

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ



ЦРФИИ



ИРФИН

Игра Ролевая Фэнтезийная Идентичная Натуральной

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Основано на 4-ом издании, 139 редакции Basic Fantasy RPG, посвящённой Гэри Гайгаксу, Дэйву Арнесону, Тому Молдвойю, Дэвиду Куку и Стивену Маршу, а также дочке автора — Тэйлор, основной и лучшей музе.

ИРФИН

Все текстовые материалы данного документа, а также все карты, схемы этажей, диаграммы, графики и бланки, включённые в него, распространяются на условиях международной лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Все прочие иллюстрации принадлежат их авторам и используются с их разрешения. Запрещается публиковать или иным образом распространять данную работу без разрешения авторов; перед этим необходимо удалить все нелицензированные иллюстрации. Полный текст лицензии можно посмотреть на сайте:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Некоторые тексты, использованные при создании этого документа, были взяты из Википедии и изначально распространялись по лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0.

Соавторы: Рэй Аллен, Уильям Д. Смит-младший, Ник Боган, Эван Мур, Стюарт Маршалл, Эмилиано Маркетти, Антонио Элевтери, Луиджи Кастеллани, Майкл Хенсли, Назим Н. Караба, Артур Рейес, Todd Rou, Джим Бобб, Р. Кевин Смут, Рейчел Гул, Том Хойт, Джеймс Майкл Спан, Мэтт Слуис, Росс Вестбрук, Мартин Серена, Джо Ладлум, Аарон Дж. Мотта, Гейб Фуа и Эрик К. Мотта. Меддерс

Тестиорщики оригинальной игры: Тейлор Гоннерман, Алан Джетт, Майк Брантнер, Стив Зизер, Аллан Зизер, Джонатон Фостер, Адам Янг, Майкл Янг, Джейсон Шмидт, Даг Уилсон, Джессика Абрамсон, Тоня Аллен, Брайан Кристиан, Чак Шуновер, Натали Шуновер, Брианна Шуновер, Джейсон Брентлингер, Крис Вольфмайер, Джош Итон, Одра Брентлингер, Тим МакАфи, Айк Борден, Коди Дребенштедт, Джозеф БирФаубл, Эмили Дребенштедт, Джон Лопес, Педро Пабло Мирон Позо, Роберт Одом, Серхио И. Немировский, Уилл Э. Сандерс, Брайан Скализ, Тимоти Дж. Кун и Жанна Майер Митчелл

