ДЕЛИКТКВЕСТ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

РеликтКвест

Ретроклон классической настольной ролевой игры на базе к100

Автор и вёрстка: *Вячеслав Кулик (Viacheslav Kulik)*,
Tg: @vslavk, *E-mail*: vslav.kulik@gmail.com.

Редактура: *Владислав Омелайченко, Tg:* @Lazarevshina.

Тестирование: Лео (***Leo***, «***Соло 50/50***»),
Владислав (***Sef***, «***Банда одного***»),
Максим (***Sloozy***), Ярослав (***Jarrick555***),
Баир Жеребной (***Bibislav***, «***Бибибиби***»).

Основано на:
OpenQuest SRD (2023).
Автор: *Newt Newport, к101 Games.*
Лицензия: *CC BY-SA 4.0.*
Глубоко вдохновлено правилами ***к100 II SRD*** за авторством ***Michael Thomas***.

Copyright © 2024-2026 *Viacheslav Kulik*

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. **Сайт**: https://unvale.io/georgiimratchny.

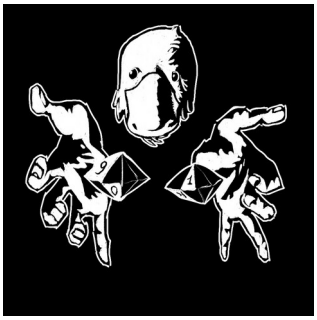
Обложка была нарисована проектом «*Южная Готика*», а её оформление сделано: ***2vf***, **Tg**: @twovariablesfilter.

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

Ссылки

Телеграм-канал ***DuckQuest***: @duckquest.

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



Спасибо большое плейтестерам и всем заинтересованным людям, помогающим словом и делом в разработке этого клона знаменитой к100 игры!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 20[ом], 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 B/×, действительно отвязывали игру от типичных ветвистых сценарных ходов и позволяли организовать действительно свободную «песочницу», объем 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 сделает 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 80-90ых 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 сделает 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Глава 1. Введение

Ретроклон

РеликтКвест (РК) — это фэнтезийная настольная ролевая игра, являющаяся ретроклоном классических редакций известной фэнтезийной настольной ролевой игры на базе системы к100, 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 к20:

к4 — четырехгранный куб со значениями от 1 до 4.

к6 — шестигранный куб со значениями от 1 до 6.

к8 — восьмигранный куб со значениями от 1 до 8.

к10 — десятигранный куб со значениями от 0 до 9.

к12 — двенадцатигранный куб со значениями от 1 до 12.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

к20 — двадцатигранный куб со значениями от 1 до 20.

Также в системе упоминаются следующие нестандартные кубы:

к3 — трёхгранный куб со значениями от 1 до 3. Для имитации данного куба бросается к6, при выпадении значение 1-2 считается что выпало значение 1, при 3-4 значение 2, при 5-6 значение 3.

к100 — стогранный куб со значениями от 01 до 00, где 00 — это значение 100. По сути к100 — это основной куб игры, который состоит из двух кубов к10, 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 3ей и более поздними редакциями игр на к100. Они могут использоваться в случае, если Рефери сочтёт их уместными на своей игре.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

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.п.

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 отличии от большинства других Характеристик, 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

