

Всем привет! Я снова творю и вытворяю, но теперь уже для Pathfinder 2 remaster.

Я ни разу не пожалела, что перестала играть в Dnd и переползла на систему, в которой больше возможностей для меня как игрока и мастера.

Прошу не путать с первой частью, где мне было очень сложно играть из-за количества правил и того, что ты должен держать в голове.

Эти карточки родились для того, чтобы мои игроки могли иметь под рукой подсказки - что делает тот или иной навык.

Сначала я перепечатывала каждый текст с книги, но позже, мне подсказали сайт, где есть переводы книг. PF 2.ru <https://pf2.ru/>

Позже я стала брать текст там, так как он придерживается официальных терминов.



Приглашаю всех к нам на:

- игры с Плутовкой)
- покрасы миниатюр
- создание кубиков
- ваши игры в игровой

Хитрый Ворон г. Москва

ПЕРЕКАТ

движение



Вы совершаете Перемещение на расстояние вплоть до значения вашей скорости и во время него пытаетесь пройти через занимаемое одним противником пространство.

Совершите проверку Акробатики СЛ Реакции противника, как только попытаетесь войти в его пространство.

Вы также можете использовать Перекат при Лазании, Плавании, Полёте или ином действии вместо Перемещения, соответствующем окружению.

Успех: вы перемещаетесь через занимаемое противником пространство, но оно считается для вас пересечённой местностью.

Если вашей скорости недостаточно, чтобы полностью преодолеть пространство противника, результат аналогичен провалу.

Провал: ваше перемещение завершается, и вы провоцируете ответные действия, как если бы покинули клетку, где начали.



УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ

движение



Требования: вы в клетке с узкой или неровной поверхностью или иной схожей особенностью.

Вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям, совершив проверку Акробатики против СЛ Удержания равновесия на такой поверхности.

Находясь на такой поверхности, вы читаетесь застигнутым врасплох.

Критический успех: вы перемещаетесь на расстояние вплоть до значения вашей скорости.

Успех: вы перемещаетесь на расстояние вплоть до значения вашей скорости, но поверхность считается для вас пересечённой местностью.

Провал: вы должны остаться на месте, чтобы удержать равновесие (тратя на это действие), или падаете. Если вы падаете, ваш ход завершается.

Критический провал: вы падаете, и ваш ход завершается.



Продолжение ---->

МАНЕВРИРОВАНИЕ В ПОЛЁТЕ

(должна быть изучена Акробатика) движение

Требования: скорость полёта

Вы пытаетесь выполнить в полёте сложный манёвр. Совершите проверку Акробатики. Ведущий определяет, какие манёвры возможны, но вряд ли позволит вам переместиться на расстояние, превышающее значение вышей скорости полёта.

Успех: вы успешно выполняете манёвр.

Провал: Вам не удаётся выполнить манёвр. Ведущий решает, что происходит: вы можете как остаться на месте, так и усугубить своё положение.

Результат провала должен основываться на манёвре, который вы пытались выполнить.

Продолжение ---->

Критический провал: аналогичен провалу, но с более серьёзными последствиями.



ПРОТИСКИВАНИЕ

движение исследование

Вы изгибаетесь, чтобы протиснуться через пространство, где едва помещаетесь. Это действие применяется для перемещения сквозь крайне узкие места - некоторые узкие места считаются пересечённой местностью, через которую можно двигаться гораздо быстрее и без проверок. стр. 429

Критический успех: вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 10 футов в минуту.

Успех: вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 5 футов в минуту.

Продолжение ---->

Критический провал: вы застреваете. Застряв, вы можете потратить 1 минуту на совершение повторной проверки Акробатики с той же СЛ.

Если результаты повторной проверки будут не критический провал, вы перестанете быть застрявшим.



ЗАХВАТ

атака



Требования: хотя бы одна свободная рука либо захваченная или обездвиженная вами цель.

Размер цели не может превышать ваш собственный более чем на одну категорию.

Вы пытаетесь схватить существо или объект свободной рукой. Совершите проверку Атлетики против Сл Стойкости цели.

Вы также можете совершать это действие без свободной руки, чтобы удерживать Захват ранее взятой в захват или обездвиженной цели.

Критический успех: ваша цель обездвижена до конца вашего следующего хода, если вы не переместитесь или ей не удастся Освобождение стр. 422

Продолжение ---->

Успех: ваша цель обездвижена до конца вашего следующего хода, если вы не переместитесь или ей не удастся Освобождение.