Обложка, иллюстрации и оформление: Мария Иконникова

Перевод оригинального текста: Диана Ирисова

Корректор: Константин Звятин

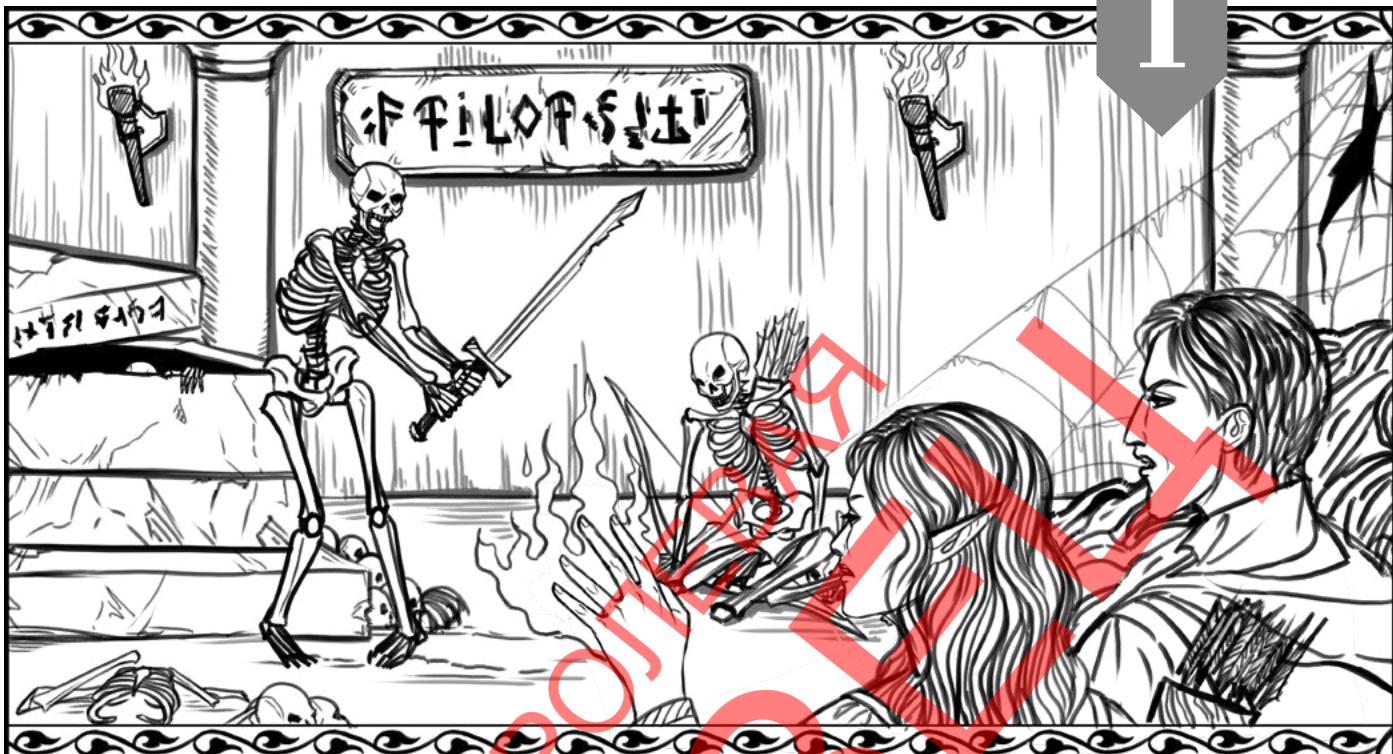
Художник всех иллюстраций и оформления: Мария Иконникова

Вёрстка, графический дизайн: Дарья Нефедова



ОГЛАВЛЕНИЕ

ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ	4	Mетательные снаряды.....	53
Что такое ИРФИН?.....	5	Промахи при стрельбе	53
Что такое ролевая игра?.....	5	Масло.....	54
Что мне нужно для игры?	5	Святая вода.....	54
Использование костей.....	5	Урон	54
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ	6	Нелетальный урон.....	54
Как создать персонажа.....	7	Драка.....	54
Характеристики персонажей.....	7	Борьба	54
Пункты здоровья и кости здоровья.....	7	Боевой дух.....	55
Языки.....	7	Изгнание нежити	55
Расы	8	Таблица изгнания нежити.....	56
Классы	10	Откачка энергии.....	57
Оружие	14	Лечение и отдых	57
Транспорт	16	Потеря пунктов Телосложения	57
Осадные орудия	17	Урон от падения.....	57
ЗАКЛИНАНИЯ	18	Глухота и слепота	57
Заклинания Жреца.....	18	Атака по транспорту.....	58
Заклинания Мага	19	Починка транспорта	58
Все заклинания в алфавитном порядке	20	Спасброски	58
ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	42	Спасброски предметов	58
Время и масштаб	42	СОКРОВИЩА	60
Приключения в подземельях	42	Распределение сокровищ.....	60
Приключения в дикой местности	44	Создание случайных сокровищ	60
Слуги, специалисты и наёмники	45	Размещение сокровищ	60
Развитие персонажа	47	Баланс сокровищ	61
Порядок отыгрыша	49	Типы сокровищ	61
Заставить врасплох	49	Самоцветы и ювелирные украшения	63
СТОЛКНОВЕНИЕ	49	Создание магических предметов	64
Реакции монстров	50	Прочие предметы.....	66
Инициатива	50	Устройства призыва элементалей	69
Бой	50	Описание магических предметов	69
Бег	50	Устройства призыва элементалей	77
Маневрирование	50	ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА	78
Карабанье и плавание	51	Блуждающие монстры	78
Наступление	51	Столкновения в подземельях	78
Отход из ближнего боя	51	Столкновения в дикой местности	79
Бегство и преследование	51	Городские или деревенские столкновения	81
Как совершать атаку	52	Создание группы НИП	83
Атака со спины	52	Работа с игроками	84
Обычные люди	52	Опциональные правила	86
Бонус атаки монстров	52	Магические исследования	87
Близкий бой	52	Создание приключения в подземелье	90
Дальний бой	52	Создание приключения в дикой местности	92
Укрытие и маскировка	53	Крепости.....	93
Скорострельность дальнобойного оружия	53	Алфавитный указатель	96



