



Мошеница Лидда способна прокрасться бесшумно к дверям, приложить ухо и услышать, как жрец троглодит активирует заклинание на своё домашнее животное — адскую гончую. Если же жрец Джозан попытается делать то же самое, то скорее всего он наделает столько шума, что его услышит адская гончая. Однако, он способен узнать какое заклинание активирует злой жрец. Все эти действия очень зависят от навыков этих персонажей (в этом примере использовались Бесшумное Передвижение, Искусство Магии и Прислушивание).

ОБЩЕЕ О НАВЫКАХ

Ваши навыки выражают множество ваших способностей, и вы можете с получением нового уровня развивать их все лучше и лучше.

Приобретение Навыков: На каждом новом уровне вы можете получить 2, 4, или 8 пунктов навыков, для приобретения навыков. (Ваш модификатор Интеллекта прибавляется к этому количеству. Люди получают 1 экстра пункт, на каждом новом уровне после 1-го). Персонаж первого уровня получает количество навыков умноженное на четыре. (Люди получают 4 экстра пункта навыков на 1 первом уровне в дополнение к количеству пунктов их класса и Интеллекта. Они распределяют их на первом уровне сразу, а не накапливают). Если вы покупаете классовый навык (такой как, Прислушивание для вора, Искусство Магии для жреца), вы получаете 1 ранг (который равен бонусу +1), за каждый вложенный пункт навыков. Если вы приобретаете навык из классовых навыков не свойственных вашему классу (навык смежного класса), вы получаете пол-ранга за каждый пункт навыков. Максимальный ранг в вашем навыке класса равен вашему уровню +3. В навыке смежного класса половина от этого количества (не округляется вверх или вниз).

Применение Навыков: Для проверки навыка вы бросаете:

1d20+модификатор навыка

(В модификатор навыка входят=ранг
навыка+модификатор параметра+
добавочные модификаторы)

этот бросок выполняется также как бросок атаки или спас-броска. Чем выше бросок, тем лучше. В любом случае, вам необходимо превысить определенный Класс Сложности (КС), или попытаться преодолеть проверку другого персонажа к примеру, чтобы незаметно прокрасться мимо стражи, Лидда должна превысить проверку Прислушивания стражи, своей проверки Бесшумного Передвижения.

Ранг навыка указывает какое количество пунктов навыка вложил персонаж в определенный навык. Но возможно использование множества навыков, даже если персонаж не имеет в них рангов; это называется как, выполнение проверки нетренированного навыка.

Модификатор параметра используемый в проверке навыка, модификатор ключевого параметра навыка (параметра наиболее тесно связанного с навыком).

Добавочные модификаторы включают в себя расовые бонусы, штрафы проверки из-за успехов, и прочие.

КАК ДЕЙСТВУЕТ НАВЫК

Здесь приведен пример того, как действует навык. Детализированные правила приведены в примере.

Навыки Дэвиса на 1-м уровне: Как бард, полу-эльф, Дэвис получает по 4 пункта навыков на каждом новом уровне. Так как его Интеллект 12, он получает +1 пункт на каждом новом уровне, общая совокупность 5 пунктов навыков. Как у персонажа 1-го уровня это количество умножается на 4, и следовательно у него 20 пунктов в начале. На первом уровне его максимальный ранг в навыках 1 (его

уровень) плюс 3, то есть 4. С 20 пунктами, он способен повысить до максимального уровня пять своих классовых навыков по 4 ранга каждый.

Он избирает навыки Актёрство, Использование Магических Устройств, Прислушивание, Искусство Магии и Сбор Информации. На каждый он тратит пункты так, что на всех навыках по 4 ранга. Он может выбрать за каждый пункт в Актёрстве, определенную разновидность выступлений. Раздел навыков Дэвиса выглядит следующим образом:

Навык (смежный)	Мод-тор Навыка	Ранги	Мод-тор Параметра	Различные Мод-торы
Актёрство (эпос, лютня, мелодии, рассказы/видеосаги)	+6=	4	+2	+
Использование Магических Устройств	+6=	4	+2	+
Прислушивание	+4=	4	-1	+1
Искусство Магии	+5=	4	+1	+
Сбор Информации	+6=	4	+2	+

Прислушивание, навык связанный с Мудростью, именно поэтому при проверке этого навыка Дэвис добавляет свои 4 ранга, его штраф по Мудрости -1 и расовый бонус +1, в итоге модификатор Прислушивания +4. Искусство Магии навык связанный с Интеллектом, поэтому он добавляет свои 4 ранга, и +1 бонус за счет Интеллекта, в итоге его суммарный модификатор +5. Все остальные навыки базируются на Обаянии, поэтому он получает 4 ранга, плюс его +2 бонус по Обаянию, и в сумме модификатор +6. Например, при проверке навыка Актёрство, схема броска игрока Дэвиса следующая 1d20+6.

Навыки при переходе на 2-й уровень: Когда Дэвис накапливает достаточно опыта, чтобы перейти на второй уровень, с переходом он получает 5 пунктов навыков, так будет и на всех следующих уровнях (до тех пор, пока он не повысит показатель своего Интеллекта, чтобы соответственно повысился и его бонус Интеллекта). Он решает, что 1 пункт навыков он может затратить на повышение навыка Актёрство (эпос, лютня, баллады, мелодии, повествование историй), повышение на 1 ранг, дает ему 5 рангов в навыке и суммарный модификатор +7. В качестве своей новой формы представлений он берет себе баллады. В классовом навыке, на втором уровне, он может подняться выше 5 рангов, поэтому выше он никак не сможет поднять навык Актёрство. На остальные 4 пункта он приобретает навык Отслеживание с 2 рангами в нём. (Отслеживание, навык со смежного класса для бардов, и его нет в списке навыков для бардов, поэтому за четыре пункта навыков он получает лишь два ранга). Отслеживание навыков Мудрости, поэтому штраф Мудрости Дэвиса -1, и его расовый бонус +1, дают ему модификатор навыка +2 при проверках Отслеживания. (Он может использовать навык Отслеживания нетренированный, но без рангов, с его штрафом по Мудрости и расовым бонусом, его модификатором навыка будет всего лишь 0).

Теперь в его карточке персонажа навыки будут выглядеть так:

Навык (ск)	Мод-тор Навыка	Ранги	Мод-тор Параметра	Различные Мод-торы
Актёрство	+7 =	5	+2	-
Отслеживание (ск)	+2 =	5	-1	+1

Проверка Навыка: Когда Дэвис выполняет проверку навыка на 2-м уровне, он бросает 1d20 и добавляет модификатор навыка (ранги плюс модификатор параметра плюс различные модификаторы). Чем выше результат, тем лучше его выполнил Дэвис. При среднем броске 10 или 11 на d20, результат проверки будет 17 или 18 для проверки Актёрства. Важен не оригинальный бросок, а финальный результат общей проверки. Результат крестьянина, 17 без штрафов и бонусов, брошенный на d20, полностью равнозначен результату Дэвиса 17 (10 на 1d20 с +7 за его ранги в навыке и модификатор Обаяния).

Встречная Проверка: Дэвис столкнулся на дороге с другим бардом (НИП не-игровой персонаж), и они решили устроить соревнование между собой, чтобы увидеть кто лучший исполнитель. Бросок игрока Дэвиса 1d20+7 в Актёрстве равен 22. МП за экраном МП выполняет также проверку и для НИП'а, его результат 19. МП говорит игроку

Дэвиса, что игра брада НИП'а была очень хороша, но большинство крестьян посчитало, что игра Дэвиса была лучшей.

Проверка против Класа Сложности (КС): Позже Дэвис получил возможность сыграть на своей лютне для жреца Пелора, который практически управляет городом, где остановились Дэвис и остальная группа искателей приключений. Дэвис решил постараться завоевать расположение жреца. МП про себя отмечает, что, на мрачного жреца будет весьма тяжело произвести впечатление, поэтому КС будет 20. игрок Дэвиса выбрасывает на d20 9, его окончательный результат 16. Этого результата достаточно чтобы произвести впечатление на большинство людей, но недостаточно для жреца. МП говорит, что жрец воспринял игру Дэвиса безо всякого интереса.

Нетренированный Навык: Неудачная попытка завоевать расположение жреца с помощью песни, не обескуражила Дэвиса, он решил попытаться счастья с помощью слов. Он объясняет что он и его группа хорошие люди, и что помощь ему и остальным, принесет обоюдную выгоду им и городу. Для этого Дэвис проверяет навык Дипломатии, которого у него нет (у него 0 рангов в Дипломатии), поэтому он не может добавлять какие-то ранги к своей проверке навыка, но он может добавить модификатор +2 своего Обаяния. (Дипломатия, навык базирующийся на Обаянии). МП про себя устанавливает КС 20, игрок Дэвиса выбрасывает 19 на d20, и его результат 21. Жрец улыбается, и соглашается оказать помощь Дэвису и его группе.

ПОЛУЧЕНИЕ РАНГОВ НАВЫКОВ

Ранги определяют насколько натренирован ваш персонаж или насколько он опытен в данном навыке. У каждого из ваших навыков есть ранги, от 0 (для навыка, в котором ваш персонаж нетренирован), до 23 (для персонажа 20-го уровня, который повысил свой навык до максимального ранга). При проведении проверки навыка, вы добавляете ранги навыка к броску, как часть модификатора навыка, поэтому, чем больше рангов у вас в навыке, тем выше будет показатель проверки вашего навыка.

Начальные комплекты классов в Главе 3, дают необходимый набор выбора навыков для персонажей 1-го уровня, они подразумевают, что вы даете по максимуму (повышены до максимально допустимого ранга) у каждого навыка который вы приобретаете, поэтому список выбора соответственно короткий. Хотя выбор навыков из стартового пакета весьма отличается от тех, которые вы захотите самостоятельно приобрести на ваши очки навыков на 1-м уровне.

Параграф Навыки на странице 57 в Главе 3: Классы описывает распределение навыков для мультиклассовых персонажей.

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ НА 1-М УРОВНЕ

Следуйте следующим двум шагам, для приобретения навыков для вашего персонажа 1-го уровня:

1. Определите количество пунктов навыков которые вы получите. Это число зависит от вашего класса, и модификатора Интеллекта, как показывается в Таблице 4-1: Пункты Навыков на Уровень. Например, Лидда начинающий вор с показателем Интеллекта 14 (+2 бонус за Интеллект). В начале игры получает 40 пунктов навыков для распределения между навыками (8+2=10, 10 x 4=40).

- Персонаж получает как минимум 4 пункта навыков (1x4 =4), даже если у него штраф по Интеллекту.
- Человек получает 4 экста пункта навыков, как персонаж 1-го уровня. Если персонаж Лидды человек того же класса и с тем же модификатором Интеллекта, в начале игры у неё будет 44 пункта навыка.

2. Распределение пунктов навыков: Каждый пункт навыка, затраченный в классовом навыке, дает вам 1 ранг в навыке. Классовые навыки, навыки которые вы можете увидеть в списке навыков класса вашего персонажа. Каждый пункт навыков затраченный на навык из смежного класса, даёт вам половину ранга в этом навыке. Смежные навыки, навыки, которых нет в списке вашего персонажа. (Половина ранга не повышает проверку вашего навыка, но две половинки рангов дают вам 1 ранг для такого навыка). Максимальный ранг в вашем классовом навыке 4. В навыке смежного класса 2.

Некоторые навыки вы не сможете приобрести, потому что они эксклюзивны лишь для определенного класса.

• Таблица 4-2: Навыки, дает список всех навыков, и отмечает какие из них классовые, какие смежные, а какие эксклюзивные (которые могут приобрести лишь определённые классы).

• Распределите ваши пункты навыков. Вы не можете их оставить на потом, и затем распределить.

К Таблице 4-2: Навыки

К Навык Класа

• Навык Смежного Класа

З Вы не можете приобрести этот навык, поскольку он эксклюзивен

* Если есть штраф из-за доспехов, то он здесь применяется

** Барды и Маги приобретают все навыки Знание как индивидуальный навык класса.

Нетренированный: Да: Этот навык можно применять персонажу, нетренированному в нём. То есть у персонажа 0 рангов в этом навыке, и можно выполнять проверки. Нет: Вы не можете использовать этот навык до тех пор, пока у вас нет как минимум 1 ранга в этом навыке.

ТАБЛИЦА 4-1: ПУНКТЫ НАВЫКОВ НА УРОВЕНЬ

Класс	Пункты Навыков на 1-м уровне*	Пункты Навыков на каждом Новом уровне**
Бард	(4 + Мод-тор Интл.) x 4	4 + Мод-тор Интл.
Варвар	(4 + Мод-тор Интл.) x 4	4 + Мод-тор Интл.
Воин	(2 + Мод-тор Интл.) x 4	2 + Мод-тор Интл.
Вор	(8 + Мод-тор Интл.) x 4	8 + Мод-тор Интл.
Друид	(4 + Мод-тор Интл.) x 4	4 + Мод-тор Интл.
Жрец	(2 + Мод-тор Интл.) x 4	2 + Мод-тор Интл.
Маг	(2 + Мод-тор Интл.) x 4	2 + Мод-тор Интл.
Монах	(4 + Мод-тор Интл.) x 4	4 + Мод-тор Интл.
Паладин	(2 + Мод-тор Интл.) x 4	2 + Мод-тор Интл.
Рейнджер	(4 + Мод-тор Интл.) x 4	4 + Мод-тор Интл.
Чародей	(2 + Мод-тор Интл.) x 4	2 + Мод-тор Интл.

* Люди добавляют +4 к этой совокупности очков на первом уровне

** На каждом новом уровне люди получают +1 пункт навыков

ТАБЛИЦА 4-2: НАВЫКИ

Навык	Брд	Вв	Вн	Вор	Дрд	Жр	Маг	Мнх	Пал	Ржр	Чар	Нетренир.	Пар-тр
Актёрство	К	•	•	К	•	•	•	К	•	•	•	Да	Обн
Алхимия	К	•	•	•	•	•	К	•	•	•	К	Нет	Интл
Баланс	К	•	•	К	•	•	•	К	•	•	•	Да	Ловк*
Бесшумное Передвижен.	К	•	•	К	•	•	•	К	•	К	•	Да	Ловк*
Блеф	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Да	Обн
Взбирание	К	К	К	К	•	•	•	К	•	К	•	Да	Сила*
Взлом Замка	•	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Ловк
Дипломатия	К	•	•	К	К	К	•	К	К	•	•	Да	Обн
Езда Верхом	•	К	К	•	•	•	•	•	К	К	•	Да	Ловк
Запугивание	•	К	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Обн
Знание (все навыки**)	К	•	•	•	•	•	К	•	•	•	•	Нет	Интл
Знание (магия)	К	•	•	•	•	К	К	К	•	•	К	Нет	Интл
Знание (природа)	К	•	•	•	К	•	К	•	•	К	•	Нет	Интл
Знание (религия)	К	•	•	•	•	К	К	•	К	•	•	Нет	Интл
Знание Дикой Природы	•	К	•	•	К	•	•	•	•	К	•	Да	Мудр
Искусство Магии	К	•	•	•	К	К	К	•	•	•	К	Нет	Интл
Искусство Побег	К	•	•	К	•	•	•	К	•	•	•	Да	Ловк*
Использование Верёвки	•	•	•	К	•	•	•	•	•	К	•	Да	Ловк
Использ. Маг. Устройств	К	З	З	К	З	З	З	З	З	З	З	Нет	Обн
Инсинуация	•	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Мудр
Концентрация	К	•	•	•	К	К	К	К	К	К	К	Да	Тело
Лечение	•	•	•	•	К	К	•	•	К	К	•	Да	Мудр
Магическое Слежение	К	З	З	З	К	К	К	З	З	З	К	Да	Интл
Маскировка	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Да	Обн
Отслеживание	•	•	•	К	•	•	•	•	•	К	•	Да	Мудр
Оценка	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Интл
Падение	К	•	•	К	•	•	•	К	•	•	•	Нет	Ловк*
Плавание	К	К	К	К	К	•	•	К	•	К	•	Да	Сила
Подделка	•	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Да	Интл
Поиск	•	•	•	К	•	•	•	•	•	К	•	Да	Интл
Приручение Животных	•	К	К	•	К	•	•	•	К	К	•	Нет	Обн
Прислушивание	К	К	•	К	•	•	•	К	•	К	•	Да	Мудр
Профессия	К	•	•	К	К	К	К	К	К	К	К	Нет	Мудр
Прыжки	К	К	К	К	•	•	•	К	•	К	•	Да	Сила*
Расшифровка	К	З	З	К	З	З	З	З	З	З	З	Нет	Интл
Ремесло	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	Да	Интл
Сбор Информации	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Да	Обн
Скрытность	К	•	•	К	•	•	•	К	•	К	•	Да	Ловк*
Сложные Устройства	•	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Интл
Чистка Карманов	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Ловк*
Чтение по Губам	З	З	З	К	З	З	З	З	З	З	З	Нет	Интл
Чувство Мотива	К	•	•	К	•	•	•	•	•	•	•	Да	Мудр
Чувство Направления	К	К	•	К	К	•	•	•	•	К	•	Нет	Мудр
Эмпатия Животных	З	З	З	З	К	З	З	З	З	К	З	Нет	Обн
Язык	К	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	Нет	Нет

НАВЫКИ НА НОВЫХ УРОВНЯХ

Достигая в опыте нового уровня, следуйте следующим шагам для приобретения новых навыков или улучшений, уже имеющихся у вас в наличии.

1. Определите количество получаемых вами пунктов навыков. Смотри Таблицу 4-1: Пункты Навыков на Уровне.

- Персонаж получает как минимум 1 пункт навыка, даже со штрафом из-за Интеллекта.

- Люди получают 1 экстра пункт навыков на каждом новом уровне.

2. Вы можете повышать любой классовый навык, ранее вами приобретённый с максимумом рангов, на один ранг, или любой навык смежного класса на пол-ранга.

3. Если ваш ранг не по максимуму, вы сможете потратить новые пункты навыков, для развития его рангов.

Во-первых, определите ваш максимум в рангах навыков. Для навыка класса, максимальный ранг ваш новый уровень плюс три. Для навыков смежного класса, максимальный ранг половина этого числа (не округляется не вверх, не в низ).

Вы можете потратить то количество пунктов навыков, которое вам позволено по максимуму уровня (принимается, что у вас достаточное количество пунктов навыков для распределения).

4. Если вы хотите приобрести новый навык, вы можете затратить на него количество пунктов равное ваш уровень плюс 3. Пункты навыков дают вам 1 ранг за 1 пункт навыков в классовой навике и 0,5 ранга в навике смежного класса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Когда вы используете навык, вы делаете его проверку для определения насколько хорошо вы его выполнили. Чем выше результат вашей проверки, тем лучше вы выполнили навык. Основанный на различных факторах, ваш результат должен быть равным или превысить определённое число для успешного применения навыка. Чем сложнее задание, тем выше число на броске кубика вам нужно.

Определённые факторы могут влиять на вашу проверку. Если у вас достаточно времени, нет помех, вы можете проводить осторожные проверки, чтобы избежать ошибок. При избытке времени, вы можете проводить повторные проверки, чтобы достичь лучшего результата. Если вам помогает ещё кто-то, возможно вам повезёт больше, чем если бы вы действовали в одиночку.

ПРОВЕРКА НАВЫКОВ

Проверка навыка включает в себя количество ваших тренировок (ранг в навике), природный талант (модификатор параметр), и удача (бросок кубика). Также может сказываться ваша расовая предрасположенность к навыку (расовый бонус), или доспехи одетые на вас (штраф проверки из-за доспеха), а также всевозможные другие вещи. (Например, персонаж у которого есть отличительная черта Усиление Навыка, относящейся к определённому навыку получает к проверкам данного навыка +2 бонус; смотри стр. 92).

Для проведения проверки навыка, бросьте 1d20 и добавьте ваши модификаторы для этого навыка. Модификаторы включают в себя ранг вашего навыка, модификатор способности (ключевая способность навыка), и модификаторы различных факторов, включающих расовый бонус и любые штрафы из-за доспехов. Чем выше результат, тем лучше. Если вы выбросите на кубике 20, это не означает автоматический успех, а 1 не означает автоматический провал (также как и в правилах сражения).

Класс Сложности

Некоторые проверки выполняются против определённых Классов Сложности (КС). КС число устанавливаемое МП (используя правила навыков как основное руководство) которое необходимо превысить для успешного выполнения проверки.

Доступ к НАВЫКАМ

Правила подразумевают, что персонаж имеет доступ к любому не эксклюзивному навыку. Для примера, Джозан хочет изучить Профессия (моряк), нет никаких предварительных условий, которые запрещают ему изучение навыка. Однако МП правит миром, включая и решения по поводу где, и как можно

Например, КС взбирания по внешней стене разрушенной башни равен 5. То есть, для того чтобы взобраться по стене башни, проверка вашего навыка Вбирания должна быть 15 или выше. Проверка Вбирания определяется путём броска 1d20 плюс ранги в Вбирании (если есть), плюс модификатор Силы и плюс другие модификаторы.

Встречные Проверки

У некоторых навыков есть встречные проверки. У них могут быть самые различные числа, обычно это показатель проверки навыка другого персонажа. Например, чтобы прокрасться мимо стражи, вы должны преодолеть проверку Прислушивания стражи своим результатом в проверке Бесшумного Передвижения. Вы делаете проверку Бесшумного Передвижения за вашего персонажа, МП делает проверку Прислушивания за стражу. Чей результат выше, тот и выигрывает.

В случаях встречной проверки с одинаковыми показателями в проверке, побеждает тот персонаж, у которого выше показатель ключевого параметра. К примеру, показатели Бесшумного Передвижения и Прислушивания одинаковы, сравнивается Ловкость крадущегося и Мудрость прислушивающегося. Если же и показатели одинаковы, то в таком случае бросайте монету.

ТАБЛИЦА 4-3: ПРИМЕРЫ ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРОК

Задание	Навык (Ключ. Пар-тр)	Встречный Навык (Ключ. Пар-тр)
Прокрасться мимо кого-то	Бесшумн. Передв. (Ловк)	Прислушивание (Мудр)
Обмануть кого-то	Блеф (Обн)	Чувство Мотива (Мудр)
Скрыться от кого-то	Скрытность (Ловк)	Отслеживание (Мудр)
Взять в плен не повредив	Использование верёвки (Ловк)	Искусство Побег (Ловк)
Победить в скачке	Езда Верхом (Ловк)	Езда Верхом (Ловк)
Пройти замаскировавшись	Маскировка (Обн)	Отслеживание (Мудр)
Украсть кошелек, монеты	Чистка Карманов (Ловк)	Отслеживание (Мудр)
Создать фальшивую карту	Подделка (Интел)	Подделка (Интел)

Вторичные Попытки

В целом, вы способны провести вторую проверку навыка, если первая увенчалась неудачей, и может выполнять проверку неограниченное количество раз. Однако, у некоторых навыков, провал в некоторых случаях, идёт в сумму штрафов для новой проверки навыка. А у некоторых, при выполнении определённой задачи, вторичные проверки просто не реальны. Для большинства навыков, даётся один раз выполнение успешной проверки, вторичные проверки в большинстве случаев просто бессмысленны.

К примеру, вор Лидда провалила проверку Взлом Замка, но она может провести повторную проверку вновь и вновь. Однако, если есть в замке ловушка, то при провале проверки на 5 или более показателей, она сработает, помимо этого каждая неудачная попытка даёт свои штрафы.

Подобно этому происходит проверка Вбирания, персонаж может взбираться и удерживаться на стене, но если разница в 5 или более, он срывается (после чего, в зависимости от условий, может снова попытаться выполнить проверку).

Если у Тордека отрицательное количество хит-поинтов и он умирает, Лидда может выполнить проверку нетренированного Навыка Лечения, для стабилизации его здоровья. Если проверка неудачна, то Тордек может потерять ещё один хит-поинт, но Лидда может опять попробовать в следующем раунде.

изучит определённые навыки, а где нет. Если Джозан, к примеру, проживает в пустыне, у него нет никакой возможности изучить Профессию моряка. Все полномочия решения доступов изучения различных навыков полностью лежат на воле МП.

Если навыки не накапливают штрафы за свои неудачные проверки, вы можете принять 20 проверок, как количество достаточное для случайного успешного выполнения проверки (смотри Проверки Без Бросков на этой странице).

Проверка Нетренированных Навыков

В целом, вы способны использовать навык в котором вы не обладаете, и проводить обычную проверку навыков. У вашего модификатора навыков нет рангов, но вы можете применять модификаторы ваших параметров, ключевого параметра навыка.

Но есть и множество навыков, которые можно использовать только в том случае, если вы в нём тренированы. Например, если вы не обладаете Искусством Магии, вне зависимости от вашего класса, параметров, уровня опыта вы не знаете достаточно чтобы идентифицировать заклинания. Навык, который вы не можете использовать не тренированным, отмечен словом «Нет» в колонке «Нетренированный» Таблицы 4-2: Навыки.

К примеру, Крукс, варвар у которого 4 ранга в навыке Взбирание, ко всем результатам проверки Взбирания прибавляет 4 пункта свыше, но бард Дэвис может также проводить проверку Взбирания, но без добавления рангов. Модификатор Дэвиса в таком случае 0 (+1 за Силу и -1 из-за доспеха), но он может проводить проверку. Однако, ранги Дэвиса в навыке Использование Магических Устройств, даёт возможность Дэвису использовать предмет с определенным заклинанием, так будто у него есть это заклинание в списке заклинаний класса, хотя на самом деле нет. Крукс с отсутствием рангов в этом навыке, не может проводить проверку в Использование Магических Устройств, даже со штрафом.

Благоприятные и Неблагоприятные Факторы

В некоторых ситуациях, определённые навыки легче или труднее использовать, это отражается на бонусах или штрафах к модификатору навыка, или изменении КС проверки навыка. Одно дело, когда Крукс с применением навыка Знание Дикой Природы, охотится, и добывает достаточно пищи чтобы пропитаться в течение дня в густом лесу, и совсем другое, когда Крукс добывает пищу в дюнах пустыни.

У МП есть четыре способа изменения успеха проверок в различных условиях:

1. Обладателю навыка даётся +2 условный бонус отражающийся в виде великолепных инструментов для выполнения работы, помощь другого персонажа (смотри Комбинирование Попыток Навыков на следующей странице), или он обладает очень точной и верной информацией.
2. Обладателю навыка даётся -2 условный бонус отражающийся в виде использования подручных материалов, неверной информации, негативного воздействия с чьей-то стороны.
3. Снижение КС на 2 из-за благоприятных условий в виде, дружественной аудитории, или работа которая принесёт славу.
4. Повышение КС на 2 из-за неблагоприятных условий в виде, недружелюбной аудитории, или поступок будет не одобрен окружающими.

Факторы влияющие на вашу способность выполнения навыка, изменяют ваш модификатор навыка. Условия влияющие на то как может выполняться навык, изменяют КС. Бонусы вашего модификатора навыков и понижение проверочного КС дают одинаковый результат: они дают большую возможность успешного выполнения проверки. Но они представляют разные условия, и иногда они очень важны.

Для примера, бард Дэвис хочет выступить перед группой дварфов остановившихся в той же гостинице где он и его группа. Но прежде чем играть на своей лютне, он прислушивается к песням напеваемым пьяными дварфами, для того чтобы подобрать похожую по духу песню. Делая это, он получает +2 к модификатору навыка в выполнении этой проверки. На кубике он выбрасывает 6, и добавляет +8 модификатор своего навыка (4 ранга, +2 модификатор Обаяния, и +2 за предварительное прослушивание). Его общий результат 14. МП устанавливает КС 15. Но дварфы в хорошем настроении, так как недавно провели успешное сражение с бандитами-орками, поэтому МП снижает КС до 13. (Исполнение Дэвиса не становится красивее, из-за хорошего настроения дварфов, поэтому бард не получает бонуса к его модификатору навыка. Вместо этого понижается КС проверки). Но лидер отряда дварфов слышал о том, что у банды орков есть

шпион полу-эльф, и он относится с подозрением к Дэвису. Поэтому КС проверки Актерства для него выше: 17 вместо 15. Проверка Дэвиса (14) достаточна для одобрения выступления барда (КС 13), но не достаточна для лидера (КС 17). Дварфы аплодируют Дэвису и предлагают ему выпивку, но их лидер смотрит на Дэвиса с недоверием.

Время и Проверка Навыка

Обычно применение навыка занимает один раунд, но может вообще не занимать время, или несколько раундов, и даже дольше. Большинство навыков используют стандартные действия, действия равные передвижению, или полнораундовые действия. Тип действий определяет насколько долго будет выполняться навык в боевом раунде (6 секунд), и насколько ограничивается передвижение при выполнении действий (смотри Типы Действий, стр. 131). Некоторые проверки мгновенны, и воплощают в себе реакцию на происходящие действия, или являются частью действий. Но эти проверки навыков не действия. Иные проверки навыков представлены в виде частичного перемещения. Дистанция покрываемая во время прыжка, при проверке Навыка Прыжки, является частью вашего передвижения. Некоторые навыки, в свою очередь, занимают в проверке и использовании более чем один раунд, в каждом описании навыка, очень часто указывается насколько долго производится выполнение навыка.

Практически Невозможные Задания

Иногда, вы хотите выполнить что-то, что практически невозможно. В целом, для выполнения чего-то практически невозможного, вам необходимо иметь как минимум ранг 10 в необходимом навыке, и преодолеть штраф -20 на броске кубика, или +20 сверху для КС (эти числа практически равны по своей сложности).

Практически невозможные задания невозможно предугадать. В целом, его исполнение, непредсказуемо и не подчиняющиеся логике, только удаче. Взлом замка, с одного молниеносного поворота ключа; плавание вверх против течения водопада; или умиловить сердце демона песней, практически нереальные задания.

МП самостоятельно решает что возможно, а что практически невозможно. Просто помните, что персонажи с высоким числом рангов в навыках, способны выполнить чрезвычайные, практически невыполнимые задания, как и персонажи с очень высокими бонусами в сражении.

Неповторимый Успех

Если в определённом навыке у вас как минимум 10 рангов, и вы можете преодолеть КС на 20 единиц при броске проверки, вы исполнили задание просто с неповторимым успехом. Например, Дэвис достигнув 10 уровня, обладает 13 рангами в Актерстве. Также он повысил свой показатель Обаяния на 2 (на 4-м и 8-м уровнях), и теперь имеет модификатор параметра +3, и в целом получает суммарный модификатор +16. Он выходит на сцену перед изысканной аудиторией, и МП устанавливает КС 15 для проверки навыка. Дэвис выбрасывает на 1d20 19, и добавляет +16 модификатор, получая результат 35 – слушатели настолько восприняли его игру, что восприняли Дэвиса как звезду, и теперь когда он будет проводить выступления перед этими слушателями, за свои выступления он может получать двойную плату.

Проверки без Бросков

Проверка навыка обычно производится, когда вы хотите добиться какой-то цели, обычно ожидая успех или наоборот. Но, иногда вы можете применять навыки в более удобных условиях, в которых можно убирать навык удачи.

Приём 10-ти: Когда вам ничто не угрожает, вы можете для проверки брать число 10, вместо выбрасывания 1d20 для проверки навыка, вы высчитываете результат, так, будто выкинуто 10. Для большинства рутинных заданий, приём 10 обычно означает автоматический успех. Любые помехи и угрозы автоматически аннулируют возможность применения персонажем приёма 10.

Например, Крукс варвар, обладает модификатором +6 в навыке Взбирания (4 ранга, +3 модификатор Силы, -1 штраф за надетую выдубленную кожаную броню). КС для взбирания по каменистому, горному отвесу 10. Как и в большинстве рутинных заданий, приём 10 производит их автоматическое выполнение. Но, Крукс увидел на выступе горного отвеса разведчика гоблинов, который начинает метать по нему камни из своей пращи. Для того, чтобы добраться к гоблину, Крукс

обязан выполнить проверку, а не просто вскарабкаться к противнику. Для успеха, он должен выбросить на 1d20 выше 4.

Приём 20-ти: Когда у вас вдоволь времени (в целом, 2 минуты для навыка, на выполнение которого обычно уходит 1 раунд, полнораундовое действие, или одно стандартное действие), и когда у навыка нет возможных провалов и неудач, вы можете брать Приём 20-ти. В других словах, в процессе проверки, вам все же случайным образом удастся поучить 20 при броске кубика за указанное время. Вместо бросания d20, вы принимаете к сведению, что персонаж уже выкинул это число. Приём 20-ти обычно означает, что проверка выполнится в течение 20 бросков кубика.

К примеру, Крусск старается взобраться на отвесной утес. Он выбрасывает 10, и получает результат 16 (10 плюс его +6 бонус навыка), но КС 20, и МП говорит ему о том, что ему не удалось продвинуться вверх по стене. (Его проверки достаточно, чтобы он удержался на стене, и не сорвался). Крусск не может использовать Приём 20-ти в данном случае, так как существует угроза, (из-за неудачи он может сорваться). Он должен выполнить проверку несколько раз, чтобы взобраться, ведь существует шанс что он может и сорваться с утеса. Позже, Крусск обнаруживает небольшую пещеру в утёсе и хочет её исследовать. МП смотрит в описание навыка, там отмечено, что за 1 раунд, персонаж может исследовать территорию размером в 1,5 квадратных метра (и про себя отмечает КС проверки поиска 15). Он приблизительно прикидывает, что потолок, стены и пол занимают 20 1,5 метровых квадратов, и говорит игроку Круска, что исследование всей пещеры займёт 2 минуты. Персонаж выбрасывает 12 на 1d20, ранги навыка не добавляются, так как у Круска нет в наличии этого навыка, и прибавляется -1, это показатель модификатора Интеллекта Круска. 11, проверка неудачна. МП берёт стандартные 2 минуты и умножает на 20, общее время 40 минут. Именно столько времени займет поиск у Круска, для нахождения какого-то предмета. Теперь, бросок Круска считается как 20, из-за Интеллекта 19, но этого достаточно для преодоления КС 15, и Крусск обнаруживает старый, бронзовый ключ под плоским большим камнем.

Проверки Параметров и Уровней Заклинателя: Обычное правило 10 применяется для проверки рутинных нетренированных навыков (таких как, прыжки не раскрывая себя), или когда с проверкой не связан ни один навык (например взлом двери). Обычное правило 20 применяется ко всем проверкам параметров. К проверкам уровня заклинателя, такие правила не применяются (как при активации *рассеивание магии*).

КОМБИНИРОВАНИЕ ПОПЫТОК ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда проверяет один и тот же навык, более одного персонажа в то же время, и стой же целью, их попытки можно совмещать.

Отдельные Эффекты

Очень часто, несколько персонажей могут выполнять одно и тоже действие, и каждый проходить проверку на успех или неудачу.

Например, Крусск, полу-орк варвар, и его товарищи, каждый в отдельности должны пройти проверку для взбирания по утёсу. Вне зависимости от броска Круска, каждый из персонажей, также должен пройти успешную проверку Взбирания.

Кооперация

Иногда лишь один персонаж может полностью реагировать на определённую ситуацию, но ему могут помочь и совместно работать его остальные товарищи. В таком случае, один персонаж принимается за лидера, и проводит проверку навыка, в то время, как каждый кто помогает, обязан пройти проверку навыка против КС 10. (В этом случае вы не можете применять Приём 10-ти). За каждого помощника, успешно прошедшего проверку, лидеру получает +2 условный бонус (как в правилах благоприятных условий). В большинстве случаев, помощь персонажей не должна быть преобладающей, возможно ограничение количества помощников. Всё зависит от окружающих условий, и на усмотрение МП.

Для примера, если Крусск серьёзно ранен, и умирает, Джозан может попытаться пройти проверку Лечения, для остановки дальнейшей утраты хит-поинтов. Джозану может помочь ещё один персонаж. Если другой персонаж, успешно проходит проверку Лечения против КС 10, то Джозан получает

+2 условный бонус к своей проверке Лечения при оказании помощи Круску. МП решает, что два персонажа не могут помогать Джозану, так как третий игрок, будет лишь мешать процессу лечения.

Синергия Навыков

Существует такие разновидности навыков, которые совместно взаимодействуют, такие как Приручение Животных и Эмпатия Животных. В целом, обладая 5 и более рангами в определённом навыке, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам синергичных навыков, которые отмечаются в описании навыка.

ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

Иногда, необходимо выполнить такое действие, с которым не связан ни один навык. В таких случаях, вы выполняете проверку параметра. Проверка параметра осуществляется через бросок 1d20 и добавлении модификатора параметра. Это похоже на проверку нетренированного навыка. МП принимает Класс Сложности, или выбрасывает встречную проверку, если состязаются в проверке два и более персонажей. К примеру, проверка инициативы в сражении, весьма похожа на проверку Ловкости. Персонаж, выбросивший большее число, ходит первым.

В некоторых случаях, проверка некоторых параметров не подразумевает под собой, проверку удачи. То есть, например, вы же не проверяете, бросая кубик кто выше, так и не сравниваете Силу с кубиком кто сильнее. Когда два персонажа проводят арм рестлинг, к примеру, то более сильный персонаж просто выигрывает. Если показатели одинаково, бросьте монету.

ТАБЛИЦА 4-4: ПРИМЕРЫ ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

Задание	Ключ. Параметр
Выбить закрытую или заблокированную дверь	Сила
Продеть нитку в иголку	Ловкость
Задержка Дыхания	Телосложение
Хожение по лабиринту	Интеллект
Запоминание хитрого замка на двери	Мудрость
Выделится в толпе	Обаяние

Выбивание дверей: Для выбивания двери, обычно в качестве проверки применяется Сила. Например, Крусск стоит перед замкнутой дверью. Он пытается применить свою Силу против неё. У него выброшено 10, за свою Силу он добавляет модификатор +3, и получает 13. МП говорит, что дверь на засове. (Игрок не знает о том, что КС 15). Игрок Круска может выполнить проверку. Для получения результата 15, ему нужно выкинуть на 1d20 12 и выше. Если он может уделить этому заданию достаточно времени, он может использовать приём 20-ти, получая в сумме 23, и выбить дверь с петель.

К этим проверкам, большие и маленькие существа получают бонусы и штрафы: Мелкий -16, Миниатюрный -12, Крошечный -8, Маленький -4, Большой +4, Огромный +8, Гигантский +12, Колоссальный +16.

Переносной таран (стр. 118) повышает шанс персонажей выбивания дверей.

ТАБЛИЦА 4-5: ПРИМЕРЫ КС ДВЕРЕЙ

КС	Дверь
10 или ниже	Дверь с легкостью можно выбить
11 до 15	Дверь, которую могут выбить с одной попытки сильный и средний по силе персонажи.
13	Стандартный КС для обычной деревянной двери
16 до 20	Дверь, которую может выбить почти каждый, но за определенный промежуток времени
18	Стандартный КС для хорошей деревянной двери
21 до 25	Дверь, которую может выбить сильный или очень сильный персонаж, и то не с первой попытки.
23	Стандартный КС для прочной деревянной двери.
25	Стандартный КС для обитой железом деревянной двери.
26 или выше	Только у исключительно сильного персонажа, есть шанс выбить эту дверь.
28	Стандартный КС для железной двери.
+5*	Удерживающий портал (Повышает КС на 5).
+10*	Магический замок (Повышает КС на 10).

*Не совместны; если есть оба, применяйте который выше.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

В этой секции описан каждый навык, включая его распространенное применение и типичные модификаторы. Иногда персонажи, могут использовать навыки в не описанных здесь целях. Например, вы захотите поразить группу алхимиков, проведя свою проверку Алхимии.

Здесь приведён формат стандарта описания навыков. Разделы, неиспользуемые в определённом навыке, отмечаются в описании навыка.

НАЗВАНИЕ НАВЫКА (Ключевой Параметр); Только Тренируемый, Штраф Проверки из-за Доспехов; Только [Название Класса])

Ключевой Параметр: Аббревиатура параметра, чей модификатор используется при проверке навыка. *Исключение:* Язык «Нет», так как использование этого навыка, не подразумевает под собой проверки.

Только Тренируемый: Если в строке навыка отмечено, только тренируемый, у вас должен быть как минимум один ранг, для применения этих навыков. Если отсутствует, навык может использовать нетренированный персонаж (с рангом 0). Если есть какие-то особенности, они отмечаются в строке Особое (смотри ниже).

Штраф Проверки из-за Доспехов: К этому навыку применяются любые штрафы доспехов, если таковые имеются.

Только (Классовый): Навык является эксклюзивным для определённого класса или классов. Ни один персонаж, не

КС	Исполнение
10	Обычное Исполнение. Попытка сыграть на публику, чтобы получить несколько монет, присущее странствующим бродягам. Вы способны заработать 1d10см/день.
15	Сносное Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 1d10см/день.
20	Хорошее Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 3d10 зм/день. Со временем, вас могут пригласить к профессиональным актёрам, и вы можете заработать себе репутацию.
25	Великолепное Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 1d6 зм/день. Со временем, вы можете привлечь к себе внимание благородных покровителей, и получить широкую репутацию.
30	Незабываемое Исполнение. В зажиточном городе, вы можете заработать 3d6 зм/день. Со временем, на вас обратят внимание знатные люди с далёких государств, а возможно даже с экстрапланарных миров.

Превосходные музыкальные инструменты (стр. 119), дают вам +2 условный бонус к проверке Актёрства, с применением этих инструментов.

Повторно: Повторные проверки разрешены. Но, они влияют на предыдущие неудачи, и аудитория, не получившая удовольствие от вашего выступления в предыдущий раз, будет более капризно и строго относиться к вашим будущим выступлениям (За каждую предыдущую неудачу, КС повышается на 2).

Особое: У барда должно быть как минимум 3 ранга в Актёрстве, чтобы он был способным повысить храбрость своих товарищей, применяя способность *противопесни*, или использовать свою способность *гипнотизирования*. У барда должно быть как минимум 6 рангов в Актёрстве, чтобы он мог использовать свою способность *повышение способности*, 9 рангов для *внушения*, и 12 рангов для *повысить мощь*. Смотри «Музыка Барда» в описании класса бард, страница 26.

В дополнение к применению навыка Актёрство, персонаж может развлекать людей кувырками, хождением по канатам и заклинаниями (особенно иллюзиями).

АЛХИМИЯ (Интл; Только Тренированный)

Алхимики способны соединять странные ингредиенты, и путем хитроумных манипуляций, могут создавать разнообразные субстанции/вещества.

Проверка: Вы способны создавать алхимические предметы. Некоторые из предметов, которые вы в состоянии создать, можно встретить в описании предметов, Глава 7: Снаряжение, в таблице 7-9: Специальные и Превосходные предметы. Для определения, сколько времени и материала займёт создания алхимического вещества, используйте КС приведённые ниже, а также правила для создания вещей в описании навыка Ремесло.

относящийся к этим классам не может приобрести этот навык. Если не отмечено, навык не эксклюзивный.

После названия навыка, идёт его общее описание, и что даёт этот навык. После описания навыка идут три других типа информации:

Проверка: Что вы может выполнить с успешной проверкой, сколько времени занимает проверка, и КС проверки.

Повторно: Любые условия, влияющие на успешное проведение навыка повторно. Если эта строка отсутствует, то к повторным проверкам не применяются никакие штрафы и ограничения.

Особое: Любые дополнительные факторы влияющие на навык, как например правила, применение навыка нетренированным персонажем, или преимущества получаемые за счёт расы или класса.

АКТЁРСТВО (Обн)

Вы хорошо знакомы с несколькими видами артистических выступлений, и знаете как правильно провести представление. Возможные виды искусства могут включать в себя: баллады, клоунаду, воспевание, комедию, танцы, драму, игру на барабанах, эпос, игру на флейте, свирели, арфе, лютне, духовых трубках, мандолине, жонглирование, шуточные стишки/чашушки, пантомиму, чтение од, повествование саг и историй. (МП имеет полное право вводит свои виды исполнений). Вы способны выполнять один из видов Актёрства, за каждый ранг в навыке.

Проверка: Вы можете оказывать впечатление на своих зрителей или слушателей своими талантами и навыками.

МП может позволять алхимику выполнять различные задания, связанные с алхимией, такими как, определение неопознанного вещества или яда. Выполнение этого действия занимает 1 час.

Задание	КС	Заметки
Определение Вещества	25	1 попытка стоит 1 зм. (или 20 зм. для приёма 20)
Определение Яда	25	1 попытка стоит 1 зм. (или 20 зм. для приёма 20)
Создать кислоту	15	Смотри Навык Ремесло
Определить яд (после активации <i>определить яд</i>)	20	Смотри <i>определить яд</i> (стр. 2__)
Создать алхимический огонь, дымовую шашку, или трутовую палочку	20	Смотри Навык Ремесло
Создать противоядие, солнечный побег, запутывающую торбу, или громовой камень	25	Смотри Навык Ремесло

Повторно: Да, но каждый раз, когда вы проваливаете проверку при создании веществ, теряется половина исходных материалов, и вам нужно вновь затратить утраченную стоимость материалов. При идентификации жидкостей и ядов, каждый провал требует вложение определённой стоимости для новой проверки.

Особое: У вас должно быть алхимическое снаряжение, для проведения определений вещей. Если вы производите его в городе, то вы можете приобрести расходные материалы необходимые для процесса определения или изготовления, но в

некоторых местах тяжело, или невозможно достать алхимическое снаряжение. Для идентификации предмета, цена отражается в покупке дополнительных материалов, затрачиваемых в процессе. Приобретение и проведение исследований в алхимической лаборатории (стр. 119), дает +2 условный бонус к проверкам Алхимии (от благоприятных условий, до превосходных материалов/компонентов для выполнения работы), но не отражается на стоимости производимых товаров созданных при использовании этого навыка.

Гномы получают +2 расовый бонус в Алхимии, так как благодаря чувствительному носу, гном может отслеживать процессы, происходящие во время алхимических действий, по запаху.

БАЛАНС (Ловк; Штраф из-за доспехов)

Вы способны поддерживать свой баланс передвигаясь по канату, узкой перекладине, доске или неустойчивому полу.

Проверка: Вы способны идти по неустойчивой поверхности, это считается как действие передвижения. Успешная проверка позволяет вам передвигаться с половиной вашей скорости по такой поверхности за 1 раунд. Провал означает что в этом раунде вы не можете двигаться. Провал проверки в 5 и больше, от установленного числа, означает, что вы сорвались и упали. Сложность изменяется от условий поверхности:

Поверхность	КС	Поверхность	КС
Шир. 17 см. – 30 см.	10	Шаткий пол	10
Шир. 5 см. – 16, 9 см.	15	Поверхность остроугольная	+5*
Шир. менее 4,9 см.	20	Поверхн. скользкая	+5*

* Суммируемы; если есть несколько, используйте все.

Атакующий, вовремя передвижения по Канату: Атаки проводятся против вас, будто вы вне баланса: Атакующий получает +2 бонус к атаке, а вы теряете свой бонус Ловкости к КД, если есть. Если в навыке Баланс у вас 5 и более рангов, вы сохраняете свой бонус Ловкости к КД (если есть), к фронтальным атакам. Если вы переносите повреждение, вы обязаны пройти ещё одну проверку для определения остались ли вы стоять на канате.

Ускоренное Передвижение: Вы хотите передвигаться с повышенной скоростью по неустойчивой поверхности. В этом случае вы переносите штраф в –5 к проверке, но вы передвигаетесь с обычной скоростью, это считается действием передвижения. (Передвижение с двойной скоростью в раунд, вынуждает вас делать две проверки в раунд).

Особое: Если у вас 5 или более рангов в Падение/Акробатика, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Баланса.

БЕСШУМНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

(Ловк; Штраф из-за доспехов)

С помощью этого навыка, вы способны прокрасться мимо врагов, или проскользнуть незамеченным в помещение.

Проверка: Встречной проверкой вашего Бесшумного Передвижения, является Прислушивание. Вы можете двигаться с половиной вашей скорости без штрафов. Или выше половины, вплоть до полной скорости со штрафом –5. Практически невозможно (штраф –20) бесшумно передвигаться на бегу или стремительно перемещаясь.

Особое: Хозяева талисманов кошки или совы (смотри Талисманы на стр. 42) получают +2 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

Халфлинги получают +2 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, из-за того что они шустрые и проворные.

БЛЕФ (Обн)

Вы способны делать страшное или лживое весьма правдоподобным. Навык подразумевает под собой действия: быстрый разговор, сбитие с толку, уклонение от ответа, обманчивые жесты. Применяйте блеф для вызова временного замешательства, заставить кого-то повернуть голову в ту

сторону, куда вы указываете или просто выглядеть безобидным.

Проверка: Встречной проверкой для Блефа является Чувство Мотива. Благоприятные и неблагоприятные условия очень сильно влияют на исходный результат. Два первоочередных условия работают против вас: В блеф тяжело поверить, если слова, которые произносит персонаж противоречат его природе, личности, установленным порядкам. Если это важно, МП может различать между блефом который был неудачен, и неудачей из-за того что персонаж слишком много затребовал у своей цели. К примеру, если цель получает +10 бонус, так как бонус подразумевает под собой что-то рискованное при произношении блефа, а проверка Чувства Мотива была 10 или менее, тогда оппонент не слишком замечает блеф, лишь небольшое преувеличение. Если оппонент проходит проверку 11 и более, он проследит за что это блеф и вранье (и отметит это, даже если блеф напрямую с ним не связан).