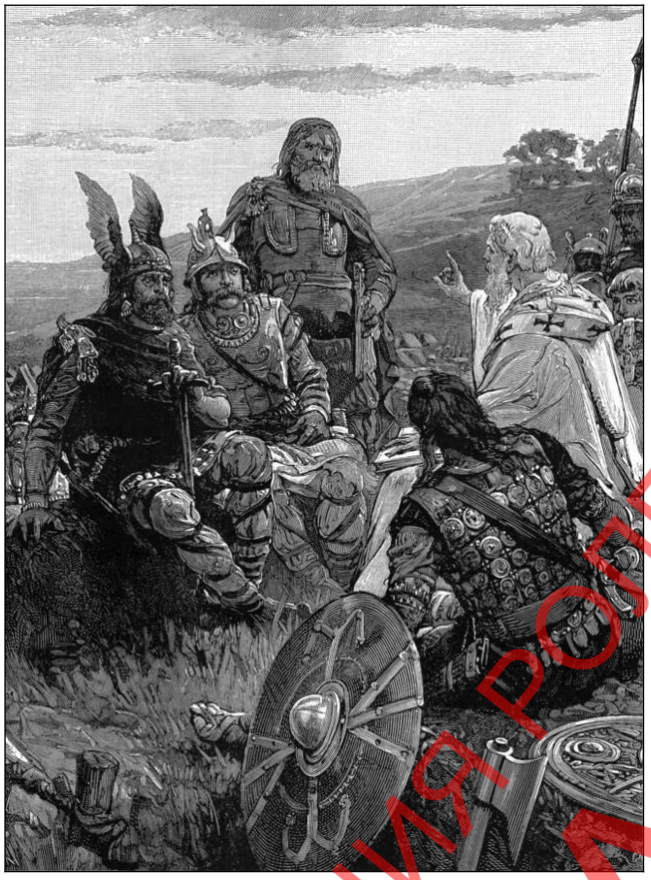
Для определения характеристик персонажа потребуется несколько кубов к6. Для персонажа-человека, пробросьте 3к6 для каждой из его характеристик.

Альтернативное определение Характеристик

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

1. Пробросьте 2к6+6 для каждой характеристики.
2. Пробросьте 2к10 или 1к20 для каждой характеристики.
3. Если результат предыдущего броска 6 или меньше и у персонажа нет других Характеристик со значением 15 или выше, то можно повторить бросок 3к6 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



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
-1к4	-	+1к4	+1к6	+2к6	+1к6

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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.

к100	Происхождение	Начальное богатство (см)[1]
01	Дворянин, Очень богатый	1к100 × 20 за игровой год
02-05	Дворянин, Богатый	1к100 × 10 за игровой год
06-15	Дворянин, Бедный	1к100 × 5 за игровой год[2]
16-40	Мещанин	2к100
41-75	Крестьянин	1к100
76-85	Кочевник	1к100
86-00	Варвар	1к100

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

[2] Бедный дворянин получает своё ежегодное довольство только до 21[ого] дня рождения.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Начальное снаряжение

Правила выдачи начального богатства и снаряжения из данного подраздела подойдут только для 16[ти] летних персонажей. Персонажи, созданные по правилам Жизненного пути, получат 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 Колюще-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 Колющее*	Копьё	10%	200	500	1 000
2Р Колющее	Ланс	10%	400	800	1 600
	Копьё	20%	200	400	800
Безоружный бой	Таран	10%	100	500	1 000
	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 проводится отдельно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Владение оружием дальнего боя

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

* Тренировки Атак и Парирования должны проводится 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
Карабканье	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
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: CHA × 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
Карабканье	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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

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[ех] Характеристик отдельно.

к100	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 к100 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 получат обучение аналогичное платной тренировке на 900 см за все 5 лет их службы. Также, персонажи получат возможность развить через практику свои навыки атаки или парирования одноручным копьём или щитом до 1к4 раз. Кроме того, ополченцы могут до 1к4 раз улучшить свой навык защиты практикой.

Снаряжение

Ополчение не выдаёт своим членам никакого снаряжения и у персонажа для вступление 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 × 03% и +05% за каждые 100 см пожертвований
Оружейники	(STR + CON)/2 × 05%
Егеря	70%
Конюхи	От навыка «***Езда верхом***»
Моряки	70%
Артисты	70%
Мудрецы	INT × 05%
Воры	POW × 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 течении 5 лет для развития

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 получат подарок от учителя в размере СНА × 1к100 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 1к4 раз улучшить свой навык защиты практикой.