❖ — Знакомство с игрой — ❖

Это была наша третья вылазка в подземелья под древней крепостью посреди реки. Мы находились на втором подуровне руин, стоя перед **огромными бронзовыми дверями**, за которыми, как мы полагали, находилась гробница древнего вождя варваров. Я не верил рассказам старого пьяницы из таверны в Моргансфорте, но почему-то Апокулис, жрец, доверился ему. В итоге всё это оказалось правдой... по большей части.

Я держал факел для **Вора Бартала**, пока тот пытался вскрыть замок. Он обернулся и сказал: «Похоже, его сдерживает магия. Замок даже **не шевелится**».

Эльфийка Денница **улыбнулась**. «У меня как раз есть то, что нужно», — сказала она, доставая из рюкзака свиток, отнятый нами у гоблинов. Развернув его, она начала читать, и хотя я не понимал её слов, но видел, как по мере чтения символы сгорают, и от каждого по очереди поднимаются маленькие струйки дыма, как от свечи. Видя, что она почти закончила, я повернулся к замку. Не знаю, чего я ожидал, но пылинки, слетевшие **с него**, когда та закончила, не привели впечатления. Она повернулась к Барталу и сказала: «Попробуй ещё раз».

Хотелось бы сказать, что Бартал склонился к своей работе, но он — Полурослик; при росте чуть выше трёх футов он мог смотреть прямо в замок, ничуть не сгибаясь. Должно быть, я выглядел нетерпеливо, так как Апокулис наклонился ко мне и сказал: «Спокойно, Дарион, он закончит через минуту-другую».

Затем я услышал громкий щелчок, и Бартал с улыбкой повернулся ко мне. «Открыто, друг мой. После вас!». Я передал ему факел, затем шагнул к дверям с мечом наперевес, а Денница присоединилась ко мне, также наготове. Я напрягся и распахнул двери...

За ними находился каменный саркофаг, лежащий на возышении. На полу было разбросано множество человеческих скелетов. Апокулис сделал рукой знак, незнакомый мне; затем мы осторожно вошли внутрь, стараясь не споткнуться о кости. Среди костей я заметил несколько бронзовых мечей, покрытых патиной. Я подступил к саркофагу. «Крышка наверняка очень тяжёлая», — сказал я. «Давай, Денница, не будем её поднимать, а просто повернём и посмотрим, какие сокровища лежат внутри».

Денница окликнула: «Стой!», но было поздно... Я уже прикоснулся к саркофагу. Кости на полу загремели, затем поднялись и собрались в подобие жизни. Без промедления они подняли с пола свои мечи и бросились на нас. «Потом себя пну», подумал я, облокатившись на саркофаг и готовясь сразиться с монстрами...



Что такое ИРФИН?

ИРФИН — это не нагруженная правилами игровая система, вдохновлённая ранними ролевыми играми. Она предназначена для тех, кто является поклонником игровых механик «старой школы». ИРФИН достаточно проста, чтобы в ней могли играть дети примерно второго или третьего класса, но при этом обладает достаточно глубокими механиками для глубинного изучения взрослыми.

Что такое ролевая игра?

За почти 50 лет с момента появления первой ролевой игры многое изменилось. Большинство хотя бы слышали названия одной или двух таких игр, а многие ещё и играли в них. Тем не менее есть и те, кто не пробовал ролевые игры; если вы относитесь к их числу, эта часть для вас.

В ролевых играх участвуют несколько игроков, обычно от двух до восьми, а также Мастер. Каждый игрок обычно управляет одним персонажем, который называется персонажем игрока (ПИ), в то время как Мастер отвечает за окружающий их мир, создавая и управляя городами, нациями, руинами, персонажами Мастера (НИП), монстрами, сокровищами и всем остальным, что помогает или мешает ПИ. Кости часто используются для определения успеха или неудачи большинства действий, происходящих в игре; в ИРФИН для этой цели используются многогранные кости, описанные ниже.