Успешная проверка Блефа означает, что цель проверки действует так как вы желаете, по крайней мере короткий период времени (обычно 1 раунд или менее), или верит в то, что вряд ли поверил без проверки. Однако, Блеф это не закливание *предположение*. К примеру, вы не можете использовать блеф, для того чтобы сказать страже, и она поверила, что их обувь перепутана. В лучшем результате, стражник посмотрит на обувь и сочтёт вас глупцом, и вы его лишь разгневаете. Но не заставите сфокусировать всё внимание на обуви, и игнорировании вас.

Для проведения Блефа вы должны вступить во взаимодействие с оппонентом. Существа не знающие о присутствии персонажа, не способны попадать под воздействие блефа. Блеф всегда занимает как минимум 1 раунд (и конечно, как минимум 1 полнораундовое действие), но оно может занимать и значительно дольше времени, если вы пытаетесь кого-то более серьезно ввести в заблуждение.

Ложные Выпады в Бою: Вы также можете применять Блеф для сбивания с толку оппонента в бою, так, что он не сможет эффективно уклониться от вашей атаки. Выполнение этого, стандартное всевозможное действие, не провоцирующее благоприятной атаки. Если проверка успешна, ваша следующая атака против этого противника не позволяет ему применять бонус Ловкости к своему Классу Доспеха (если бонус есть). Ложный выпад не-гуманоидного создания тяжелее, так как тяжело понять язык телодвижений необычного существа, это отражается в штрафе –4. Против существ с Интеллектом животного (1 или 2) ещё тяжелее, штраф –8. Против неинтеллектуальных существ, проведение выпадов невозможно.

Отвлечение Внимания для Скрывания: Блеф может помочь вам скрыться. Успешная проверка Блефа, даёт вам мгновенную возможность проверки Скрытности (стр. 79) пока внимание окружающих отвлечено от вас.

Повторно: В целом, неудачная проверка Блефа, заставляет оппонента относиться к вам с подозрением, и вряд ли вам позволит повторно провести проверку в тех уже условиях.

Особое: Имея 5 рангов и больше в Блефе вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Запугивания и Чистки Карманов, а также к проверке Инсинуация для передачи послания. Также, если у вас 5 и выше рангов в Блефе, вы получаете +2 синергичный бонус к Маскировке, лишь в том случае, если вас видят, и вы действуете в лице другого человека, персонажа.

Рейнджер получает бонус к проверкам Блефа, используя его против своего избранного врага (стр. 52).

ПРОВЕРКА БЛЕФА

Пример Условий

Модификатор Чувства
Мотива

Цель хочет вам поверить.

–5

«Эти изумруды не ворованные. Мне просто сейчас очень необходимы деньги, поэтому я продаю их вам подешевле.»

Блеф правдоподобен, и не сильно задевает оппонента.

+0

“Я не понимаю о чём вы говорите, сир. Я простая, крестьянская девушка, которая заблудилась.

В блеф тяжело поверить, или +5 он подвергает кого-то риску.

“Вы, орки, хотите сразаться? Да я вас положу всех в одиночку. Мне даже не понадобится помощь моих друзей. И не залейте своей кровью мой новый костюм”.

В блеф очень тяжело +10 поверить, или он подвергает цель большому риску.

“Эта диадема не принадлежит герцогине. Она просто очень похожа на неё. Поверьте мне, я же не стану вам продавать те украшения, за которые вас могут повесить.

Блеф выходит за все рамки, в +20 него практически невозможно поверить.

“В это тяжело поверить, но я в действительности ламмасу которого полиморфировал в халфлинга злой волшебник. Вы же знаете, что ламмасу всегда говорят правду, вы можете смело мне верить.”

ВЗБИРАНИЕ (Сила, Штраф из-за доспехов)

С помощью этого навыка вы можете взобраться по стене скалы, залезть в башню мага через окно на втором этаже, или выбраться из ямы, после того как вы в неё угодили из-за ловушки.

Проверка: С каждой успешной проверкой в Взмании, вы можете передвигаться вверх или вниз, или по выступам или стенам, или другим поверхностям (даже по потолкам, с необходимыми приспособлениями) с половиной скорости своего передвижения, это считается полноразрядным действием. Вы можете передвинуться на половину расстояния, с одной четвертой своей скорости, это считается как действие передвижения. Принимается что, угол склона менее чем 60 градусов; а стена 60 градусов и более отвесная.

Провал проверки Взмания означает, что вы не продвинулись, а разница проверки в 5 и больше, означает что вы сорвались с любой высоты, которой вы достигли. Комплект для Взмания (стр. 119) даёт +2 условный бонус к проверкам Взмания.

КС проверки зависит от условий взмания.

Так как взмываясь, вы не можете избежать ударов и атак, враги атакуют вас так, будто вы замерли; Атакующий получает +2 бонус к броскам атаки, а вы теряете Бонус Ловкости к Классу Доспеха. Вы также не можете использовать щит. В любой момент взмания по стене если вы переносите повреждение, вы должны пройти проверку Взмания КС откоса или стены. Провал означает, что вы сорвались с текущей высоты и сорвались вниз, перенося соответствующее повреждение. (в РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ есть информация по поводу переноса повреж-

КС

0

Пример Стены или Поверхности

Откос настолько пологий, что по нему можно даже идти. Со стены сброшена верёвка.

5

Веревка, спущенная по стене со скобами, или верёвка с узлами, или веревка, находящаяся под воздействием заклинания *хитрая верёвка*.

10

Поверхность с выступами за которые можно ухватиться и стать, такие как, очень неровная стена или снасти на кораблях.

15

Любая поверхность с подходящими зацепами для рук и ног (природные или искусственные), такие как поверхность неровной скалы или дерево. Верёвка без узлов.

20

Неровная поверхность с небольшими отверстиями для рук и ног, такие как обычные стены в подземельях или руинах.

25

Грубая поверхность, такая как кирпичная стена, или стена скалы.

25

Выступ, потолок, навес с отверстиями для рук, но не для ног.

—

Великолепная, гладкая, ровная вертикальная поверхность, по которой невозможно взобраться.

—10*

Взбирание по дымоходу (искусственному или естественному) или по другой местности, где персонаж может опираться на две противоположные стены (снижает КС на 10).

—5*

Взбирание по углу, где вы можете опираться на две перпендикулярные стены (Снижает КС 5).

+5*

Поверхность скользкая (Повышает КС на 5).

*Эти модификаторы суммируемы; если есть, используйте все.

дений от падения).

Ускоренное Взмание: Вы пытаетесь взбираться более быстро, чем обычно. За обычное полноразрядное действие вы попытаетесь передвигаться на полной скорости, но переносите

—5 штраф к проверкам Взмания, а также должны проходить по 2 проверки в раунд. Каждая успешная проверка, даёт вам возможность преодолеть половину расстояния от вашей скорости. Приняв ещё —5 штраф, вы можете выполнять взмание как действие передвижения, а не полноразрядное.

Создание собственных крепежей для ног и рук:

Вбивая шпильки в стены, вы создаёте тем самым опору для взмания. На вбивание одного шпильки уходит 1 минута, каждый шпилька забивается через 0,9 метра. Как и у любой поверхности с выступами для ног и рук, у стены со шпильками КС проверки стены со шпильками 15. Точно также, любой взмывающий с топором или подобным выдалбливающим оружием, может создавать дыры-крепежи в ледяных стенах.

Цепление за поверхность во время Падения:

Практически невозможно зацепиться за стену во время падения. Но всё же, есть проверка Взмания зацепки за стену (КС=КС стены+20). По утёсу, уклону легче схватится (КС=КС утёса+10).

Особое: Персонаж с 5 и более рангами в навыке Использование Верёвок, получает +2 синергичный бонус к проверке Взмания по верёвке, верёвке с узлами, или по стене с помощью верёвки.

*Круск помогает Джозану
взобраться на утёс*

Fiachino
2000

Любой, кто удерживает верёвку, может подтягивать персонажа вверх (или спускать вниз) с помощью своей силы. Для этого используется его двойная максимальная нагрузка (смотри Переносимая Ёмкость, стр.), для определения количества веса передвигаемого персонажем.

У халфлингов +2 расовый бонус к проверкам Вздохания благодаря их вёркости и босым ногам.

ВЗЛОМ ЗАМКА (Ловк; Только Тренированный)

Вы способны взламывать подвесные замки, мелкие комбинированные замки, и понимать замки головоломки. Для попытки, в вашем распоряжении должны быть как минимум самые простые инструменты соответствующего вида (отмычка, ломик, проволока, ключ болванка/шаблон, и т.д.) попытка проведения Взлома Замка без комплекта воровских инструментов (стр. 119) даёт -2 условный штраф, даже если в наличии простые инструменты. Применение превосходных воровских инструментов, даёт вам +2 условный бонус к проверке.

Проверка: Открытие замка, занимает по времени 1 раунд работы, и одну успешную проверку. (Это полнораундовое действие).

Замок	КС	Замок	КС
Очень Простой	20	Хороший	30
Средний	25	Великолепный	40

Особое: Нетренированные персонажи, не способны взламывать замки, однако они с успехом, способны их срывать или выбивать применяя силу (смотри Поломка Предметов, стр. 143).

ДИПЛОМАТИЯ (Обн)

Применяя этот навык, вы можете расположить к себе управляющего, чтобы он пропустил вас к королю, установить перемирие между враждующими племенами варварами, или уговорить огров-магов, чтобы они лучше отпустили вас к вашим друзьям, а не оторвали вам одну за одной конечности.

Дипломатия подразумевает под собой этикет, изящные манеры, такт, хитрость, или правильный ход слов. Опытный персонаж знаком с формальными и неформальными правилами поведения, общественных принципов, правильным обращением, и так далее. Эта способность отображает вашу способность умение произвести правильного впечатления от вас, эффективной нейтрализации отвратительного впечатления, и попыток влияния вами на других.

Проверка: Вы можете изменить чьё-то восприятие с успешной проверкой. (В *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, есть правила оказывания влияния на НИП'ов). При прениях, оппозиционеры, проводят встречную проверку Дипломатии, для определения преимущества дипломата. Встречные проверки разрешают проблемы, в случае когда два дипломата, адвоката, стараются оказать влияние на третью сторону.

Повторно: В целом, повторная проверка не используется. Даже если первая проверка успешна, на любого персонажа можно оказывать влияние лишь некоторое время, и поэтому повторная проверка может причинить больше вреда, чем пользы. Если первая проверка неудачна, другой персонаж возможно станет более уверенным в своей точке зрения, а повторная проверка будет просто бесполезна.

Особое: В нетренированных проверках Дипломатии, обычно, для влияния на НИП'ов применяется Обаяние. Если у вас 5 и более рангов в Блефе, или Чувстве Мотива, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Дипломатии. Эти бонусы суммируемы.

ЕЗДА ВЕРХОМ (Ловк)

Вы способны передвигаться верхом на скакуне определённого вида (обычно лошадь, но могут быть и другие разновидности). Выбирая этот навык, определите тип скакунов, с которыми вы хорошо знакомы. В случае «лошадь», он включает в себя мулов, ослов и пони. Если вы применяете этот навык с немного отличающимися скакунами (как например

езда на верховом ящере, а не на лошадях), ваш ранг понижается на 2 (но не ниже 0). Если применяете на сильно отличающихся скакунов (например, езда верхом на грифоне, а вы опытный в езде верхом на лошадях), ваш ранг понижается на 5 (но не ниже 0).

Проверка: Обычная езда верхом не вызывает необходимости в проверке. Вы способны оседлать, сесть верхом, и ехать, или соскочить со скакуна без проблем. Посадка верхом и спешивание действие равное передвижению. Некоторые задания всё же требуют проверки:

Задание Верхов	КС	Задание Верхов	КС
Слушаться колен	5	Перепрыгивание	15
Остаться в седле	5	Контроль скакуна в битве	20
Сражение верхом	10	Быстрая посадка или спешивание	20*
Укрытие	15		
Мягкое падение	15		

*Применяется штраф из-за доспехов.

Слушаться Колен: Вы способны быстро реагировать, заставляя вашего скакуна следовать вашим коленам, так, что у вас остаются в бою обе руки свободными. Проверку проводите в начале раунда. Если неудачно, вы способны применять лишь одну руку, так как второй рукой вы контролируете скакуна.

Остаться в седле: Вы способны мгновенно реагировать на избежание падения в результате того, что ваш скакун встает на дыбы или внезапно начинает бешено скакать, или же если вы перенесли повреждение.

Сражение Верхов: Если вы направляете вашего скакуна прямоком в битву, вы всё также можете проводить нормально свои атаки, или реагировать на атаки противника.

Укрытие: Вы способны быстро среагировать, пригнуться, или свесится на бок. Чтобы укрыться за своим скакуном, это считается как одна вторая укрытия. Применяя скакуна как укрытие, вы не можете проводить атаки или активировать заклинания. Если неудачная проверка, вы не получаете преимуществ от укрытия.

Мягкое Падение: Вы быстро реагируете чтобы не перенести повреждений во время падения со скакуна, в том случае если он убит, или опрокинут. Если проверка неудачна, вы переносите 1d6 пунктов повреждения от падения.

Прыжок: Вы способны заставить своего скакуна перепрыгнуть через преграды на пути, это идёт как часть его передвижения. Используйте ваш модификатор Езды Верхов, или модификатор Прыжков скакуна (какой ниже), для определения насколько далеко прыгнет ваш скакун. Для того чтобы удержаться на скакуне во время прыжка, вы должны пройти проверку против КС 15.

Контроль Скакуна в Битве: Как действие равное передвижению, вы способны взять под контроль лёгкую лошадь, пони или тяжёлую лошадь находясь в сражении. Если неудачно, то в этом раунде вы больше ничего не можете делать. Вам не нужно бросать проверки для боевых лошадей и боевых пони.

Быстрая Посадка или Спешивание: Как свободным действием вы можете сесть верхом или спешиться. Если проверка неудачна, посадка верхом или спешивание действие равное передвижению. (Вы не сможете провести быструю посадку или спешивание, если вы не провели в качестве передвижения посадку или спешивание).

Особое: Если вы едете на неосёдланном скакуне, у вас штраф к проверкам Езды Верхов -5.

Если у вас 5 и более рангов в Приручении Животных, у вас +2 синергичный бонус к проверкам Езды Верхов.

Если у вашего скакуна военное седло (стр. 122), оно даёт +2 условный бонус к проверкам Езды Верхов относительно останова в седле.

Навык, Езда Верхов является необходимым условием для таких отличительных черт: Сражение Верхов, Стрельба Верхов, Растаптывание, Улучшенное Проведение Атак Верхов, Энергичный Галоп. Смотри Главу 5: Черты, с описанием всех отличительных черт.

ЗАПУГИВАНИЕ (Обн)

Этот навык вы можете использовать, чтобы осадить громилу, или заставить пленного выложить необходимую вам информацию. Запугивание включает в себя словесные угрозы, и определённые телодвижения.

Проверка: При успешной проверке, вы можете изменить чей-то стиль поведения. Стандартный КС 10+КХП цели. Любые бонусы, которые у цели могут быть к спас-броскам против страха, повышают КС.

Повторно: В целом, повторные попытки не действуют. Даже если первая попытка успешна, персонаж может быть настолько запуган, что повторная будет неэффективна. Если же первая проверка неудачна, персонаж ещё более утвердится к воздействию запугивающего, и повторная попытка будет бесполезна.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Запугивания.

ЗНАНИЕ (Интл; Только Тренированный)

Как и навыки Ремесло и Профессия, Знание фактически отображает число нескольких несвязанных навыков. Знание представляет собой воплощение познаний, возможно академических, и даже научных дисциплин. Помимо стандартных ветвей обучения. С согласия МП, вы способны изобретать новые ответвления знаний.

- Магия (древние тайны, магические традиции, волшебные символы, загадочные фразы)
- Архитектура и инженерия (здания, акведуки, мосты и фортификации)
- География (земли, ландшафты, люди, обычаи)
- История (королевская власть, войны, колонии, переселения, основания городов)
- Местное (легенды, личности, обитатели, законы и традиции)
- Природа (растения и животные, сезоны и их цикличность, погода)
- Дворянство и Короли (родословные линии, геральдика, происхождение, обычаи, девизы, личности, законы)
- Планы (Внутренние Планы, Внешние, Астральный, Эфирный, обитатели планов, магия связанная с планами)
- Религия (боги и богини, история в мифах, духовные традиции, священные символы)

Проверка: Ответ на вопрос, в той области, в которой у вас есть знания КС 10 (для относительно лёгких вопросов), 15 (для основных), или от 20 до 30 (для очень серьёзных вопросов).

Повторно: Нет. Проверка отображает ваше знание, и повторное размышление над заданным вопросом, вряд ли даст вам ответ, если вы его не знаете.

Особое: Нетренированная проверка Знания, просто проверка Интеллекта. Без конкретного обучения, тренировок, персонаж владеет лишь общими знаниями.

ЗНАНИЕ ДИКОЙ ПРИРОДЫ (Мудр)

Используя этот навык вы способны хорошо охотиться, провести своих товарищей по безопасным тропинкам через ледяные пустоши, определить характерные приметы того, что где-то неподалёку расположено логово совомедведя, или избежать попадания в зыбучие пески, или другие природные опасности.

Проверка: Находясь в условиях дикой природы, вы способны обезопасить или прокормить себя и других соратников.

Повторно: Для передвижения по дикой местности, или получения бонусов к Стойкости, вы способны проводить лишь одну проверку каждые 24 часа. Результат этой проверки действует, до начала следующей проверки. Для избежания возможности заблудиться, или спастись от природной опасности, вы проводите проверку при необходимости ситуации. Повторная проверка на возможность заблудиться в специфической ситуации, или избежать опасности природной опасности не разрешается.

- | КС | Задание |
|----|--|
| 10 | Найти общий контакт с окружающей природой. Перемещаться с половиной вашей базовой скорости, и в то же время обеспечивать себя охотой и сбором ягод (не зависеть от наличия пищи или воды). Вы способны обеспечить пищей и водой одну персону, за каждые два пункта вышей проверки, превышающей 10. |
| 15 | Получить +2 ко всем спас-броскам Стойкости, против суровых погодных условий, продолжая передвижение при половине скорости, или +4 не двигаясь с места. Вы можете дать некоторый бонус другому персонажу, за каждый пункт проверки, превышающий 15. |
| 15 | Избежать возможности заблудиться, или избежать природной опасности, как например, зыбучий песок. |

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Чувстве Направления, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Знания Дикой Природы для избежания возможности заблудиться. Рейнджер получает бонус к проверке Знания Дикой Природы, применяя этот навык для получения информации о своём избранном враге (стр. 52).

ИСКУССТВО МАГИИ (Интл; Только Тренированный)

Используя этот навык, вы способны опознать активируемые заклинания, или заклинания наложенные на определённое место.

Проверка: Вы способны идентифицировать заклинания или магические эффекты.

- | КС | Задание |
|------------------|--|
| 13 | Когда используется <i>чтение магии</i> , для опознания <i>глифа опеки</i> . |
| 15 + ур. заклин. | Опознать активируемое заклинание. (Вы должны видеть или слышать вербальные или соматические компоненты заклинания). Повтора нет. |
| 15 + ур. заклин. | Изучить заклинание из магической книги или свитка. (Только маг). Повторной проверки нет до тех пор, пока вы не приобретёте как минимум 1 ранг в Искусстве Магии (даже если вы нашли иной источник для изучения этого заклинания). |
| 15 + ур. заклин. | Подготовить заклинание из чужой книги. (Только Маг). Одна попытка в день. |
| 15 + ур. заклин. | Когда с активировано <i>определение магии</i> , вы можете определить школу магии исходящей аурой от одного предмета или существа, которое вы способны видеть. (Если аура не эффект заклинания, КС 15+половина уровня заклинателя). |
| 19 | Когда используется <i>чтение магии</i> , опознать <i>символ</i> . |
| 20 + ур. заклин. | Опознать заклинание, уже наложенное на место, и имеет эффект. (Вы должны видеть или заметить эффекты заклинания). Нет повтора. |
| 20 + ур. заклин. | Вы способны опознать материалы, созданные или обработанные магией, как например расположенная стена из железа, результат заклинания <i>железная стена</i> . Повтора Нет. |
| 20 + ур. заклин. | Раскодировать написанное заклинание (например на свитке), без применения <i>чтения магии</i> . Одна попытка в день. |
| 20 | Нарисовать диаграмму, для усиления активации <i>якоря измерений</i> для призванного существа. Занимает 10 минут. Повтора нет. МП проводит эту проверку. |
| 30 или выше | Понять странный или неповторимый магический эффект, как например эффект волшебного ручья. Повтора нет. |

Некоторые заклинания дополнительно позволяют получить информацию относительно магии определяемой с помощью проверки Искусство Магии, это отмечено в описании заклинания (например, смотрите описание *определение магии*, стр. 2__).

Повторно: Смотри выше.

Особое: Маг специалист получает +2 бонус имея дело с заклинанием или эффектом из своей школы специализации. Он переносит штраф -5, имея дело с заклинанием или эффектом из запрещённой ему школы (а некоторые задания, такие как изучение заклинания из запрещённой школы, просто невозможны).

Если у вас 5 и более рангов в навыке Использование Магических Устройств, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Искусства Магии, при раскодировании заклинаний со свитков.

ИСККУСТВО ПОБЕГА (Ловк; Штраф из-за доспехов)

Этот навык применяется для освобождения из оков или наручников, пробирание сквозь узкие места, или побег из захвата чудовища которое удерживает вас выскользнув из его лап.

Проверка: Проведение проверки побега будучи скованным, связанным верёвками или наручниками, или другими приспособлениями (за исключением захвата), занимает по времени 1 минуту. Побег из сетки или заклинания *опутывание* полнораундовое действие. Пробирание сквозь узкое отверстие занимает как минимум одну минуту, а то и больше, в зависимости от протяжения отверстия.

Ограничение	КС
Верёвки	Проверка Использование Верёвки Связывающего на d20
Сеть, заклинания <i>оживление верёвки</i> , <i>управление растениями</i> , <i>контролирование растений</i> или <i>опутывание</i>	20
Заклинание <i>Силок</i>	23
Наручники	30
Узкое Пространство, Отверстие	30
Превосходные Наручники	35
Захват	Проверка Захвата Захватывающего

Верёвки: Проверка вашего Искусства Побега, против встречной проверки Использование Верёвки связавшего вас. Так, как легче связать кого-то, чем бежать, будучи связанным, связывающий, получает особый бонус +10 к своей проверке.

Наручники и Превосходные Наручники: У наручников КС в зависимости от их конструкции.

Сеть или заклинания: Побег из сети или заклинаний *оживление верёвки*, *управление растениями*, *контролирование растений* или *опутывание* полнораундовое действие.

Узкое Пространство: Этот КС применяется в тех местах, где может пролезть голова любого, но не плечи любого. Если место длинное, как например дымоход, МП может заставить пройти несколько проверок. Вы не можете протиснуться сквозь то место, где не пролазит ваша голова.

Захват: Вы можете проводить проверку Искусство Побега, против встречной проверки захвата врага, чтобы освободиться из захвата или прикрепленного состояния (это почти что схвачен). Выполнение стандартного действия, поэтому, если вы вырвались из захвата, в том же раунде вы можете и передвигаться. Смотри «Извивание на Свободу» под Другие Варианты Захвата, стр. 149.

Повторно: Вы способны проводить новую проверку, если предыдущая была неудачной, если продираетесь сквозь узкое пространство, или проводите ещё какие-то проверки. Если ситуация разрешает, вы можете проводить дополнительные проверки, и даже использовать приём 20-ти если вам не угрожает прямая опасность.

Особое: Персонаж с 5 рангами и выше в навыке Использование Верёвки, получает +2 синергичный бонус в проверках Искусство Побега при снятии с себя оков верёвки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕРЁВКИ (Ловк)

С этим навыком вы способны вязать особые узлы, развязать хитрые узлы, или связать пленных с помощью верёвок.

Проверка: Большинство заданий с верёвками относительно несложные.

КС	Задание
10	Завязать специфический узел.
15	Завязать особый узел, который может скользить по верёвке, или развязываться с одного рывка.
15	Сделать узёл на верёвке используя одну руку.
15	Сплести две верёвки вместе (занимает 5 минут)

Когда вы связываете другого персонажа верёвкой, любая проверка Искусство Побега проводимая связанным персонажем, проводится против вашей проверки Использование Верёвки. Вы получаете особый бонус +10 к проверке, так как значительно легче связать, чем освободиться от пут будучи связанным. Вы не проводите проверку Использование Верёвки до тех пор, пока кто-то не попытается освободиться.

Особое: Шёлковая верёвка (стр.) даёт +2 условный бонус к проверкам Использования Верёвки. Если вы примените на верёвку заклинание *оживить верёвку*. Вы получаете +2 условный бонус к проверкам Использование Верёвки, применяя эту верёвку. Эти бонусы, если есть оба, суммируемы.

Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Побега, у вас +2 синергичный бонус к проверкам связывания кого-либо.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ УСТРОЙСТВ (Обн; Только Тренированный, Только Бард или Вор)

Используя этот навык, вы способны активировать магические устройства, такие как волшебные палочки и свитки, которые в противном случае, вы не способны применять.

Проверка: Этот навык вы способны применять для чтения заклинания, или активирования магического предмета. Он позволяет вам использовать магический предмет, таким образом, будто у вас есть способности активации магии, или особенности других классов, или же вы подражаете другой расе, или другому мировоззрению.

Когда вы пытаетесь задействовать волшебный предмет с помощью этого навыка, это принимается как стандартное действие. (Смотри Активация Волшебного Предмета, стр. 136, и *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* для описания как происходит обычная активация подобного рода предметов). Однако, проведенные вами проверки, определяют, удачно ли вы с имитировали необходимые факторы для удачного выполнения активации. Они мгновенны, не забирают время, и входят в стандартное действие активации магического предмета.

Вы проводите проверку имитации каждый раз когда активируете устройство такое как, например, волшебная палочка. Если вы используете проверку для имитации мировоззрения, или любого подобного качества, (например с имитировать нейтрально злое мировоззрение, чтобы защитить себя от возможных повреждений при использовании *книги отвратительной тьмы*, в то же время оставаясь не злым по мировоззрению), то вам необходимо проходить такие проверки каждый час, пока пользуетесь таким предметом.

Вы должны осознано избирать, что вы хотите с имитировать. Так как вы должны знать, что конкретно вы имитируете, для данной проверки.

Расшифровать Написанное Заклинание: Это похоже на действие навыка Искусство Магии, при раскодировании текста заклинаний, за исключением того, что в данном случае КС на 5 единиц выше.

Имитация Способности Активации Заклинаний: Используя в этом случае навык, вы способны применить волшебный предмет так, будто это данное заклинание, находится в списке заклинаний вашего класса. Для активации заклинания со свитка или волшебной палочки, необходимо чтобы данное заклинание было указанное в списке заклинаний

вашего класса. А в этом случае, проверкой вы создаёте имитацию. Ваш уровень эффективности заклинаний (уровень заклинателя) рассчитывается из, вашего результата минус 20. (Это нормально, если ваш уровень заклинателя равен 0). Для волшебных палочек нет никакой разницы, какого вы уровня заклинатель, но для свитков это играет большую роль. Если ваш уровень эффективности ниже, чем уровень заклинателя, то возможно у вас могут появиться проблемы с нормальным применением свитка (смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, для большей информации о свитках).

Этот навык не позволяет вам активировать заклинания как маг. Оно позволяет вам применить его из свитка или волшебной палочки так, будто это заклинание имеется в списке заклинаний вашего класса. Заметка: Если вы активируете заклинание со свитка, в начале вы должны его раскодировать.

Имитация Способности Класса: Иногда вам необходимы классовые способности других классов для активации магического предмета. Ваш эффективный уровень в имитируемом классе равен ваш результат минус 20. Для примера, Лидда нашла волшебный потир, который превращает обычную воду в священную, но лишь в руках жреца или опытного паладина, которые благодаря своим каналам позитивной энергии, с помощью которых они изгоняют нежить. Она пробует с активировать этот предмет, имитируя силу жреца изгнания нежити. Её эффективный уровень жреца, её результат минус 20, так как жрец способен изгонять нежить на 1-м уровне, в проверке Использование Магических Устройств, её результат должен быть 21 и выше.

Этот навык не даёт вам возможности применения особенности другого класса. Он лишь позволяет вам использовать магический предмет, так будто у вас есть особенность необходимого класса.

Если у особенности класса есть ограничение в мировоззрении, вы тоже должны его выполнять, взаправду, или имитируя соответствующее мировоззрение отдельной проверкой (смотри ниже).

Имитация Показателя Параметра: Для активации заклинания со свитка, вам необходим более высокий показатель необходимого параметра (Интеллект для заклинаний магов, Мудрость для заклинаний жрецов, и Обаяние для заклинаний бардов и чародеев). Ваш эффективный показатель параметра (с соответствующим имитируемым вами классом, когда вы активируете заклинание со свитка), ваш результат минус 15. Если у вас уже достаточно высокий показатель соответствующего параметра, то у вас нет необходимости проходить эту проверку.

Имитация Расы: Некоторые магические предметы, действуют лишь в руках определённых рас, или действуют значительно лучше в руках

определённых рас. Вы можете применять такой предмет, так будто вы представитель соответствующей расы. К примеру, халфлинг Лидда пытается использовать +3 *метательный молот карликов*. Если у неё неуспешная проверка навыка Использование Магических Устройств, молот в её руках будет действовать как обычный, будто она халфлинг, но если успешно, молот будет работать в её руках как в руках дварфа. За одну проверку вы можете симитировать лишь одну расу.

Имитация Мировоззрения: У некоторых предметов есть позитивные или негативные эффекты в зависимости от вашего мировоззрения. Вы можете применять эти предметы так, будто у вас мировоззрение соответствующее для этого предмета. К примеру, *книга отвратительной тьмы*, повреждает любого незлого персонажа прикасающегося к ней. Лидда способна симитировать злое мировоззрение, и взять *книгу отвратительной тьмы* в руки без вреда. Вы способны имитировать лишь одно мировоззрение за одну проверку.

Применить в Слепую: Некоторые магические предметы, необходимо активировать при помощи особых слов, мыслей или действий. Вы способны задействовать такой предмет так, будто вы знаете командное слово, мысль или действие, хотя на самом деле, вы даже и не ведаете об этом. Вам необходимо проводить что-то равносильное. Говорить вслух, махать предметом, или проводить другие проверки активации. У вас особый бонус +2 к проверке, если вам до этого удалось хотя бы раз успешно с активировать этот предмет.

Если ваша проверка несёт разницу с необходимым результатом в 10 и больше единиц, с вами происходит несчастный случай.

Несчастный случай означает следующее, вы освобождаете магическую энергию, но не знаете, как правильно её реализовать. МП сам решает какой эффект приносит несчастный случай, как и в случае с неудачей со свитком. Стандартная неудача – это, то что вы поражаете не ту цель, или неконтролируемая магическая энергия причиняет 2d6 повреждений вам. **Заметка:** Этот несчастный случай, идёт в дополнение к шансу неудачи которую обычно вы переносите при активации заклинания со свитка, а уровень заклинателя выше чем ваш текущий уровень.

Повторно: Да, но если вы выбрасываете на кубике 1 в попытке активации предмета, и терпите неудачу, то в этот день, вы больше не можете пробовать проходить проверку активирования.

Лидда поняла, что использование магических устройств может быть и опасным



Особое: Вы не можете брать приём 10 в этом навыке. Магия слишком непредсказуема, чтобы использовать этот навык столь беспечно.

Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Магии, у вас +2 синергичный бонус к проверкам Использование Магических Устройств связанным со свитками. Если у вас 5 и более рангов в Расшифровке, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Использование Магических Устройств связанным со свитками. Если есть оба бонуса, то они суммируемы.

ИНСИНУАЦИЯ (Мудр; Только Тренированный)

Вы знаете о том, как понять или передать секретное послание, говоря в это время об обычных, повседневных вещах. К примеру, два вора могут разговаривать о товарах в булочной, и в то же время в разговоре они могут полностью спланировать свое проникновение в лабораторию злого мага.

Проверка: Вы можете передать секретное послание с помощью Инсинуации, персонажу владеющему таким же навыком. КС для несложного послания 10, для комплексных посланий, КС составляет от 15 до 20, особенно если преподносится какая-то новая информация. Также, персонаж способен разобрать секретное послание, в разговоре двух других персонаж, применив этот навык. КС проверка навыка для персонажа с Инсинуацией, штраф -2 к проверке, за каждый не подслушанный кусочек информации. К примеру, персонаж подслушивает людей, который готовят покушение на прибывающего дипломата, подслушивание переносит штраф -2, если персонаж не знает о дипломате. В любом случае, если провал проверки отличается на 5 и более пунктов, это означает, что восприняли неверную информацию или сделали неправильные выводы.

КС

10 + причиненное повреждение + уровень заклинания

10 + половина от последнего причиненного продолжительного повреждения + уровень заклинания

10 + причиняемое повреждение + уровень заклинания

КС спас-броска сбивающего с толку заклинания + уровень заклинания

20 + уровень заклинания

10 + уровень заклинания

15 + уровень заклинания

20 + уровень заклинания

5 + уровень заклинания

10 + уровень заклинания

КС спас-броска отвлекающего заклинания + уровень заклинания

15 + уровень заклинания

15

Помеха

Ранение или провал спас-броска во время активации заклинания (для заклинаний с активацией один полный, или более одного раунда) или ранение благоприятной или лёгкой атакой проведённой в ответ на с активированное заклинание (для заклинаний с временем активации 1 действие). (Смотри Отвлечение Заклинателей, стр. 145).

Перенос продолжительного вреда (такого как от Кислотной стрелы Мельфа).

Повреждаемый Заклинанием

Сбиваемый с толку не повреждающим заклинанием. (Если у заклинания нет спас-броска, используйте тот КС спас-броска, который мог бы быть, если оно позволяло спас-бросок)

Схвачен или опрокинут (Способен активировать заклинания без соматических компонентов, и с материальными компонентами, вмещающимися в руку).

Сильное перемещение (верхом на движущемся скакуне, в трясущей повозке, в небольшой лодке в бурлящей воде, на нижней палубе, трюме корабля во время сильной бури).

Неистовое перемещение (лошадь несущаяся галопом, в повозке трясущейся из стороны в сторону, маленькая лодка в стремительном течении, на палубе корабля в бурю).

Поражаемый заклинанием землетрясение

В погоду с сильным ветром, ослепляющим дождём или снегом.

Погода с ветром несущим град, пыль или осколки, обломки чего-то.

Погода вызванная заклинанием, как например, ураган мщения (отвлекаемый не повреждаемым заклинанием).

Активации в защите (то есть, не провоцируя благоприятную атаку)

Заклинатель опутан заклинанием оживлённая верёвка, заклинанием управление растениями, контролирование растений, опутывание, силком, сетью, или запутывающей торбой.

МП в тайне проводит проверку вашей Инсинуации, поэтому вы не знаете, успешно или нет вы восприняли информацию.

Повторно: В целом, повторная проверка возможно, если вы доносите эту информацию кому-нибудь другому, но не для повторного получения или декодирования оригинала. Каждый повтор, означает шанс большего непонимания.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам передачи (но не получения) сообщений. Если у вас 5 и более рангов в Чувстве Мотива, у вас +2 синергичный бонус к проверкам принятия или получения (но не передачи) сообщений.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (Тело)

Вы непревзойденны при фокусировании своего разума.

Проверка: Вы проходите проверку Концентрации при попадании в неблагоприятные условия, и активируя в это же время заклинание. Например, перенос повреждение, попадание заклинания противника, и тому подобное. Вы также можете применять этот навык во время перед другими сложностями или вещами, помимо заклинаний, таких как избежание обрыва разговора, во время вмешательств в беседу других людей.

Ниже приведённая таблица суммирует всевозможные помехи, в которых вы можете проводить проверку Концентрации, во время активации заклинания. "Уровень заклинания" отмечает уровень заклинания которое вы активируете. (Для большей информации Смотри Концентрация на стр. 163).

Повторно: Да, хотя, в успехе, не снимаются эффекты предыдущей неудачной проверки, которая практически во всех случаях означает одно, потерю активируемого заклинания, на котором был сконцентрирован активирующий его маг.

Особое: Персонаж, у которого есть отличительная черта, Боевая Активация, получает +4 бонус к проверке Концентрации во время активации заклинания в защите (смотри страницу 135).

ЛЕЧЕНИЕ (Мудр)

Используя этот навык, вы можете предотвратить смерть, тяжело раненного друга, помочь другим быстрее восстановится от ранений, помочь другу выстоять перед смертельным воздействием жала виверны, или противостоять болезни.

Проверка: КС и эффект зависят от цели которую вы перед собой поставили.

Задание	КС
Первая Помощь	15
Длительный Уход	15
Лечить рваную Рану	15
Лечение Отравления	КС яда
Лечение Заболевания	КС болезни

Первая Помощь: Первая помощь, обычно подразумевает под собой, спасение умирающего. Если у персонажа отрицательный показатель хит-поинтов, или идёт потеря хит-поинтов (1 в раунд, 1 в час и 1 в день), вы способны стабилизировать его состояние. Персонаж не восстанавливает хит-поинты, но прекращает их терять. Проверка стандартное действие. (Смотри Умирание, стр. 139).

Длительный Уход: Это обозначает, что вы ухаживаете за ранами потерпевшего день и более. При успешной проверке, вы даёте возможность восстанавливать хит-поинты, или показатели параметров (при временной утрате параметров) в два раза быстрее: 2 хит-поинта за уровень при лёгкой активности, 3 хит-поинта за уровень при полном отдыхе, или 2 показателя параметра в день. Вы можете проводить уход не более чем, за шестью пациентами одновременно. Для этого вам необходимы некоторые предметы и запасы (бинты, поднос, настойки и т.д.), которые легко раздобыть в населённых землях.

Оказание длительного ухода, считается как лёгкая активность для лечащего. Для себя, вы не можете оказывать длительный уход.

Комплект Лекаря (стр. 119) даёт +2 условный бонус к проверкам Лечения.

Лечение Рваных Ран от Роста шипов, Шипастых Камней, Колочек: Существо раненое колючкой (например если наступило), способно передвигаться при половине от своей нормы. Успешная проверка Лечения, ликвидирует этот штраф. Лечение от колючки стандартное действие.

Существо раненое заклинанием шипастые камни или рост шипов, должно пройти проверку Рефлекса, или перенести ранения которые понижают его скорость на одну треть. Другой персонаж, может снять этот штраф, потратив 10 минут на перевязывание ран пострадавшего, и прохождением успешной проверки Лечения против КС спас-броска заклинания.

Лечение Отравления: Это означает уход за персонажем, перенёвшим на себе воздействие ядов, и которому угрожают более серьёзные последствия от поражения ядом (или подобному эффекту). Каждый раз, когда персонаж проходит спас-бросок против ядов, вам необходимо пройти проверку Лечения. Отравленный персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спас-броска.

Лечение Заболевания: Это означает что вы выполняете уход за заболевшим персонажем. Каждый раз, когда персонаж проходит спас-бросок против эффектов болезни, вам необходимо пройти проверку Лечения. Больной персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спас-броска.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Профессии (травовед), вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Лечения.

МАГИЧЕСКОЕ СЛЕЖЕНИЕ (Интл; Только Бард, Жрец, Маг, Чародей)

Применяя этот навык, вы способны следить за кем-то будто с помощью заклинания *слежение*, или *кристаллический шар*, или выполнить некоторые гадания/предзнаменования.

Проверка: Вы не способны применять этот навык, не имея в наличии магических средств позволяющих проводить слежение, таких как заклинания *слежение*, *великое слежение*, или *видения*, *кристаллический шар*. Применение этого навыка, подразумевает под собой прямую связь с этими заклинаниями предметами. Эти предметы позволяют вам следить за другими, а с этим навыком, вы делаете это ещё лучше. Также этот навык усиливает вашу способность заметить магическое слежение проводимое за вами, как отмечено в описании заклинаний *волеобный глаз* и *заметить слежение*.

Особое: Хотя этот навык отмечен эксклюзивным для определённых навыков, всё же, его возможно применять не тренированным. Это означает, что персонаж без рангов в Магическом Слежении, и не имеющий возможности приобретать ранги в этом навыке, может проводить проверку Интеллекта для замечания слежения за собой.

МАСКИРОВКА (Обн)

Используя этот навык, вы способны изменить свою или внешность другого. Попытка занимает 1d3x10 минут работы, плюс как минимум несколько бутафорий, подручные инструменты. Применение маскировочного комплекта (стр. 119), даёт +2 условный бонус к проверкам Маскировки. Маскировка может включать в себя, приблизительное изменение роста и веса, но не более чем на 1/10, от базовых показателей существа.

Вы также можете подражать под некоторых людей, как отдельных личностей, так типов людей, так, к примеру, вы можете с помощью маскировки выдавать себя за путешественника, приезжего, оставаясь в то же время местным жителем этого района.

Проверка: Ваша проверка Маскировки, означает насколько хорошо вы замаскировались, для встречной проверки другими персонажами, их результаты отображает проверка Отслеживания. Вы проводите лишь одну проверку Маскировки, даже если проверка Отслеживания проводят несколько людей. МП втайне проводит проверку Маскировки, так что вы не знаете насколько хорошо вы замаскировались.

Если вы не хотите привлекать к себе внимание посторонних, то тогда нет необходимости проводить встречную проверку Отслеживания. Если же вы попадаете в поле зрения людей, относящихся к вам с недоверием или подозрением (как например, стражи стоящие на воротах в город, смотря за прохожими входящими в город), МП может принять для проверок Отслеживания таких наблюдателей, правило 10.

Эффективность вашей маскировки зависит от того, под кого вы хотите замаскироваться, и сколько изменений вам необходимо провести.

Маскировка	Мод-тор
Лишь небольшие детали	+5
Маскировка под противоположный пол	-2
Маскировка под другую расу	-2
Маскировка под другую возрастн. Категорию	-2*
Маскировка под определённый класс	-2

*За один шаг разницы между текущей возрастной категорией персонажа, и маскируемой возрастной категорией (молодой (младше чем взрослый), взрослый, пожилой, старый, престарелый).

Если вы хотите провести вокруг пальца, личность, кто лично знаком с человеком, под которого вы маскируетесь, то он получает бонус к проверкам Отслеживания (и автоматически считается, что смотрит на вас с недоверием, поэтому в любом случае проводятся встречные проверки).

Теснота знакомства	Бонус
Узнаёт по внешнему виду	+4
Друзья или компаньоны	+6
Близкие друзья	+8
Супруги или Любовники	+10

Обычно, личность проводит проверку, как только вступает с вами в контакт, а затем каждый час, за время общения с вами. Если же вы сталкиваетесь с несколькими разными существами, за короткий промежуток времени, проверьте раз за день или за час. Используя средний бонус Отслеживания для группы. К примеру, персонаж,

пытающийся замаскировавшись пройти к торговцу на рынок, МП в этом случае может провести одну проверку Отслеживания с бонусом +1, так как в это проверке отображается толпа, (у большинства прохожих нет рангов в Отслеживании, а у нескольких хорошо развитые навыки Отслеживания).

Повторно: Персонаж способен поправить неудачную маскировку, но все те, кто знают о маскировке, относятся теперь ещё с большим подозрением к окружающим.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Маскировки, если вы знаете что персонаж попадёт в чьё-то поле зрения и будет вступать в контакт с человеком.

Магия, изменяющая форму реципиента *собственное изменение, собственная перемена, полиморф другого*, или *перевертничество*, даёт к проверке Маскировки +10 бонус (смотри описание отдельных заклинаний в Главе 11: Заклинания). Вы должны пройти успешную проверку Маскировки с бонусом +10, для подражания внешности определённой персоны, применяя заклинание *вуаль*. Магия Ворожбы способна смотреть сквозь иллюзии, как например *истинное зрение*, не проглядывает сквозь обычную маскировку, но может разглядеть замаскировавшегося с помощью магии.

Вы должны проходить проверку Маскировки, при активации заклинания *подобие* (стр. 2__), для определения насколько хорошо оно удалось.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ (Мудр)

Используя этот навык, вы способны заметить бандитов затаившихся в засаде, или увидеть вора скрывающегося в тени, или же увидеть гигантскую сороконожку в гуще мусора.

Проверка: Навык Отслеживание, применяется непосредственно в определении спрятавшихся персонажей или существ. Обычно, встречной проверкой для Отслеживания, является Скрытность, проверка существа которое желает, чтобы его не видели. Иногда существо и не пытается скрываться, его просто тяжело разглядеть, в таком случае, проверка Отслеживания просто необходима.

Проверка Отслеживания выше 20, в целом даёт вам возможность ощутить, что рядом с вами находится невидимое существо (хотя всё же, вы не способны увидеть его).

Отслеживание также позволяет вам заметить кого-то замаскировавшегося (смотри описание навыка Маскировка на предыдущей странице).

Условие	Штраф
За каждые 3 метра расстояния	-1
Отслеживающий отвлечён	-5

Повторно: Вы можете проводить проверку Отслеживания каждый раз, когда у вас есть возможность заметить что-тостораживающее. Это полнораундовое действие, и вы можете снова проверить возможность заметить что-то, что вам не удалось отследить в прошлый раз.

Особое: У объекта заклинания *гипнотизм*, -4 штраф к проверкам Отслеживания.

Цель действия способности барда *гипнотизирование*, переносит штраф -4 к проверкам Отслеживания.

Персонаж с отличительной чертой *Настороженность*, получает +2 синергичный бонус к проверкам Отслеживания.

Рейнджер получает бонус к проверкам Отслеживание, применяя его против своего избранного врага (стр. 52).

Эльфы, благодаря своим острым чувствам, получают +2 расовый бонус к проверкам Отслеживания. Полу-эльфы получают +1 расовый бонус к проверкам Отслеживания. Их чувства остры, но не настолько как у чистокровных эльфов.

ОЦЕНКА (Интелл)

Используя этот навык, вы способны отличить антикварную вещь от не нужной рухляди, старый, ржавый меч и эльфийский фамильный клинок, или высококачественное ювелирное изделие, от дешёвки сделанной наподобие оригинала.

Проверка: Вы способны оценить распространенные и хорошо известные предметы, в пределах $\pm 10\%$ их стоимости

(КС 12). Провал означает, что вы оценили предмет от 50% до 150% от его базовой стоимости. МП за своим экраном выбрасывает $2d6+3$ и умножает на 10%, от базовой цены предмета и объявляет игроку. (Для распро-страненных и хорошо известных товаров ваш шанс определения цены на 10% выше, даже если провал проверки, считается что с этими предметами вы более или менее знакомы).

Редкие и экзотические предметы требуют успешную проверку при КС 15, 20 и выше. Если успешно, вы определяете цену в пределе 70% - 130% базовой стоимости. МП за своим экраном бросает $2d4+5$ и умножает на 10%, и затем базовую цену умножает на полученный процент и говорит цену игроку. Если проверка неудачна, персонаж не может определить цену предмета.

Увеличительное стекло (стр. 119) даёт +2 условный бонус к оценке проводимой с маленькими и высоко детализированными предметами, такими как драгоценные камни. Торговые весы (стр. 119) дают +2 условный бонус к проверке Оценки для предметов требующих взвешивание, включая драгоценные металлы. Эти бонусы суммируются.

Оценка занимает 1 минуту.

Повторно: На том же предмете невозможно, вне зависимости от результата.

Особое: Если вы делаете проверку нетренированно в этом навыке, для обычных предметов провал означает то, что вы не определили стоимость предмета для обычных, а для редких предметов успех в определении даёт стоимость 50% - 150% от базовой ($2d6+3 \times 10\%$).

У карликов/дварфов +2 расовый бонус к Оценке, при проверке редких или экзотических предметов, так как они знакомы с различными ценными предметами всех видов (особенно с теми, что изготовлены из металла или камня).

ПАДЕНИЕ/АКРОБАТИКА (Ловк; Только Тренированный; Штраф из-за Доспехов)

Вы способны нырять, перекачываться, кувыркаться, делать сальто и т.д. Вы не можете применять этот навык если скованы в движении доспехами, избытком снаряжения, или добытых сокровищ (смотри Таблица 9-2: Переносимая Нагрузка, стр. 154).

Проверка: Вы способны плавно приземлиться в результате падения, или перепрыгивания через противника. Вы также можете выполнять сальто для увеселения публики (как с применением навыка Актёрство).

КС Задание

- | | |
|----|--|
| 15 | Спланировать падение так, будто вы упали с высоты на 3 метра короче от фактической. |
| 15 | Провести сальто, кульбит до 6 метров (как часть передвижения), не провоцируя при этом благоприятных атак. неудача означает, что вы провели сальто на 6 метров, но также и можете перенести благоприятные атаки со стороны врага. |
| 25 | Провести сальто/кульбит до 6 метров (как часть передвижения), не провоцируя при этом благоприятных атак, и перемещаясь при этом через клетки занятые противником (над, под или вокруг них). Неудача означает, что вы можете провести сальто/кульбит на расстояние до 6 метров, и продвинуться через клетки занятые противником, но при этом переносите благоприятные атаки со стороны врага. |

Повторно: При публике, если зрители решили что ваша акробатика не интересна, то в дальнейшем нет возможности проводить повторных проверок этого навыка. Вы способны снизить количество повреждений от падения, как мгновенная реакция, один раз на одно падение. Вы способны проводить сальто как часть передвижения, лишь один раз в раунд.

Особое: Персонаж с 5 и более рангами в Падение/Кувырки, получает +3 бонус уворачивания к КД когда находится в полностью защитном положении, или +2 бонус КД применяя его как полнораундовое действие (Смотри Сражение в защите, стр. 134).