к8	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 1к6 пунктов Боевой магии на приобретение заклинаний из списка ниже, либо выбрав их самостоятельно, либо пробросив куб к100:

к100	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 нежити
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 опытны 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).

к6	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,

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

доспехи из жёсткой или варёной кожи и композитный шлем.

Богатство

Кочевники по окончанию этапа Жизненный путь имеют с собой около 1к100 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 1к4 раз улучшить их навык защиты практикой.

к6	Столбец 1	Столбец 2
1	1Р топор	2Р топор
2	1Р палица	2Р копьё
3	1Р меч	Метательные топоры
4	1Р копьё	Дротик
5	Средний щит	Праща
6	Большой щит	Лук

Магия

Варвары имеют тот же самый набор заклинаний на 1к6 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).

к6	Навык
1	Камуфляж
2	Карабканье
3	Скрыться
4	Прыжок
5	Красться
6	Ораторство
7	Поиск
8	Найти ловушку
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 1к100 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:

к100	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 1к6 раз улучшить их навык защиты практикой.

Тяжёлая кавалерия

к6	Оружие	Броня
1	1Р копьё, 1Р топор, Дротик	Плотная кожаная кираса; Тяжёлый или Лёгкий кольчужный хауберк; Пластинчатые поножи и наручи; Закрытый шлем
2	Ланс, 1Р меч, Лук	
3-6	Ланс, 1Р меч, Средний щит	

Лёгкая кавалерия

к6	Оружие	Броня
1	Ланс, 1Р меч, Средний щит	Плотная кожаная кираса, Перчатки и Наручи; Плотные кожаные брюки; Открытый шлем.
2	Ланс, 1Р топор, Малый щит	
3	1Р меч, Средний щит, Дротик	
4	1Р меч, Малый щит, Арбалет	
5	Ланс, 1Р меч, Лук	
6	1Р меч, Малый щит, Лук	

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Магия

Кавалеристы могут выучить *Ксеноlечение 2* и заклинания из списка ниже на общую итоговую стоимость обучения 2500 см, либо выбрав их самостоятельно, либо пробросив куб к10:

к10	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).

к6	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 × 1к100 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:

к100	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 к10:

к10	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 1к6 раз улучшить их навык защиты практикой.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Тяжёлая пехота

к6	Оружие	Броня
1	2Р топор, 1Р меч	Тяжёлый или лёгкий чешуйчатый хаубек; Пластинчатые поножи и наручи; Закрытый шлем
2	1Р топор, Большой щит и Дротик	
3-4	2Р копьё, 1Р меч, Малый щит	
5-6	1Р копьё, Короткий меч, Большой щит	

Средняя пехота

к6	Оружие	Броня
1	2Р копьё, Короткий меч, Дротик	Кольчужный хаубек; Плотные кожаные поножи и наручи; Открытый шлем.
2	2Р топор, 1Р меч	
3	1Р топор, Средний щит, Дротик	
4	1Р меч, Средний щит, Арбалет	
5	2Р копьё, 1Р топор	
6	1Р копьё, 1Р меч, Средний щит	

Лёгкая пехота

к6	Оружие	Броня
1	1Р меч, арбалет	Плотная кожаная кираса; Мягкие кожаные поножи и поручи; Композитный шлем.
2	1Р копьё, Малый щит, Дротик	
3	1Р меч, Малый щит, Праща	
4	Короткий меч, Малый щит, Дротик	
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).

к6	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 окончанию службы будут иметь INT × 1к100 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[мя] навыка** на уровне ***<50 + мод. умения>%*** и **5 навыков** на уровне ***<30 + мод. умения>%***.