По сути, ролевые игры — это просто «игры понарошку» для взрослых. Если вы помните, как играли в детстве, то, возможно, вам было трудно решить, чья идея должна быть приоритетной... Если один ребенок играет рыцаря, а другой — дракона, кто победит? Разумеется, рыцарь не всегда побеждает. В ролевых играх есть правила, определяющие такие вещи.

Эта игра пытается балансировать между простым и сложным, вольным и детализированным. Слишком много деталей и сложностей замедляют игру, поскольку игроки и Мастер тратят много времени на листание правил и мало — на игру. Вольные игры с простыми правилами требуют от участников большей ловкости ума и в большей степени зависят от здравого смысла Мастера в поддержании баланса. ИРФИН находится между этими двумя крайностями, имея правила для наиболее распространенных действий и рекомендации, помогающие Мастеру оценивать обстоятельства.

Что мне нужно для игры?

Если вы будете игроком, то у вас должен быть карандаш, бумага и набор костей. Кому-то в вашей группе наверняка понадобится бумага в клетку для рисования карт. При желании вы можете использовать распечатанные бланки персонажей, но вполне подойдёт и тетрадная бумага. Если вы Мастер, то вам понадобится всё вышеупомянутое. Если вы впервые выступаете в роли Мастера или у вас мало времени на подготовку, то вы можете воспользоваться готовым приключением (так называемым модулем), а не создавать его самостоятельно. Несколько модулей бесплатно распространяются на сайте basicfantasy.org; многие из доступных на сайте приключений специально разработаны для использования с группой новичков. Приключенческие модули, написанные для других

игровых систем, также можно использовать, но Мастеру придётся потратить некоторое время на «конвертацию» такого модуля перед началом игры.

Использование костей

Двадцатигранник (**d20**) является одной из самых важных костей в игре: она используется для расчёта проверок атаки и спасбросков (эти понятия будут объяснены позже). Как правило, кость бросается и, если общий результат равен или превышает заданное число, бросок считается успешным, в противном случае — проваленным.

Десятиграннык (**d10**) используется для генерации чисел от 1 до 10; она пронумерована от 0 до 9, но результат 0 обычно считается как 10. Пара d10 также используется для составления чисел от 1 до 100, при этом результат 00 засчитывается как 100. Две кости должны различаться, а игрок должен заранее объявить, какая из них десятка, а какая единица. (Или у игрока может быть кость, помеченная двузначными цифрами, как показано на рисунке). Бросок двух d10 таким образом называется процентным броском (**d%**). Обычно эти броски делаются против заданных чисел, но для успеха броска результат должен быть равен или меньше целевого числа. Например, персонаж, использующий способность Вора (описанную дальше) с шансом успеха 30%, бросает кости: если результат от 01 до 30 — бросок успешен.