Провал: Вам не удастся схватить цель. Если ранее вы уже взяли цель в захват или обездвижили цель при помощи Захвата, эти состояния для неё прекращаются.

Критический провал: Если ранее вы уже взяли цель в захват или обездвижили цель, она освобождается.

Ваша цель может либо взять вас в Захват, как после успешного Захвата, либо заставить вас упасть и распластаться.



ЛАЗАНИЕ

движение



Требования: две ваших руки свободны.

Вы перемещаетесь по наклонной поверхности (вверх, вниз или поперёк) на 5 или менее футов, совершив проверку Атлетики.

Если у вас нет скорости Лазания, вы считаетесь застигнутым врасплох. Ведущий определяет Сл проверки в зависимости от материала наклонной поверхности и других обстоятельств: вы можете автоматически получить критический успех, если это тривиально.

Если ваша наземная скорость равна 40 футов или больше, то максимальное расстояние увеличивается на 5 футов за каждые 20 футов скорости сверх 20.

Продолжение ---->

Критический успех: вы перемещаетесь по наклонной поверхности, увеличивая максимальное расстояние на 5 футов.

Успех: вы перемещаетесь по наклонной поверхности.

Критический провал: вы падаете. Если вы начали Лазание на устойчивой поверхности, вы падаете и распластываетесь.



ЛОМАНИЕ

атака



Вы пытаетесь силой открыть дверь, окно, контейнер или тяжёлые ворота, используя инструмент, рычаг или только собственное тело. При условии достаточно высокого результата вы можете даже проломить стену.

Если вы пытаетесь открыть что-либо силой без использования ломика, вы получаете штраф предмета -2 к проверке Атлетики для Ломания.

Критический успех: вы открываете дверь, окно, контейнер или ворота не повредив их при этом.

Успех: вы ломаете дверь, окно, контейнер или ворота и они становятся сломанными. Если эти предметы отличались особой прочностью, ведущий может постановить, что они получили урон, но не сломались.

Критический провал: из-за ваших попыток дверь, окно, контейнер или ворота заклинило; дальнейшие попытки Ломания для них получают ситуативный штраф -2.

Продолжение ---->



ПЕРЕСТАНОВКА

атака



Требования: хотя бы одна свободная рука либо захваченная или обездвиженная вами цель.

Размер цели не может превышать ваш собственный вес более чем на одну категорию.

Вы пытаетесь силой волоочь существо или объект. Совершите проверку атлетики против СЛ Стойкости цели.

Критический успех: вы перемещаете цель на расстояние до 10 футов. Во время этого перемещения цель должна оставаться в зоне вашей досягаемости, и вы не можете переместить ее в препятствие или через него.

Успех: вы перемещаете цель на расстояние до 5 футов. Остальное как при Крит. успехе

Критический провал: цель может переместить вас на расстояние до 5 футов, как после успешной Перестановки.



Продолжение ---->

ПЛАВАНИЕ

движение



Критический успех: вы перемещаетесь в воде, увеличивая максимальное расстояние на 5 футов.

Вы перемещаетесь в воде на 10 или менее футов, совершая проверку Атлетики. Ведущий определяет СЛ в зависимости от силы течения и опасности водоёма: в спокойных водоёмах вы, как правило, получите Критический успех.

Если ваша наземная скорость равно 40 футов или больше, максимальное расстояние увеличивается на 5 футов за каждые 20 футов скорости сверх 20.

Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершили успешного Плавания, вы уходите под воду на 10 футов или вас относит течением (решает ведущий).

Однако если вашим последним действием во время хода было заход в воду, в этом ходу вы не тонете и вас не относит течением.

Продолжение ---->

Успех: вы перемещаетесь в воде.

Критический провал: вы не перемещаетесь. Если вы задерживаете дыхание (стр. 443), то ваш запас воздуха уменьшается на 1 раунд.



ПРЫЖОК В ВЫСОТУ

движение



Провал: вы совершаете обычный Прыжок.

Вы совершаете Перемещение, а затем вертикальный прыжок и проходите проверку Атлетики со СЛ 30, чтобы увеличить его высоту.

Если перед прыжком вы не совершали Перемещение как минимум на 10 футов, вы автоматически проваливаете проверку.

По усмотрению ведущего СЛ может изменяться в зависимости от ситуации.

Критический успех: вы совершаете Прыжок высотой до 8 футов (2,5 м) и длиной до 10 футов (3 м)

Успех: вы совершаете Прыжок высотой до 5 футов (1,5 м) и длиной до 5 футов (1,5 м).