Оружие. Из представленного списка персонажи могут овладеть **3[мя] типами оружия**, значения Атаки или Парирования которых будут установлены в ***<30 + мод. умения>%***. Также им даётся **1к6** развитий практикой на *Атаки* и *Парирования* любым типом оружия и **1к4** 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

к100	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 чужом языке, Письменность на родном языке, Письменность на чужом языке, Плавание, Мореплавание, Езда верхом, Выслеживание, Картографирование, Выживание*	*2Р и 1Р Копья, 2Р и 1Р Топоры, 2Р Булавы, 1Р Палицы, 2Р и 1Р Мечи, 1Р Колюще-режущее, Луки, Арбалеты, Дарты, Дротики, Метательные ножи, Метательные топоры, Малые щиты, Средние щиты, Большие щиты, Безоружный бой*	**Вероятность**: *POW%, 1к4 ПМ* на *1-4* любых **Заклинаний**	**INT × 1к100 × 20 см**
02-05	**Дворянин, Богатый**				**INT × 1к100 × 10 см**
06-15	**Дворянин, Бедный**				**INT × 1к100 × 5 см**
16-40	**Мещанин**	*Ораторство, Анализ вкуса, Оценка, Спрятать, Скрыться, Взлом замков, Создание брони, Создание оружия, Создание щитов, Обшарить карманы, Красться, Акробатика, Общение на родном языке, Общение на чужом языке, Письменность на родном языке, Плавание, Мореплавание*	*1Р и 2Р Копья, 1Р Топоры, 1Р Мечи, 1Р Колюще-режущее, Луки, Арбалеты, Малые щиты, Средние щиты, Безоружный бой*	**Вероятность**: *POW%, 1к4 ПМ* на *1-3* любых **Заклинаний**	**CHA × 1к100 см или INT × 1к100 см**
41-75	**Крестьянин**	*Найти ловушку, Прыжок, Плавание, Установить/Обезвредить ловушку, Поиск, Выслеживание, Слух, Выживание, Плавание, Акробатика, Общение на родном языке*	*1Р и 2Р Копья, 1Р Топоры, Луки, Дротики, Малые щиты, Безоружный бой*	**Вероятность**: *POW%, 1к4 ПМ* на *1-3* любых **Заклинаний**	**CHA × 1к100 см или INT × 1к100 см**
76-85	**Кочевник**	*Камуфляж, Езда верхом, Скрыться, Поиск, Найти ловушку, Выслеживание, Слух, Выживание, Картографирование, Красться, Общение на родном языке*	*1Р и 2Р Копья, 1Р Топоры, 1Р Мечи, Луки, Дротики, Малые щиты, Средние щиты, Безоружный бой*	**Вероятность**: *2 × POW%, 1к6 ПМ* на *1-4* любых **Заклинаний**	**CHA × 1к100 см или INT × 1к100 см**
86-00	**Варвар**	*Камуфляж, Езда верхом, Скрыться, Поиск, Найти ловушку, Выслеживание, Карабкание, Прыжок, Плавание, Установить/Обезвредить ловушку, Слух, Выживание, Прыжок, Картографирование, Общение на родном языке, Письменность на родном языке*	*2Р и 1Р Копья, 2Р и 1Р Топоры, 1Р Палицы, 1Р Мечи, Луки, Дротики, Пращи, Метательные ножи, Метательные топоры, Средние щиты, Большие щиты, Безоружный бой*	**Вероятность**: *2 × POW%, 1к6 ПМ* на *1-4* любых **Заклинаний**	**CHA × 1к100 см или INT × 1к100 см**



СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 к100 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 осложняется 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 ± ½ 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 1к100, сравните результат с шансом, указанным в таблице *Степень успеха* выше. Текущее значение для *критического* или *особого*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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) × 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Таблица состязаний

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

Категории навыков

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

1. **Знания**
2. **Проворство**
3. **Общение**
4. **Восприятие**
5. **Скрытност**

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%
	Карабканье	15%
	Картографирование	10%
	Спрятать	10%
	Создание брони	00%
	Создание оружия	00%
	Создание щитов	00%
	Прыжок	15%
	Плавание	15%
	Мореплавание	00%
	Установить/Обезвредить ловушку	05%
Общение	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.

СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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 обустраивать 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.

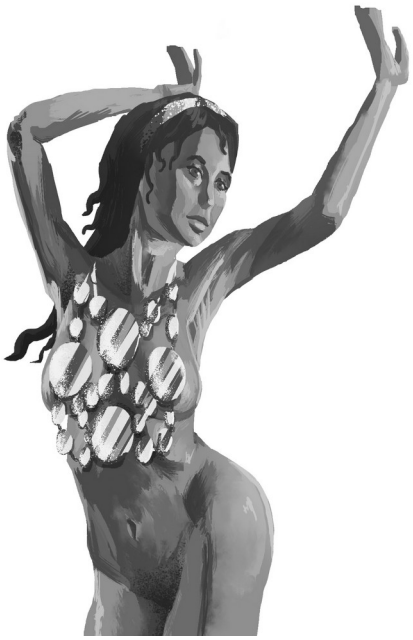
Письменность на чужом языке (00%)

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 стременем, 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 стремени 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 лошадью. 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 1к4 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 1к6 урона для обычного падения и 2к6 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 «***Карабканью***». Шанс тихо вскарабкаться, не издавая звуков, равен навыку «***Карабканье***», 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Создание брони (00%)

Этот навык позволяет персонажу создать шлем или какую-то часть брони (или пару, если речь идёт о парных предметах для двух конечностей, например, перчаток).

Создание оружия (00%)

Данный навык позволит персонажу создать любой тип оружия. Одна проверка навыка позволяет сделать только одно оружие.

Создание щитов (00%)

Этот навык позволяет персонажу создать любой тип щита. Одной проверкой можно создать один щит.

Прыжок (15%)

Успешная проверка навыка «***Прыжок***» позволит персонажу прыгнуть на два своих роста вдаль или до половины от собственного роста вверх, если у персонажа есть 5 метров для разгона перед прыжком. Если он прыгает с места, то эти дистанции сокращаются в 2 раза. Если персонаж хочет прыгнуть дальше или прыгает с большой обузой ENC, то Рефери может назначить штраф для проверки.

Плавание (15%)

В обычных условиях персонажи плывут в ½ от своей обычной скорости движения MOV, проверки этого навыка нужны в случаях, когда условия далеки от идеальных, например, персонажу мешают плыть высокие волны. В таких случаях проверки «***Плавания***» должны происходить каждые 2 полных хода (*10 минут*). Также проверка этого навыка нужна, чтобы снять броню, находясь в воде. Персонажи могут плыть с указанной скоростью, только если переносят ½ от их максимального ENC, каждый +1 ENC даст штраф -05% к проверкам «***Плавания***».

Мореплавание (00%)

Данный навык используется для проверок управления водным транспортом, определения направления ветра, навигации, быстрому спуску и подъёму парусов и т. д. В основной части игры механика управления судном не описана, но управление небольшими судами имеется в «**Глава 15. Чертоги Тёмного солнца**». Для управления обычной весельной лодкой или плотом не требуются проверка «***Мореплавания***».

Установить/Обезвредить ловушку (05%)

Ловушку можно обезвредить только в том случае, если персонаж до этого её обнаружил. Обычно персонаж просто совершает проверку этого навыка, со всеми модификаторами, которые назначит Рефери. Если ловушка была установлена персонажем, с навыком превышающим 100%, то каждый процент свыше 100% засчитывается как штраф при попытке обезвредить эту ловушку.

Общение

Ораторство (05%)

Этот навык используется, когда персонажу нужно донести свою мысль до большой группы людей. Например, когда священник пытается прочесть проповедь прихожанам или когда полководец пытается вдохновить своих солдат перед боем. Этот навык касается, в первую очередь, умения персонажа управлять эмоциями толпы. Он не касается разумных аргументов и направлен, в первую очередь, на большие группы людей. У персонажа обязательно будет штраф к ораторству, если он не владеет языком, на котором пытается убедить людей, на уровне родного.