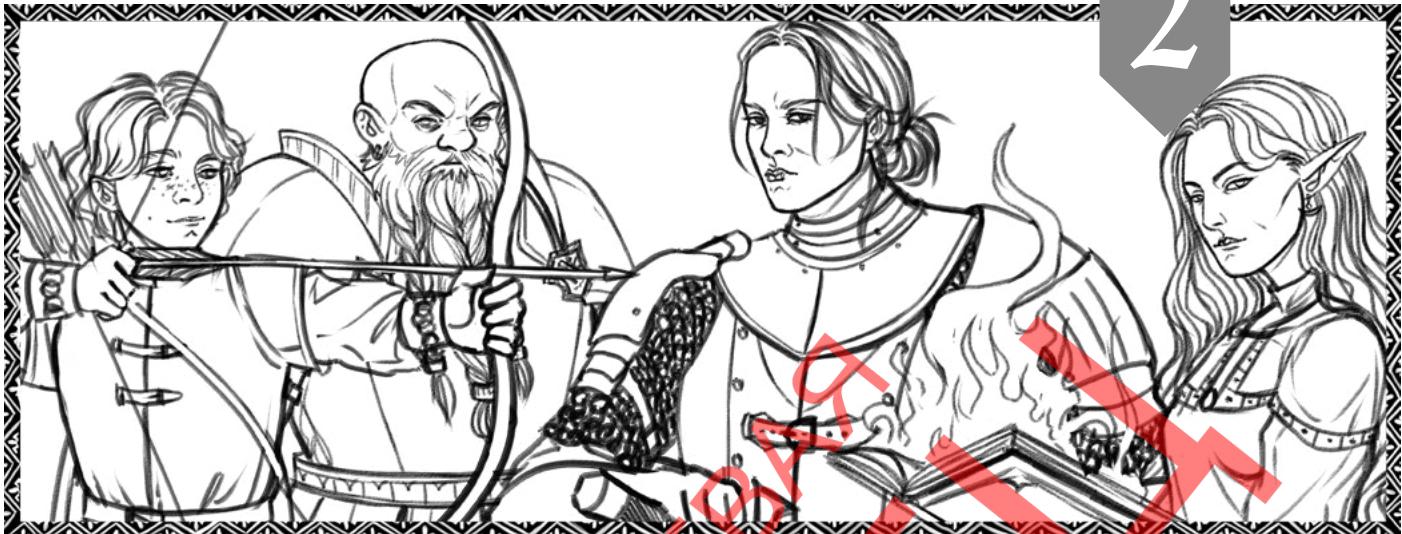
Четырёхграннык (**d4**) — особенная кость. Её не столько бросают, сколько «переворачивают», и число, выпавшее вертикально, является результатом броска. Обратите внимание, что кости d4 выпускаются в двух разных стилях (как показано на рисунке); независимо от того, какая она у вас, результатом броска будет число, которое расположено вертикально со всех видимых сторон.

Другие часто используемые кости имеют 6, 8, и 12 граней,



ней, и называются **d6**, **d8** и **d12**. d6 могут быть с цифрами или с точками; нет разницы, какой тип вы выберете.

Если нужно бросить несколько костей и сложить их результаты вместе, это отмечается в тексте следующим образом: **2d6** (бросьте две кости d6 и суммируйте результаты) или **3d4** (бросьте три кости d4 и сложите выпавшие значения). Также может иметься модификатор, например **2d8+2** (бросьте две кости d8 и сложите их значения, затем добавьте 2 к сумме).



❖ — ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ — ❖

Как создать персонажа

Во-первых, вам понадобится лист бумаги, на котором вы будете записывать характеристики персонажа. Вы можете использовать распечатанный бланк персонажа, если такой имеется, или обычный лист бумаги. Пример персонажа показан ниже. Записывайте всю информацию карандашом, так как любые характеристики могут измениться во время игры.

Бросьте $3d6$ для каждого показателя характеристик, как описано в разделе «Характеристики персонажей», и запишите результаты рядом с их наименованиями. Записывайте значения в том порядке, в котором они были определены; если вас не устраивают значения — обратитесь за советом к Мастеру, возможно он разрешит изменить их.

Запишите бонус (или штраф) от каждого значения характеристики рядом с самими значениями, как показано в таблице на следующей странице.

Выберите расу и класс для своего персонажа. Ваш персонаж должен соответствовать минимальным требованиям основной характеристики класса, как описано в разделе «Классы» на странице 10, чтобы выбрать этот класс. Также обратите внимание, что для различных рас существуют минимальные (и максимальные) требования к характеристикам, которые должны быть выполнены, как описано в разделе «Расы» на странице 8.

Запишите особые способности выбранных вами расы и класса, как описано ниже. Если вы решили играть Магом, спросите у своего Мастера, какое заклинание или заклинания знает ваш персонаж; решение остаётся за Мастером, но он может позволить вам выбрать одно или несколько заклинаний самостоятельно.

Отметьте на бланке персонажа, что у них ноль (0) пунктов опыта (ПО); также вы можете отметить число, необходимое для перехода на второй уровень, как показано в таблице для вашего класса.

Бросьте кость здоровья (подробно на стр. 7), соответствующую вашему классу, добавив бонус или штраф

от Телосложения, и запишите результат как пункты здоровья на бланке персонажа. Обратите внимание, что если у вашего персонажа есть штраф к Телосложению, то этот штраф не уменьшит ни один результат костей здоровья ниже 1 (так что если у вашего персонажа штраф -2 к Телосложению, а вы бросили 2, то результат будет равен 1).