Персонаж с 5 и более рангами в Падение/Кувырки, получает +6 бонус уворачивания к КД когда находится в полностью защитном положении, вместо +4 бонус КД (Смотри Полная Защита, стр. 138).

Если у вас 5 и более рангов в навыке Прыжки, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Падение/Кувырки.

Если у вас 5 и более рангов в навыке Падение/Кувырки, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Баланса.

ПЛАВАНИЕ (Сила)

Используя этот навык, сухопутное существо способно плавать, нырять, маневрировать между подводными преградами, и т.д.

Проверка: Успешная проверка, позволяет вам проплыть на 1/4 вашей скорости как действие равное передвижению, или проплыть расстояние равное половине вашей скорости как полнораундовое действие. Бросается один раз в раунд. Если не удачно, вы не продвигаетесь по водной или в водной поверхности. Если неудача на 5 или более единиц ниже от установленной проверки, вы погружаетесь под воду, и начинаете тонуть. Смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*, относительно правил утопления.

Если вы под водой (вы тонете, или по своей воле плывёте под водой), вы переносите -1 штраф к проверке вашего Плавания, за каждый следующий раунд, с момента погружения под воду.

КС проверки плавания зависит от воды:

Вода	КС
Неподвижная	10
Бурное течение	15
Шторм	20

За каждый час вашего плавания, проводите проверку Плавания против КС 20, или переносите 1d6 временного повреждения от усталости.

Особое: Вместо проверки из-за доспехов, вы переносите штраф в -1 за каждый 2,25 килограмма одетого или переносимого вами снаряжения.

ПОДДЕЛКА (Интелл)

Используя этот навык, вы можете подделать письменный приказ от графа, распоряжающийся об освобождении тюремщиком заключённых, создать правдоподобно выглядящую карту сокровищ, или самостоятельно определить подделку, которую хотят совершить другие.

Проверка: Подделка требует соответствующие письменные материалы для определённого подделываемого документа, достаточное количество света для написания, воск для печатей (если они имеются), и некоторое время. Подделывание очень короткого и простого документа занимает около 1 минуты. Более длинные и комплексные документы забирают по времени 1d4 минуты за страницу. Подделка документа с почерком любого человека (военный приказ, правительственное постановление, бухгалтерский бланк и тому подобное), требует чтобы персонаж видел оригинал документа, или подобный документ ранее, и тогда персонаж получает +8 бонус при броске. Подделка подписи, автографа необходимого человека, нужно чтобы в распоряжении был документ с подписью человека которую подделываешь, и персонаж получает +4 бонус к броску. Подделка длинного документа, написанного рукой определённого человека, требует большое наличие документов написанных рукой этого человека.

МП проводит проверку в тайне, поэтому вы не знаете, насколько удачно прошла проверка. Как и с Маскировкой, вам не нужно проводить проверку до тех пор, пока вашей работой не заинтересуется кто-нибудь другой. Проверка Подделки, проводится против встречной проверки личности, сомневающейся в достоверности документа. Человек проводит свою проверку Подделки, против результата подделывающего. Читающий получает соответствующие бонусы или штрафы к проверке, перечисленные в идущей ниже таблице.

Как и с Блефом, документ противоречащий процедурам, приказам, или ранее полученной информации, или того что

требует личности жертвоприношения, убытка, повышает подозрение персоны при проверке документа (и создаёт благоприятные условия для встречной проверки Подделки читающего).

Условие

Модификатор Проверки Читающего

Тип документа неизвестен читающему	-2
Тип документа в чём-то известен читающему	+0
Тип документа хорошо известен читающему	+2
Почерк неизвестен читающему	-2
Почерк в чём-то известен читающему	+0
Почерк хорошо известен читающему	+2
Читающий лишь бегло просмотрел документ	-2

Повторно: Обычно нет. Повторной проверки не может быть, после того, как конкретный читатель определил в документе подделку, но созданный документ, можно использовать для того, чтобы провести ещё кого-нибудь другого. Результат проверки Подделки для этого документа будет применяться в любом случае с разными читателями, изучающими документ. Читатель не имеет прав проводить проверку на одном документе более одного раза; если встречная проверка пошла в пользу подделавшего, то читающий не может применить свой навык вновь, даже если его всё же терзают сомнения по поводу этого документа.

Особое: Естественно, для подделывания, и определения подделок, вы должны уметь читать и писать на этом языке. (Навык зависит от языков). варвары не способны изучить навыки Подделка до тех пор, пока они не научатся читать и писать.

ПОИСК (Интелл)

Вы способны находить потайные двери, простые ловушки, скрытые помещения/проходы и другие детали не бросающиеся в глаза. С помощью этого навыка вы также способны заметить кого-то, например скрывающегося вора. Навык Поиск, позволяет персонажу разгадать некоторые мелкие детали, или нарушение порядка, симметрии через активное действие.

Поиск не даёт вам возможности обнаружить сложные ловушки, если только вы не вор (смотрите секцию «Особое» ниже).

Проверка: По общему правилу вы обязаны, находится в пределах 3 метров от исследуемого объекта или поверхности. Исследование территории площадью 1,5м. на 1,5м. занимает 1 раунд, или одно полнораундовое действие исследование стопки предметов со стороны 1,5м.

Задание	КС
Обшарить сундук полный мусора, чтобы найти определённый предмет	10
Заметить обычную секретную дверь или простую ловушку	20
Обнаружить сложную не магическую ловушку не в камне (только вор)*	21+
Обнаружить магическую ловушку (только вор)*	25+
Уровень заклинания для её сотворения	
Обнаружить хорошо скрытую секретную дверь	30

*Даже дварфы не воры способны использовать Поиск для этой цели, но только если ловушка вделана в камень или на камне.

Особое: Эльфы получают +2 расовый бонус к проверкам Поиска, полу-эльфы +1. Эльф (но не полу-эльф), который просто проходит в 1,5 метрах от секретной или скрытой двери, может пройти проверку Поиска для обнаружения этой двери.

С активированные заклинания из школы магии Отказа в пределах 3 метров друг от друга на 24 часа и более, способны издавать видимые энергетические колебания. Эти колебания дают +4 бонус к проверкам Поиска для обнаружения заклинаний Отказа.

Если для нахождения ловушки с КС 20, навык Поиска способен применить каждый, то для ловушек с более высоким КС, навык поиска способен проводить только Вор. (Исключение: Заклинание *обнаружение ловушек*, временно позволяет жрецу применять свой навык Поиска с такой эффективностью, как и вор). Обнаружение не магических ловушек имеет как минимум КС 20, а если она тщательно скрыта, то КС ещё выше. Для того чтобы найти магическую

ловушку, необходимо преодолеть КС 25 плюс уровень магии, использованный для её создания. Определение нахождения заклинания *западня*, имеет КС 23.

Заклинания *взрывные руны*, *огненная ловушка*, *глиф опеки*, *символ*, и *круг телепортации*, создают магические ловушки, которые вор способен обнаружить с помощью Поиска, а затем обезвредить благодаря навыку Сложные Устройства. Однако, магические ловушки, созданные с помощью заклинаний *рост шипов*, *шипастые камни*, возможно, найти с помощью навыка Поиск, не нельзя обработать с помощью заклинания Сложные Устройства. Смотри индивидуальные описания заклинаний в Главе 11: Заклинания, для ознакомления с деталями.

Дwarf/карлик, даже не вор по классу, может применять навык Поиск для нахождения сложных ловушек (те, у которых КС выше 20), вделанных в каменную основу, или на ней сверху. Они получают +2 расовый бонус к проведению этой проверки, благодаря своей развитой способности обработки камня.

Особое: Персонаж, не обладающий отличительной чертой Чтение Следов, может применять вместо неё Поиск для обнаружения следов, но он способен идти по следу лишь в том случае, если КС 10 или ниже. (Смотри черта Чтение Следов, стр. 92).

ПРИУЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (Обн; Только Тренированный)

Используя этот навык, вы способны управлять упряжкой лошадей запряжённых в телегу, карету, несущейся по пересечённой местности, обучить собаку сторожить место, воспитать птенца совомедведя как преданное животное, или научить тиранозавра подчиняться вашим командам.

Проверка: Необходимое время для достижения эффекта, КС зависит от того, что вы пытаетесь сделать.

Задание	Время	КС
Воспитать домашнее животное	Различно	10
“Продвинуть” домашн. животн.	Различно	15
Обучить животное заданию	2 месяца	15
Обучить животное необычному заданию	2 месяца	20
Воспитать дикое животное	1 год	15 + КХП животного
Воспитать зверя	1 год	20 + КХП зверя
Вытренировать дикое животное	2 месяца	20 + КХП животного
Вытренировать зверя	2 месяца	25 + КХП зверя

Время: Задание занимает определённый промежуток времени, вы должны проводить половину из этого времени (при скорости 3 час на одно тренируемое животное в день) в работе под пониманием этой команды, прежде чем вы можете провести проверку навыка. Если проверка неудачна, вы не можете воспитать, вытренировать и выучить это животное. Если проверка успешна, вы должны распределить оставшуюся половину времени до окончания воспитания или учёбы. Если воспитание прервано, или команда не усвоена, любые дальнейшие попытки воспитания, тренировки или учёбы не эффективны, на этом животном и автоматически неудачны.

Воспитать Домашнее Животное: Это означает, научить собаку понимать команду, заставить работать зверя, оседлать лошадь, и т.д.

«Толчок» Домашнего Животного: Это означает, что вы хотите получить от животного больше чем обычно, управлять плохо обученной собакой, или управлять wybranymi животными, стараясь получить от них больше эффекта.

Обучить Животное Заданию: Это означает, обучить домашнее животное какому-нибудь трюку. Вы способны тренировать один тип животного за один ранг в вашем навыке (выбирается при приобретении рангов), чтобы они подчинялись командам или выполняли несложные трюки. Наиболее часто тренируемыми животными бывают: собаки, лошади, мулы, крупный рогатый скот, ястребы и голуби. В одно время, вы можете работать с тремя животными, и можете их учить

простым заданиям, таким как: стража, атака, повиновение всаднику, выполнение тяжёлой работы, охота и выслеживание, или сражение рядом с солдатами. Животное можно вытренировать лишь для одной конкретной цели.

Обучить Животное Необычному Заданию: Это подобно обучению животного обычным заданиям за исключением, задания нестандартны для данного вида животного, например, воспитать собаку как верховое животное. В качестве альтернативы, этот аспект Приручения Животных, вы способны использовать, обучая животного специфическим трюкам, выучить лошадь реагировать на команду, или приходить на свист свистка, или обучить ястреба выдирать предмет из чьей-то хватки. Обучение скакуна к хождению по *воздуху* (стр. 2__) считается как обучение необычному заданию.

Вы можете обучить его простым командам («Сидеть», «Стоять» и т.д.) животное, которое находится под влиянием заклинания *дружба с животным*, без необходимости проведения проверки навыка, но задание посложнее как, например, повиновение всаднику, требует проверки Приручения Животных.

Воспитать Дикое Животное или Зверя: Для воспитания этих существ, вы должны получить младенца с самого его рождения, чтобы одомашнить его. Приручающий может воспитать до трёх существ одного вида одновременно. Успешно одомашненное животное или зверь, могут быть обучены командам в момент взросления, или как одомашненный зверь позже.

Вытренировать Дикое Животное или Зверя: Это означает, что конкретное существо может выполнять команды, но только лишь команды отданные персонажем. Существо всё также остаётся диким, хотя обычно контролируемым.

Повторно: Для «толчка» и обучения да. Для тренировки и воспитания нет.

Особое: Персонаж с 5 рангами и больше в навыке Эмпатия Животных, получает +2 синергичный бонус к проверкам Приручения Животных с животными. Персонаж с 9 рангами и больше в навыке Эмпатия Животных, получает +2 синергичный бонус к проверкам Приручения Животных со зверями.

Персонаж с 5 рангами и больше в Приручении Животных, получает +2 синергичный бонус в проверках Езда Верхом.

Нетренированный персонаж, может использовать показатель своего Обаяния при проверках приручения и «толчка» животных.

ПРИСЛУШИВАНИЕ (Мудр)

Применяя этот навык, вы можете услышать шум приближающихся врагов, заметить кого-то, кто пытается прокрасться позади вас, или подслушать чей-то разговор.

Проверка: Проверка Прислушивания проводится КС отражающего насколько тихий шум который вы можете услышать, или против встречной проверки Бесшумного Передвижения.

КС	Звук
0	Разговор Людей
5	Человек в средних доспехах, передвигается неспеша (Зм./раунд) стараясь не поднимать шум
10	Человек без доспехов, не спеша передвигается (Зм./раунд) стараясь не поднимать шум
15	Вор 1-го уровня, применяет Бесшумное Передвижение в пределах 3 метров от прислушивающегося
25	Подкрадывающийся кот
30	Сова планирующая к жертве
+1	За каждые 3 метра дистанции от прислушивающегося
+5	Через дверь
+15	Через каменную стену

МП проводит свою проверку Прислушивания, так что вы не будете знать, если не удачно, то значит вы ничего не слышите, то есть слишком низкий бросок.

В ситуациях, когда люди стараются быть бесшумными, указанный КС можно заменять проверками Бесшумного Передвижения, отмеченный КС отображает средний результат

(по крайней мере вблизи от него). К примеру, для кота отмечено «25», это отображает, что возможно у кота модификатор Бесшумного Передвижения +15. (Принимается что средний бросок на d20 10, то проверка результата была бы 25).

Повторно: Вы можете проводить проверку Прислушивания каждый раз, когда вы способны услышать какой-то звук. Это полнораундовое действие, вы можете услышать, или вновь потерпеть неудачу.

Особое: Когда несколько персонажей прислушиваются к одной и той же вещи, МП проводит один бросок 1d20, и использует его ко всем проверкам прислушивающихся.

Субъект, находящийся под воздействием заклинания *гипнотизм*, переносит -4 штраф к проверкам Прислушивания.

Персона, попадающая под воздействие способности барда *гипнотизирование*, переносит -4 штраф к Проверкам Прислушивания.

Персонаж с отличительной чертой *Настороженность*, получает +2 синергичный бонус к проверкам Прислушивания.

Рейнджер получает бонус к проверкам Прислушивания, при применении их против избранного врага (стр. 52).

Гномы, халфлинги, эльфы получают +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания, благодаря своим остроконачным ушам.

Полу-эльфы получают +1 расовый бонус к проверкам Прислушивания. Хороший слух у них, благодаря эльфийскому наследию, но не настолько острому, как у чистокровных эльфов.

ПРОФЕССИЯ (Мудр; Только Тренированный)

Вы знакомы с образом жизни, или работой в профессии, такой как: аптекарь, лодочник, бухгалтер, пивовар, повар, кучер, плантатор, рыбак, проводник, травовед, скотовод, трактирщик, дровосек, мельник, шахтёр, плотник, хозяин ранчо, моряк, писец, инженер осадных машин, конюх, кожевник, погонщик, и т.д.

Как и Ремесло, Профессия по факту является совокупностью различных навыков. К примеру, у вас может навык Профессия (повар). Ваши ранги в этом навыке, не смогут вам помочь при занятии в создании глиняных горшков или шахтёрстве. У вас может быть несколько навыков Профессии, каждый со своими рангами, и каждый приобретаемый как отдельный навык.

Если навык Ремесло отображает создание или починку предмета, то навык Профессия отображает пригодность к работе в более широком диапазоне, требуя знание не столь специфической информации. В более современной аналогии, можно привести такой пример, как занятие в индустрии услуг похоже на Профессию. А работа в секторе производства товаров, скорее всего будет навыком Ремесло.

Проверка: Вы можете практиковать в торговле, и обеспечивать себя на проживание, принимая, что за недельную работу, вы получаете половину от вашей проверки в золотых монетах. Вы знаете как правильно применять инструменты вашей сферы деятельности, как выполнять поставленные перед вами задания по профессии, как управлять необученными помощниками, и как находить решение в несложных проблемах, опять же, связанных с вашей профессией. К примеру, моряк знает несколько основных узлов, как ухаживать и ремонтировать снасти, паруса, и как правильно стоять и ходить по палубе в море. Для специфических заданий, МП сам устанавливает КС.

Повторно: Попытка проверки Профессии, относительно ожидаемой прибыли, не может быть проведена повторно. Эта проверка отображает ваш недельный труд и результат его уже невозможно изменить. (Другая проверка возможна, но уже для второй недели работы, и определения новой прибыли). Попытка проверки выполнения какого-то особого задания, обычно разрешается.

Особое: Необученные рабочие и подсобники, зарабатывают в среднем 1 серебряную монету в день.

ПРЫЖКИ (Сила; Штраф из-за Доспехов)

Применяйте этот навык, чтобы перепрыгнуть через яму, перескочить через невысокое ограждение, или допрыгнуть до нижних веток дерева.

Проверка: Вы способны прыгать на минимальную дистанцию, плюс дополнительное количество, в зависимости от результата вашего Прыжка, превышающего 10. но, максимальная длина прыжка, все же ограничивается влиянием вашего роста.

Тип Прыжка	Миним. Дистанц.	Дополнительн. Дистанц.	Максим. Дистанция
Прыжок с разбега*	1,5 м.	+0,3 м./1 пункт выше 10	Рост x6
Прыжок с места	0,9 м.	+0,3 м./2 пункта выше 10	Рост x2
Прыжок с разбега в высоту*	0,6 м.	+0,3 м./4 пункта выше 10	Рост x1,5
Прыжок с места в высоту	0,6 м.	+0,3 м./8 пунктов выше 10	Рост
Отскок	0,3 м.	+0,3 м./8 пунктов выше 10	Рост

*Перед прыжком, у вас должен быть диапазон разбега как минимум 6 метров. Персонаж не может провести прыжок с разбега в тяжёлых доспехах.

Дистанции указанные в таблице, рассчитаны на персонажей со скоростью 9 метров. Если у вас ниже скорость (из-за доспехов, перенагрузки, препятствий или другое), снижает соответственно дистанцию прыжка. Если у вас выше скорость (потому что вы варвар, или опытный монах), ваша дистанция прыжка соответственно повышается.

К примеру, варвар Крукс имеет модификатор Прыжка +2 (без рангов, +3 бонус Силы, -1 штраф из-за доспехов), и базовую скорость 12 метров. Он пытается совершить прыжок с разбега через 3 метровую пропасть, его игрок выбрасывает 11, окончательный результат 13. Он превышает 10 на 3 пункта, то есть преодолевает на 0,9 метра дистанцию больше, то есть всего 2,4 метра. Его базовая скорость выше на одну треть за обычную (12 метров вместо 9 метров), поэтому его базовая дистанция дальше. Добавляем к 2,4 метра, 1/3 от них, то есть 0,8 метра, и в итоге получаем 3,2 метра. Крукс преодолел пропасть далее чем, на 20 сантиметров.

Дистанция покрываемая во время разбега, учитывается в максимальное передвижение которое можно пройти за раунд. Например, Крукс может пробежать 6 метров для разбега, перепрыгнуть 3 метра пропасть, и преодолеть ещё 3 метра чтобы добежать до хобгоблина. Он также может произвести атаку в этом раунде, так как он способен за раунд передвинуться на 12 метров и произвести атаку.

Если вы осознанно прыгаете с высоты, вы можете перенести меньше повреждений во время падения. Если вы успешно проходите проверку Прыжков (КС 15), вы переносит повреждение, будто упали с высоты на 3 метра ниже, чем фактически.

Особое: Если у вас 5 или более рангов в Падение/Кувырки, у вас +2 синергичный бонус к проверкам Прыжков.

Заклинание *проворное отступление*, удваивающее вашу скорость передвижения, так же повышает диапазон ваших прыжков. Это повышение учитывается как магические бонусы.

Объект заклинания *прыжок*, получает +30 бонус к проверкам Прыжков, но не повышает свои максимумы дистанций прыжка. Для прыжков на максимальную горизонтальную дистанцию, прыжок достигает своей вершины (1/4 горизонтальной дистанции) на половине пути.

Персонаж с отличительной чертой *Бег*, проводя прыжки с разбега, повышает дистанцию прыжка в длину или высоту на 1/4 от базового, но не превышает допустимый максимум.

Халфлинги обладают расовым бонусом +2 в проверках Прыжков, благодаря своей спортивной форме и ловкости.

РАСШИФРОВКА (Интл; Только тренировочный; Только бард или вор)

Это навык применяем для, раскодирования древних рун, выгравированных на стенах древних руин, понимания послания, написанного на Адском языке, или правильно следовать указаниям карты сокровищ, написанной на забытом алфавите, а также интерпретировать загадочные символы нарисованные на стене пещеры.

Проверка: Вы способны расшифровать надпись, написанную на непонятном языке, или послание в замысловатой или древней форме. Для простейших посланий КС составляет 20, для стандартных текстов 25, и 30 для более сложных, замысловатых, экзотических или очень древних посланий.

Если проверка успешна, вы понимаете основной смысл текста написанный в записке, или при прочтении одной страницы книги (или её эквивалента) за 1 минуту. Если проверка неудачна, МП проводит проверку Мудрости (КС 5), избежали ли вы, неправильного понимания и трактовки текста. (Успех означает что избежали, провал, понимание вами текста ошибочно).

МП в тайне проводит бросок проверки (если необходимо) проверку Мудрости, поэтому, вам никак не удастся определить правильно вы раскодировали смысл текста, или нет.

Повторно: Нет

Особое: Если у вас 5 или более рангов в навыке Расшифровка Шрифтов, вы получаете +2 синергичный бонус к проверке Использование Магических Устройств, касающихся только свитков.

РЕМЕСЛО (Интл)

Вы опытни в ремесле, торговле или искусстве, таких как: ковка доспехов, плетение корзин, изготовление луков, кузнечество, письмо и каллиграфия, плотничество, сапожничество, обработка драг-камней, обработка кожи, изготовление замков, рисование, глиняное дело, скульптор, кораблестроитель, каменщик, изготовитель ловушек, изготовитель оружия или портной.

Ремесло – в целом, это комплект различных навыков. К примеру вы можете иметь навык Ремесло (изготовление ловушек). Ваши ранги в этом навыке, никак не влияют на такие ремёсла как глиняное дело или обработка кожи. У вас может быть несколько навыков Ремесло, каждый со своими рангами, и приобретаемый как отдельный навык.

Навык Ремесло специально сфокусирован на создании каких-то предметов; если это не отмечено в Профессии (стр. 77).

Проверка: Вы можете практиковать торговлю вашим товаром и вести приличный образ жизни, получая в золотых монетах в неделю, половину от вашей проверки навыка. Вы знаете как правильно использовать инструменты вашего ремесла, как распределять дневную нагрузку, как управлять наёмными рабочими, и как решать обычные проблемы в вашей работе. (Необученные рабочие или помощники за работу берут 1 серебряную монету в день).

Однако, базовым свойством навыка Ремесло, является изготовление предмета определённого типа. КС зависит от сложности изготовления предмета. КС, результаты вашей проверки, и стоимость предмета, определяют, как долго будет изготавливаться этот предмет. Конечная стоимость предмета, также предопределяет стоимость исходных материалов. (В игровом мире, требуемый уровень навыка, требуемое время и необходимые исходные материалы. Поэтому стоимость предмета и КС определяют как долго изготавливается предмет и стоимость исходных материалов).

В некоторых случаях, заклинание *выделка* (стр. 2__) позволяет достичь результатов проверки без необходимости прохождения самой проверки. Но, при использовании заклинания для изготовления шедевров, сликов искусства мастерства, вы должны проходить проверку соответствующего навыка Ремесла (ювелирные изделия, мечи, стекло, кристаллы и т.д.).

Проверка Ремесла связанная с обработкой дерева, совместно с заклинанием *железодерево* (стр. 2__) позволяют вам создавать предметы из дерева, у которых такая же сила как и у железных.

При активации заклинания *малое создание* (стр. 2__), вы можете создавать комплексные предметы (состоящие из нескольких компонентов), как например, с проверкой Ремесло (изготовление луков), для изготовления хорошего древка для стрел.

Все ремёсла требуют соответствующие инструменты (стр. 119) для получения большого шанса успеха; если же используются импровизированные, подручные инструменты, то к проверке применяется –2 условный штраф. С другой стороны, великолепно изготовленные предметы дают +2 условный бонус.

Для определения количества времени и денег затрачиваемых на изготовление предмета производятся следующие расчёты:

1. Находится стоимость предмета в Главе 7: снаряжение Руководства Игрока, или МП сам устанавливает стоимость на предмет отсутствующий в списке. Стоимость выражается в серебряных монетах (1 зм. = 10 см.).

2. Найдите КС отмеченный ниже, или МП устанавливает его самостоятельно.

3. Заплатите 1/3 стоимости предмета на исходные материалы.

4. Проведите проверку навыка, указывающего работу в течение одной недели.

Если проверка успешна, умножьте результат на КС. Если полученный результат равен стоимости предмета в серебряных монетах, вы закончили предмет. (Если результат х на КС превышает стоимость предмета в серебряных монетах в два три раза, значит вы закончили изготовление предмета за одну треть, или за половину от базового времени). Если результат х на КС менее стоимости предмета, это число отображает ваш прогресс в стоимости. Запишите результат, а затем, спустя неделю проведите новую проверку. Проверка делается, отмечая каждую неделю до тех пор, пока суммарная стоимость не будет равна базовой стоимости предмета с серебряных монетах.

Если ваша проверка неудачна, вы не продвинулись в изготовлении предмета. Если проверка 5 и более отличается от КС в нижнюю сторону, то вы впустую израсходовали исходные материалы, и вам вновь нужно заплатить за половину стоимости исходных материалов.

Прогресс в День: Вместо недели вы можете проводить проверку ежедневно, но в таком случае ваше продвижение (результате на КС) рассчитывается в медных монетах, а не в серебряных.

Предмет	Ремесло	КС
Доспехи, щиты	Изготовление Доспехов	10 + бонус КД
Длинные, Короткие луки	Изготовл. Луков	12
Составные длинные, короткие луки	Изготовл. Луков	15
Мощный Лук	Изготовл. Луков	15 +2/бонус Силы
Арбалет	Оружейное	15
Простое рукопашное или метательное оружие	Оружейное	12
Военное рукопашное или метательное оружие	Оружейное	15
Экзотическое рукопашное или метательное оружие	Оружейное	18
Очень простой предмет (деревянная ложка)	Различное	5
Простой предмет (железный котелок)	Различное	10
Высококачественный предмет (колокол)	Различное	15
Сборный, очень сложный предмет (замок)	Различное	20

Создание Превосходных Предметов: Вы способны создать превосходный предмет (предмет, обладающий каким-то бонусом, благодаря умелому мастерству, а не магическим бонусам). Для создания превосходных предметов, сверяйтесь с ниже приведённой таблицей, создание превосходного предмета, происходит, так, будто вы создаёте отдельный предмет, в дополнение к стандартному предмету. У превосходных предметов, своя собственная цена (300 зм. за оружие, или 150зм. за комплект доспехов) и КС (20). Когда выполнены работы по стандартным компонентам, и превос-ходным компонентам, создан превосходный предмет. (К вниманию: Цена, которую вы платите за создание превосходного предмета, 1/3 от общего количества, как и в случае с исходными материалами).

Ремонт Предметов: В целом, вы способны отремонтировать предметы с тем же КС, что и при его создании. Стоимость ремонта, 1/5 часть его общей стоимости.

Повторно: Да, но каждый раз когда вы ошибаетесь, на 5 и более, показателей от КС, вы уничтожаете половину исходных материалов, и вам вновь нужно заплатить половину стоимости исходных материалов.

Особое: Карлики/Дварфы, имеют +2 расовый бонус к проверке Ремёсел, связанных с камнем или металлом, так как, дварфы хорошо знакомы с обработкой камня или металла.

СБОР ИНФОРМАЦИИ (Обн)

Этот навык применяется для налаживания контактов в какой-то территории, нахождения местных слухов, поверий, или сбор воедино разрозненной информации.

Проверка: При успехе проверки навыка (КС 10), потратив несколько золотых на угощение выпивкой посетителей, или чтобы завязать разговор, вы получаете основные идеи того, что происходит в городе, посёлке, подразумевается, что никаких причин, утаивания от вас информации (таких как: эльф блуждающий по городу орков, или вы просто не знаете местного языка). Чем выше проверка результата, тем лучше информация.

Если же вы хотите разузнать об определённой информации ("Какая дорога ведёт к разрушенному храму Эриснула?"), о специфическом предмете ("Что вы можете мне рассказать о том прекрасном мече, с которым всё время ходит капитан стражи?"), заполнить карту, или сделать что-то подобное, КС может быть от 15 до 25, а то и выше.

Повторно: Да, но на это уходит какое-то количество времени. Также персонажи могут привлечь к себе ненужное внимание, докапываясь до какой-нибудь конкретной информации.

СКРЫТНОСТЬ (Ловк, Штраф из-за Доспехов)

Используйте этот навык, чтобы погрузиться в тень, и передвигаться незамеченным, чтобы проникнуть в башню мага под прикрытием кустов, или преследовать кого-то в уличной толпе, оставаясь незамеченным преследуемым.

Проверка: Ваша проверка Скрытности, является противоположностью проверки Отслеживание любого, кто может заметить вас. Вы можете передвигаться с половиной своей скорости, и скрываться без штрафов. Вы можете передвигаться со скоростью выше половины, или с полной своей скоростью, но переносить штраф в -5. Практически невозможно (штраф -20) скрываться на бегу, или стремительно передвигаясь.

К примеру, у Лидды скорость 6 метров. Если она не хочет переносить штраф к проверке Скрытности, она может передвигаться лишь со скоростью 3 метра, как действием передвижения (и в целом 6 метров за раунд).

У больших и маленьких существ, есть бонусы и штрафы к проверкам Скрытности: Мелкий +16, Миниатюрный +12, Крошечный +8, Маленький +4, Большой -4, Огромный -8, Гигантский -12, Колоссальный -16.

Если люди видят вас, даже частично, вы не можете скрыться. Вы можете забежать за угол, или в зону где вас никто не видит, и там скрыться, но другие, по крайней мере будут знать где вы были в последний момент. Если ваши наблюдатели были сбиты с толку (как например, проверкой Блефа,

смотри ниже), вы всё же можете пройти проверку скрытности. Пока все остальные не обращают на вас внимание, вы можете проводить проверку Скрытности, и можете укрыться в любом укромном месте. (В целом, существуют негласное правило, укромное место должно быть в пределах 0,3 метра от вас, за каждый ранг в навыке Скрытность.) Однако, для этой проверки существует штраф -10, так как в этом случае вы передвигаетесь очень быстро.

Создание Предпосылки для Скрытности: Вы способны применять Блеф (стр. 66), чтобы помочь себе скрыться. Успешная проверка, даёт вам моментальную возможность проведения проверки Скрытности, пока окружающие отвлекли свое внимание от вас.

СЛОЖНЫЕ УСТРОЙСТВА (Интл; Только Тренированный)

Используя этот навык, вы способны обезвредить ловушку, совладать с замком (открыть, или же закрыть), или подкрутить колесо кареты, чтобы оно отлетело в дороге. Вы способны изучить очень простые или очень маленькие предметы, а также обезвредить опасные. Для проведения попытки, у вас как минимум, должен быть простой комплект необходимых инструментов (отмычки, дверной ломик, пила, напильник, и т.д.). Попытка проведения проверки Сложные Устройства, без набора воровских инструментов (стр.119) даёт -2 условный штраф, даже если есть простые инструменты. Использование превосходных воровских инструментов, даёт к проверке +2 условный бонус.

Проверка: МП сам проводит бросок проверки Сложных Устройств, так что вы не знаете, успешно или нет вы прошли проверку. Количество времени, занимаемое одной проверкой, и КС проверки зависти от того, насколько хитроумное устройство. Обработка простого устройства занимает 1 раунд (это как минимум полнораундовое действие). Запутанное или комплексное устройство занимает 2d4 раунда. Вы также можете обрабатывать несложные устройства, как сёдла или колёса карет, таким образом, что некоторое время они будут работать нормально, затем порвутся или поломаются (обычно, по прошествии 1d4 минуты использования).

КС обработки (вскрытие или закрытие) несложного устройства составляет 10. Более запутанные или комплексные устройства имеют более высокий КС. Проверку бросает МП. Если проверка нормальна, вы успешно справились с устройством. Если неудачно, в пределах 4 единиц от КС, вам не удалось совладать с устройством, но вы можете попробовать ещё раз. Если провал на 5 и более единиц при броске, этот механизм не подвластен вам. Если это ловушка, то она срабатывает. Если какой-то вид подлой ловушки, саботажа, то вы думаете что оно обезврежено, а оно срабатывает.

Устройство	Время	КС*	Пример
Простое	1 раунд	10	Справится с замком
Коварное	1d4 раунда	15	Саботировать колесо кареты, телеги
Сложное	2d4 раунда	20	Обезвредить ловушку, установить ловушку
Серьёзное	2d4 раунда	25	Обезвредить сложную ловушку, хитроумная диверсия, часовой механизм

*Если персонаж пытается скрыть после себя следы, добавьте к КС ещё 5 единиц.

Повторно: Да, хотя вас должно насторожить, что предыдущая попытка не увенчалась успехом.

Особое: Воры (и только воры) способны обезвреживать магические ловушки. Обычно, КС такой ловушки составляет 25+уровень магии использованный для её создания. К примеру, КС для обезвреживания ловушки с заложенным в ней заклинанием *взрывные руны* 28, так как *взрывные руны*, заклинание 3-го уровня.

Вор также способен обезвредить при проверке навыка Невидимые Устройства, ловушки с заклинаниями *огненная ловушка*, *глиф опеки*, *символ*, а также *круг телепортации*. Однако, такие заклинания, как *рост шипов* и *шипастые камни*,

примененные в качестве ловушек, вор не способен обезвредить проверкой Невидимые Устройства. Смотри описания каждого заклинания в Главе 11: Заклинания, для более подробного ознакомления.

Вор превышает КС ловушки на 10 и более единиц, он способен изучить структуру ловушки, понять её принцип работы, и обойти её (вместе со своими товарищами), не обезвреживая её.

ЧИСТКА КАРМАНОВ (Ловк; Только Тренированный; Штраф из-за Доспехов)

Вы можете срезать или снять поясной мешочек с деньгами, и спрятать у себя, прибрать себе бесхозный предмет, или показать фокус, мошенничество с предметом не более чем шляпа или булка хлеба.

Проверка: Проверка против КС 10, позволяет вам стянуть предмет размером с монету, находящийся без присмотра. Мелки фокусы мошенничества, такие как, исчезновение монеты, также имеют КС 10, если только наблюдатель не захочет сам посмотреть, куда же пропал предмет.

Когда вы проводите проверку этого навыка под наблюдением с чьей-то стороны, то ваша проверка сопровождается встречной проверкой, Отслеживание. Проверка отслеживающего, не запрещает вам выполнить ваше действие, вы просто не сможете сделать это незамеченным.

Если вы пытаетесь забрать что-то у другого, вы должны пройти проверку навыка против КС 20. оппонент проводит проверку Отслеживания, чтобы заметить попытку. Оппонент замечает, если его проверка превышает вашу проверку, вне зависимости от того, где вы хотите у него украсть вещь.

КС	Задание
10	Проверить фокус с монетой на ладони
20	Стянуть маленький объект у персоны

Повторно: Повторная проверка Чистка Карманов против той же цели, или если за вами наблюдает один и тот же человек, повышает КС проверки на +10, чем в первой, если первая попытка была неудачной, или попытка была замечена.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в навыке Блеф, у вас +2 синергичный бонус к проверкам Чистка Карманов.

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ (Интл; Только Тренированный; Только Вор)

Вы понимаете, что говорят другие, наблюдая за движением их губ.

Проверка: Вы должны быть в пределах 9 метров от говорящего, чтобы видеть как он говорит. Вы должны понимать язык говорящего. (Использование этого навыка, зависимо от знакомых языков). Базовый КС проверки 15, и он выше если речь невнятная, или говорят несколько человек одновременно. Вам нужно сконцентрироваться на движении губ в течении минуты, прежде чем сделать проверку навыка, вы не имеете права проводить любые другие действия, на протяжении этой минуты. Вы способны передвигаться с половиной своей скорости, но не быстрее, и для чтения, губы говорящего должны всё время находиться в вашей зоне видимости. Если проверка удачна, вы понимаете основное содержание разговора длящегося в течении одной минуты, но обычно упускаете некоторые детали.

Если проверка неудачна, вы не можете понять по губам о чём говорит цель. Если проверка отличается от КС на 5 и более единиц, вы не правильно понимаете суть разговора.

МП сам бросает проверку навыка, так что вы не знаете, успешно, или неудачно вы прошли проверку навыка.

Повторно: Навык можно применять один раз в минуту.

ЧУВСТВО МОТИВА (Мудр)

Вы можете применять этот навык чтобы определить обманывают вас или нет. Этот навык представляет собой восприимчивость к пониманию языка жестов, манер, особенностей разговора.

Проверка: Успешная проверка, позволяет вам избежать ситуации быть обманутым (смотри описание навыка Блеф, стр. 66). Также вы можете провести проверку этого навыка, чтобы

определить когда что-то идёт не по своему руслу (малозаметные изменения в поведении ваших собеседников), или когда кто-то не вызывает у вас доверия. Получение информации с помощью этого навыка, занимает по времени около 1 минуты, вы можете провести весь вечер, наблюдая за людьми вокруг вас.

Чувство Мотива	КС
Предчувствие	20
Ощущение Очарования	25

Предчувствие: Применение навыка в такой ситуации, позволяет внутренне ощутить окружающую ситуацию. Вы можете ощутить сомнение относительно манеры поведения кого-нибудь другого, например при жульничестве. В качестве альтернативы, вы способны определить, что этому человеку можно действительно доверять.

Ощущение Очарования: Вы можете заметить, что, чьё-то поведения находится под воздействием Очаровывающих эффектов (более точно, под влиянием эффектов воздействующих на разум), таких как *очарование персоны*, даже если данный индивидуум не осознаёт что он под воздействием чего-то.

Повторно: Нет, хотя вы можете проводить проверку Чувство Мотива, при каждом новом обмане, проводимым к вам.

Особое: Рейнджер получает бонус в проверках Чувство Мотива, применяя этот навык против своего избранного врага (стр. 52).

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ (Мудр; Только Тренированный)

У вас врождённое чувство направления.

Проверка: Концентрируясь в течение 1 минуты, вы способны реально определить в каком направлении находится север к вам (КС 15). Если проверка неудачна, вы не можете определить направление. При естественном броске 1, вы ошибаетесь настолько, что ошибочно принимаете случайное направление в качестве севера.

МП в тайне бросает проверку, поэтому вы не знаете, сделали вы успешную проверку, или выбросили 1.

Повторно: Вы можете использовать Чувство Направления только один раз в день. Бросок определяет насколько эффективны ваши внутренние чувства на этот день.

Особое: Нетренированные персонажи не могут использовать внутреннее чувство для определения направления, но они могут определить направления отыскивая подсказки, приметы.

ЭМПАТИЯ ЖИВОТНЫХ (Обн; Только Тренированный; Только Друид, Рейнджер)

Использование этого навыка, позволяет вам предотвратить лаянье сторожевой собаки на вас, опустить дикую птицу на землю сидящую у него на вытянутой руке, или отступая удерживать голосом совомедведя на месте.

Проверка: При успешной проверке, вы можете повысить отношение к вам животного. (Ваш МП обладает информацией в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* об отношениях, включая изменение КС изменяющиеся в зависимости от условий). Для использования этого навыка, вы и животное должны иметь время для изучения друг друга, язык телодвижений, голосовые интонации, и общее поведение. Это означает, что в нормальных условиях между вами должно быть около 9 м.

В целом, влияние на животного занимает около 1 минуты, но, как и с влиянием на людей, время может варьировать.

Этот навык взаимодействует с животными (такими как: медведи и гигантские ящерицы). Этот навык может применяться, со штрафом в -4, на зверей (таких как совомедведь) и магических зверей (к примеру мерцающие псы).

Повторно: Как и с попытками повторного влияния на людей, повторные попытки на тех же животных не действуют, успешно была, проведена проверка или нет.

ЯЗЫК (Нет; Только Тренированный)

Навык Язык, действует не так, как все остальные навыки.

- На первом уровне вы начинаете, владея уже одним или двумя языками (в соответствии с вашей расой), плюс дополнительное количество языков, равное бонусу модификатора вашего Интеллекта (Смотри Глава 2: Расы).

- Вместо приобретения рангов в этом навыке, вы выбираете новый язык, на котором вы способны теперь разговаривать.

- Вы не проводите проверок Языка. Вы или владеете этим языком или нет.

- Грамотный персонаж (любой кроме варвара), может читать и писать на тех языках, на которых он разговаривает. У каждого языка есть свой алфавит (хотя у некоторых языков, может быть общий алфавит).

Распространённые языки и их алфавиты приведены в Таблице 4-6: Языки на этой странице.

Повторно: Не применяется. (Проверок в этом навыке нет, по этому и нет неудачных проверок).

Таблица 4-6: Языки

Язык	Наиболее чаще на нём общаются	Алфавит
Абисса	Демоны, хаотично злые внешние существа	Адский
Акван/Водный	Водные по природе существа	Эльфийский
Ауран/Воздушный	Воздушные по природе существа	Драконов
Небесный	Добрые внешние существа	Небесный
Общий	Люди, халфлинги, полу-эльфы, полу-орки	Общий
Драконов	Кобольды, троглодиты, людоящеры, драконы	Драконов
Друидов	Друиды (и только)	Друидов
Дварфов	Дварфы/карлики	Дварфов
Эльфов	Эльфы	Эльфийский
Гномов	Гномы	Дварфов
Гоблинов	Гоблины, хобгоблины, медвежатники	Дварфов
Великанов	Эттины, огры, великаны	Дварфов
Гноллов	Гноллы	Общий
Халфлингов	Халфлинги	Общий
Игнан/Огненный	Огненные по природе существа	Драконов
Преисподни/Ада	Дьяволы, законно злые внешние существа	Адский
Орков	Орки	Дварфов
Сильванский/Лесной	Дриады, брауни, лепреконы	Эльфийский
Терран/Земной	Ксорны и другие существа земли	Дварфов
Подземный Общий	Дроу, майнд флаеры	Эльфийский

Здесь приведена информация, которая поможет вам более проще понять навыки. Возможно, вы используете книги переведенные другими переводчиками. Их терминология может отличаться от моей редакции, поэтому на этой странице отображён русско-английский список навыков, а также другая важная информация относительно навыков написанная на русском, а затем соответственно её английский прототип.

СПИСОК НАВЫКОВ.

Актёрство	Performance
Алхимия	Alchemy
Баланс	Balance
Бесшумное Передвижение	Move Silently
Блеф	Bluff
Взбирание	Climb
Взлом Замка	Open Lock
Дипломатия	Diplomacy
Езда Верхов	Ride
Запугивание	Intimidate
Знание (все навыки**)	Knowledge
Знание (магия)	Knowledge (arcane)
Знание (природа)	Knowledge (nature)
Знание (религия)	Knowledge (religion)
Знание Дикой Природы	Wilderness Lore
Искусство Магии	Spellcraft
Искусство Побег	Escape Artist
Использование Верёвки	Use Rope
Использование Магических Устройств	Use Magic Device
Инсинуация	Innuendo
Концентрация	Concentration
Лечение	Heal
Магическое Слежение	Scry
Маскировка	Disguise
Отслеживание	Spot
Оценка	Appraise
Падение/Акробатика	Tumble
Плавание	Swim
Подделка	Forgery
Поиск	Search
Приручение Животных	Handle Animal
Прислушивание	Listen
Профессия	Profession
Прыжки	Jump
Расшифровка	Decipher Script
Ремесло	Craft
Сбор Информации	Gather Information
Скрытность	Hide
Сложные Устройства	Disable Device
Чистка Карманов	Pick Pocket
Чтение по Губам	Read Lips
Чувство Мотива	Sense Motive
Чувство Направления	Intuit Direction
Эмпатия Животных	Animal Empathy
Язык	Speak Language

СПИСОК ЯЗЫКОВ

Абисса	Abyssal
Акван/Водный	Aquan
Ауран/Воздушный	Auran
Небесный	Celestial
Общий	Common
Драконов	Draconic
Друидов	Druidic
Дварфов	Dwarven
Эльфов	Elven
Гномов	Gnome
Гоблинов	Goblin
Великанов	Giant
Гноллов	Gnoll
Халфлингов	Halfling
Игнан/Огненный	Ignan
Преисподни/Ада	Infernal
Орков	Orc
Сильванский/Лесной	Sylvan
Терран/Земной	Terran
Подземный Общий	Undercommon



Отличительная черта это особенность вашего персонажа, дающая ему новые способности или улучшая его. К примеру, Лидда (вор халфлинг) выбирает, что на 1-м уровне она начнёт с чертой Улучшенная Инициатива. Она даст +4 бонус к проверкам её инициативы.

На третьем уровне (См. Табл 3-2: Опыт и Преимущества зависящие от Уровня, стр. 22), она получает новую отличительную черту и выбирает Уворачивание. Эта черта позволит ей избегать атак выбранного противника, улучшая её Класс Доспеха против него.

В отличие от навыков, отличительные черты не имеют рангов. Персонаж или имеет, или не имеет отличительную черту.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

В отличие от навыков, вы не приобретаете черты за пункты. Вы их просто выбираете для вашего персонажа. Каждый персонаж при создании получает одну отличительную черту. На третьем уровне, и через каждые три последующих уровня (6, 9, 12-й, 15-й, и 18-й), он или она получает новый навык (См. Таблица 3-2: Опыт и Преимущества зависящие от Уровня стр.22). Мультиклассовые персонажи получают новую черту при подсчете его суммарного уровня классов, а не от развития каждого класса индивидуально.

Кроме этого, воины и маги получают сверх дополнительные отличительные черты, связанные с классом и указанные в специальных списках (см Таблица 3-6: Воин стр. 30, и Таблица 3-11: Маг стр. 41). Люди получают одну дополнительную черту на первом уровне, выбирая её из предоставленных для его класса.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ

У некоторых отличительных черт, есть необходимые условия. Вы должны обладать определенным показателем параметра, другой чертой, навыком или базовым бонусом атаки, что бы получить или использовать эту черту. Персонаж может получить такую черту на том уровне, на котором он выполнил все необходимые условия. К примеру, варвар полу-орк Круск, может потратить 1 пункт навыка на навык Езда Верховом (Получая первую степень Верховой Езды) и выбрать себе в тоже время черту Сражение Верховом.

Но вы не можете использовать черту, если вы не достигли, опустились ниже требуемых условий. Например, ваша Сила стала ниже 13, так как вас поразил *ослабляющий луч*, и теперь вы не в состоянии использовать черту Мощная Атака.

ТИПЫ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Различают, Общие черты, такая группа не имеет особых правил пользования. Создание предметов, эти черты позволяют персонажам владеющим магией создавать магические предметы разнообразных видов. Метамагические черты позволяют заклинателям творить заклинания с гораздо большим эффектом, будто это заклинание выше уровнем, чем оно является фактически. Особые черты, они доступны только для специфических классов.

ОСОБЫЕ ЧЕРТЫ ПО СОЗДАНИЮ ПРЕДМЕТОВ

Заклинатели способны использовать свою могущественную

силу на создание постоянных магических предметов. Однако такие работы изнуряющие. Маг должен вложить частичку самого себя в каждый созданный им предмет.

Черты создания предметов позволяют заклинателю создавать магический предмет определённого типа. Но в независимости типа предмета, каждое создание предмета имеет похожие стадии и связующие компоненты.

Стоимость в опыте (Оп): Сила и энергия, которой обычно обладает заклинатель необходимо вложить в магический предмет. Стоимость в Оп равняется 1/25 от стоимости предмета в золотых монетах (смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* для стоимости предмета в золоте). Но персонаж не может потратить такое количество опыта, что он опустится на 1 уровень. Однако, получив достаточно Оп для получения нового уровня, он может сразу потратить его на создание предмета, а не продвинуться на новый уровень.

Стоимость Необходимых Компонентов: Что бы создать магический предмет нужны немалые затраты, дорогостоящие предметы, как правило во время изготовления полностью расходуются. Стоимость компонентов равна половине стоимости предмета.

К примеру, на 12-м уровне своего развития, волшебница Мйали приобретает черту Изготовление Колец, и решает создать *кольцо отклонений*+3. Стоимость такого кольца 18,000 зм, поэтому она должна потратить 720 Оп, плюс 9,000 золотых монет что бы его приготовить.

Использование черты Создание предмета также требует доступ к лаборатории или магической мастерской, специфические инструменты и так далее. В общем то персонаж имеет доступ к основным материалам в которых он нуждается, если он не находится в специфических условиях (так например, если он в пути или вдалеке от дома).

Время: Время создания магического предмета зависит от черты и стоимости предмета. Минимальное время для создания 1 день.

Стоимость Предмета: Сварить Снадобье/Зелье, создать Волшебную Палочку или Написать свиток всё это напрямую отражает эффекты заклинаний, которые зависят от уровня заклинателя. Заклинание из этого предмета, будет иметь такую же мощност, как будто оно было произнесено магом того уровня, который его создал. *Палочка огненных шаров* созданная к примеру, магом 8-го уровня, будет создавать *шары огня* причиняющие 8d6 повреждений, и будут иметь зону действия 216 метров. Стоимость этих предметов (а также стоимость Оп и Необходимых компонентов) будет зависеть от уровня мага. Уровень мага должен быть достаточно высоким, что бы он создавая предмет, мог пользоваться заклинаниями этого уровня. Чтобы найти окончательную стоимость, вы должны умножить уровень мага на уровень заклинания, а затем результат умножить на константу:

Свитки: Стоимость=уровень заклинания x уровень мага x 25 зм.