Восприятие

Анализ вкуса (00%)

Данный навык нужен для того, чтобы определить природу субстанции и опасна ли она или нет.

Выслеживание (10%)

С «***Выслеживанием***» персонаж может найти следы известных ему существ и идти по ним. Проверка необходима для того, чтобы найти след этого существа, и затем, если персонаж продолжает преследование, нужно повторять её каждые 2 полных хода (10 минут). Но, если персонаж потеряет след, ему будет нужно досрочно пройти эту проверку, чтобы снова выйти на него.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Слух (25%)

Успешная проверка данного навыка позволит персонажу услышать тихие шорохи, шёпот и т. д. Успешной проверкой «***Слуха***» можно услышать шаги персонажей, успешно прошедших проверку навыка «***Красться***».

Поиск (05%)

Этот навык используется, когда персонажу нужно обнаружить спрятанные предметы или существ.

Найти ловушку (05%)

Этот навык используется, если персонажу нужно обнаружить спрятанные ловушки без их активации.

Скрытность

Красться (05%)

Навык «***Красться***» используется каждый раз, когда персонаж пытается прокрасться мимо другого персонажа. Ношение доспехов значительно снижает шанс персонажа успешно прокрасться мимо оппонента, конкретные значения штрафа к проверкам указаны в таблице доспехов. Проверки «***Красться***» могут быть модифицированы Рефери в зависимости от ситуации. Крадущегося персонажа можно обнаружить успешной проверкой навыка «***Слух***».

Камуфляж (10%)

Данный навык используется, чтобы замаскировать какой-либо предмет или персонажа среди окружающей местности. Удачная проверка «***Поиска***» позволит обнаружить маскировку, сделанную с помощью данного навыка.

Обшарить карманы (05%)

Этот навык используется для того, чтобы тайно забрать предметы у другого персонажа, совершенно не привлекая внимания. В состязаниях «***Обшарить карманы***» обычно противопоставляется навыку «***Поиск***», при необходимости не попасться на воровстве.

Скрыться (05%)

Данный навык используется тогда, когда персонаж пытается скрыться от другого персонажа. Рефери может модифицировать сложность проверки в зависимости от ситуации и при этом персонаж, использующий навык, может быть обнаружен успешной проверкой «***Поиска***».

Оружие

Каждое оружие и щит имеют 2 отдельных навыка — один навык для *атаки* и один навык для *парирования*. Персонаж, развивший навык использования какого-либо оружия, может без штрафа использовать другое оружие с таким же типом, но в случае если персонаж взял это новое оружие во время боя — он получит штраф в ½ от навыка обращения с данным оружием до конца этого боя. Если персонаж умеет обращаться с каким-либо конкретным оружием, то он может использовать любое другое оружие схожего вида с ½ от его уровня навыка.

Степени успеха применения оружия

Навыки использования оружия имеют свои правила для критических и особых успехов, а также провалов из «***Глава 4. Сражения***».

Минимум STR и DEX

Это минимальные значения характеристик STR и DEX персонажа, которые необходимы для использования этого оружия. Сильный персонаж может заменить требования к ловкости по схеме: 2 пункта STR на 1 пункт DEX, т.е персонаж с STR 11 и DEX 8 может использовать оружие с минимальными требованиями STR 9 и DEX 9. Это правило не применяется, если оружие имеет минимальный уровень DEX, но не имеет минимальный уровень STR.

