искусства. И да, я не люблю работать, потому что я - творец.

Преимущество: умение наладить связи и вдохновить на подвиг

Имя:

Человек: Скази, Алек, Томуэл, Сабира, Феодор, Марко, Леон, Перо, Шанфар, Лея

Полурослик: Смуз, Форкс, Мерви, Янна, Брэндис, Гарред, Майло, Ридс, Ванни

Эльф: Астаэль, Дальфин, Фелионис, Славаниэль, Энтрелль, Милэль, Далгэль

Прозвище (дополнительно): Блистающий, Златоглас, Великолепный, Очаровательный

Характеристики:

-1 Брутально; +1 Проворно, +1 Разумно, +2 Пылко, +0 Стойко

-1 Брутально; +2 Проворно, +0 Разумно, +2 Пылко, -1 Стойко

-2 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, +2 Пылко, -1 Стойко

-1 Брутально, +1 Проворно, +0 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко

Внешность:

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Понимающие, пылающие, большие или игривые глаза;

- Модная причёска, хвост волос, растрёпанные волосы, или стильная шляпа;
- Роскошная одежда, одежда для дороги, броская или бедная одежда;
- Худой, дородный, стройный, высокий или крепкий с виду.

Артист-человек: если среди слушателей людей больше, получите ещё +1 к броску
 Артист-эльф: древние знания. Копаясь в памяти о каком-то древнем месте или событии, получите +1 к броску

Артист-полурослик: разумные противники не считают вас угрозой. Возможно зря.

Ходы Артиста

Воодушевить!

Действуй Пылко! для того, чтобы воодушевить всех спутников. Действует как Помочь!, но эффект распространяется на всех Героев группы или на всех соперников.

Выступить!

Для того, чтобы расположить к себе слушателей, расскажи им историю своих странствий, древнюю легенду, прочитай поэму. Действуй Пылко!

10+ - выбери 3 из списка

7-9 - выбери 1 из списка

- ваша репутация увеличивается на 1 (доступно не чаще раза в день)
- Артиста и его спутников готовы бесплатно приютить и накормить
- пустите шапку по кругу (получите эквивалент 1 Хлама, можно выбрать несколько раз)
- следующее действие, направленное на слушателей, сегодня получит +1 к броску

Снаряжение

Артист использует только легкие доспехи и может использовать простое и изящное оружие.

Припасы: 2, Зелья: 5, 1кб Хлама

Выберите один инструмент из списка:

- мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- хорошая лютня, подарок дворянина;
- волынка, на которой вы играли с раннего детства;
- украденная вами флейта;
- скрипка, на которой ещё ни разу никто не играл;
- лира, подаренная незнакомцем(кой)

Выберите набор снаряжения:

- Кожаный доспех (Броня 1) и шпага
- Лёгкий арбалет, болты и 2 кинжала
- Шпага, баклер и кинжал в сапоге

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Это не первое моё приключение с _____.

Я пел песни о _____ задолго до нашей встречи лицом к лицу.

_____ часто становится мишенью моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях _____.

_____ доверил(а) мне свою тайну.

_____ не доверяет мне, и не без причины.

Ранги Артиста

Циркач(1) - Маэстро(2) - Virtuоз(3) - Солист(4) - Звезда(5)

Развитие Артиста

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от персонажа достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +3)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Обрушив на разумных врагов безумную какофонию своей музыки, выберете цель и действуйте Пылко! На 10+ цель атакует своего ближайшего союзника. На 7-9 также атакует, но при этом следующей целью станете вы!
- Широкие познания: Вспоминая действуйте Пылко, а не Разумно!
- Стойка дуэлянта: избегая опасности, получите +1 к Броне при любом исходе до своего следующего хода
- Облапошить (маэстро): Договариваясь с кем-то, при исходе 7+, получи +1 на следующий ход взаимодействия с этим персонажем
- Всегда рад помочь (маэстро): помогая кому-то из друзей, получите +1 на следующий бросок
- Целительная сила искусства (виртуоз): выступая во время отдыха (длительно) вы даете +1 к броскам на исцеление слушателей
- Блестящий трюк (виртуоз): выступая и помогая кому-то одному, на 10+ вы даете ему +2 к следующему броску.
- Репутация (солист): когда встречаете кого-то, кто мог слышать о вас, действуйте Пылко. На 10+ назовите два факта, которые встреченный мог знать о вас. На 7-9 назовите один факт и ещё один выберет Ведущий.
- Идеальное выступление (солист): Выступая! получите запас 1 при любом исходе
- Стиль дуэлянта (звезда): избегая опасности, получите +2 к Броне при любом исходе до своего следующего хода
- Поклонники (звезда): Ваше имя на столько известно, что мало кто о вас не слышал. Вы всегда получаете +1 к Репутации. Даже враги (разумные) будут стараться сохранить вам жизнь, полагая, что вы им пригодитесь.

Воитель

Я - воин, боец, рубака. Я готов встать перед лицом опасности и выстоять, сокрушив её своей брутальностью и не боюсь принять удар на свой щит или броню. Я первый, кто примет на себя удар и Я последний, кто падет под ударами врага.

Преимущества: смертоносное личное оружие и лучшие доспехи, ведь только я могу сражаться в тяжелой броне.

Имя

Дворф: Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундрик, Ярл, Зоток

Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан

Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка

Человек: Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб

Раса

Человек: бросая урон киньте дополнительный кубик, а после броска уберите любой.

Дворф: спасаясь от любой опасности получите +1 к броску (но не выше +3)

Эльф: дополнительное личное оружие: лук и стрелы. Они могут иметь 2 свойства на выбор: составной (+1 Пробой), зазубренное, острое, ударное, компактное (боеприпас +1). Используя этот лук действуйте Брутально!

Полурослик: получая урон, бросьте на кубик больше и отбросите один результат

Характеристики

+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко

+2 Брутально; +0 Проворно, -1 Разумно, +1 Пылко, +1 Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко

+2 Брутально, +0 Проворно, -1 Разумно, -1 Пылко, +2 Стойко

Внешность:

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Суровый взгляд, безразличный взгляд, взгляд с прищуром или пылкий взор;
- Шрамы на лице, густая борода, обветренное лицо или выделяющиеся скулы;
- Растрепанные волосы, короткие волосы, лысый или поношенный шлем;
- Загрубевшая кожа, смуглая кожа, волосатое тело или шрамы;
- Мускулистый, гибкий, жилистый или искалеченный.

Личное оружие:

Ваше личное оружие — особая вещь. Вы не можете его потерять, исключая случаи, когда другой исход немислим (и даже тогда вы можете попытаться его вернуть).

Это ваше оружие. На свете много подобных ему, однако это — ваше. Оно — ваш лучший друг. Ваша жизнь. Вы — его хозяин, а оно — хозяин вашей жизни. Без вас ваше оружие бесполезно, равно как вы без него. Носите его с честью.

Выберите оружие из списка: Меч, Топор, Молот, Копьё, Цеп;

Выберите два особых свойства:

- Зазубренное. Урон +1.
- Острое. Пробой +1.
- Светится, когда рядом существа определенного типа (ваш выбор _____).
- Тяжелое. Свойство Мощное
- Ударное: Свойство Вырубающее
- Блокирующее: Свойство Оборона
- Двуручное: Пробой +1

Выберите, как оно выглядит: Древнее; Безупречное; Богато украшенное; Закалённое в крови; Мрачное.

Снаряжение:

Воители могут использовать любое оружие и броню.

У вас есть ваше Знаковое оружие

Припасы: 3, Зелья: 2, 2к6 Хлама

Выберите, что вы используете для защиты:

- Проклепанная кожаная броня (броня 1), Щит (оборона, Блок 1, средний) и Лук со стрелами;
- Кольчуга (броня 2).

Узы:

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

- _____ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.
- Я поклялся защищать _____.
- Я беспокоюсь, способен ли _____ выжить военном походе.
- _____ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

Ходы Воителя

Сокрушительный удар

Заявив сокрушительный удар, получите штраф -1 к “Руби и коли!”, но в случае попадания получите либо Урон +1 либо Пробой +1 (заявите до броска урона). Если при таком ударе враг падает (погибает), немедленно нанесите урон второму врагу, стоящему с ним рядом.

Крушить!

Произведя атаку против неодушевленного предмета, действуйте Брутально!

10+ выберете 3 варианта из списка

7-9 выберете 1 вариант из списка

- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете починить, что сломали.

Ранги Воителя

Боец(1) - Задира(2) - Ветеран(3) - Рыцарь(4) - Чемпион(5)

Развитие Воителя

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от Воителя достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +3)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Чувство боя: изучая обстановку во время битвы (с помощью Разузнать!), действуйте Брутально!
- Запах крови: атакуя раненного противника, получите +1 к броску против него
- Вместе!: атакуя в ближнем бою одного противника вместе с другим Героем, получите +1 к Руби и коли!
- Боевой конь (задира): получите тяжелого боевого коня, который вас понимает и слушается. В бою атакуя врага вместе с конем, получите +1 к Урону (а с разгона, т.е. на 10+ в ход “Руби и Коли” - ещё и +1 Пробой!).
- Нестандартный ход (задира): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Закаленное в битвах (ветеран): личное оружие получает ещё одно свойство
- Безграничная отвага (ветеран): шкала стресса действует на грань слабее (т.е. усталость на 1-4 стресса, расстройство при 5-6 стресса, депрессия при 7-8 стресса, истерика с 9 стресса).
- Полезное знание (рыцарь): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Оруженосец (рыцарь): получите спутника - оруженосца (ему доступны лишь основные ходы), который будет помогать вам, ухаживать за конем и, возможно, сражаться, в обмен на обучение.
- Защитник (чемпион): выберете цель. Пока вы защищаете цель, вы получаете штраф -1 на все ходы, но всегда имеете 1 запас Защиты для того, кого защищаете.
- Оружие Чемпиона (чемпион): личное оружие получает ещё одно свойство.

Дикарь

Я - перворожденная ярость. Никто не устоит против урагана клинков и моего гнева, никто не сможет устоять против того, кто не чувствует боли и полон решимости победить любой ценой.

Преимущество: дикость и неистовство.

Имя

Человек: Зигурд, Духильда, Вурмир, Лонна, Воир, Фрильда, Бредер, Ванна, Риен

Эльф: Мелеос, Тектис, Закрам, Канния, Идомий, Гортион, Гортия, Мелион, Каннант

Характеристики

+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко

+2 Брутально; +1 Проворно, -1 Разумно, +1 Пылко, +0 Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, -2 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко

+2 Брутально, +0 Проворно, -1 Разумно, +1 Пылко, +1 Стойко

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Горящий взор, суженные глаза, безумный взгляд или бегающий взгляд;
- Резкие скулы, широкий шрам, татуировка на лице или худощавое лицо;
- Растрепанные волосы, коса, выбритый чуб или лысый;
- Одежда из шкур, кожаная одежда, шкуры с клыками зверей или татуировки на теле;
- Жилистый, худощавый, подвижный или накаченный.

Дикарь-человек: Может использовать Бурю клинков не только с двумя оружиями, но и с двуручным мечом или секирой.

Дикарь-эльф: в танце Бури клинков можешь сменить цель, в том числе, если цель была уничтожена. Новая цель должна стоять рядом с предыдущей.

Ходы Дикаря

Буря клинков!

Используя два оружия и ход "руби и коли" при результате 10+ немедленно проведи следующую атаку против той же цели (таких атак может быть сколько угодно, пока цель не будет уничтожена)!

Ярость!

В бою объяви, что дикарь впадает в неконтролируемую ярость. Теперь ты можешь только атаковать врагов, но получи +1 к Урону и +1 Броню до конца сцены! Однако, когда битва заканчивается, вы падаете без сил на несколько десятков минут или даже несколько часов.

Снаряжение:

Дикарь использует только легкие доспехи, при этом может использовать любое оружие, кроме огнестрельного.

Припасы: 3, Зелья: 3, 1кб Хлама

Выберите набор оружия:

- Два топора (Урон 4) и кинжал (изящное, метательное, простое, Урон 2)
- Молот (пробой 2, мощное, Урон 2) и баклер (оборона 1)
- Меч (пробой 1, Урон 3) и кинжал (изящное, метательное, простое, Урон 2)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я докажу _____, что я - лучший воин
Я сделаю из _____ настоящего воина!
_____ настоящий боец и я уважаю его
_____ знает обо мне то, что я хотел бы скрыть.

Ранги Дикаря

Бирюк(1) - Варвар(2) - Крушила(3) - Берсеркер(4) - Конунг(5)

Развитие Дикаря

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от Героя достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +3)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Стойкий: после приступа ярости вы не падаете без сил, а просто очень устаёте (штраф -1 на все броски вместо беспомощности);
- Поединок: выбрав своей целью самого могучего врага, вы обрушиваете на него свою ярость. Любое попадание по нему получает +1 к Урону, вы же получаете +1 к Броне против его ответных ударов.
- Запах крови: сразив врага в состоянии ярости, получите +1 к Рубить и Колоть против следующего противника в этой битве.
- Крепкий (варвар): в состоянии ярости вы не получаете штраф за раны средней тяжести, а тяжелая рана дает штраф -1 вместо -2
- Неуязвимость (варвар): пытаюсь Спаситься в состоянии ярости, получите +1
- Несокрушимый (крушила): требует навык "Крепкий". Эффект "крепкий" действует не только в состоянии ярости. А в состоянии ярости вы не получаете штраф за любые раны.
- Сокрушение (крушила): в состоянии ярости получаете +1 к Пробою.
- Любимец богов (берсеркер): в состоянии ярости получаете ещё +1 к Броне
- Один в поле воин (берсеркер): в состоянии ярости оказавшись в ближнем бою в окружении врагов получите Область 1 если Рубите и колете!, а так же эффект Упс! (осторожнее со своими спутниками!)
- Варлорд (конунг): вы можете обратиться с зовом и призвать других дикарей ради выполнения определенной миссии. Укажите цель и Ведущий сообщит вам до четырех нюансов из списка ниже :
 - Сбор воинов несколько дней/недель/месяцев.
 - Вначале вы должны _____.
 - Вам нужна помощь от _____.
 - На это уйдёт много денег.
 - Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
 - Вы и ваши союзники рискуете _____..
- Запах смерти (конунг): перед битвой выберете того, кто точно выживет или того, кто точно погибнет. Если есть хоть малейшая возможность, что случиться именно так, то это и произойдет.

Ловкач

Я разруливаю проблемы и решаю вопросы смекалкой и проворством. Договориться с «братвой» - нет проблем. И нет замков, которые я не мог бы открыть, нет сокровищ, которые я не могли бы найти.

