

ОБЛИКТОКВЕСТ



18+

Настольная ролевая игра
о героических странствиях
в начале человеческой эпохи

Предупреждение

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с **Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ** «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью.

В книге присутствуют подробные, натуралистические сцены насилия и жестокости.

18+

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ
ОБРАЗОВ

РеликтКвест

Ретроклон классической настольной ролевой игры на базе d100

Автор и вёрстка: Вячеслав Кулик (*Viacheslav Kulik*),
Tg: [@vslavk](https://t.me/vslavk), E-mail: vslav.kulik@gmail.com.

Редактура: Владислав Омелайченко, Tg: [@Lazarevshina](https://t.me/Lazarevshina).

Тестирование: Лео (*Leo*, «[Соло 50/50](#)»),

Владислав (*Sef*, «[Банда одного](#)»),

Максим (*Sloozy*), Ярослав (*Jarrick555*),

Баир Жеребной (*Bibislav*, «[Бибибибу](#)»).

Основано на:

OpenQuest SRD (2023).

Автор: *Newt Newport*, *D101 Games*.

Лицензия: CC BY-SA 4.0.

Глубоко вдохновлено правилами *D100 II SRD* за авторством *Michael Thomas*.

Copyright © 2024-2026 *Viacheslav Kulik*
Издательство «Шестерия»



CC BY-SA 4.0

На данную книгу, в том числе текстовые материалы, а также схемы, таблицы и формы, представленные в ней, распространяются условия международной лицензии **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International**.

Лицензия **CC BY-SA 4.0** требует, чтобы пользователи материалов указывали создателя оригинальных материалов. Она позволяет пользователям распространять, совмещать, адаптировать и создавать на их основе материалы в любой форме и на любых носителях, даже для коммерческого использования. Если другие пользователи распространяют, совмещают, адаптируют и создают что-либо на основе данных материалов, они должны лицензировать изменённые материалы на тех же условиях.

Полный текст лицензии можно посмотреть по ссылке: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Иллюстрации

Часть иллюстраций внутри книги нарисованы *Георгием Мрачным*. Tg: [@georgiimratchny](https://t.me/georgiimratchny). Сайт: <https://unvale.io/georgiimratchny>.

Все остальные иллюстрации используемые в книге имеют лицензию *Public Domain* или *CC Zero*, не требующую никакой афiliation.

Ссылки

Издательство «Шестерия»: <https://sixgear.duckquest.ru/>.

Телеграм-канал *DuckQuest*: [@duckquest](https://t.me/duckquest).

Страница игры на «*Станция Ролевая*»: https://rpgbook.ru/VK_RQ_1.

Спасибо большое плейтестерам и всем заинтересованным людям, помогающим словом и делом в разработке этого клона знаменитой d100 игры!



Оглавление

От автора.....	6	Утопление.....	46
Глава 1. Введение.....	7	Освещение и темнота.....	47
Ретроклон.....	7	Огонь.....	47
Сеттинг.....	7	Яд.....	48
Описание.....	7	Кислота.....	50
Глава 2. Создание персонажа.....	9	Болезнь.....	50
Этапы создания персонажа.....	9	Глава 6. Шаманизм.....	52
Характеристики.....	9	Характеристики духов.....	52
Боевые умения.....	10	Типы духов.....	52
Другие умения.....	12	Восприятие духов.....	53
Происхождение.....	12	Духовный бой.....	53
Кредит на обучение.....	13	Одержимость.....	54
Жизненный путь.....	14	Развитие духов.....	54
Опытные персонажи.....	19	Связывание духов.....	54
Глава 3. Навыки.....	21	Шаманы.....	55
База, Навыки и Шансы.....	21	Глава 7. Боевая магия.....	59
Проверки навыков.....	21	Мана.....	59
Проверки характеристик.....	22	Запас маны.....	59
Состязательные проверки.....	22	Обучение боевой магии.....	59
Категории навыков.....	23	Применение боевой магии.....	59
Список навыков.....	23	Заклинания боевой магии.....	61
Описание навыков.....	23	Глава 8. Реликтовая магия.....	69
Глава 4. Сражения.....	31	Реликты.....	69
Боевой раунд.....	31	Применение реликтовой магии.....	71
Модификаторы в сражении.....	31	Список заклинаний реликтовой магии.....	72
Атаки.....	32	Заклинания реликтовой магии.....	72
Парирование.....	35	Культы.....	78
Защита.....	37	Глава 9. Развитие персонажей.....	86
Список оружия ближнего боя.....	38	Типы развития.....	86
Список дистанционного оружия.....	39	Развитие характеристик.....	86
Список щитов.....	39	Практика.....	86
Список шлемов.....	39	Тренировки.....	87
Список доспехов.....	40	Цикл развития персонажей.....	88
Толчок.....	41	Культы.....	88
Бой верхом.....	41	Гильдии.....	88
Захваты.....	41	Глава 10. Бестиарий.....	95
Урон и Лечение.....	42	Существа как персонажи.....	95
Зоны попадания.....	42	Атаки природным оружием.....	95
Хит-поинты.....	42	Хаотичные особенности.....	96
Глава 5. Путешествия.....	44	Статистика существа.....	97
Состязательные проверки.....	44	Список существ.....	98
Внутриигровое время.....	44	Мораль.....	140
Движение.....	45	Реакции.....	141
Обуза.....	45	Глава 11. Снаряжение.....	142
Падения.....	46		

Валюта.....	142	Тайны ждут открытия.....	169
Оружие и доспехи.....	142	Подземелья.....	169
Общее снаряжение.....	145	Исследование подземелий.....	169
Животные и транспорт.....	146	Комнаты.....	170
Пища и ночлег.....	147	Коридоры.....	172
Глава 12. Сокровища.....	148	Угрозы.....	172
Таблица сокровищ.....	148	Цикл исследования подземелий..	174
Драгоценности.....	148	Глава 15. Чертоги тёмного солнца....	175
Особые предметы.....	149	Информация о регионе.....	175
Глава 13. Странствия по Дикоземью..	154	Путешествия.....	185
Дорога славы.....	154	Ярхолм.....	201
Основные термины.....	154	Статуя Пламени.....	211
Странствия.....	154	Маяк.....	212
Сезон.....	156	Курган.....	213
Погода.....	157	Корабль.....	217
Типы местности.....	158	Торговцы.....	218
Типы принадлежности.....	160	Прибрежное логово.....	219
Точки интереса.....	161	Стоянка обратной.....	223
Случайные события.....	163	Святылище Наккияр.....	226
Случайные столкновения.....	164	Старинный аванпост.....	229
Цикл странствия.....	166	Храм Чёрного солнца.....	231
Глава 14. Исследование подземелий..	169	Сокращения.....	250

От автора

Мой настольно-ролевой путь, несмотря на то, что я интересовался этим хобби ещё с конца 00^{ых}, начался не так давно, примерно в 20⁰⁰, когда мы впервые сыграли в классическую игру (для нашего времени, естественно) — D&D 3.5e. Я люблю сидеть и разбираться во всяких замороченных системах из-за моей «аспирантской деформации», и 3.5e оказала на меня довольно сильное впечатление, как запутанностью оригинальных правил, так и нашим замечательным неофициальным русским переводом от «Фантомов», но играть в неё оказалось... как будто неудобно. Буквально через 2 сессии мы пошли искать альтернативу и быстро нашли её — GURPS. На тот момент — это была восхитительная система, мы играли в неё около полутора лет. В ней меня радовала действительно возведённая в абсолют модульность и гибкость правил. Достаточно забавно, что в игре, которая регламентирует каждый чих (особенно с дополнениями), создаётся ощущение фактически неограниченных возможностей. Не знаю почему, но этот перегруз правилами чем-то меня подкупил.

Тем не менее со временем стало казаться, что система *слишком* перегружена. Как организовать в заданных условиях действительно свободную игру? Радикально ограничивать игровое пространство? Умение намерено организовывать игровые циклы, да и понимание, что именно нужно сделать — этого тогда у меня не было. Меня это вогнало в некоторое противоречие — зачем мы играем в игру, где «дирижёром выступает Мастер игры, а оркестрантами — Игроки»? Почему мы просто тогда не поиграем в компьютерные RPG? Создавалось ощущение, что та самая свобода действий, что и притягивает людей к настольным ролевым играм, фактически не существует.

