

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                       |            |  |            |
|---------------------------------------|------------|--|------------|
| <b>РАЗНЫЕ МИРЫ, РАЗНЫЕ ЭПОХИ.....</b> | <b>5</b>   | <b>ГЛАВА 4. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВЕДУЩЕГО.....</b> | <b>155</b> |
| С чего начать.....                    | 7          | Быстрые сцены.....                           | 155        |
| <b>ГЛАВА 1. ПЕРСОНАЖИ.....</b>        | <b>11</b>  | Вызов судьбе.....                            | 158        |
| Народы и виды.....                    | 16         | Достаток.....                                | 161        |
| Конструктор народов и видов.....      | 23         | Интерлюдии.....                              | 162        |
| Изъяны.....                           | 29         | Массовые сражения.....                       | 163        |
| Параметры.....                        | 38         | Опасности.....                               | 166        |
| Черты.....                            | 49         | Погони и транспорт.....                      | 173        |
| Развитие.....                         | 71         | Правила игровых миров.....                   | 185        |
| Памятка по созданию персонажа.....    | 73         | Путешествия.....                             | 194        |
| Изъяны (справочная таблица).....      | 74         | Социальные конфликты.....                    | 196        |
| Параметры (справочная таблица).....   | 76         | Социальные связи.....                        | 197        |
| Черты (справочная таблица).....       | 78         | Союзники.....                                | 199        |
| <b>ГЛАВА 2. СНАРЯЖЕНИЕ.....</b>       | <b>89</b>  | Страх.....                                   | 200        |
| Броня.....                            | 95         | <b>ГЛАВА 5. МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ.....</b>        | <b>203</b> |
| Личное оружие.....                    | 98         | Мистические дары.....                        | 203        |
| Современное оружие.....               | 101        | Проявления.....                              | 206        |
| Особое оружие.....                    | 104        | Применение.....                              | 208        |
| Транспорт.....                        | 111        | Силы.....                                    | 212        |
| <b>ГЛАВА 3. ПРАВИЛА ИГРЫ.....</b>     | <b>121</b> | Силы (справочная таблица).....               | 236        |
| Сражение.....                         | 127        | <b>ГЛАВА 6. БЕСТИАРИЙ.....</b>               | <b>241</b> |
| Лечение.....                          | 134        | Бестиарий.....                               | 248        |
| Ситуативные правила.....              | 135        | <b>ГЛАВА 7. ВЕДУЩЕМУ.....</b>                | <b>265</b> |
|                                       |            | Ведение игры.....                            | 271        |
|                                       |            | Таблица состояний.....                       | 277        |
|                                       |            | Конусный шаблон.....                         | 278        |
|                                       |            | Средний шаблон.....                          | 278        |
|                                       |            | Большой шаблон.....                          | 279        |
|                                       |            | Малый шаблон.....                            | 279        |
|                                       |            | Алфавитный указатель.....                    | 280        |

Привет! Я ведущий  
и хочу поделиться с вами  
этой книгой.

Я вожу приключения для Эмили, которая всегда играет Рэд, и Нейта, который всегда играет Гейба. В книге вы найдёте наши комментарии, которые помогут вам лучше понять правила и рассказать собственную увлекательную историю.

Мы нарисованы  
на странице 283.  
Вот так мы играем!

Ведущий



СТАНИЦА РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗА

# РАЗНЫЕ МИРЫ, РАЗНЫЕ ЭПОХИ

*Savage Worlds* увидела свет в 2003 году, и с тех самых пор у неё появилось множество дополнений в самых разных жанрах и игровых мирах. Мы боролись со сверхъестественным, обучаясь в *Восточно-Техасском университете*, странствовали по болотам Европы и саваннам Африки вместе с *Соломоном Кейном*, скакали по Великим равнинам «*Мёртвых земель*», бродили по радиоактивным пустошам «*Ада на Земле*», спускались в глубокие подземелья, исследовали космическое пространство «*Последнего парсека*», сражались на кровавых полях *Потусторонних войн*, использовали в качестве декораций как вымышленные, так и существующие города и страны.

Как и у большинства игроков, у нас много любимых книг, фильмов и игровых миров. И если сегодня мы задумали приключение по мотивам «*Игры престолов*», то завтра нас могут вдохновить «*Мстители*».

Мы любим осваивать новые правила, наблюдать за творчеством коллег и друзей, но не забываем и о самой знакомой и родной системе. В *Savage Worlds* есть как подробные правила тактических боев на игровом поле, так и упрощённые — для игры в театре разума. Их можно чередовать и смешивать, опираясь на свои цели и потребности, чтобы творить исто-

рии любой сложности и не ограничиваться ничем, кроме воображения.

В каждом новом издании *Savage Worlds* мы совершенствуемся и добавляем свежие идеи к проверенной годами основе.

Текущая редакция, как мы надеемся, хорошо подходит не только любым эпохам, жанрам и игровым мирам, но и, что немаловажно, разным стилям игры.

Предпочитаете расслабленную беседу с минимальным количеством проверок? Без проблем!

Хотите устроить тактическую битву со множеством миниатюр? В книге есть подходящие правила!

Нужна захватывающая история эпических масштабов с красивым сюжетом, раскрывающая личности персонажей? Вам ничто не мешает! Более того, инструменты вроде **БЫСТРЫХ СЦЕН** позволяют легко обыгрывать даже самые кровопролитные сражения, не тратя на них бесценное время.

Пожалуй, самое важное, что должна сделать система правил, — это помочь воплотить ваши идеи. В начале пути она служит основой и помогает игрокам и ведущему координировать действия, оценивать возможности мира и персона-

жей, разрешать драматические конфликты. А когда история близится к развязке, механика неизбежно отходит на второй план, уступая место безгранично эпическому финалу.

В этом издании мы доработали многие механики, открыли новые возможности для противостояния врагам и помощи союзникам, в том числе при использовании **нескольких действий**.

Но довольно болтовни! Хватайте игральные кости — и вперёд, к приключениям!

