

## 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. СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ.....</b>	<b>203</b>
Личное оружие.....	98	Мистические дары.....	203
Современное оружие.....	97	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>
<i>Привет! Я ведущий и хочу поделиться с вами этой книгой.</i>		Ведение игры.....	271
<i>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.</i>		Таблица состояний.....	277
<i>Мы нарисованы на странице 283. Вот так мы играем!</i>		Конусный шаблон.....	278
<i>Ведущий</i>		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  
ОБРАБОТКА

# 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!