Продолжение ---->

Критический провал: вы не прыгаете и вместо этого расплываетесь в своём пространстве.



ПРЫЖОК В ДЛИНУ



Провал: вы совершаете обычный горизонтальный Прыжок.

Вы совершаете Перемещение, а затем горизонтальный прыжок. в направлении Перемещения и проходите проверку атлетики Сл 15, чтобы увеличить его длину.

Если перед прыжком, вы не совершили Перемещение, как минимум на 10 футов, вы автоматически проваливаете проверку.

По усмотрению ведущего СЛ может изменяться в зависимости от ситуации.

Успех: вы совершаете горизонтальный прыжок на расстояние до результата проверки, округлённого в меньшую сторону до значения, кратного 5 футам. Вы не можете прыгнуть на расстояние, превышающее значение вашей наземной скорости.

Критический провал: Вы совершаете обычный горизонтальный Прыжок, но затем падаете и расплываетесь.

Продолжение ---->



ПРЫЖОК

общее действие

Прыжок - общее действие, используемое для Прыжков в длину и высоту.

Если ваша скорость не менее 15 футов, вы можете совершить горизонтальный прыжок на 10 или менее футов в длину, а если ваша скорость не менее 30 футов - на 15 или менее.

Вы приземляетесь в пространстве, где завершился ваш Прыжок (это означает, что вы можете перепрыгнуть 5 футовую расселину, если ваша скорость от 15 до 30 футов и 10 футовую расселину, если ваша скорость 30 футов и более).

При вертикальном прыжке, вы можете подпрыгнуть на высоту до 3 футов (1 м), преодолев при этом до 5 футов в длину, чтобы взобраться на возвышенность.



ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Совершая Перестанову или Толчок, вы можете принудительно существо переместиться.

Всякий раз, всякий раз когда вы падаете или перемещаетесь под действием какого-либо эффекта, расстояние перемещения определяется этим эффектом, а не вашей скоростью.

При принудительном перемещении вы не провоцируете ответных действий, срабатывающих при движении, поскольку двигаетесь не по собственному желанию. (См. стр 428)



ПАДЕНИЕ

Если вы падаете с высоты более 5 футов (1,5 м), то получаете дробящий урон от падения, равный половине расстояния, на которое вы упали.

Если вы получили урон от падения, то распластываетесь после приземления.

В качестве ответного действия вы можете попытаться использовать Хватание за уступ (стр. 425), чтобы снизить или предотвратить урон от падения.

Подробнее об уроне от падения см. стр 427.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ АТАКИ И АТЛЕТИКА

У некоторых действий Атлетики есть дескриптор Атака. Такие действия становятся менее точны при последовательном применении по несколько раз за ход.

Поскольку для них нужна свободная рука, для определения их штрафа за последовательные атаки используйте дескрипторы вашей атаки кулаком.

Как правило, это дескриптор Быстрое. Таким образом, штраф будет равен -4 для второй атаки за ход и -8 для третьей.

Некоторые дескрипторы оружия позволяют применять его для подонных действий. В таком случае штраф будет равен -5 для второй атаки за ход и -10 для третьей, если у оружия

Продолжение ----->

нет дескриптора Быстрое.

Также у некоторых персонажей могут быть безоружные атаки без дескриптора Быстрое.

В случае сомнений окончательное решение принимает Ведущий.



СБИВАНИЕ С НОГ



атака

Требования: хотя бы одна свободная рука. Размер цели не может превышать ваш собственный более чем на одну категорию.

Вы пытаетесь повалить существо на землю. Совершите проверку Атлетики против Сл Реакции цели.

Критический успех: цель падет, распластается и получает 1к6 дробящего урона.

Успех: цель падет, распластается.

Критический провал: вы теряете равновесие, падаете и распластываетесь.



РАЗОРУЖЕНИЕ



атака

Требования: хотя бы одна свободная рука. Размер цели не может превышать ваш собственный более чем на одну категорию.

Вы пытаетесь выбить предмет, который держит существо. Совершите проверку Атлетика против СЛ реакции цели.

Критический успех: вы успешно выбиваете предмет, который держит существо. Он падает на землю в её пространстве.

Успех: вы ослабляете хватку цели на предмете. Все попытки разоружения этой цели (для данного предмета) получают ситуативный бонус +2, а сама цель получает ситуативный штраф -2 к атакам этим предметом и иным проверкам, требующим крепко его держать.