Спустя несколько лет паузы в играх я открыл для себя **OSR** — «*возрождение старой школы*». Это было настоящим открытием. Эмерджентность, заключённая в совокупности правил классического D&D и его ретроклонов, создавала именно то, чего мне не хватало в моих играх ранее — настоящую свободу действий для меня и моих игроков. Игровые циклы, заключённые в В/х, действительно отвязывали игру от типичных ветвистых сценарных ходов и позволяли организовать действительно свободную «песочницу», объём которой будет зависеть только от потраченного Мастером времени на подготовку игрового окружения. Хотя в

терминах старой школы более корректно будет назвать Мастера — более нейтрально - Судьёй или Рефери.

Мне кажется, что применение игровых циклов исследований, заложенных в игры старой школы, к любой другой игре делает её свободной от сценарной составляющей, присущей более поздним настольно-ролевым играм, на Западе называемых «*trad*». Такой подход к организации игровых кампаний позволяет сделать если не все, то многие и многие игры по настоящему свободными от сюжет-планового гнёта. Эта мысль не даёт мне покоя — игры из 80-90^{ых} очень часто концентрировались на любимой мной симуляции, но при этом сводили все свои рекомендации по организации игры к «*придумай сам*». Они нередко фокусировались на умениях и истории игрового персонажа, полностью абстрагируясь от опыта самого Игрока. В них очень много того, что я люблю в НРИ, но также и много того, что я хотел бы изменить. Если совместить комплексность этих систем с циклами исследования, лежащими в основе старых редакций D&D, то это делает их фактически идеальными для моих потребностей.

Этот подход кажется мне крайне-крайне притягательным и делающий мои любимые, хоть и перегруженные правилами, игры действительно свободными от сюжет-плана как для Рефери, так и Игроков. Возможно, людей с такими потребностями как у меня не так уж и много, но я скажу точно — не я один разделяю восторг от такого подхода, свободного от ограничений в рамках ортодоксального взгляда на «игровые школы».

Настольные ролевые игры создают уникальный опыт — по сути позволяя нам проживать роли, которые мы вряд ли бы смогли примерить на себя в реальном мире. Череда событий, созидаемая прямо во время игры Игроками и Рефери, по сути является некой *формой мифов*, которые все играющие проживают и воплощают в жизнь прямо за игровым столом. Можно сказать, что процесс игры в НРИ — это самый настоящий уникальный миф, где каждый из участников может примерить на себя один из корневых архетипов, этим «*познавая*» иной опыт и жизни. Именно этот необычный опыт и, в широком смысле, формат обучения, я и люблю во время проживания своих многочисленных жизней в пространстве игрового мифа.

Глава 1. Введение

Ретроклон

РеликтКвест (РК) — это фэнтезийная настольная ролевая игра, являющаяся ретроклоном классических редакций известной фэнтезийной настольной ролевой игры на базе системы d100, прямиком из конца 1970^{ых}. *РеликтКвест* не касается сеттинга и других материалов, связанных с авторским правом, но при этом воспроизводит все базовые механики из той самой оригинальной игры на основе открытых правил *OpenQuest*.

Сеттинг

Действие игры происходит во времена поздней бронзовой эпохи, когда древние цивилизации уже пали, а новые человеческие общества теперь смогли найти своё место под солнцем. Но молодые цивилизации вынуждены противостоять неумолимым силам хаоса, торжествующих на руинах старого мира. Новые людские цивилизации всё ещё молоды и только начинают свой путь к величию, а весь мир переполнен магией, богами, мифологическими существами и хаосом, искажающим сами основы мира. Почти все живущие в этом мире, так или иначе, владеют магией, начиная от рабов и батраков и заканчивая героями-полубогами и могущественными верховными жрецами.

Игра фокусируется на противостоянии метафизических начал меж собой, на бесконечной борьбе против сил энтропии, ведущих мир к неизбежному концу. Боги, духи, мифологические существа, герои-полубоги, древние и могущественные культы — это именно то, с чем будут постоянно сталкиваться персонажи Игроков.

Для подготовки игры Рефери может использовать как сеттинг, описанный в модуле «Чертоги Чёрного солнца», фэнтезийный сеттинг, описанный во 2^{ой} редакции классической игры, псевдоисторический фэнтезийный сеттинг о ранней эпохе истории Европы и Ближнего востока, описанный в 3^{ей} редакции, или просто применить

свои собственные наработки, вдохновившись всем этим.

Описание

Игроки и Рефери

Люди, играющие в *РеликтКвест*, делятся на два типа:

Рефери — человек, который задаёт игровое окружение и, тем или иным способом, определяет последовательную череду ситуаций, в которых оказываются персонажи игроков и затем, после заявки Игроков, принимает решение о её влиянии на игровое окружение.

Игрок — человек, который создаёт и управляет своим альтер-эго в ходе игры. Основной задачей игрока является разрешения тех или иных ситуаций, с которыми сталкиваются персонажи и которые описывает им Рефери.

Персонажи

Персонажи в *РеликтКвест* делятся на два типа:

Неигровые персонажи (НИП) — это персонажи, которые во время игры управляются *Рефери*.

Игровые персонажи (ИП) — это персонажи, которые во время игры управляются игроками.

Кубы

В правилах упоминаются 6 стандартных кубов, которые достаточно легко найти, так как они часто используются в играх на основе d20:

d4 — четырехгранный куб со значениями от 1 до 4.

d6 — шестигранный куб со значениями от 1 до 6.

d8 — восьмигранный куб со значениями от 1 до 8.

d10 — десятигранный куб со значениями от 0 до 9.

d12 — двенадцатигранный куб со значениями от 1 до 12.

РеликтКвест. Глава 1. Введение

d20 — двадцатигранный куб со значениями от 1 до 20.

Также в системе упоминаются следующие нестандартные кубы:

d3 — трёхгранный куб со значениями от 1 до 3. Для имитации данного куба бросается d6, при выпадении значение 1-2 считается что выпало значение 1, при 3-4 значение 2, при 5-6 значение 3.

d100 — стогранный куб со значениями от 01 до 00, где 00 — это значение 100. По сути d100 — это основной куб игры, который состоит из двух кубов d10, один из которых считается десятками, а

второй единицами, но при этом, если на обоих выпало значение ноль, т.е. 00 — результат такого броска будет считаться как 100.

Опциональные правила

Некоторые правила либо вынесены в отдельный параграф с серым фоном (прямо как этот параграф), либо помечаются текстом как опциональные, так как являются необязательными и вдохновлены 3^{ей} и более поздними редакциями игр на d100. Они могут использоваться в случае, если Рефери сочтёт их уместными на своей игре.



Глава 2. Создание персонажа

Этапы создания персонажа

Во время создания персонажа опирайтесь на следующий список действий:

1. Определите **Характеристики** персонажа.
2. Определите **Боевые умения** персонажа.
3. Определите **Остальные умения** персонажа.
4. Определите **Предысторию** персонажа.
5. Дайте персонажу **Стартовое снаряжение**.

Характеристики

Все персонажи и существа имеют **7 основных характеристик**:

Сила (STR): Грубая сила персонажа. Сила, в первую очередь, касается урона, который наносит персонаж, того, какое оружие он может использовать, сколько он может переносить груза и т.д.

Телосложение (CON): Мера физического здоровья персонажа. Телосложение затрагивает сколько урона может вытерпеть персонаж в бою, а также его сопротивление болезням, ядам и т.д.

Ловкость (DEX): Мера гибкости, координации и скорости персонажа. Ловкость используется персонажем во многих физических активностях, включая бой.

Размер (SIZ): Это показатель отображающий вес и рост персонажа и, как и STR, влияет на количество урона, который персонаж может нанести, а также на то, сколько урона он может выдержать. В отличие от большинства других Характеристики, высокий показатель SIZ — это не всегда преимущество. Большой персонаж может выдержать много урона, а маленькому персонажу гораздо проще тихо прокрасться мимо оппонентов.

Интеллект (INT): Это показатель, отображающий способность персонажа размышлять над окружающими проблемами, анализировать

информацию и быстро запоминать большой объем новых знаний. INT — очень полезная Характеристика для персонажей, который хотят стать колдунами.

Мощь (POW): Наиболее абстрактная характеристика из всех перечисленных, POW — это мера жизненной силы персонажа и его воли к битве.

Харизма (CHA): Определяет насколько персонаж привлекает окружающих, а также показатель его лидерских качеств.

