
FANTASY ROLE PLAYING GAME
HEROES
GLORY
ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВИКА

FANTASY ROLE PLAYING GAME

HEROES GLORY

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

FANTASY ROLE PLAYING GAME
HEROES GLORY

Авторы:

Идея	Егор Серяпов
Механика игры	Никита Великов, Егор Серяпов, Федор Кутрухин
Художественные тексты	Александр Горелов, Валентин Серов, Егор Серяпов
Художественное оформление	Егор Серяпов (g.ser.art) Берлога Зверя (https://vk.com/berloga_zverya) Анастасия Казанцева (https://www.artstation.com/shmiau) Анатолий Прель (art.prel)
Редактор	Кэтрин Джи
Дизайн и верстка	Дарья Голикова
Отдельная благодарность за поддержку и активную вовлеченность	Дмитрий Белоусов Роман Ильичев Ксения Галушкина Андрей Достовалов (Tiny Furniture) Keel Lorenz Хельга Шухарт Lampik_LMra (vk.com/mur_art) паблики Heroes of Might and Magic 3 (https://vk.comhomm3) и Tavern of Might and Magic (https://vk.com/tavern_homam) Благодарность в разработке Матвею Климову и Маллорнсу За подаренное второе дыхание, отдельное спасибо всему коллективу Rollевой Кухни *(https://vk.com/rollplaykitchen)* и в частности Анатолию Поддуеву и Алексею Евдокимову

Печать и издание Студия «Офиздат!»
ofizdat.ru

Москва, 2025 год

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

Создание героя . . . 6
Выбор Фракции . . . 14
Выбор Класса . . . 14
Первичные Навыки . . . 15
Вторичные Навыки . . . 16
Удача . . . 16
Книга Магии и стартовые Заклинания . . . 17
Оружие . . . 17
Золото . . . 18
Артефакты . . . 18
Получение опыта и нового уровня . . . 21
Повышение первичного навыка . . . 22
Повышение вторичного навыка . . . 23
Увеличение здоровья . . . 23
Специализация . . . 23
Бой. Начало боя (определение Инициативы) . . . 25
Тест на Боевой дух . . . 25
Засада . . . 25
Вступление в уже идущий бой . . . 25
Действия в бою . . . 26
Перемещение . . . 26
Взаимодействие . . . 27
Основное действие . . . 27
Атака . . . 28
Тест на попадание . . . 28
Тест на поражение . . . 28
Эпик-попадания . . . 29
Таблица эпик-попаданий . . . 29
Дистанционные атаки . . . 30
Падения и Потеря сознания . . . 30
Урон . . . 30
Сражения с легендарными существами . . . 31
Заклинания . . . 32
Ранения и смерть . . . 32
Отдых и восстановление . . . 33
Таблицы вторичных навыков . . . 36
Таблицы оружия. **Оружие ближнего боя** . . . 40
Артефакты . . . 46
Книга Магии . . . 53
Heroes Glory. Глава для Рассказчика. . . . 63
Небоевые столкновения . . . 63
Модификатор Отношений: . . . 65
Торговля . . . 65
Тест на дружелюбность . . . 65
Бестиарий . . . 72

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Heroes Glory 2-я редакция

Добро пожаловать в удивительный мир настольной ролевой игры Heroes Glory! Перед вами книга правил, которая поможет отправиться в приключения с магией и могущественными героями.

Для игры вам понадобятся:

- Игроки, которые выберут себе роли и героев, от чьего лица будут играть;
- Рассказчик. Тот, кто будет описывать мир, открывающийся перед глазами героев;
- Игральные кубики. Вам понадобятся кубики с шестью гранями (далее — "d6" и с двадцатью гранями (далее — "d20");
- Эта книга правил (она уже у вас);
- Воображение и настрой на победу.



СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание героя

Прежде всего, Heroes Glory — ролевая игра, и вам предстоит играть роль Героя — персонажа, которого вы создадите сами. Ваш Герой, помимо пола, возраста, внешних данных и собственной истории, имеет также важные параметры, характеризующие его:

Раса — принадлежность Героя к одному из многочисленных народов, населяющих игровой мир. Определяет физические характеристики вашего Героя, его стартовые Здоровье и Скорость в бою;
Класс — отражает набор умений вашего Героя. Влияет на развитие персонажа, а также указывает на принадлежность к одной из десяти фракций;
Первичные навыки — боевые умения персонажа: Нападение, Защита, Сила Магии, Знания;
Вторичные навыки — специализация персонажа и его особые умения.

Самые главные параметры вашего Героя — это Здоровье и Мана. Здоровье зависит от Расы и Класса, а Мана от параметра Знания. Здоровье (очки здоровья — ОЗ) показывает, сколько повреждений может выдержать персонаж, а Мана — сколько очков он еще может потратить на заклинания.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание Героя

Выбор Расы

Человек	Гнолл
Гном	Демон
Эльф	Джин
Гоблин	Минотавр
Вампир	Элеметал
Троглодит	Зверояшер

Выбор фракции

Замок	Инферно
Оплот	Некрополис
Башня	Цитадель
Крепость	Сопряжение
Темница	Причал

Воин

	Класс
Замок	Рыцарь
Оплот	Следопыт
Башня	Алхимик
Крепость	Зверолов
Темница	Лорд
Инферно	Одержимый
Некрополис	Рыцарь смерти
Цитадель	Варвар
Сопряжение	Странник
Причал	Капитан

Волшебник

Класс	
Клирик	Замок
Друид	Оплот
Маг	Башня
Ведьма	Крепость
Чернокнижник	Темница
Еретик	Инферно
Некромант	Некрополис
Боевой маг	Цитадель
Элементалист	Сопряжение
Навигатор	Причал

Первичные навыки

Зависит от выбранного класса (см. Первичные навыки)

Атака (А) | Защита (З) | Сила Магии (СМ) | Знания (Зн)

Мана (Зн * 10)

Вторичные навыки

1. Базовый (в зависимости от класса)

2. Случайный (по таблице)

Стартовое заклинание

(2 шт. только для Волшебников
1 шт. если класс Алхимик или
Вторичный навык Мудрость).

Оружие

(из профиля Расы)

Золото

2D6 * 10

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Человек

Стартовое оружие: воины-Люди прекрасно владеют мечом или копьем, очень распространены простые в изготовлении арбалеты. Волшебники предпочитают посохи и кинжалы.

В мире Heroes Glory встретить людей можно повсеместно. Люди нашли себя позновая глубины волшебства и покорении тайн некромантии, возглавлении варварских племен и постижении гармонии природы, покорении моря и возводили неприступные замки, создавая великие королевства.

Встречается во всех фракциях.

Особенность: При повышении уровня вы можете перебросить один бросок на повышение Первичного Навыка или бросок на повышение Вторичного Навыка. Примените новый результат броска, каким бы он ни был.



Здоровье: 30 Скорость: 6

Зрение: Обычное

Гном

Стартовое оружие: традиционным оружием воинов-Гномов являются топоры и молоты, Волшебники используют короткие топоры или кузнечные молоты.

Гномы — порождение природы и впитали ее непоколебимость. Выносливые и храбрые, но в то же время скрытные и жадные, они веками возводили свои подземные чертоги, наполняя их золотом и драгоценностями, и встретить путешествующего вдали от гор Гнома — большая редкость.

Особенность: Чаще всего относится к фракции Оплот. Когда вы становитесь целью любого заклинания (даже если оно направлено на несколько целей), бросьте 1d6. При выпадении «6» вы можете объявить, что заклинание на вас не подействовало.



Здоровье: 35 Скорость: 5

Зрение: Видит в Темноте

СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