Сделайте бросок на стартовый капитал. Обычно ваш персонаж начинает с $3d6 \times 10$ золотых, но перед броском спросите Мастера.

Теперь приобретите для своего персонажа снаряжение, как показано в разделе «Стоимость оружия и снаряжения» на странице 13. Записывайте покупки на бланк персонажа и отмечайте, сколько денег осталось после покупки. Прежде чем совершать покупки, убедитесь, что вы понимаете ограничения на оружие и доспех для вашего класса и расы. Поскольку теперь вы знаете, какие доспехи носит ваш персонаж, укажите Класс защиты на бланке персонажа. Не забудьте добавить к этому показателю бонус или штраф от Ловкости.

Определите бонус атаки вашего персонажа (по таблице на странице 52 раздела «Столкновение») и запишите его в бланк персонажа. Не добавляйте к этой цифре бонусы (или штрафы) от способностей, так как вы будете добавлять разные бонусы (Сила или Ловкость) в зависимости от типа оружия, которое вы используете в сражении (например, оружие ближнего или дальнего боя).

Также определите спасброски (см. стр. 58) и запишите их в бланк персонажа. Если ваш персонаж нечеловек, скорректируйте показатели спасбросков в зависимости от расы (см. раздел «Расы» на странице 8). Обратите внимание, что бонусы к спасброскам для других рас представлены в виде «плюсов», которые нужно добавить к броску кости; для удобства вы можете просто вычесть их из чисел спасбросков на бланке персонажа.

Наконец, если вы ещё не сделали этого, дайте имя своему персонажу. Это часто занимает больше времени, чем все остальные шаги вместе взятые.

Характеристики персонажей

Значение каждой из следующих характеристик варьируется от 3 до 18. С каждым значением связан бонус или штраф, как показано в таблице ниже. У каждого класса есть требуемое значение основной характеристики, которое должно быть не менее 9, чтобы персонаж мог стать членом этого класса; также есть требуемые минимальные и максимальные значения для каждой расы персонажа, кроме людей, как описано в разделе «Расы» на странице 8.

Значения характеристик	Бонус/Штраф
3	-3
4–5	-2
6–8	-1
9–12	0
13–15	+1
16–17	+2
18	+3



Сила: как следует из названия, эта характеристика измеряет грубую физическую силу персонажа. Сила — основная характеристика для Воинов. Примените бонус или штраф Силы ко всем броскам атаки и урона в ближнем бою (рукопашном). Обратите внимание, что штраф за Силу в любом случае не снижает урон от успешной атаки ниже одного пункта (подробнее см. в разделах «Как совершать атаку» на стр. 52 и «Урон» на стр. 54, оба в разделе «Столкновение»).

Интеллект: это характеристика вашей обучаемости и способности применения знаний. Интеллект является основной характеристикой для Магов. Бонус за Интеллект прибавляется к количеству языков, на которых персонаж может научиться читать и писать; если у персонажа есть штраф за Интеллект, он не сможет прочитать больше одного-двух слов и будет знать только свой родной язык.

Мудрость: сочетание интуиции, силы воли и здравого смысла. Мудрость является основной характеристикой для Жрецов. Бонус или штраф от Мудрости может применяться к некоторым спасброскам против магических атак, особенно к тем, которые влияют на волю цели.

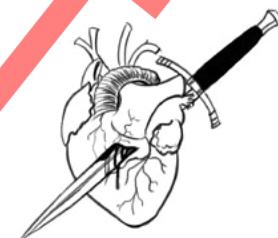
Ловкость: эта характеристика измеряет быстроту и координацию персонажа, а также умение обращаться с инструментами. Ловкость является основной характеристикой для Воров. Бонус или штраф от Ловкости применяется ко всем броскам атаки дальнобойным оружием, к значению Класса защиты персонажа и к броску Инициативы.

Телосложение: комбинация общего здоровья и жизненной силы. Применяйте бонус или штраф от Телосложения к каждой кости здоровья. Обратите внимание, что штраф здесь не уменьшит ни один бросок костей здоровья менее чем до 1 пункта здоровья.

