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!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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, сделает 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.

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

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 игральных 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!

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 игральных 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

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

не один десяток игровых встреч. Кампании состоят из множества приключений, объединённых общей темой и центральной 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.

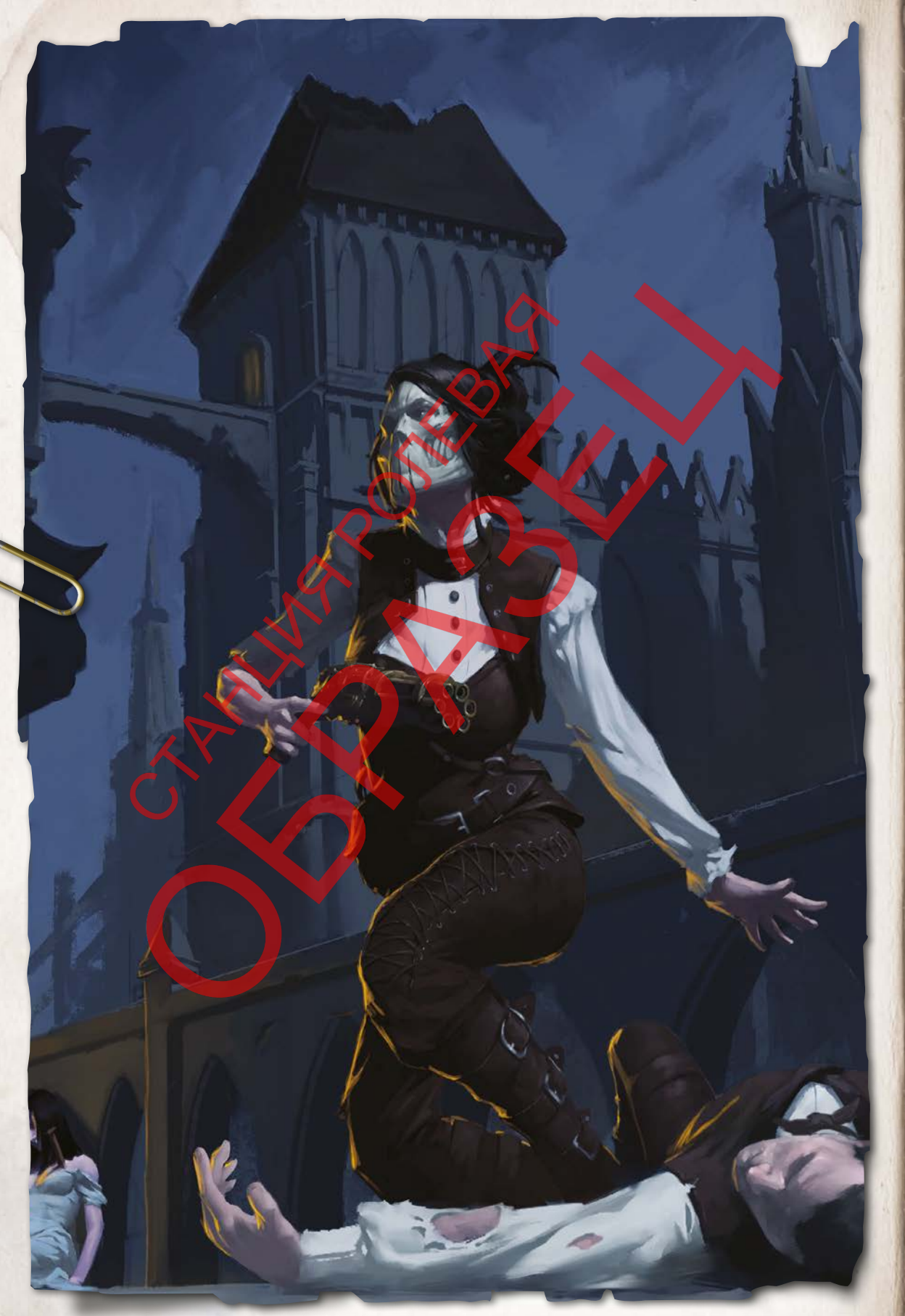
ЖАНРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

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!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 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 первозданном 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 типажи, 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. Наделяя 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,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 собираетесь играть) в дополнение к имеющемуся.



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 она любопытна, и этот изъян частенько приводит её к неприятностям...

ПАРАМЕТРЫ

Параметры — это возможности персонажей, отражённые в характеристиках и навыках, которые подчиняются одним и тем же правилам. Уровень развития характеристик и навыков определяется игральной 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 СТРЕЛЬБА, ДРАКА, АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ, КОЛДОВСТВО и так далее. Навык — это обобщение, которое покрывает все аспекты, связанные с той или иной областью. Навык СТРЕЛЬБЫ, к примеру, распространяется на все разновидности оружия дальнего боя, включая ружья, луки и даже реактивные гранатомёты.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