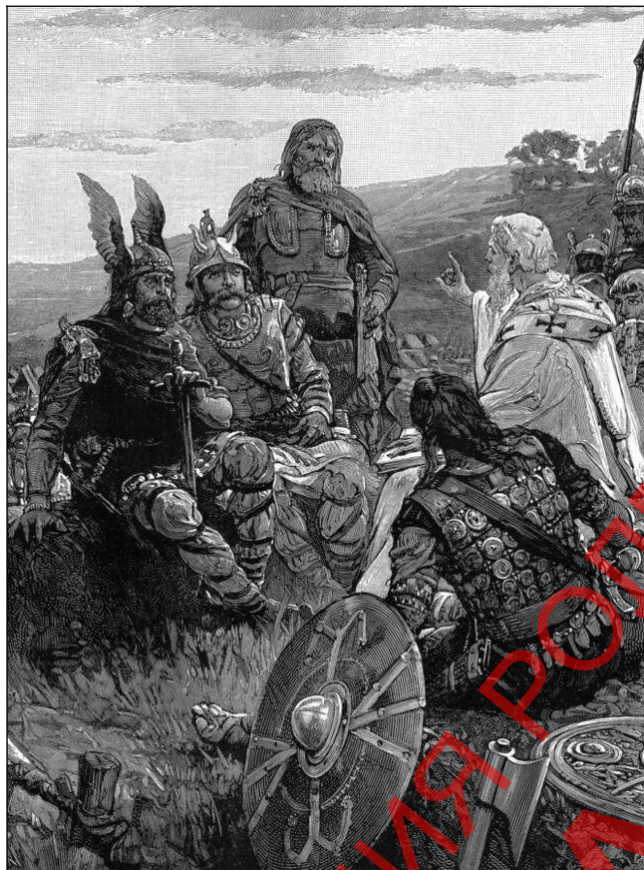
Определение характеристик

Для определения характеристик персонажа потребуется несколько кубов d6. Для персонажа-человека, пробросьте 3d6 для каждой из его характеристик.

Альтернативное определение Характеристики

Рефери опционально может разрешить игрокам использовать один из следующих методов определения начальных характеристик персонажа или задать свой собственный:

1. Пробросьте 2d6+6 для каждой характеристики.
2. Пробросьте 2d10 или 1d20 для каждой характеристики.
3. Если результат предыдущего броска 6 или меньше и у персонажа нет других Характеристики со значением 15 или выше, то можно повторить бросок 3d6 для задания характеристики.
4. Перебросьте нужные характеристики, если сумма всех характеристик меньше 84.
5. Определите среднее значение всех характеристик как 8, а затем распределите 20 пунктов на своё усмотрение, но учитывайте, что верхняя граница любой Характеристики в начале игры 18 пунктов.



Боевые умения

Это набор вторичных параметров персонажа, которые определяют на что он способен в бою. Каждое умение определяется по указанным в таблице модификаторам, задаваемых по характеристикам персонажа. Боевые умения для очень высоких значений основной характеристики определяется с помощью значения в самом правом столбце, которое отображает какой модификатор получит персонаж за каждые дополнительные +4 пункта характеристики.

Атака

Указанный модификатор атаки добавляется к базовому навыку атаки персонажа с любым оружием.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
STR	-05%	-	-	-	+05%	+05%
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
DEX	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Парирование

Модификатор парирования, указанный в таблице, добавляется к навыку парирования с любым оружием.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
STR	-05%	-	-	-	+05%	+05%
SIZ	+05%	-	-	-	-05%	-05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
DEX	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Защита

Модификатор защиты, указанный в таблице, может использоваться для отражения атаки от одного противника, путём вычитания из его вероятности успеха атаки, или, если разделить навык защиты на несколько частей, для отражения нескольких атак.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
SIZ	+05%	-	-	-	-05%	-05%
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
DEX	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Урон

Модификатор урона применяется вне зависимости от того, какое оружие ближнего боя использует персонаж. Для метательного оружия модификатор урона также применяется, но при этом сокращается в 2 раза.

Сумма STR + SIZ					
01-12	13-24	25-32	33-40	41-48	+8
-1d4	-	+1d4	+1d6	+2d6	+1d6

Хит-поинты (HP)

Персонажи имеют 2 показателя, связанных со здоровьем персонажа: общие **Хит-поинты (HP)** и **Зональные Хит-поинты (ZHP)**.

Общие Хит-поинты определяют как много урона персонаж может выдержать, пока не потеряет сознание или умрёт. Общие Хит-поинты равны CON + мод. от STR и SIZ.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
STR	-2	-1	-	+1	+2	+1
SIZ	-1	-	-	-	+1	+1

Зональные Хит-поинты относятся к различным отдельным частям тела, отображая сколько урона по этой части тела может выдержать персонаж. ZHP для каждой зоны попадания определяется на основе Общего количества HP персонажа согласно таблице ниже.

Зона попадания	Общие Хит-поинты						
	01-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21	+4
Правая нога	2	3	4	5	6	7	+1
Левая нога	2	3	4	5	6	7	+1
Живот	2	3	4	5	6	7	+1
Грудь	3	4	5	6	7	8	+1
Правая рука	1	2	3	4	5	6	+1
Левая рука	1	2	3	4	5	6	+1
Голова	2	3	4	5	6	7	+1

Пункты маны (MP)

Пункты маны (MP) — это пул духовных сил персонажа, который можно расходовать для применения заклинаний. MP восстанавливаются со временем. Именно запас MP и используется персонажем для применения любых известных ему заклинаний. Начальный запас MP будет равен значению характеристики POW персонажа.



Ранг удара (SR)

Этот показатель определяет насколько быстро персонаж будет действовать в бою. Значение SR задаётся целым рядом факторов в зависимости от того, какое оружие у персонажа, какие снаряды используются для оружия дальнего боя, сколько Моши вкладывается в заклинание и какие другие ситуативные модификаторы, такие как неожиданная атака, применяются в бою. Персонажи могут совершить одно действие или больше, но общее кол-во действий, которые они могут совершить, ограничено их показателем 12 SR.

Стоит отметить, что SR для персонажей, использующих оружие дальнего боя, состоит только из DEX SR + SR самого метательного оружия. SIZ SR применяется только для схваток в ближнем бою.

Пунктов POW, вложенных в заклинание Боевой магии					
1	2	3	4	5	+1
1	2	3	4	5	+1
Значение SIZ					
-	-	01-06	07-14	15-21	22+
-	-	3	2	1	0
Значение DEX					
01-05	06-08	09-12	13-15	16-18	19+
5	4	3	2	1	0
Длина оружия (сантиметры)					
-	00-40	50-90	100-140	150-190	200+
-	4	3	2	1	0
Другие факторы					
Неподготовленное Оружие/Заклинание					+3
Неожиданная атака (0-3 м)					+3
Неожиданная атака (4-9 м)					+1
Движение (каждые 3 м)					+1

Движение (MOV)

Люди имеют стандартную скорость движения в 8 MOV. По умолчанию в бою все существа двигаются со скоростью MOV/2. Каждый пункт 1 MOV = 3 метрам, соответственно, максимальная скорость движения людей равна 24 метрам в раунд.

Опыт (XP)

Модификатор опыта добавляется к броску, когда персонаж совершает проверку развития. Каждые +1 INT уменьшают сложность проверки на 3%.

Значение INT								
-1	06	07	08	09-12	13	14	15	+1
-03%	-09%	-06%	-03%	-	+03%	+06%	+09%	+03%

Другие умения

Каждый персонаж имеет множество навыков, которые дают ему возможность совершать очень отличные друг от друга действия на разном уровне владения ими. Каждый навык имеет свой шанс на успех, который модифицируется от одной или более характеристик, в зависимости от того, к какой категории он относится. Существуют следующие категории навыков: *Знания, Проворство, Общение, Восприятие* и *Скрытность*.

Знания

Эта категория включает все навыки, связанные со **знаниями**, в том числе знания разговорного и письменного языка, а также оценку ценностей.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%

Проворство

Проворство касается как координации персонажа, так и таких трюков, как прыжки и карабканье.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
STR	-05%	-	-	-	+05%	+05%
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
DEX	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Общение

Ораторство — это искусство влиять на группы людей своими сладкими речами. В группе навыков *Общение* — это единственный навык.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
INT	-05%	-	-	-	+05%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
CHA	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Восприятие

Восприятие включает в себя все чувства персонажа, но чаще всего зрение и слух.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%

Скрытность

Скрытность отображает способность персонажа делать что-то и не быть услышанным.