Преимущество: знания преступного мира и умение с ним взаимодействовать. И, конечно, ловкость рук и никакого мошенничества!

Имя

Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли
Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук
Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир

Характеристики

+0 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко
+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко
+0 Брутально, +2 Проворно, +2 Разумно, -1 Пылко, -1 Стойко
+0 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Бегающие глаза, хитрый взгляд, заносчивый взгляд или глаза преступника;
- Сломанный нос, едва заметный шрам на лице, родинка на щеке или выбитый зуб;
- Капюшон, растрёпанные волосы, “конский хвост” или короткая стрижка;
- Тёмная одежда, модная одежда, поношенная одежда или обычная одежда;
- Гибкий, жилистый, тощий или дряблое тело.

Ловкач-человек: раз за сцену можно перебросить классовый навык и выбрать итог

Ловкач-эльф: спасаясь Проворно раз за сцену получают автоматический успех (без броска)

Ловкач-полурослик: Мухлюя и получив 10+ вы не тратите Припасы

Ходы Ловкача

Мутить!

Ловкач знает бандитский жаргон, воровские знаки, законы преступного мира, как всё устроено, легко определит главаря. Если Герой пытается использовать свои знания преступного мира, используйте Мухлюю!, но нет необходимости тратить Припас и действуй Разумно!

Обезопась!

Когда вы оказываетесь возле искусственной ловушки, действуйте Проворно!

10+ вы вовремя замечаете и обходите ловушку

7-9 выберете 1 пункт из списка, но ловушка при этом всё равно сработает

- Пока никто не пострадал, но ловушка вот-вот сработает (нога на mine);
- Всё произойдет тихо, но кто-то один из вас пострадает;
- Эффективность ловушки будет ниже (если наносится урон, он снижается на 1).

Мухлюй!

При попытке обезвредить или установить ловушку, мухлевать, воровать, действуйте Проворно!

Если вы при этом воздействуете на механизм - потратьте 1 Припас.

10+ выберете 3 возможности из списка

7-9 выберете 1 возможность из списка

- Сделано!
- Ваше действие не привлекло внимание, не активировало ответную реакцию
- Вы не оставили следов (вас не запомнили)
- Вы заметили что-то важное (если что-то важнее цели вообще есть)

Знатоки ядов

Вы можете использовать яды без риска пораниться самому. Потратьте 1 Припас и используйте нужный вам яд

Снаряжение

Ловкач использует только легкие доспехи, а из оружия используют простое, либо Точное. Вы также можете использовать простые луки, арбалеты и пистолы

Припасы: 5, Зелья: 3, 1кб Хлама

Вы начинаете игру с кожаным доспехом (броня 1) и выберите набор оружия:

- 3 кинжала (Урон 2, изящное, метательное) и лук со стрелами (боеприпас x3, Урон 3);
- Рапира (изящное, Урон 3) и праща с камнями (вырубание, боеприпас x4)
- Шпага (изящное, Урон 3) и 2 кинжала (изящное, метательное)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я стащил кое-что у _____.

_____ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.

_____ знает обо мне кое-какие неллицеприятные факты.

_____ и я крутим кое-какую аферу.

Ранги Ловкача

Плут(1) - Жулик(2) - Каналья(3) - Шельма(4) - Авторитет(5)

Развитие Ловкача

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от персонажа достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +3)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Чутьё: вы всегда действуете перед противником, даже если попали в засаду
- Уклонение: спасаясь от угрозы Проворно, получите ещё +1 к броску
- Маскировка: При наличии времени и нужных материалов (1 Припас) вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплектации. Действия могут вас выдать, но не внешний вид!
- Осторожность (жулик): Мухлюя с ловушкой, получите +1 запас при любом исходе броска
- Везучий гаденыш (жулик): если противников больше, вы умудряетесь подставлять наиболее защищенные участки - получаете +1 к Броне.
- Полезные связи (каналья): общаясь с преступными боссами для выполнения просьбы или получения информации, получите +1 к броску
- Грязный удар (каналья): при успешной атаке на 10+, получите +1 Пробой
- Сверхъестественная бдительность (шельма): встретив ловушку, получите +1 на её обнаружение и +1 на бросок её разоружить
- Ядовар (шельма): При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать яд, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:
 - Яд работает только в определённых условиях.
 - Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
 - Он действует не сразу.
 - У него есть очевидное побочное действие.

- ❑ Смываемся! (авторитет): Когда вы в гуще событий и пора уносить ноги, назовите путь отхода, которым воспользуетесь и действуйте Разумно! На 10+ вы благополучно сбегаете. На 7–9 побег вам чего-нибудь да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажет что.
- ❑ Репутация (авторитет): О вас знает весь преступный мир. Простые “шестерки” могут вас ещё не узнать, но не боссы, которые безусловно вас уважают. Получите +2 при всех попытках замутить!

Магик

С помощью тайных знаний, я управляю неподвластными смертным силами и моя мощь растёт день ото дня. Возможно, однажды я сравняюсь по могуществу с Богами.

Преимущество: тайные знания и заклинания, которые со временем становятся только могущественнее.

Имя:

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиеистр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир
 Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

Характеристики:

-1 Брутально; +0 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, +1 Стойко
 -1 Брутально; +1 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, +0 Стойко
 -2 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко
 +0 Брутально; +1 Проворно, +2 Разумно, -1 Пылко, +1 Стойко

Внешность:

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Бегающий взгляд, пронзительный взгляд, цепкий взгляд или безумный взгляд;
- Худое лицо, морщинистое лицо, следы ожога на лице или резкие скулы.
- Аккуратная причёска, растрёпанные волосы, диадема или остроконечная шляпа;
- Поношенная мантия, модная мантия, странная мантия или походная одежда;
- Приземистый, худой, сгорбленная фигура или пугающая фигура;

Раса:

Магик-человек: вы начинаете с 3 заклинаниями. Один раз за сцену можно перебросить бросок заклинания и принять любой результат.

Магик-эльф: вы начинаете с 4 заклинаниями.

Ходы Магика

Сотворить заклинание

Творя подготовленное заклинание, действуйте Разумно!

10+ заклинание удачно

7-9 заклинание успешно, но Ведущий выберет 1 пункт из списка ниже

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности;
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на сотворение заклинаний до конца сцены;
- Магическая отдача наносит вам Урон 1 (без учета Брони) и 1 стресс

Ритуал

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественной магии, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.

Снаряжение

Магии не могут использовать доспех, а из оружия ограничены только простым.

Припасы: 2, Зелья: 4, 3к6 Хлама

Выберите ваше оружие:

- Кинжал (изящное, метательное);
- Посох (двуручный, оборона, вырубание).

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

_____ сыграет важную роль в предстоящих событиях. Я это предвидел!

_____ скрывает от меня нечто важное.

_____ питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира; я просвещу его/её в меру своих сил.

Ранги магика:

Шептун(1) - Колдун(2) - Ведун(3) - Магистр(4) - Гроссмейстер(5)

Развитие Магика

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от Магика достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +3)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Новые заклинания (можно брать несколько раз): вы изучили 2 новых доступных по рангу заклинания
- Знаток чар: Если вы можете провести некоторое время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке, можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.
- Арканное чутье: вы способны почувствовать присутствие сверхъестественного и при желании - Изучить! его и возможно, получить от текущей ситуации пользу.
- Аркана (колдун): выберете одно Усиление заклинания. Теперь вы можете использовать его с заклинаниями первого круга
- Колдун (колдун): вы получаете 2 заклинания 2го круга (и ниже);
- Улучшенная Аркана (ведун): выберете второе Усиление заклинаний. Теперь вы можете улучшать заклинания 2го круга или накладывать два усиления на заклятья первого
- Ведун (ведун): вы получаете 2 заклинания 3го круга (и ниже). Требуется "Колдун"
- Могущественная Аркана (магистр): выберете третье Усиление заклинаний. Теперь можно улучшать заклинания до 4го круга.

- ❑ Магистр (магистр): вы получаете 2 заклинания 4го круга (и ниже). Требуется "Ведун"
- ❑ Великая Аркана (гроссмейстер): выберете четвертое Усиление заклинаний. Теперь можно улучшать заклинания до 5го круга.
- ❑ Гроссмейстер (гроссмейстер): вы получаете 2 заклинания 5го круга (и ниже). Требуется "Магистр"

Заклинания магия

Магик может использовать лишь те заклинания, которые ему известны и фокусы (которые известны почти всем колдунам и волшебникам). Если заклинание имеет длительный эффект, магик получает -1 на все броски сотворения заклинаний, пока использует его.

Фокусы

Каждый магик знает и может использовать некие базовые заклинания, которые могут отличаться визуализацией, источником силы, внешним эффектом и так далее, но их эффект можно описать одним описанием (фокусы известны Магику и не входят в лимит известных ему заклинаний): Определите, что вы хотите добиться - создать или потушить источник света, вызвать туман, блуждающий огонек, искрение и так далее. Оно позволяет перемещать в пространстве легкие предметы. Это заклинание способно нанести вред, но имеет Урон 1 и немедленный одноразовый эффект.

Волшебная стрела

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите Урон 2 одной цели, при этом Броня не помогает против волшебной стрелы.

Доспех мага (длительное)

Прикоснитесь к союзнику. Он получит Броню 2 (не суммируется с обычной броней)

Иллюзия (длительное)

Выберете цель (размером не более крупного человека) и укажите, что именно вы изменяете во внешнем виде (не более) этой цели. Увидевшие иллюзию Герои могут попытаться Спасти Разумно!, иначе верит в иллюзию.

Невидимость (длительное)

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не предпримет враждебные действия против кого-то. Это заклинание требует максимальной концентрации и пока не снято, магик не может творить других заклинаний

Обнаружить магию

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

Очаровать персону (длительное)

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

Тревога (длительное)

Обойдя по периметру лагерь, вы накладываете заклинание, которое немедленно разбудит вас и ваших спутников громким звоном, если к лагерю подойдет посторонний. Это позволяет не использовать ночную стражу и больше времени потратить на отдых - если ночевка пройдет спокойно, снимите ещё 1 стресс со всех Героев.

Телепатия (длительное)

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговаривать с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

Элементальная защита (длительное)

Прикоснитесь к союзнику, чтобы дать ему бонус +2 к броскам Спаситься от определенной опасности до конца сцены - огню, холоду, воде, воздуху.

Заклинания 2го круга (колдун)

Эти заклинания доступны Магикам, взявшим соответствующее развитие

Видеть сквозь время

Прочитав это заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало или в другую отражающую поверхность. Ведущий опишет представшее перед вами видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

Двойник (длительное)

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

Зеркальное отражение (длительное)

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается и действие заклинания заканчивается.

Огненный шар

Вы создаёте шар пламени, который ударяет во врагов. Огненный шар игнорирует броню, имеет Урон 2, Область 1 и эффект Упс (может "накрыть" союзников!).

Развеять магию

Это заклинание атакует другое действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

Сон (длительное)

После прочтения этого заклинания видимых вами противники в области 1 засыпают (кстати, есть эффект Упс!). Ведущий скажет, кто именно уснул. Сон действует лишь на существ, способных заснуть и только на статистов. Если заклинание поддерживается, они проснутся только получив урон. Если заклинание не поддерживается, они просыпаются того же, от чего обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

Заклинания 3го круга (ведун)

Эти заклинания доступны Магикам, взявшим соответствующее развитие

Клетка (длительное)

Вы заключаете цель в клетку из магической энергии. Ни одно существо не может ни попасть в клетку, ни выйти из неё. Клетка существует, пока вы не прочтаете другое заклинание или не развеете это. Пока заклинание действует, вы должны всегда держать клетку в поле зрения, а

заключённое в ней существо слышит ваши мысли, обращенные к нему. Могучие противники (но не статисты) способны разрушить этот барьер сами, им потребуется на это некоторое время.

Планарная связь (длительное)

Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он может быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

Превращение (длительное)

Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением.

Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:

- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго;
- Перемена затронет также и разум существа;
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости.

Призвать помощь (длительное)

Вы призываете существо, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим Героем. Ему доступны лишь основные ходы, характеристики +1, базовый урон 3. Он также обладает от 2 до 4 способностей (2 - если вы бросили 7-9 и 4, если 10+):

- модификатор одной из характеристик монстра равен +3, а не +1;
- модификатор другой характеристики монстра равен +3, а не +1;
- ему не свойственно безрассудство;
- он имеет +1 Урон и Пробой 1;
- он имеет Броню 2
- он может переносить среднюю рану (может как и Герои пережить тяжелую рану, но у него только одна рана каждого типа);
- у него есть какое-то физическое преимущество (например: полет, нечувствительность к оглушению, мощный удар и т.п.).

Ведущий скажет, что вы вызвали, с оглядкой на ваш выбор. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не погибнет или пока вы не изгоните его.

Заклинания 4го круга (магистр)

Эти заклинания доступны Магикам, взявшим соответствующее развитие

Подчинение (длительное)

Вы подчиняете разум другого касанием. Ваш запас зависит от броска на сотворение заклинания (1, если получен результат 7-9 и 3, если результат 10+) и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):

- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держит;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие. Также мощные противники способны самостоятельно освободиться от действия заклятья, но им потребуется для этого некоторое время.

Истинное зрение (длительное)

Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не солжёте.

Подготовка (длительное)

Выберите заклинание 3го круга или ниже, и опишите условия, использовав не больше слов, чем ваш удвоенный уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случится первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно подготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

Путь сквозь тени (длительное)

Вы превращаете тень в портал. Опишите место, использовав не больше слов, чем ваш удвоенный уровень Магика. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказываетесь в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

Облако погибели (длительное)

Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако легкого тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, увеличивает тяжесть полученной раны. Туман висит, пока вы видите затронутую им область или пока вы его не развеете.

Заклинания 5го круга (гроссмейстер)

Эти заклинания доступны персонажам, взявшим соответствующее развитие

Предупреждение (длительное)

Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажет вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы ни находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

Тюрьма души

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё ещё можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобожденную душу нельзя.

Убежище (длительное)

Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не рассеете заклинание.

Идеальный призыв

Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно. Если это существо не обладает собственной волей, оно будет сражаться за вас. В противном случае оно вольно делать что пожелает.

Аркана

Магик изучая тайные знания способен изменять свои заклинания, усиливая их или даже изменяя их эффект. При этом каждое усиление заклинания поднимает его на следующий круг заклинаний и таким образом, невозможно усилить заклинание выше круга, доступного Магику.

Область/массовое

Заклинание, воздействующее на одну цель теперь будет воздействовать на область (1к6 целей). Если это заклинание атакующее, оно получает эффект Упс (если врагов мало, под

удар могут попасть и союзники). Если заклинание используется на союзников, оно действует на всех героев (если их не более 5).