Базовый шанс для оружия варваров

Варвары имеют минимальный базовый шанс 15% для атаки и парирования оружием своей общины (см. раздел «***Жизненный путь***»). Все остальное оружие для них будет иметь базовый шанс 5%, а модификаторы умений смогут прибавляться для данного типа оружия только после того, как персонаж получит 5% к уровню навыка от тренировок.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Два оружия

Персонаж может использовать оружие в непривычной для него руке вместе с оружием в основной руке, но при этом по умолчанию он имеет шанс успешного применения оружия в неудобной руке 5%. В случае, если персонаж хочет использовать оружие более эффективно, то ему нужно развивать отдельный навык владения этим оружием в неудобной руке. В случае щитов такого ограничения нет и персонаж может использовать его любой рукой с одинаковым шансом к успеху.

Навыки ближнего боя

В данной таблице используются особые термины для обозначения одноручного и двуручного оружия, 1Р и 2Р соответственно.

Оружие	Вид	Тип	База атаки	База парирования	STR	DEX
1Р Режущее	Топор	Ручной топор	20%	20%	7	7
		Боевой топор	20%	20%	13	9
	Меч	Длинный меч	10%	10%	9	7
		Скимитар	10%	10%	9	9
		Меч-бастард	10%	10%	13	9
2Р Режущее	Топор	Боевой топор	15%	15%	9	7
		Двуручный топор	15%	15%	11	7
		Ромфея	15%	15%	11	9
		Табарзин	15%	15%	13	9
	Меч	Меч-бастард	05%	05%	9	9
		Двуручный меч	05%	05%	11	13
1Р Колюще-режущее	Рапира	Рапира	05%	05%	7	13
	Серп	Серп	15%	15%	–	–
	Короткий меч	Короткий меч	15%	15%	–	–
Безоружный бой	Кулак	Кулак	25%	25%	–	–
		Лёгкий кастет	25%	25%	7	–
		Когти	25%	25%	7	9
		Тяжёлый кастет	25%	25%	11	–
	Таран	Таран	10%	–	–	–
	Пинок	Пинок	25%	–	–	–
	Захват	Захват	25%	–	–	–
	Кинжал	Кинжал	25%	25%	–	–
1Р Дробящее	Молот	Боевой молот	20%	20%	11	9
		Клевец	20%	20%	11	9
	Палица	Дубина	25%	25%	–	9
		Лёгкая палица	25%	25%	7	7
		Тяжёлая палица	25%	25%	13	7
	Цеп	Молотило	15%	15%	9	–
		Боевой цеп	15%	15%	11	–
	Моргенштерн	Моргенштерн	05%	05%	11	7
2Р Дробящее	Молот	Большой молот	05%	05%	9	9
	Булава	Посох	20%	20%	9	9
		Тяжёлая булава	20%	20%	9	7
		Кувалда	20%	20%	11	7
	Цеп	Боевой цеп	05%	05%	9	–
1Р Колющее	Копьё	Короткое копьё	10%	10%	9	7
		Длинное копьё	10%	10%	11	9
		Ланс	10%	10%	9	7
2Р Колющее	Копьё	Короткое копьё	20%	20%	9	7
		Длинное копьё	20%	20%	7	7
	Ланс	Ланс	10%	10%	11	7

СТАНЦИЯ ЮЖНАЯ ОБРАЗЕЦ

Навыки владения щитами

Оружие	Вид	Тип	База атаки	База парирования	STR	DEX
1Р Щит	Щит	Малый щит	05%	05%	5	-
		Средний щит	05%	10%	9	-
		Большой щит	05%	20%	12	-

Навыки дальнего боя

Оружие	Вид	Тип	База атаки	База парирования	STR	DEX
1Р Снарядное	Праща	Праща	10%	-	-	9
2Р Снарядное	Праща	Праща на древке	05%	20%	9	9
	Лук	Простой лук	10%	20%	9	9
		Композитный лук	10%	20%	13	9
	Арбалет	Лёгкий арбалет	20%	20%	7	7
		Самострел	20%	20%	11	7
		Тяжёлый арбалет	20%	20%	13	7
1Р Метательное	Камень	Камень	25%	-	-	-
	Кинжал	Метательный кинжал	15%	25%	–	9
	Топор	Метательный топор	10%	20%	9	11
	Дротик	Дарт	15%	-	–	9
		Дротик	15%	10%	9	9

Языки

В игровом мире могут одновременно существовать много различных языков. Некоторые языки будут диалектами другого языка, некоторые же будут частью одной языковой семьи, а остальные будут чуждыми с той или иной степенью близости к языку персонажей.