Характеристика	Значение Характеристики					
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	+4
SIZ	+10%	+05%	-	-05%	-10%	-05%
INT	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%
POW	-05%	-	-	-	+05%	+05%
DEX	-10%	-05%	-	+05%	+10%	+05%

Происхождение

Игрок, основываясь на таблице далее, делает бросок куба и определяет происхождение, начальное богатство, экипировку и, если Рефери использует эти правила, жизненный путь персонажа.

d100	Происхождение	Начальное богатство (см) ¹
01	Дворянин, Очень богатый	1d100 × 20 за игровой год
02-05	Дворянин, Богатый	1d100 × 10 за игровой год
06-15	Дворянин, Бедный	1d100 × 5 за игровой год ²
16-40	Мещанин	2d100
41-75	Крестьянин	1d100
76-85	Кочевник	1d100
86-00	Варвар	1d100

¹ Начальное богатство используется только для персонажей, которые начинают игру в 16^м летнем возрасте. Оно не складывается с богатством, полученным за счёт жизненного пути.

² Бедный дворянин получает своё ежегодное довольствие только до 21^{го} дня рождения.

Начальное снаряжение

Правила выдачи начального богатства и снаряжения из данного подраздела подойдут только для 16^{ти} летних персонажей. Персонажи, созданные по правилам Жизненного пути, получают то же самое основное довольствие и стандартное снаряжение, но их оружие, броня и богатство будут выданы в соответствии с их жизненным путём вместо оружия, брони и богатства из данного раздела для начинающего авантюриста.

Стандартное снаряжение: набедренная повязка или исподнее; брюки или килт; туника; сандали, башмаки или ботинки; тёплая накидка или пальто; шапка, капюшон или чепец; поясной нож и огниво и трут.

Варвары и кочевники: ездовое животное и экипировка для него (у кочевников обязательно будет своя боевая лошадь, а вот варвары имеют только 20% вероятность того, что у них будет обычная ездовая лошадь), лёгкая кожаная броня или одежда, по одному оружию ближнего и дальнего боя; факелы; сухой паёк на неделю; простые ловушки и силки; основные лагерные принадлежности (тент, одеяло, кухонная утварь и т. д.).

Крестьяне: основные лагерные принадлежности: тент, одеяло, кухонная утварь; простые ловушки и силки; бурдюк с водой; факелы.

Мещане: Специализированные инструменты (шило, киянка, лом и т. д.); верёвка; факелы; фляги; масляная или жировая лампа.

Бедные дворяне: кольчужный хауберк и открытый шлем; обычное одноручное оружие (как длинный меч или боевой топор); дистанционное или двуручное оружие, подходящее авантюристу по его уровню DEX.

Богатые или очень богатые дворяне: кавалерийская лошадь и экипировка для неё; кольчужный хауберк или бригантина; кольчужные наручи и поножи; хорошее одноручное оружие, такое как длинный меч или скимитар; двуручное оружие или дистанционное оружие. Основная разница в

экипировке богатых и очень богатых дворян — это качество снаряжения.

Кредит на обучение

Большинство гильдий всегда готовы оказать свои услуги и обучить начинающих авантюристов в долг, надеясь получить выгодного клиента и партнёра в будущем. Фактически все гильдии, кроме гильдий Алхимиков и Оружейников, готовы обучить персонажей в кредит, но, естественно, они имеют свой лимит долга, в зависимости от того, насколько перспективным с их точки зрения является персонаж. Сколько стоит обучение навыкам и какой лимит кредита предоставит гильдия можно узнать из таблицы ниже.

Воинские кланы (лимит: STR × 100 см)					
Вид и Тип	Оружие	База	Цена за 5%, см**		
			05-25	30-50	55-75
Владение оружием ближнего боя					
1Р Режущее	Топор	20%	300	500	1 000
	Меч	10%	300	500	1 000
2Р Режущее	Топор	15%	300	600	1 200
	Меч	05%	500	1 000	2 000
1Р Коллюще-режущее	Рапира	05%	500	1 000	2 000
	Короткий меч	15%	200	400	800
	Серп	15%	200	400	800
1Р Дробящее	Молот	20%	200	500	1 000
	Палица	25%	200	400	800
2Р Дробящее	Молот	05%	300	600	1 500
	Булава	20%	200	600	1 200
1Р Гибкое*	Цеп	15%	300	600	1 200
	Моргенштерн	05%	400	800	1 600
2Р Гибкое*	Цеп	05%	400	800	1 600
1Р Коллющее*	Копьё	10%	200	500	1 000
	Ланс	10%	400	800	1 600
2Р Коллющее	Копьё	20%	200	400	800
	Таран	10%	100	500	1 000
Безоружный бой	Кинжал	25%	100	300	600
	Кулак	25%	200	400	800
	Захват	25%	200	500	1 200
	Пинок	25%	200	400	1 000

* Правило ½ навыка не влияет на данные виды оружия.

** Тренировки Атак и Парирования должны проводиться отдельно.

РеликтКвест. Глава 2. Создание персонажа

Владение оружием дальнего боя					
Вид и Тип	Оружие	База	Цена за 5%, см*		
			05-25	30-50	55-75
1P Снарядное	Праща	10%	300	600	1 200
	Лук	10%	300	800	1 500
2P Снарядное	Арбалет	20%	200	400	800
	Праща	05%	400	800	1 600
	Топор	10%	300	600	1 200
1P Метательное	Кинжал	15%	300	600	1 200
	Дротик	15%	300	600	1 200
	Камень	25%	100	300	800

* Тренировки Атак и Парирования должны проводиться отдельно.

Владение щитами					
Вид и Тип	Навык	База	Цена за 5%, см*		
			05-25	30-50	55-75
Малый щит	Парирование	05%	200	400	800
	Атака	05%	200	400	800
Средний щит	Парирование	10%	100	200	400
	Атака	05%	300	600	1 200
Большой щит	Парирование	20%	50	100	200
	Атака	05%	400	800	1 600

Тренировки в атаках щитами — это достаточно нестандартный навык. Рефери должны определить самостоятельно насколько мастера атаки щитом распространены и готовы ли они обучать этому навыку персонажей.

Егери (лимит: DEX × 100 см)						
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см			
			05-25	30-50	55-75	80-100
Выслеживание	Воспр.	10%	200	400	800	Нет
Выживание	Знан.	10%	200	400	800	1 600
Скрыться	Скрыт.	05%	200	500	1 200	2 600
Камуфляж	Скрыт.	10%	200	500	1 200	2 600
Карабкање	Провор.	15%	200	400	800	1 600
Красться	Скрыт.	05%	200	600	1 200	Нет
Установить/Обезвредить ловушку	Провор.	05%	400	800	1 600	3 200

Конюхи (лимит: POW × 100 см)						
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см			
			05-25	30-50	55-75	80-100
Езда верхом	Провор.	05%	100	500	1 000	
Кавалерийская тренировка*	-	-	Фиксированная плата в 1 000 см			
Укус*	Провор.	05%	200	400	800	
Пинок*	Провор.	05%	200	400	800	
Подъём на дыбы	Провор.	05%	200	400	800	

* Это тренировки для лошадей, а не для всадников.