Если заклинание уже имеет область эффекта, её размер увеличивается на 1.

Тихое заклатье

Обычное заклинание заставляет Магика громко произносить магические формулы и делать заметные жесты, которые могут легко идентифицировать его. С помощью этого усиления, маг будет едва шептать слова заклатья, а движения будут требоваться минимальные и даже связанные руки не станут помехой.

Подготовленное заклатье

Используя заклатье во время сцены, Магик может задержать его использование в самый последний момент, а затем отпустить тогда, когда посчитает нужным как свободное действие. Каждое удерживаемое таким образом заклатье дает штраф -1 на все броски прочтения заклятий.

Сногшибательное

Цели заклинания отталкиваются или сбиваются с ног

Усиленное

Атакующее заклинание получает +1 к Урону и Пробой 1

Ужасание

Внешние проявления заклинаний ужасают наблюдателей и могут напугать их

Шокирующий эффект

В дополнение к основному эффекту, цель оказывается оглушенной

Механик

Я - исследователь, ученый, изобретатель. Моя сила не в мышцах, сила - в Знании, воплощенном в моих чудесных устройствах. Нет такой технической задачи, которую я бы не решил, нет такой сферы жизни, где машина не могла бы заменить человека или дварфа

Преимущество: создавать машины и решать технические задачи

Имя:

Человек: Аристат, Периксен, Гермед, Неолай, Пирмедина, Эпигена, Ликриксена

Дварф: Грумли, Фимли, Тисур, Двурфур, Дорин, Тубур, Глолина, Несина, Бурина, Фасура

Характеристики:

-1 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, -2 Пылко, +1 Стойко

-2 Брутально; +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

-1 Брутально, +1 Проворно, +2 Разумно, +0 Пылко, +1 Стойко

-1 Брутально, +2 Проворно, +2 Разумно, +1 Пылко, -1 Стойко

Внешность:

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Усталые, красные, прищуренные, задумчивые, горящие глаза;
- Густая борода, аккуратная борода, модная бородка, гладко выбрит;
- Изящные очки, монокуляр, защитные очки, опускаемая лупа, поликуляры;
- Кожаные перчатки, медные браслеты, железная перчатка, кожаные наручи;

Механик-человек: делая ход "Приспособить!", получите +1 к броску

Механик-дwarf: получите дополнительно свойство своего оружия

Ходы Механика

Личное оружие

У вас есть оружие собственной разработки, которое заметно лучше чем то, что используют другие герои. Правда оно не слишком надежно, да и работает только в руках Механика. Выберете, что лежит в основе вашего оружия: Многозарядный камнемет (вырубание, близко, урон 2), Многозарядный легкий арбалет (близко, пробой 1, Урон 2), Многозарядный пистоль (близко, пробой 2, Упс!, Урон 2). Боеприпас оружия 4.

Придумайте название своему изобретению.

Выберете два свойства из списка:

- Крупнокалиберное. Урон +1.
- Бронебойное. Пробой +1.
- Тяжелое. Свойство Мощное
- Ударное: Свойство Вырубающее
- Оптический прицел: Свойство Далеко
- Легкое: Может использоваться одной рукой
- Патронная сумка: Боеприпас +2
- Скорострельное: за доп. боеприпас накрывает 1к6 целей

Выберете источник энергии оружия (нельзя брать свойства, уже имеющиеся):

- Энергия пружин (боеприпас 2 вместо 4)
- Энергия пара (свойство “перезарядка!”)
- Подчиненная энергия магии или стихий (каждый выстрел требует Боеприпас)
- Химическая энергия (свойство Упс!)

Если механик утратил оружие, оно может сделать себе новое ходом Изобрести! Он не обязан делать то же оружие, которое у него было (может изобрести что-то новое). Он также может работать над новым оружием, имея старое, но использовать он может только одно, второе оружие будет разобрано или разрушено.

Изобрести!

Если у вас появилась инженерная идея (или потребность решить какую-то задачу), скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Постройка машины займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам потребуются следующие компоненты: _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Сначала вам потребуется изучить _____.

Приспособить!

Некоторые проблемы можно быстро и легко решить на месте, ибо как говорил один древний ученый - дайте мне точку опоры и я переверну мир. Опишите Ведущему, что вы хотите сделать (залить дверной замок кислотой, заблокировать ловушку, создать простейшее средство связи на Ближние дистанции) и если он одобряет - потратьте Припас и действуйте Разумно!

10+ всё сработало, как надо. Выберете 3 варианта из списка ниже

7-9 выберете 1 вариант из списка:

- Всё удалось сделать быстро.
- Это мне ещё пригодится (восстановите Припас)
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.

- Вы без особых усилий можете восстановить “как было”.

Снаряжение

Механик использует только легкие доспехи и может использовать простое оружие.

Припасы: 5, Зелья: 2, 2к6 Хлама

Выберите набор снаряжения:

- Легкий доспех (Броня 1), Дубинка
- Посох и кинжал в наруче
- Бомба

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я помогал _____ решить проблему, за ним должок.

_____ понимает науку, с ним есть о чём говорить.

_____ не верит в силу науки, но я его переубежу.

Ранги Механика

Выдумщик(1) - Практик(2) - Изобретатель(3) - Инженер(4) - Профессор(5)

Развитие Механика

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от персонажа достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +3)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Переключатель: Выберете ещё одну особенность вашего оружия, но используя его вам придется временно отключить другую особенность.
- Бомбист: потрать 2 Припаса и получи Бомбу, которую необходимо использовать немедленно. Если потратить Эликсир и Припас, то за каждый уровень Эликсира выше 1 к урону добавится дополнительно 1к6
- Знарок материалов: используя ходы Привала Заточить оружие! и Подгонка доспехов! можешь действовать Разумно! и получаешь 1 дополнительную возможность при любом исходе.
- Что-то полезное (Практик): Собирая трофеи (или грабя сокровищницу), можете сразу превратить 1 Хлам в 1 Припас
- Универсальный приёмник (Практик): Ваше оружие можно зарядить много чем. Потратьте 1 Припас, чтобы полностью восстановить заряд оружия. Это можно сделать даже в бою
- Апгрейд! (Изобретатель): Ваше оружие получает дополнительную особенность
- Прототип экзоскелета (Изобретатель): вы можете использовать средние доспехи после некоторой доработки и переделки в лаборатории. В этих доспехах получите +1 к Брутально!
- Гений! (Инженер): используя ход Приспособить! получите 1 вариант независимо от результата броска.
- Гранатомет (Инженер): ваше оружие теперь может метать бомбы (близко)
- Идеальный апгрейд! (Профессор): Источник энергии вашего оружия более не создает негативных последствий
- Экзоскелет (Профессор): вы можете потратить от пары недель до месяца работы для того, чтобы превратить тяжелый доспех экзоскелет для себя. Помимо хорошей Брони, он также даст Вам бонус +2 к Брутальности.

Служитель

Я – избран Тем(Той), что сделал(а) меня проводником своей воли. Я несу в себе частицу Его (Её) и он(а) дарует мне божественные силы. Тем, кто принимает волю Его (Её), я дарую милость Его (Её). Тем, кто противится воле Его (Её), я приду с огнем и мечом.

Преимущество: вера и молитвы. Сам по себе Служитель не слишком силен, но союзники со Служителем намного сильнее, чем без него.

Имя:

Дворф: Дарга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сиггруг, Фрея

Человек: Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Пётр, Даляя, Кармин

Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиан, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиан

Внешность

Выберите один вариант в каждой строчке:

- Добрые глаза, пронизательные глаза, страстные глаза или грустные глаза;
- Широкое лицо, худощавое лицо, тату на лице или церемониальная маска;
- Тонзура, странная причёска, коротко стриженные волосы или бритая голова;
- Сутана, церемониальные одежды, походная одежда или обычная одежда;
- Худой, угловатая фигура, крепкое сложение или дряблое тело.

Характеристики

+1 Брутально; -1 Проворно, +0 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко

+2 Брутально; -1 Проворно, -1 Разумно, +2 Пылко, +0 Стойко

+2 Брутально; -2 Проворно, -1 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко

+0 Брутально; -1 Проворно, +1 Разумно, +2 Пылко, +1 Стойко

Раса

Человек: Вы избраны. Раз в день, действуя в соответствии с принципами своей религии, можете прочесть молитву таким образом, как будто выброшен результат 10+

Дворф: близость камня. Читая молитву под землей или в каменном городе, получите +1 к броску. Оказавшись в лесу или на равнинах - со штрафом -1 к броску

Эльф: близость с природой. В лесу и на равнинах получите +1 к Молитвам, вне этих земель – штраф -1 к броску

Ходы Служителя

Божество

Вы служите и поклоняетесь божеству, которое дарует вам божественную Силу. Дайте ему или ей имя (скажем, Гельферт, Сакеллус, Зорика или Крагон Суровый). Выберите принципы своей религии:

- Святость страдания, ваша заповедь: Мученичество.
- Ваша религия — закрытый культ, ваша заповедь: Тайные знания.
- Бой — лучшее испытание, ваша заповедь: Личная победа.
- Помощь другим и жертвенность, ваша заповедь: Милосердие.
- Равновесие, ваша заповедь: Справедливость и воздаяние

Знак свыше

Когда вы действуете согласно принципам своей веры, божество ниспосылает вам полезное знание или иной дар. Ведущий сообщит, что именно.

Прочеть молитву

Когда вы просите дар от вашего Божества, действуйте Пылко!

10+ молитва услышана и исполнена

7-9 молитва услышана и исполнена, но ведущий выбирает одно из списка:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в затруднительной ситуации. Ведущий сообщит подробности.
- Божество не считает молитву своевременной, однако отвечает. Тем не менее, божество отдаляется от вас — вы получаете 2 стресса.
- Божество считает молитву излишней, хотя отвечает. Вы теряете возможность использовать молитвы до конца сцены.

Ритуал

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественного ритуала, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.

Снаряжение

Служители используют легкую и среднюю броню и оружие, благословенное божеством.

У вас есть пайки (5 использований) и символ божества — опишите его.

Припасы: 2, Зелья: 3, 1к6 Хлама

Выберите, что вы используете для защиты:

- Кольчуга (броня 2);
- Стеганный доспех (броня 1), Щит

Выберите одно оружие, благословенное вашим божеством:

- Боевой молот или булава (пробой 2, мощное, Урон 2);
- Копье (метательное, Урон 3)
- Меч (пробой 1, Урон 3).
- Топор (Урон 4)

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

_____ оскорбил(а) моё божество; я не доверю ему/ей.

_____ хороший, верующий человек; я доверяю ему/ей полностью.

_____ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.

Я пытаюсь обратить _____ в мою веру.

Ранги Служителя:

Духовник(1) - Клирик(2) - Капеллан(3) - Декан(4) - Иерарх(5)

Развитие Служителя

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от Служителя достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +2)
- +1 к Разумно (максимум +2)

- +1 к Пылко (максимум +3)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Живи, брат!: в вашем присутствии, оказавшись у врат смерти, союзник делает бросок Жить! с +1
- Жнец: Если после схватки вы тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых, вы получаете +1 на следующий ход.
- Целитель: исцеляя раны или помогая в лечении, получите +1 к свои броски
- Нестандартный ход (клирик): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Клирик (клирик): вы получаете молитвы Клирика
- Капеллан (капеллан): вы получаете молитвы Капеллана (требуется знание молитв клирика)
- Укажи мне! (капеллан): Пожертвовав своему божеству что-то ценное и помолившись об указании пути, вы получите волю божества, исполнив которую окажетесь на нужном пути. Если вы выполнили волю Его, запишите себе опыт.
- Полезное знание (декан): получите базовый ход другого класса (по согласованию с Ведущим)
- Декан (декан): вы получаете молитвы Декана (требуется знание молитв капеллана)
- Провидение (иерарх): Когда вы читаете молитву, игнорируйте штраф -1 от одного из длительных молитв, эффект которой вы поддерживаете.
- Иерарх (иерарх): вы получаете молитвы Иерарха (требуется знание молитв декана)

Молитвы служителя

Служитель может использовать любые доступные ему по рангу молитвы, но молитвы длительного действия накладывают штраф -1 на последующие броски чтения молитв до тех пор, пока их эффект действует.

Псалмы

Каждый служитель может прочитать базовые молитвы, которые могут отличаться видом применения, внешним эффектом воздействия и так далее, но их эффект можно описать одним описанием: Определите, что вы хотите добиться - создать или потушить источник света, осветить или навести порчу на предмет, получить знак свыше. Псалом способен нанести вред признанным врагам божества, но имеет Урон 1 и немедленный одноразовый эффект.

Благословение / проклятие (длительное)

Ваше божество посылает удачу или наоборот мешает существу, которого вы выберете целью молитвы. Он получает +1 на все броски, пока сражается или спасается от опасности в случае благословения либо -2 на все броски в случае проклятия.

Благословенное оружие / проклятое оружие (длительное)

Оружие, которое вы держите в руках во время сотворения молитвы, получает дополнительно +1 Пробой, пока вы не развеете эффект. Если накладывается на противника, тот снижает Пробой своих атак на 1.

Божественный взор

Прочитав молитву, на короткое время вы получаете способность чувствовать присутствие божественного и враждебных ему существ - видеть ауру, ощущать характерный запах, чувствовать тепло или холод и т.п. Ведущий укажет, что именно.

Вселить ужас / благоговение

Выберите цель в поле вашего зрения и какой-нибудь объект рядом. Пока вы удерживаете эффект, цель боится этого объекта или испытывает перед ним благоговение. Как именно этот страх проявляется, зависит от цели: она может убежать, запаниковать, умолять о пощаде или

кинуться в драку в то время как испытывая благоговение цель может упасть на колени, прекратить атаку или даже встать на защиту. Целью этой молитвы не может быть существо менее разумное, чем животное (например, магический механизм, нежить, автоматон и тому подобное).

Целительство

При применении целительства, ваше прикосновение подсушивает раны и облегчает боль. Может использоваться перед ночёвкой и даёт бонус +1 на ход Перевязать раны.

Молитвы клирика

Эти молитвы доступны только клирику, получившему соответствующее развитие:

Исцелить средние раны

При применении целительства, ваше прикосновение подсушивает раны и облегчает боль. Может использоваться перед ночёвкой и даёт бонус +2 на ход Перевязать раны. Кроме этого, отдых после этой молитвы поможет снизить тяжесть средней раны даже если есть два легких ранения (или меньше).