Снадобья: Стоимость= уровень заклинания x уровень мага x 50 зм.

Волшебные Палочки: Стоимость= уровень заклинания x уровень мага x 750 зм.

Сверх Затраты: Любое снадобье, свиток или палочка содержащая заклинание с дорогостоящим материальным компонентом или стоимостью в Оп требует дополнительных затрат. Для снадобий и свитков, создатель должен добавить такой компонент ил заплатить Оп при его создании. Для палочек, он должен потратить 50 порций материального компонента, или заплатить Оп в 50 кратном размере.

У некоторых магических предметов, в их описании включаются необходимые сверх затраты в материальных компонентах или Оп. К примеру *кольцо трех желаний* стоит 15,000 Оп в дополнение к своим обычным затратам (Стоимость количества Оп, чтобы произнести заклинание *желание* три раз).

МЕТАМАГИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ

Когда знания мага о магии увеличиваются, он способен понять как произносить заклинания немного отличаясь от того как заклинания разработаны и изучены в оригинале. Маг может

изучить заклинание так, что он может использовать его не произнося вслух, применять с большим эффектом, или произнести его за доли мгновений. Приготовление и использование таких заклинаний в таких способах трудно, но благодаря метамагическим чертам магов, возможно.

Возьмем к примеру, Мйали, достигнув 3-го уровня она получает новую черту Заклинание про Себя, позволяет ей произносить заклинания, не требуя вербального компонента, то есть не произнося их вслух. Однако стоимость такого удовольствия означает, что она должна пользоваться этим заклинанием будто оно на уровень выше, чем так. Если она готовит заклинание *очарование персоны* как Заклинание про Себя, она должна запомнить его как будто оно 2-го уровня, и займет один из слотов её заклинаний второго уровня. Однако оно по-прежнему заклинание 1-го уровня. И КС для спас-броска Воли против её заклинания *очарование персоны* не повышается. Она не может приготавливать заклинания 2-го уровня как Заклинания про Себя, так как они будут считаться третьего уровня, а у неё нет доступа к заклинаниям третьего уровня, до того как она не достигнет пятого уровня.

Волшебники и Священнослужители: Маги и священнослужители (жрецы, друиды, паладины и рейнджеры) должны приготавливать заклинания как повышенные. То есть во время выучивания эти персонажи выбирают свои заклинания с чертой Заклинание про Себя (но заклинания изучаются в ячейки заклинаний на уровень выше).

Чародеи и Барды: Эти персонажи выбирают заклинания, когда они собираются их задействовать. До активации они должны указать какое заклинание будет использоваться совместно с чертой Заклинание про Себя. Но и как остальных заклинателей, эти заклинания считаются как на уровень выше. К примеру заклинание *невидимость* помещается к заклинаниям третьего уровня, будто оно является заклинанием третьего уровня. Так как чародей и бард не заучивают заклинаний, они их корректируют при активации. Однако метамагическое (указанное как Заклинание про Себя) заклинание активируется дольше, чем обычное. Если обычное время активации 1 действие, то метамагическое заклинание займет все действия в раунде барда и чародея. У заклинаний с большим временем активации, оно забирает ещё один полный раунд для задействования.

Стихийная активация и Метамагические черты: Жрецы способны очень быстро активировать заклинания *лечение* и *поражение*. Возьмем к примеру жреца 11-го уровня, который приготовил заклинание 6-го уровня *лечение критических ранений*. Стихийная активация метамагического заклинания в 1-но – действие, занимает весь раунд, а более долгие для активации заклинания занимают один дополнительный полный раунд.

Эффекты Метамагической отличительной черты на заклинания: в любом случае метамагическое заклинание действует так как и обычно, но при приготовлении и произношении оно считается как заклинание более высокого уровня. Модификаторы спас-бросков не меняются (если это не указано в описании отличительной черты). Применяемые модификаторы используются только на заклинания владельца отличительной черты. Заклинатель не может использовать метамагические черты на заклинания применяемые с волшебных палочек, свитков и других подобных устройств.

Отличительные метамагические черты, не могут применяться для всех заклинаний. Смотри в описание специфических отличительных черт для заклинаний, которые конкретная черта не способна изменить.

Несколько Метамагических черт на одно заклинание: заклинатель способен применить несколько метамагических отличительных черт на одно заклинание. Изменения коммулятивны/совокупны. Молчаливая и неподвижная версия заклинания *очаровать персону*, будет изучено в слоты заклинаний третьего уровня.

Магические предметы и метамагические заклинания: если ваш персонаж обладает чертой создания необходимого предмета, то вы к примеру способны записать метамагическое заклинание на свиток, или создать такое снадобье или волшебную палочку. Уровневые ограничения для снадобий и палочек применяются также, заклинание считается более

высокого, метамагического уровня. Для того чтобы с активировать метамагическое заклинание из предмета, персонаж необязательно должен обладать метамагическими отличительными чертами.

Обращение метамагических заклинаний: Какими бы метамагическими чертами было не наделено это заклинание, всегда есть шанс обратить такие заклинания. (Смотри Обращение заклинаний стр. 164).

ТАБЛИЦА 5-1: ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Общие черты	Предварительные условия	Общие черты	Предварительные условия
Бег	—	Уворачивание	Ловк 13+
Боевое Активирование	—	Подвижность	Ловк 13+ ; Уворачивание
Боевые Рефлексы	—	Энергичная Атака	Ловк 13+; Уворачивание;
Выносливость	—		Подвижность
Железная Воля	—		Базовый бонус атаки +4 и выше
Искусное обращение с оружием *	Квалификация в оружии Базовый бонус атаки +1 и выше	Улучшенная инициатива	—
Улучшение обращения с оружием*	Квалификация в оружии Базовый бонус атаки +1 и выше	Улучшенные критические удары *	Квалификация в оружии Базовый бонус атаки +8 и выше
Квалификация в Доспехах (легкие)	—	Улучшенный невооруженный удар	—
Квалификация в Доспехах (средние)	Квалиф. в Доспехах (лёгкие)	Отклонение стрел	Ловк 13+; Улучшенный невооруженный удар
Квалификация в Доспехах (тяжелые)	Квалиф. в Доспехах (средние)	Ошеломляющий удар	Ловк 13+; Улучшенный невооруженный удар Мудр13+;
Квалификация в военном оружии*	—		Базовый бонус атаки +8 и выше
Квалификация в простом оружии	—	Усиление Заклинаний*	—
Квалификация в экзотическом оружии*	Базовый бонус атаки +1 и выше	Усиление Навыка*	—
Квалификация в щите	—	Ускоренная готовность	Базовый бонус атаки +4 и выше
Лидерство	Уровень персонажа 6 и выше	Чтение следов	—
Молниеносные Рефлексы	—	Экспертность	Интл 13+
Мощная атака	Сила 13+	Продвинутое обезоруживание	Интл 13+; Экспертность
Рассекающий удар	Сила 13+; Мощная атака	Улучшенное опрокидывание	Интл 13+ ; Экспертность
Повышенный напор	Сила 13+; Мощная атака	Ураганная атака	Ловк 13+ Уворачивание; Интл 13+ ; Экспертность
Выбивание оружия	Сила 13+; Мощная атака;		Подвижность
Массивный рассекающий удар	Сила 13+; Мощная атака; Рассекающий удар; Базовый бонус атаки +4 и выше		Базовый бонус атаки +4 и выше
Настороженность	—	Создание предметов	
Повышенная Стойкость	—	Изготовить кольцо	Заклинатель 12 уровня и +
Прицельный Выстрел	—	Написать свиток	Заклинатель 1 уровня и +
Стрельба на удаленные расстояния	Прицельный Выстрел	Сварить снадобрье/зелье	Заклинатель 13 уровня и +
Выстрел в определенную точку	Прицельный Выстрел	Создать волшебное оружие	Заклинатель 15 уровня и +
Ускоренная стрельба	Ловк 13+ ; Прицельный Выстрел	Создать волшебную палочку	Заклинатель 15 уровня и +
Стрельба на бегу	Ловк 13+; Прицельный Выстрел Уворачивание; Подвижность	Создать жезл	Заклинатель 19 уровня и +
Проникновенность заклинаний	—	Создать необычный предмет	Заклинатель 13 уровня и +
Прочность**	—	Создать посох	Заклинатель 12 уровня и +
Равнорукость	Ловк 15+	Метамагические	
Сражение Верхов	Навык Езда Верхов	Неподвижная активация	—
Стрельба верхом	Навык Езда Верхов; Сражение Верхов	Повысить заклинание	—
Растаптывание	Навык Езда Верхов; Сражение Верхов	Предельность заклинания	—
Улучшенное проведение атак верхом	Навык Езда Верхов; Сражение Верхом	Заклинание про Себя	—
Энергичный галоп	Навык Езда Верхов; Сражение Верхом	Расширить заклинание	—
Сражение вслепую	Уворачивание от атак верхом	Увеличить заклинание	—
Сражение с оружием в каждой руке	—	Усилить заклинание	—
Улучшенное сражение с оружием в каждой руке	Сражение с оружием в кажд. руке; Равнорукость; Базовый бонус атаки +9 и выше	Ускорить заклинание	—
		Специфические†	
		Мастерство в Заклинаниях*	Маг
		Оружейная Специализация*	Воин 4-го уровня и выше †
		Сверх Изгнание**	Жрец или Паладин

*Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты не слаживаются. Каждый раз, когда вы берёте эту отличительную черту, вы получаете новое оружие, навыки, школу магии, или набор заклинаний.

**Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты слаживаются.

† Специфические черты описаны в описаниях классов, в тех для которых они доступны. Глава 4: Классы.

ОПИСАНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Здесь приведены все пункты, встречающиеся в описании отличительных черт

НАИМЕНОВАНИЕ ЧЕРТЫ [ТИП ЧЕРТЫ]

Описание или объяснение того, что эта черта выполняет.

Необходимые условия: Минимальные показатели параметра, другая черта или несколько черт, минимальная базовая атака, навык или уровень персонажа, что бы он смог пользоваться этой чертой. Если эта графа отсутствует, то никаких условий к черте нет. Одна черта может иметь более чем одно необходимое условие.

Преимущество: Что дает эта черта вашему персонажу.

Обычно: В чем ваш персонаж ограничен или не способен выполнить, если у вас нет такой отличительной черты. Если черта не оказывает какого-то весомого эффекта, то эта графа отсутствует.

Особое: Дополнительная информация по отличительной черте, если вы решите взять себе этот признак.

БЕГ [Общая]

Ваши ноги неутомимы и проворны.

Преимущества: При беге вы перемещаетесь в 5 раз быстрее вашей базовой скорости вместо четырех (смотри Бег стр. 137). Если вы делаете прыжок с разбега (смотри Навык Прыжки на стр. 77), дистанция или высота вашего прыжка повышается на одну четверть, но не превышает максимума.

БОЕВОЕ АКТИВИРОВАНИЕ [Общая]

Вы великолепно знакомы и опытни с использованием заклинаний во время боя.

Преимущества: Вы получаете +4 бонус к проверкам Концентрации при активировании заклинаний во время защиты (Смотри Активация в защите стр. 135).

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ [Общая]

Вы способны молниеносно наносить ответные атаки, если ваш противник теряет бдительность.

Преимущество: Если враг оставляет в поединке себя открытым, вы способны провести встречные атаки, их количество равно модификатору вашей Ловкости. Так, для примера, персонаж с Ловкостью 15 способен провести всего три возможных атаки в раунд – одна есть у любого из игроков (по праву), плюс ещё две за его бонус в Ловкости +2. Если по зоне удара игрока проходят 4 гоблина, то он способен провести 3 возможных атаки против трёх из четырех гоблинов. Так как возможна лишь одна атака на одного врага.

Вы способны проводить атаки, даже если неспособны передвигаться, удерживаемы.

Обычно: Персонаж, не имеющий этот навык, способен проводить лишь одну атаку в раунд, и не может проводить атаки если он удерживаем.

Особое: Вор с чертой Боевые Рефлексы, по прежнему способен проводить лишь одну возможную атаку в раунд, если он использует свою способность – оппортунист (см стр. 33) для проведения атаки.

ВЫБИВАНИЕ/ПОЛОМКА ОРУЖИЯ [Общая]

Вы владеете знаниями о том, как выбить/поломать оружие у противника.

Необходимые условия: Сила 13 и выше, Мощная Атака.

Преимущества: Если вы пытаетесь выбить оружие из рук врага, вы не получаете встречную атаку (смотри Нанесение Удара по Оружью, стр. 147).

ВЫНОСЛИВОСТЬ [Общая]

Вы выработали поразительную черту, благодаря чему вы очень выносливы.

Преимущества: В любой ситуации, где необходима проверка физического напряжения, требуемого на длительный промежуток времени (бег, плавание, задержка дыхания и так далее), у вас +4 бонус к проверке.

ВЫСТРЕЛ В ОПРЕДЕЛЁННУЮ ТОЧКУ [Общая]

Вы очень умело и прицельно стреляете.

Необходимые условия: Прицельный выстрел.

Преимущества: Вы можете стрелять или метать в противника в рукопашном бою, не получая стандартного штрафа –4 к броску атаки (смотри Стрельба и Метание в Рукопашном Бою, стр. 134).

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ [Общая]

Вы сильнее, чем обычные персонажи

Преимущество: +2 бонус к проверкам спас-бросков Воли.

ЗАКЛИНАНИЕ ПРО СЕБЯ

[Метамагическая]

Вы беззвучно активируете свои заклинания.

Преимущества: для заклинания про себя не нужны вербальные компоненты. Не используются этой чертой заклинания в которых уже не указаны вербальные компоненты. Заклинание про Себя считается, как заклинание на уровень выше чем его обычная версия.

Особое: Заклинания бардов не могут обладать этой метамагической чертой.

ИЗГОТОВИТЬ КОЛЬЦО [Создание Предметов]

У вас есть способность создавать магические кольца с разнообразными магическими свойствами.

Необходимые условия: Заклинатель 12-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любое кольцо, если вы отвечаете требованиям. Создание кольца занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости кольца в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах. Описание, необходимые условия и цены на кольца, приведены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Если случилось так, что созданный вами магический предмет поломался, вы можете его отремонтировать. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении магического предмета.

Некоторые предметы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости предмета. К примеру, для кольца *трех желаний*, дополнительная цена 15000 ед. Оп помимо базовой стоимости. Это количество вы должны затратить при изготовлении или починке предмета.

ИСКУСНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ [Общая]

Ваши умения обращения с определенным оружием просто потрясающие, вы получаете преимущества, как от Ловкости, так и от Силы. Выберите одно подвижное/легкое оружие. Как альтернативу вы способны выбрать рапиру, и если вы маленький то вы можете обращаться ней одной рукой, или шипастый цеп, и вы тогда обращаетесь с ним будто Среднего роста.

Необходимые условия: Квалификация в оружии, базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: При обращении с выбранным оружием, вы можете использовать свой модификатор Ловкости при бросках атаки, вместо модификатора Силы. Другая рука для баланса должна быть свободной, если вы несете щит, то применяйте штраф проверки защиты щита к вашим броскам атаки.

Особое: Вы можете выбирать эту черту неоднократно. Каждая новая черта отвечает за новый вид оружия.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (ЛЁГКИЕ) [Общая]

Вы умеете обращаться с легкими доспехами (см Таблицу 7–5: Доспехи, стр. 113).

Преимущества: когда на вас одет доспех с которым вы знакомы в обращении, штрафы проверки доспехов применяются лишь на проверки Баланс, Беспшумное передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Падение/Акробатика, Прыжки, Скрытность и Чистка Карманов.

Обычно: Персонаж не имеющий эту черту страдает от штрафов в проверке бросков атаки и всех проверках навыков связанных с передвижением, включая, Езда Верхом.

Особое: Свободный доступ к этой отличительной черте имеют все классы за исключением магов, чародеев и монахов.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (СРЕДНИЕ) [Общая]

Вы умеете обращаться со средними доспехами (смотри Таблицу 7-5: Доспехи, стр. 113).

Необходимые условия: Умение доспехов (легкие)

Преимущества: Смотри Умение доспехов (легкие).

Обычно: Смотри Умение доспехов (легкие).

Особое: Свободный доступ к этой черте имеют Воины, Варвары, Паладины, Рейнджеры, Жрецы, Друиды и Барды. Маги, чародеи, воры и монахи нет.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (ТЯЖЁЛЫЕ) [Общая]

Вы умеете обращаться с тяжелыми доспехами (см Таблицу 7-5: Доспехи, стр. 113).

Необходимые условия: Умение доспехов (легкие), Умение доспехов (средние).

Преимущества: Смотри Умение доспехов (легкие).

Обычно: Смотри Умение доспехов (легкие).

Особое: Свободный доступ к этой черте имеют Воины, Паладины и Жрецы.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ВОЕННОМ ОРУЖИИ [Общая]

Выберите одно из военных оружий, например длинный лук (смотри Таблицу 7-4: Оружие, стр. 106 - 107, список военное оружие). Вы хорошо знаете о том, как сражаться таким видом оружия.

Эта черта используется для оружия которого нет в основном списке снаряжения вашего класса.

Преимущества: Вы проводите нормальные броски атаки с данным видом оружия.

Обычно: Персонаж использующее такое оружие без знания о нем, получает штраф -4 к броскам атаки.

Особое: Варвары, воины, паладины и рейнджеры владеют всеми типами военного оружия.

Вы можете брать эту черту не один раз. Каждый новый раз вы выбираете новое оружие.

Жрец, божество которого имеет любимое оружие и оно военное, выбравший Войну одной из своих сфер получает свободно Квалификацию в этом Военном Оружии, как и черту относящуюся к этому оружию.

Чародей или маг с активировавшие заклинание *трансформация Тенсера* получают доступ ко всему военному оружию на время действия заклинания.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ПРОСТОМ ОРУЖИИ [Общая]

Вы понимаете как обращаться с простыми видами оружия в бою (см. Таблица 7-4: Оружие, стр. 106 - 107 простое оружие).

Преимущества: Атаки с простым оружием вы проводите стандартно.

Обычно: Персонаж использующий такое оружие без знания о нем, получает штраф -4 к броскам атаки.

Особое: Все персонажи за исключением воров, друидов, магов и монахов, автоматически знакомы со всеми видами

простого оружия. Маг который активировал заклинание *трансформация Тенсера* получает эту черту на время действия заклинания.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ЭКЗОТИЧЕСКОМ ОРУЖИИ [Общая]

Выберите одно экзотическое оружие в таком как громадный цеп или сюрикен (звездочка) (смотри Таблица 7-4: Оружие стр. 106 - 107 список экзотическое оружие). Вы знаете, как обращаться с этим видом оружия.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Вы проводите обычные броски атаки с этим типом оружия.

Обычно: Персонаж не владеющий таким оружием получает штраф -4 к броскам атаки при использовании этого оружия.

Особое: Эту черту вы можете получить по несколько раз. Каждый раз, получая эту черту вы выбираете новое оружие. Но умение сражаться палахом или топором dwarфов будут иметь условие Сила не ниже 13.

КВАЛИФИКАЦИЯ ЩИТА [Общая]

Вы знаете как умело обращаться со щитом.

Преимущества: Вы способны использовать щит, и испытывать лишь обычные штрафы (см Таблица 7-5: Доспехи, стр. 113).

Обычно: Персонаж несущий/использующий щит и не умеющий с ним обращаться получает штраф проверки защиты щита к броскам атаки, и к проверкам навыкам связанным с передвижением включая Езду верхом.

Особое: Варвары, барды, жрецы, друиды, воины, паладины и рейнджеры обладают этой чертой свободно. Монахи, воры, чародеи и маги нет.

ЛИДЕРСТВО [Общая]

Эта отличительная черта описана в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

МАССИВНЫЙ РАССЕКАЮЩИЙ УДАР [Общая]

Вы способны обращаться с оружием с такой силой, что можете множество раз в раунд рассеять на части ваших врагов.

Необходимые условия: Сила не ниже 13, Мощная Атака, базовый бонус атаки +4 и выше.

Преимущества: Как и рассекающий удар, но его вы можете использовать неоднократно в раунде.

Мйали Активирует заклинание из написанного ею свитка

МАСТЕРСТВО В ЗАКЛИНАНИЯХ [Специфическая]

Мастерство в заклинаниях доступно только магам. Оно описывается на странице 43, в Главе: 3 Классы.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ [Общая]

Ваши рефлексy очень быстрые.

Преимущества: Бонус +2 ко всем спас-броскам Рефлекс.

МОЩНАЯ АТАКА [Общая]

Вы наносите исключительно сильные атаки в ближнем бою.

Необходимые условия: Сила 13 и выше.

Преимущества: Во время вашего действия, вы можете взять определенное число из броска вшей атаки, и добавить его к броску ваших повреждений. Но это число не должно превышать ваш базовый бонус атаки. Штраф к атакам и бонус к повреждениям остается до наступления следующего действия.

НАПИСАТЬ СВИТОК [Создание Предметов]

У вас есть способность создавать магические свитки с которых различные заклинатели способны активировать заклинания. Смотри *РУКОВОДСТВО МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* где указаны правила написания свитков.

Необходимые условия: Заклинатель 11-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой свиток с заклинанием которым вы владеете. Создание свитка занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. Базовая стоимость свитка рассчитывается умножением уровня заклинания на уровень заклинателя и дальнейшим умножением на 25 зм. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости свитка в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах. Некоторые предметы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Это количество вы должны затратить при написании свитка.

НАСТОРОЖЕННОСТЬ [Общая]

У вас великолепно развиты все чувства.

Преимущество: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Слуха и Заметить.

Особое: Хозяин талисмана (смотри стр. 42) получает черту Настороженность, если его талисман на расстоянии вытянутой руки.

НЕПОДВИЖНОЕ АКТИВИРОВАНИЕ [Метамагическая]

Вы активируете заклинание не проронив ни единого движения.

Преимущества: неподвижное заклинание активируется без соматических компонентов. Заклинания у которых в основе нет соматических компонентов, не могут быть приготовлены как неподвижное заклинание. неподвижное заклинание считается на уровень выше, чем его базовая версия.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ [Специфическая]

Оружейная специализация доступна только воинам достигнувшем 4-го и выше уровня. Смотри страницу 31.

ОТКЛОНЕНИЕ СТРЕЛ [Общая]

Вы способны отклоняться от стрел, а также от арбалетных стрел, копей, и других метательных или стрелковых орудий.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Улучшенный невооруженный удар.

Преимущества: У вас должна быть как минимум одна свободная рука (в ней не должно быть ничего) чтобы использовать эту черту. Один раз в раунд вы способны провести спас-бросок Рефлекса против КС 20 против стрелковой/метательной атаки (если стрелковое оружие имеет магический бонус к атаке, то КС соответственно на него повышается). Если проверка успешна, вы отклонили снаряд. Вы должны видеть атакующего, знать о проведении атаки, и не быть удерживаемым. Попытка отклонить не считается за действие. Необычные метательные орудия такие как булыжники, метаемые великанами, *кислотная стрела Мельфа* отклонить невозможно.

Особое: Монах получает эту черту на втором уровне бесплатно, даже если он не соответствует условиям по показателю Ловкости.

ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР [Общая]

Вы владеете знаниями о том, как наносить удары противнику в уязвимые места.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Мудрость 13 и выше, Улучшенный невооруженный удар, базовый бонус атаки +8 или выше.

Преимущества: Перед броском атаки вы должны объявить что используете эту отличительную черту (так как промах разрушит вашу попытку). Противник, по которому вы нанесли удар, помимо причиненного ему повреждения, должен сделать проверку спас-броска Стойкости (КС10 + половина вашего уровня + Модификатор Мудрости). Если оппонент провалил спас-бросок, он ошеломлен на 1 раунд (до наступления следующего действия). Ошеломленный персонаж не способен делать любые действия, и теряет все бонусы Класа Доспеха связанные с Ловкостью и подвижностью. У нападающих бонус +2 к броскам атаки против ошеломленного врага. Вы способны провести одну ошеломляющую атаку в день за каждые четыре уровня опыта, и не более чем одну атаку за раунд.

ПОВЫСИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [Мета-магическая]

Вы можете активировать заклинание так, будто оно выше уровнем, чем фактически.

Преимущества: Повышенное заклинание имеет более высокий уровень чем по факту (до 9 уровня макс.). В отличие от остальных метамагических отличительных черт, Повысить Заклинание повышает эффекты заклинания за счет уровня, а не модифицирует их. Все эффекты зависят от уровня заклинания (как спас-броски КС и способность преодолеть *младший шар неуязвимости*) высчитываются как у заклинания более высокого уровня. Повышенное заклинание тяжелее приготовить, активируется оно как заклинание повышенного уровня. К примеру, жрец готовит *удержание персоны* как заклинание 4-го уровня (вместо базового 2-го уровня), поэтому оно займет ячейку на 4-м уровне заклинаний жреца.

ПОВЫШЕННЫЙ НАПОР [Общая]

Вы знаете как правильно оттолкнуть ударом противника.

Необходимые условия: Сила 13 и выше, Мощная Атака.

Преимущества: Когда вы выполняете повышенный напор (смотри стр. 147), вы не получаете ответную атаку от противника.

ПОВЫШЕННАЯ СТОЙКОСТЬ [Общая]

Вы более плотно сложены чем обычные персонажи..

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам спас-бросков на *Стойкость*

ПОДВИЖНОСТЬ [Общая]

Вы искусно уворачиваетесь проходя мимо противника и избегаете его удары.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Уворачивание.

Преимущества: Вы получаете от подвижности +4 бонус к Класу Доспеха против встречных атак когда передвигаетесь в или из зоны поражения врага. Примечание: Условия, в которых вы теряете бонус Ловкости к Класу Доспеха (любые), вы также теряете и бонус Подвижности. Помимо этого, бонусы уворачивания (такие как, например расовый бонус дварфов уворачивания от атак великанов) суммируются друг с другом, вопреки многим другим бонусам.

ПРЕДЕЛЬНОСТЬ ЗАКЛИНАНИЯ [Метамагическая]

Вы способны активировать заклинания с их максимальным эффектом.

Преимущества: Всевозможные цифровые показатели заклинаний используются на максимальном эффекте. Предельное заклинание причиняет максимум повреждений, выливая максимум хит-поинтов, поражает максимум целей, и т.д. К примеру предельный *огненный шар* причиняет 6 пунктов повреждений за уровень мага (до максимальных 60 пунктов). Спас-броски и встречные проверки (такие как *рассеивание магии*) не задеваются. Заклинания без цифровых показателей не затрагиваются этой чертой. Предельные заклинания считаются как на три уровня выше, чем уровень базового заклинания.

Усиленное, предельное заклинание получает раздельные преимущества за каждую черту: максимальный результат плюс ещё половина результата.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ [Общая]

На близкой дистанции вы способны более точно наносить выстрелы.

Преимущества: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и повреждения при использовании стрелкового/метательного оружия, на дистанции до 9-ти метров.

ПРОДВИНУТОЕ ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ [Общая]

Вы знаете как можно обезоружить противника в рукопашном бою.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Экспертность.

Преимущества: Вы не получаете встречную атаку от противника, если пытаетесь обезоружить его, помимо этого, у противника нет шансов обезоружить вас.

Обычно: Смотри стандартные правила обезоруживания, стр. 148.

ПРОНИКНОВЕННОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ [Общая]

Ваши заклинания особенно эффективны, пробивая магическую устойчивость легче, чем обычно.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус к проверкам заклинателя (1d20+уровень заклинателя), чтобы пробить магическую устойчивость противника.

ПРОЧНОСТЬ [Общая]

Вы более плотно сложены, чем все остальные, у вас больше здоровья.

Преимущества: Вы получаете 3 дополнительных хит-поинта.

Особое: Эту отличительную черту, персонаж может выбирать по несколько раз.

РАВНОРУКОСТЬ [Общая]

Вы одинаково хорошо владеете правой и левой руками.

Необходимые условия: Ловкость 15+.

Преимущество: У вас нет никаких штрафов при использовании не той руки. Вы не левша, не правша.

Обычно: Без этой черты, персонаж использующий не основную руку получает -4 штраф к броскам атаки, проверкам параметров, проверкам навыков. К примеру, персонаж правша сражающийся оружием в левой руке получает штраф к броскам атаки -4.

Особое: Эта черта дает доступ к сражению оружием в обеих руках. Смотри отличительную черту Сражение с оружием в обеих руках, стр. 90, и Таблица 8-2: Штрафы в сражении с оружием в Каждой Руке, стр. 135.

Рейнджер одетый в легкий доспех или вообще без доспеха может сражаться с оружием в каждой руке, так будто он имеет Равнорукость и Сражение с оружием в каждой руке.

РАССЕКАЮЩИЙ УДАР [Общая]

Вы способны наносить очень сильные удары.

Необходимые условия: Сила 13 и выше, Мощная Атака.

Преимущества: Если вы нанесли существу достаточно повреждений чтобы оно упало (обычно это происходит, если у него хит-поинты опускаются ниже 0 или оно убито, и т.д.), вы способны мгновенно провести дополнительную ближнюю атаку против другого существа которое стоит очень близко. Вам нельзя передвинуться на 1,5 метра, и провести дополнительную атаку с помощью этой черты. Дополнительная атака проводится с тем же оружием, и теми же модификаторами бонусами/штрафами что и атака, свалившая предыдущее существо. Эта способность используется только один раз в раунд.

РАСТАПТЫВАНИЕ [Общая]

Вы знаете, как с помощью своего животного наносить атаки и растаптывать своего противника.

Необходимые условия: Навык Езда Верхом, Сражение Верхом.

Преимущества: Когда вы пытаетесь перепрыгнуть оппонента верхом в седле, он не может увернуться от вас. Опрокинутая цель получает от вашей лошади один удар

копытом, при этом у лошади +4 бонус атаки против лежащей цели. (смотри Пробегание, стр. 150).

РАСШИРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

[Метамагическая]

Ваши заклинания с этой чертой длятся дольше, чем обычно.

Преимущества: расширенное заклинание длится в два раза дольше, чем обычное. Мгновенные, постоянные и сфокусированные заклинания не подвергаются влиянию этой черты. Расширенное заклинание принимается как заклинание на уровень выше, чем базовое.

СВАРИТЬ СНАДОБЬЕ/ЗЕЛЬЕ

[Создание Предметов]

Вы способны создавать снадобья, внутри которых могут быть заложены заклинания. Смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* для ознакомления создания масел, снадобья, зелий.

Необходимые условия: Заклинатель 13-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны сварить снадобье в которое будет заложено заклинание 3-го уровня или ниже. Приготовление занимает, как правило, 1 день. При варке снадобья важную роль играет уровень приготавливающего. Уровень заклинателя должен быть достаточным, чтобы он имел доступ к пользованию заклинания необходимого уровня и был способен вложить его в снадобье. Базовая стоимость снадобья высчитывается как уровень заклинания, умноженный на уровень заклинателя и затем умноженный на 50 зм. Для того чтобы сварить снадобье, заклинатель должен потратить/вложить 1/25 его стоимости в виде очков опыта, а также необходимые материальные компоненты в количестве 1/2 стоимости снадобья.

Когда вы готовите снадобье, вы можете делать любой эффект на своё усмотрение, как и при обычной активации заклинаний. Тот, кто выпивает жидкость, становится объектом заклинания.

Любое снадобье имеющее дорогостоящий материальный компонент или затрачивание Оп при использовании, требует дополнительные вложения. Помимо базовой стоимости вы должны вложить дополнительные материальные компоненты или заплатить дополнительные очки Опыта при создании снадобья.

СВЕРХ ИЗГНАНИЕ [Специфическая]

Сверх изгнание доступно лишь жрецам и паладинам. Описана в разделах Жрец на стр. 39, и Паладин на стр. 50, в Главе 3: Классы.

СОЗДАТЬ ВОЛШЕБНУЮ ПАЛОЧКУ

[Создание Предметов]

У вас есть способность создавать палочки, которые способны активировать разнообразными магическими заклинания. (Смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* для правил использования палочек)

Необходимые условия: Заклинатель 15-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любую волшебную палочку и вложить в неё заклинание 1-4 уровней, которые вы знаете. Создание палочки занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. Базовая стоимость волшебной палочки высчитывается путем умножения уровня заклинания на уровень заклинателя и на 750 зм. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости посоха в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах.

У новой, только что созданной палочки есть **50 зарядов**.

Некоторые палочки требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Поэтому помимо базовой стоимости вы должны вложить 50 порций материальных компонентов или же 50 раз такой стоимости в очках Опыта.

СОЗДАТЬ ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

ИЛИ ДОСПЕХИ [Создание Предметов]

У вас развита способность создавать магические доспехи, оружие и щиты.

Необходимые условия: Заклинатель 15-го уровня и выше.

Преимущества: вы способны создать любой магический доспех, оружие или щит, насколько вы отвечает по

требованиям. Заколдовывание одного оружия или комплекта доспехов или щита, занимает 1 день за каждую 1000 золотых монет его стоимости. Для получения хорошего эффекта и успешной работы вы будете должны потратить 1/25 стоимости будущего предмета в виде единиц опыта, и потратить необходимые материалы/компоненты на сумму 1/2 от его стоимости. Описание, необходимые условия и цены на магическое оружие, доспехи и щиты, приведены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Вы также можете починить поломанный магический предмет, если до этого вы его сотворили. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении. К примеру, если изготовление щита потребовало 2000 ед. Опыта, 50 дней работы и 25000 золота, то ремонт обойдется в 1000 ед. Опыта, 25 дней работы и 12500 золота для материалов.

Для создания магических предметов подходят лишь предметы великоленного качества. (Стоимость предмета не входит в стоимость будущего магического предмета).

СОЗДАТЬ ЖЕЗЛ [Создание Предметов]

Вы способны создавать жезлы, которые обладают разнообразными магическими эффектами.

Необходимые условия: Заклинатель 19-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой жезл, если вы отвечаете требованиям. Создание жезла занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости жезла в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах. Описание, необходимые условия и цены на жезлы, приведены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Некоторые жезлы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости жезла.

СОЗДАТЬ НЕОБЫЧНЫЙ ПРЕДМЕТ [Создание предметов]

Вы способны создавать разнообразные магические предметы, такие как *кристаллический шар* или *летающий ковер*.

Необходимые условия: Заклинатель 13-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой предмет, если вы отвечаете требованиям. Создание предмета занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости магического предмета в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах. Описание, необходимые условия и цены на разнообразные предметы, приведены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

Если случилось так, что созданный вами магический предмет поломался, вы можете его отремонтировать. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении магического предмета.

Некоторые предметы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости предмета. Это количество вы должны затратить при изготовлении или починке предмета.

СОЗДАТЬ ПОСОХ [Создание Предметов]

У вас есть способность создавать магические посохи с разнообразными магическими свойствами.

Необходимые условия: Заклинатель 12-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой посох, если вы отвечаете требованиям. Создание посоха занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости посоха в очках Опыта, а также материалы от половины стоимости в золотых монетах. Описание, необходимые условия и цены на посохи, приведены в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*.

У нового, только что созданного посоха есть **50 зарядов**.

Некоторые посохи требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости посоха.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ [общая]

Вы хорошо владеете сражением верхом в седле.

Необходимые условия: Навык Езда Верхом.

Преимущества: Один раз в раунд, если в вашу лошадь или иное животное, на котором вы верхом попали, вы можете сделать проверку Езды Верхом, чтобы избежать попадания. Попадание не совершено если проверка Езды Верхом выше чем Бросок атаки (в таком случае, проверка навыка Езда Верхом становится её КД, который значительно выше чем её обычный КД).

СРАЖЕНИЕ ВСЛЕПУЮ [общая]

Вы знакомы с ближним боем, когда вы абсолютно не видите противника.

Преимущества: В темноте в рукопашном бою из-за плохой видимости, вы не знаете, попали вы или нет, вы можете один раз перебросить на процентном кубике ваш промах или попадание. (Смотри Таблицу 8-10: Помехи, стр. 144).

Невидимые противники не имеют бонусов при атаке на вас в рукопашном бою. Это значит, что вы не теряете ваш положительный бонус в Классе Доспеха, и атакующий не получает свой обычный бонус +2 к атаке (см. Таблица 8-8: Модификаторы Броска Атаки, стр. 143). Однако невидимые нападающие сохраняют свои бонусы при стрелково-метательных атаках.

Вы получаете лишь половину штрафа к передвижению когда не способны видеть. Темнота и плохая освещенность снижает вашу скорость до 3/4 передвижения от обычной, вместо 1/2 как персонажей без этой черты. (См. Таблица 9-4: Затруднённое Передвижение, стр. 155).

Обычно: Все стандартные модификаторы невидимых нападающих противников используются против вас при атаке (см. Таблица 8-8: Модификаторы Броска Атаки, стр. 143), точно также как и уменьшенное передвижение в условиях темноты и плохой видимости (смотри Таблица 9-4: Затруднённое Передвижение, стр. 155).

Особое: На персонажа обладающего навыком Сражение Вслепую не действует заклинание *Мерцание* (смотри описание заклинания для деталей на стр. 2).

СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ [общая]

Вы способны сражаться, держа по оружию в каждой руке. И проводить атаку с помощью второго оружия.

Преимущества: Ваши штрафы при сражении с двумя оружиями снижены на 2.

Обычно: Смотри проведение атаки с оружием в каждой руке, стр. 90, и Таблицу 8-2: Штрафы при сражении с оружием в каждой руке, стр. 135.

Особое: Отличительная черта Равнорукость снижает штраф атаки со вторым оружием на 4.

Рейнджер одетый в легкие доспехи или без доспехов способен сражаться, держа по оружию в каждой руке, так будто он имеет черты: Равнорукость и Сражение с Оружием в Каждой руке.



Лидда Уварачивается от луча заклинания выпущенного злым жрецом

СТРЕЛЬБА ВЕРХОМ [Общая]

Вы хорошо стреляете, находясь верхом.

Необходимые условия: Навык Езда Верхом, Сражение Верхом.

Преимущества: Половина штрафа при стрельбе из лука или другого стрелкового оружия со спины лошади -2, а не -4, если она движется рысцой, и -4 а не -8, если она передвигается быстрее. (Смотри Глава 8: Сражение Верхом, стр. 149).

СТРЕЛЬБА НА БЕГУ [Общая]

Вы хорошо используете тактику перестрелок со стрелковым/метательным оружием.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Прицельный выстрел, Уварачивание, Подвижность.

Преимущества: Используя действие атаки со стрелковым оружием, вы можете перемещаться как до, так и после проведения атаки, но дистанция на которую вы можете переместиться не более чем скорость вашего передвижения.

СТРЕЛЬБА НА УДАЛЕННЫЕ РАССТОЯНИЯ [Общая]

Вы можете поражать более дальние расстояния при стрельбе из луков, арбалетов и других метательных орудий.

Необходимые условия: Прицельный выстрел.

Преимущества: При использовании стрелкового оружия, такого как лук, зона его поражения увеличивается на половину (умножается на 1,5). При использовании метательного оружия, его радиус поражения повышается в два раза.

УВЕЛИЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [Метемагическая]

Вы способны активировать заклинания на более дальние расстояния чем обычно.

Преимущества: У увеличенного заклинания увеличенный радиус действия. Заклинания у которых не указаны расстояния, не попадают под воздействия этой черты. Заклинания чья зона или эффект ограничены расстоянием (к примеру *благословение* или *конус*) имеют соответственно повышенный результат покрытия территории. Увеличенное заклинание считается как заклинание на один уровень выше за базовое.

УВОРАЧИВАНИЕ [Общая]

Вы эксперт в уворачивании.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше.

Преимущества: Во время ваших действий вы определяете противника и получаете +1 бонус от уворачивания к Классу Доспехов против атак этого противника. В следующем действии вы можете выбрать нового противника. Примечание: Условия в которых вы теряете бонус Ловкости к Классу Доспеха (любые), вы также теряете и бонус Уворачивания. Помимо этого, бонусы уворачивания (такие как например расовый бонус дварфов уворачивания от атак гигантов) суммируются друг с другом, вопреки многим другим бонусам.

УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАТИВА [Общая]

Ваша реакция выше, чем обычно.

Преимущества: У вас +4 бонус к проверкам инициативы.

УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ УДАРЫ [Общая]

Выберите одно из оружия таких как, длинный меч или боевой топор и т.д. С этим оружием в руках, вы знаете как лучше попасть, как лучше нанести удар.

Необходимые условия: Квалификация во владении этим оружием, Базовый бонус атаки +8 и выше.

Преимущества: При использовании выбранного вами оружия, зона повреждений оружия удвоена. К примеру, обычно критический удар длинного меча при выпадении 19 или 20 на 1d20. Но если у персонажа есть эта черта, то тогда критическое поражение возможно при выпадении от 17 до 20.

К вниманию: “Особенно острое” магическое оружие также удваивает шанс критического удара. Так магический длинный меч будет иметь шанс нанесения магического удара от 15 до 20 (2 для длинного меча, +2 за черту, +2 за то что магический предмет).

Особое: Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз, когда вы берете эту черту. Вы выбираете новое оружие.

УЛУЧШЕННЫЙ НЕВООРУЖЁННЫЙ УДАР [Общая]

Вы хорошо знакомы с владением боя без оружия в руках.

Преимущества: Вы вооружены, даже если в ваших руках нет оружия – поэтому у противника нет встречных атак когда вы наносите свои атаки. Однако, у вас есть возможность нанести встречную атаку против любого противника который наносит невооруженный удар вам.

Особое: Монах сражающийся невооруженным автоматически получает преимущества от этой черты (смотри стр. 45).

УЛУЧШЕННОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ [Общая]

Выберите одно из видов оружия, как к примеру Боевой топор. Вы очень умелы с его обращением. При атаке им вы можете выбрать «невооруженный удар» или «захват» если у вас есть эта черта. Если вы заклинатель, вы можете выбрать «выпустить луч», в таком случае вы великолепно обращаетесь с лучами, как к примеру *луч мороза*.

Необходимые условия: Квалификация в оружии, базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Вы добавляете +1 к броскам атаки, если пользуетесь выбранным оружием.

Особое: Эту черту вы можете приобретать неоднократно. Но её эффекты не суммируются. Каждый новый раз приобретения, вы выбираете новое оружие.

У воина должно быть искусное обращение с оружием, что бы получить черту Улучшенное Обращение с Оружием.

УЛУЧШЕННОЕ ОПРОКИДЫВАНИЕ [Общая]

Вы овладели знаниями как не только опрокинуть противника, но и нанести ему затем атаку.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Экспертность.

Преимущества: Если вы опрокидываете своего противника, вы сразу же получаете возможность нанести атаку в рукопашном бою. Так будто вы не использовали атаку для опрокидывания. Например, у Тордека на 11-м уровне есть три атаки с базовыми бонусами атаки +11, +6, +1. В текущем раунде он пытается опрокинуть своего врага. Первая его попытка терпит провал (а также потерю атаки). Во второй раз он более удачлив, и сразу же проводит атаку в ближнем бою с бонусом броска атаки +6. И, наконец проводит свою последнюю атаку с бонусом +1.

Обычно: Смотри Опрокидывание стр. 150.

Особое: Монах получает Продвинутое Опрокидывание на 6-м уровне даже если и не имеет черту Экспертность.

УЛУЧШЕННОЕ ПРОВЕДЕНИЕ АТАК ВЕРХОМ [Общая]

Вы опытни в проведении быстрых атак верхом в седле.

Необходимые условия: Навык Езда Верхом; Сражение Верхом.

Преимущества: Когда вы верхом и стремительно атакуете, вы можете одновременно передвигаться и атаковать без штрафов. Но передвижение вашего животного не может превышать двойную скорость его перемещения в раунд. Также ваш противник не проводит встречные атаки, на которого вы нападаете.



УЛУЧШЕННОЕ СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ [Общая]

Вы хорошо знакомы с владением оружия в каждой руке.
Необходимые условия: Сражение с оружием в каждой руке, Равнорукость, Базовый бонус атаки +9 и выше.

Преимущества: В дополнение к одной дополнительной атаке с неглавной руки, у вас появляется вторая атака с этой руки, но со штрафом -5 (см Таблица 8-2: Штрафы в сражении с оружием в Каждой Руке, стр. 135).

Обычно: без этой черты вы проводите лишь одну атаку с неглавной руки.

Особое: Рейнджер достигнувший по условиям необходимого базового бонуса атак может пользоваться этой чертой, но только если он одет в легкий доспех или без доспехов.

УСИЛИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [Метамагическое]

Вы способны усиливать эффект ваших заклинаний.

Преимущества: Все разнообразные цифровые эффекты усиленных заклинаний увеличиваются на половину. Усиленное заклинание причиняет дополнительно в 1,5 раза больше повреждений, чем обычное, выливает в 1,5 раза больше хит-поинтов, поражает в 1,5 раза больше целей и т.д. К примеру, усиленная *магическая стрела* причиняет обычное повреждение плюс половина. (бросьте 1d4+1 и умножьте на 1,5 для каждой стрелы). Спас-броски и встречные броски (как например, когда вы активируете *рассеивание магии*) не подвергаются усилению. Заклинания не имеющие какие-либо цифровые показатели не используются этой чертой. Усиленное заклинание считается как заклинание на два уровня выше чем базовое, и занимает ячейку заклинаний мага запасаемых на два уровня выше.

УСИЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ [Общая]

Выберите школу магии, как Иллюзия. И тогда ваши заклинания из этой школы будут более сильные чем обычно.

Преимущества: +2 к Классу Сложности для всех спас-бросков противника, против заклинаний из выбранной вами школы.

Особое: Эту черту вы может брать несколько раз. Её эффекты не накапливаются. Каждый раз, при взятии этой черты, вы выбираете новую школу.

УСИЛЕНИЕ НАВЫКА [Общая]

Выберите навык, как например Бесшумное Передвижение. И у вас будет дополнительная осведомленность с этим навыком.

Преимущества: Вы получает +2 бонус к проверкам этого навыка.

Особое: Эту черту вы можете брать несколько раз. Её эффекты не накапливаются. Каждый раз, при взятии этой черты, вы выбираете новый навык.

УСКОРЕННАЯ ГОТОВНОСТЬ [Общая]

Вы значительно быстрее достаете оружие чем ваш противник, оно у вас всегда наготове.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Достать оружие считается как свободное действия, а не как эквивалент передвижения.

УСКОРЕННАЯ СТРЕЛЬБА [Общая]

Вы использует стрелковое/метательное оружие с поразительной скоростью.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Прицельный выстрел

Преимущества: Вы получаете одну дополнительную атаку в раунд. Атака имеет ваш самый высокий базовый бонус атаки, но каждая атака имеет штраф -2 к броску атаки (как дополнительная, так и стандартные). Чтобы пользоваться этой чертой вы должны тратить полное действий атаки (см стр. 134).

УСКОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [Метамагическая]

Вы активируете заклинания за доли секунды.

Преимущества: Активирование ускоренного заклинания свободное действие. Вы можете выполнить ещё действия, или с активировать другое заклинание в тот же раунд, если вы

используете ускоренное заклинание. В один раунд можно с активировать лишь одно ускоренное заклинание. Заклинание чье время активирования более чем один раунд не может быть ускоренным. Заклинания которые вы хотите ускорить, считаются на четыре уровня выше, от их базовой версии.

УРАГАННАЯ АТАКА [Общая]

Вы способны повреждать ближайших противников своими потрясающе, ураганными атаками.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Ловкость 13 и выше, Экспертность, Уворачивание, Подвижность, Энергичная атака, базовый бонус атаки +4 и выше.

Преимущества: Когда вы выполняете действие полной атаки, и вместо одного противника, при полной атаке со всеми бонусами, вы проводите удары по всем противникам на расстоянии от вас 1,5 метра.

ЧТЕНИЕ СЛЕДОВ [Общая]

Вы способны передвигаться по следам разных существ и персонажей по любым типам местности.

Преимущества: Для обнаружения следов или передвижения по ним более чем один километр, необходимо провести проверку Знание Дикой Местности. Вы должны делать каждый раз дополнительную проверку Знание Дикой Местности если по следам становится идти труднее, или если они пересекаются с другими следами, или петляют и расходятся.

Вы передвигаетесь с половиной скорости своего передвижения (или на обычной скорости, но со штрафом к проверкам -5). КС зависит от поверхности почвы и окружающим условиям.

Поверхность	КС	Поверхность	КС
Очень мягкая	5	Прочная	15
Мягкая	10	Жесткая	20

*описание поверхности смотри ниже

Условия	Модификатор КС
В выслеживанной группе более трех существ	-1
Размер существа или существ.*	
Мелкий	+8
Миниатюрный	+4
Крошечный	+2
Маленький	+1
Средний	0
Большой	-1
Громадный	-2
Гаргантюан	-4
Колоссальный	-8
Каждые 24 час после того как был сделан след	+1
Каждый час дождя после того как был сделан след	+1
После того как был сделан след прошел снег	+10
Плохая видимость:** Полная темнота.	+6
Безлунье	
Лунный свет	+3
Туман или ускоренное передвижение	+3
Выслеживаемая группа скрывает следы (и передвигается с половиной своей скорости)	+5

* Для группы с существами разного размера, применяйте модификатор самого большого существа группы.