Существо может прекратить эффект Взаимодействием, взяв предмет удобнее, в ином случае эффект длится, пока существо держит предмет.

Критический провал: вы теряете равновесие и застигнуты врасплох до начала своего следующего хода.

Продолжение ---->



ТОЛЧОК



атака

Требования: хотя бы одна свободная рука. Размер цели не может превышать ваш собственный более чем на одну категорию.

Вы отталкиваете существо от себя. Совершите проверку Атлетика против СЛ Стойкости цели.

Критический успех: вы отталкиваете цель на 10 или менее футов от себя. Вы можете совершить Перемещение вслед за ней в этом же направлении и на то же расстояние.

Успех: вы отталкиваете цель на 5 футов от себя. Вы можете совершить Перемещение вслед за ней в этом же направлении и на то же расстояние.

Критический провал: вы теряете равновесие, падаете и расплываетесь.



Продолжение ---->

КРАЖА

манипуляция



Вы пытаетесь незаметно украсть небольшой объект у другого существа.

Как правило, возможна кража объекта незначительного веса и она автоматически проваливается, если вы пытаетесь обокрасть существо, находящееся в бою или настороже.

Совершите проверку Воровства, чтобы определить успешность кражи.

Сложность проверки обычно равна СЛ Внимания существа, носящего объект. При этом предполагается, что объект носят, но за ним особенно не следят. (Например кошель на поясе или объект внутри него).

Ведущий может увеличить СЛ проверки, если объект по каким-то причинам сложнее украсть. Сложность обычно выше на 5, если

Продолжение ----->

объект в кармане, в руке существа или ином подобном месте.

Кроме того, вам может понадобиться сравнить результаты проверки Воровства со СЛ Внимания тех наблюдающих, кроме цели, которые могли это заметить.

Ведущий может дать Ситуативный штраф к сложности Внимания этих наблюдающих если что-то их отвлекло.

Успех: вы крадете предмет незаметно для владельца, или наблюдающий не видит как вы украли или попытались украсть.

Провал: владелец предмета замечает вашу попытку прежде, чем вы возьмете объект или наблюдающий видит, как вы его украли или пытаетесь украсть.

Ведущий определяет реакцию каждого, кто заметил вашу попытку.



НЕЗАМЕТНОЕ ПОДБИРАНИЕ

манипуляция



Вы подбьрете небольшой бесхозный объект, совершив проверку Воровства против СЛ Внимания всех существ, которые вас видят, чтобы это не заметили.

Как правило, возможно Незаметное подбирание только объекта незначительного веса, но в зависимости от ситуации ведущий может решить иначе.

Успех: существо не замечает, как вы подбираете объект.

Провал: существо замечает, как вы подобрали объект.



ВЗЛОМ ЗАМКА



манипуляция

Требования: вы носите или держите инструменты
вора стр. 287

Открывание замка без ключа похоже на Отключение устройства за тем лишь исключением, что СЛ проверки определяется сложностью конструкции замка, который вы пытаетесь открыть. Стр. 287

Чтобы взломать сложный замок может потребоваться несколько успехов. Если у вас нет инструментов вора, то в зависимости от особенностей замка ведущий может позволить использовать импровизированные инструменты вора, которые считаются никудышными.

Критический успех: вы открываете замок или получаете два успеха для его взлома (если их нужно больше одного), не оставляя следов вмешательства.

Успех: вы открываете замок или получаете один успех для его взлома (если их нужно больше одного). Вы оставляете следы, которые позволяют понять, что замок взломали (при пристальном осмотре)

Критический провал: вы ломаете инструменты вора и оставляете заметные следы вмешательства. Нужно использовать Ремесло для Починки предмета или купить запасные отмычки на замену (заплатите 3 см или 3зм, если используете улучшенные инструменты вора.

Продолжение ---->



ОТКЛЮЧЕНИЕ УСТРОЙСТВА



манипуляция

Данное действие позволяет вам обезвреживать ловушки и отключать иные сложные устройства. В некоторых случаях из-за особенностей конструкции или общей сложности устройства для его отключения может потребоваться несколько успехов.

Инструменты вора облегчают отключение, иногда без них Отключение устройства невозможно (на усмотрение ведущего).

Часто отключение требует определённого уровня умения в Вооровстве.

Результат проверки Воровства определяет успешность попытки.

Критический успех: вы отключаете устройство или получаете 2 успеха (если нужно больше одного). Вы не оставляете следов вмешательства и можете позднее включить устройство, если оно может быть перезаряжено.