Поднять мертвяка (длительное)

Вы можете волей своего божества поднять и заставить самостоятельно перемещаться останки человекоподобного существа. Это создание слушает ваши команды и безусловно пытается их исполнить (ему доступны лишь базовые ходы). Мертвяк существует пока вы его поддерживаете или пока оно не будет уничтожен, после чего не может быть вновь поднято. Базовые характеристики мертвяка +0 Брутально, +0 Проворно, -2 Разумно, -2 Пылко, +2 Стойко, он считается имеющим Броню 1. Кроме этого, в зависимости от результата броска молитвы - на 10+: получите запас 3, на 7-9: получите запас 1

- Добавьте +2 к одной из характеристик (кроме Стойко!);
- Добавьте +2 к другой характеристике (снова кроме Стойко!);
- Мертвяк может переносить среднюю рану (хотя у него всё равно 1 легкая, 1 средняя и 1 тяжелая);
- Его мозг ещё работает, он может выполнять относительно сложные задания;
- С виду не похож на мертвеца (по крайней мере, день-два, при условии, что ещё не успел начать разлагаться).

Темнота (длительное)

Выберите область, которую можете видеть (радиус до 10 метров). Она погружается в сверхъестественную тьму. Если накладывается на Героя, то он может попытаться спастись, иначе темнота будет перемещаться вместе с ним.

Тишина (длительное)

Выберите область, которую можете видеть. Внутри этой области не слышно ни звука, что мешает читать заклинания и молитвы. Если накладывается Героя, то он может попытаться спастись, иначе зона тишины будет перемещаться вместе с ним.

Удержать персону

Выберите разумное существо в поле вашего зрения. Если целью стал Герой, то он может попытаться Спастись от эффекта молитвы, в противном случае, пока клирик не творит заклинаний и стоит рядом, цель не может делать ничего, кроме как говорить. Заклинание оборвётся, когда цель получает урон из любого источника.

Молитвы капеллана

Эти молитвы доступны только капеллану, получившему соответствующее развитие:

Глас бессловесного

Коснувшись вещи, вы разговариваете с живущим в ней духом. Эта вещь отвечает в меру своих способностей на три ваших вопроса.

Истинное зрение (длительное)

Вашему взору предстаёт истинная суть вещей. Вы видите сквозь иллюзии. Ведущий описывает окружающую обстановку без миражей и фальши любой природы, волшебной или нет.

Исцелить тяжёлую рану

При применении целительства, ваше прикосновение подсушивает раны и облегчает боль. Может использоваться перед ночёвкой и даёт бонус +3 на ход Перевязать раны. Кроме этого, молитва позволяет в ходе отдыха снизить тяжесть тяжелой раны даже если есть легкие и/или одно среднее ранение (либо может снизить тяжесть средней раны, если есть не более двух легких ранений).

Откровение

Божество отвечает на ваши молитвы и посылает вам озарение. Ведущий прольёт свет на создавшуюся ситуацию. Когда вы действуете согласно этой информации, вы получаете +1 к следующему броску.

Прорицание

Назовите человека, место или вещь, о которой хотите узнать. Ваше божество посылает видение цели, ясное, будто вы стоите в двух шагах от неё.

Тюрьма души

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Оно осознаёт, что заперто, но на него можно влиять с помощью заклинаний, переговоров и подобного, а броски ходов против него получают +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но запереть её в камне вновь нельзя.

Молитвы декана

Эти молитвы доступны только декану, получившему соответствующее развитие:

Воскрешение

Скажите ведущему, что хотите вернуть к жизни только что погибшего от ран (возможно даже не пошедшего на сделку со Смертью или до того, как они договорятся). Воскрешение всегда возможно, но ведущий поставит одно или несколько из условий ниже (а возможно, все сразу):

- Это займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам необходима помощь _____.
- На это уйдёт целое состояние.
- Вам придётся пожертвовать _____, чтобы сделать это.

Ведущий может разрешить вам выполнить условия не сразу, однако пока вы это не сделаете, воскрешение не произойдёт. А может и не разрешить.

Слово возвращения (длительное)

Творя заклинание, выберите слово. Впоследствии первое же его произнесение моментально переносит вас и касавшихся вас союзников в место, где вы творили это заклинание. Выбрать можно только одно место; если вы вновь сотворите слово возвращения (до озвучивания предыдущего), оно просто заменит прежнее.

Исцеление

При применении исцеления, ваше прикосновение исцеляет все раны цели. Может использоваться перед ночёвкой и даёт бонус +4 на ход Перевязать раны. В случае успеха все раны снижают свою тяжесть.

Разделение (длительное)

Выберите конечность цели — руку, щупальце, крыло. Ваша магия заставляет её отделиться от тела (это не наносит урона, но причиняет сильную боль). Отсутствующая конечность, например, не позволяет крылатому существу летать, а быку — поднять вас на рога.

Управление погодой

Вознесите молитву о дожде, либо солнце, либо ветре, либо снеге. Божество ответит в течение дня или около того. Погода изменится согласно вашему желанию и будет держаться несколько дней.

Молитвы иерарха

Эти молитвы доступны только иерарху, получившему соответствующее развитие:

Ураган возмездия (длительное)

Ваше божество устраивает сверхъестественный погодный катаклизм по вашему желанию. Дождь из кислоты или крови; облака из душ; ветер, поднимающий дома в воздух, — или что-то ещё. Просите только если это в интересах Божества, и обряцете.

Исправление

Выберите одно событие из ближайшего прошлого цели (текущей сцены). Заклинание исправляет все его последствия: урон, яд, болезни, магические эффекты. Раны и болезни исцеляются, действие яда нейтрализуется, колдовство развеивается.

Аура божества (длительное)

Любое существо должно спросить вашего разрешения, прежде чем приблизиться. Разрешение должно звучать чётко и недвусмысленно. Те, кто приблизился к вам без дозволения, каждый раз, когда получают урон, прибавляют к нему дополнительно +2К.

Поглотить нежить

Вы уничтожаете неразумную нежить касанием. Разумная нежить не уничтожается, но в панике пытается спастись (сбежать).

Проклятье (длительное)

Назовите город, село или другое место, где живут люди (в широком смысле). Пока заклинание действует, это место терзает проклятье, соответствующее домену вашего божества (саранча, смерть первенцев и подобное).

Странник

Я - проводник. Охотник. Дикий зверь. Вы же не местные, и не важно, что вы отважны, сильны, хитры, проворны. Только я знаю тайны пустошей. Без меня вы здесь сгинете без слена. И только я проведу вас сквозь кровь и мглу.

Преимущество: дружба с животным-спутником, а также знание диких земель и умение выживать.

Имя:

Человек: Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана, Алик, Глори, Шайн
Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет, Эглевир, Элсен

Полурослик: Фриги, Мера, Тудок, Смилст, Гелеогл, Тима, Гвильбо, Имель, Халугрин

Характеристики:

+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко

+1 Брутально; +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, +0 Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, -2 Пылко, -1 Стойко

+2 Брутально, +2 Проворно, +1 Разумно, -1 Пылко, -1 Стойко

Внешность:

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Дикие, пронзительные, усталые или звериные глаза;
- Худое лицо, шрам на лице, густая борода или обветренное лицо;
- Капюшон, спутанные волосы, “конский хвост” или выбритая голова;
- Накидка, звериная шкура, маскировочная одежда, или дорожная одежда;
- Гибкий, звериная грация, прихрамывающий или энергичные движения.

Странник-человек: в случае любого успеха “Я скоро вернусь!” получите ещё 1 запас;

Странник-эльф: древние связи позволяют эльфу-следопыту раз в день впасть в транс и некоторое время видеть мир глазами своего Спутника

Странник-полурослик: используя на себя расходный материал, может попытаться действовать Разумно. На 10+ сохранит материал, но на 6- - потеряет ещё что-то.

Ходы Странника

Спутник

У вас есть сверхъестественная связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете разговаривать с ним непосредственно, однако оно всегда будет действовать согласно вашим желаниям. Придумайте имя Спутника и выберите его вид: *Волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, боевой конь, горилла, кабан.*

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +1, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Свирепость +0, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +2
- Свирепость +2, Ум +1, Броня 0, Инстинкты +2

Выберите столько сильных стороны Спутника, какова его Свирепость и ещё одно: *быстрый, крепкий, огромный, спокойный, быстрые рефлексy, неумолимый, скрытный, беспощадный, устрашающий, летающий.*

Выберете одно особое чувство Спутника: *Острое обоняние, острое зрение, острый слух, ночное зрение.*

Выберете столько умений Спутника, каков его Ум: *Охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, путешествия.*

Выберите столько слабостей Спутника, каковы его Инстинкты: *Капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромоте.*

Команда!

Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...

- ...если вы вдвоём со Спутником нападаете на одну цель, добавьте к вашему урону 1К за каждый пункт Свирепости.

- ...если вы получаете урон и Спутник рядом, добавьте его Броню к вашей.
- ...если вы делаете что-то, где может помочь особое чувство Спутника, добавьте 1 к вашему броску.
- ...если вы используете умение Спутника, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если кто-то мешает вам, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего

Вести!

Идя по следу, уходя от преследования или ведя группу Героев через враждебную территорию, действуйте Проворно!

10+ получите запас 3

7-9 - получите запас 1

- вы смогли избежать любых неприятностей в пути;
- преследуя врага вы настигли его, а уклоняясь - скрылись от преследования;
- вы можете устроить засаду;
- вы изучили врага, возможно, узнав его слабое место;
- в пути вы узнали кое что важное;

Снаряжение

Странник использует только легкие доспехи и может использовать любое оружие.

Припасы: 4, Зелья: 2, 1к6 Хлама

Вы начинаете игру с кожаным доспехом (броня 1). Выберите набор оружия:

- Составной лук, стрелы и кинжал
- Лук, эльфийские стрелы и меч
- Легкий арбалет, dwarфские болты, шпага и баклер

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я помогал _____ найти путь, и за ним(ней) должок.

_____ — друг природы, а, значит, и мой друг.

_____ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.

_____ не выживет на природе, но я его/её научу.

Ранги Странника

Охотник(1) - Следопыт(2) - Лесник(3) - Егерь(4) - Рейнджер(5)

Развитие Странника

Любой из вариантов развития можно взять лишь один раз. Кроме этого, некоторые развития требуют от персонажа достичь определенный ранг

- +1 к Брутально (максимум +2)
- +1 к Проворно (максимум +3)
- +1 к Разумно (максимум +2)
- +1 к Пылко (максимум +2)
- +1 к Стойко (максимум +2)
- Боевой зверь. Добавьте вашему спутнику +1 к Свирепости (но не выше +2 и выберете ему новую сильную сторону) либо дайте ему Броню 1.
- Сверхчувство. Выберете ещё одно особое Чувство вашего Спутника
- Дрессировка: Увеличьте Ум животного на 1 (не выше +2, выберете ещё один навык Спутника) или снизьте Инстинкты на 1 (возможно до +0).
- Знаток неприятностей (следопыт): оказавшись возле природной ловушки действуйте как Ловкач Проворно! Попав в природную ловушку на 10+ вы вовремя замечаете и обходите ловушку, на 7-9 выберете 1 пункт из списка, но ловушка при этом всё равно сработает
 - Пока никто не пострадал, но ловушка вот-вот сработает (нога на mine);

- Всё произойдет тихо, но кто-то один из вас пострадает;
 - Эффективность ловушки будет ниже (если наносится урон, он снижается на 1).
- Вы также можете ставить естественные ловушки (тратя 1 Припас)
- ❑ Лавина стрел (следопыт): стреляя из лука, потратьте 1 боеприпас. Теперь Стреляя вы получаете Область 1
 - ❑ Мастер маскировки (лесник): если вы прячетесь в дикой природе, то до тех пор, пока вы не двигаетесь, вас не замечают.
 - ❑ Единство с природой (лесник): оценивая обстановку на природе действуйте Проворно! Вы также получаете способность общаться с животными примитивными терминами
 - ❑ Верный друг (егерь): вы можете позволить своему животному принять удар за вас (до того, как брошены кубики урона). Никто не получит урона, но Свирепость Спутника упадет до 0 и восстановится только после ночёвки.
 - ❑ Снайпер (егерь): ваши выстрелы потрясающе точны. Получите +1 к Пробою
 - ❑ Призвать помощь (рейнджер): раз в день вы можете обратиться к своему животному с просьбой о помощи. Бросьте 2кб. На 7-9 вы получите ещё одного спутника на время (но он может принести и проблемы), а на 10+ получите стаю (не менее трех спутников) на время.
 - ❑ Хитрый трюк (рейнджер): выберете ход другого класса. Пока вы вместе со спутником, вы можете выполнять этот ход.

Ходы игроков

В этом разделе описаны ходы, которые могут использовать игроки или Ведущий для проверки успеха действий Героев. Конечно, проверять успешность действий нужно только тогда, когда есть существенный риск серьезных последствий при неуспешном действии.

Стандартные ходы

Эти действия доступны каждому Герою, независимо от класса:

Рубить и колоть!

Когда атакуете в ближнем бою, действуйте Брутально!

10+ Атака успешна, нанесите Урон. Если хотите, добавьте +1К к урону, но получите расплату (как правило - немедленный ответный удар).

7-9 Атака успешна, но нанесите урон, но Ведущий выберет что-то из списка ниже (или придумает что-то другое):

- противник наносит Урон в ответ;
- вы что-то теряете (оружие, щит или что-то ещё). Потерянный предмет ещё можно будет поднять, но это потребует времени и действия;
- ваш удар смазан. Рана окажется на одну градацию более слабой (или вовсе царапиной);
- Герой окажется в невыгодной позиции, например, упадет или окажется зажат

Стрелять!

Когда атакуете на расстоянии, действуйте Проворно!

10+ Атака успешна, нанесите Урон. Перед броском на урон можете потратить 1 Боеприпас и атаковать две цели (или одну цель - дважды).

7-9 Атака успешна, нанесите Урон, но Ведущий выберет что-то из списка ниже (а может случиться что-то ещё):

- неудачная позиция (что именно произошло - скажет Ведущий);
- выстрел не очень удачный (рана окажется на одну градацию более слабой);
- следите за боеприпасами! (-1 боеприпас, если возможно).

Добить!

Если приставили, например, нож к горлу или враг беспомощен, не способен сопротивляться вам и защищаться, а вы уже достали оружие и подготовились к добиванию и никто не может вам помешать, спроси у Ведущего, можешь ли ты добить врага. Если Ведущий согласен и твой Герой делает это - ваш враг убит (ну или вырублен).

Спасти!