**Применяется только самый высокий модификатор из этой группы, а не суммируется.

Очень Мягкая Почва: Любая поверхность (свежий снег, толстый слой пыли, невысохшая грязь) сохраняющая глубокие, ярко выраженные отпечатки следов.

Мягкая Почва: Любая поверхность, на которой может остаться отпечаток, но более твердая, чем грязь или снег, на которой существа оставляют неглубокие следы ног/лап.

Прочная Почва: Большинство распространенных земель поверхности (таких как луга, поля, леса и тому подобное) или исключительно мягкие или покрытые пылью/грязью поверхности внутри помещений (толстые ковры, очень грязные или очень пыльные полы). Существо может оставлять следы

иного рода (сломанную ветку, клоч шерсти), или же одинокие или частичные отпечатки ног/лап.

Жесткая Почва: Любая поверхность, на которой нельзя оставить след, такие как поверхности скал, полы внутри помещений. Большинство рек, ручьев попадает в эту категорию, так как скорее всего оставленные следы будут смыты водой. Существо на жесткой поверхности оставляет (следы трения, смещенные камни). Если вы провалили проверку Знание Дикой Местности, вы можете её вновь проверить спустя: 1 час (находясь снаружи), или 10 минут (находясь в помещении).

Обычно: персонаж, не имеющий эту черту может использовать навык Поиск для обнаружения следов, но может идти по следам если КС не превышает 10.

Особое: Рейнджеры получают Выслеживание как бонусную отличительную черту.

Эта черта не даст вам возможности выслеживать или передвигаться за объектом, который передвигается благодаря заклинанию *пройти не оставляя следов*.

ЭНЕРГИЧНАЯ АТАКА [Общая]

Вы знаете, как наносить быстрые атаки и одновременно передвигаться.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Подвижность, базовый бонус атаки +4 или выше.

Преимущества: Если во время своих действий вы сражаетесь оружием ближнего боя, то вы способны перемещаться как до, так и после атаки, но не превышать дистанцию на которую вы способны переместиться при вашей базовой скорости. При передвижении ваш оппонент не будет

проводить встречных атак на вашу. Если вы одеты в тяжелые доспехи, то вы не можете использовать эту отличительную черту.

ЭНЕРГИЧНЫЙ ГАЛОП [Общая]

Вы хорошо знаете как наносить разрушительные наступательные атаки.

Необходимые условия: Навык Езда Верхов, Сражение верхом, Улучшенное проведение атак верхом.

Преимущества: Если вы находитесь верхом в седле, и используете энергичный галоп, вы причиняете двойное повреждение в рукопашном бою (или тройное повреждение с пикой).

ЭКСПЕРТНОСТЬ [Общая]

Вы хорошо владеете своими боевыми навыками, как в атаке так и в защите.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше.

Преимущества: Используя эту черту как в боевом действии, так и на все действие в рукопашном бою, вы можете принять -5 штраф к броску атаки и добавить это число (до 5 не выше) к вашему Классу Доспеха. Это число не может превышать ваш базовый бонус атаки. Изменения бросков атаки и Класса Доспеха длятся до начала следующего действия. Бонус вашего КД воспринимается как бонус уворачивания.

Обычно: Персонаж, не обладающий чертой экспертность, может сражаться, защищаясь, во время атаки или полного действия получая -4 штраф к атаке и +2 бонус уклонения к Классу Доспеха.

Здесь Приведён Русско-английский список отличительных черт с той же целью как и навыки, в случае если вы пользуетесь Руководством Игрока другого перевода, то для облегчения работы с различными версиями, вы легко можете отыскать необходимую черту на английском, и сравнить её в тексте другой редакции перевода.

СПИСОК ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Бег	Run	Улучшенная инициатива	Improved Initiative
Боевое Активирование	Combat Casting	Улучшенные критические удары *	Improved Critical
Боевые Рефлексы	Combat Reflexes	Улучшенный	Improved Unarmed Strike
Выносливость	Endurance	невооруженный удар	
Железная Воля	Iron Will	Отклонение стрел	Deflect Arrow
Искусное обращение с оружием *	Weapon Finesse	Ошеломляющий удар	Stunning Fist
Улучшение обращения с оружием*	Weapon Focus	Усиление Заклинаний*	Spell Focus
Квалификация в Доспехах (легкие)	Armor Proficiency (light)	Усиление Навыка*	Skill Focus
Квалификация в Доспехах (средние)	Armor Proficiency (medium)	Ускоренная готовность	Quick Draw
Квалификация в Доспехах (тяжелые)	Armor Proficiency (heavy)	Чтение следов	Track
Квалификация в военном оружии*	Martial Weapon Proficiency	Экспертность	Expertise
Квалификация в простом оружии	Simple Weapon Proficiency	Продвинутое	Improved Trip
Квалификация в экзотическом оружии*	Exotic Weapon Proficiency	опрокидывание	
Квалификация в щите	Shield Proficiency	Улучшенное	Improved Disarm
Лидерство	Leadership	обезоруживание	
Молниеносные Рефлексы	Lightning Reflexes	Ураганная атака	Whirlwind Attack
Мощная атака	Power Attack	Создание предметов	Item Creation
Рассекающий удар	Cleave	Изготовить кольцо	Forge Ring
Повышенный напор	Improved Bull Rush	Написать свиток	Scribe Scroll
Выбивание/поломка оружия	Sunder	Сварить снадобье/зелье	Brew Potion
Массивный рассекающий удар	Great Cleave	Создать волшебное оружие	Craft Magic Arms and Armor
Настороженность	Alertness	или доспех	
Повышенная Стойкость	Great Fortitude	Создать волшебную	Craft Wand
Прицельный Выстрел	Point Blank Shot	палочку	
Стрельба на удаленные расстояния	Far Shot	Создать жезл	Craft Rod
Выстрел в определенную точку	Precise Shot	Создать необычный	Craft Wondrous Item
Ускоренная стрельба	Rapid Shot	предмет	
Стрельба на бегу	Shot on the Run	Создать посох	Craft Staff
Проникновенность заклинаний	Spell Penetration	Метамагические	Metamagic
Прочность**	Toughness	Неподвижная активация	Still Spell
Равнорукость	Ambidexterity	Повысить заклинание	Heighten Spell
Сражение Верхов	Mounted Combat	Предельность заклинания	Maximize Spell
Стрельба верхом	Mounted Archery	Заклинание про Себя	Silent Spell
Растаптывание	Trample	Расширить заклинание	Extend Spell
Улучшенное проведение атак верхом	Ride by Attack	Увеличить заклинание	Enlarge Spell
Энергичный галоп	Spirited Charge	Усилить заклинание	Empower Spell
Сражение вслепую	Blind Fight	Ускорить заклинание	Quicken Spell
Сражение с оружием в каждой руке	Two-Weapon Fighting	Специфические†	Special
Улучшенное сражение с оружием в каждой руке	Improved Two-Weapon	Мастерство в	Spell Mastery
Уворачивание	Fighting	Заклинаниях*	
Подвижность	Dodge	Оружейная Специализация*	Weapon Specialization
Энергичная Атака	Mobility	Сверх Изгнание**	Extra Turning
	Spring Attack		



Как выглядит ваш персонаж? Сколько ему лет? Каковы первые впечатления, которые он производит на окружающих? Когда он молится, то какому, каким богам/божествам? Почему он отправился в путь, в поиск авантюры?

Эта глава поможет вам определить своеобразие вашего персонажа. Эти детали сделают вашего ИП более жизнеподобным, как главного героя художественного романа или фильма. Для большинства игроков действие начинается здесь, в определении персонажа как будущей личности ролевого мира.

Если вы впервые играете, пусть ваш персонаж будет иметь общие черты, детали. Позже, спустя время, в течении игр вы ощутите то, каким вы хотите видеть своего героя, как вы его ощущаете. Вы захотите разработать его детали, как художник создает персонажа спустя несколько эскизов, как писатель изображающий героя в нескольких новеллах.

В этой главе рассматривается такое понятие как мировоззрение (место персонажа в извечной борьбе между добром и злом), религиозные убеждения (бог, или несколько богов персонажа), его биологические показатели (имя, пол, возраст, вес и т.д.), а также какое-то личное описание.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

В храме Пелора хранится древний том. Когда храм занимает искателей приключений для секретных и важных заданий, каждый, кто хочет участвовать обязан поцеловать книгу. Те кто злы своим сердцем, будут поражены святой силой, а тот кто ни добр, ни зол будет оглушен. Лишь тот, кто добр, способен поцеловать книгу безо всякого ущерба и будет надежным и доверенным лицом в наиболее важных заданиях. Добро и зло не являются какими-то философскими концепциями в играх Д&Д. Они силы, которые разделяют вселенную.

Дьяволы в человеческом облике путешествуют по земле, с одной лишь целью — обернуть людей в сторону зла. Посвященные, жрецы используют свою силу добра для защиты своих поклонников. Приверженцы злых богов несут разрушения невинным, что бы заполучить благосклонность своих кровавых богов, хотя эти награды ожидают их лишь после смерти. Паладины, участвующие в крестовых походах бесстрашно противостоят злым силам, зная что их короткая жизнь ничто, без святой цели очищения. Варлоды пытаются использовать свою сверхсилу в захватах территорий, поклоняясь добрым и злым богам, что бы те даровали полное послушание подчиненных варлода.

Основа морали и личных отношений персонажа или какого-нибудь существа, выражается через мировоззрение: законно-добрый, нейтрально добрый, хаотично добрый, законно нейтральный, истинно нейтральный, хаотично нейтральный, законно злой, нейтрально злой и хаотично злой. (См. Таблицу 6-1: Мировоззрение Существ, Расы, Класа, что бы увидеть к какому типу мировоззрения одобряют те или иные создания).

Выберите мировоззрение вашего персонажа, используя за основу его расу и класс. Обычно персонажи добрые или нейтральные, но не злые. Злые мировоззрения у злодеев и монстров.

Мировоззрение — это инструмент, с помощью которого вы можете разработать личность вашего персонажа. Это не оковы ограничивающие, стесняющие вашего персонажа. Каждое мировоззрение представляет широкий ассортимент типов личностей, или собственных размышлений, так два законно добрых персонажа, могут основательно отличаться друг от друга. Единицы из целого общества могут полностью быть похожими. У законно доброго персонажа может закрасться такая черта как жадность, заставляя его взять что-то или хранить что-то, зная, что этот поступок нельзя отнести к разряду законно добрых. Люди непостоян-

ны в своей повседневной жизни, каждый приносит какие-то перемены. Добрый персонаж может потерять свою уравновешенность, нейтральный может совершить какое-то благородное деяние, и т.д.

Выбор мировоззрения для персонажа означает, что вы будете играть вашим персонажем в направлении определенного пути. Если ваш персонаж действует вопреки своему мировоззрению, МП может решить что мировоззрение вашего персонажа изменилось вследствие ряда поступков совершённых ним.

ТАБЛИЦА 6-1. МИРОВОЗЗРЕНИЕ СУЩЕСТВ, РАСЫ, КЛАССА

Законно Добрый	Нейтрально Добрый	Хаотично Добрый
<i>Архоны</i>	<i>Гвардиналы</i>	<i>Эладрины</i>
<i>Золотые драконы</i>	<i>Гномы</i>	<i>Медные драконы</i>
<i>Ламмасусы</i>		<i>Единороги</i>
<i>Дварфы</i>		<i>Эльфы</i>
<i>Паладины</i>		<i>Рейенджеры</i>
Законно Нейтральные	Нейтральные	Хаотично Нейтральные
<i>Монахи</i>	<i>Животные</i>	<i>Полу-эльфы</i>
<i>Маги</i>	<i>Халфлинги</i>	<i>Полу-орки</i>
	<i>Люди</i>	<i>Варвары</i>
	<i>Лизардфолки</i>	<i>Барды</i>
	<i>Друиды</i>	<i>Воры</i>
Законно Злые	Нейтрально Злые	Хаотично Злые
<i>Дьяволы</i>	<i>Дроу</i>	<i>Демоны</i>
<i>Синие драконы</i>	<i>Гоблины</i>	<i>Красные драконы</i>
<i>Бихолдеры</i>	<i>Троглодиты</i>	<i>Вампиры</i>
<i>Огры маги</i>		<i>Медвежатники</i>
<i>Хобгоблины</i>		<i>Гноллы</i>
<i>Кобольды</i>		<i>Огры</i>
		<i>Орки</i>

Существа и классы написанные *курсивом* всегда указанного мировоззрения. Для паладинов их мировоззрение является первоосновой всего. Это неотъемлемая часть их существования. Обычно существо с прирожденным мировоззрением имеет связь (через предков, историю или магию) с Внешними Планами или является магическим зверем.

Для других существ, рас и классов, указанное мировоззрение типично или наиболее распространенное. Обычные интеллектуальные существа могут быть любого мировоззрения. Они могут иметь врожденные тенденции к определенному мировоззрению, но отдельные особи могут отличаться от этих норм. В зависимости от типа существа, эти тенденции могут быть сильнее или слабее. Кобольды и бихолдеры, к примеру законно злые, но кобольды проявляют большие изменения в мировоззрении, чем бихолдеры так как их тенденции врожденного мировоззрения не настолько сильны. В дополнение к врожденным тенденциям, интеллектуальные существа имеют культурные тенденции, которые обычно изменяют врожденные. К примеру, подавляющее число орков хаотично злое, и их обычаи и культура формируют хаотично злых представителей расы. Человек воспитанный в племени орков скорее всего будет хаотично злым, а орк выросший среди людей вряд ли будет злым, по крайней мере хаотично.

ДОБРО ПРОТИВ ЗЛА

Добрые персонажи и существа защищают слабых и невинных. Злые персонажи и существа унижают и уничтожают слабых и невинных, ради удовольствия или выгоды.

«Добро» связано с альтруизмом, уважением к жизни, и защиты достоинства живых созданий. Добрые персонажи могут принести себя в жертву ради того, что бы помочь другим.

«Зло» связано с унижением, притеснением и убийством других. Некоторые злые создания не имеют чувства сострадания к другим и убивают без

сожаления, считая это наиболее удобным способом разрешения проблемы. Другие становятся на путь зла, убивая ради спорта или во славу какого-нибудь злого бога и властелина.

Нейтральные люди, которые могут колебаться как в сторону зла, так и добра, могут быть настроены против убийства невинных, испытывать сожаление, но и способны совершать жертвоприношение что бы защитить, помочь другим. Люди связаны с большинством других существ личными взаимоотношениями. Обычный человек может пожертвовать собой, ради защиты своей семьи, своего дома, но он не сделает это ради незнакомцев, которых он ранее никогда не видел.

Быть добрым или плохим сознательный выбор, так паладин посвящает свою жизнь своим идеалам, а злой священник, причиняет боль и страх что бы умиротворить свое божество. Но для большинства людей, добро и зло это не выбор, а способ различия. Быть нейтральным, находится между добром и злом обычно указывает на недостаток приверженности взглядов, или же наоборот сбалансированный взгляд на происходящее. Понимая, что добро и зло это крайние вершины, эти люди считают что баланс между ними двумя, наиболее приемлемая точка взгляда для большинства людей, ну, по крайней мере для тех кто так считает.

Животные и другие существа, неспособные к моральному осмыслению своих поступков, переходят в разряд нейтральных, независимо от того злые их поступки или добрые. Самые смертоносные гадуки, или тигры, поедающие людей нейтральны, так как они не знают что такое моральные права или неправильное поведение

ЗАКОН И ХАОС

Персонажи, уважающие закон говорят правду, держат свое слово, уважают власть, почитают традиции, и осуждают тех кто не оправдал ожиданий своих богов. Хаотичные персонажи следуют своим взглядам, говорят то что им выгодно, уважает новые точки зрения, а не традиции, и выполняют обещания если считают что им это понадобится в дальнейшем.

«Закон» связан с честью, надежностью, подчинением власти и крепостью взглядов. С другой стороны, законность может повлечь за собой реакционной приверженности к традициям, однобокость суждений и недостаток приспособляемости. Тех непрерывно почитают законность говорят, что лишь правильное поведение способно сформировать общество в котором люди могут надеяться друг на друга, принимать правильные решения в полном убеждении что все поступят как подобает законам.

«Хаос» связан со свободой, приспособляемостью и подвижностью. Но с другой стороны хаос включает безрассудство, неуважение к законной власти, деспотические действия и безответственность.

Те, кто подвержены хаосу говорят, что только не обремененная личная свобода позволяет людям выражать себя полностью, дает обществу преимущество в проявлении скрытых потенциалов внутри себя.

Нейтральные люди почитающие закон и хаос, нормально относятся к власти и не поклоняются ни бунтуют против неё. Они честны, но способны лгать, что бы завести в заблуждение других.

Преданность закону или хаосу сознательный выбор, но значительно чаще это личная черта. Нейтральность с почитанием закона и хаоса обычно самое простое среднее состояние, состояние когда вы чувствуете, что не принадлежите ни к первой ни к второй сторонам. Однако, некоторые нейтралы поддерживают нейтральность как самую лучшую на фоне закона и хаоса, забывая свои слабые стороны и недостатки.

Животные и те существа, которые неспособны к осознанному моральным поступкам, считаются нейтральными. Собаки могут быть послуш-



Регдар

ными, а кошки независимыми, но они неспособны анализировать мораль их действий, и поэтому не могут быть хаотичными или законными.

ДЕВЯТЬ МИРОВОЗЗРЕНИЙ

Девять различных мировоззрений отображают все комбинации закон против хаоса и добро против зла. Каждое описание описывает типичного персонажа для такого мировоззрения. Помните что каждый способен отличаться от норм, и что ваш персонаж способен действовать более или менее к своему мировоззрению, каждый день по-разному. Используйте эти описания как руководство, но не как основу для всех типов.

Первые шесть мировоззрений, от законно доброго до хаотично нейтрального, стандартные мировоззрения для игровых персонажей. Три злых мировоззрения используются для характеристики подлецов и монстров.

Законно Добрый, “Крестоносец”: Законно добрый персонаж действует, как от него ожидают или требуют. Он соединяет в себе обязательство противостоять злу, сражаясь с ним беспрестанно, быть дисциплинированным он говорит правду, держит свое слово, помогает тем, кто нуждается в помощи, и противодействует несправедливости. Законно добрый персонаж не может видеть, как зло ходит ненаказанным. Алхондра – паладин сражающийся безжалостно со злом и защищающая невинных от гонений.

Это мировоззрение лучшее для тех, кто хочет сочетать в персонаже честь и сострадание.

Нейтрально Добрый, “Благотель”:

Этот тип наилучшее воплощение доброты. Он посвящает себя помощи другим. Он работает с королями и судьями, но не считает себя привязанным к ним. Жрец Джозан помогает всем, кто нуждается в помощи, он нейтрально добрый.

Более распространено нейтрально добрых называют «истинно добрый».

Если вы хотите творить добро, не действуя ни за, ни против законов, то такой тип мировоззрения подходит вам.

Хаотично Добрый, “Мятежник”: Такой тип персонажа действует так, как велит ему его чувства, немного обращая внимание на то, что другие ожидают от него. Он двигается по своему собственному пути, но он добр и сострадателен. Он верит в доброту и справедливость, но мало полагается на законы и обязательства. Он ненавидит, когда люди пытаются запугивать других, и говорить другим что они обязаны делать. Он следует своему собственному моральному компасу, который хотя и добрый, может не соответствовать нормам общества. Свелиссе хаотично добрый – рейнджер борющийся со сборщиками налогов злого барона.

Такой тип мировоззрения подойдет вам, если ваш персонаж имеет доброе сердце и независимый дух.

Законно Нейтральный, “Судья”: Такой персонаж действует в согласии с законом, традицией или собственным кодексом чести. Он обычно состоит в какой-нибудь организации или ордена. Он может верить в личные порядки и законы, или уважать сильное организованное правительство. Монахиня Эмбер следует своему пути и кодексу, не сворачивая в сторону тех кто в нужде, ни в искушения зла, она законный нейтрал.

По другому таких персонажей называют «истинный нейтрал».

Такой тип мировоззрения приемлем, если вы считаете, что ваш персонаж надежен и честен, и не обязательно фанат чего-то.

Нейтральный, “Колеблющийся”: Кажется, что полностью нейтральный персонаж это хорошая идея. Он не склоняется ни в одну из этих сторон зло против добра, хаос против порядка. Большинство нейтралов, это люди с недостатком убеждений или воззрений, чем приверженность к нейтральности. Такие персонажи считают что, добро это лучше чем зло. Ведь все таки приятней иметь добрых соседей, правителей, чем злых. Но он не считает, что добро должно быть повсюду, и не единый способ решить все проблемы.

Волшебница Мйали посвятила себя искусству магии, и устала от этих споров о борьбе морали, она просто нейтральна.

Некоторые нейтральные персонажи, посвятили себя полностью осмыслению нейтральности. Они видят добро, зло, закон, хаос как опасные сверх крайности. Они пропагандируют нейтральность, как лучшую «дорогу» по которой нужно идти в течение всей жизни.

По иному Нейтралов называют «Абсолютный нейтрал».

Быть нейтральным, это значит, что ваш персонаж действует как велит сердце, без крайностей или насилия.

Хаотичный Нейтрал, “Свободный Дух”: Такой персонаж следует своим причудам. Он индивидуалист от начала и до конца. Он ценит свою независимость, и не стремится защищать независимость кого-то иного. Он избегает власти, каких-либо ограничений, и пытается бороться с традициями. В организации, хаотично нейтральный персонаж это первое зерно анархии. Делая поступки он мотивирует добрыми намерениями (желание сделать независимыми других) или злыми (пусть те, кто непохож на него, его стиль жизни, страдают). Бард Дэвис путешествуя по земле, ведом лишь ему одному известными причудами.

По другому хаотичных нейтралов называют «чистый хаотик».

Наулл



Помните что хаотично нейтральный персонаж непредсказуем, но его поведение контролируемо им. Он не полезет в брод через реку, если рядом есть мост.

Мировоззрение такого персонажа выражает истинную свободу от ограничений общества и от излишнего рвения к какой-то цели.

Законно Злой, “Доминатор”: Такие негодяи обычно берут то что они хотят, руководствуясь лишь своими принципами, несмотря на то кого нужно будет поранить. Он играет за правилами, но без сожаления и сострадания. Он прекрасно чувствует себя во главе какой-нибудь общины, обожает править, но и способен хорошо служить. Он судит других не по их поступкам, а по их расе, религии, месте проживания или социальному положению. Он ярый противник того, кто нарушает обещания или законы. Такое отношение базируется в его природной стороне, он надеется защитить себя от тех кто противостоит ему в моральных убеждениях. Некоторые законно злые бандиты имеют определенные табу, не совершать хладнокровные, бездумные убийства (но всегда можно кого-то нанять, для такой цели), или не причинять вред детям (хотя такое бывает редко). Они считают что такие постулаты, превозносят их над обычными бандитами. Барон планирующий увеличить своё имущество, за счет большей эксплуатации своих людей законно злой.

Некоторые законно злые люди и существа настолько фанатично преданы злу, как крестоносец добру. Помимо того что они причиняют боль другим, им доставляет удовольствие рассеивать зло от себя. Они могут причинять зло как часть ритуала злым богам, или другим властелинам.

Иногда законно злых персонажей называют «адскими», так как ад, дьявол является абстракцией законного зла.

Персонажи законно злого мировоззрения, наиболее опасны. Так как они являются воплощением методического, преднамеренного и часто успешного зла.

Нейтрально Злой, “Злоумышленник”: Нейтрально злой персонаж творит все, что ему заблагорассудится. Он считает себя простым и без всяких предубеждений. Он не прольет слез над тем кого убил, ради прибыли, спорта или благоприятной возможности. Такой тип не любит порядок, и не питает иллюзий что существующие законы, традиции или кодексы смогут улучшить его жизнь, или благосостояние. Но с другой стороны, у него нет той тяги разрушений, которую питает ненасытный хаотично злой персонаж. Грабители, которые грабят и убивают ради своих целей, являются типичными представителями нейтрально злого мировоззрения.

Некоторые злые негодяи считают, что зло это идеал, пытаясь воплотить его повсюду. Очень часто они поклоняются темным богам или состоят в секретных обществах.

Часто такой тип мировоззрения иначе называют «истинное зло».

Такое мировоззрение страшно тем, что оно является воплощением чистого зла без чести и сожалений.

Хаотично Злой, "Разрушитель": Таких персонажей ведет лишь жажда разрушения, ненависти и жадности. Он вспыльчив, груб, коварен и непредсказуем. Если он хочет чего-то достичь, то путь будет нечестным и беспощадным. Если он поклоняется злу и хаосу, то это ещё хуже. На счастье его планы бессистемны, и любые группы в которые он вступает или формирует, плохо организованны. Людей с таким типом мировоззрения можно собрать лишь силой, а лидер такой группы будет существовать до тех пор пока кто-то из окружения, гонимый жадной властью не убьёт главаря. Сумасшедший чародей, планирующий свои коварные схемы мести и разрушений, яркая фигура, представляющая хаотично злой тип мировоззрения.

Очень часто такой тип мировоззрения называют «демонический», так как первой ассоциацией зла хаоса являются демоны.

Такой тип мировоззрения наиболее опасен, так как представляет собой разрушения не только красоты и жизни, но и порядка, от которого они зависят.

РЕЛИГИЯ

Богов большое количество. У некоторых, таких как Пелор, бог солнца, большие храмы проводят большие шествия в самые большие праздники. Другие, такие как Эриснул имеют храмы в скрытых местах и злых владениях. Пока боги могут хоть как-то контролировать свое присутствие на земле через своих жрецов, они также могут рассчитывать и на круг последователей которые в большей или меньшей мере согласны жить по их стандартам. Обычный человек, как правило, бога которого он почитает, он и считает своим повелителем. Хотя, некоторые осторожные граждане уважают, а иногда и поклоняются нескольким богам в одно и то же время. Прежде

ТАБЛИЦА 6-2. БОГИ ПО РАСАМ

Раса	Бог
Дварф	Морадин или по классу и мировоззрению
Гном	Гарл Глиттергольд, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Полу-орк	Груумш или по классу и мировоззрению
Полу-эльф	Кореллон Ларефийан, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Халфлинг	Йондалла, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Человек	По классу и мировоззрению
Эльф	Кореллон Ларефийан, Эхлонна или по классу и мировоззрению

ТАБЛИЦА 6-3. БОГИ ПО КЛАССАМ

Класс	Бог(Мировоззрение)
Барды	Пелор (НД), Фарлахнгун (Н), Олидамара (ХН)
Варвары	Корд(ХД), Обад-Хай (Н), Эриснул (ХЗ)
Воины	Хайрониус (ЗД), Корд (ХД), Св. Кутберт (ЗН), Хекстор (ЗЗ), Эриснул (ХЗ)
Воры	Олидамара (ХН), Нерулл (НЗ), Векна (НЗ), Эриснул (ХЗ)
Друиды	Обад-Хай (Н)
Жрецы	Любой на выбор
Иллюзионисты	Боккоб (Н)
Маги	Ви Джас (ЗН), Боккоб (Н), Векна (НЗ)
Монахи	Хайрониус (ЗД), Св. Кутберт, (ЗН), Хекстор (ЗЗ)
Некромансеры	Ви Джас (ЗН), Нерулл (ЗЗ)
Паладины	Хайрониус (ЗД)
Рейнджеры	Эхлонна (НД), Обад-Хай (Н)
Чародеи	Ви Джас (ЗН), Боккоб(Н), Векна (НЗ)

чем отправится в путь, последователь Пелора может принести небольшой дар на алтарь Фарлахнгун, бога дорог и путешествий, что бы повысить шанс безопасности своего путешествия. Так как один бог не может покровительствовать всему, то такие приемы часто практикуются. Однако во времена бедствий, некоторые люди молятся темным, злым богам. Но обычно в слух это никто не произносит, лишнее ухо лишний враг.

Боги курируют различные аспекты жизнедеятельности человека: законы и хаос, жизнь и смерть, знания и природу. Кроме этого, разнообразные «нечеловеческие» расы имеют своих собственных богов (см. Таблицу 6-2: Боги по Расам). Персонаж не может быть священником бога определенной расы, если он не из этой расы, хотя он может поклоняться ему и следовать его руководствам. Для бога, который не ограничен какой-нибудь определенной расой (например, Пелор), раса жреца особой важности не имеет.

Божества различных монстров указываются в *Справочнике Монстров*. Помимо этого, другие боги, кроме перечисленных здесь, вы тоже можете найти в *Справочнике Монстров*.

Ваш персонаж как может, так и нет, иметь какого-нибудь бога. Если вы все же решили, то примите во внимание его расу, класс мировоззрение руководствуйтесь (Таблица 6-2: Боги по Расам, Таблица 6-3: Боги по Классам). Если клерик выбирает божество, то он должен учесть что бы он наиболее совпадал с мировоззрением его персонажа. Игрокам чьи персонажи жрецы, необходимо прочесть описание Бога, его сферы Владений, и Заклинания из его Сфер стр. 19, прежде чем выбрать бога, пусть ознакомится с различными богами и богинями что бы он мог принять правильное решение.

БОГИ

Во всем мире, огромное количество людей и разнообразных существ поклоняются большому числу разнообразных богов. Здесь описываются наиболее распространенные боги, которым поклоняются большинство рас, искателей приключений, и злых персонажей. Каждое описание включает: наименование Бога, произношение, его роль, мировоззрение, титулы/прозвища и общая внешность. Помимо этого, приводятся святые (или нечестивые) символы. (См. Таблицу 3-10: Боги, стр. 38, для полной картины, где приводятся боги их мировоззрение, сферы влияния, и их типичные последователи).

Боккоб

Бог магии, Боккоб (**Бок**-коб), нейтрален. Его титулы Заботящийся Лорд всей Магии и Архимак среди Богов. Боккоб отдаленный бог, несильно вмешивающийся в мирские дела смертных. Как богу магии и знаний, ему поклоняются маги, чародеи и ученые. Его сферы связаны со Знаниями, Магией и Мошеничеством. Любимое оружие посох.



Векна

Векна (**Век**-на) бог тайн и секретов, нейтрально злой. Он известен ещё как Изувеченный, Шепчущий, Повелитель всех существующих Тайн и Секретов. Он управляет всем тем, что не должно подлежать огласке, все то, что люди держат в секрете. Его сферы следующие: Зло, Знание, магия. Обычно он появляется в виде лица, у которого отсутствует левая рука и левый глаз. Он потерял их в битве со своим лейтенантом предателем Касом. Любимое оружие Векны – кинжал.



Эберк

Вии Джас

Вии Джас (**Вии** Джас) богиня смерти и магии, законно нейтральная. Её также называют Богиня Колдунья, Рубиновая Чародейка, Неумолимая Госпожа и Стражница Смерти. Вии Джас богиня, требующая от своих последователей полного повиновения. У неё мало храмов, и они все далеко расположены между собой, но они насчитывают множество могущественных чародеев и волшебников (особенно некромансеров), как последователей богини. Её сферы влияния связаны с Смертью, Законом и Магией. Её любимое оружие кинжал.



Груумш

Груумш (**гру-умш**), бог орков, законно злой. Его называют Одноокий и Тот-кто-никогда-не-Спит. Груумш главный бог орков. Он призывает быть своих последователей сильными, истреблять слабых из своих рядов, и захватывать территорию которую они должны считать по праву своей (это практически вся земля). Сферы с которыми он связан Хаос, Зло, Сила, Война. Любимое оружие Груумша копьё. Особенно он ненавидит Кореллона Ларефьяна, Морадина, и их последователей. Много веков назад, Кореллон Ларефьян выколол в битве левый глаз Груумша.



Гарл Глиттергольд

Бог гномов Гарл Глиттергольд (**гарл глит-тер-гольд**), нейтрально добрый. Его называют Шутник, Бдительный Защитник, Бесценный Изумруд и Блестящий Остроум. Гарл Глиттергольд нашел гномов и вывел их на свет. С тех пор он их защитник. Он покровительствует юмору, остроумию, обработке драгоценной, ювелирному делу. Его сферы влияния Добро, Защита, и Мошенничество. Любимое оружие боевой топор. Он известен за свои шутки, которые он вытворяет над другими богами, хотя не все жертвы шуток смеются вместе с ним. Гарл однажды разрушил пещеру Куртулмака, бога кобольдов. С тех пор эти два бога заклятые враги.



Йондалла

Богиня халфлингов Йондалла (**Йон-да-лла**), законно добрая. Её титулы Защитница и Попечительница, Воспитывающая Глава, Благословенная. Йондалла создательница и защитница расы халфлингов. Она поддерживает гармонию в расе, и обеспечивает стойкую защиту против врагов. Её последователи пытаются упредить несчастья и сохранить множество жизней следуя её правилам. Её сферы связаны с Добром, Законом и Защитой. Короткий меч её любимое оружие.



Корд

Корд (Корд) бог силы, хаотично добр. Он известен ещё как Буян. Корд покровитель атлетов, особенно борцов. Ему поклоняются воины, варвары и воры. Его сферы, Хаос, Добро, Удача, Сила. Любимое оружие Корда двуручный меч.



Кореллон Ларефьян

Бог эльфов, Кореллон Ларефьян (**Ко-ре-ллон Ла-ре-фьян**) хаотично добрый. Его считают Творцом эльфов, их Защитником и Охранником Жизни, Правителем всех Эльфов. Кореллон создал, и постоянно защищает эльфийскую расу. Он курирует вещи, наиболее уважаемые в эльфийском обществе, магия, музыка, искусство, ремёсла, поэзию и искусство военного дела. Ему поклоняются эльфы, полу-эльфы и барды. Его сферы влияния Хаос, Добро, Защита и Война. Его любимое оружие длинный меч. Его кровный враг Груумш, именно после битвы с Кореллоном, Груумша начали называть «Одноокий».



Морадин

Бог дварфов Морадин (**Мо-ра-дин**), законно добр. Его называют Душой Кузни, Отец Дварфов, Создатель. Морадин выковал первых дварфов из металла и драгоценных камней, и вдохнул в них жизнь. Он покровительствует наукам и искусствам дварфов: кузнечное дело, обработка металла, инженерия и война. Сферами его влияния являются Земля, Добро, Закон и Защита. Любимое оружие Боевой молот.



Нерулл

Бог смерти Нерулл (**Не-рулл**), законно злой. Его называют ещё Жнец Плоти, Враг всей Доброты, Ненавистник Жизни, носитель Тьмы, Король Тьмы. Нерулл покровительствует тем, кто ищет величайшее зло, для использования своих потребностей и нужд. Сферы влияния Смерть, Зло, Мошенничество. Его последователями являются злые некромансеры и воры, которые говорят, что он выглядит как, закутанный в плащ скелет с косой, его любимым оружием.



Обад-Хай

Обад-Хай (**О-бад-Хай**) бог природы, нейтрален. Он известен как Шальм. Он управляет природой и дикими лесами, он друг всех тех кто живет в гармонии с природой. Ему поклоняются друиды, варвары, реже рейнджеры. Его сферами влияния являются Воздух, Животные, Земля, Огонь, Растения и Вода. Так как Обад-Хай строго придерживается нейтральности, то он соперничает с Эхлонной. Обад-Хай играет на шальме (музыкальный инструмент из двух спаренных дудочек, его также называют «шом» (средневековый музыкальный инструмент похожий на гобой)), и за это получил свое прозвище. Его любимое оружие посох.



Олидаммара

Бог воров Олидаммара (**О-ли-да-мма-ра**), хаотично нейтрален. Его титул Надсмехающийся Вор. Олидаммара наслаждается от вина, песен и женщин. Он бездельник, шутник и мастер обмана. У него лишь несколько храмов, но множество людей могут поднять бокал в его честь. Среди его последователей наиболее часто встречаются воры и барды. Его сферами влияния являются Хаос, Удача, Мошенничество. Любимое оружие рапира.



Пелор

Пелор (*Пе-лор*) бог солнца, нейтрально добрый. Его ещё называют Сияющий. Пелор проделал множество добрых дел, помог тем кто нуждается в нужде, и является постоянным противником зла. У него наибольшее количество поклонников, особенно среди людей, его жрецы готовы прийти на помощь, в любое время, в любом месте. Также среди его последователей встречаются рейнджеры и барды. Сферы влияния: Добро, Лечение, Сила, Солнце. Любимое оружие булава.



Св. Кутберт

Бог возмездия Св. Кутберт (Святой *Кут-берт*), законно нейтральный. Его ещё называют Карающий Св. Кутберт. Этот бог воплощение возмездия и наказания всем тем, кто преступил закон. Так как злые существа значительно чаще нарушают, преступают законы, чем добрые создания, то Св. Кутберт больше благоволит добру чем злу, хотя по своей натуре он не добрый. (Его жрецы не могут быть злыми). Его сферами влияния являются Разрушение, Закон, Защита и Сила. Его любимое оружие – булава.



Хайрониус

Бог чести и доблести Хайрониус (*Хай-ро-ни-ус*), законно добрый. Его титул Несокрушимый. Хайрониус воплощает честь, доблесть, справедливость и рыцарство. Его сферы влияния Добро, Война и Закон. Любимое оружие длинный меч, ему поклоняются паладины, добрые воины и добрые монахи. Архивраг Хайрониуса, его единого утробный брат Хекстор.



Хекстор

Бог тирании Хекстор (*Хекс-тор*), законно злой. Его называют Чемпионом Зла, Геральдом Ада и Плетью Войны. Он шестирукий бог войны, конфликтов и разрушений. Его последователи злые воины и монахи, любимое оружие этого бога Цеп. Сферами его влияния являются Разрушение, Зло, Закон, Война. Он посылает своих последователей, что бы те приумножали зло, и особенно уничтожали всех увиденных ими последователей Хайрониуса. Хайрониус родной брат Хекстора.



Фарлахнгун

Фарлахнгун (*фар-лах-нгун*), бог-покровитель путей и дорог, нейтральный. Его титул Житель Горизонта. Его святыни обычно расположены рядом с часто используемыми дорогами. Так как он бог путешествий, дорог, расстояний и горизонтов. Барды, странствующие искатели приключений и торговцы поклоняются Фарлахнгуну. Сферами его влияния являются Удача, Защита и Путешествие. Посох его любимое оружие.



Эриснул

Бог кровопролития Эриснул (*э-рис-нул*) хаотично злой. Его титул Множественный. Эриснул наслаждается от паники и убийств. В развитых землях, его последователи (злые воины, варвары и воры) формируют небольшие преступные культы. В диких землях, обычно ему поклоняются злые варвары, гноллы, медвежатники, огры и тролли. Его сферы Хаос, Зло, Мошеничество и Война. Его излюбленное оружие утренняя звезда с притупленным каменным набалдашником.



Эхлонна

Эхлонна (*Эх-ло-нна*), богиня лесной местности, нейтрально добра. Очень часто встречаемый титул Эхлонны госпожа Лесов. Эхлонна оберегает всех добрых существ проживающих в лесу, любящих лес, считающих его своим родным домом. Иногда её изображают как человеческую женщину, а иногда как эльфийскую. Она особенно близка к эльфам, полу-эльфам, гномам, халфлингам и домовым – брауни. Также ей поклоняются рейнджеры и некоторые друиды. Её сферы влияния связаны с Животными, Добром, Растениями и Солнцем. Её оружие фаворит – длинный меч.



БИОЛОГИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Этот раздел дает советы, как определится с именем персонажа, а также здесь вы найдете, как определить возраст, вес и рост вашего персонажа. Приведены некоторые предпосылки оформления предыстории, а также каких-то уникальных черт внешности, что бы персонаж был по-своему неповторим.

ИМЯ

Придумайте или выберете имя своему персонажу в соответствии с его расой и классом. В Главе:2 приведены некоторые примеры имен для эльфов, гномов, dwarфов, халфлингов и орков (их также можно использовать для персонажей полу-эльф, полу-орк). Имя это с чего вы начнете думать, о том какая история у вашего персонажа, до того как он начал карьеру искателя приключений. Например, вашего дварфа назвали в честь великого героя из народа дварфов, поэтому ваш персонаж хочет также посвятить свою жизнь подвигам, что бы не осрамить свое имя. Возможно наоборот, так звали какого-то труса, и ваш персонаж хочет доказать что дело вовсе не в имени, а в человеке.

ПОЛ

Ваш персонаж может быть женского или мужского пола.

ВОЗРАСТ

Вы можете решить сами или случайно сгенерировать возраст персонажа. При самостоятельном выборе, посмотрите на то какой минимальный возраст вашего персонажа, когда он достигает зрелости в соответствии с расой, плюс минимальный d кубик (см. таблицу 6-4: Стартовый возраст Персонажа). К примеру эльф рейнджер должен быть как минимум 116 летнего возраст (110 базовый возраст и +6, так как для рейнджеров используются 1d6 кубики).

Или же, руководствуясь Таблицей 6-4: Стартовый возраст Персонажа вы случайно выбрасываете возраст, к примеру, эльф рейнджер 110+6d6 лет.

ТАБЛИЦА 6-4. СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ ПЕРСОНАЖА

		Варвар	Бард	Жрец
		Вор	Воин	Друид
		Паладин	Монах	
Раса	Зрелость	Чародей	Рейнджер	Маг
Дварф	40 лет	+3d6	+5d6	+7d6
Гном	40 лет	+4d6	+6d6	+9d6
Полу-орк	14 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Полу-эльф	20 лет	+1d6	+2d6	+3d6
Халфлинг	20 лет	+2d4	+3d6	+4d6
Человек	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Эльф	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6

С возрастом у вашего персонажа физические параметры начнут изменяться вниз (Сила, Ловкость и Телосложение), а ментальные параметры, начнут подниматься вверх (Интеллект, Мудрость и Обаяние). (Смотри Таблица 6-5: Эффект Возраста). Изменения происходящие с возрастом суммируемы. Однако, в любом случае эти изменения не могут привести к тому, что любой из параметров персонажа может быть ниже 1.

Например, эльф достигнувший 175 лет, теряет по 1 пункту Силы, Ловкости и Телосложения, но получает по 1 пункту на Интеллект, Мудрость и Обаяние. Когда ему исполнится 263 года, его физические параметры опустятся ещё на два пункта, а ментальные поднимутся ещё на один пункт. В дальнейшем в

следующем рубеже, он потеряет по 3 пункта физических параметров, но получит по 2 пункта на каждый ментальный параметр.

Когда персонаж достигает почтенного возраста, МП втайне от персонажа выбрасывает его максимальный возраст, который определяется следующим способом из табл. 6-5 к числу в колонке Почтенный прибавляется модификатор из колонки Максимальный Возраст, и записывается результат о котором игрок не знает. Когда персонаж достигает своего максимального возраста, он умирает от старости в течении текущего года, когда решит МП.

(Максимальные возрасты приведены для игровых персонажей в таблице 6-5: Эффект Возраста). Но как правило большинство людей умирает от насилия, несчастных случаев, заболеваний, эпидемий, не достигнув своего максимального возраста.

ТАБЛИЦА 6-5: ЭФФЕКТ ВОЗРАСТА

Раса	Средний Возраст*	Пожилый**	Почтенный†	Максимальный Возраст
Человек	35 лет	53 года	70 лет	+2d20 лет
Дварф	125 лет	188 лет	250 лет	+2d% лет
Эльф	175 лет	263 года	350 лет	+4d% лет
Гном	100 лет	150 лет	200 лет	+3d% лет
Полу-эльф	62 года	93 года	125 лет	+3d20 лет
Полу-орк	30 лет	45 лет	60 лет	+2d10 лет
Халфлинг	50 лет	75 лет	100 лет	+5d20 лет

*—1 к Сила, Тело и Ловк, +1 к Интл, Мудр и Обн

**—2 к Сила, Тело, Ловк, +1 к Интл, Мудр, Обн

†—3 к Сила, Тело и Ловк, +2 к Интл, Мудр и Обн

РОСТ И ВЕС

Выберите рост и вес вашего персонажа из диапазона указанного в описании рас, или из таблицы 6-6: Произвольный Рост и Вес. Подумайте как параметры вашего персонажа могут оказать действие на его рост и вес. Если он слабый, но ловкий, то скорее всего он будет худеньким. Если сильный и плотный, то он высокий и тяжелый.

Пользуясь таблицей 6-6: Произвольный Рост и Вес, вы можете случайным образом найти эти параметры. Вид кубика и его количество, в колонке Модификатор роста указывает насколько выше ваш персонаж от базового роста, таким образом, по колонке Модификатор веса находится вес персонажа, определяя, насколько больше весит ваш персонаж от базового веса. К примеру, Тордек (мужчина дварф) ростом в высоту 114 см плюс 2d4. Митя бросил 2d4 и получил 6 (6*2,5 см), поэтому рост Тордека 129 см. Затем Митя использует эту 6 при выборе веса. Он бросает 2d6, получает 9, (9*6=54*0,453) получая дополнительные 24,49кг (от пер. числа округляются до сотых), прибавляя их к базовым 59кг веса, итак Тордек весит 83,49кг.

ТАБЛИЦА 6-6: ПРОИЗВОЛЬНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Рост (см)	Модификатор†	Вес (кг)	Модификатор‡
Человек	147	+2d10	54,43	x (2d4)
Мужчина				
Человек	134,5	+2d10	38,56	x (2d4)
женщина				
Дварф, мужчина	114	+2d4	59,00	x (2d6)
Дварф, женщина	109	+2d4	45,63	x (2d6)
Эльф, мужчина	134,5	+2d6	38,56	x (1d6)
Эльф, женщина	134,5	+2d6	36,29	x (1d6)
Гном, мужчина	91,5	+2d4	18,14	x 1
Гном, женщина	86	+2d4	15,88	x 1
Полу-эльф, мужчина	139,5	+2d8	45,63	x (2d4)
Полу-эльф, женщина	134,5	+2d8	36,29	x (2d4)
Полу-орк, мужчина	147	+2d10	59,00	x (2d4)
Полу-орк, женщина	132	+2d10	40,82	x (2d4)
Халфлинг, мужчина	81	+2d4	13,61	x 1
Халфлинг, женщина	76	+2d4	11,34	x 1

† - одна единица на кубике обозначает 2,5 см.

‡ - одна единица на кубике 453 гр.

ВНЕШНОСТЬ, ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ, ПРЕДЫСТОРИЯ

Детализация вашего персонажа может быть настолько велика, насколько простирается ваше воображение. Во время игры, возможно вам захочется более индивидуализировать вашего персонажа.

ВНЕШНОСТЬ

Решите как выглядит ваш персонаж, используя описания рас во Второй Главе как фундамент. Заметьте, что персонажи с высоким показателем Обаяния выглядят более привлекательно, чем те, у кого оно низкое, хотя некоторые персонажи с высоким Обаянием могут иметь странный внешний вид но это, может быть и придает им экзотического шарма.

Ваш персонаж может быть правой или левой. (Отличительная черта *Равнорукость* стр. , позволяет ему одинаково пользоваться обеими руками). Вы можете использовать внешний вид персонажа как повод что бы раскрыть его индивидуальность или предысторию. К примеру:

- У полу-орка Круска, отсутствует часть левого уха, а также множество шрамов, как наследие о его жестокой жизни среди орков, вырвавших его. Он носит ожерелье из когтей и клыков тварей, которых он убил.
- Паладин Алхондра обладает татуировкой *руки Хайрониуса*, нарисованной на внутренней стороне её предплечья, и указывающей на её преданность этому богу.
- Чародей Хеннет носит эклектичное, разноцветное одеяние, которое меняется каждый день в зависимости от его хаотичной натуры.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Решите как действует ваш персонаж, что ему нравится, чего он хочет добиться в жизни, чего он боится, а что заставляет его проявлять злость. Раса и мировоззрение, то начало от чего нужно отталкиваться при выборе индивидуальности, но не закливайтесь на нем. Пусть ваш законно-добрый дварф (или ещё кто-то) отличается от любого другого законно-добраго дварфа.

Очень интересно использовать в индивидуальности вашего персонажа какой-нибудь конфликт «внутри себя». На пример, Тордек законен, но страдает от жадности. Он попытается присвоить себе какую-нибудь бесхозную ценность, если его никто не видит.

Индивидуальность вашего персонажа может со временем меняться. И если вы выбрали при создании вашего персонажа какие-нибудь черты присущей ему индивидуальность, не стоит следовать за ними как за десятью заповедями. Пусть ваш персонаж растет и меняется как любой человек.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Продумайте какой была жизнь вашего персонажа до тех пор пока он отправился в путь авантюры. Несколько вопросов что бы толкнуть вас в нужное русло размышлений:

Почему ему пришла идея стать искателем приключений? Как он получил свой класс? Воин, к примеру, мог служить в ополчении, или может происходит из военной семьи, а может быть воспитывался в военной школе, или вытенировал себя сам.

Как он получил свое начальное снаряжение? Может он собирал его по крупицам? Может это часть наследства родителей, или дар от наставника? Есть ли в его инвентаре предметы, которые особенно значимы для него?

Самое страшное событие в его жизни, приключившееся с ним?

Самый счастливый случай в его жизни?

Поддерживает ли он контакт со своей семьей? Если поддерживает, то какие отношения между ними?

РАЗНООБРАЗЬТЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Правила приведенные по созданию вашего персонажа едины для всех игроков, но вы можете помимо правил разнообразить своего персонажа, сделав его неповторимым. Однако, любые решения и изменения должны быть согласованы с МП.