Моряки (лимит: CON × 100 см)						
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см			
			05-25	30-50	55-75	80-100
Выживание	Знан.	10%	200	400	800	1 600
Плавание	Провор.	15%	100	200	300	400
Мореплавание	Провор.	00%	400	800	1 600	3 200

Артисты и Менестрели (лимит: СНА × 100 см)							
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см				
			05-25	30-50	55-75	80-100	
Акробатика	Провор.	00%	300	600	1 200	2 400	
Выживание	Знан.	10%	200	400	800	1 600	
Камуфляж	Скрыт.	10%	200	500	1 200	2 600	
Красться	Скрыт.	05%	200	600	1 200	Нет	
Скрыться	Скрыт.	05%	200	500	1 200	2 600	
Слух	Воспр.	25%	200	400	800	Нет	
Спрятать	Провор.	10%	400	800	1 600	3 200	
Обшарить карманы	Скрыт.	05%	400	800	1 600	Нет	
Ораторство	Ритор.	05%	500	1 000	3 000	Нет	

Мудрецы (лимит: INT × 100 см)							
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см				
			05-25	30-50	55-75	80-100	
Оценка	Знан.	05%	400	800	1 600	2 400	
Картография	Провор.	10%	100	200	400	800	
Ораторство	Ритор.	05%	500	1 000	3 000	Нет	
Письменность на родном языке	Знан.	10%	200	400	800	1 600	
Письменность на чужом языке	Знан.	00%	400	800	2 000	4 000	
Общение на чужом языке	Знан.	00%	600	1 200	2 000	4 000	

Воры (лимит: DEX × 100 см)							
Навык	Тип	База	Цена за 5%, см				
			05-25	30-50	55-75	80-100	
Камуфляж	Скрыт.	10%	200	500	1 200	2 600	
Карабкање	Провор.	15%	200	400	800	1 600	
Скрыться	Скрыт.	05%	200	500	1 200	2 600	
Спрятать	Провор.	10%	400	800	1 600	3 200	
Прыжок	Провор.	15%	100	200	400	800	
Слух	Воспр.	25%	200	400	800	Нет	
Взлом замков	Провор.	05%	500	1 000	2 000	4 600	
Красться	Скрыт.	05%	200	600	1 200	Нет	
Обшарить карманы	Скрыт.	05%	400	800	1 600	Нет	
Поиск	Воспр.	05%	200	600	1 000	Нет	
Найти ловушку	Воспр.	05%	200	600	1 000	Нет	
Анализ вкуса	Воспр.	00%	500	1 000	2 000	4 000	
Установить/Обезвредить ловушку	Провор.	05%	400	800	1 600	3 200	

Жизненный путь (Опциональное)

Жизненный путь — это жизнь персонажа от 16 лет и до начала его странствий. В рамках этих опциональных правил персонажи станут авантюристами в 21 год, перед этим 5 лет осваивая какую-либо профессию. Различные профессии открыты персонажам в зависимости от их происхождения и большинство из них имеют свои минимальные требования.

Улучшение характеристик

На исходе 5 лет все авантюристы имеют шанс увеличить свою STR, CON, DEX, POW до расового предела развития. Проверка улучшения характеристик совершается для каждой из 4^{ex} Характеристики отдельно.

d100	Результат
01-03	Добавить +3 пункта к Характеристике
04-10	Добавить +2 пункта к Характеристике
11-25	Добавить +1 пункт к Характеристике
26-00	-

Выбор пути

Игрокам нужно выбрать, чем именно будут заниматься их персонажи. От их происхождения зависит, чем они займутся — разные персонажи могут попытаться вступить в различные организации.

- 1. Крестьяне и Мещане** могут одновременно вступить и в *Ополчение*, и в *Гильдию*.
- 2. Кочевники** все эти 5 лет могут продолжать жить в своём клане.
- 3. Варвары** могут продолжить жить в своей общине.
- 4. Дворяне** без каких-либо преград вступят в пешие или кавалерийские наёмнические отряды.

При этом персонажи-недворяне также могут вступить в пешие или кавалерийские отряды наёмников, но им нужно будет пройти проверку суммы всех характеристик персонажа, т.е. совершить бросок $d100$ против значения $STR + CON + DEX + SIZ + INT + POW + CHA$.

Также, если у персонажа останутся свободные деньги или денежный лимит на обучение в гильдиях, то никто не ограничивает его в дополнительных тренировках у гильдейских мастеров.

Ополчение

Ополчение открыто для всех мещан и крестьян. Подмастерья гильдии также могут состоять в ополчении, одновременно обучаясь в гильдии.

Ополченцы должны иметь одноручное копьё и щит, и при этом у них должно быть достаточно STR и DEX, чтобы обращаться с ними.

Тренировка ополчения

Ополченцы получают обучение аналогичное платной тренировке на 900 см за все 5 лет их службы. Также, персонажи получают возможность развить через практику свои навыки атаки или парирования одноручным копьём или щитом до 1d4 раз. Кроме того, ополченцы могут до 1d4 раз улучшить свой навык защиты практикой.

Снаряжение

Ополчение не выдаёт своим членам никакого снаряжения и у персонажа для вступления в ополчение должны быть свои копьё и щит.

Оплата

Персонажи не получают деньги за службу в ополчении.

Гильдии

Работа в гильдии подмастерьем доступно всем мещанам и крестьянам. Подмастерья Гильдии могут одновременно с этим состоять в ополчении. Мещане принимаются в Гильдии в 95% случаев, а вот крестьяне должны доказать свою состоятельность гильдейским мастерам:

Гильдия	Вероятность вступления для крестьян
Алхимики	$INT \times 03\%$ и $+05\%$ за каждые 100 см пожертвований
Оружейники	$(STR + CON) / 2 \times 05\%$
Егеря	70%
Конюхи	От навыка «Езда верхом»
Моряки	70%
Артисты	70%
Мудрецы	$INT \times 05\%$
Воры	$POW \times 05\%$

Тренировки в гильдии

Подмастерья получают на год 4000 см для тренировок 1 гильдейского навыка, с обязательно разными навыками в каждом новом году. Излишки в см, которые останутся в конце года, будут потеряны.

Оружейники, будучи подмастерьями, могут вложить все свои см в течение 5 лет для развития

РеликтКвест. Глава 2. Создание персонажа

лишь 1 навыка, который при этом можно повысить максимум до 75%.

Мудрецы позволяют своим подмастерьям тренировать как минимум 2 разных навыка. Рефери может позволить им изучать до 5 разных навыков, точно так же как и в других гильдиях.

Снаряжение

Подмастерья после обучения остаются с инструментами, нужными для их ремесла.

Оплата

Подмастерья получают подарок от учителя в размере СНА × 1d100 см в конце Жизненного пути.

Кочевники

Кочевники продолжают жить и развивать свои навыки в своём клане ещё в течении 5 лет.

Сражения

С помощью таблицы ниже определите 3 типа оружия, обращению с которым персонаж обучался в клане. В случае повторного выпадения одного и того же значения — перебросьте куб. Персонаж может уметь обращаться только с 1 типом щитов. Одно оружие может быть освоено на уровне 40% + модификатор Атаки, а оставшиеся 2 только на 20% + модификатор Атаки. Также кочевники могут до 1d4 раз улучшить свой навык защиты практикой.

d8	Оружие
1	1Р копьё
2	1Р топор
3	1Р меч
4	Ланс
5	Лук
6	Дротик
7	Малый щит
8	Средний щит

Магия

Кочевники получают 1d6 пунктов Боевой магии на приобретение заклинаний из списка ниже, либо выбрав их самостоятельно, либо пробросив куб d100:

d100	Заклинания
01-03	Острое лезвие 2
04-06	Обнаружение серебра
07-09	Фанатизм 2
10-12	Кистень 2
13-15	Обнаружение духов
16-18	Дальновидение
19-21	Контрзаклятие 2
22-24	Обнаружение ловушек
25-27	Клей 2
28-30	Обнаружение обнаружения
31-33	Обнаружение нежиги
34-36	Лечение 2
37-39	Обнаружение врагов
40-42	Обнаружение пустоты 2
43-45	Воспламенение
46-48	Обнаружение самоцветов
49-51	Развеять заклинание 2
52-54	Железный кулак 2
55-57	Обнаружение золота
58-60	Разрушение
61-63	Свет
64-66	Обнаружение жизни
67-69	Тупое лезвие 2
70-72	Телепатия 2
73-75	Обнаружение магии
76-78	Тушение
79-81	Мультиснаряд 2
82-00	<Перебросить куб>

Навыки

Кочевники крайне опытные в навыке *Езда верхом* и владеют им на уровне 70% + мод. Проворности. Также из списка ниже они могут выбрать 2 навыка, в которых они будут опытны на уровне 50% + их мод. умения и 4 навыка, которыми они будут владеть на уровне 30% (или на уровне базового навыка + мод. умения, смотря что выше).

d6	Навык
1	Камуфляж
2	Скрыться
3	Ораторство
4	Поиск
5	Найти ловушку
6	Выслеживание

Снаряжение

Кочевники всегда имеют их личное, обученное для боя, ездовое животное, 3 клановых оружия,

РеликтКвест. Глава 2. Создание персонажа

доспехи из жёсткой или варёной кожи и композитный шлем.

Богатство

Кочевники по окончанию этапа Жизненный путь имеют с собой около 1d100 см.

Варвары

Варвары продолжают жить и развивать свои навыки в своей общине ещё в течении 5 лет.