Успех: вы отключаете устройство или получаете еще один успех (если нужно больше одного).

Критический провал: вы вызываете срабатывание срабатывание устройства.

Продолжение ---->



ОРИЕНТИРОВАНИЕ

исследование, тайна

Вы ориентируетесь на местности по звездам, солнцу, особенностям географии и флоры или следя за поведением фауны.

Как правило, вам нужно проходить проверку выживания только один раз в день, но в зависимости от окружающей среды или ситуации могут потребоваться более частые проверки.

Ведущий определяет Сл проверки и время, требуемое для занятия (обычно около минуты)

В более необычных или незнакомых вам местах для Ориентирования может потребоваться определённый уровень в навыке.

При отсутствии компаса вы получите штраф предмета - 2 к проверкам для ориентирования.

Критический успех: вы точно понимаете, где находитесь, и точно знаете направления сторон света (если там, где вы находитесь они есть)

Успех: вы достаточно хорошо знаете своё местоположение, чтобы не заплутать и примерно представляете, направление сторон света (если там, где вы находитесь они есть).

Продолжение ---->



ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

движение, исследование, концентрация



Вы берёте след и идёте по нему со скоростью вплоть до половины обычной скорости путешесвия, (используйте правила со стр. 444).

После успешной проверки для Выслеживания вы можете до 1 часа идти по следу с половиной скорости без дополнительных проверок.

В некоторых случаях вы можете использовать это действие в ходе сцены: в этом случае Выслеживание - одиночное действие без дескриптора «исследование», но из-за напряжённости ситуации вам может потребоваться совершить проверки чаще (частота проверок устанавливается ведущим).

Вы совершаете проверку Выживания, когда начинаете Выследивание, один раз в час, пока идёте по следу, а также всякий раз, когда след

существенно изменяется. Сл таких проверок устанавливается ведущим в зависимости от погоды, типа поверхности и давности следа.

Успех: вы находите след или продолжаете идти по нему.

Провал: вы теряете след, но можете через 1 час попытаться найти его повторно.

Критический провал: вы теряете след и не можете искать его повторно в течении 24 часов.

Продолжение ---->



ЗАМЕТАНИЕ СЛЕДОВ

движение, исследование, концентрация

Вы замечаете свои следы, перемещаясь при этом со скоростью до половины обычной скорости путешествия (используйте правило со стр. 444).

Вам не требуется проверка Выживания для замечания следов, но любому кто решит вас выследить, придётся успешно пройти проверку Выживания против вашей СЛ Выживания, если она выше чем обычная СЛ Выслеживания.

В некоторых случаях вы можете использовать это действие в ходе сцены: в этом случае Заметание следов - одиночное действие без дескриптора «исследование».



ПРОСЬБА

концентрация, ментальный, слух, зык

Вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас. Вы должны сформулировать просьбу соответственно текущему отношению существа.

Ведущий устанавливает СЛ в зависимости от сложности выполнения просьбы. Некоторые просьбы настолько аморальны или непосильны, что персонаж ведущего откажется их выполнять, несмотря на готовность помочь.

Критический успех: цель без малейших оговорок согласится выполнить вашу просьбу.

Успех: цель соглашается выполнить просьбу, но может потребовать дополнительных условий или изменения просьбы.

Провал: цель отказывается выполнять просьбу, но вполне может предложить менее радикальную альтернативу.

Критический провал: цель не только отказывается выполнять вашу просьбу, посчитав её дерзкой, но и ухудшает своё отношение на одну ступень.

Продолжение ---->



СБОР ИНФОРМАЦИИ ◆

исследование, тайна

Вы обходите местные рынки, таверны и другие места скопления жителей, чтобы собрать информацию об интересующей вас теме или личности. Ведущий определяет СЛ проверки и необходимое время (обычно 2 часа, но может быть и больше), а также преимущества, которые вы сможете получить, потратившись на взятки, выпивку или подарки.

Успех: вы получаете информацию об интересующей вас теме или личности, Ведущий определяет какую именно.

Критический провал: вы получаете неверную информацию об интересующей вас теме или личности.

Продолжение ---->



УЛУЧШЕНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ◆

исследование, концентрация, ментальный, слух, язык

Вы желаете произвести на существо хорошее впечатление, чтобы на время расположить его к себе. Вы общаетесь с ним не менее 1 минуты, пуская в ход своё обаяние и лесть, и оказываете всякие знаки внимания. В конце разговора вы совершаете проверку Дипломатии против СЛ Воли одной цели (с модификаторами, который ведущий устанавливает в зависимости от обстоятельств).