Языковые навыки

Уровень владения персонажем определённым языком — это степень умения говорить на нём. Существуют следующие уровни владения языком:

Навык	Уровень владения
01-10%	Знает только очень простые фразы, например «Я сдаюсь!»
11-30%	Очень примитивное понимание языка, характерное для нерегулярного общения на нём, с фразами: «Где таверна?»
31-50%	Обычное ежедневное общение на уровне большинства местных жителей, например: «20 серебряных за этот шлем слишком дорого. У вас есть что-то другое?»
51-80%	Умение сказывать истории, песни и саги. Большинство местных не общаются на таком уровне языка в обыденной жизни, например: «Да поведаю я вам сказ о славном воине Бромглеве Хоробром, известном также как Бромглев Упрямый…»
81+%	Уровень королей и великих ораторов, например: «Добро пожаловать ваше высочество, о великий Император, в нашу цитадель. Мы исполним любые ваши приказы…»

Общение

Обычно считается, что при общении 2 или более человек с навыком 100+%, разговор проходит без каких-либо проблем и не требует проверок. В случаях, когда есть какой-то риск недопонимания и это может привести к весомым последствиям, следует использовать следующие правила:

Шанс двух персонажей общаться нормально и адекватно понимать значения слов друг друга зависит от суммы их навыков общения на языке, на котором они говорят. Каждый персонаж должен пройти проверку «***Общения***» на языке, на котором они говорят. В случае неудачи, считается, что они просто не понимают друг друга. Даже если суммарный навык «***Общения***» у говорящего и слушающего равен 100+%, то всегда остаётся небольшой шанс неверного понимания — результаты 96-00 ведут к непониманию.

В некоторых случаях персонажам будет необходимо воспринять на слух очень сложную информацию, например, заклинание, или то, как работают ловушки в древних руинах. В этом случае Рефери должен самостоятельно определить модификатор сложности, который следует добавить к проверке «***Общения***» на языке, в зависимости от сложности самой информации.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Вместо проверки суммарного навыка «***Общения***» слушателя и говорящего сложная информация может быть передана с помощью навыка «Общения» говорящего.

Языковые семьи

Множество языков связаны друг с другом, имея общие корни или просто смешавшись друг с другом из-за многих лет совместного сосуществования. Рефери должен определить эти лингвистические группы в игровом мире или использовать языки из какого-либо уже существующего сеттинга. Персонажи могут частично понять речь персонажей, говорящих на родственном им языке, точно также они легко прочтут ряд слов на языке, письменность которого родственна письменности их родного языка, например, использует те же самые символы или пиктограммы.

Шансы понять родственные языки определяются Рефери для каждой языковой группы, например, он может определить сложность как ½ от навыка общения на родном языке для близкородственного языка или 1/10 от навыка общения на родном языке для языка, связанного культурными связями с родным языком персонажа.

Восприятие на слух и чтение

Шанс персонажа понять определённую часть текста, если он относительно прост, равен его навыку «***Письменность***». Если проверка была провалена, то персонаж может попытаться прочесть этот текст ещё раз, после улучшения навыка «***Письменность***» на 5%.

Понимание обычной разговорной речи не требует от слушателя проверки навыка «***Общения***» на языке, изученном на 50%. В случае, если персонажи говорят в условиях громкого шума, значительной дистанции между друг другом, преград в виде закрытой двери и так далее, то Рефери должен определить подходящий ситуации штраф к проверке.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