Сражения

Прокиньте требуемый куб дважды, сперва для столбца 1 и затем для столбца 2 по таблице ниже, чтобы определить типы используемого в общине оружия. Выберите оружие, согласно данной таблице и, в случае повторения результата, просто перебросьте куб. Персонаж может владеть только 1 типом щитов. Один тип оружия будет известен на 40% + мод. Атаки, а 2 остальных на 20% + мод. Атаки. Также варвары могут до 1d4 раз улучшить их навык защиты практикой.

d6	Столбец 1	Столбец 2
1	1Р топор	2Р топор
2	1Р палица	2Р копье
3	1Р меч	Метательные топоры
4	1Р копье	Дротик
5	Средний щит	Праша
6	Большой щит	Лук

Магия

Варвары имеют тот же самый набор заклинаний на 1d6 пунктов Боевой магии, что и кочевники.

Навыки

Варвары могут выбрать любые 3 навыка и улучшить их до уровня 50% + мод. умения. Все остальные навыки из этого списка будут на уровне 30% (или на уровне их базового навыка + мод. умения, смотря что выше).

d6	Навык
1	Камуфляж
2	Карабканье
3	Скрыться
4	Прыжок
5	Красться
6	Ораторство
7	Поиск
8	Найти ловушку

d6	Навык
9	Установить/Обезвредить ловушку
10	Выслеживание

Снаряжение

Варвары имеют при себе 3 вида оружия общины, доспехи из жёсткой или варёной кожи и композитный шлем. По окончанию этапа Жизненный путь они имеют в кармане 1d100 см.

Кавалерия

Отряды наёмников-кавалеристов принимают в свои ряды всех аристократов без каких-либо условий. Остальные персонажи должны пройти проверку суммы всех их характеристик. Кавалеристы могут быть как тяжёлыми, так и лёгкими:

d100	Тип
01-40	Кавалерия, тяжёлая
41-00	Кавалерия, лёгкая

Сражение

Приведённые в таблице типы оружия и брони могут быть выбраны игроком самостоятельно или изменены на что-то другое, при дозволении Рефери. Кавалеристы будут обучены обращаться с 1 видом оружия на уровне 50% + модификатор умения и на 30% + модификатор умения для остальных 2 видов. Кавалеристы могут до 1d6 раз улучшить их навык защиты практикой.

Тяжёлая кавалерия

d6	Оружие	Броня
1	1Р копье, 1Р топор, Дротик	Плотная кожаная кираса; Тяжёлый или Лёгкий кольчужный хауберк;
2	Ланс, 1Р меч, Лук	Пластинчатые поножи и наручи; Закрытый шлем
3-6	Ланс, 1Р меч, Средний щит	

Лёгкая кавалерия

d6	Оружие	Броня
1	Ланс, 1Р меч, Средний щит	
2	Ланс, 1Р топор, Малый щит	Плотная кожаная кираса, Перчатки и Наручи;
3	1Р меч, Средний щит, Дротик	Плотные кожаные брюки; Открытый шлем.
4	1Р меч, Малый щит, Арбалет	
5	Ланс, 1Р меч, Лук	
6	1Р меч, Малый щит, Лук	

РеликтКвест. Глава 2. Создание персонажа

Магия

Кавалеристы могут выучить *Ксенолечение 2* и заклинания из списка ниже на общую итоговую стоимость обучения 2500 см, либо выбрав их самостоятельно, либо пробросив куб d10:

d10	Заклинание
1	Острое лезвие
2	Контрзаклятие
3	Деморализация
4	Лечение
5	Обнаружение врагов
6	Мобильность
7	Защита
8	Ремонт
9	Скорая стрела
10	<Перебросить куб>

Навыки

Кавалеристы владеют навыком «*Езда верхом*» на уровне 80% + мод. умения и 1 любой навык из списка ниже на уровне 50%. Все остальные навыки из этого списка будут на уровне 30% (или на уровне базового навыка + мод. умения, смотря что выше).

дб	Навык
1	Камуфляж
2	Скрыться
3	Поиск
4	Найти ловушку
5	Выслеживание
6	<Перебросить куб>

Снаряжение

Отряды наёмников отпускают своих кавалеристов с оружием, доспехами и боевым ездовым животным.

Богатство

Кавалеристы имеют солидные накопления в виде INT × 1d100 см.

Пехота

Отряды пеших наёмников принимают в свои ряды всех аристократов без каких-либо условий, но так как они будут офицерами, то их обучают как кавалеристов (смотрите в подразделе выше). Остальные персонажи должны пройти проверку по сумме всех своих характеристик для

вступления в отряд. Пехота может быть тяжёлой, средней и лёгкой:

d100	Тип
01-25	Пехота, тяжёлая
26-65	Пехота, средняя
66-00	Пехота, лёгкая

Дворяне в рядах пехоты

Дворяне тренируются также, как и кавалеристы. Так, дворяне в рядах тяжёлой и лёгкой пехоты будут подготовлены как тяжёлые или лёгкие кавалеристы соответственно, а дворяне, состоящие в средней пехоте, могут выбрать свой тип подготовки самостоятельно. Тем не менее, их основным оружием будет одноручное оружие пехоты и они будут носить броню, подходящую им по роду войск.

Магия

Пехотинец может выучить заклинания из списка ниже на общую итоговую стоимость обучения 4000 см, либо выбрав их самостоятельно, либо пробросив куб d10:

d10	Заклинание
1	Острое лезвие
2	Контрзаклятие
3	Деморализация
4	Лечение
5	Обнаружение врагов
6	Мобильность
7	Защита
8	Ремонт
9	Скорая стрела
10	Перебросить куб

Оружие

Приведённые в таблице типы оружия и брони могут быть как выбраны Игроком самостоятельно, так и заменены на другие, при дозволении Рефери. Пехотинцы будут обучены обращаться с 1 видом оружия на уровне 50% + мод. Атаки и на 30% + мод. Атаки для остальных 2 видов оружия. Пехота может до 1д6 раз улучшить их навык защиты практикой.

Тяжёлая пехота

д6	Оружие	Броня
1	2Р топор, 1Р меч	
2	1Р топор, Большой щит и Дротик	Тяжёлый или лёгкий чешуйчатый хаубек;
3-4	2Р копьё, 1Р меч, Малый щит	Пластинчатые поножи и наручи;
5-6	1Р копьё, Короткий меч, Большой щит	Закрытый шлем

Средняя пехота

д6	Оружие	Броня
1	2Р копьё, Короткий меч, Дротик	
2	2Р топор, 1Р меч	Кольчужный хаубек;
3	1Р топор, Средний щит, Дротик	Плотные кожаные поножи и наручи;
4	1Р меч, Средний щит, Арбалет	Открытый шлем.
5	2Р копьё, 1Р топор	
6	1Р копьё, 1Р меч, Средний щит	

Лёгкая пехота

д6	Оружие	Броня
1	1Р меч, арбалет	
2	1Р копьё, Малый щит, Дротик	Плотная кожаная кираса;
3	1Р меч, Малый щит, Праща	Мягкие кожаные поножи и наручи;
4	Короткий меч, Малый щит, Дротик	Композитный шлем.
5	Малый щит, Дротик, Праща	
6	1Р меч, Малый щит, Лук	

Навыки

Пехотинцы могут выбрать 2 навыка, которые они разовьют на уровне 50% + мод. умения. Оставшиеся 3 навыка будут на уровне 30% (или на уровне их базового навыка + мод. умения, смотря что выше).

д6	Навык
1	Камуфляж
2	Скрыться
3	Поиск
4	Найти ловушку
5	Выслеживание
6	<Перебросить куб>

Снаряжение

Пехотинцы покидают свой отряд со своим оружием и доспехами, а дворяне могут также сохранить свою боевую лошадь.

Богатство

Пехотинцы по окончании службы будут иметь INT × 1d100 см в запасе.

Опытные персонажи

(Опциональное)

В некоторых случаях Игроки могут захотеть начать игру уже за взрослого персонажа, а не 16^{ти} летнего юнца, и при этом не тратить слишком много времени на **Жизненный путь**. Для этого Рефери и Игроки могут воспользоваться данными правилами быстрого создания **Опытных персонажей**.

Опытные персонажи начинают свои странствия в 21 год, 5 лет занимаясь совершенно другими делами в своей родной общине или ближайшем от неё поселении.