Когда вы действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении, опишите, как именно спасаетесь и выберете подходящую характеристику:

- грубой силой, стойкостью: действуйте Брутально;
- ловкостью, проворством, быстротой: действуйте Проворно;
- гибкостью ума, переговорами: действуйте Разумно;
- своей харизмой, яркими речами: действуйте Пылко;
- крепостью тела и здоровьем: бросайте Стойко.

10+ Вы блестяще избежали опасности

7-9 Вы сумели преодолеть опасность, но столкнулись с новой угрозой - что-то пошло не так и своими действиями вы загнали себя в угол. Это может увеличить уровень стресса (в некоторых случаях - сразу на 2 и более) или поставить героя перед новой проблемой.

Защитить!

Встав на защиту кого-то или чего-то в бою (можно и самого себя, если Герой уходит в оборону), объявите, каким образом защищаете и прибавьте +1 за каждые Узы с этим Героем. Если грубой силой, стойкостью: действуйте Брутально!, если ловкостью, проворством: действуйте Проворно!;

10+ получите запас 3

7-9 получите запас 1

Когда вашу цель атакуют (в самое ближайшее время), можете обменять запас на следующие подходящие по смыслу эффекты:

- Прикрыть: заслонить объект и принять атаку на себя;
- Ослабить удар: -1 к Урону
- Угрожать: +1 к следующему действию против атакующего
- Контратаковать: произвести по атакующему атаку (после его действия)

Вспомнить!

Если нужно вспомнить что-то важное для вашего Героя, действуйте Разумно. Дав ответ на вопрос, Ведущий может спросить, откуда Герой это знает.

10+ вы вспомнили что-то полезное по заданному вопросу

7-9 вы вспомнили что-то, имеющее отношение к данной ситуации. Вот только будет ли эта информация вам полезна?

6- Ведущий использует невнимательность и отвлеченность Героя, который может оступиться или не заметить подкрадывающегося противника, узнать что-то неприятное для Героя, вызвать негативную реакцию у собеседника или что-то ещё.

Помочь/помешать!

Ваш Герой может помочь союзнику или помешать противнику (или союзнику, если посчитает нужным). Бросок модифицируется Узами между Героями (+1 к броску за наличие Уз с этим Героем).

10+ Цель получает +1 от помощи или -2 от помехи.

7-9 Цель получает +1 от помощи или -2 от помехи, но сам помогающий Герой оказывается в неудачном положении (привлекает лишнее внимание, подставляется и так далее)

Пить зелье!

Потратьте эликсир и действуйте Стойко!, чтобы получить эффект заявленного эликсира

10+ эликсир действует как надо

7-9 эликсир действует, но Ведущий выберет одно из списка (или что-то своё):

- эликсир подействует через несколько ходов/минут/часов;
- Герой на время получит штраф к какой-то характеристике или получит временное негативное состояние (например, окажется оглушен на пару минут);
- эликсир будет действовать слабее;
- эликсир плохо действует на психику - уровень стресса повышается

6 - вы потратили эликсир (а может быть и свое действие в бою) и не получили эффект. И это, возможно, ещё не самая большая проблема...

Разузнать!

Чтобы получить информацию от кого-то или от чего-то, опишите, как вы действуете:

- угрозами или запугивание: действуйте Брутально;
- хитростью или обманом собеседника: действуйте Проворно;
- наблюдениями или гибкостью ума: действуйте Разумно;
- своей харизмой, убеждением собеседника: действуйте Пылко!

10+ получите от Ведущего 3 ответа на вопросы из списка

7-9 получите от Ведущего 2 ответа на вопросы из списка, один из которых может оказаться неполным или лишь частично соответствовать истине (какой именно - вы сразу не узнаете).

Возможные вопросы:

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь должно случиться?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь представляет наибольшую опасность?
- Что здесь не то, чем кажется?

Достать нужное

Почти все припасы, регулярно используемые в приключении есть у каждого Героя. Но иногда нужно что-то особенное и редко используемое - факел, медвежий капкан, песочные часы, длинный моток веревки, ломик. Потратьте один припас, чтобы достать из своей походной сумки предмет, который вам сейчас нужен. Это будет простой расходный предмет, навряд ли стоящий более 1 Хлама, который будет использован и после этого, скорее всего, придется его выбросить. Например: сеть, крюк-кошка, шест, капкан, колчан стрел, лампа. После этого действуйте Разумно!

10 - выберете вы достаете из своего рюкзака как раз то, что нужно

7-9 - выберете одно

- лучше, чем ничего: Герой получит не совсем то, что вы хотели, но что-то похожее - например, факел вместо лампы. Вы сможете использовать этот предмет, но с некоторой сложностью или не так эффективно (например, факела хватит на гораздо меньшее время, чем лампы).
- хорошо, осталось это привести в подходящий вид: Герою придется потратить некоторое время, чтобы предмет был готов к использованию, например, починить его, собрать и т.д., потратив длинный ход Ночёвки (дополнительный бросок не требуется).

6 - сломал-потерял!

Договориться!

Чтобы повлиять на Героя Ведущего и манипулировать им, действуйте Разумно! или Пылко!

Бросок модифицируется Отношением (-3 ненависть; -2 неприязнь, -1 недоверие; 0 нейтральное; +1 симпатия, +2 уважение, +3 обожание) и подарками (взятками). Объем помощи накладывает штраф к броску (0 - мелкая просьба; -1 исполнение займет несколько часов или равносильно ценному подарку персонажа Ведущего или имеет малый риск; -2 исполнение займет несколько дней или равносильно дорогому подарку или имеет существенный риск для

персонажа; -3 исполнение займет несколько недель или равносильно колоссальному подарку или влечет большой риск для Героя; -4 потребует месяц или несет огромный риск для персонажа; возможны комбинации)

10+ персонаж Ведущего готов вам помочь, надеясь, что однажды он обратится к вам и вы все сделаете как надо

7-9 персонаж Ведущего готов помочь, но сначала просит помочь ему

Ориентировочный бонус от величины “подарка” или взятки (подарок или взятка тратятся в любом случае, независимо от успеха или провала броска):

- +1 - 1 хлам (достойный “презент” для обывателя)
- +2 - 1 нал (ценный дар для зажиточного горожанина)
- +3 - 1 раритет (дорогой дар для аристократа)
- +4 - 1 актив (дар, достойный короля)

Купить!

Обычные вещи можно без особого труда найти на рынках, в лавках или у скупщиков краденого. Ценные и редкие предметы придется поискать. Лимиты стоимости покупаемых предметов зависят от размера поселения. Для получения более ценного предмета (следующей ценовой категории), действуйте Разумно!

10+ вы нашли нужный товар по обычной стоимости либо вы нашли что-то заметно лучшее (по вашему выбору), но по стоимости, намного выше рыночной.

7-9 выберете что-то одно из списка:

- вы нашли что искали, но у вас украли что-то ценное (сопоставимое по ценности с искомым)
- вы нашли что искали, но придется заплатить двойную цену!
- “Эй, я знаю парня, который совсем недавно купил то, что ты ищешь”
- вы нашли не совсем то, что хотели (что именно - скажет Ведущий)

Особые действия

Жить!

Умирая, ваш Герой на мгновение видит иной мир, мир смерти. Затем делается бросок Стойко!

10+ ваш Герой жив, но без сознания.

7-9 ваш Герой пока жив, но если ему не оказана срочная помощь, через некоторое время он делает бросок снова. Если помощь будет оказана, он просто без сознания.

6- ваш Герой предстает перед Смертью и та предлагает ему сделку. Если предложение принимается - Герой стабилизирован и лежит без сознания. Отказ означает смерть Героя, но его ещё можно воскресить. Что именно попросит смерть - сущий пустяк или великую жертву - знает только капризная Смерть. Намеренно не нарушив условия сделки, Герой погибнет, получив любой урон.

Загулять!

Вернувшись с победой (или собираясь за трофеями), устройте пирушку, потратив минимум 2 Хлама (здесь и далее - за каждого Героя). За 6 Хлама, получите бонус +1 к броску, за 12 Хлама +2 к броску, а за 20 Хлама +3 к броску! Бросок делает один из игроков. Учтите также репутацию Героев в поселении (или районе, или в месте, где затеяли пирушку).

10+ выберете 3 пункта из списка возможностей и 1 пункт из списка проблем (под п.7-9)

- вы заводите знакомство с важным персонажем Ведущего;
- до вас дошли многообещающие слухи;
- вы получаете полезную информацию;
- на следующий день ваша репутация в поселении возрастет

7-9 выберете 1 пункт из списка выше и выберете два пункта из списка ниже:

- вы перебрали и на следующий день болеете, получите -1 на все броски до очередной ночёвки (считая броски перед ночёвкой);
- вы потеряли контроль над собой и потратили дополнительно 20 Хлама;
- стража повязала вас за буйство и утро вы просыпаетесь за решеткой;
- вы вели себя плохо, очень плохо: репутация в поселении ухудшится
- на пирушке вы потеряли что-то ценное (что именно - скажет Ведущий)

На 6- у вас проблема. Ведущий сам скажет, что произошло. Но есть и хорошая новость - каждый из вас получит дополнительно +1 опыта!

Нанять!

Если желаете воспользоваться услугами персонажа Ведущего, наняв его на определенное время. В поселении может не оказаться нужного вам персонажа независимо от сложности броска. Например, на ферме или хуторе сложно найти квалифицированного лекаря и практически невозможно найти алхимика. Но нанять на ферме носильщика, чтобы перенести сокровища из логова убитого чудовища - вполне реально. Сделайте бросок Пылко со следующими бонусами:

- 2, если нанимаете меньше, чем на неделю
- +2, если плата вперед на месяц
- +1, если обещаете двойную плату; +2, если четыре платы, +3, если десять;
- от -3 до +3 за репутацию Героя или группы
- от -4 если ищите мастера до +4, если нужен неквалифицированный помощник
- от -4 если ищите на ферме до +4, если ищите в мегаполисе

Результат:

10+ можете выбрать между несколькими подходящими кандидатами

7-9 получаете кого-то более-менее удовлетворяющего требованиям, хотя это может нести в себе определенную опасность для вас или повышенную цену!

- +4: 1 Хлам в неделю: услуги трех неквалифицированных помощников
- +2: 1 Хлам в неделю: услуги низкоквалифицированного работника (слуга)
- +0: 3 Хлама в неделю: услуги опытного работника (вышибала, подмастерье)
- 2: 1 Нал в неделю: услуги профессионала (воин-охранник, опытный проводник)
- 4: 3 Нала в неделю: услуги мастера (опытный маг, алхимик)

Делай!

Наёмники и последователи безусловно исполняют приказы Героев лишь до тех пор, пока они соответствуют их ожиданиям (плате, обязательствам) и не подвергают риску, к которому те не готовы. В противном случае требуется проверить их лояльность - отдайте приказ Брутально, Проворно, Разумно или Пылко (обосновав, почему именно этой характеристикой):

10+ наёмник (последователь) исполняет команду;

7-9 наёмник (последователь) исполняет команду, но позже выставит вам соответствующее (по его мнению) требование. Если Герой требование не удовлетворит, наёмник "хлопнет дверью".

Собрать трофеи!

После драки, время разграбить сокровища и собирать трофеи! После сражения, если Ведущий согласен, что у поверженного врага есть, чем поживиться, либо Герои добрались до сокровища, один игрок может сделать немодифицированный бросок 2К для определения того, какие трофеи получили Герои.

10+ выбери 3 из списка (согласовав с другими игроками). Любой вариант можно брать более 1 раза, если считаете необходимым.

7+ выбери 1 из списка (согласовав с другими игроками)

- бонусный хлам (+1/3 трофеев с округлением в большую сторону);
- то, что нужно! (выберете что-то одно в подходящей трофею ценовой категории или дешевле - например, Припас, зелье нужного уровня, щит или что-то ещё и вы получите

в том числе это вместо части Хлама или за всю сумму, но вам придется рассказать, как это здесь оказалось);

- вам повезло - добычу будет легко унести;
- вы нашли кое что интересное. Какую-то карту, древнюю книгу, или письмо. Или вы освободили пленника, который что-то знает. Но к чему они вас приведут - вы можете только догадываться...

6- всего лишь хлам... (трофеи вам по-прежнему доступны). И, кажется, у вас проблема. И да, опыта именно за этот бросок никому из вас не положено.

Ранг	Трофеи	Хлам эквив.	С кого можно получить (примеры условны - можно и на зомби найти королевский перстень, а дракона могли уже обчистить)
0	- (нет)	0	крысы, скелеты, зомби
1	1 Хлам	1	пара кобольдов, гоблинов или волков (если шкуры в цене)
2	1к6 Хлама	3	орочий патруль, гоблинский герой или шайка разбойников
3	3к6 Хлама	10	группа начинающих авантюристов, сокровища тролля
4	1к6 Нала	30	купец с охраной, сокровища орков или добыча бандитов
5	3к6 Нала	100	богатый особняк, сокровища известного пирата
6	1к6 Раритета	300	сокровища короля бандитов, известного мага
7	3к6 Раритетов	1000	сокровища древнего вампира, аристократа
8	1к6 Актива	3000	сокровища дракона, лича, короля (но не их Активы)
9	3к6 Актива	10000	сокровища древнего дракона (за раз никак не унести)

Термин "Сокровище" почти всегда означает, что часть добычи и зачастую не маленькая, будет в Хламе (например, россыпью в медных монетах), часть - в Нале и только часть, может быть, будет в Раритетах.

Ходы отдыха

Иногда герои должны остановиться, чтобы перевязать раны, перекусить и отдохнуть. Есть два вида отдыха: привал и ночёвка. Привал - это просто остановка для того, чтобы передохнуть, перекусить и так далее и во время привала действуют обычные ходы.

Ночёвка требует около 10-12 часов времени - на подготовку, приготовление ужина, 8 часов сна и утренние сборы. Ночёвка возможна раз в сутки, как правило, с вечера на утро. Ночёвка позволяет Героям отдохнуть, снять часть стресса и подготовиться к приключениям следующего дня. Также ночёвка нужна использующим магию или божественные силы для восстановления своих сил.

Во время ночёвки каждый Герой может выполнить один из длительных ходов отдыха (и только один). Также Ведущий может разрешить использовать некоторые обычные ходы, например, Помогать! или исцеляющие молитвы Служителя, заклинания Магика. Ход "перевязать раны!" можно использовать дополнительно к любым другим броскам, один раз за ночевку.

После ночевки, если Герои поужинали (даже если это не очень вкусно), они отдыхают и снимут, как минимум 1, пункт Стресса.

Отдыхать можно и под крышей, обычно в таверне, на постоялом дворе, трактире.