Харизма: это характеристика влияния и способности ведения за собой других; обладателей высокой Харизмы любят или, по крайней мере, очень уважают. Применяйте бонус или штраф от Харизмы к броскам на реакцию. Кроме того, Харизма влияет на количество слуг, которых персонаж может нанять, и их лояльность.

Пункты здоровья и кости здоровья

Когда персонажа ранят, он теряет пункты здоровья от своего текущего количества. Обратите внимание, что это не изменяет общее число, а лишь уменьшает текущее; исцеление восстанавливает пункты здоровья, но не превышая максимум.



Когда общее количество пунктов здоровья достигнет 0, ваш персонаж вероятно мёртв. Это не обязательно конец для него; не рвите бланк.

Персонажи первого уровня начинают игру с одной костью здоровья, плюс бонус или штраф от Телосложения, с минимум 1 пунктом здоровья. Каждый раз, когда персонаж получает уровень, игрок должен бросить ещё одну кость здоровья и добавить бонус или штраф от Телосложения персонажа, и в результате снова получить минимум 1 пункт здоровья. Добавьте это количество к максимальному количеству пунктов здоровья персонажа. Обратите внимание, что после 9-го уровня персонажи получают фиксированное количество пунктов здоровья на каждом уровне, как показано в таблице развития класса, и больше не добавляют бонус или штраф Телосложения.

Языки

Все персонажи начинают игру, зная свой родной язык. В большинстве кампаний все (или почти все) Люди говорят на одном языке, который часто называют Общим. У каждой нечеловеческой расы есть свой язык, например, эльфийский, гномий или полуоросликовый, и представители этих рас начинают игру, зная как свой язык, так и Общий (или местный человеческий язык, если он не называется Общим).

Персонажи с Интеллектом 13 или выше могут начать игру, зная один или несколько языков, помимо перечисленных выше; количество дополнительных языков, которые можно выучить, равно бонусу Интеллекта (+1, +2 или +3). Персонажи могут выучить и другие нечеловеческие языки, включая языки таких существ, как орки, гоблины и т. д. Мастер решает, какие языки можно выучить. Игрок может оставить один или несколько бонусных языковых «ячеек» незаполненными, чтобы заполнить их во время игры. Некоторые Мастера могут даже разрешить персонажам выучить экзотические языки, такие как драконий; кроме того, «мёртвые» или другие архаичные языки могут быть доступны наиболее учёным персонажам.



Расы

Дварфы

Описание: Дварфы — невысокая, коренастая раса; как мужчины, так и женщины Дварлов ростом около четырёх футов и обычно весят около 120 фунтов. Их длинные волосы и густые бороды тёмно-коричневые, серые или чёрные. Они очень гордятся своими бородами, иногда заплетая их в косы или завивая.

У них светлый или румяный цвет лица. Дварфы крепки и имеют мощное, мускулистое телосложение. Они суровы и выносливы, способны переносить большие трудности. Дварфы обычно практичны, упрямы и отважны. Они также могут быть замкнутыми, подозрительными и корыстными. Продолжительность их жизни составляет от трех до четырёх столетий.

Ограничения: Дварфы могут стать Жрецами, Воинами или Ворами. Телосложение у них должно быть не ниже 9. Из-за мрачного нрава Харизма у них не может быть выше 17. Они не могут использовать большое оружие длиной более четырёх футов (в частности, двуручные мечи, алебарды и длинные луки).

Особые способности: все Дварфы обладают темнозрением (см. стр. 43) с радиусом действия 60 футов. Они способны обнаруживать склоненные ходы, каменные ловушки, сдвигающиеся стены и новые постройки при броске 1–2 на 1d6; прежде чем сделать этот бросок, необходимо провести поиск.

Спасброски: Дварфы получают +4 к спасброскам от Луча смерти или яда, волшебных палочек, паралича или окаменения и заклинаний, и +3 от драконьего дыхания.

Эльфы

Описание: Эльфы — стройная раса: и мужчины, и женщины ростом примерно пять футов и весом около 130 фунтов. У большинства из них тёмные волосы, а на теле и лице их практически нет. У них бледная кожа, заострённые уши и утончённые черты лица. Эльфы ловки и изящны. У них острое зрение и слух. Эльфы обычно любознательны, страстны, самоуверенны, а иногда и надменны. Их обычная продолжительность жизни — дюжины веков и более.

