

жей, разрешать драматические конфликты. А когда история близится к развязке, механики неизбежно отходят 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!



# С ЧЕГО НАЧАТЬ

## ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Настольная ролевая игра — это в первую очередь история, которую совместно рассказывают её участники. Для игры требуется компания от 2 до 6 человек, в которой один станет ведущим — главным рассказчиком, а остальные — игроками, исполняющими роли различных персонажей, основных героев повествования. В процессе игры ведущий будет описывать происходящее вокруг, подбрасывать героям трудности и препятствия, реагировать на их действия от лица игрового мира и всех, кого можно в нём повстречать. Также ведущему придётся внимательнее остальных следить за соблюдением игровых правил, а иногда и слегка менять их, если это, по его мнению, делает историю интереснее. Персонажам, в свою очередь, предстоит исследовать мир, разгадывать тайны, сражаться

с противниками, достигать целей и решать поставленные перед ними задачи, а играющим их участникам — с завидной регулярностью удивлять остальных неожиданными выборами и подходами. Ведущий может придумывать приключения для героев сам, а может использовать уже существующие игровые миры и готовые сюжеты, созданные студией *Pinnacle* или другими авторами.

Важная часть игры — игральные кости, которые участникам предстоит бросать в процессе повествования. Результаты бросков позволят определить исход некоторых действий и событий.

В этой книге подробно описан процесс игры и её подготовки. Вы узнаете, как создавать персонажей, сражаться с чудовищами, трактовать выпадающие на игровых костях значения и рассказывать захватывающие истории вместе с другими участниками.

Если вы никогда ранее не сталкивались с настольными ролевыми играми, поищите в интернете стримы на соответствующую тематику. Это поможет быстрее и лучше разобраться, о чём идет речь.

Если вы новичок, мы очень надеемся, что вам придётся по душе увлекательный мир настольных ролевых игр!

Иногда всё это кажется мне  
лишь чьей-то странной игрой.

Рэд

## КАК НАЧАТЬ ИГРУ?

В этом путешествии вам пригодятся:

### ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Для игры по правилам *Savage Worlds* понадобятся традиционные игральные кости с 4, 6, 8, 10, 12 и 20 гранями, а также дополнительный **ДИКИЙ КУБИК** (d6 другого цвета), назначение которого мы раскроем позже, в **ТРЕТЬЕЙ ГЛАВЕ**. Игральные кости продаются в любом магазине настольных игр.

Для удобства мы сокращаем их названия до d4, d6, d8, d10, d12 и d20 (d от английского слова die — «игральная кость»). Когда в процессе чтения вы встречаете формулу «2d6+1», это значит, что нужно бросить две игральные кости с шестью гранями, сложить результаты броска и добавить к полученному числу единицу.

### КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

Вам потребуется стандартная колода из 54 игровых карт с двумя **ДЖОКЕРАМИ**. Карты нужны для определения инициативы в бою и позволяют сделать этот процесс удобным и быстрым. Вы можете даже обзавестись специальной колодой карт в подходящем для игры стиле.

### ИГРОВЫЕ МИРЫ

Собираетесь исследовать руины города, разрушенного апокалипсисом? Возглавить отряд головорезов в любимом фэнтезийном мире? Примерить на себя роли вампирских лордов? Или, быть может, отважитесь бросить вызов злу, отправившись на «*Потусторонние войны*»?

Выберите в ближайшем магазине игр книгу, посвящённую любимому игровому миру, или создайте собственный! В книгах вы найдёте новые **ЧЕРТЫ** и **ИЗЪЯНЫ**, **ПРАВИЛА**, **СИЛЫ**, оружие, снаряжение, свирепых чудовищ и многое другое.

### ФИШКИ

Для игры вам понадобятся **ФИШКИ** — подойдут любые жетоны или значки. Они пригодятся, чтобы перебросить игральные кости, уменьшить урон, и используются во многих других ситуациях, подробнее о которых можно узнать на стр. 125.

### МИНИАТЮРЫ

Миниатюры для игры не обязательны, но отлично помогают добавить наглядности происходящему. Вы сами вольны выбирать, играть вам на тактической карте или в театре разума.

### ИГРОВЫЕ МИРЫ

Наши игровые миры сделаны так, чтобы их было легко изучать и воплощать в жизнь. Каждая книга сосредоточена на том, что пригодится ведущему и игрокам в характерных именно для этого мира приключениях. Более того, во многие книги об игровых мирах входят готовые материалы для вождения — от небольших сюжетов на несколько игр до полноценных кампаний.

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В большинстве случаев **ПРИКЛЮЧЕНИЕ** — это несложный и последовательный сценарий, который можно провести сразу после прочтения, достаточно лишь нескольких минут подготовки.

Однако встречаются и хитросплетённые, продолжительные сюжеты из нескольких глав, которых хватит для целой серии игровых встреч.

### КАМПАНИИ

Для большей части наших миров написаны полноценные кампании. Это эпические истории, зачастую длящиеся не один десяток игровых встреч. Кампании состоят из множества приключений, объединённых общей темой и цен-

тральной сюжетной линией. Как правило, по мере развития центрального сюжета происходят события, значимые для истории всего игрового мира.