- За 1 Хлам (цена на всю группу) можно снять комнату в таверне и вся группа может поесть и отдохнуть (каждый может снять 1 Стресс)
- За 3 Хлама можно вкусно поесть и остановиться в купеческой комнате, если такая комната есть в таверне (снять 2 Стресса)
- За 10 Хлама можно откушать и заночевать в дворянской комнате, если такая услуга предоставляется постоялым двором (снять 3 Стресса)
- За 30 Хлама можно остановиться в королевских покоях и поесть по-королевски (снять 4 Стресса), но такие хоромы найти очень непросто.

Зачастую, ночуя в мрачном подземелье, кишасщем хищниками лесу, вблизи базы разбойников и тому подобное, рационально выставить стражу, которая обезопасит сон партии. Как правило, ночная стража увеличивает время ночевки на пару часов (так как снижается время на сон), но обычно позволяет кому-то из партии бодрствовать во время возможного нападения и предупредить остальных (не допустив очень жесткий ход со стороны Ведущего). А вот будет или не будет нападение - решает только Ведущий (хотя в некоторых случаях, это может решить случай).

Перевязать раны!

Если ваш Герой ранен и вы устроили Ночевку, самое время перевязать раны. Сделайте бросок Стойко! (если перед броском заявляете использование 1 Припаса, добавьте +2 за медикаменты, бинты и мази). Если персонаж большую часть дня соблюдал постельный режим, получите ещё +1, а если провел весь день в спокойном отдыхе - получите +2.

10+ заживает, как на собаке! До двух разных ран (начиная с более легких) снижают свою тяжесть на одну категорию (смертельная рана станет тяжелой, тяжелая - серьезной, серьезная - легкой, а легкая вовсе исчезнет).

7-9 одна из наиболее легких ран становится менее серьезной, но выберете расплату из списка:

- пришлось воспользоваться тем самым волшебным бальзамом, который вы держали "на всякий случай" (потратьте ещё 1 Припас);
- вам удалось оправиться от самой тяжелой раны (она стала не так плоха), но появилась новая беда (новая легкая рана или же другая рана воспалилась и стала более серьезной);
- старая рана всё ещё чертовски болит (во время ночного отдыха вы не отдохнете и получите дополнительно 1 Стресс);

Повысить уровень!

Если вы накопили достаточно опыта, во время ночевки можете выбрать развитие из списка доступных персонажу (в том числе, с учетом его ранга). Сразу после ночёвки уровень персонажа возрастет, а персонаж получит новую способность.

Готовка! (длительное)

Если герои остановились на ночлег не в таверне и не в гостях, где их покормят, один из Героев во время ночёвки обязательно должен заняться готовкой (иначе никто не отдохнет и все получат 1 стресс). Он (или любой другой Герой) тратит 1 Припас, а Герой готовит ужин (он же - завтрак). Герой должен действовать Разумно!

10+ пальчики оближешь! Герои лягут сытыми и проснутся довольными (скорее всего) - каждый Герой игрока дополнительно к отдыху снимет 1 Стресс.

7-9 выбери одно из списка:

- ну... Есть можно. Но лучше не надо. Хотя с набитым желудком спится лучше.
- чего-то в супе не хватало... (потратьте ещё 1 Припас и бросьте снова с дополнительным модификатором +2, примите второй бросок без права переброса);

- “мой живот...”. Из всей группы Героев выберете половину (можно себя, округление в меньшую сторону). Им или ему всю ночь пришлось пробегать в кусты (они не снимут часть Стресса за отдых), но для остальных этот результат трактуйте как 10+

Тренироваться! (длительное)

Занимаясь перед ночёвкой вспомните что-то, что помогло бы вам в предыдущий день или что наверняка потребуется вам завтра (выберете тип броска) и действуйте соответственно (Брутально! Проворно! Разумно! или Пылко!).

10+ получаете запас 3 (или 3 жетона), каждый из которых сможете использовать в течение следующего дня. Каждый запас (жетон) дает +1 к результату выбранного типа броска определенного хода, но суммарный бонус с характеристикой Героя не может превышать +3. 7-9 получите запас 1, который можно использовать также, как указано выше.

За добычей! (длительное)

Перед ночёвкой кто-то может отправиться на охоту, собрать травок, кореньев, найти что-то полезное. Если для добычи требуется физическая активность (например, охота) - действуйте Проворно! Если же нужны знания (например, для сбора трав) - действуйте Разумно!

10+ то, что надо! Увеличьте свой Припас на 1.

7-9 поход был успешен, но выбери одно из списка:

- умаялся... Увеличь уровень стресса, но и получи 1 Припас.
- это не совсем то, что надо. Или даже совсем не то. Вы получите что-то другое на выбор Ведущего (обычно 1 Хлам, а не 1 Припас)
- ты не добыл Припас, но нашел, узнал или понял что-то, что может оказаться важным

Вдохновлять! (длительное)

Рассказать историю, спеть балладу или сподвигнуть своих спутников на подвиг - разве это не хорошо? Выбери ситуацию, в которой может оказаться ваша группа завтра и действуй Пылко! 10+ ты воодушевил их! Каждый из вас оказавшись на следующий день в подходящей ситуации может до двух раз объявить, что получает помощь вдохновения этой ночёвки и таким образом заявить следующий бросок с модификатором +1 (суммарный модификатор не должен быть выше +3).

7-9 выбери одно из списка ниже:

- вдохновил, но не всех. Выбери половину группы (считай, включая себя, округляй в большую сторону). Эти Герои получают возможность один раз получить бонус вдохновения в описанной тобой ситуации, но один из твоих слушателей (выбери его сам) получит 1 Стресс сейчас;
- плата за излишнюю самоуверенность. Каждый получает запас 1 и действует как 10+, но первый проваливший бросок Герой (на 6-) получит дополнительный Стресс и штраф -1 на следующий бросок;

Заточить оружие! (длительное)

Возьмите из своих запасов точильный камень и займитесь правкой лезвия меча, заточкой топора, выправлением стрел или другого оружия. Потратьте Припас и действуйте Брутально!

10+ выберете 4 возможности из списка

7-9 выберете 2 возможности из списка

- получить заточенное оружие (+1 Пробой на первый удар в ближайшем бою);
- эй, дай свое оружие, я сделаю его лучше (заточите оружие выбранного спутника; этот вариант можно выбрать несколько раз);
- исключительная заточка. Эффект заточки на выбранном заточенном оружии будет действовать до конца первой боевой сцены, в которой Герой использует своё оружие

Подгонка доспеха! (длительное)

Возьмите из своих запасов инструменты и займитесь мелким ремонтом брони, подтяжкой ремешков и усилением слабых мест. Потратьте Припас и действуйте Брутально!

10+ выберете 4 возможности из списка

7-9 выберете 2 возможности из списка

- вы подогнули доспех как надо! (до первого броска урона по Герою +1 к Броне);
- эй, дай я гляну твои доспехи (сделайте подгонку доспеха выбранного спутника; этот вариант можно выбрать несколько раз);
- исключительная работа. Эффект подгонки будет действовать до конца первой боевой сцены, в которой Герой как минимум один раз получает урон

Интерлюдия (длительное)

Этот ход не требует броска. Заявив интерлюдию, игрок может от лица своего Героя рассказать что-то из истории персонажа, касающееся, например, какой-то давней трагедии или какой-то из славных побед Героя. Возможно он расскажет о захватывающей истории своей любви, а может о каком-то своем сокровенном желании или заветной мечте. В любом случае это должен быть монолог персонажа, в котором игрок от первого лица расскажет что-то неизвестное ранее, что раскроет его Героя как-то по-новому.

Интерлюдия позволяет другим игрокам немедленно взять Узы с этим персонажем (если имеются неиспользованные Узы), а в конце игры дает этому персонажу дополнительное очко опыта.

Ведение игры

В этом разделе указаны некоторые моменты, необходимые Ведущему для ведения игры в Мирах Фэнтези.

Поселения и их ресурсы

Ферма (-4): это даже не поселение и, как правило, один дом, в котором живут и старший семьи, его родня, дети и наёмные работники. На ферме может проживать до 10 человек

Хутор (-3): это самый маленький вид поселения, состоящий из 2-5 жилых домов, как правило, одной семьи (максимум 30 человек). Наверяд ли вы сможете найти здесь более 1 Припаса.

Поселок (-2): в поселке живет до сотни жителей. Если повезет, вы сможете пополнить свои Припасы или найти вещь стоимостью в 1 Хлам.

Деревня (-1): в деревне обычно живёт 300 жителей. Здесь можно обновить Припасы и Боеприпас, а также приобрести вещи, стоимость не выше 3 Хлама. Наверняка здесь (или совсем рядом) есть как минимум, бабка-знахарка или ведун, готовые продать вам простые зелья.

Местечко (+0): здесь проживает около 1000 жителей. Вещи стоимостью 1 Нал (10 Хлама) легко найти на рынке или в лавке, а может вам повезет найти покупателя и на Раритет. Наверняка здесь живет маг или жрецы, готовые продать вам улучшенные зелья

Городок (+1): здесь живет уже около 3000 жителей. Можно найти предметы стоимостью до 30 Хлама и наверняка есть лавка, в которой имеется хотя бы одно Мастерское зелье.

Город (+2): огромное поселение, вмещающее до 10 тысяч жителей (огромное по меркам мира). Здесь можно найти вещи стоимостью до 100 Хлама. Найти покупателя на Раритет здесь не проблема, как и Мощное зелье. Как и быть ограбленным или обкраденным.

Полис (+3): огромное поселение, зачастую столица региона. 30 тысяч жителей и это не предел. Найти что-то полезное за 300 Хлама? Да, просто надо потратить время! Ищите Великое зелье? Тогда вам в лавку местного алхимика, известного на всю округу!

Мегаполис (+4): это не просто город - это целый регион. Столица огромного королевства и целой империи. Сто тысяч жителей! Лавки, магазины, шикарные таверны и темные подворотни. Здесь можно найти не просто много всего - здесь можно найти вообще всё. Конечно, если вы знаете, где искать.

Враги

Враги имеют очень ограниченное количество характеристик, которые могут влиять на Героев и как Герои могут влиять на них:

- **Имя, название или род занятий** потенциального противника.
- **Размер:** отнесение существа к тому или иному размеру (обычно указывается справочно, так как шанс ранения, Урон и Пробой уже учитывают влияние размера). В дополнение к модификатору размера, крупные существа зачастую имеют крепкую кожу или чешую, и эта защита увеличивает сложность броска.;

Размер	Пример	Сложность ранения	Доп урон за размер
Крохотный	муха, жук	-1*	Урон -4
Миниатюрный	мышь	0*	Урон -3
Мелкий	кошка	1*	Урон -2
Малый	гоблин, пёс	2	Урон -1
Средний	человек	3	-
Крупный	медведь, корова	4	Пробой 1
Большой	бегемот	5	Пробой 2
Огромный	слон, тиранозавр	6**	Пробой 3
Гигантский	дракон	7**	Пробой 4
Колоссальный	диплодок, кит	8**	Пробой 5

Чем крупнее существо, тем сложнее нанести ему серьезный урон - очень сложно кинжалом нанести вред слону. Обратное также верно - удар рукой не оставит от комара и мокрого места.

* Нанесение ран при сложности 1 или ниже

В таком случае каждый пункт сложности ниже 2 увеличивает Урон на 1К вместо снижения сложности ниже 2.

Например, если гоблин (сложность броска 2) в кожаном доспехе (сложность станет 3) атакован оружием, имеющим Урон 2 и Пробой 3, Сложность броска поднимется с 0 до 2 (+2), но и Урон также вырастет с 2 до 4 (+2).

**** Нанесение ран при сложности броска выше 5**

В некоторых случаях (особо крупных монстрах или слабом оружии против бронированных противников), сложность броска может оказаться выше 5. В этом случае урон будет нанесен на 6, но количество бросаемых кубиков снижается на 1 за каждый балл выше 5 вместо увеличения Брони выше 5. Если при этом урон окажется 0 или менее, значит нанести существенный урон невозможно.

Например, если героический дварф закован в дварфской работы латный доспех (Броня 4), сложность атаки по нему становится 7. Если его атакует гоблин с коротким мечом (урон 3, -1 за размер), сложность ранения снижается с 7 до 5 (-2), но при этом урон также снижается с 2 до 0 (-2) - ковырялка гоблина не способна пробить столь идеальную броню.

- **Шанс ранения:** базовая характеристика, которая определяет, сколько надо выбросить на кубике (без учета Пробоя, но с учетом брони, подвижности и размера цели);

Шанс	Пример
1	Гигантская крыса
2	Кобольт, волк
3	Гоблин в легком доспехе, человек без брони
4	Медведь, ополченец в кожаном доспехе
5	Разбойник в кольчуге
6	Слон, рыцарь в латах, гигант в шкурном доспехе
7	Боевой огр в латной броне
8	Боевой слон в ламелярной броне
9	Дракон с учетом чешуи, титан в латах
10	Огромный древний дракон

- **Дистанция, Урон и Пробой:** характеристики атаки врага, которые определяют шансы противника нанести Герою ранение (например, в ходе Ведущего “Нанести урон”). Определяя урон, который наносит существо в рукопашной, ориентируйтесь на то, какой урон нанесло бы это оружие, будь его обладатель - человеком и выберете что-то подходящее из списка оружия. А затем просто модифицируйте урон размером соперника!
- **Ранг трофеев (сокровища):** что можно получить с тела поверженного врага (дополнительно может быть определено, что лежит в сокровищнице). Какие бывают трофеи (и сокровища) указано в ходе Грабить!
- **Статус врага:** Обычно применяются всего два статуса: статист (малозначительный враг, не способный пережить даже серьезную рану) или босс (сюжетно важный противник, который имеет пирамиду жизни как и сами Герои);
- **Особые ходы:** каждый вид соперников может свои уникальные ходы, которые расширяют диапазон возможностей Ведущего во время столкновения.

- **Описание существа или опасности.**

Ходы ведущего

Как и в любой системе на основе механики *W, игра строится на последовательности действий Ведущих и игрока. Ведущий делает ход в следующих случаях:

Ответный ход: когда партия или Герой заявляют какое-то действие и Ведущий не видит необходимости делать бросок. Например, когда партия ищет мэра в городе, закупается в лавке или заходит в таверну. Как правило, ответный ход не несет в себе никакой опасности или угрозы.

Мягкий ход: Ведущий получает в двух случаях - когда Партия бездействует и ожидает чего-то или когда игрок получает результат 7-9 на броске. Мягкий ход обычно (но не всегда) создает угрозу опасности, но далеко не всегда реализует эту опасность.