Как вариант, вы можете выбрать 5 или менее целей, получая штраф -2.

Хорошее (или плохое, при критическом провале) впечатление сохраняется только на время этого общения, если ведущий не решит иначе. Состояния описаны на отдельной карточке.

Продолжение ---->



ИЗМЕНЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Ниже описаны пять ступеней отношения персонажей ведущего, показывающие, насколько они к вам расположены. Имейте в виду, что это лишь краткие описания: ведущий сделает их более детальными, основываясь на прошлом и убеждениях персонажа, с которым вы общаетесь.

Кроме того, отношения существ может измениться в ходе развития сюжета.

Подробнее о вариантах отношения персонажей можно прочесть в приложении.

Обратите внимание, что изменить отношение персона игрока при помощи описанных навыков невозможно. Вы можете отыгрывать диалоги с персонажами других игроков и даже совершать проверки Дипломатии, если игрок хочет показать обаяние и убедительность персонажа с огром-

Продолжение ---->

ханческой точки зрения, но в конечном итоге именно игрок решает, как отреагирует персонаж.

Готов помочь: персонаж готов вам помочь и охотно отзавётся на ваши просьбы.

Дружелюбен: персонаж относится к вам хорошо, но вряд ли будет прилагать какие-то усилия, чтобы помочь.

Безразличен: персонаж относится к вам равнодушно. Большинство персонажей ведущего вы изначально безразличны.

Недружелюбен: персонажу вы не нравитесь, и он не хочет вам помогать.

Враждебен: персонаж активно вам противодействует и может даже напасть на вас из-за личной неприязни.



ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ

концентрация, ментальный, слух, ужас, эмоции

Вы пытаетесь пошатнуть боевой дух противника резким окриком, издёвкой или оскорблением. Выберите существо в пределах 30 футов от вас, о присутствии которого вы знаете.

Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли цели. Если цель не знает языка, на котором вы говорите, или вы не говорите на каком-либо языке, вы получаете ситуативный штраф -4 к проверке.

Вне зависимости от результата цель на 10 минут временно невосприимчива к вашим попыткам Деморализации.

Критический успех: цель получает испуг 2.

Успех: цель получает испуг 1.



УГРОЗА



исследование, концентрация, ментальный, слух,
эмоции, язык

Вы прямыми или завуалированными угрозами пытаетесь заставить существо сделать то, что вам нужно. Вы должны не менее одной минуты общаться с существом, после чего совершаете проверку Залугивания против СЛ Воли существа (с модификаторами, которые ведущий устанавливает в зависимости от обстоятельств).

Варианты отношения существ, упоминаемые ниже, описаны на карточке Изменения отношений и на стр. 238, а в приложении о них рассказывается более подробно.

Критический успех: цель выдаёт вам желаемую информацию или выполняет указания, не подвергаящие ее опасности. Такое отношение

Продолжение ---->

сохраняется в течении определяемом ведущим временем (но не более 1 дня), после чего цель становится недружелюбной (если изначально не была недружелюбной или враждебной). Тем не менее цель слишком боится вас, чтобы попытаться навредить - по крайней мере в ближайшее время.

Успех: аналогичен критическому успеху, но как только цель становится не дружелюбной, она может решить немедленно вам навредить, например сообщив о вас властям или оказав содействие врагам.

Провал: цель не подчиняется вам и становится недружелюбной или враждебной.

Критический провал: цель отказывается подчиниться, становится враждебной, если еще таковой не была и временно невосприимчива к вашим Угрозам в течении как минимум 1 недели.



ЗНАНИЕ



вспомнить информацию, зарабатывать деньги

Распространённые области знаний. Вы можете изучать знание любой темы, если ведущий одобрит.

- Академические науки
- Архитектура
- Библиотеки
- Вождение
- Генеалогия
- Гильдия
- Горное дело
- Инженерное дело
- Искусство
- Кожевенное дело
- Мореплавание
- Пилотирование
- Преступный мир
- Рабочие специальности
- Акушерство
- Астрономия
- Военное дело
- Гадание
- Геральдика
- Гладиаторы
- Закон
- Игры
- Каллиграфия
- Конюшни
- Охота
- Плотницкое дело
- Помол зерна

Продолжение ---->

- Разведка
- Счетоводство
- Торговля
- Фермерство
- Рыболовство
- Театр
- Травничество
- Цирк