Раса: Правила по расам приведены для большинства представителей этой расы, но не для всех. К примеру, вы можете создать персонажа дварфа который является изгнанником, стоящим осторонь от сообщества дварфов. Он мог вырасти в обществе людей, но он сохранил черты присущие его расе (улучшенное Телосложение, ухудшенное Обаяние, темновидение, устойчивость к заклинаниям и ядам) но потерял свои культурные наследия (обработка камня, бонусы атак против гоблиноидов и орков, бонус уворачивания от гигантов, бонусы проверки Оценки и Ремесла касающихся металла и руды, воина как желаемого класса, и возможно даже владение языком Дварфов). Вы можете посоветоваться со своим МП, по поводу других бонусов, что бы сбалансировать потерю культурных наследий.

Класс: В некоторых приведенных классах приводится достаточно информации, что бы разнообразить вашего персонажа. Но с согласия МП, вы можете изменить некоторые особенности вашего класса. К примеру, ваш воин до текущего момента работал в воровской гильдии как вымо-

гатель, но теперь он хочет стать официально-законным телохранителем, он может иметь навыки лишь в воровских типах доспехов и оружию, имеет 4 пункта навыков на уровень вместо 2, и доступ к навыкам Намек и Блеф. Но в любом случае он будет обычным воином

Навыки и Отличительные черты: Вы можете выбрать свои навыки и черты, с тем расчетом каким вы видите своего персонажа. Халфлинг вор Лидда, говорит о том что её персонаж «ходит на цыпочках», а не бесшумно передвигается, поэтому в скобках она рядом с обычным названием навыка может записать то как она его называет по своему. Монахиня Эмбер называет навык Бесшумное передвижение как «Ходьба по Рисовым зернышкам на бумаге».

Возможно, у вас есть мысли по поводу новых навыков. У вашего МП есть информация (в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*) по созданию новых навыков.

Снаряжение: Ваше личное снаряжение может содержать те вещи, которые будут указывать на тип вашего игрока. У одного волшебника посох может быть гладкий, прямой из дерева, в то время как у другого мага он будет сучковатый, изогнутый и с вырезанными на нем тайными рунами.

Ваш персонаж может иметь предметы, которые не указаны в списке снаряжения. Согласуйте с вашим МП этот новый предмет, его цену, вес, и только тогда ваш персонаж может им обладать.

Иногда вы хотите, что бы у вашего персонажа было оружие увиденное вами в фильме, или прочитанное в книге. Если его нет в списке оружия приведенного в Главе 7: Снаряжение, попытайтесь найти в списке эквивалент этого оружия. Катана (меч самураев), к примеру, не дана в списке, но вы можете использовать параметры палаша мастерской работы, как основу для вашей катаны.

Кервин





Если у кого в карманах водится золото, на рынках больших городов, оружейники и доспешники предлагают широкое разнообразие оружия и доспехов. Если вам повезёт, возможно вы найдёте среди представленного разнообразия несколько эльфийских клинков исключительного качества. Для тех, кто предпочитает фейерверки и вспышки, мечам и топорам, в ассортименте у алхимиков они найдут различные кислоты, алхимический огонь и дымовые шашки. Даже маги (и, скорее всего, их представители) могут торговать магическими свитками, волшебными палочками, оружием или другими предметами.

В этой главе описываются обычные и экзотические предметы, которые могут пожелать приобрести персонажи, а также узнать как ими пользоваться и для чего они используются. (Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера Подземелий*).

СНАРЯЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

У начинающего персонажа, обычно достаточно золота для приобретения основных необходимых предметов: оружия, какого-то типа доспехов, доступного по его классу (если есть), и различное подручное снаряжение. Когда персонаж участвует в приключениях, и приобретает трофеи, ему может понадобится больше снаряжения, или лучшего качества. Однако, в первое время, он ограничен своим бюджетом.

НАЧАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ

В каждом классе приведён начальный комплект со списком различного снаряжения (а также различные навыки, различные черты, и т.д.). если вы хотите самостоятельно снарядить своего персонажа, вы можете разнообразить начальный пакет изменяя некоторое снаряжение по своему усмотрению. Обмен возможен лишь в том случае, если предмет который вы хотите взять, не превышает по стоимости предмет, указанный в списке пакета.

СНАРЯЖЕНИЕ ПО СОБСТВЕННОМУ УСМОТРЕНИЮ

Если вы не желаете принимать стартовый пакет для персонажа вашего класса, вы самостоятельно способны приобрести оружие, доспех и различное снаряжение, предмет за предметом. Вы начинаете со случайной суммой денег определяемой в соответствии с вашим классом, и распределяемой по вашему усмотрению. (Смотри Таблицу 7-1: Случайное Стартовое Золото).

Отметьте себе, что приобретение стартового снаряжения в какой-то мере абстрактно. Ваш персонаж не ходит по магазинам и не приобретает эти предметы один за одним. Эти предметы могли достаться по наследству от родителей, или даны в подарок, снаряжение от хозяев, инвентарь, выданный когда персонаж находился на военной службе, добыча полученная благодаря обману, и тому подобное.

Учтите, что вашему персонажу необходим, хотя бы один комплект нормальной одежды. Выберите один из комплектов одежды (это бесплатно, поэтому только один): одежда ремесленника, одежда артиста, одежда исследователя, одежда монаха, одежда крестьянина, одежда учёного, или одежда путешественника (Смотрите Одежда, стр. 119).

ТАБЛИЦА 7-1: СЛУЧАЙНОЕ СТАРТОВОЕ ЗОЛОТО

Класс	Кол-во (зм)	Класс	Кол-во (зм)
Бард	4d4 x 10	Маг	3d4 x 10
Барвар	4d4 x 10	Монах	5d4
Воин	6d4 x 10	Паладин	6d4 x 10
Вор	5d4 x 10	Рейнджер	6d4 x 10
Друид	2d4 x 10	Чародей	3d4 x 10
Жрец	5d4 x 10		

ДОСТУПНОСТЬ

Подразумевается, что все описанные предметы в этой главе доступны ИП с возможностью приобретения. Большинство из этих предметов либо дорогие либо редко доступные. Вы не найдете их на полке магазина на центральной городской площади. Но ИП с достаточным количеством монет, могут приобрести дорогой предмет войдя в контакт с продавцом, и получить то, что они пожелают. Если же вы хотите приобрести что-то, чего нет в этой главе. В игровых правилах действует одно правило, вы способны приобрести что-либо, но по цене, не превышающей 3000 зм. Приобретение более дорогих предметов, таких как *длинные мечи*+2, вынуждает вас отправиться либо в большой город, где больше выбор редких предметов, или совершить спец-делку, с кем-то, у кого есть в наличии эти предметы, или заплатить дополнительные деньги торговцу, который может раздобыть вам необходимый предмет.

В зависимости от того, в каком вымышленном мире вы находитесь, возможно приобретение каких-то редких предметов без затруднений, потому что именно в этом мире они не являются редкостью, а возможно наоборот, их ещё сложнее раздобыть. В небольших городках, практически нереально приобрести комплект полного пластинчатого доспеха. МП самостоятельно предопределяет, что широко доступно, а что нет, там где вы находитесь, так как он правит своим миром.

ИМУЩЕСТВО И ДЕНЬГИ

Искатели приключений принадлежат к небольшой группе людей, которые регулярно приобретаю разные вещи за деньги. У представителей сельской местности, торговля в основном представляет собой бартер, или натур торговлю, крестьяне обмениваются товарами, платят налоги зерном или сыром. Представители знати в большинстве случаев, в качестве объектов торговли, используют документы или права, такие как, права собственности на шахты, порты и фермерские земли, или проводят торговые операции, применяя золотые слитки, предпочитая измерять золото в килограммах, а не в монетах.

МОНЕТЫ

Наиболее распространённой монетой у искателей приключений является золотая (зм). За золотой вы можете приобрести поясной мешок, 15 метров верёвки из конопли или козу. Золотая монета, является стандартной единицей измерения богатства. Когда купцы обсуждают свои торговые сделки о товарах или услугах на сотни или тысячи золотых монет, обычно перечисления вряд ли включают в себя столь крупные суммы денег. Просто перевод товара в золотые более удобен для перевода торговых сделок, и расчёта ожидаемой прибыли. В качестве обмена, или гарантии могут служить золотые слитки, ценные, антикварные товары, ценные бумаги или кредитные письма.

Наиболее преобладающей монетой среди обывателей или горожан, является серебряная монета (см). Золотая монета приравнивается к 10 серебряным. За серебряный можно нанять на день помощника в лабораторию, купить обычную лампу, или обычную пищу из хлеба, лука, печеной репы, и воды.

Каждая серебряная монета приравнивается к 10 медным. За один медный можно купить свечу, факел или кусочек мела. Медные чаще всего встречаются у рабочих и нищих.

В дополнение к золотым, серебряным и медным монетам встречаемым в обиходе, более реже, среди торговцев встречаются платиновые монеты, каждая из которых приравнивается к 10 зм. Эти монеты редко встречаются в обиходе, но искатели приключений могут случайно найти их в древних захороненных сокровищах. Стандартная монета весит треть унции (или 10,0 гр.). Точный размер монеты и её вид на стр. 158.

Таблица 7-2: Монеты

		Стоимость Обмена			
		ММ	СМ	ЗМ	ПМ
Медная монета (мм)	=	1	1/10	1/100	1/1,000
Серебряная (см)	=	10	1	1/10	1/100
Золотая (зм)	=	100	10	1	1/10
Платиновая (пм)	=	1,000	100	10	1

НЕМОНЕТНОЕ БОГАТСТВО

Большая часть богатства или имущества состоит не в монетах. Это живность, зерно, земля, право на сбор налогов, или права на собственность (такие как шахта или лес). Драгоценные камни и ювелирные изделия также могут выступать в роли отличного переносимого богатства.

ТОРГОВЛЯ

Различные гильдии, дворяне, королевский двор ведут постоянные торговые операции. Привилегированные компании имеют права на возведение дамб, насыпей на реках, чтобы получить необходимую энергию для работы своих мельниц, вести торговлю на определённых маршрутах, посылать торговые корабли в различные порты, или закупать, продавать особый товар. Гильдии устанавливают цены на контролируемые ими товары и услуги, также решая кто имеет, и кто не имеет права заниматься торговлей этими товарами или услугами. Обычно, торговцы обмениваются товарами бартерным способом, избегая использования в своих торговых операциях, крупные денежные суммы. Некоторые виды товаров вы можете увидеть в Таблице 7-3: Товары для торговли.

Таблица 3-7: Товары для торговли

Товар	Цена	Товар	Цена
Цыплёнок/Курица	2 мм	Бык	15 зм
Корица, 0,45 кг.	1 зм	Свинья	3 зм
Медный слиток 0,45 кг.	5 см	Шафран или гвоздика, 0, 45 кг.	15 зм
Корова	10 зм	Соль 0,45 кг.	5 зм
Собака	25 зм	Овца	2 зм
Мука 0,45 кг.	2 мм	Шёлк 0,45 кг. (2 кв. м)	20 зм
Имбирь или перец 0,45кг.	2 зм	Серебро 0,45кг.	5 зм
Коза	1 зм	Чайный лист 0,45кг.	2 см
Золото 0,45кг.	50 зм	Табак 0,45кг.	5 см
Железо 0,45кг.	1 см	Пшеница 0,45кг.	1 мм
Льняная ткань, 0,45кг. (кв. метр)	4 зм		

ПРОДАЖА СВОИХ ВЕЩЕЙ

В целом, вы смело можете продать свой товар за половину его цены указанной в списке. Например, персонажи, которые приобрели себе новые комплекты доспехов или оружия, могут продать своё старое снаряжение по 1/2 стоимости от его базовой.

Товары являются исключением для правил половины-цены. В таком аспекте, товары весьма стоящий предмет, который можно с лёгкостью обменять на предмет, почти как наличными деньгами. Пшеница, мука, одежда, драгоценные металлы, это всё то, чем обычно торгуют купцы, что позволяет им осуществлять прямые бартерные операции. Очевидно и то, что торговцы могут продавать эти товары и за деньги, но в таком случае цена будет завышена, но не настолько высоко, чтобы у вас это вызвало волнение или сомнения.

ОРУЖИЕ

Ваше оружие помогает вам определить, насколько вы боеспособны в различных боевых ситуациях. Смотри Таблицу 7-4: Оружие, для ознакомления со списком представленного в этой книге оружия. Смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, где представлена общая информация об этой разновидности вооружения (кислоте, алхимическом огне, святой воде и так далее).

КАТЕГОРИИ ОРУЖИЯ

Оружие разгруппировано на несколько взаимосвязанных групп, категорий. Эти категории указывают на то, какой навык вам необходим для умелого использования этого оружия (военное, простое, экзотическое), его применимость в сражении вблизи (рукопашное), или на дистанции (стрелковое, включающее в себя как метание, так и кидание объектов), а также размер оружия (Крошечный, Маленький, Средний и Большой).

Военное, Простое и Экзотическое Оружие: Любой кроме вора, друида, мага или монаха квалифицирован в использовании всех видов простого оружия. Варвары, воины, паладины и рейнджеры квалифицированы в использовании всех видов простого и военного оружия. Персонажи всех остальных классов, квалифицированы с определённым ассортиментом видов военного оружия, или, возможно, экзотического. Если вы используете оружие, в котором вы не квалифицированы, вы переносите штраф —4 к броскам атаки.

Рукопашное и Стрелковое Оружие: Рукопашное оружие создано для применения в ближнем бою, хотя некоторое, возможно метать. Стрелковое чтобы метать, бросать, стрелять, оно не эффективно в ближнем бою. Ваш бонус по Силе, вы приплюсовываете к повреждениям причиняемым метательным оружием, но не прибавляете к повреждениям стрелковым оружием (исключение для мощных составных коротких и длинных луков).

Крошечное, Маленькое, Среднее и Большое Оружие: Размер оружия сравнивается с вашим размером для определения какое это оружие для вас: легковесное, одноручное, двуручное, или слишком большое для использования.

Легковесное: Если категория оружия меньше вашей (как для человека применяющего оружие Маленького размера), то тогда это оружие для вас легковесное. Легковесное оружие удобно для применения в неосновной руке, а также вы можете его не выпускать из рук проводя захват. Вы можете использовать легковесное оружие удерживая его в одной руке, особые бонусы вы не получаете если берёте оружие в две руки.

Одноручное: Если категория оружия того же размера что, и ваша (для человека это к примеру рапира), то это оружие для вас одноручное. Если вы используете это оружие удерживая его обеими руками, вы можете добавлять 1,5 бонуса своей Силы к повреждению (принимается что у вас есть бонус). Метательное оружие может бросаться лишь с одной руки, и вы не получаете к повреждению бонус за Силу.

Двуручное: Если категория размера оружия на одну выше за вашу (человек использующий великий топор), то тогда это оружие для вас двуручное. Рукопашное оружие удерживаемое в двух руках, можно использовать более эффективно, и когда вы наносите повреждение этим оружием, добавляйте 1,5 бонуса вашей Силы (принимается что у вас есть бонус).

Метательное оружие возможно бросать лишь одной рукой. Вы можете метнуть его одной рукой, даже если по категории оно для вас двуручное (например, гном метающий метательное копье), но выполнение этого, считается как полноразмерное действие, потому что оружие более громоздкое и тяжёлое для вас, чем метательное оружие меньшей категории. Вы не получаете бонус к повреждению за Силу.

Вы можете эффективно использовать двуручное стрелковое оружие (такое как лук или арбалет) удерживая его в двух руках. Если у вас есть штраф за низкую Силу, применяйте его к броскам повреждений когда используете лук или пращу. Вы не получаете бонус повреждения за Силу со стрелкового оружия, если только не проводите стрельбу с мощного составного короткого или длинного лука (стр. 123).

Слишком Большое для Использования: Если категория оружия, на два и больше шага больше вашей (гном пытающийся сражаться двуручным мечом), то это оружие слишком велико для вас, вы не можете его использовать.

Невооружённые Удары: Категория Невооружённого удара, наносимого персонажем на два размера меньше за его текущую категорию размера.

КАЧЕСТВО ОРУЖИЯ

Оружие, которым вы пользуетесь, может многое о вас сказать. Вы возможно будете использовать как рукопашное, так и стрелковое оружие. Если вы не можете позволить себе выбранное вами рукопашное оружие и стрелковое оружие, решите что для вас важнее.

Размер выбранного вами оружия предопределяет характер применения его вами (одной рукой или обеими), и то, какое повреждение вы будете им наносить. Двуручное оружие причиняет больше повреждений, но не даёт вам возможности использовать щит, а это может быть компромиссом для вас. Если вы Маленький, то вам необходимо выбирать небольшие по размеру виды оружия.

В зависимости от вашего класса, вы умелы в обращении с большим или меньшим количеством видов оружия. Если вы увидели оружие, которое вы бы хотели использовать, но его нет в списке оружия вашего класса, то тогда вам необходимо приобрести соответствующую отличительную черту. Смотрите Квалификация в Военном Оружии (стр. 87), Квалификация в Простом Оружии (стр. 87), Квалификация в Экзотическом Оружии (стр. 87).

Лучше обработанное оружие стоит дороже, чем обычное, но более дорогое, не всегда означает более качественное. К примеру рапира стоит гораздо дороже, чем длинный меч. Для ловкого вора с отличительной чертой Искусность в Оружии, рапира может стать смертельным оружием, в то время как для воина лучше подойдёт длинный меч.

Выбирая себе оружие не упускайте из виду эти факторы (они приведены как заголовки колонок Таблицы 7-4: Оружие).

Цена: Это стоимость оружия в золотых (зм) или серебряных (см) монетах. В цену включено различное снаряжение идущее в комплекте с оружием, ножны для меча, кожан для стрел.

Повреждение: Это колонка отображает то количество повреждений, которые вы сможете нанести понав по противнику. Если в повреждении присутствует “§,” то тогда оружие наносит временные повреждения, а не обычные (смотри Временное Повреждение на стр. 144). Если указаны два диапазона повреждений, например 1d6/1d6 для посоха, то это двойное оружие, используя полную атаку как полноразмерное действие, вы можете проводить одну дополнительную атаку применяя этот вид оружия, за правилами двух оружий (смотри Проведение атаки с оружием в каждой руке, стр. 134). Для дополнительной атаки используйте второй показатель повреждений.

Критическое: В этой колонке отмечается как применяются правила критических попаданий к этому виду оружия. При критическом попадании, вы выбрасываете повреждение со всеми модификаторами два, три и даже четыре раза, как отмечено в критическом умножении, и суммируете результат вместе.

Исключение: Бонусное повреждение отмеченное как дополнительный кубик, в таких атаках как коварная у вора, или у пылающего меча, не умножаются если вы провели критическое попадание.

x2: При критическом попадании, оружие наносит двойные повреждения.

x3: При критическом попадании, оружие наносит тройные повреждения.

x3/x4: При критическом попадании, одно окончание двойного оружия наносит тройные повреждения. У второго увеличиваются на четыре.

x 4: Оружие причиняет учетверённое повреждение.

19-20/ x2: Угрожающим показателем (возможным для нанесения критического попадания) являются выброшенные на кубике числа 19 или 20 (вместо только 20), в таком случае оно причиняет двойные повреждения. (Угрожающий диапазон оружия 19-20).

18-20/x2: Угрожающим показателем (возможным для нанесения критического попадания) являются выброшенные на кубике числа 18, 19 или 20 (вместо только 20), в таком случае оно причиняет двойные повреждения. (Угрожающий диапазон оружия 18-20).

Диапазон: Любая атака проведенная в рамках своего диапазона не облагается штрафами, так, стрела выпущенная из короткого лука (диапазон 18 м.) может без штрафов поразить врагов в пределах 17,99 м. Однако, за каждый дополнительный полный диапазон, начисляется суммирующийся штраф —2 к броску атаки. Так, лучник стреляющий из короткого лука на дистанцию 60 метров, переносит штраф в —6 (так как диапазон 60 метров, это три дополнительных диапазона, но не четыре). У метательного оружия, такого как метательный топор, максимальное ограничение в количестве диапазонов пять. У стрелкового оружия, такого как луки, десять.

Метательное Оружие: К нему относятся Кинжалы, дубины, полу-копья, короткие копья, дротики, метательные копья, метательные топоры, лёгкие молоты, трезубцы, сюрикены и сети.

Стрелковое Оружие: Лёгкие арбалеты, пращи, тяжёлые арбалеты, короткие луки, составные короткие луки, длинные луки, составные длинные луки, ручные арбалеты, кнуты, скорострельные/многозарядные арбалеты.

Импровизированное Метательное Оружие: Иногда можно метнуть объект не сделанный как оружие для метания: неболь-

ТАБЛИЦА 7-4: ОРУЖИЕ

ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ—РУКОПАШНОЕ

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Невооружённые Атаки						
Перчатки	2 зм	*	*	—	0,9 кг.	Дробящее
Удар (Существо Среднего р-ра.)	—	1d3§	x 2	—	—	Дробящее
Удар (Существо Маленького р-ра)	—	1d2§	x 2	—	—	Дробящее
Крошечное						
Кинжал*	2 зм	1d4	19–20/ x 2	3,0 м.	0,45 кг.	Колющее
Кинжал, прокалывающий	2 зм	1d4	x 3	—	0,9 кг.	Колющее
Шипованная Перчатка*	5 зм	1d4	x 2	—	0,9 кг.	Колющее
Маленькое						
Булава, облегченная	5 зм	1d6	x 2	—	2,7 кг.	Дробящее
Серп	6 зм	1d6	x 2	—	1,35 кг.	Рубящее
Среднее						
Булава, утяжелённая	12 зм	1d8	x 2	—	5,4 кг.	Дробящее
Дубина	—	1d6	x 2	3,0 м.	1,35 кг.	Дробящее
Полукопье ^a	1 зм	1d6	x 3	6,0 м.	1,35 кг.	Колющее
Утренняя Звезда	8 зм	1d8	x 2	—	3,6 кг.	Дробящее и колющее
Большое						
Короткое Копье ^a	2 зм	1d8	x 3	6,0 м.	2,25 кг.	Колющее
Посох*†	—	1d6/1d6	x 2	—	1,8кг.	Дробящее

ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ—СТРЕЛКОВОЕ

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Маленькое						
Арбалет, лёгкий*	35 зм	1d8	19–20/ x 2	24,0 м.	2,7 кг.	Колющее
Арбалетные стрелы (10)*	1 зм	—	—	—	0,45 кг.	—
Дротик	5 см	1d4	x 2	6,0 м.	2,25 кг.	Колющее
Праща	—	1d4	x 2	15,0 м.	0 кг.	Дробящее
Ядра, пули пращи (10)	1 см	—	—	—	2,25 кг.	—
Среднее						
Арбалет, тяжёлый*	50 зм	1d10	19–20/ x 2	36,0 м.	4,05 кг.	Колющее
Арбалетные стрелы (10)*	1 зм	—	—	—	0,45 кг.	—
Метательное копье	1 зм	1d6	x 2	9,0 м.	0,9 кг.	Колющее

ВОЕННОЕ ОРУЖИЕ—РУКОПАШНОЕ

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Маленькое						
Дубинка	1 зм	1d6§	x 2	—	1,35 кг.	Дробящее
Молот, облегчённый	1 зм	1d4	x 2	6,0 м.	0,9 кг.	Дробящее
Кирка, облегчённая*	4 зм	1d4	x 4	—	1,8 кг.	Колющее
Короткий Меч	10 зм	1d6	19–20/ x 2	—	1,35 кг.	Колющее
Пика, лёгкая*	6 зм	1d6	x 3	—	2,25 кг.	Колющее
Топор, метательный	8 зм	1d6	x 2	3,0 м.	1,8 кг.	Рубящее
Топор ручной	6 зм	1d6	x 3	—	2,25 кг.	Рубящее
Среднее						
Боевой Молот	12 зм	1d8	x 3	—	3,6 кг.	Дробящее
Боевой Топор	10 зм	1d8	x 3	—	4,05 кг.	Рубящее
Длинный Меч	15 зм	1d8	19–20/ x 2	—	1,8 кг.	Рубящее
Кирка, тяжёлая*	8 зм	1d6	x 4	—	2,7 кг.	Колющее
Пика, тяжёлая*†	10 зм	1d8	x 3	—	4,5 кг.	Колющее
Рапира*	20 зм	1d6	18–20/ x 2	—	1,35 кг.	Колющее
Скимитар	15 зм	1d6	18–20/ x 2	—	1,8 кг.	Рубящее
Трезубец ^a	15 зм	1d8	x 2	3,0 м.	2,25 кг.	Колющее
Цеп, облегчённый*	8 зм	1d8	x 2	—	2,25 кг.	Дробящее
Большое						
Алебарда* ^a	10 зм	1d10	x 3	—	6,75 кг.	Колющее и рубящее
Глайв*†	8 зм	1d10	x 3	—	6,75 кг.	Рубящее
Гвизарма*†	9 зм	2d4	x 3	—	6,75 кг.	Рубящее
Двуручная Дубина	5 зм	1d10	x 2	—	4,5 кг.	Дробящее
Двуручный Меч	50 зм	2d6	19–20/ x 2	—	6,75 кг.	Рубящее
Двуручный Топор	20 зм	1d12	x 3	—	9,0 кг.	Рубящее
Длинное Копье*† ^a	5 зм	1d8	x 3	—	4,05 кг.	Колющее
Коса	18 зм	2d4	x 4	—	5,4 кг.	Колющее и рубящее
Рансеур*†	10 зм	2d4	x 3	—	6,75 кг.	Колющее
Цеп, тяжёлый*	15 зм	1d10	19–20/ x 2	—	9,0 кг.	Дробящее
Ятаган/Искривлённый меч	75 зм	2d4	18–20/ x 2	—	7,2 кг.	Рубящее

**ТАБЛИЦА 7-4: ОРУЖИЕ
ВОЕННОЕ ОРУЖИЕ—СТРЕЛКОВОЕ**

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Среднее						
Короткий Лук*	30 зм	1d6	x 3	18,0 м.	0,9 кг.	Колющее
Стрелы (20)*	1 зм	—	—	—	1,35 кг.	—
Составной Короткий Лук*	75 зм	1d6	x 3	21,0 м.	0,9 кг.	Колющее
Стрелы (20)*	1 зм	—	—	—	1,35 кг.	—
Большое						
Длинный Лук*	75 зм	1d8	x 3	30,0 м.	1,35 кг.	Колющее
Стрелы (20)*	1 зм	—	—	—	1,35 кг.	—
Составной Длинный Лук*	100 зм	1d8	x 3	33,0 м.	1,35 кг.	Колющее
Стрелы (20)*	1 зм	—	—	—	1,35 кг.	—

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ—РУКОПАШНОЕ

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Крошечное						
Кама, халфлингов*	2 зм	1d4	x 2	—	0,45 кг.	Рубящее
Кукри	8 зм	1d4	18–20/ x 2	—	1,35 кг.	Рубящее
Нунчаки, халфлингов*	2 зм	1d4	x 2	—	0,45 кг.	Дробящее
Сьянгхэм, халфлингов*	2 зм	1d4	x 2	—	0,45 кг.	Колющее
Маленькое						
Кама*	2 зм	1d6	x 2	—	0,9 кг.	Рубящее
Нунчаки*	2 зм	1d6	x 2	—	0,9 кг.	Дробящее
Сьянгхэм*	3 зм	1d6	x 2	—	0,45 кг.	Колющее
Среднее						
Боевой топор карликов*	30 зм	1d10	x 3	—	6,75 кг.	Рубящее
Крючковатый молот гномов*†	20 зм	1d6/1d4	x 3/ x 4	—	2,7 кг.	Дробящее и колющее
Палаш*	35 зм	1d10	19–20/ x 2	—	4,5 кг.	Рубящее
Большое						
Двойной орочий топор*‡	60 зм	1d8/1d8	x 3	—	11,25 кг.	Рубящее
Двух-клинковый меч*‡	100 зм	1d8/1d8	19–20/ x 2	—	13,5 кг.	Рубящее
Ужасный цеп*‡	90 зм	1d8/1d8	x 2	—	9,0 кг.	Дробящее
Ургош дварфов* ^a	50 зм	1d8/1d6	x 3	—	6,75 кг.	Рубящее и колющее
Цепь с шипами*†	25 зм	2d4	x 2	—	6,75 кг.	Колющее

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ—СТРЕЛКОВОЕ

Оружие	Цена	Повреждение	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
Крошечное						
Арбалет ручной*	100 зм	1d4	19–20/ x 2	9,0 м.	1,35 кг.	Колющее
Арбалетн. стрелы (10)*	1 зм	—	—	—	0,45 кг.	—
Сюрикен*	1 зм	1	x 2	3,0 м.	0,045 кг.	Колющее
Маленькое						
Кнут*	1 зм	1d2§	x 2	4,5 м.*	0,9 кг.	Рубящее
Среднее						
Арбалет, самовзводной*	250 зм	1d8	19–20/ x 2	24,0 м.	7,2 кг.	Колющее
Арбалетн. стрелы(5)*	1 зм	—	—	—	0,45 кг.	—
Сеть*	20 зм	*	*	3,0 м.*	4,5 кг.	*

*Смотрите описание этого оружия, для ознакомления со спецправилами.

†Оружие с диапазоном (диапазонное).

**Когда указано два типа, то оружие с обоими.

^aЕсли вы используете это оружие против стремительной атаки, вы причиняете двойное повреждение при попадании по нападающему.

‡Двойное оружие.

§Оружие наносит временное повреждение, а не стандартное.

шие камни, небольшие животные, вазы, кувшины и т.д. Из-за того, что они не создавались для такого применения, все персонажи метаящие эти объекты, принимаются как не квалифицированные, в метании таких предметов, и переносят штраф –4 к своим броскам атаки. У импровизированного оружия диапазон 3 метра. Их размер и повреждения остаются на усмотрение МП.

Вес: В этой колонке приведён вес соответствующего оружия.

Тип: Оружие классифицируется по определённому типу наносимого вреда: колющее, рубящее, ударное/дробящее. Некоторые существа могут быть частично или полностью неуязвимыми к атакам определённых типов оружия. К примеру, скелет переносит лишь половину повреждений от рубящего оружия, и никаких повреждений от колющего. Если у оружия указаны два типа, то существо должно быть иммунным к обоим типам повреждений, чтобы не переносить повреждений от данного вида оружия.

Особое: У некоторого оружия есть особые способности, такие как диапазон. Смотрите описание оружия.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Описание всех видов оружия указанного в Таблице 7-4: Оружие, вы найдёте здесь. Гранатоподобное оружие перечисленное в Таблице 7-10: Гранатоподобное Оружие, а также сможете ознакомиться с характеристикой Специального и Превосходного оружия, отмеченной позже в этой главе.

Алебарда: Обычно, вы наносите удары, наконечником алебарды похожим на лезвие топора, но, острие на её вершукше, очень эффективно против врагов проводящих стремительную атаку.

Из-за того, что у алебарды сзади расположен крюк, вы также можете использовать её для опрокидывающих атак. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить алебарду из рук.

Арбалет, Лёгкий: Для эффективного использования этого оружия, вы должны удерживать его в обеих руках, вне зависимости от размера использующего. Вы перезаряжаете этот арбалет, натягивающим рычагом. Перезарядка этого арбалета действие равное передвижению, провоцирующее благоприятные атаки.

Персонаж Маленького размера и больше, способен выстрелить одной рукой, но не перезарядить, с лёгкого

арбалета со штрафом –4. Персонаж Маленького размера и больше, способен выстрелить из лёгких арбалетов, удерживая каждый в своей руке, но со штрафом –6, плюс обычный штраф –4 для атаки с не основной руки (-6 основная/-10 не основная рука). Черта Сражение с Оружием в Каждой Руке, не снижает эти штрафы, так как она рассчитана для рукопашного оружия, а не стрелкового. Черта Равнорукость, позволяет вам избежать штрафа –4 для не основной руки (-6 основная/-6 не основная рука).

Арбалет, Ручной: Это экзотическое оружие, распространено среди воров, а также тех, кто предпочитает скрытность над силой. Вы способны нести незаметно ручной арбалет в рукаве. Перезарядка ручного арбалета, действие равное передвижению, которое провоцирует благоприятную атаку.

Арбалет, Самовзводной: Этот арбалет содержит пять арбалетных стрел. Пока в нём есть арбалетные стрелы, вы можете стрелять из него в соответствии со своим количеством атак без перезарядки. Зарядка новой кассеты с пятью стрелами полноразмерное действие провоцирующее благоприятную атаку.

Арбалет, Тяжёлый: Для эффективного использования этого оружия, вы должны удерживать его в обеих руках, вне зависимости от размера использующего. Вы заряжаете тяжёлый арбалет вращая небольшую рукоятку. Перезарядка арбалета полноразмерное действие, провоцирующее благоприятную атаку.

Средний по размеру или больше персонаж, способен выстрелить, но не перезарядить одной рукой с такого арбалета, со штрафом –4. Персонаж Среднего размера и больше, способен выстрелить из тяжёлых арбалетов, удерживая каждый в своей руке, как отмечено в описании лёгкого арбалета.

Арбалетная стрела/болт: Эти стрелы можно использовать как оружие ближнего боя, размер Крошечный, повреждение 1d4, колющее (крит. x2). Но, так как они не рассчитаны на такое использование, персонажи принимаются как не квалифицированные с таким применением стрел, и поэтому переносят штраф -4 к броскам атаки. Арбалетные стрелы идут в комплекте с деревянным футляром, в котором содержится до 10 стрел. Стрела попавшая в цель уничтожена, если выстрел увенчался промахом, существует 50% шанс что она будет поломана или утеряна.

Булава, Облегчённая или Тяжёлая: Булава изготавливается из металла, даже рукоятка, что делает её прочной, и очень устойчивой к поломке.

Гвизарма: У гвизармы есть диапазон. Вы можете наносить удары по врагам находящимся в пределах 3-х метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Из-за того, что у гвизармы изогнутое лезвие, вы также можете использовать её для опрокидывающих атак. Если вас попытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упсть, вы можете выпустить гвизарму из рук.

Глайб: У глайба есть диапазон. Вы можете наносить удары по врагам находящимся в пределах 3-х метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Дротик: Дротик напоминает по себе большую стрелу с утяжелённым наконечником. В целом он смахивает на маленькое метательное копье.

Дубина: Деревянную дубину, можно с легкостью найти где-нибудь в лесу, всевозможной разновидности, абсолютно бесплатно.

Дубинка: Дубинка очень удобна если вам необходимо обездвигнуть, оглушить оппонента, но при этом не убить его.

Дубина, Двуручная: Это оружие, двуручный вариант стандартной дубины. Очень часто она обвита гвоздями или шипами, или на ней закреплены металлические кольца.

Кама или Кама Халфлингов: Монах применяющий каму, может наносить свои базовые невооружённые атаки, включая повышенное количество атак в раунд, вместе с соответствующими модификаторами атаки. Кама халфлингов, предназначена для монахов Маленького размера.

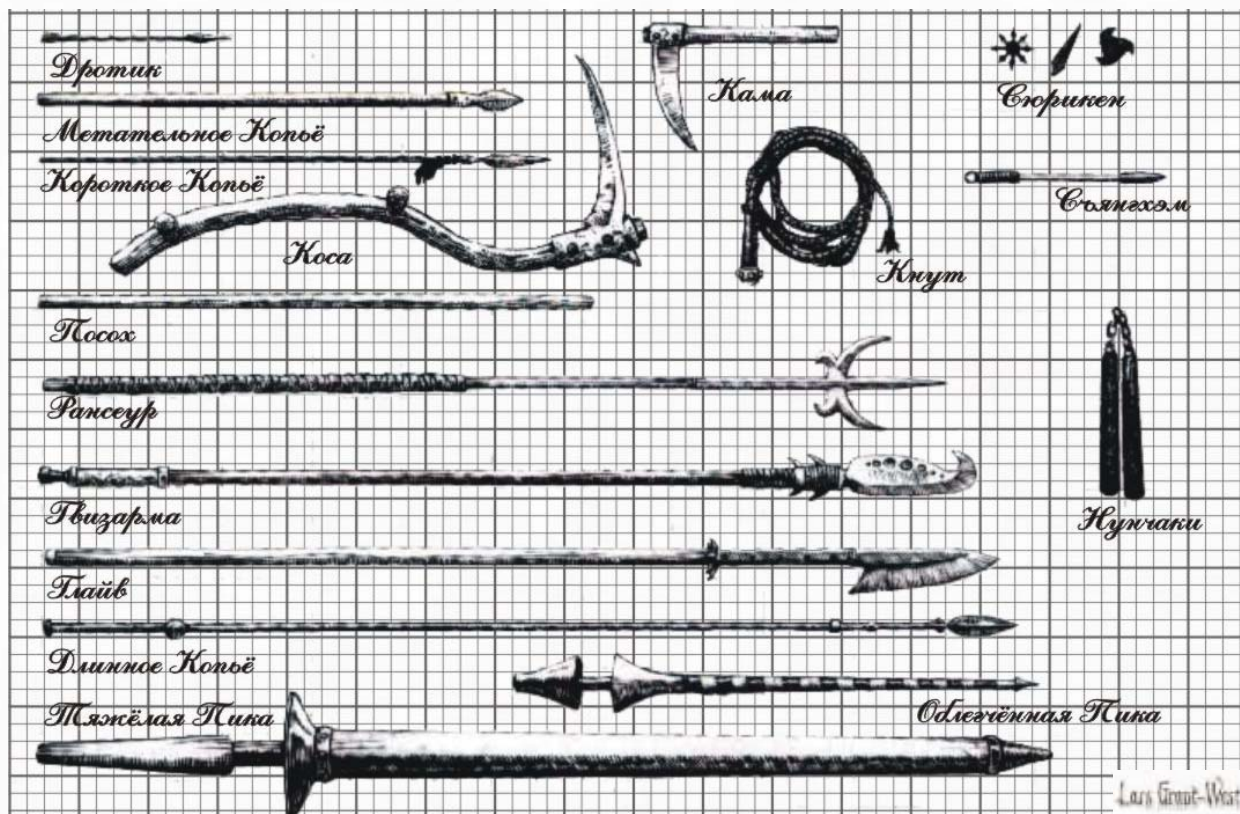
Кинжал: Кинжал наиболее распространенное вторичное оружие. Вы можете взять черту Искусность в Обращении с Оружием (стр. 86), чтобы использовать свой модификатор Ловкости, вместо модификатора Силы к броскам атаки с кинжалом.

Кинжал, Прокалывающий: В этот кинжал вкладывается вся сила удара держащего его в руках, делая атаки этим кинжалом очень серьёзными.

Кирка, Облегчённая или Тяжёлая: создана для нанесения концентрированного мощного проникающего удара в небольшую точку. Облегчённая или тяжёлая кирка похожа на кирку шахтёров, но разработана специально для военных действий.

Кнут: Кнут причиняет временное повреждение. Он не причиняет никаких повреждений существам у которых хотя бы +1 в Классе Доспеха из-за брони, или +3 природный бонус доспеха.

Хотя, если он находится в ваших руках, он воспринимается



как стрелковое оружие, с диапазоном 4,5 метра, без штрафов.

Так как кнут может обкрутиться вокруг ноги противника, или его другой конечности, вы способны с этим оружием, проводить атаки опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить кнут из рук.

Когда вы применяете кнут, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избегания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Копьё, Длинное: У длинного копья есть диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Копьё, Короткое: Из-за того, что это копье не столь длинное как обычное длинное копье, его можно метать.

Копьё, Метательное: Это прочное, лёгкое и гибкое оружие, предназначенное для метания. Вы можете использовать его в рукопашном бою, но так оно не очень эффективно. Так как оно не предназначено для рукопашного боя, то все персонажи с ним в рукопашном бою, считаются некомпетентными и переносят штраф -4 к броскам атаки.

Коса: Она напоминает по внешнему виду ту же сельскохозяйственную утварь, но, эта коса специально сбалансирована и усилена для боевых действий. Форма косы предназначена для нанесения мощных режущих ран, которые наносят разрушительное лезвие косы, а также колющие удары острым концом лезвия.

Кривой Нож (Какри): Это тяжёлый изогнутый кинжал, с острым лезвием на внутренней стороне изгиба.

Латные Рукавицы: Эти металлические перчатки защищают ваши руки, и дают возможность нанесения вами нормального повреждения в невооружённых ударах, а не временное. Но в любом случае, удар в рукавице принимается как невооружённый удар. Стоимость и вес, указаны для одной латной рукавицы. Средние, и тяжёлые типы доспехов (исключение нагрудная пластина), идут в комплекте с латными рукавицами.

Лук, Длинный: Вне зависимости от размера лука, для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Этот лук слишком большой, чтобы из него стрелять верхом.

Лук, Длинный, Составной: Вне зависимости от размера лука, для его использования у вас должны быть свободны как

минимум две руки. Чтобы стрелять из этого лука верхом, вы должны быть как минимум Среднего размера. Составные луки изготавливаются из переплетённых слоев дерева, рога или кости, его форма сразу изогнута, что означает, что он сохраняет форму напоминающую лук даже без тетивы. Их могут делать с особо усиленным натяжением, что дает преимущества при использовании таких луков персонажами с высокой Силой (смотри Мощные Составные Короткий и Длинный луки, стр. 123).

Лук, Короткий: Вне зависимости от размера лука, для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Персонаж Среднего размера может стрелять из него верхом.

Лук, Короткий, Составной: Вне зависимости от размера лука, для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Чтобы стрелять из этого лука верхом, вы должны быть как минимум Маленького размера. Составные луки изготавливаются из переплетённых слоев дерева, рога или кости, его форма сразу изогнута, что означает, что он сохраняет форму напоминающую лук даже без тетивы. Их могут делать с особо усиленным натяжением, что дает преимущества при использовании таких луков персонажами с высокой Силой (смотри Мощные Составные Короткий и Длинный луки, стр. 123).

Меч, Двуручный: Почти все искатели приключений считают, что двуручный меч лучшее оружие для рукопашного боя. Он надёжный и очень сильный в сражении.

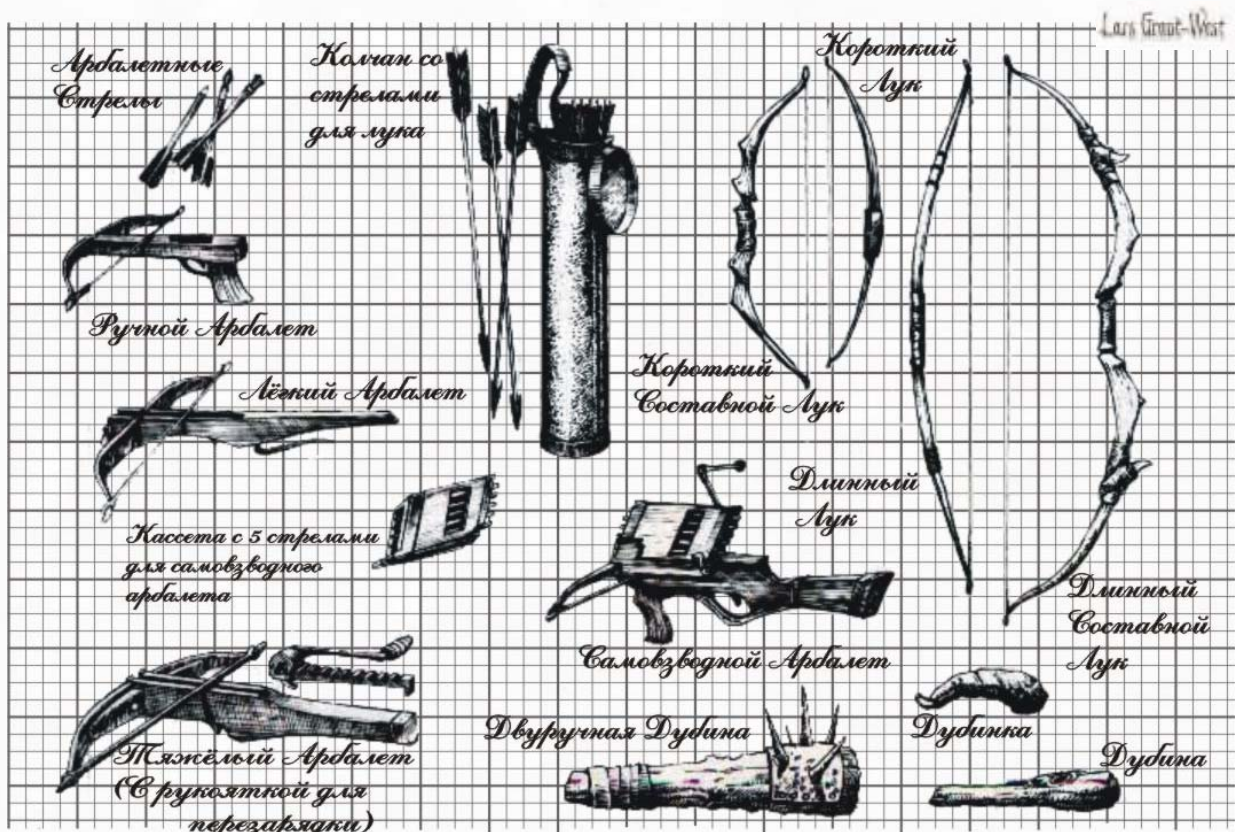
Меч, Двухклинковый: Этот меч двойное оружие. Вы можете им сражаться как с оружием в каждой руке, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с оружием в каждой руке, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134).

Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как огр использующий двухклинковый меч, не может использовать его как двойное оружие.

Меч, Длинный: Это классическое, прямое лезвие. Оружие воплощающее в себе рыцарство и доблесть. Оно излюбленное оружие паладинов.

Меч, Короткий: Этот меч популярен как не основное оружие, или же основное оружие для персонажей Маленького размера.

Меч, Палаш: Палаш слишком крупное оружие, чтобы ис-



пользовать его в одной руке без специальных тренировок, поэтому он относится к экзотическому оружию. Как военное оружие, палаш может использовать Средний персонаж, но удерживая его в двух руках, по тому же принципу, но в одной руке, его может держать существо Большого размера.

Палаши также известны как полутурные мечи.

Молот, Боевой: Это излюбленное оружие дварфов, одноручная кувалда или булава с очень большим и тяжёлым наконечником.

Молот, Гномов с Крюком: Этот молот двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как человек использующий гномий крючковатый молот, не может использовать его как двойное оружие. Тупой наконечник молота наносит дробящие повреждения, причиняя 1d6 вреда (x3 крит.). Его крюк наносит колющее повреждение 1d4 вреда (x4 крит.). Как основное оружие, вы можете использовать любую головку оружия. Другая же будет не основной.

Молот, Облегчённый: Эта небольшая кувалда, достаточно лёгкая чтобы её метать. Он очень распространена среди дварфов.

Невооружённый Удар: Персонаж среднего размера наносит 1d3 временных повреждений своим невооружённым ударом, это может быть удар кулаком, удар ногой, головой, или другой тип атаки. Маленькие по размеру персонажи наносят 1d2 временных повреждений. Повреждения от невооружённого удара, принимаются как повреждения от оружия при рассмотрении эффектов, которые вы имеете в виде бонусного повреждения оружием.

Вы можете взять черту Искусное Обращение с Оружием (стр. 86), чтобы использовать свой модификатор Ловкости к броскам атаки, вместо модификатора Силы, при проведении невооружённых атак.

Нунчаки или Нунчаки Халфлингов: Монах применяющий нунчаки, может наносить свои базовые невооружённые атаки, включая повышенное количество атак в раунд, вместе с соответствующими модификаторами атаки. Нунчаки халфлингов, предназначены для монахов Маленького размера.

Пика, Облегчённая или Тяжёлая: Пика наносит двойные повреждения, если находится в руках всадника, сидящего верхом на лошади скачущей галопом. У тяжёлой пики есть

диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов. Облегчённая пика предназначена для Маленьких по размеру всадников.

Полу-копье: Это уменьшенная версия копья, очень эффективная для Маленьких по размеру персонажей.

Посох: Это излюбленное оружие путешественников, крестьян, торговцев и магов. Вы можете наносить удары обоими окончаниями посоха, позволяющими вам получать преимущества в незащищённых участках защиты вашего врага.

Посох двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как Большого размера использующее посох, не может использовать его как двойное оружие.

Праща: Праща метает ядра/камни. Её не так легко использовать в стрельбе как арбалет, и она не настолько мощная как лук, но она дешёвая, и её легко изготовить из подручных материалов. Друиды и халфлинги обожают пращи.

Из пращи вы можете бросать и обычные камни, но камни не такие плотные и круглые как ядра, поэтому вы можете наносить повреждения лишь 1d3, и переносите штраф к броскам атаки в -1.