Жесткий ход: Ведущий получает право жесткого хода в двух случаях: когда игрок получает на броске 6 и меньше, либо когда Герои игнорируют опасность, возникшую в результате более раннего Мягкого хода.

Пример ответного хода: “Вы тихо идете по подземелью, едва освещенному светом вашего факела. Пройдя несколько метров вы резко останавливаетесь перед ямой - похоже, когда-то это была яма-ловушка, в которую совсем недавно кто-то провалился. Посветив вниз вы не видите ничего, кроме истлевших кольев и пожелтевших костей. Яма не слишком широкая, её можно перепрыгнуть или обойти по кромке.

Пример мягкого хода: “Вы тихо идете по подземелью, едва освещенному светом вашего факела. Коэн, ты идешь впереди, действуй Проворно!... Хорошо, 9 - пол под твоей ногой внезапно начинает обваливаться и ты начинаешь падать вниз, размахивая руками. Марик, Сильвия - вы шли прямо за ним и видите, как он начинает падать, вы ещё можете попытаться помочь ему. Если хотите - кидайте!”

Пример жесткого хода: продолжая пример выше. “Так, Сильвия... Результат 5 - это очень плохо, кажется, ты случайно сталкиваешь Коэна в яму и сама падаешь сверху! Марик? Твой результат 7 - что ж, ты можешь попытаться спасти от падения кого-то одного из них - или Сильвию или Коэна. Да, это логично, что раз ты рыцарь, то пытаешься спасти даму. Что-ж, тебе удастся схватить Сильвию едва ли не в последний момент и удержать её от падения, но Коэн падает с высоты пары метров прямо на старые деревянные колья. Коэн, кидай три кубика урона с Пробоем минус 1.”

Общие ходы, используемые в приключениях

Ходы этого раздела может использоваться повсеместно, в том числе и в боях и в социальном взаимодействии и просто во время приключений Героев.

Открой неприятную истину

Неприятная истина — это любой факт, в который игроки предпочли бы не верить. Комната полна ловушек. Услужливый гоблин — шпион. Позвольте игрокам осознать, в какую глубокую яму они угодили.

Покажи признаки надвигающейся угрозы

Очень гибкий ход. Угроза — любая неприятность, которая вот-вот наступит. Этот ход говорит, что будет, если Герои не вмешаются.

Если в подземелье в ожидании игроков томится нечто, с помощью этого хода можно показать его следы и признаки. Опишите следы дракона в грязи или слизистый след желатинового куба.

Введи новую фракцию или вид созданий

Вид созданий описывает широкую категорию монстров: орки, гоблины, ящеролюды, нежить... А фракция — это группа созданий с общей целью.

Введение включает явное столкновение или чёткую информацию. Не мелочитесь: у игроков должна быть стройная картина того, что вы показываете. Это не значит, что надо действовать в лоб: глава злобной секты не обязан размахивать плакатом и вопить на адских языках. Жёсткое применение этого хода переходит в боевую сцену или атаку из засады.

Используй ход фракции, монстра, угрозы или места

У каждого монстра и ряда мест могут быть свои ходы. Ход монстра или места описывает, на что они способны, например «бросить кого-то» или «стать мостом между мирами».

Смотрите на фракции и виды широко. Орков сопровождают охотничьи варги. Безумному культу может служить нежить или монстры из глубин бездны. Вы часто будете делать этот ход не задумываясь, а просто красиво вводя в игру уже заготовленные идеи. Свои ходы есть и у глобальных угроз истории. Используйте их, чтобы ввести угрозу в игру (это может вызвать появление новых монстров).

Нанеси урон

Нанося урон, выберите одну из опасностей, угрожающих здоровью Героя в повествовании, и воспользуйтесь ею. Герой сражается с ящеролюдом? Тот пронзает героя копьём. Герой привёл в действие ловушку? На его голову обрушиваются камни.

Итоговый урон обычно определяется броском. Когда Герой получает урон, скажите игроку, сколько кубиков кинуть, какова бронейность и нужно ли учитывать Броню. Вам самим нет нужды брать кубики, а если игрок боится решать судьбу своего Героя, он всегда может попросить другого игрока бросить кубики за него.

Расходуй их запасы

Выживание в подземелье или другом опасном месте во многом зависит от запасов. Этим ходом вы лишаете героев одного из их запасов: оружия, брони, лечения, активного заклинания. Их не обязательно навсегда истощать или уничтожать: мощный удар врага может выбить меч из рук героя, далеко отбросив его, но не расколоть.

Оберни их ход против них

Подумайте над преимуществом, которое даёт Героям ход, и превратите его в недостаток. Другой вариант этого хода: дайте такое же преимущество кому-то замышляющему недоброе против героев. Если Айви узнала, что люди герцога Хорста наступают с востока, возможно, её, в свою очередь, заметил их разведчик.

Разделите их

Сложно представить положение худшее, чем оказаться посреди бушующей битвы окружённым со всех сторон совомедведями: но одно из таких — оказаться посреди подобной битвы без прикрывающего спину верного союзника.

Разделение Героев может проявляться в чём угодно, от потери друг друга в пылу сражения до телепортации в отдалённый конец подземелья, но, в чём бы оно ни выразилось, оно непременно ведёт к неприятностям.

Предоставь возможность, подходящую классу

Ловкач обезвреживает ловушки, крадётся и взламывает замки. Служитель связан с богами. У каждого класса есть сильная сторона, и стоит дать игрокам шанс выделиться именно ею.

Это не обязательно должен быть класс, который участвует в игре. Иногда путь к сокровищам преграждает дверь, а вора рядом нет. Такие ситуации бросают вызов изобретательности игроков и их умению договариваться. Если всё, что у тебя есть, — это окровавленный топор, каждая проблема начинает походить на череп, не так ли?

Покажи недостаток класса, расы, снаряжения

Своя слабая сторона есть у всего. Орки могут особенно жаждать эльфийской крови. Молитва Служителя может потревожить сон дремлющих тёмных сил. Факел, освещающий путь, может привлечь внимание таящихся во тьме глаз.

Брось вызов одному из Героев

Чтобы бросить вызов Герою, посмотрите, в чём он хорош. Поставьте перед вором запертую дверь, покажите Служителю последователей враждебного бога. Дайте Магику исследовать мистические тайны. Пускай Воителю встретится пара врагов с толстыми черепами.

Предоставьте Герою возможность блеснуть.

Другой способ бросить вызов Герою — найти его слабое место или дело, которое он не закончил. Если на совесть Ловкача давит искусная ложь, что он предпримет, когда кто-то узнает правду? Если Магик призывает демонов, что случится, когда об этом пойдут слухи?

Этот ход помещает Героя в центр внимания, пусть на минуту. Постарайтесь дать такой момент каждому Герою на сессии.

Поставь кого-то в сложную ситуацию

Сложная ситуация — это ситуация, в которой Герой должен сделать тяжёлый выбор.

Поместите героя или того, о ком он заботится, на пути уничтожения. Чем тяжелее выбор, тем сложнее ситуация.

Предоставь возможность или богатство, просто так или за цену

Чего желают игроки? Чем они готовы пожертвовать ради этого? Расположите желанный предмет вне досягаемости. Выберите нечто, ограничивающее Героев: время, ранения, снаряжение. Найдите способ дать им желаемое, но ценой потери чего-то ещё.

Помните, всё начинается с повествования. Не стоит говорить: «Тут безопасно, так что можете разбить лагерь, если устали». Сделайте это частью истории: «Благословение Хелфрета всё ещё окружает расколотый алтарь. Это неплохое, укромное место, но песнопения, доносящиеся из ритуального зала, становятся громче. Что будете делать?»

Проще всего соблазнить героев богатствами, не связанными с их основной целью.

Остановятся ли они, чтобы вынуть рубиновые глаза идола, зная, что жертвоприношение всё ближе? Используйте этот ход, чтобы узнать.

Опиши возможные последствия или цену и переспроси

Этот ход хорош, когда игроки делают что-то, не описывающееся ходом, или проваливают ход. Конечно, желаемого можно достичь — если заплатить за это нужную цену, или смириться с последствиями.

Например, Герои могут переплыть заполненный акулами ров, прежде чем их сожрут, но для этого потребуется отвлекающая приманка. Сделайте последствия ясными не только для игроков, но и для их героев: замеченные акулы могут выглядеть бешеными от голода.

Измени окружение

Окружение — это общая атмосфера места, где находятся Герои: ветвящиеся туннели, искривлённые деревья, безопасная тропа... Этим ходом вы можете представить новый антураж: туннели постепенно изгибаются, лес становится истлевшими и зловещим, тропинка кончается и Герои вступают в чащу. Используйте этот ход, чтобы разнообразить местность на пути Героев и населяющих её созданий.

Заставь их вернуться назад

Взгляните на места, нанесённые на карту. Есть ли там что-то полезное, но не найденное игроками? Можете ли вы добавить новое препятствие, преодолимое, если вернуться назад? Не находится ли ключ от преградившей путь героев двери где-то в прошлых комнатах?

Возвращаясь назад, покажите результат, который время принесло покинутым Героями местностям. Какие новые угрозы появились после их ухода? О чём они забыли и что ожидает их возвращения?

С уходом Героев время не замирает. Пришлите подкрепление, обрушьте стены, несите хаос — пусть подземелье тоже развивается.

Примеры ходов Ведущего во время сражения

Эти ходы Ведущий может использовать как пример мягких и жестких ходов во время боя.

Нанеси урон

Это самое простое и частое, что случается в бою - враг (или враги) наносит урон Герою (сам игрок может бросить указанное Ведущим количество кубиков, с учетом Пробоя оружия врагов и Брони Героя, Ведущий определяет тяжесть ранения. Если ход жесткий, то урон может быть увеличен.

Отними

Атака привела к тому, что Герой временно теряет своё оружие или щит, а может быть, ухудшается качество его доспеха. Использование боеприпаса при стрельбе - это тоже потеря. Если ход мягкий - герой, обычно сможет вернуть себе оружие ближнего боя, но ему потребуется немного времени или удачи (например, проскочить между врагами, используя ход Спастиесь!, чтобы снова взять оружие в руки или же наколотый на копье орк, умирая хватается за древко и не дает его выдернуть, пока героя атакуют другие орки). Если ход жесткий - оружие будет потеряно, как минимум, до конца сражения, например, его перехватывает враг, у молота слетит с рукояти набалдашник, порвется тетива лука, а меч настолько жестко войдет в ствол дерева, что вырвать его окажется крайне сложно (и это может потребовать отдельный ход в бою). Жестким ходом также может быть ранение плеча, в результате которого Герой теряет возможность использовать одну руку до момента оказания ему медицинской помощи.

Ухудши положение

Герой привлек к себе внимание сильного противника или упал или оказался на краю крыши и может упасть вниз или оказался в окружении врагов. Мягкий ход формирует угрозу, которая может реализоваться в то время как жесткий ход уже приводит к реализации угрозы (например, атаке со стороны окружающих персонажа врагов или падению со стены). В результате этого хода Герой также может оказаться сбит с ног (в случае жесткого хода - ещё и придавлен, например, телами убитых врагов или союзников, а может, ему на грудь наступил

вражеский рыцарь и готовится нанести смертельный удар), вырублен (как жесткий ход), отброшен (если это позволяет врагам добраться до Героев “второй линии” это может быть жесткий ход), дезориентирован (штраф -1 на следующее действие во время этой сцены).

Заставь пожалеть

Герой совершает то, о чём немедленно пожалеет. Например, взбесит врагов оскорблением (увеличив их урон, но, возможно, снизив сложность атаки по ним), атакует союзника (другого Героя или статиста-союзника), отступит от возможного выхода, создаст брешь в обороне и так далее.

Призови подкрепление

Враги получают помощь - это новые бойцы, поддержка, воодушевляющий крик вожака. Как правило - это жесткий ход. Мягким ходом может быть что-то, что ещё можно предотвратить, например, один из бандитов бросает щит и достав рога, подносит его ко рту - кажется, дунув в рога он собирается предупредить всю округу...

Ослабь или отмени эффект

Герой ударил, но слишком слабо или лезвие соскользнуло (мягкий ход - снизить нанесенный урон на 1). Заклятье, которое наложили ранее рассеивается (

Примеры ходов Ведущего в социальном взаимодействии

Эти ходы даны как примеры того, что может использовать Ведущий в случае провала при общении с неигровыми персонажами.

Потребуй или забери

Кое что из снаряжения Героя приглянулось его собеседникам или собеседники требуют от персонажа что-то, на что он пойти не готов или сложно пойти (например, встать на колени перед врагом). Требованием также может быть честный ответ на 1-2 вопроса. Собеседники требуют или забирают (крадут), если ход - жесткий, или, если ход мягкий, готовы обменять это на свою услугу, информацию или кто-то иное.

Как вариант, с них могут потребовать услугу - сначала партии или Герою придется что-то сделать для того, чтобы получить то, что они хотят. Если ход мягкий, услуга может быть не сложной и не иметь особых “подводных камней”. Если же ход жесткий - это действие крайне сложно выполнить или исполнение этого запроса наверняка создаст для партии или Героя проблему (например, в виде зависимости от того, что давший поручение будет знать, что именно вы выполнили его просьбу или предложения взять на себя вину в чужом преступлении).

Привлеку к ним нежелательное внимание

Партия или Герой договаривается с бандитами? В случае жесткого хода их заметили и теперь считают их связанными с бандитами. Или, если партия или Герой в розыске - их обнаружили. Или их “контакт” с радостью “сошьёт” информацию врагам Героя или партии. В случае мягкого хода, про их разговор, возможно, скоро кто-то узнает или они привлекут внимание опасного противника поблизости.

Затяни разговор

Если для Партии или Героя важно время - у них проблема. Придется ждать, учесть законы гостеприимства, посидеть под прицелом, пока вашу информацию проверят. Жесткий ход приведет к серьезной проблеме из-за потери времени в то время как мягкий - неприятному, хоть и обратимому развитию ситуации.

Дай, но не то

Партия или Герой думают, что они договорились? Это так, но только что-то пойдет не так - будет сделано что-то лишнее или не сделано что-то важное. Например жесткий ход - нанятый вор убьет аристократа, у которого ему было поручено украсть что-то важное для партии или Героя, мягкий ход, например, похитил ценный документ, но не тот, который ему заказывали.

Выбей из колеи

Что-то в прошедшей беседе выбило Героя из колеи, посеяло в его разуме неуверенность, а может Герой выставил себя глупцом, подлецом, трусом или ещё как-то неудачно. Всё время Герой думает не о том. Обычно это мягкий ход и он повышает Стресс на 1-2 пункта. Жесткий ход может увеличить Стресс намного больше, на 3-5 пунктов сразу.