Ограничения: Эльфы могут стать Жрецами, Воинами, Магами или Ворами; им также разрешено сочетать классы Воина и Мага, а также Мага и Вора (см. раздел «Мультикласс» ниже). Интеллект у них должен быть не ниже 9. Из-за их хрупкой натуры Телосложение не может быть выше 17. Кость здоровья у Эльфов не может быть больше, чем d6.

Особые способности: Все эльфы обладают темнозрением (см. стр. 43) с радиусом действия 60 футов. Они способны находить потайные двери чаще, чем другие (1–2 на 1d6 вместо обычной 1 на 1d6). Эльфы настолько наблюдательны, что шанс найти потайную дверь при беглом взгляде составляет 1 на 1d6. Эльфы невосприимчивы к парализующим атакам упырей. Кроме того, их реже застают врасплох в бою, шанс этого снижается на 1 из 1d6.

Спасброски: Эльфы получают +1 к спасброскам против паралича или окаменения и +2 против волшебных палочек и заклинаний.

Полурослики

Описание: Полурослики — маленькие, немного коренастые существа ростом около трёх футов и весом примерно 60 фунтов. У них вьющиеся каштановые волосы на голове и ногах, редко встречающиеся на лице. Кожа у них обычно светлая, часто с румяными щеками. Для своего маленько-го роста полурослики необычайно выносливы. Они ловки и проворны, способны бесшумно передвигаться и оставаться неподвижными. Обычно они ходят босиком. Полурослики обычно общительны, непрятательны и добродушны. Живут они около ста лет.

Ограничения: Полурослики могут стать Жрецами, Воинами или Ворами. Ловкость у них должна быть не ниже 9. Из-за маленького роста Сила у них не может быть выше 17. Кость здоровья у Полуросликов не может быть больше, чем d6, независимо от класса. Полурослики не могут использовать большое оружие и должны орудовать средним оружием обеими руками.

Особые способности: Полурослики необычайно ловко обращаются со всеми видами дальнобойного оружия, получая бонус +1 к атаке при его использовании. Будучи атакованы в ближнем бою существами крупнее человека, полурослики получают бонус +2 к своему классу брони. Полурослики быстро соображают и получают +1 к броскам на инициативу. В предпочтаемой ими лесной местности они могут очень эффективно прятаться; пока они остаются неподвижными, вероятность быть обнаруженными составляет всего 10%. Даже в помещении, в подземельях или на не располагающей к этому местности, они могут спрятаться так, что вероятность обнаружения составит всего 30%. Обратите внимание, что Полурослик Вор делает бросок только один раз, используя либо способность Вора, либо способность Полурослика, в зависимости от того, что лучше.

Спасброски: Полурослики получают +4 к спасброскам против Луча смерти или яда, волшебных палочек, паралича или окаменения и заклинаний, и +3 против драконьего дыхания.



Люди

Описание: Люди бывают самых разных форм и размеров; Мастер заранее определяет, как выглядят среднестатистические люди в его мире. Средний человеческий мужчина в добром здравии ростом шесть футов, а весит около 175 фунтов, тогда как женщины — 5 футов 9 дюймов ростом и 145 фунтов веса. Большинство людей живет около 75 лет.

Ограничения: Люди могут быть любого класса. У них нет ограничений на минимум и максимум характеристик.

Особые способности: Люди учатся удивительно быстро, получая бонусные 10% пунктов опыта.

Спасброски: Люди являются «стандартом», поэтому не получают бонусы к спасброскам.

Мультикласс

Чтобы использовать мультиклассирование, персонаж должен соответствовать требованиям обоих классов. Персонажи с мультиклассом используют лучший бонус к атаке и лучшие значения спасбросков двух исходных классов, но для продвижения по уровням должны получать опыт, равный суммарным требованиям обоих базовых классов. Эльфы — единственная раса персонажей, которая может использовать 1 из мультиклассов ниже:

Воин/Mаг: эти персонажи могут как сражаться, так и произносить магические заклинания; кроме того, им разрешено колдовать, нося доспехи. Их кость здоровья — d6.

Маг/Вор: представители этого мультикласса могут колдовать, нося кожаные доспехи. В качестве кости здоровья они используют d4.