- Знание конкретного божества
- Знание о конкретном существе или виде (демоны, великаны, вампиры и так далее)
- Знание о другом плане
- Знание об определённом поселении
- Знание об определённом типе местности (реки, горы, равнины, тундра, тайга, степь)
- Знание об еде и питье (кулинария, алкоголь, разделка туш, хлебопечение, чай и так далее)

Свои варианты знаний для игр:



ВЫСТУПЛЕНИЕ



концентрация + в зависимости от типа исполнения

Тип исполнения	Дескрипторы
Игра на муз. инструменте	Манипуляция, Слух
Лицедейство, шутовство	Зрение, Слух, Язык
Пение или красноречие	Слух, Язык
Танец	Движение, Зрение

Вы можете зарабатывать деньги организацией выступления. (Стр. 228)

Это действие используется, чтобы ненадолго развлечь публику - спеть 1 песню, исполнить короткий танец или рассказать пару шуток.

Оно особенно полезно, когда вы хотите доказать свои способности или быстро произвести впечатление. Выступление редко ценно само по себе, но может повлиять на СЛ последующих проверок Дипломатии против наблюдающих (и даже изменить их отношение, если ведущий

Продолжение ---->

решит, что это уместно).

Критический успех: ваше выступление впечатлило наблюдающих, и они, скорее всего, расскажут знакомым о ваших умениях.

Успех: вам удаётся проявить себя, и наблюдающие высоко оценивают ваши способности.

Провал: выступление не имеет успеха.

Критический провал: всех впечатляет лишь ваша некомпетентность.



ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ



Манипуляция

Требования: вы носите или держите инструменты лекаря.

Вы оказываете первую помощь, существу рядом, которая при смерти или получает продолжительный урон от кровотечения.

Если существо и истекает кровью, и при смерти, перед совершением проверки необходимо выбрать, что именно вы собираетесь лечить. Вы можете повторно оказать Первую помощь, чтобы устранить и второй эффект:

Остановка кровотечения: вы совершаете проверку Медицины, чтобы помочь существу, получающему продолжительный урон от кровотечения (стр. 415) СЛ обычно равна СЛ эффекта, вызвавшего кровотечение.

Продолжение ---->

Стабилизация: вы совершаете проверку Медицины, чтобы помочь находящемуся при смерти существу с 0 ПЗ. СЛ проверки равна 5 + СЛ проверки восстановления существа (как правило, 15 + значение состояния при смерти).

Успех: если вы пытались стабилизировать существо, оно теряет состояние при смерти (но остаётся без сознания).

Если вы пытались остановить кровотечение, существо получает преимущество помощи в восстановлении, (стр.452) снижая СЛ за особенно эффективное занятие.

Критический провал: если вы пытались стабилизировать существо, его значение состояния при смерти увеличивается на 1. Если вы пытались остановить кровотечение, существо немедленно получает урон, равный продолжительному урону от кровотечения.



ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ



свободное время, манипуляция

Требования: вы носите или держите инструменты
лекаря.

Вы проводите как минимум 8 часов, ухаживая
за больным существом.

Совершите проверку Медицины против СЛ
болезни. Повторную попытку Лечения болезни
можно совершить лишь после следующего
испытания существа против этой болезни.

Критический успех: вы даёте существу ситуа-
тивный бонус +4 к его следующему испыта-
нию против этой болезни.

Успех: вы даёте существу ситуативный бонус
+2 к его следующему испытанию против этой
болезни.

Продолжение ----->

Критический провал: из-за ваших попыток существо
получает ситуативный штраф -2 к его следующему
испытанию против этой болезни.



ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ



Манипуляция

Требования: вы носите или держите инструменты
лекаря.

Вы пытаетесь остановить распространение
яда по организму пациента.

Совершите проверку Медицины против СЛ яда.
Повторную попытку Лечения отравления
можно совершить лишь после следующего
испытания существа против этого яда.

Критический успех: вы даёте существу ситуа-
тивный бонус +4 к его следующему испытанию
против этого яда.

Успех: вы даёте существу ситуативный бонус +2
к его следующему испытанию против этого яда.

Продолжение ----->

Критический провал: из-за ваших попыток
существо получает ситуативный штраф -2 к
его следующему испытанию против этого яда.



ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ

исследование, исцеление, манипуляция

Требования: вы носите или держите инструменты
лекаря.

Вы в течение 10 минут пытаетесь вылечить одно раненое живое существо (можно лечить и себя самого), после чего цель становится невосприимчива к действиям. Лечение ранений на 1 час, но это время учитывает и 10 минут, потраченные на лечение (потому что пациента можно лечить раз в час, а не каждые 70 минут).