Создай нужду

Партия или Герой обнаруживают, что им что-то крайне нужно. В качестве мягкого хода - это что-то будет иметь просто высокую стоимость, например, им намекают на наличие ценной для них информации, запрашивая сверхвысокую цену. Жесткий ход требует уже предотвратить опасность, например, после переговоров Герой выясняет, что он потерял что-то крайне ценное для себя и ему нужно это найти.

Вызови гнев к ним

Действия партии или Героя привели к негодованию или гневу второй (или третьей) стороны, например, нарушив этикет или сказав то, что говорить не следовало. В случае мягкого хода это может означать ухудшение репутации, в то время как жесткий ход может привести к немедленной отрицательной реакции (вплоть до атаки со стороны тех, с кем говорите) или значительному ухудшению репутации.

Лучше бы им не знать

В ходе общения партия или Герой узнают что-то, о чём лучше бы и не знать. Например, что убитый ими был секретным агентом их же нанимателя. Жесткий ход в данном случае, например, и то, что убитый был их союзником и то, что нанимателю известно, что убил их секретного агента.

Ограничь их

Как результат взаимодействия, партия или Герой могут получить временные (как правило) ограничения. Например, им могут запретить посещать определенные районы (или покидать определенный район до выполнения определенных условий), разговаривать с определенными людьми или пользоваться определенными услугами или возможностями.

Создание приключения

Говорят, что лучшая импровизация - это подготовленная импровизация. К любому приключению лучше подготовиться заранее, создав сюжет. Собственно, один из способов создания сюжета описан в этой главе.

Шаг 0, не обязательный. Можно (но не обязательно) придумать идею приключения, насколько ключевых аспектов, которые станут основой будущего приключения (и возможно будут скорректированы или даже полностью изменены к окончанию написания сюжета). Примеры идеи сюжета:

- это будет сюжет в портовом городе, связанный с пиратами и атакой морских жителей на город;
- сюжет будет построен на разоблачении коменданта крепости посредством сыворотки правды, которую может изготовить алхимик-отшельник, если собрать для него три редких ингредиента;

- партия окажется между двух (или больше?) огней во время войны.

Это не приключение, а все лишь идея, от которой можно оттолкнуться в создании приключения.

Шаг 1: Определите и запишите индивидуумов и/или группы (основных участников), с которыми предполагается взаимодействие партии во время игры. Для простого сюжета достаточно от 2 до 4 групп, можно и больше, но чем больше, тем сложнее будет вести приключение. Например:

- Местная власть (король, дворянин, мэр, совет, староста)
- Преступная группа (воры, пираты, бандиты, дезертиры, некромант)
- Враждебная разумная раса (гоблины, орки, кобальты, демоны, дроу)
- Чудовище/монстр/нежить (тролль, группа огров, зомби, болотное чудовище, желатиновый куб)
- любой другой вариант, не указанный выше

Шаг 2: Для каждой выбранной группы (кроме “проходных” и не влияющих на сюжет) определите

- в общем виде - имеющиеся ресурсы: власть, военная сила, связи, деньги, магические ресурсы, которые они могут использовать для достижения своей цели или для противодействия соперникам (например, у городского Совета есть золото, которым оно готово расплатиться за услугу, городская стража и полезные связи в городе; у некроманта есть пара подручных, 5 скелетов и 3 свежих зомби; у группы дроу есть три разведчика, 5 воинов и жрица; у желатинового куба нет ничего, кроме него самого);
- слабость индивида/группы: какая информация (кроме, грубо говоря, общеизвестной) может помочь партии ослабить или уничтожить группу и откуда её можно получить (например: местный преступный “авторитет” - на самом деле вампир, но об этом только догадываются пара его доверенных лиц; восставшие тайно получают припасы из соседнего баронства с особой маркировкой и если перекрыть этот “канал”, они будут ослаблены; людоящеры так свирепы потому, что их болота осушены после того, как люди построили дамбу и пустили реку по другому руслу; призрак питается страхом своих жертв и поэтому убитые им выглядят так, как будто погибли от ужаса);
- цели, которые группа/индивид преследует (например: король хочет разобраться с бандитами, бандиты хотят продолжать грабить, группа орков хочет похищать людей и затем продавать в качестве рабов, зомби ничего не хотят, кроме «мозгов»);
- прогресс достижения этих целей (например: мэр ищет, кого нанять для решения своих проблем и распространяет объявления о награде, пираты разграбили и потопили уже три крупных корабля, гоблины сожгли небольшую ферму, огры недавно перебрались в эту местность);
- каким образом они себя уже проявили (например: дворянин через своих людей ищет героев для подвига, воры обокрали партию, демоны среди бела дня атаковали церковь и сразу исчезли, тролль вообще никак себя ещё не успел проявить и о нём ничего не знают, кроме слухов);
- каким образом они себя проявят, достигая цели (например: староста будет пытаться избавиться от семьи фермеров, которые имеют на него компромат, дезертиры хотят ограбить несколько ферм по пути, повеселиться и идти дальше в глубь страны, кобальты хотят возвести святилище Дракона и принести ему 6 жертв по одной в день, болотное чудовище ничего не хочет, кроме как сожрать неосторожного путника, оказавшегося к нему слишком близко);
- если необходимо – распишите боевые характеристики тех, с кем партии наверняка придется сражаться (или тех, кто готов прийти на помощь партии).

Шаг 3: Сформируйте временную последовательность – что и в каком порядке происходит ДО появления партии и что будет происходить, если партия не будет вмешиваться (или будет

вынуждена вмешиваться или окажется в круговороте событий). Например (этот сюжет пишется прямо по мере написания материала):

- За пару месяцев до: жрец смерти с последователями приезжает в деревеньку и начинает отбиваться на одной из заброшенных ферм. Они пока тайно поднимают несколько скелетов и зомби, которые начинают под его управлением (или его последователей) раскапывать подземный храм;
- Примерно за месяц до: жрец смерти начинает тайно создавать культ, обманом и хитростью привлекая в него несколько жителей. Местный жрец начинает понимать, что дело не чисто;
- Примерно за неделю до: заручившись поддержкой старосты, жрец смерти и его культ изгоняют местного жреца из деревни. Тот отправляется в город, искать помощи и поддержки;
- С неделю и до настоящего: жрец смерти устанавливает новый порядок жизни в деревне, убивая нескольких несогласных, возвышая культистов и до жути запугивая остальных. Начинаются жертвоприношения с целью призвать благодать смерти на жреца и его подданных;
- Настоящее: изгнанный жрец обращается к партии с просьбой помочь и обещанием много чего (как вариант – к партии может обратиться представитель церкви, использовав изгнанного жреца лишь как свидетеля);
- Через день и каждый день: в деревне тайно происходит ритуал человеческого жертвоприношения, на котором оказываются случайные жители деревни, привлекаемые к обряду (помазанники кровью);
- Через 2 дня: партия прибывает в деревню и начинает следствие. Ночью на партию происходит нападение нежити (да, прямо посреди деревни, но кроме нежити - никого);
- Через 3 дня: подручные жреца смерти приказывают культистам напасть на партию, но один из культистов предупреждает партию;
- Через 4 дня: жрец смерти поднимает убитых как зомби и все они атакуют партию. Часть жителей деревни приходит на помощь партии и сражается вместе с ними против культистов. Жрец смерти, если терпит поражение, сбегает в подземный храм. Если партия его выслеживает и блокирует в храме, он от безысходности завершает обряд и превращает себя в жуткое чудовище, с которым придется сразиться партии. Конец игры

Шаг 4: Придумав основных участников, придумайте им имена и сделайте их описание. Зная их ближайшее прошлое, мотивы, ход событий, представьте, как они выглядят, как общаются, во что одеты, как двигаются, а может быть, даже как пахнут. Не обязательно продумывать каждый нюанс, отмечайте только ключевое и запоминающееся. Для примера выше:

- Верховный жрец. Стеофанн Ждуций. Пожилой добрый священник, который не может самостоятельно ходить, поэтому постоянно сидит, передвигаться ему помогают два молодых служителя. Он говорит негромко, но отчётливо и его прекрасно слышно. Они очень внимателен и проницателен.
- Трактирщик Гавин Фокс и его жена Томара. Обоим около 40 лет, оба полноваты. Просты, неожиданно молчаливы, жадны. Одеты не слишком опрятно. У Гавина большая чёрная бородавка на носу, а у его жены нет пары зубов. От Гавина чувствуется слабый запах перегара.
- Бак. Уже почти старик, любящий рисовать. Зарабатывает каменщиком – печником, но пару лет назад в пожаре потерял семью, сейчас оправился от утраты и доживает свои дни. Добр, скромн, спокоен, готов помочь, но мало осведомлен о событиях.
- Джон Тапер. Крестьянин, потерявший дочь в жертвоприношении, а жену - при рождении. Один благоразумно боится выступить против культистов, но если и когда почувствует готовность партии выступить против культа, возглавит деревенских, призвав их пылкими речами. Сам не молод, не стал, 32 года, уже сед (после случившегося), говорит громко и чуть с хрипотой, действует открыто, бесстрашно, решительно, но не безрассудно.

- Жнец Улар Санит. Амбициозный жрец, вынужденный ранее бежать от опасности. Со своими учениками Афаром и Сутаном ищет возможность возвыситься и вернуться обратно намного более могущественным, чтобы вернуть себе утерянное. Смотрит с прищуром, на лице почти постоянно оскал (старая травма челюсти), левая щека имеет след старого ожога. Одевается в чёрное, ненавидит грязь, беспорядок и человеческую глупость. Умен, тщеславен.

Шаг 5: Продумайте локации, в которых будут происходить события. Постарайтесь добавить в каждую локацию что-то примечательное и запоминающееся – что-то интересно выглядящее, какой-то особый звук, запах, осязательные ощущения - чтобы у игроков возникла «картинка» в голове. Для примера выше локации это:

- Место, где произойдет вербовка партии. Например, огромный прекрасный храм почитаемого божества с белоснежными стенами, прекрасными росписями и витражами, звуком песнопений, запахом ладана, учтивыми жрецами и прихожанами.
- Место, где партия заночует по пути в деревню. Например, это маленькая ферма в пути, в которой живет маленькая семья крестьян. Они не доверяют партии и опасаются, но готовы предоставить место под крышей за вознаграждение. Это бедная ферма, которая выживает, а не процветает, в том числе поэтому кто-то в партии легко может получить занозу в палец.
- Деревня, в которую придет партия. Один из домов совсем недавно сгорел, от старого алтаря ничего не осталось (он снесен). Жители не хотят беседовать с партией, кроме как в случае крайней нужды. Обстановка мрачная и напрягающая.
- Таверна деревни. Первый этаж – кухня, кладовая и большой зал. Наверху – несколько маленьких комнат для гостей. Раньше в общей зале здесь веселились и проводили большие мероприятия под крышей, сейчас – почти пустует. Здание видело лучше дни, сейчас, как и вся деревня, мрачное и тихое. Неприятен и запах, который объясняется тем, что хозяин не так давно травил здесь крыс. Таверщик готов сдавать комнаты и обеспечить кормежку.
- Дом, хозяин которого готов приютить партию. Небольшой, но добротный. Повсюду нарисованные дедом хозяина картины (не шедевры, но «с душой»). Дом небольшой, хозяин предоставляет партии единственную комнату, в которой живет сам, причем безвозмездно.
- Заброшенная ферма в нескольких часах ходьбы от деревни, на которой поселился жрец смерти с последователями. Несколько старых домов, из которых один кое-как восстановлен. У прочих давно обрушилась крыша, частично разрушились стены, сгнил забор, вокруг заросшие травой поля и множество ворон, коих сильно больше, чем обычно. Небольшое кладбище не так давно кто-то раскапывал. Если бы не единственный восстановленный дом, это была бы обычная заброшенная ферма. Внутри дома – относительно чисто и висит тонкий запах травяных сборов
- Откопанный подземный храм. У старого кургана свежие отвалы из земли, плетеная корзина с оторванным дном, когда-то наполненная землей. Вход был когда-то завален камнем, который сдвинут в сторону и повален, внутрь ведет темный проход, который расширяясь приводит к древнему алтарю. Запах выкопанной земли и затхлости, а также большое количество земляных червей, которыми здесь почти что кишит, которые ползают по стенам и иногда падают прямо с потолка.

Готово. Но главное – не это. Главное - будьте готовы, что всё пойдет не так, как задумано, ждите любой поворот событий. Игроки не пойдут в храм, где им хотят дать задание. Но может быть, им предложит это задание аристократ или их старый знакомый попросит их об услуге? Может просто упомянуть о приличной награде? А может партия, путешествуя, сама зайдет в эту деревню, которая окажется на их пути? Или они не хотят идти в таверну, предпочтя, например, спать за деревней? Это нормально.

Не надо загонять партию в сюжет. Пусть события развиваются, показывайте игрокам, что мир живет и происходит что-то важное. Намеками, рассказами от свидетелей и очевидцев, при необходимости – даже немного меняя временную последовательность (если это хорошо для сюжета). Не беда, если партия не выходит в продуманное вами место или не встречает хорошо проработанного мастерского персонажа – вы сможете их применить в другом сюжете.

Развитие

Как и в любой другой игре, Герой получает очки опыта (ОО) и развивается.

Скорость развитий: за +7 ОО левел-ап. Каждый второй левел-ап - новый ранг, который открывает доступ к более мощным ходам. Игрок может повысить свой уровень во время привала или ночёвки, заявив об этом (это не требует действий).

Источники очков опыта (ОО)

- Герой получает +1 ОО каждый раз, когда получает б- на броске параметра.
- Когда Герой избавляется от Уз, он получает +1 ОО.
- В конце игровой сессии игрок получает ОО, если отвечает утвердительно на каждый из следующих вопросов:
 - достиг ли Герой своих целей в этой игре? +1 ОО, если ответ “да”
 - узнал ли он что-то новое об игровом мире? +1 ОО, если ответ “да”
 - смог ли Герой раскрыть в себе новые черты? +1 ОО, если ответ “да”
 - Герой рассказал интерлюдия во время одной из ночёвок? +1 ОО, если ответ “да”

Варианты развития

Перечень развитий, которые может получить Герой, описан в его буклете. Но обычно варианты развития сведены к следующим вариантам:

- +1 к характеристике (для основной, т.е. той, которая при всех стартовых вариантах +2, максимум +3, для прочих максимум +2)
- развитие индивидуальных ходов (в т.ч. усиление молитв/заклинаний по алгоритму)
- дополнительные индивидуальные ходы
- один ход Героя другого класса по согласованию с Ведущим
- доступ к использованию более тяжелой брони (один раз) или любому оружию