В зависимости от происхождения, Игрок самостоятельно выбирает подходящие их персонажу навыки из **представленного списка**, определяет типы оружия, с которыми он будет уметь обращаться, владеет ли он магией и затем определяют начальный запас денег, на который можно приобрести снаряжение.

Навыки. Из представленного списка персонажи могут овладеть 3^{ми} **навыка** на уровне <50 + мод. умения>% и 5 **навыков** на уровне <30 + мод. умения>%.

Оружие. Из представленного списка персонажи могут овладеть 3^{ми} **типами оружия**, значения Атаки или Парирования которых будут установлены в <30 + мод. умения>%. Также им даётся 1d6 развитий практикой на **Атаки** и **Парирования** любым типом оружия и 1d4 проверок улучшения **Защиты**.

Магия. С определённой вероятностью персонаж может выучить заклинания с верхним лимитом **Мощи в 2 ПМ**.

Деньги. Персонажи за 5 лет накопят небольшой запас денежных средств, на который они смогут купить снаряжение, перед началом их странствий.

РеликтКвест. Глава 2. Создание персонажа

d100	Происхождение	Навыки от Происхождения	Оружие от Происхождения	Магия	Начальные деньги
01	Дворянин, Очень богатый	Ораторство, Анализ вкуса, Оценка, Найти ловушку, Скрыться, Общение на родном языке, Общение на чуждом языке,	2Р и 1Р Котья, 2Р и 1Р Топоры, 2Р Булавы, 1Р Палицы, 2Р и 1Р Мечи, 1Р Колюще-режущее, Луки, Арбалеты, Дарты, Дроттики, 100%, 1d6 ПМ	Вероятность: 100%, 1d6 ПМ	INT × 1d100 × 20 см
02-05	Дворянин, Богатый	Письменность на родном языке, Письменность на чуждом языке, Плавание, Мореплавание, Езда верхом, Выслеживание, Картографирование, Выживание	Метательные ножи, Метательные топоры, Малые щиты, Средние щиты, Большие щиты, Безоружный бой	Заклинаний	INT × 1d100 × 10 см
06-15	Дворянин, Бедный	Ораторство, Анализ вкуса, Оценка, Спрятать, Скрыться, Взлом замков, Создание брони, Создание оружия, Создание щитов, Обшарить карманы, Красться, Акробатика, Общение на родном языке, Общение на чуждом языке, Письменность на родном языке, Плавание, Мореплавание	1Р и 2Р Котья, 1Р Топоры, 1Р Мечи, 1Р Колюще-режущее, Луки, Арбалеты, Малые щиты, Средние щиты, Безоружный бой	Вероятность: POW%, 1d4 ПМ на 1-3 любых Заклинаний	INT × 1d100 × 5 см
16-40	Мещанин	Найти ловушку, Прыжок, Плавание, Установить/Обезвредить ловушку, Поиск, Выслеживание, Слух, Выживание, Плавание, Акробатика, Общение на родном языке	1Р и 2Р Котья, 1Р Топоры, Луки, Дроттики, Малые щиты, Безоружный бой	Вероятность: POW%, 1d4 ПМ на 1-3 любых Заклинаний	CHA × 1d100 см или INT × 1d100 см
41-75	Крестьянин	Камуфляж, Езда верхом, Скрыться, Поиск, Найти ловушку, Выслеживание, Слух, Выживание, Картографирование, Красться, Общение на родном языке	1Р и 2Р Котья, 1Р Топоры, 1Р Мечи, Луки, Дроттики, Малые щиты, Средние щиты, Безоружный бой	Вероятность: 2 × POW%, 1d6 ПМ на 1-4 любых Заклинаний	CHA × 1d100 см или INT × 1d100 см
76-85	Кочевник	Камуфляж, Езда верхом, Скрыться, Поиск, Найти ловушку, Выслеживание, Караванье, Прыжок, Плавание, Установить/Обезвредить ловушку, Слух, Выживание, Прыжок, Картографирование, Общение на родном языке, Письменность на родном языке	2Р и 1Р Котья, 2Р и 1Р Топоры, 1Р Палицы, 1Р Мечи, Луки, Дроттики, Пращи, Метательные ножи, Метательные топоры, Средние щиты, Большие щиты, Безоружный бой	Вероятность: 2 × POW%, 1d6 ПМ на 1-4 любых Заклинаний	CHA × 1d100 см или INT × 1d100 см
86-00	Барвар				



Глава 3. Навыки

База, Навыки и Шансы

1. **База** или базовый шанс — это немодифицированный шанс персонажа выполнить действие согласно навыку.
2. **Навык** — это базовый шанс плюс модификаторы от умения, от практики или тренировки в этом навыке.
3. **Шанс** — это навык персонажа плюс различные всевозможные ситуационные модификаторы.

Проверки навыков



Бросьте d100 и сравните результат броска с соответствующим навыком. Если бросок куба меньше или равен значению навыка после всех модификаций, то проверка считается успешной. Если результат броска выше, чем текущее значение навыка, то проверка считается проваленной.

Ситуационные модификаторы

Любые ситуационные модификаторы временно добавляются к навыку только для текущей проверки. Если задача усложняется какими-либо факторами, то добавляется штраф, если упрощается, то добавляется бонус. Несколько различных факторов могут влиять на одну и ту же проверку, модификатор от каждого из них будет прибавляться к навыку и оказывать влияние на результат броска. Самый обычный модификатор в игре — это $\pm \frac{1}{2}$ от текущего уровня навыка для сложной задачи. Другие ситуационные модификаторы могут быть указаны в описании навыков или назначены Рефери на его усмотрение.

Степень успеха

Шанс	Критический	Особый	Успех	Неудача	Провал
05	01 ¹	01 ¹	02-05	06-00	96-00
10	01	02	03-10	11-00	96-00
15	01	02-03	04-15	16-00	96-00
20	01	02-04	05-20	21-00	96-00
25	01	02-05	06-25	26-00	96-00
30	01	02-06	07-30	31-00	96-00
35	01	02-07	08-35	36-00	96-00
40	01-02	03-08	09-40	41-00	97-00
45	01-02	03-09	10-45	46-00	97-00
50	01-02	03-10	11-50	51-00	97-00
55	01-02	03-11	12-55	56-00	97-00
60	01-03	04-12	13-60	61-00	98-00
65	01-03	04-13	14-65	66-00	98-00
70	01-03	04-14	15-70	71-00	98-00
75	01-03	04-15	16-75	76-00	98-00
80	01-04	05-16	17-80	81-00	99-00
85	01-04	05-17	18-85	86-00	99-00
90	01-04	05-18	19-90	91-00	99-00
95	01-04	05-19	20-95	96-00	99-00
00	01-05	06-20	21-95	96-00	00

¹ Рефери или Игрок могут самостоятельно решить был ли результат проверки критическим или особым успехом

Критический или особый успех

После броска куба 1d100, сравните результат с шансом, указанным в таблице *Степень успеха* выше. Текущее значение для *критического* или *особого*

успеха можно написать на листе персонажа рядом с названием навыка. В качестве такого успеха можно использовать следующие результаты:

- Задача была выполнена значительно быстрее.
- Задача была выполнена с более высоким уровнем мастерства, чем ожидалось.
- Задача была завершена очень элегантно и грациозно, а персонаж впечатлил этим всех окружающих.
- Персонаж узнал новую информацию или получил видение, касающееся задачи.

Провалы

Значения провала могут быть записаны рядом с названием навыка на листе персонажа. Вот возможные примеры провалов:

- Задача потребовала в 2 раза больше времени, но тем не менее персонаж все равно провалил её.
- Труды персонажа были бесполезны и это усложняет дальнейшие проверки, связанные с этой задачей.
- Задача была провалена и это было настолько нелепо, что окружающие могут начать насмехаться и оскорблять персонажа.
- Из-за провала персонаж больше не может действовать на определённое количество времени или даже наносит себе какой-то вред.

Автоматические успехи и неудачи

Результат 01 — всегда автоматически считается критически успешным.

Результат 02-05 — всегда автоматически считается успешным.

Результат 96-99 — всегда автоматически считается неуспешным.

Результат 00 — всегда автоматически считается провалом.

Навыки выше 100%

Правила по автоматическим успехам и провалам всё ещё действуют и для навыков с уровнем владения выше 100%. Если 2 персонажа, применяющие навыки, вступают в конфликт между собой каким-либо образом (например, один персонаж «Крадётся», пока другой пытается найти его через «Поиск»), то любое значение навыка выше 100% применяется как негативный модификатор к навыкам соперника. Так, например, у одного персонажа навык 120%, а у второго 100%, входя в состязание друг с другом их новое значение навыков составит 100% и 80% соответственно.