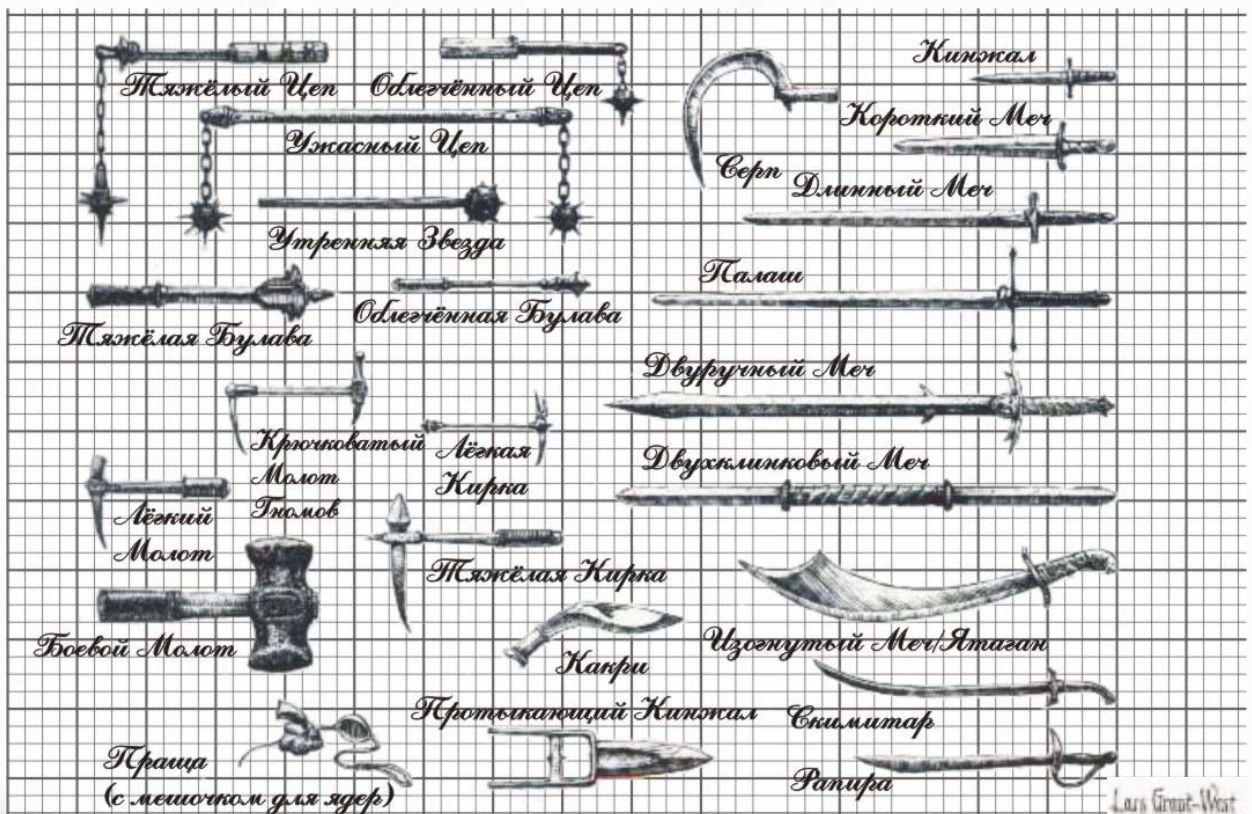
Пули/ядра для пращи: Пули это круглые сферы, значительно более тяжелые, чем камни того же размера. Они идут в комплекте с кожаным мешочком, содержащим 10 пуль. Пуля попавшая в цель уничтожена, та что мимо, имеет 50% шанс что будет разрушена или утеряна.

Рапира: Вы можете использовать черту Искусное Обращение с Оружием (смотри стр. 86), чтобы использовать свой модификатор Ловкости к броскам атаки, вместо модификатора Силы.

Рансеур: У рансеура есть диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

С рансеуром вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избегания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Серп: Это оружие напоминает сельскохозяйственный серп, но в качестве оружие он более усилен. Он излюбленное оружие друидов, или любого другого персонажа, который хочет чтобы оружие не вызвало подозрений у стражей.



Сеть: У военной сети, в её канаты вплетены маленькие шипы-заусенцы, а также приделана верёвка для совладения с опутанными оппонентами. Вы можете применять её для опутывания ваших врагов.

Когда вы метаете сеть, вы проводите стрелковую, касательную атаку против цели. Максимальный диапазон сети 3 метра, и вы не переносите штрафов за этот диапазон. Если вы попали, цель опутана. У опутанного существа -2 штраф к броскам атаки, и -4 штраф к эффективности Ловкости. Запутанное существо передвигается лишь с половиной своей скорости, не может бежать и проводить стремительные атаки. Если вы контролируете совладающую верёвку, при успешной проверке Силы, с Силой оппонента, опутанное существо может передвигаться лишь в пределах диапазона верёвки. Если опутанное существо попытается с активировать заклинание, оно должно пройти проверку Концентрации (КС 15), в противном случае оно не способно задействовать магию.

Опутанное существо может попытаться выпутаться из сети через проверку навыка Искусство Побег (КС 20), это полнораундовое действие. У сети 5 хит-поинтов, и она может быть разорвана сильным персонажем, через проверку Силы (КС 25, также полнораундовое действие).

Сеть эффективна против существ размеры которых находятся между категориями Крошечный и Большой, включительно.

Для эффективного броска, сеть должна быть правильно сложена. Первый раз, когда вы метаете сеть вы проводите стандартную проверку стрелковой касательной атаки. Если сеть разложена, вы переносите штраф -4 к своим броскам атаки. Для квалифицированного персонажа с обращением с сетью её улаживание занимает два раунда, для неквалифицированного в два раза дольше.

Скимитар: Изогнутость лезвия этого оружия, делает кромку этого оружия очень острой.

Стрелы: Стрелы можно использовать как оружие ближнего боя, размер Крошечный, повреждение 1d4, колющее (крит. x2). Но, так как они не рассчитаны на такое использование, персонажи принимают штраф -4 к своим броскам атаки. Стрелы поставляются в кожаном колчане ёмкостью на 20 стрел. Стрела попавшая в цель уничтожена, если выстрел увенчался промахом, существует 50% шанс что она будет поломана или утеряна.

Сюрикен: За одну атаку вы можете метнуть до трёх сюрикенов (только в одну цель). К повреждениям сюрикена вы

не применяете модификатор Силы. Они слишком маленькие, чтобы нести в себе сверх-силу, которую вкладывает персонаж в метательное оружие.

Сьянгхэм и Сьянгхэм Халфлингов: Монах применяющий сьянгхэм, может наносить свои базовые невооружённые атаки, включая повышенное количество атак в раунд, вместе с соответствующими модификаторами атаки. Сьянгхэм халфлингов, предназначен для монахов Маленького размера.

Топор, Боевой: Боевой топор, наиболее распространённое оружие ближнего боя среди дварфов/карликов.

Топор, Боевой Карликов: Без особой тренировки, этот топор слишком большой чтобы его держать в одной руке; поэтому он относится к экзотическому оружию. Персонаж среднего размера, может использовать боевой топор карликов как двуручное оружие, и в таком случае он принимается как военное оружие, персонаж Большого размера, может удерживать этот топор одной рукой, но и для него он будет считаться как военное оружие.

Топор, Двуручный: Этот большой, тяжёлый топор, любимое оружие у варваров, или любого персонажа, желающего обладать способностью наносить непревзойдённые повреждения.

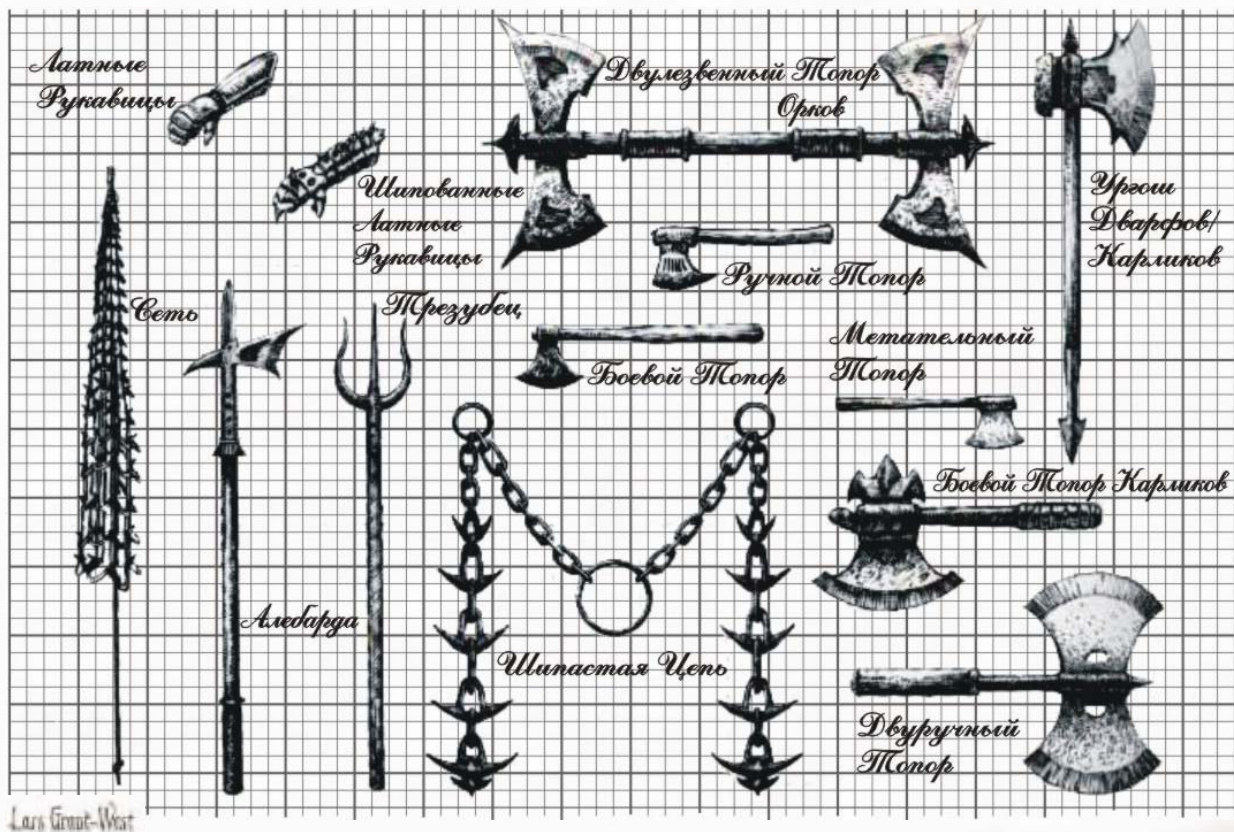
Топор, Метательный: Метательный топор легче, чем ручной, и более сбалансирован для метания. Воины гномов, очень часто используют такие топоры как для рукопашного, так и для метательного боя.

Топор Орков, Двойной: Данный топор является двойным оружием. Вы можете им сражаться будто двумя оружиями, но, если вы его так используете, вы переносите все стандартные штрафы, которые получает персонаж сражаясь удерживая два оружия, одно одноручное, а второе легковесное (смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как орк использующий орочий двойной топор, не может использовать его как двойное оружие.

Топор, Ручной: Дварфы обожают использовать такое оружие, как не основное, в помощь к своему основному.

Трезубец: Это трёх-зубцовое колющее оружие, можно метать как полу-копье или короткое копье, но его диапазон метания ниже, так как он не столь аэродинамичен, как вышеперечисленные виды оружия.

Ургош Дварфов/Карликов: Это двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с



двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как огр использующий ургош, не может использовать его как двойное оружие. Наконечник топора ургоша наносит рубящие повреждения, причиняя 1d8 вреда. Его пика-копье наносит колющее повреждение 1d6 вреда. Как основное оружие, вы можете использовать любой наконечник оружия. Другой же будет не основным.

Если вы используете ургош против стремительно атакующего вас противника, то в противовес ему вы можете выставить наконечник копья ургоша.

Также ургош называют копье-топор.

Утренняя Звезда: Это простое оружие совмещает в себе удар дубины, с колющими повреждениями её шипов.

Цеп, Облегчённый или Тяжёлый: С цепом вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете проводить атаки опрокидывания, используя это оружие. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, чтобы не упасть, вы можете выпустить цеп из рук.

Цеп, Ужасный: Это двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотри Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 134). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как огр использующий ужасный цеп, не может использовать его как двойное оружие. Когда вы применяете ужасный цеп, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете проводить атаки опрокидывания, используя это оружие. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, чтобы не упасть, вы можете выпустить цеп из рук.

Цепь, Шипастая: У этого оружия есть диапазон. Вы способны поразить своего врага на расстоянии до трех метров. В дополнение, в отличие от остального оружия с диапазоном, вы способны поразить нескольких врагов, стоящих на смежных клетках.

Так как цепь может обкрутиться вокруг ноги противника, или его другой конечности, вы способны с этим оружием, проводить атаки опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить цепь из рук.

Когда вы применяете шипастую цепь, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете взять отличительную черту Искусное Обращение с Оружием (см. стр. 86), чтобы использовать модификатор Ловкости, вместо модификатора Силы, при бросках атаки с шипастой цепью.

Шипастые Латные Рукавицы: Ваш оппонент, не может использовать действие обезоруживания, чтобы снять с вас шипастые рукавицы. Стоимость и вес указаны для одной рукавицы. Атака с шипастой латной рукавицы, считается как вооружённая/с оружием.

Ятаган/Искривленный Меч: Этот меч больше напоминает двуручный скимитар. Он изогнут, что даёт ему более острое, эффективное лезвие.

ДОСПЕХИ

Ваши доспехи защищают вас во время боя, но они также могут вас и замедлить. Для ознакомления с доступными видами снаряжения, смотри Таблицу 7-5: Доспехи. Информация в этой таблице приведена для существ Среднего размера. Время, необходимое для облачения в и из доспехов, зависит от их типа (смотри Таблицу 7-6: Надевание Доспехов).

ЧЕРТЫ ДОСПЕХОВ

Надетый на вас доспех это не просто какой-то вид одеяния, это значительно большее. В зависимости от вашего класса, вы можете быть квалифицированы со всеми видами, некоторыми, или же вообще ничего не знать о доспехах, щитах. Для эффективного ношения доспехов, вам необходимо выбрать черты Квалификации в Доспехах (стр. 87), но большинство классов специализированы в применении наиболее подходящих для них видов доспехов. Выбирая себе доспехи, не забудьте учитывать эти ниже следующие факторы (смотри Таблицу 7-5: Доспехи):

Цена: Стоимость одного комплекта доспехов.

Бонус Доспеха: Защитный показатель доспеха. Бонусы доспехов и щита суммируемы. Это бонус только для доспехов, он не суммируем с другими эффектами, повышающими ваш бонус доспехов: такими как, *магический доспех*, или *наручи зашиты*.

Максимальный Бонус Ловк: Это число отображает максимально возможный бонус Ловкости в вашем КД, который может быть у вас в этих доспехах. Более тяжёлые виды доспехов ограничивают вашу подвижность, снижая вашу возможность уклонения от ударов. Например, кольчуга позволяет максимальный бонус Ловкости +2. У персонажа с показателем Ловкости 18, стандартный бонус +4 к его КД, но если он наденет кольчугу, то он опустится до +2. его окончательным Классом Доспеха будет (10+5+2=17), предполагается что у него нет больше никаких модификаторов. (+5 за кольчугу, и +2 его максимальный бонус Ловкости).

Даже если ваш бонус по Ловкости снизится до 0, это не значит что вы его полностью утратили. К примеру, вор не сможет провести против вас коварную атаку, потому что вы одеты в полу-пластинчатые латы.

Щиты: Щиты не влияют на ваш максимальный бонус Ловкости.

Штраф Проверки из-за Доспехов: Всё что тяжелее кожаных доспехов, влияет на способность применения некоторых ваших навыков. Некоторые из персонажей мало об этом заботятся, другие же наоборот. Варвар, в частности, стоит обычно перед выбором, более тяжёлые доспехи, или лучшее применение навыков.

Навыки: Штраф проверки из-за доспехов, определённое число применяемое в виде штрафа к некоторым навыкам. Если на вас доспехи тяжелее чем кожаные, то вы не настолько хорошо сможете взбираться, прокрадываться, маневрировать, как бы если вы это делали будучи не одетым в столь тяжёлые доспехи. Этот штраф применяется к проверкам следующих навыков: Баланс, Бесшумное Передвижение, Взиранье, Искусство Побега, Прыжки, Скрытность, Падение/Акробатика и Чистка Карманов. Проверка Плаванья связана с общим весом переносимого и одетого вами снаряжения.

Щиты: Если вы одеты в доспехи и используете щит, применяются оба штрафа к проверкам.

Не квалифицирован с одетым Типом Доспехов: Если вы одеты в доспехи, и не знаете как ими пользоваться, вы переносите штраф проверки из-за доспехов к своим броскам атаки, и ко всем проверкам навыков связанных с перемещением, включая Езду Верхом.

Сон в Доспехах: Если вы остаётесь спать в доспехах со штрафом проверки из-за доспехов -5 и выше, на следующий день вы автоматически находитесь уставшим, на протяжении всего дня. Вы переносите штраф -2 к Ловкости и к Силе, не можете проводить стремительных атак и бегать.

Провал Волшебных Заклинаний: Доспехи влияют на телодвижения, которые вам необходимо провести при активации заклинаний мага. Обычно волшебники и чародеи не носят доспехов, так как не хотят постоянно сталкиваться с такой проблемой. У бардов тяжёлый выбор, они значительно чаще магов принимают непосредственное участие в сражении, и у них меньшее количество применяемых заклинаний, поэтому ношение доспехов для них имеет большую важность, чем для магов.

Активация Волшебных Заклинаний в Доспехах: Когда вы активируете такие заклинания, будучи в доспехах, вы обязаны проходить проверку провала заклинания через бросок кубиков. Число шанса провала заклинания отображено в колонке Таблицы 7-5: Доспехи, Шанс Провала Заклинания, если заклинание применено неудачно оно не выпущено и утеряно. Если у заклинания отсутствует соматический (С) компонент, то

в таком случае вы активируете заклинание без прохождения проверки провала заклинания.

Щиты: Если вы одеты в доспехи и используете щит, применяются оба штрафа совместно в бросках провала заклинаний.

Скорость: Средние и тяжёлые доспехи понижают вашу скорость. Иногда быть лучше медленным, но живым, чем быстрым и мёртвым, поэтому не пренебрегайте этим. В таблице 7-5: Доспехи, есть колонка где отображается ваша скорость в надетых доспехах.

Щиты: Щиты не влияют на вашу скорость.

Вес: Здесь указан вес ваших доспехов. Доспехи разработанные под Маленьких персонажей, весят половину от базового веса.

ОБЛАЧЕНИЕ В И ИЗ ДОСПЕХОВ

Время необходимое для одевания доспеха, зависит от его типа (смотри Таблицу 7-6: Надевание Доспехов).

Одевание: В этой колонке отображено как долго вы будете одевать эти доспехи. (Одна минута, это 10 раундов).

Одевание наспех: В этой колонке отображено, сколько времени займёт одевания такого доспеха в спешке. Ускоренно надетый доспех имеет штраф проверки из-за доспеха, и класс доспеха на 1 хуже за обычные показатели. К примеру, Тордек одевает свою чешуйчатую кольчугу наспех, это займёт у него 1 минуту (10 раундов), доспех даст ему лишь +3 бонус к его КД (вместо +4), и его штрафом к проверки из-за доспеха будет -5 (вместо -4).

Снятие: В этой колонке отмечено, сколько времени займёт снятие доспеха (особенно важно, если вы внезапно начнёте тонуть; смотрите правила утопления в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

ДОСПЕХИ ДЛЯ НЕОБЫЧНЫХ СУЩЕСТВ

Информация в Таблице 7-5: Доспехи, относится к существам Среднего размера. Доспехи для Крошечных существ и меньше стоят половину от стоимости таких же доспехов для существ Среднего размера (предполагается, что в вашем распоряжении есть доспешник, способный изготовить доспех), он даёт половину защиты, и весит одну десятую или меньше веса от обычного доспеха. Доспехи для Больших персонажей, стоят и весят в два раза больше от доспехов для Средних персонажей, для Огромных в четыре стоит, в пять раз больше весит. Возможные доспехи для более крупных существ специально изготавливаются, и не имеют стандартной цены или веса.

Доспех для негуманоидного существа, стоит в два раза больше, чем такой же доспех для гуманоидного существа.

Люди, полу-орки, полу-эльфы и эльфы имеют не перегруженную скорость 9 метров. Они используют первую колонку. Дварфы, гномы и халфлинги имеют не перегруженную скорость 6 метров. Они используют вторую колонку.

ТАБЛИЦА 7-5: ДОСПЕХИ

Доспех	Цена	Бонус Доспеха	Максимум Бонус Ловк	Штраф проверки из-за доспеха	Шанс провала Заклинания	Скорость (9 м.)	Скорость (6 м.)	Вес ‡
Лёгкие Доспехи								
Войлочный	5 зм	+1	+8	0	5%	9 м.	6 м.	4,5 кг.
Кожанный	10 зм	+2	+6	0	10%	9 м.	6 м.	6,75 кг.
Из выдубленной кожи	25 зм	+3	+5	-1	15%	9 м.	6 м.	9,0 кг.
Кольчужная рубаха	100 зм	+4	+4	-2	20%	9 м.	6 м.	11,25 кг.
Средние Доспехи								
Из шкуры	15 зм	+3	+4	-3	20%	6 м.	4,5 м.	11,25 кг.
Чешуйчатая кольчуга	50 зм	+4	+3	-4	25%	6 м.	4,5 м.	13,5 кг.
Стандартная кольчуга	150 зм	+5	+2	-5	30%	6 м.	4,5 м.	18,0 кг.
Нагрудные латы	200 зм	+5	+3	-4	25%	6 м.	4,5 м.	13,5 кг.
Тяжёлые Доспехи								
Шплинтованная кольч.	200 зм	+6	+0	-7	40%	6 м.*	4,5 м.*	20,25 кг.
Окаймленная кольчуга	250 зм	+6	+1	-6	35%	6 м.*	4,5 м.*	15,75 кг.
Полу-пластинчатые латы	600 зм	+7	+0	-7	40%	6 м.*	4,5 м.*	22,5 кг.
Полные пласт. латы	1,500 зм	+8	+1	-6	35%	6 м.*	4,5 м.*	22,5 кг.
Щиты								
Баклер	15 зм	+1	—	-1	5%	—	—	2,25 кг.
Щит, мал. деревянный	3 зм	+1	—	-1	5%	—	—	2,25 кг.
Щит, мал. стальной	9 зм	+1	—	-1	5%	—	—	2,7 кг.
Щит, большой деревянный	7 зм	+2	—	-2	15%	—	—	4,5 кг.
Щит, большой стальной	20 зм	+2	—	-2	15%	—	—	6,75 кг.
Башенный Щит	30 зм	**	—	-10	50%	—	—	20,25 кг.
Дополнительно								
Шипы на доспехи	+50 зм	—	—	—	—	—	—	+4,5 кг.
Латные рукавицы, с замком†	8 зм	—	—	Особый	—	—	—	+2,25 кг.
Шипы на щит	+10 зм	—	—	—	—	—	—	+2,25 кг.

*если вы бежите в тяжёлых доспехах, вы перемещаетесь с тройной, а не четверной своей скоростью.

†Пока они надеты, вы не можете активировать заклинания с соматическими компонентами.

**Башенный щит даёт вам укрытие, смотрите его описание.

‡Доспехи для Маленьких по размеру персонажей, весят половину от базового.

ТАБЛИЦА 7-6: НАДЕВАНИЕ ДОСПЕХОВ

Тип Доспеха	Одевание	Одевание наспех	Снятие
Войлочный, кожаный, из шкуры, выдубленная кожа или кольчужная рубаха	1 минута	5 раундов	1 минута*
Нагрудные латы, кольчуга, чешуйчатая, окаймленная, шплинтованная кольчуги	4 минуты*	1 минута	1 минута*
Полу-пластинчатые или Полные Латы	4 минуты**	4 минуты*	1d4+1 минуты*

*Если вам кто-то помогает, уменьшите это время в половину. Один персонаж ничего не делающий, может сразу помогать одному или двум персонажам. Два персонажа одевающие доспехи в одно и то же время, не могут помогать друг другу.

**Для одевания этого доспеха вам необходима чья-то помощь. Без помощи, вы одеваете этот доспех лишь наспех.

ОПИСАНИЕ ДОСПЕХОВ

Все типы встречаемых в доспехах, Таблице 7-5: Доспехи, описаны ниже (в алфавитном порядке).

Баклер: Маленький металлический щит привязанный к вашей руке, позволяет удерживать щит, и в то же время использовать руку. Вы можете использовать лук или арбалет без штрафов. Вы можете использовать не основное оружие, но со штрафом -1 к броскам атаки, из-за того, что у вас на руке находится дополнительный вес от щита. Этот штраф суммируем со штрафом применяемым с вашей не основной рукой, если вы сражаетесь с оружием в каждой руке. В любом случае, если вы применяете оружие в вашей не основной руке, до окончания раунда вы не получаете улучшения от КД баклера.

Вы не можете проводить эффективные удары баклером.

Войлочный: Этот доспех состоит из стёганных слоёв войлока и ватина. Он быстро прогревается, и быстро пропитывается потом, жиром, вшами и блохами.

Доспех из Выдубленной Кожы: Этот доспех изготовлен из плотной, но эластичной кожи (не из огрубелой, как в случае с кожаным доспехом), усиленная плотно расположенными металлическими заклёпками.

Доспех из шкуры: Этот доспех изготавливают из нескольких, хорошо обработанных, нескольких слоев кожи и шкур животных. Для перемещения он несколько жёсткий, но прочный. Друиды, которые могут носить не металлические доспехи, предпочитают носить доспехи из шкуры.

Кожаный: Нагрудная и плечевая часть этого доспеха изготовлена из кожи, но более прочна из-за того что вываривалась в масле. Остальная часть доспехов изготовлена из более мягкой и подвижной кожи.

Кольчуга: Этот доспех изготовлен из взаимозаменяющихся металлических колец. Он имеет слой стеганой ткани, предотвращающей натирание и смягчающей удары. В особо жизненных зонах, расположено несколько слоёв кольчуги. Большая часть веса кольчуги приходится на плечи, именно поэтому, эти доспехи невозможно носить на протяжении длительных периодов времени. Они идут в комплекте с латными рукавицами.

Кольчужная Рубаха: Данный доспех защищает ваш торс, оставляя в то же время ваши конечности свободными, и

подвижными. Слой стеганой ткани, предотвращает натирание и смягчает удары. Он идёт в комплекте с металлической шапкой.

Латные Рукавицы с Замком: У этих бронированных рукавиц, есть маленькие цепочки и браслеты, позволяющие своему хозяину прикреплять оружие таким образом, что его практически невозможно выронить. Они дают +10 бонус к любому броску проверки против обезоруживания в бою. Удаление оружия из рукавиц, или прикрепление к ним оружия, полнораундовое действие провоцирующее благоприятную атаку. Цена указана для одной рукавицы с замком. Вес используется лишь в том случае, если вы одеты в нагрудные латы, лёгкие доспехи или без доспехов. В противном случае, эти латные рукавицы замещают те, что идут в комплекте с вашими доспехами.

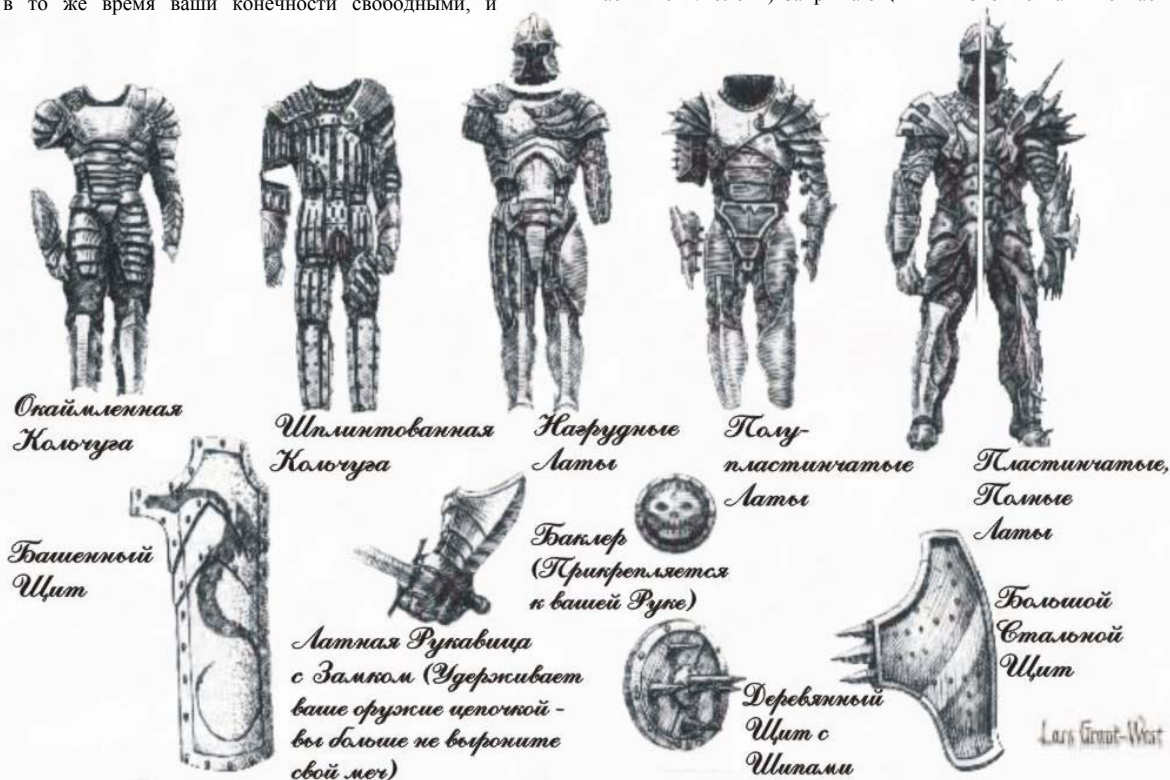
Пока рукавица замкнута, вы не можете использовать эту руку для активации заклинаний, или применения навыков. (Вы всё же можете активировать заклинания с соматическим (С) компонентом, если ваша другая рука свободна).

Как и обычные рукавицы, эти позволяют вам причинять обычные повреждения, а не временные, вашим невооружённым ударом.

Латы, Полные Пластинчатые: Этот доспех состоит из специально обработанных и подогнанных друг к другу пластин так, что они покрывают целиком всё тело. Он идёт в комплекте с латными рукавицами, тяжёлыми кожаными ботами, и шлемом закрывающим лицо. Также (в комплекте) под металлом идёт слой войлока. Ремни и пряжки распределяют нагрузку веса по всему телу так, что полные латы влияют на скорость передвижения меньше, чем шпильчатая кольчуга, несмотря на то, что кольчуга и весит меньше за латы. Каждый комплект лат, должен быть подогнан под своего хозяина мастером доспешником, так, вновь найденный, захваченный комплект лат, обойдётся в подгонке по размеру в 200-800 зм. (2d4x100).

Эти латы также известны как Боевые пластинчатые латы.

Латы, Полу-Пластинчатые: Этот доспех представляет собой комбинацию кольчуги с металлическими пластинами (грудной пластиной, эполетами, подлокотниками, рукавицами и наколенниками, и пластинами на нижнюю часть ноги/голень) закрывающими жизненно важные части



тела. Ремни и пряжки скрепляют весь комплект, и распределяют его вес по всему телу, но этот доспех всё же хуже, чем полные пластинчатые латы. Он идёт в комплекте с латными рукавицами.

Нагрудные Латы: Эти доспехи защищают вас как спереди, так и сзади. Он идёт в комплекте со шлемом и ножными латами/наколенниками (пластинами защищающими нижние части ваших ног). Лёгкий комплект или юбка из выдубленной кожи одетый под нагрудные латы, дают дополнительную защиту, не обременяя вас слишком в передвижении.

Окаймленная Кольчуга: Этот доспех изготовлен из перекрывающихся полос металла, с вшитой кожей и кольчугой доспеха. Полосы защищают уязвимые места, в то время как сочленения из кожи и кольчуги делают этот доспех более подвижным, и удобным в перемещении. Ремни и пряжки распределяют равномерно вес. В комплекте с доспехом, идут латные рукавицы.

Чешуйчатая Кольчуга: Этот доспех состоит из куртки и кителя (и возможно отдельно прикрепляющейся юбки) из кожи, покрытыми налегающими кусочками металла, очень напоминающего чешую рыбы. Он идёт в комплекте с латными рукавицами.

Шипы для доспехов: Вы можете установить шипы на свои доспехи. Это позволяет вам причинять 1d6 колющих повреждений (x2 крит.) при успешной атаке захвата. Шипы считаются как военное оружие. Если вы не квалифицированы в обращении такого типа оружия, вы переносите штраф -4 к проведению проверок захвата применяя шипы. Также вы способны проводить стандартную рукопашную атаку (или не основную атаку) шипами, в таком случае они считаются как облегчённое оружие.

Магическое улучшение доспеха, не повышает эффективность действия шипов, но шипы можно вставлять в волшебные предметы.

Шипы на Щит: Если эти предметы устанавливаются на ваш щит, то он становится военным оружием, причиняющим 1d6 пунктов повреждения (x2 крит.), вне зависимости большой щит или маленький. Вы не можете установить шипы на башенный щит или баклер. Но в

любом случае, атака со щитом с шипами, принимается как атака ударом щита (смотри ниже).

Шплинтованная Кольчуга: Эта кольчуга изготовлена из узких вертикальных металлических полос, прикреплённых своей тыльной стороной к коже, под которой в свою очередь расположен слой стёганой прокладки. Подвижная кольчуга, расположена в местах сочленения. В её комплект входят латные рукавицы.

Щит, Башенный: Этот массивный деревянный щит, практически той же высоты как и его обладатель. В целом, он применяется для обеспечения укрытия. Он может обеспечить как полное укрытие, в зависимости как далеко вы находитесь за щитом. Однако этот щит не даёт укрытие против целевых заклинаний, заклинатель может с активировать заклинание на вас, целясь на щит, который вы держите. Вы не можете проводить удары этим щитом.

Щит, Большой или Маленький, Деревянный или Стальной: Вы прикрепляете щит к вашему предплечью, и удерживаете его рукой.

Маленький Щит: У маленького щита небольшой вес, поэтому вы можете удерживать в этой же руке другие предметы (хотя вы не можете использовать оружие).

Большой Щит: Большой щит слишком тяжёлый, чтобы вы могли делать этой рукой ещё что-нибудь.

Деревянный или Стальной: Деревянные и Стальные щиты дают вам ту же базовую защиту, хотя они по разному реагируют на различные специфические атаки (такие как деформация дерева и нагревание металла).

Атаки ударом щита: Вы можете бить своего оппонента щитом, атаки считаются так, будто вы проводите удар своим не основным оружием. Персонаж Среднего размера причиняет 1d4 вреда (x2 крит.) большим щитом, и 1d3 (x2 крит.) маленьким. Маленький персонаж причиняет 1d3 (x2 крит.) большим, и 1d2 вреда (x2 крит.) маленьким щитом. Используя таким способом, щит принимается как ударное/дробящее оружие. Для рассмотрения штрафов в атаке, принимайте щит как облегчённое оружие. Если вы используете щит как оружие, вы терите его бонус в КД до вашего следующего раунда (обычно до начала следующего раунда).



Войлочный
Доспех



Кожаный Доспех
(Возможен Обвязный
или Выдубленный)



Доспех из Утутры



Чешуйчатая
Кольчуга

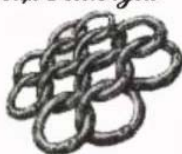


Стандартная
Кольчуга



Кольчужная
Рубаха

Взаимосвязывающиеся
Кольца Кольчуги



Налегающие Пластины,
Чешуйчатой Кольчуги

Lars Gunde-West

ТАБЛИЦА 7-7: ПРЕДМЕТЫ И УСЛУГИ

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Предмет	Цена	Вес
Бочка (пустая)	2 зм	13,5 кг.
Бумага (лист)	4 см	*
Бурдюк	1 зм	1,8 кг.†
Бутылка вина, стеклянная	2 зм	*
Ведро (пустое)	5 см	0,9 кг.
Верёвка конопляная (15 м.)	1 зм	4,5 кг.
Верёвка шёлковая (15 м.)	10 зм	2,25 кг.
Вещмешок (пустой)	2 зм	0,9 кг.†
Воск	1 зм	0,45 кг.
Глиняный горшок	2 мм	2,25 кг.
Глиняная кружка/бокал	2 мм	0,45 кг.
Глиняный кувшин	3 мм	4,05 кг.
Дрова (на день)	1 мм	9,0 кг.
Железный котелок	5 см	4,5 кг.
Замок‡		0,45 кг.
Очень Простой	20 зм	0,45 кг.
Средний	40 зм	0,45 кг.
Хороший	80 зм	0,45 кг.
Великолепный	150 зм	0,45 кг.
Зимнее одеяло	5 см	1,35 кг.†
Калтропы	1 зм	0,9 кг.
Колокольчик	1 зм	*
Кольцо-Печатка‡	5 зм	*
Корзина (пустая)	4 см	0,45 кг.
Кошка-крюк	1 зм	1,8 кг.
Кремень и огниво	1 зм	*
Кувалда	5 см	0,9 кг.
Лампа, Обычная	1 см	0,45 кг.
Лестница, 3-метровая	5 мм	9,0 кг.
Ломик	2 зм	2,25 кг.
Лопата или заступ	2 зм	3,6 кг.
Маленькое, стальное зеркало	10 зм	0,23 кг.
Масло (0,5 л. фляга)	1 см	0,45 кг.
Мел, 1 штука	1 мм	*
Мешок (пустой)	1 см	0,23 кг.†
Мыло (за 0,5 кг.)	5 см	0,5 кг.
Наручники	15 зм	0,9 кг.
Наручники превосходные	50 зм	0,9 кг.
Паёк (в день)	5 см	0,45 кг.†
Палатка	10 зм	9,0 кг.†
Пергамент (лист)	2 см	*
Перо	1 см	*
Переносной таран	10 зм	9,0 кг.
Подзорная труба	1000 зм	0,45 кг.
Походное Одеяло	1 см	2,25 кг.†
Поясной карман	1 зм	1,35 кг.†
Пузырёк с чернилом или снадобьем	1 зм	*
Рыбацкий крючок	1 см	*
Рыбачья сеть, 11,0 кв. м.	4 зм	2,25 кг.
Салазки	1 зм	4,5 кг.
Свеча	1 мм	*
Свисток	8 см	**
Снасти и блок	5 зм	2,25 кг.
Сундук (пустой)	2 зм	11,25 кг.
Ткань(грубая) (кв. м.)	1 см	0,45 кг.
Точильный камень	2 мм	0,45 кг.
Факел	1 мм	0,45 кг.
Фляжка	3 мм	*
Фонарь бычий глаз	12 зм	1,35 кг.
Фонарь с козырьком	7 зм	0,9 кг.

Предмет	Цена	Вес
Футляр для карт или свитков	1 зм	0,23 кг.
Цепь (3 м.)	30 зм	0,9 кг.
Чернило (пузырёк 30 гр.)	8 зм	*
Шахтёрская кирка	3 зм	4,5 кг.
Швейная игла	5 см	*
Шест, 3-х метровый	2 см	3,6 кг.
Шплинт	1 см	0,23 кг.

ИНВЕНТАРЬ КЛАССА ИЛИ НАВЫКОВ

Предмет	Цена	Вес
Алхимическая Лаборатория‡	500 зм	18,0 кг.
Водяные Часы‡	1000 зм	90,0 кг.
Воровские инструменты	30 зм	1,35 кг.
Воровские инструменты, превосходные	100 зм	0,9 кг.
Инструменты Ремесленника‡	5 зм	2,25 кг.
Инстр. ремеслен., превосходные‡	55 зм	2,25 кг.
Книга заклинаний для мага (чистая)	15 зм	1,35 кг.†
Комплект для взбирания	80 зм	2,25 кг.†
Комплект Лекаря	50 зм	0,45 кг.
Комплект Маскировщика	50 зм	3,6 кг.†
Линза‡	100 зм	*
Мешочек для компонентов закл.	5 зм	1,35 кг.†
Музыкальный инструмент, стандартн.	5 зм	1,35 кг.†
Музыкальный инструмент, превосходный	100 зм	1,35 кг.†
Падуб и Омела	—	*
Песочные Часы	25 зм	0,45 кг.
Священный деревянный символ	1 зм	**
Священный серебряный символ	25 зм	0,45 кг.
Торговые Весы‡	2 зм	0,45 кг.

ОДЕЖДА

Предмет	Цена	Вес
Актёра	3 зм	1,8 кг.†
Дворянская	75 зм	4,5 кг.†
Для холодной погоды	8 зм	3,2 кг.†
Исследователя	10 зм	3,6 кг.†
Королевская	200 зм	6,8 кг.†
Крестьянская	1 см	0,9 кг.†
Монаха	5 зм	0,9 кг.†
Облачение Жреца	5 зм	2,7 кг.†
Придворного	30 зм	2,7 кг.†
Путешественника	1 зм	2,3 кг.†
Ремесленника	1 зм	1,8 кг.†
Учёного	5 зм	2,7 кг.†

ПИЩА, ВЫПИВКА И АРЕНДА ЖИЛЬЯ

Предмет	Цена	Вес
Банкет (с одного чел.)	10 зм	—
Вино		
Обычное (кувшин)	2 см	2,7 кг.
Отличное (бутылка)	10 зм	0,8 кг.
Гостиница (в день)‡		
Хорошо	2 зм	—
Средне	5 см	—
Бедно	2 см	—
Мясо, кусок	3 см	0,23 кг.
Питание (в день)‡		
Хорошо/Сытно	5 см	—
Средне	3 см	—
Плохо/Впроголодь	1 см	—
Походный паёк (в день)	5 см	0,45 кг.†
Сыр, ломоть	1 см	0,23 кг.
Хлеб, за буханку	2 мм	0,23 кг.
Эль		
5 литров	4 см	5,0 кг.
Кружка	4 мм	0,5 кг.

СКАКУНЫ И СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Вес
Телега/повозка/фургон	35 зм	180,0 кг.
Защита для Среднего существа	х 2	х 1
для Большого существа	х 4	х 2
Конюшня (в день)	5 см	—
Корм (на день)	5 мм	4,5 кг.
Лошадь		
Лошадь тяжеловоз	200 зм	—
Обычная лошадь	75 зм	—
Пони	30 зм	—
Боевое Пони	100 зм	—
Лёгкий, боевой конь	150 зм	—
Тяжёлый, боевой конь	400 зм	—
Осёл или мул	8 зм	—
Сани	20 зм	135,0 кг.
Седельные сумки	4 зм	3,6 кг.
Седло		
Военное	20 зм	13,5 кг.
Для грузов	5 зм	6,75 кг.
Для езды	10 зм	11,3 кг.
Седло, Экзотическое		
Военное	60 зм	18,0 кг.
Для грузов	15 зм	9,0 кг.
Для езды	30 зм	13,5 кг.
Собака, ездовая	150 зм	—
Тачка/Вагонетка	15 зм	90,0 кг.
Уздечка и вожжи	2 зм	0,45 кг.

*Этот предмет, не представляет особого веса.

**Десять взятых таких предметов, весят 0,45 кг.

†Эти предметы, сделанные для Маленьких персонажей, весят 1/4 от базового веса.

Ёмкости для маленьких,

‡Смотри Описание Предмета.

ПРЕДМЕТЫ, ПРОДУКТЫ И УСЛУГИ

Вес для всех предметов указанных в Таблице 7-7: Предметы и Услуги приведены уже с их максимальным весом (исключения, если есть, отмечены).

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Искатели приключений сталкиваются со всеми видами сложностей и неожиданностей, и правильно подобранное снаряжение может сказаться над результатом успешной или неудачной концовки своей авантюры. Большая часть этого снаряжения является незаменимым и полезным для вас, вне зависимости от вашего класса или ваших навыков.

Для предметов с прочностью и хит-поинтами, смотри Нанесение Удара по Объекту, стр. 146.

Бумага: Белый лист бумаги изготовленный из тканного волокна.

Бурдюк: Кожаный мешок с узким горлышком, используется для хранения и транспортировки воды.

Верёвка, Конопляная: У этой верёвки 2 хит-поинта, её возможно разорвать успешной проверкой Силы (КС 23).

Верёвка, Шёлковая: У этой верёвки 4 хит-поинта, её возможно разорвать успешной проверкой Силы (КС 24). она настолько удобная, что даёт +2 условный бонус к проверке Использование Верёвки.

Вещмешок: Кожаная сумка, переносимая на спине, обычно идёт с ремнями для надёжности и удобства.

Глиняный Кувшин: Обычный керамический кувшин затыкается сверху пробкой. В него помещается 4,5 литра жидкости.

Замок: Замок идёт в комплекте с большим, объёмистым ключом. КС открытия такого типа замка с помощью навыка Взлом Замка, зависит от его качества: очень простой (КС 20), средний (КС 25), неплохой (КС 30), великолепный (КС 40).

Зимнее одеяло: Толстое, ватное или шерстяное одеяло.

Калтроп (Шар с четырьмя шипами): Калтропы по себе больше напоминают несколько соединённых у основания конусов, а не шары с шипами. Они так смонтированы, что один шип в любом случае будет смотреть вверх. Обычно их применяют рассыпая по земле чтобы остановить преследующих

врагов, или хотя бы замедлить их, чтобы противники нашли способ обойти их. Одна сумка калтропов (0,9 кг. экземпляр отмечен в Таблице 7-7: Предметы и Услуги) покрывает территорию в 1,5 квадратных метра. Каждый раз когда существо входит в территорию усыпанную калтропами (или проводит раунд сражаясь стоя в ней), существо может наступить на один из них. Калтропы проводят бросок атаки (базовый бонус атаки +0) против существа. Для этой атаки не учитываются бонусы от щита, доспехов и уворачивания. (Уворачивание позволяет вам избежать приближающегося удара, но не предотвращает касания чего-то опасного). Если у существа на ногах сапоги или другая обувь, оно получает +2 бонус к КД. Если у калтропа успешная атака, существо наступило на него. Калтроп причиняет 1 пункт повреждений, и снижает скорость существа в пополам, из-за ранения стопы. Штраф в передвижении длится в течение одного дня, до тех пор пока персонаж не пройдёт успешную проверку навыка Лечение (КС 15), или не восстановит хотя бы один пункт повреждений магическим лечением. Стремительно атакующее или бегущее существо обязано сразу остановиться, если оно наступило на калтроп. Любое создание, передвигающееся с половиной своей скорости или медленнее способно без проблем пройти сквозь заграждение из калтропов.

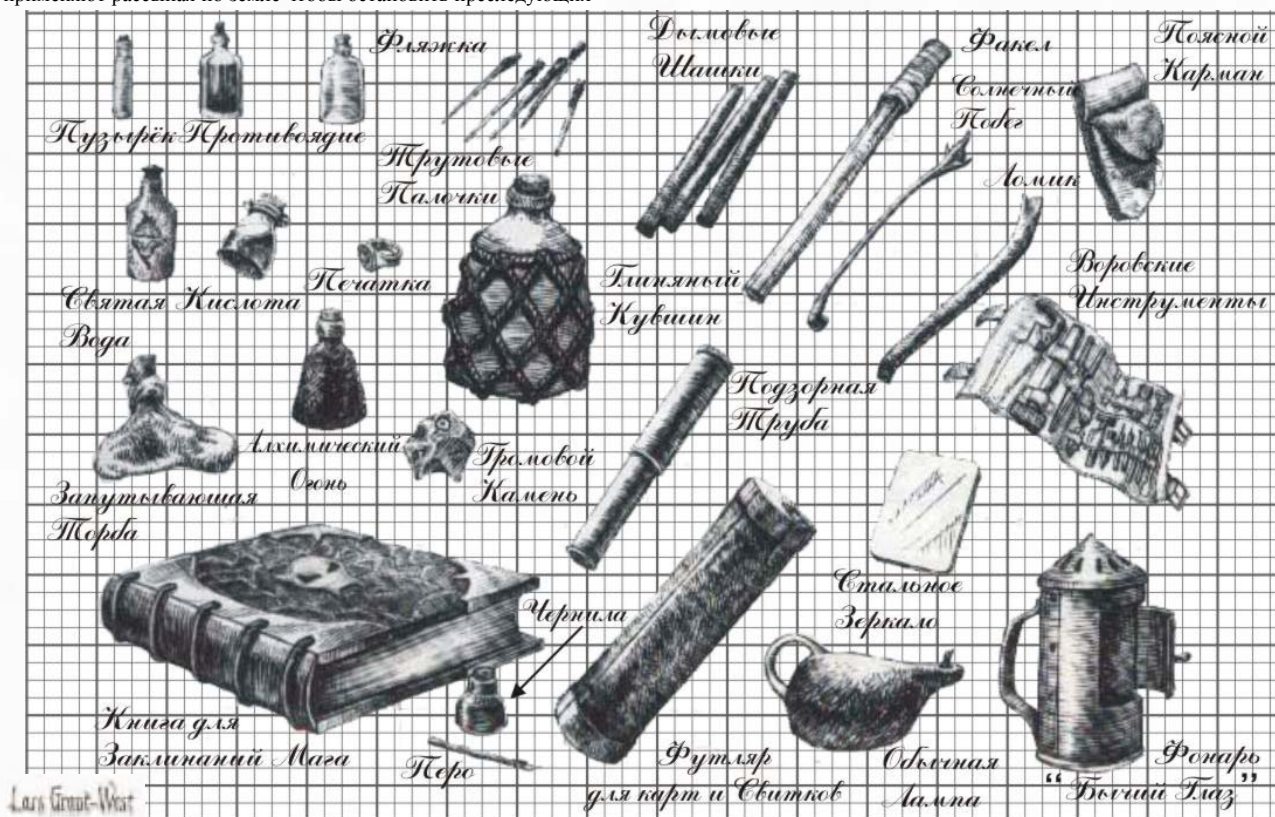
МП сам решает насколько эффективны калтропы против необычных оппонентов. Гигантская сороконожка, к примеру, способна спокойно пробраться сквозь калтропы, и не поранить себя, огненный великан, обутой в свои сапоги, также будет免疫 к обычным калтропам. (Они лишь проткнут и застрянут в подошве сапог).