Ведущий также может встраивать в такие кампании приключения собственного авторства, позволяя игрокам раскрывать историю с наиболее интересных им сторон.

## ЖАНРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Наши дополнения призваны помочь в работе с наиболее популярными жанрами: фэнтези, научной фантастикой, супергероикой, ужасами и многими другими.

В них вы найдёте новые **черты и изъяны, силы**, монстров и правила, которые позволят вам создать собственный игровой мир или отправиться в мир из любимой книги, фильма или даже другой ролевой или видеоигры!





## ГЛАВА 1

# ПЕРСОНАЖИ

Великие герои — это нечто большее, чем набор цифр и навыков. Но именно с них начинается создание персонажей в рамках системы правил. Скачайте бланк персонажа с нашего сайта [red-librarian.ru](http://red-librarian.ru) и следуйте инструкциям, которые найдёте в этой главе.

## КОНЦЕПЦИЯ

Во многих игровых мирах *Savage Worlds* существуют концепции наиболее подходящих им персонажей, в том числе архетипы с готовым набором параметров. Вы можете взять любого из них в первоначальном виде или воспользоваться ими как источником вдохновения и развить собственную идею.

К примеру, можно сделать персонажа классическим стрелком из «Мёртвых земель», а можно сыграть мирную школьную учительницу, которой суждено спасти родной городок. Выбирая концепцию персонажа, изучите все типы, предложенные игровым миром. Если мир придуман ведущим, обязательно обсудите свои наработки с ним и выслушайте, что он предложит в ответ. Так у вас будет максимально широкий выбор.

## НАРОДЫ И ВИДЫ

В игровых мирах могут обитать самые разные народы и виды: инопланетяне, андроиды, эльфы и другие экзотические создания. Ваш персонаж может быть представителем любого народа или вида, доступного в мире, в котором вы собираетесь играть.

Описание наиболее распространённых народов и видов есть на стр. 16–22, там же вы найдёте краткое руководство по созданию собственных.

## ИЗЪЯНЫ

**Изъяны** — это слабости, недостатки или тёмное прошлое персонажа.

Наличие несовершенств делает персонажа более ярким и многогранным. Надеясь его недостатками, вы также получаете специальные пункты **изъянов**, которые в будущем сможете потратить на повышение характеристик, навыков, **черты** или даже стартовый капитал.

Создавая персонажа, вы можете выбрать ему **изъяны** общей стоимостью 4 пункта. **Крупный изъян** стоит 2 пункта, **мелкий** — 1. Таким образом, герой может иметь или 2 **крупных изъяна**,

или 4 **мелких**, или любую другую комбинацию, в сумме дающую 4 пункта. При желании вы можете выбрать больше **изъянов**, однако дополнительные пункты за них уже не получите.

**За 2 пункта вы можете:**

- либо поднять любую **ХАРАКТЕРИСТИКУ** на одну ступень,
- либо взять новую **ЧЕРТУ**.

**За 1 пункт вы можете:**

- либо получить один пункт навыков,
- либо получить удвоенный стартовый капитал (для мира, в котором собирается играть) в дополнение к имеющемуся.

## ПАРАМЕТРЫ

Параметры — это возможности персонажей, отражённые в характеристиках и навыках, которые подчиняются одним и тем же правилам. Уровень развития характеристик и навыков определяется игровой костью с соответствующим количеством граней и варьируется от d4 до d12. В качестве ориентира можно взять d6 — это параметр среднестатистического взрослого человека. Поэтому чем больше у кости граней, тем лучше!

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

В начале создания персонажа каждая его характеристика — **ЛОВКОСТЬ**, **СМЕКАЛКА**, **ХАРАКТЕР**, **СИЛА** и **ВЫНОСЛИВОСТЬ** — соответствует d4 (подробнее о **ХАРАКТЕРИСТИКАХ** см. на стр. 38).

Для того чтобы их улучшить, у вас на старте есть 5 пунктов. Чтобы повысить характеристику, допустим, с d4 до d6 (то есть на одну ступень), вам понадобится 1 пункт. Можете тратить пункты как вам заблагорассудится, но помните: при распределении пунктов ни одна характеристика не может превысить d12, если в описании выбранного народа или вида не сказано иначе (например, **ВЫДАЮЩАЯСЯ** характеристика, см. стр. 23). Если характеристика становится выше d12, то каждая следующая ступень добавляет к её проверкам модификатор +1. Например, если повысить **силу** d12 на 2 ступени, получится **СИЛА** d12+2.

## НАВЫКИ

Навыки — это то, чему ваш персонаж научился в течение жизни, например **СТРЕЛБА**, **ДРАКА**, **АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ**, **КОЛДОВОСТВО** и так далее. Навык — это обобщение, которое покрывает все аспекты, связанные с той или иной областью. Навык **СТРЕЛБЫ**, к примеру, распространяется на все разновидности оружия дальнего боя, включая ружья, луки и даже реактивные гранатомёты.

Рэд

В каком бы мире мы ни играли, Эмили всегда называет своего персонажа Рэд. В зависимости от условий у Рэд могут быть самые разные особенности, однако она всегда сильна, сообразительна и замечательный друг. А ещё изъян частенько приводит её к неприятностям...