Проверки характеристик

Время от времени, Рефери может понадобиться определить степень успеха задачи, для которой нет подходящего навыка. В этом случае он может просто взять значение характеристики персонажа и умножить его, в зависимости от сложности, на 01-05% и использовать это значение для определения степени успеха. При этом правила по степеням успеха применяются к данным проверкам на усмотрение Рефери.

Состязательные проверки

Когда нужно сопоставить 2 характеристики или нечто схожее (например, РОТ яда), то значение, которое будет использоваться для оценки успеха, нужно определить, исходя из таблицы состязаний ниже. Принцип прост — если 2 значения равны, то вероятность успеха равна 50%, но каждая единица разницы между значениями прибавляет ±05% к успеху.

Например, состязание STR 12 против CON 14 даст $50\% + (12-14) \times 05\%$, т. е. 40% вероятности успеха.

Проверку должен совершить персонаж, который является активным в данной ситуации. Если нельзя понять, кто активен, а кто нет, то в таком случае решение остаётся за Рефери.

Таблица состязаний

		Активная Характеристика																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Пассивная Характеристика	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
	11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
	12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	18	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	21	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Категории навыков

Существует 5 категорий навыков, к каждому из которых привязан соответствующий модификатор умения:

1. Знания
2. Проворство
3. Общение
4. Восприятие
5. Скрытность

Список навыков

Категория	Навык	База
Знания	Выживание	10%
	Оценка	05%
	Общение на родном языке	INT × 05%
	Общение на чужом языке	00%
	Письменность на родном языке	10%
	Письменность на чужом языке	00%
Проворство	Акробатика	00%
	Взлом замков	05%
	Езда верхом	05%
	Карабкање	15%
	Картографирование	10%
	Спрятать	10%
	Создание брони	00%

Категория	Навык	База
	Создание оружия	00%
	Создание щитов	00%
	Прыжок	15%
	Плавание	15%
	Мореплавание	00%
Общение	Установить/Обезвредить ловушку	05%
	Ораторство	05%
Восприятие	Анализ вкуса	00%
	Выслеживание	10%
	Слух	25%
	Поиск	05%
	Найти ловушку	05%
Скрытность	Красться	05%
	Камуфляж	10%
	Обшарить карманы	05%
	Скрыться	05%

Описание навыков

Базовый шанс для навыка дан в скобках после его названия. Модификатор умения персонажа добавляется к данному шансу, отображая нетренированный уровень подготовки персонажа в навыке. Персонажи должны обучиться по крайней мере на 05%, в случае навыков с базовым шансом 00%, прежде чем они могут попытаться их применить.

Знания

Выживание (10%)

Навык «*Выживание*» описывает умение персонажа выживать в дикой местности и при длительных путешествиях. По сути, этот навык используется для проверок охоты, рыбной ловли, оборудования безопасного места для ночлега, создания импровизированных спальных мест и тентов от непогоды, а также поиска ягод, грибов, лечебных и ядовитых трав при путешествиях в дикой местности. Также «*Выживание*» позволяет определить, является ли ядовитыми растительность, мясо или даже вода. Рефери не обязан говорить, что вода или пища отравлена, если источник отравления не природного происхождения. Также Рефери может дать штраф в ½ от уровня владения навыком, если у персонажа нет подходящих инструментов. Например, ловить рыбу без удочки или обустроить импровизированный лагерь без топора и ножа может быть весьма проблематично даже для самого опытного егеря.

Оценка (05%)

Навык «*Оценки*» позволяет персонажу определить рыночную стоимость предмета. Часто встречающиеся или крайне редкие предметы могут иметь модификатор к проверке, но успех позволяет определить не конкретную цену, а только приблизительную среднюю стоимость (в обычных условиях отклонения от средней цены не превышают 10%). Этот навык не позволяет определить предназначение предмета. Желательно, чтобы проверку делал Рефери, втайне от Игроков.

Общение на родном языке (INT × 5%)

Этот навык позволяет персонажу говорить на своём родном или другом основном языке, если он билингв. При необходимости рефери может дать штраф на владение другими основными языками, кроме родного.

Общение на чужом языке (00%)

Общение на каждом новом незнакомом языке требует отдельного обучения. Этот навык не

зависит от навыка «*Письменность на чужом языке*».

Письменность на родном языке (10%)

Этот навык позволяет персонажу читать и писать на родном или другом основном языке, если он билингв.

Письменность на чужом языке (00%)

Чтение и письмо на каждом новом незнакомом языке требует отдельного изучения. Этот навык не зависит от навыка «*Общение на чужом языке*».

Проворство

Акробатика (00%)

Акробатика позволяет персонажу совершать различные акробатические трюки. В обычных условиях персонаж может двигаться со скоростью ½ от своего MOV по неровным поверхностям или уступам без каких-либо штрафов. Чтобы двигаться со своей полной скоростью MOV, он должен пройти проверку Акробатики. Успех при проверке также позволит снизить урон от любого падения в 2 раза.



Взлом замков (05%)

Для взлома замка персонажу достаточно пройти проверку данного навыка, со всеми модификаторами, назначаемыми Рефери. Если

замок, который взламывает персонаж, был создан персонажем с навыком больше 100%, то проценты выше 100% будут применяться в качестве штрафа для навыка «*Взлом замков*».

Езда верхом (05%)

«*Езда верхом*» должна изучаться отдельно для каждого вида ездового животного. Если персонаж едет на существе с седлом и стремянем, и со скоростью не большей, чем при обычной ходьбе, то проверка данного навыка не требуется. Проверки необходимы, если персонаж хочет сделать что-то экстраординарное — перепрыгнуть ограду, скакать наперегонки с другими наездниками, ездить без седла и стремяни и т. д.

Если ездовое животное умерло, упало, споткнулось или произошло что-то столь же неожиданное, то наездник должен пройти проверку POW × 05% или быть застигнутым врасплох. Если проверка была провалена, то случайная часть тела персонажа будет зажата телом ездового существа и эта часть тела получит урон равный модификатору атаки животного. Если проверка POW × 05% была успешной, то он может пройти проверку «*Езды верхом*», чтобы не оказаться зажатым лошадьё. Если персонаж провалится при этой проверке, то его неизбежно зажмёт животным. В случае успеха персонаж отпрыгнет от животного.



До тех пор, пока персонаж не будет полностью застигнутым врасплох, то любое падение с ездового животного нанесёт ему 1d4 урона по случайной части тела (броня и наложенные

заклинания снимают урон как обычно). Застигнутый врасплох персонаж должен пройти проверку POW × 05%, а в случае неудачи этот урон возрастёт до 1d6 урона для обычного падения и 2d6 урона, если персонаж был специально скинут с животного. В этом случае, наложенные заклинания поглотят урон как обычно, но броня защитит персонажа только если он успешно пройдёт проверку POW × 05%.

Навык «*Езды верхом*» может использоваться для приручения любого ездового животного. Персонаж с навыком по крайней мере 50% может попытаться укротить любое животное 1 раз в неделю. В случае неудачи персонаж может продолжать укрощать животное 1 раз в неделю до тех пор, пока не преуспеет.

В разделе «*Глава 4. Сражения*» даны правила для кавалерийских битв.

Карабканье (15%)

При наличии у персонажа всех конечностей, достаточного количества времени и выступов на вертикальной поверхности — он может забраться на любую поверхность без проверок «*Карабканья*». В обычных обстоятельствах, персонаж поднимается или спускается на 1 метр за каждые 6 SR, Персонаж может ускорить свой подъём в 2 раза, получив штраф -10% к «*Карабканьё*». Шанс тихо вскарабкаться, не издавая звуков, равен навыку «*Карабканья*», умноженному на «*Красться*» (например, 50% × 40% = 1/2 × 2/5 = 20%).

Картографирование (10%)

Этот навык позволит персонажу создавать грубые на вид, но вполне удобные для использования карты.

Спрятать (10%)

Этот навык позволяет спрятать маленький предмет (меньше 75 мм в любом срезе), без привлечения лишнего внимания. Обычно этот навык используется для состязания с навыком «*Поиск*», если персонаж пытается надёжно спрятать этот предмет.