Карман, Поясной: Этот кожаный карман прикрепляется к вашему поясу. Он хорош для хранения вещей которые должны всегда быть под рукой, например снадобья.

Кольцо (Печатка): На вашей печатке нанесён своеобразный рисунок. Если вы сделаете отпечаток в мягком воске, выполняющем роль печати, то на нём останется специфический опознавательный знак.

Кошка, крюк: Привязав его к концу верёвки, с его помощью можно закрепить верёвку за выступ стены, подоконник окна, ветку дерева, и т.д.

Кремень и огниво: Если эти два предмета стукнуть друг об друга, они произведут искры. Если искры будут рядом с трютом, хворостом, то можно развести костёр. Зажигание факела с помощью кремня и огнива полнораундовое действие, а разведение с их помощью другого огня,



может занять и больший промежуток времени.

Кувалда: Двуручный, с железным набалдашником молот, весьма удобный для разбивания сундуков с сокровищами.

Лампа, Обычная: Лампа освещает предметы в радиусе 4,5 метров, и от 0,5 литров масла, горит в течении 6 часов. Она даёт более яркое пламя чем факел, но, в отличие от фонаря, её огонь открыт, и его легко можно потушить, что очень опасно во время приключений персонажей. Вы можете нести лампу в одной руке.

Лестница 3-х метровая: Обычная, прямая, деревянная лестница.

Ломик: Металлический брус, для открывания предметов с помощью приподнимания через нажим.

Маленькое Стальное Зеркало: Отполированное стальное зеркало весьма полезно если вы хотите осмотреться за углом, подать сигнал друзьям через отражение лучей солнца, уберечь свой взгляд от столкновения с взглядом медузы, осмотреть себя, чтобы быть уверенным, что вы будете презентабельно смотреться на приёме у королевы, или осмотреть раны, которые расположены на частях тела, которые тяжело увидеть.

Масло: Порция масла (0,5 л.) горит в фанаре в течение 6 часов. Как гранатоподобное оружие, вы можете применять флягу наполненную маслом (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149). Применяйте правила алхимического огня, за исключением того, что подготовка фляги к броску (поджёт запала) занимает полноразмерное действие. При броске, существует лишь 50% шанс, что фляга успешно вспыхнет.

Вы можете вылить 0,5 литра масла по земле, покрыв им территорию в 1,5 квадратных метра (предполагается, что поверхность гладкая). Подожжённое, масло горит в течение 2 раундов, и причиняет по 1d3 повреждений любому существу находящемуся в зоне пламени.

Мешок: Мешок со шнурком, изготовленный из пеньковой ткани или подобного материала.

Молоток: Одноручным молотком с железной насадкой, вы способны заколачивать шпильки в стены.

Наручники и Превосходные Наручники: Этими наручниками можно сковать существо Среднего размера. Скованный персонаж может попробовать пройти проверку Искусство Побега чтобы освободиться (КС 30, или КС 35 для превосходных наручников). Чтобы сломать их, необходимо пройти проверку Силы (КС 26, или КС 28 для превосходных наручников). Прочность наручников 10, у них 10 хит-поинтов. У большинства наручников есть замки; добавь стоимость замка который входит в комплект к наручникам.

Для Маленьких существ, наручники идут по той же цене. Для Больших, наручники стоят в десять раз дороже от базовой цены, а для Огромных, в сто раз дороже. Для существ размеров: Гаргантюа, Колоссальный, Крошечный и Микроскопический идут строго, специфические сделанные, под заказ наручники.

Палатка: В этом простом тенте на ночлег помещаются два персонажа.

Пергамент: Обработанная для возможности нанесения письма, козлиная, бычья или овечья кожа.

Перо: Деревянная палочка со специальной насадкой на конце. Насадка вбирает в себя чернила при погружении в пузырёк с чернилом, и оставляет след за собой при писании по поверхности (бумага, кожа).

Походное Одежда: Искатели приключений никогда не знают, где застанет их ночь, походное одеяло сделает более удобным ваш сон на сеновале или на холодной земле. Походное одеяло представляет собой подстилку и покрывало, которые настолько тонкие, что их можно свернуть и связать в рулон. В чрезвычайной ситуации его, можно использовать как носилки.

Пузырёк: Бывает, керамический, стеклянный или металлический пузырьёк, сверху он имеет зауженное горлышко. Закупоренный пузырьёк обычно не более 2-3 см. в ширину, и не выше 7-8 см. в высоту. В него помещается 30 грамм жидкости.

Рацион/Паёк, Дневной: Дневной рацион – плотно упакованные, сухие, высокоэнергетические продукты, удобные в пути. Это например: вяленое мясо, высушенные фрукты, сухари и орехи.

Свеча: Свеча способна осветить 1,5 метровый радиус, и горит 1 час.

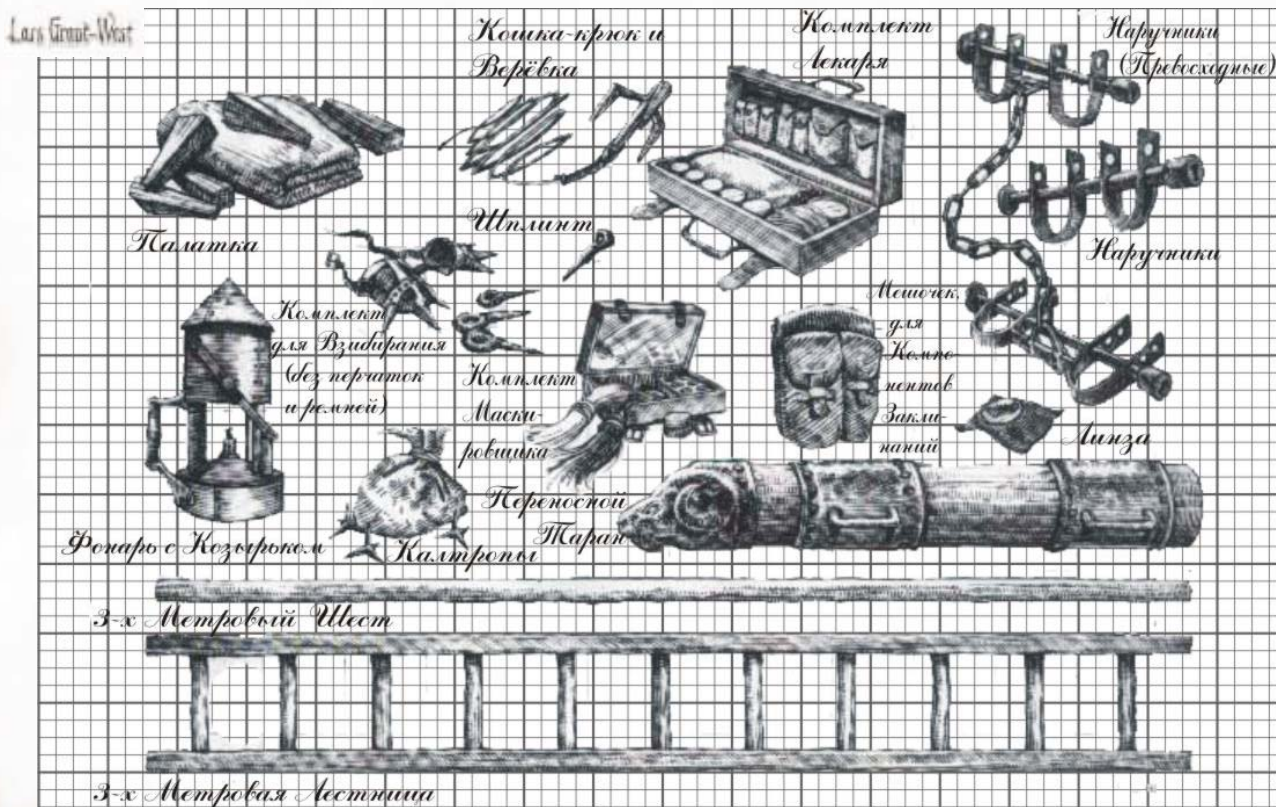
Таран, Переносной: Эта, обитая железом деревянная балка превосходит вас +2 условия для выбивания дверей. Она не только даёт вам +2 условный бонус к проверке Силы при выбивании дверей, но и позволяет второму персонажу помогать вам, без छोждения проверки, но, добавляя ещё +2 к вашей проверке (смотри Выбивание Дверей, стр. 64)

Увеличительное Стекло/Линза: Предметы, рассматриваемые сквозь увеличительное стекло, увеличены в два раза.

Факел: Деревянная палка, обмотанная куделью с одного конца, пропитанной жиром или салом, или подобной жидкостью. Факел освещает 6-ти метровый радиус, и горит в течение 1 часа.

Фляжка: Керамическая, стеклянная или металлическая ёмкость с узким горлышком. В неё помещается около 0,5 литра жидкости.

Фонарь, Бычий Глаз: У этого фонаря только одно открытое окно, но все остальные стороны специально отполи-



рованы с внутренней стороны так, что они отражают свет, и он выходит в одном направлении. Он освещает конус длиной в 18 метров, и шириной в самом широком конце – 6 метров, от одной порции масла (0,5 л.) он горит в течение 6 часов. Вы можете нести фонарь в одной руке.

Фонарь с Козырьком: Этот фонарь является обычным, но с одним исключением, его стороны закрываются пластинами или шарнирами. Вы можете нести его в одной руке. Он хорошо освещает 9 метровый радиус, и горит в течение 6 часов от одной порции масла (0,5 л.).

Футляр для Карт или Свитков: Обработанный кожаный или оловянный тубус, для хранения свёрнутых кусков/листов бумаги, пергамента, папируса.

Цепь: Прочность цепи 10, хит-поинтов 5. Для того чтобы разорвать цепь, необходимо пройти проверку Силы (КС 26).

Чернила: Это жидкость чёрного цвета. Чернила бывают и других цветов, но они стоят в два раза дороже.

Шест 3-х метровый: Если вы ожидаете ловушку, то лучше в дыру в стене просунуть конец вашего 3-х метрового шеста, а не руку.

Шпилит: Когда в взбираемой стене нет отверстий для рук или ног, вы можете сделать собственные. Шпилит стальной шип с отверстием, через которое можно продеть верёвку (Смотри навык Взбирание, стр. 67).

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ КЛАССА, И КОМПЛЕКТЫ ДЛЯ НАВЫКОВ

Это снаряжение будет весьма полезным для вас, если вы обладаете определёнными навыками, или вы представитель определённого класса.

Алхимическая Лаборатория: В неё входят мензурки, колбы, смесительные и измерительные инструменты, а также разнообразные реактивы и вещества. Это великолепный инструмент для занятий алхимией, он даёт +2 условный бонус к проверкам Алхимии, но не влияет на цены, связанные с навыком Алхимия (смотри навык Алхимия, стр. 65). Считается, что без этой лаборатории персонаж с навыком Алхимия, имеет достаточно инструментов для использования этого навыка, но они не настолько хорошие, чтобы получить +2 бонус, который даёт эта лаборатория.

Водяные Часы: Это большое, объёмистое изобретение, показывает время с точностью до получаса в день после того как было настроено. Ему необходима вода, которая должна быть неподвижна, так как через неё определяется время через уравновешенное перетекание капель воды. Оно является забавой и шиком для богатей, и инструментом для учеников волшебных искусств и знаний. Большинство людей не сможет вам сказать точное время, и в принципе, мало ценности в том, что вы знаете, что сейчас 2 часа 30 минут пополудни, в то время как остальные люди об этом ничего не знают, и не представляют.

Воровские Инструменты: Это те инструменты, что понадобятся вам при применении навыков Взлом Замком и Сложные Устройства. В набор входят один или больше костяных ключей, длинные металлические отмычки и скрепки, длинноносый зажим, маленькая ручная пила, маленький клин и молоток, без этого набора, считается, что у вас импровизированные инструменты, и вы переносите -2 условный штраф к проверкам Сложные Устройства и Взлом Замков.

Воровские Инструменты, Превосходные: В этот комплект входят дополнительные инструменты и более высококлассно сделанные инструменты, что даёт вам +2 условный бонус к проверкам Взлом Замков и Сложные Устройства.

Инструменты Ремесленника: Это комплект специальных инструментов необходимо для работы в вашем ремесле. Без этих инструментов, вы используете импровизированные инструменты (-2 штраф к вашей проверке Ремесло), если вы всё же берётесь за работу.

Инструменты Ремесленника, Превосходные: Они являются подобными стандартным инструментам, но с этими работа просто кипит в ваших руках, поэтому вы получаете +2 условный бонус к вашей проверке Ремесло.

Книга Мага (Чистая): Большая, обтянутая кожей книга, служащая подручным пособием для мага. В книге мага 100 пергаментных страниц, каждое заклинание занимает по две

страницы за уровень заклинания (одна страница для заклинаний 0-го уровня). Смотри Магов Заклинания, стр. 166.

Комплект для Взбирания: Особые шплинты, обувь с насадками, перчатки и ремни, всё то, что поможет вам во взбирании. Это просто великолепные предметы для взбирания, поэтому с ними вы получаете +2 условный бонус к проверкам Взбирание.

Комплект Лекаря: В этой коробке находится набор из различных трав, мазей, бальзамов, бинтов и других полезных материалов. Это превосходный инструмент для того кто проводит проверку Лечение. Он даёт +2 условный бонус к проверке навыка. Его эффективность заканчивается после 10 применений.

Комплект Маскировщика: Это сумка в которой можно найти косметические принадлежности, краску для волос, и различные мелкие дополнительные реквизиты. Это прекрасный инструмент, в руках того, кто владеет навыком Маскировка он даёт +2 условный бонус к проверкам этого навыка.

Линза/Увеличительное Стекло: Эта простая линза позволяет более детально рассмотреть мелкие объекты. Она полезна как заменитель кремня и огнива при разведении огня (но для этого необходим прямой солнечный луч, а также чтобы зажечь необходимо затратить как минимум одно полноразмерное действие). Она гарантирует вам +2 условный бонус к проверкам навыка Оценка с любым мелким или высоко детализированным предметом, таким как например драгоценный камень.

Мешочек для Компонентов Заклинаний: Маленький, водо-непромокаемый кожаный мешочек со множеством отделений. Заклинатель с таким мешочком принимается, как обладатель необходимых материальных компонентов и фокусировок, за исключением: обозначенных с определённой стоимостью, божественных фокусировок, или фокусировок не вмещающихся в мешочек (таких как, природный пруд необходимый друиду, чтобы смотреть в него при активации заклинания *магическая слежка*).

Музыкальный Инструмент, Обычный или Превосходный: Распространённые инструменты включают в себя: дудку, рекордер (разновидность деревянной флейты), лютню, мандолину и шальм (разновидность дудочки). Превосходный инструмент, высшего качества. Он добавляет +2 условный бонус к навыку Актёрство, а также служит знаком положения среди бардов.

Омела и Падуб: Побег или веточки падуба и омелы используются друидами, как божественное фокусирование по умолчанию, для своих заклинаний.

Порочный Символ: Порочные символы действуют также как и священные, за исключением, они фокусируют негативную энергию, и применяются злыми жрецами (или нейтральными жрецами, желающими активировать злые заклинания или контролировать нежить). Порочным символом по умолчанию является череп.

Священный Символ, Серебряный или Деревянный: Священный символ фокусирует позитивную энергию. Жрецы применяют их как источники фокусирования для своих заклинаний, а также как инструмент для изгнания нежити. У каждой религиозной группы свой священный символ, символ солнца считается священным символом по умолчанию для жрецов не связанных ни с какой определённой религией.

Серебряные священные символы действуют также как и деревянные, единственное отличие в том, что серебряные указывают статус своего обладателя.

Торговые Весы: Они включают в себя маленькие весы и две чашки-плошки для них, а также необходимый ассортимент гирек. Весы дают +2 условный бонус к проверкам Оценки с предметами оцениваемыми по весу, включая то, что изготовлено из драгоценных металлов.

ОДЕЖДА

Различные персонажи могут быть одеты в различное одеяние, в зависимости от условий. Предполагается, что у начинающего искателя приключений, может быть следующее одеяние: ремесленника, актёра, исследователя, монаха, крестьянина, учёного или путешественника. Его первый комплект одежды достаётся бесплатно, и не идёт в учёт общего веса, переносимого персонажем.

ТАБЛИЦА 7-8: ЁМКОСТИ И ГРУЗОВЫЕ СРЕДСТВА
УСТРОЙСТВА ДЛЯ ПЕРЕВОЗКИ

Предмет	Цена	Вес‡	Вмещает или Перевозит
Тачка	15 зм	90,0 кг.	500 кг.
Сани	20 зм	135,0 кг.	1 тонна
Телега/Повозка	35 зм	180,0 кг	2 тонны

Для СУХИХ ВЕЩЕСТВ

Предмет	Цена	Вес‡	Вмещает или Перевозит
Бочка	2 зм	13,5 кг.	3 куб. м.
Ведро	5 см	0,9 кг.	30 куб. см..
Вещмешок	2 зм	0,9 кг.†	30 куб. см..
Корзина	4 см	0,45 кг.	60 куб. см..
Мешок	1 см	0,23 кг.†	30 куб. см..
Мешочек для компонентов закл.	5 зм	0,115 гр.†	4 куб. см.
Поясной карман	1 зм	0,23 кг.†	6 куб. см..
Седельные сумки	4 зм	3,6 кг.	1,5 куб. м..
Сундук	2 зм	11,25 кг.	60 куб. см..

Для ЖИДКОСТЕЙ

Предмет	Цена	Вес‡	Вмещает или Перевозит
Бурдюк	1 зм	*	2,5 литра
Глиняный горшок	2 мм	0,45 кг.	2,5 литра
Глиняный кувшин	3 мм	0,45 кг.	1 литр
Глиняная кружка/бокал	2 мм	*	0,5 литра
Железный котелок	5 см	0,9 кг.	5 литров
Пузырёк с чернилом или снадобьем	1 зм	*	30 грамм
Стеклянная бутылка вина	2 зм	*	0,8 литра
Фляжка	3 мм	*	0,5 литра

*Этот предмет, не представляет особого веса.

† Эти предметы, сделанные для Маленьких персонажей, весят 1/4 от базового веса, а также переносят лишь 1/4 от обычных таких же предметов.

‡Вес пустого.

Облачение Жреца: Церковное одеяние, для проведения жреческих церемоний, не для приключений.

Одежда Актёра: Комплект пёстрой, возможно слегка безвкусной, одежды, применяемой при выступлениях. Хотя одежда выглядит эксцентричной, её практичный дизайн позволяет вам выполнять акробатические трюки, танцы, хождение по канату, или просто убежать (если зрителям не понравилось ваше выступление).

Одежда Дворянина: Этот комплект одежды специально создан для показа, и дороговизны. Драгоценные металлы и камни вшиты в эту одежду. Чтобы влиться в толпу знати, любой кто хочет быть дворянином, также должен иметь личное кольцо-печатку (смотри выше Снаряжение для Приключений) и ювелирные изделия (стоимостью как минимум 100 зм., хотя бы выглядящие на указанную стоимость). И желательно не появляться на балах дважды в одном и том же наряде.

Одежда Исследователя: Этот полный комплект одежды для того, кто не знает, что ждёт его впереди. В неё входят плотные ботинки, плотные кожаные брюки или юбка, пояс, рубашка (возможно вместе с жилетом или жакетом), перчатки и плащ. Возможно вместо кожаной юбки, может быть длинная блуза из кожи, одеваемая поверх штанов из ткани. У одежды изобилие карманов (особенно на плаще). Комплект также включает в себя некоторые необходимые вам предметы, такие как шарф или широкополую шляпу.

Королевская Одежда: Это только одежда, а не королевский скипетр, корона, кольца и другие принадлежности. Королевское одеяние нарочитое, с изобилием драгоценных камней, золота и шёлка.

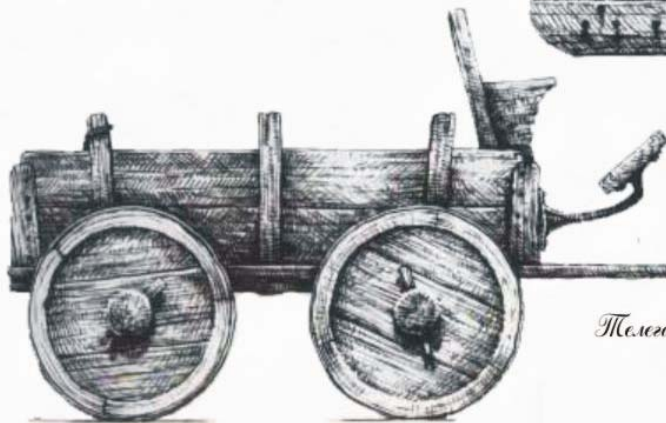
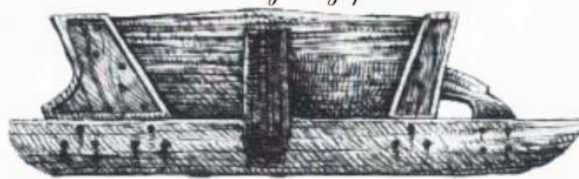
Одежда Крестьянина: Свободная рубашка, мешковатые штаны, или свободная рубашка бесформенная юбка, или платье. В качестве обуви – тряпичные ленты, которыми обматываются ноги.

Одежда Монаха: В эту незамысловатую одежду входят следующие вещи: сандалии, свободные, широкие штаны, свободная рубашка, которые между собой скрепляются ткаными ремнями/лентами. Хотя она выглядит неаккуратной, она проработана так, что даёт своему владельцу максимальную подвижность, и изготовлена из высококачественной материи. В карманах, скрытых в её складках, вы способны утаить маленькое оружие, а ленты настолько сильные, что могут выполнять роль коротких верёвок. В зависимости от вашего стиля, одежда может быть украшена символами, отображающими ваш клан, или философские убеждения.



Тачка - может запрягаться одной лошадью,
ос.м.м. или му.м.м. Удёт с упряжкой

Сани - используются для езды по
снегу и льду. Запрягается
одна лошадь, ос.м. или му.м.
Удёт с упряжкой.



Телега - лучше всего для тяжёлых грузов.
Запрягается двумя лошадьми.
Удёт с упряжкой.

Lars Grant-West

Одежда Придворного: Красиво шитая одежда, в таком стиле, который характерен основному стилю какого-то благородного двора. Любой, кто хочет произвести впечатление на дворянина или придворного, оставаясь одетым в уличную одежду, потратит немало времени на это. Без ювелирных украшений (их стоимость где-то около 50 зм.), вы выглядите как обычный, заурядный прохожий-обыватель.

Одежда Путешественника: Туфли, шерстяная юбка или брюки, плотный пояс, рубашка (возможно с жилетом или пиджаком), и просторный плащ с капюшоном.

Одежда для Холодной Погоды: Шерстяная куртка, льняная рубашка, шерстяная шапка, тяжёлый плащ, плотные штаны или юбка, и ботинки. Когда вы одеты в одежду для холодных погодных условий, добавляйте +5 условный бонус к спас-броскам Стойкости против воздействия холодной погоды (смотри *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, относительно информации об угрозе от переохлаждения, обморожения).

Одежда Ремесленника: Рубашка с пуговицами, юбка или штаны на шнурках, туфли, и возможно, шапка или шляпа. В комплекте также может быть пояс или кожаный или тканый фартук, для переноски инструментов.

Одежда Учёного: Роба, пояс, шапка, мягкие, тканые туфли и возможно плащ.

ПИЩА, ВЫПИВКА И АРЕНДА ЖИЛЬЯ

Множество путешественников временно останавливаются в гильдиях, церквях, постоялых дворах. Искатели приключений, могут также заплатить тем, кто гостеприимно принял их, и пустил переночевать.

Гостиница: Бедным условием, считается ночлег в гостинице на полу недалеко от печи, плюс одеяло, но это при условии что владелец гостиницы нормально к вам относится, и вы не боитесь заразиться вшами или блохами. Средние условия – ночлег на кровати, в хорошо прогретом помещении, с одеялом и подушкой, такой ночлег используют люди среднего класса. Хорошие условия – небольшая, частная комната с одной кроватью, мягкой мебелью, и ночным горшком в углу.

Паёк (в день): Смотри снаряжение для приключений выше.

Пища: Питанием впроголодь считается постоянный приём в пищу только лишь ржаной хлеб, печёную репу, лук и воду. Среднее – белый хлеб, куриное мясо (по возможности цыплёнок), морковь, и разбавленный эль или вино. Хорошей, сытной пищей считается хлеб, булки или печенье, говядина, горох и эль или хорошее вино.

СКАКУНЫ И СОПУТСТВУЮЩЕЕ ИМ СНАРЯЖЕНИЕ

Лошади и другие разновидности скакунов позволяют вам гораздо быстрее передвигаться, и с большим комфортом.

Ездовая Собака: Эта собака Среднего размера, специально выдрессирована для перевозки всадника Маленького размера (но не карлика/дварфа). Она настолько же храбра в сражении, как и боевой конь. Если вы упали с ездовой собаки, то вы не переносите повреждений от падения. (Для большей информации о ездовых собаках смотрите в *Справочнике Монстров*).

Защита для Среднего и Большого Существа: Данное снаряжение является своеобразным доспехом, защищающим голову, шею, грудь и тело, а также по возможности ноги животного. Более тяжёлая разновидность таких доспехов даёт лучшую защиту, но ценой понижения скорости. Защита животного, весьма похожа на разновидности доспехов, приведённых в Таблице 7-5: Доспехи. Как и с негуманоидными существами Большого размера, доспехи для коня стоят в четыре раза дороже чем такие же для человека (гуманоида Среднего размера), а также стоят в два раза дороже чем те что в Таблице 7-5: Доспехи (смотри Доспехи для необычных Сущест, стр. 113). (Если доспехи идут для пони, которое Среднего размера, только цена удваивается, вес такой же).

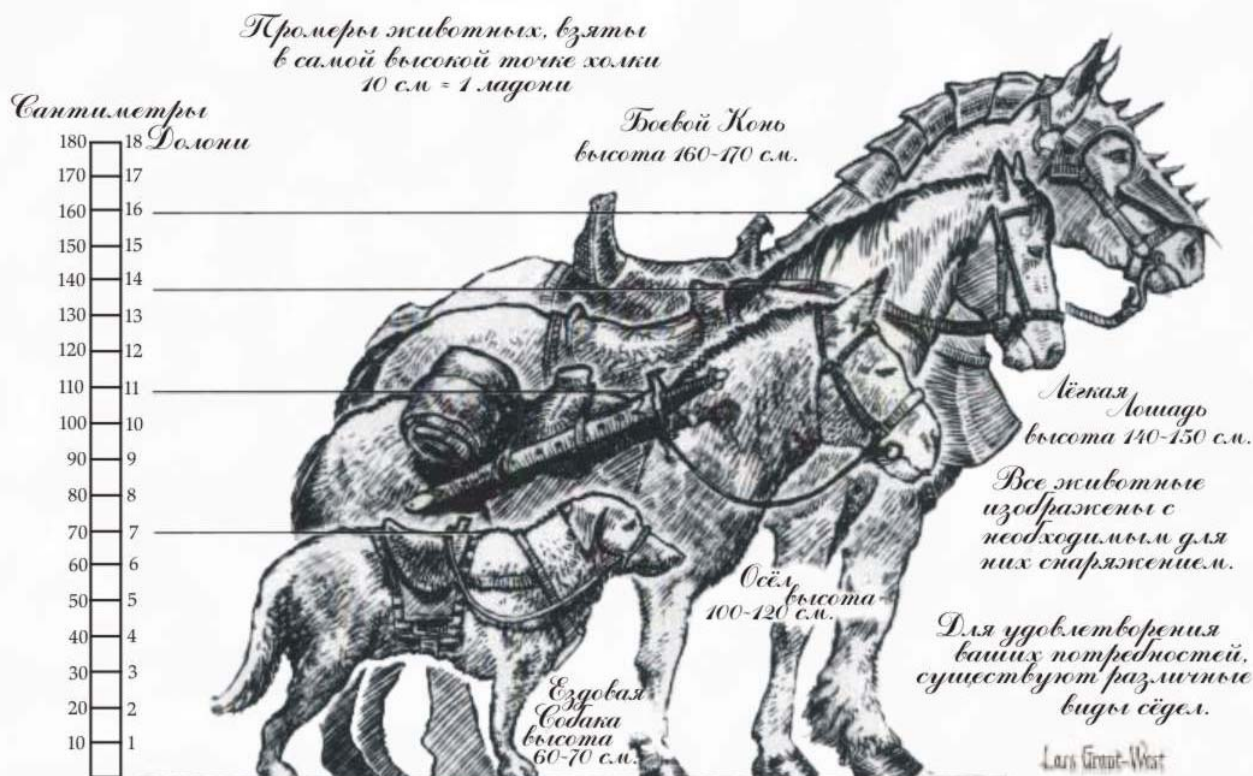
Средняя или Тяжёлая защита, замедляющая скакунов:

Защита	Скорость		
	(12 м.)	(15 м.)	(18 м.)
Средняя	9 м.	10,5 м.	12 м.
Тяжёлая	9 м.*	10,5 м.*	12 м.

*Скаун одетый в тяжёлый доспех, передвигается лишь тройной скоростью при беге, а не четверной.

Летающие Скакуны не способны летать, если на них надеты средние или тяжёлые доспехи.

Животные с доспехами требуют особого внимания. Вы должны заботиться, чтобы предотвратить появление ссадин и язв от доспехов. На ночь доспехи необходимо снимать, а в идеале доспехи животное не должно носить, за исключением того времени, когда оно должно участвовать в сражении. Снятие и надевание доспехов доспехов, занимает в пять раз дольше времени, чем для данных приведённых в Таблице 7-6: Надевание Доспехов.



Закованные в доспехи животные не могут переносить другую нагрузку кроме как, всадника и обычных седельных сумок. Именно поэтому, воин всадник ведёт за собой ещё одного скакуна, который несёт на себе снаряжение и запасы.

Конюшня: Подразумевает под собой место для отдыха, кормёжку и уход за животным.

Корм: Лошади, мулы, ослы и пони могут пастись, и поддерживать себя в питании, но запас пищи (такой как овёс) гораздо лучше, так как он является более концентрированным источником полезных веществ и энергии, особенно если животное сильно измотано. Если у вас ездовая собака, то в дороге вам понадобится мясо для пропитания этого животного, его стоимость может сильно колебаться.

Лошадь: Лошадь является наиболее распространенным рабочим животным и скакуном. Лошадь (кроме пони) приемлемый скакун для полу-орка, полу-эльфа, человека и эльфа. Пони меньше чем обычная лошадь. Пони удобный скакун для гнома, дварфа и халфлинга. (Для большей информации о лошадях и пони смотрите в *Справочнике Монстров*).

Боевые Кони и Пони очень хороши в сражениях. Лёгких лошадей, пони, тяжёлых лошадей очень тяжело контролировать в сражении (смотри Сражение Верховом стр. 14, а также навык Езда Верховом на стр. 68).

Осёл или Мул: Это лучшее животное которое можно только вообразить для переноски грузов, оно невозмутимо перед лицом опасности, упрямое, устойчивое, и способное нести тяжёлые грузы на длительные расстояния. В отличие от лошадей, их можно заставить войти в подземелья (хотя у них это не особо страстно выражено), или другие странные или опасные места. (Для большей информации об ослах и мулах смотрите в *Справочнике Монстров*).

Сани: Данное средство передвижения, специально создано для передвижения по снегу и льду. В целом, в них запрягаются две лошади (или другие тяговые существа). Они идут с упряжкой необходимой для их транспортировки.

Седло, Экзотическое: Экзотическое седло служит в тех же целях что и обычное, но оно специально разработано под необычного скакуна, такого как пегас. Бывают следующие разновидности экзотических седел: военное, грузовое и для езды верхом.

Седло Военное: Военное седло опоясывает всадника, что даёт ему +2 условный бонус к проверкам Езды Верховом, касающихся удержание верхом в седле. Если вы, находясь верхом в военном седле, впали в бессознательное состояние, у вас 75% шанс остаться в седле (в отличие от 50% седла для верховой езды).

Седло Грузовое: Грузовое седло рассчитано для перевозки снаряжения и запасов, а не всадника. Грузовое седло способно вместить столько груза, сколько животное способно перевозить. (В *Справочнике Монстров* есть информация относительно того, сколько, какое животное может перевозить).

Седло Верховое: Данное седло рассчитано для перевозки всадника – стандартное седло.

Тачка: Двухколёсное средство передвижение, в которое запрягается одна лошадь (или другое тяговое животное). Она идёт с упряжкой.

Телега, повозка: Это четырёхколёсное транспортное средство рассчитано на транспортировку тяжёлых грузов. В целом, в неё запрягаются две лошади (или другие тяговые существа). Она идёт с упряжкой необходимой для её транспортировки.

ОСОБЫЕ И ПРЕВОСХОДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В дополнение к обычным и повседневным предметам, которые можно встретить в списке снаряжения, искатели приключений с достаточным количеством золота в карманах, могут приобрести особые и превосходные предметы. Стоимость предмета, хорошо отображает его исключительность.

Цены для предметов описанных здесь, приведены в Таблице 7-9: Особые и Превосходные Предметы.

Алхимический Огонь: Это клейкая, липкая жидкость, воспламеняющаяся при попадании в воздушное пространство. Вы способны бросить флягу с алхимическим огнём как гранатоподобное оружие (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149).

Громовой Камень: Вы можете бросить камень как гранатоподобное оружие (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149). Когда он ударяется о твердый пол (или прочную поверхность), он создаёт оглушающий взрыв (звуковую атаку). Существа в пределах 3-х метрового радиуса должны пройти проверку Стойкости (КС 15), или быть оглушёнными. Оглушённые персонажи, в дополнение к очевидным эффектам, переносят -4 штраф к инициативе, и 20% шанс к неудачной активации любого заклинания с (В) вербальным компонентом.

Дымовая Палка: Эта алхимически изготовленная деревянная палка, практически молниеносно образует густой, чёрный дым при воспламенении. Дым заполняет 3-метровый куб. Палочка расходует после 1-го раунда, а дым рассеивается естественным путём (медленно и постепенно).

Закливание: Здесь указывается, сколько вам придётся заплатить заклинателю, чтобы он с активировал необходимое заклинание для вас. Эта цена подразумевает, что вы способны прийти к заклинателю и попросить его с активировать, а он в свою очередь способен его применить. Если вы хотите привести заклинателя куда-то, чтобы тот там с активировал его, например в подземелье для активации *стука* на секретную дверь, которую вы не способны отворить, вам необходимо уговорить его, но практически в любом случае ответ будет, твёрдое «нет».

Цена указанная в списке, идёт без указания на затраты в материальных компонентах, или фокусирующих, а также не указывается стоимость в Оп. Если заклинание включает в себя материальный компонент, добавьте стоимость компонента к стоимости заклинания. Если заклинание требует фокусирования (любого другого, кроме божественного), добавьте 1/10 стоимости фокусирования к стоимости заклинания. Если заклинанию необходимо Оп, добавляйте по 5 зм., за каждую потраченную 1 Опыта. К примеру, для того чтобы жрец 9-го уровня с активировал для вас *общение*, вам необходимо дать ему 450 зм. за заклинание 5-го уровня, заклинателю 9-го, плюс 500 зм. за потерю 100 Оп, которые он затратит при активации заклинания. Общая сумма выходит 950 зм.

Так как вы должны вести дела непосредственно с заклинателем, вы не можете надеяться на какого-нибудь нейтрального посредника в сделках, то деньги не всегда, то что будет удовлетворительным условием для активации заклинаний. Если заклинатель противоположен вашим религиозным убеждениям, моральным ценностям, или политическим подоплёкам, возможно, скорее всего, вам не удастся договориться за активацию заклинания по указанной цене.

Запутывающая Торба: Вы способны бросить в текущем раунде кожаную торбу, заполненную алхимической липкой жидкостью, как гранатоподобное оружие (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149). Когда вы бросаете торбу в существо (рассматривается как стрелковая касательная атака), торба разваливается и жидкость выплескивается обволакивая создание, становясь плотной и упругой на воздухе. Опутанное существо переносит -2 штраф к броскам атаки, и -4 штраф к эффективности своей Ловкости. Опутанное существо должно пройти проверку Рефлекса (КС 15), или быть приклеенным к полу, и не способным передвигаться. Даже с успешной проверкой, существо передвигается с половиной своей скорости.

Персонаж приклеенный к полу, может освободиться от этого путём проверки Силы (КС 27), или причинив 15 пунктов повреждения растекшейся жидкости рубящим оружием. Персонажу пытающемуся соскрести с себя жидкость, или

ТАБЛИЦА 7-9: ОСОБЫЕ И ПРЕВОСХОДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Оружие и Доспехи	Цена	Оружие и Доспехи	Цена	Закливание	Цена**
Доспех и щит, превосходные	+150 зм*	Стрела для лука, арбалета, ядро	7 зм	0-уровень	Уровень Заклинателя x 5зм
Кинжал, покрытый серебром	10 зм	к праще превосходные		1-й-уровень	Уровень Заклинателя x 10зм
Мощный составной		Особые жидкости и предметы	Цена	2-й-уровень	Уровень Заклинателя x 20зм
длинный лук		Алхимический Огонь (фляга)	20 зм		
(+1 бонус Силы)	200 зм	Громовой Камень	30 зм	3-й-уровень	Уровень Заклинателя x 30зм
(+2 бонус Силы)	300 зм	Дымовая палка	20 зм	4-й-уровень	Уровень Заклинателя x 40зм
(+3 бонус Силы)	400 зм	Запутывающая торба	50 зм	5-й-уровень	Уровень Заклинателя x 50зм
(+4 бонус Силы)	500 зм	Кислота (фляга)	10 зм	6-й-уровень	Уровень Заклинателя x 60зм
Мощный составной	150 зм	Противоядие (пузырёк)	50 зм	7-й-уровень	Уровень Заклинателя x 70зм
короткий лук		Святая Вода (фляга)	25 зм	8-й-уровень	Уровень Заклинателя x 80зм
(+1 бонус Силы)	225 зм	Солнечный побег	2 зм	9-й-уровень	Уровень Заклинателя x 90зм
(+2 бонус Силы)		Трутовая палочка	1 зм		
Оружие превосходное	+300 зм*	Разное	Цена		
Стрела для лука, арбалета, ядро	1 зм	Инструменты, превосходное	+50 зм*		
к праще покрытые серебром		качество			

*Плюс стоимость обычного предмета. К примеру, превосходный палаш будет стоить 335 зм. Двойное оружие стоит в два раза дороже (+600 зм.)

** Смотри описание относительно дополнительной стоимости. Если стоимость превышает 3000 зм., то, скорее всего предмет или услуга, не имеют простого доступа.

помогающему ему персонажу, не нужно выбрасывать броски атаки; в таком случае попадание автоматическое, после каждого попадания персонаж выбрасывает повреждение, для определения соскреблена вся жидкость или нет. Освободившись, персонаж всё же перемещается с половиной своей скорости. Персонаж способный активировать заклинания, и опутанный жидкостью, должен проходить проверку Концентрации (КС 15), при активации каждого заклинания. Спустя 10 минут, жидкость становится ломкой и хрупкой.

Кинжал покрытый серебром: Серебряный кинжал действует также как и обычный, но за исключением того, что некоторые существа устойчивы к повреждениям обычного оружия, как например вервольфы/оборотеволки, но их повреждает серебряное оружие.

Кислота: Вы способны бросить флягу с кислотой как гранатоподобное оружие (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, на этой странице, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149).

В раунд, при прямом попадании, цель переносит дополнительные 1d6 повреждений. Для того, чтобы затушить огонь, и предотвратить дополнительные повреждения, цель обязана потратить полноразрядное действие. Чтобы загасить пламя, необходимо пройти проверку Рефлекса (КС 15). Катание по земле, даёт персонажу +2 бонус к проверке. Прыжок в озеро, или другой источник с водой, магия способная затушить пламя, автоматически ликвидируют пламя.

Мощный Составной Длинный или Короткий Лук: Мощный лук может быть только лишь составным. Он сделан так, что для его натяжения нужна хорошая сила, а он в свою очередь, позволяет сильному лучнику извлекать из этого выгоду, нанося повышенные повреждения. Мощный лук позволяет добавлять к повреждениям ваш бонус по Силе, но не выше указанного бонуса. К примеру у Тордека +2 бонус Силы. С обычным составным луком у него нет модификаторов к повреждениям. За 150 зм. он приобретает мощный составной короткий лук (+1), который позволяет добавлять ему +1 к повреждениям. За 225 зм. он приобрести лук, который позволит ему добавлять +2 бонус. Но, если он приобретёт за 400 зм. мощный составной длинный лук (+3), он всё равно будет иметь лишь +2 к повреждению. Лук не может дать ему выше повреждения, чем он сам может нанести.

Превосходные Доспехи или Щит: Эти великолепно изготовленные предметы действуют как и их обычные версии, но за исключением того, что все штрафы проверок из-за доспехов снижены на 1.

Превосходные Инструменты: Эти великолепно изготовленные предметы, являются прекрасными инструментами в работе, давая +2 условный бонус к соответствующей проверке навыка (если есть). Некоторые примеры этих предметов приведены в Таблице 7-7: Предметы и Услуги, как например, превосходные инструменты

ремесленника, воровские инструменты, инструменты маскировщика, для взбирания, инструменты лекаря, и превосходные музыкальные инструменты. Помимо этих предметов, есть ещё множество других. Бонусы, которые дают несколько превосходных предметов к одному и тому же навыку не суммируются, поэтому превосходные шпильки, и превосходный комплект для взбирания, не будут давать +4 бонус к проверке Взбирания, если применяются совместно.

Превосходное Оружие: Это великолепно сделанное оружие даёт вам +1 бонус к броскам атаки. Цены на эти предметы приведены в Таблице 7-9: Особые и Превосходные предметы. Бонус превосходного оружия, не суммируется с бонусом от волшебства оружия.

Превосходные Стрела для лука, для арбалета, Ядро для пращи: Превосходное стрелковое оружие действует также как и обычное, но благодаря своей улучшенной аэродинамике, оно имеет +1 бонус к броскам атаки при его использовании. Этот бонус суммируем с любым бонусом который вы уже имеете от применения превосходного арбалета, лука или пращи. При выстреле, стрелковые разрушаются (уничтожаются их повышенная эффективность).

Противоядие: Если вы выпьете противоядие, вы получаете +5 алхимический бонус ко всем спас-броскам Стойкости против ядов на 1 час.

ТАБЛИЦА 7-10: ГРАНАТОПОДОБНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие*	Цена	Повреждение		Диапазон	Вес
		Прямое Попадание	Брызги		
Кислота (бутылка)	10 зм	1d6	1 пт**	3,0 м.	0,56 кг.
Алхимический Огонь (фляжка)	20 зм	1d6	1 пт**	3,0 м.	0,56 кг.
Святая вода (фляга)	25 зм	2d4	1 пт**	3,0 м.	0,56 кг.
Запутывающая торба	50 зм	Опутывает	—	3,0 м.	1,8 кг.
Громовой Камень	30 зм	Звуковая Атака	—	6,0 м.	0,45 кг.

*Гранатоподобное Оружие не требует какой-то опытности, для применения. Смотри текст для деталей применения этого вида оружия.

**Гранатоподобное оружие причиняет повреждение брызгами всем существам в пределах зоны 1,5 м. от места падения (пт – пункт).

Святая Вода: Святая вода наносит повреждения нежити и злым внешним существам, эффект напоминает воздействие кислоты. Обычно, фляга святой водой причиняет 2d4 пунктов повреждений мертвецу или злему внешнему при прямом попадании, или 1 пункт повреждения от брызг. Также святая вода считается благословлённой, что означает, что она даёт

особые эффекты определённым существам. Вы способны бросить флягу со святой водой как гранатоподобное оружие (смотри Таблицу 7-10: Гранатоподобное Оружие, стр. 123, и Атаки Гранатоподобным Оружием, стр. 149). Фляга разбивается если брошена в противника с телом, но при броске в бестелесного противника, фляга должна быть открытой, и её нужно в этом случае выплеснуть. Вы можете лишь окропить бестелесного противника, если он находится рядом с вами. Выполнение этого принимается как стрелковая касательная атака, не провоцирующая благоприятную атаку.

Храмы добрых богов продают святую воду по условной цене за расходы (не извлекая из этого денежную выгоду), потому что они счастливы, давая людям средство для борьбы со злом.

Стрела для лука, арбалета, ядро для пращи покрытые серебром: Серебряные стрелковые снаряды действуют также как и обычные, но за исключением того, что некоторые

существа устойчивы к повреждениям обычного оружия, как например вервольфы/оборотеволки, но их повреждает серебряное оружие.

Солнечный Побег: Этот 30 сантиметровый, с покрытой золотом верхушкой железный прут, начинает ярко мерцать если его ударить. Он хорошо освещает 9-ти метровый радиус, и горит в течении 6 часов, после чего золото на верхушке сгорает, и он становится бесполезным.

Трутовые Палочки: Алхимическое вещество на конце этих маленьких, деревянных палочек, воспламеняется при резком трении о твёрдую поверхность. Разведение костра с помощью трутовой палочки значительно быстрее, чем с помощью кремня и огнива (или линзы) и трута. Поджог факела трутовой палочкой является стандартным действием (а не полноразмерным), а разведение другого источника огня, занимает как минимум стандартное действие.

От Составителя. Данная таблица приведена здесь, чтобы ещё больше разнообразить ваше снаряжение.

Таблица 7-11: ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

МЕБЕЛЬ			ПИЩА, ВЫПИВКА			УСЛУГИ В ГОРОДЕ, ГОСТИНИЦЕ	
Название	Цена	Вес	Название	Цена	Вес	Название	Цена
Деревянная Лавка	2 зм	6,8 кг.	Бобы	2 см	0,45 кг.	Ванна	5 мм
Деревянное Кресло	2 зм	13,5 кг.	Брэнди 5л.	1 см	5,0 кг.	Возница	1 см
Кадка (бочка)	3 зм	4,5 кг.	Брэнди 0,5 л.	2 мм	0,5 кг.	Конюх	2 зм
Ковёр	1-10см /кв.м	0,9 кг/кв.м.	Гречка	3 мм	0,45 кг.	Министрель	5 зм
Кровать, Двойная	16 зм	67,5 кг.	Кофе 0,5 л	2 зм	0,5 кг.	(выступление)	
Кровать, Одиночная	10 зм	40,5 кг.	Курица (жаренная)	1 зм	2,7 кг.	Писарь (за письмо)	2 см
Оббитое Кресло	6 зм	18,0 кг.	Молоко Козье 5 л.	3 мм	5,0 кг.	Повар	5 см***
Стол 2-метровый	2 зм	18,0 кг.	Молоко Коровье 5 л.	2 мм	5,0 кг.	Подковка лошади	2 зм
Стул Деревянный	1 зм	8,0 кг.	Мука	2 мм	0,45 кг.	Портной (комплект)	1 зм*
Стул Оббитый	2 зм	11,25 кг.	Медовуха 5 л.	5 мм	5,0 кг.	Посыльный	8 зм
Табурет	1 зм	3,2 кг.	Пиво тёмное 5 л.	1 см	5,0 кг.	Посыльный по городу	2 зм
Шкаф (для одежды)	30 зм	30,0 кг.	Пиво светлое 5 л.	5 мм	5,0 кг.	Починка доспехов	12 зм*
Шкаф (для книг)	40 зм	45,0 кг.	Рис	2 см	0,45 кг.	Починка телеги	9 зм*
Музыкальные Инструменты			Ром 0,5 л	2 мм	0,5 кг.	Проводник по городу	5 см**
			Рыба, солёная	1 мм	0,45 кг.	Виды Блюد	
Название	Цена	Вес	(1-3 шт.)			Название	Цена‡
Бандура	20 зм	4,5 кг.	Сахар	1 зм	0,45 кг.	Первое	
Несколько колокольчиков	2 зм шт.	0,45-9,0 кг.	Сидр 5 л.	1 см	5,0 кг.	Борщ	5 см
Барабан	5 зм	9,0 кг.	Сидр 0,5 л.	2 мм	0,5 кг.	Бульон	2 см
Дудка	6 зм	0,45 кг.	Сок, Грушевый 5 л.	5 см	5,0 кг.	Похлёбка	5 мм
Флейта	18 зм	2,2 кг.	Сок, Томатный 5 л.	3 см	-	Суп	4 см
Гонг	5 зм	0,3-4,5 кг.	Сок, Яблочный 5 л.	4 см	-	Второе	
Арфа	50 зм	11,25 кг.	Соль	1 см	0,45 кг.	Запеканка из сыра	1 см
Горн	6 зм	3,2 кг.	Чай 5 л.	4 см	5,0 кг.	Жаренная картошка	3 мм
Лютня	25 зм	11,25 кг.	Чеснок	5 мм	0,45 кг.	Котлеты (2 шт.)	6 мм
Лира	27 зм	4,5 кг.	Яйцо 10 шт.	8 мм		Пюре	4 мм
Мандолина	30 зм	11,25 кг.	100 шт.	8 см		Рагу овощное	4 мм
Скрипка	50 зм	1,35 кг.				Салат	6 мм
						Яичница (1 яйцо)	1 мм

*Цены могут изменяться, в зависимости от вида ваших доспехов, одежды, снаряжения (указаны цены для среднего города, обычного снаряжения).

**Цена зависит от размера города (указанная цена соответствует среднему по величине городу).

***Данная цена указана только за работу, без учёта стоимости продуктов. Пища состоит из: первого, второго и третьего.

‡Указана стоимость одной порции