СЛ проверки Медицины обычно равна 15, но ведущий может изменить её в зависимости от обстоятельств — лечить магически проклятые раны или обрабатывать порезы в поле во время бури может быть сложнее.

Если вы эксперт в Медицине, то вместо этого можете пройти проверку со СЛ 20, чтобы вос-

Продолжение ---->

становить на 10 ПЗ больше.

Если вы мастер в Медицине, то вместо этого можете пройти проверку со СЛ 30, чтобы восстановить на 30 ПЗ больше.

Если вы умелы в Медицине на легендарном уровне, то вместо этого можете пройти проверку со СЛ 40, чтобы восстановить на 50 ПЗ больше.

Урон в случае критического провала при этом не изменяется.

Если проверка успешна, вы можете продолжить Лечение ранений цели. Если вы потратите на лечение в общей сложности 1 час, оно восстановит цели удвоенное количество ПЗ.

Результат проверки Медицины определяет, сколько ПЗ восстанавливает цель.

Критический успех: цель восстанавливает 4d8 ПЗ и теряет состояние ранения.

Успех: цель восстанавливает 2d8 ПЗ и теряет состояние ранения.

Критический провал: цель получает 1d8 урона.



ЗАИМСТВОВАНИЕ МИСТИЧЕСКОГО ЗАКЛИНАНИЯ

концентрация, исследование

Требования: две ваших руки свободны.

Если вы мистический заклинатель, который подготавливает заклинания, вы можете попытаться подготовить заклинание из чужой мистической книги заклинаний, с помощью чужого мистического фамильяра ведьмы и тп.

Ведущий устанавливает СЛ проверки в зависимости от круга и редкости заклинания; обычно это чуть проще, чем Изучение заклинания.

Успех:

вам удастся подготовить заимствованное заклинание в ходе обычной подготовки собственных заклинаний.

Продолжение ---->

Провал:

вам не удастся подготовить это заклинание, но ячейка заклинания остаётся свободной, её можно занять другим заклинанием.

Повторно пытаться позаимствовать это же заклинание можно лишь во время следующей подготовки заклинаний.



ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

ментальный

При помощи жеста, уловки или фразы вы заставляете существ обратить внимание на что-то другое. Если вы используете жест или уловку, действие получает дескриптор «манипуляция».

Если вы что-то говорите, действие получает дескрипторы «слух» и «язык».

Совершите одну проверку Обмана и сравните её результат со СЛ Внимания существ, которых вы пытаетесь отвлечь. Вне зависимости от успешности эти существа на 1 минуту получают ситуативный бонус +4 к СЛ Внимания против ваших Отвлекающих манёвров.

Продолжение ----->

Успех: вы становитесь скрытым от всех существ, чья СЛ Внимания оказалась меньше или равна результату вашей проверки.

Спрятавшись, вы можете Красться и оставаться скрытым до конца своего хода или пока не совершите действие, отличное от Шага или попытки Спрятаться или Красться с помощью Скрытности.

Если вы нанесёте существу Удар, оно будет достигнуто врасплох для этой атаки, а вы после этого станете видимым.

Если вы предпримете любое другое действие, то станете видимым непосредственно перед его совершением, если ведущий не решит иначе.

Провал: вам не удаётся отвлечь внимание существ, чья СЛ Внимания больше результата вашей проверки, и они понимают, что вы пытались их обмануть.



МАСКИРОВКА

концентрация, исследование, манипуляция, тайна

Вы маскируетесь, чтобы выдать себя за кого-то или что-то другое.

Создание убедительной маскировки занимает 10 минут и требует использования маскировочного набора, но, если вы не пытаетесь выдать себя за конкретное лицо, может хватить и более простого и быстрого изменения внешности (на усмотрение ведущего).

В большинстве случаев ваша маскировка будет раскрыта, лишь если существа используют действие Поиск для совершения проверки Внимания против вашей СЛ Обмана.

Если вы замаскированы и пытаетесь напрямую с кем-то взаимодействовать, ведущий тайно совершает проверку вашего Обмана против СЛ Внимания этого существа.

Продолжение ----->

Успех: существо считает, что вы тот, за кого себя выдаёте. Если вы будете вести себя иначе, вам может потребоваться пройти проверку повторно.

Провал: существо знает, что вы не тот, за кого себя выдаёте.

Критический провал: существо знает, что вы не тот, за кого себя выдаёте, и опознаёт вас, если узнало бы вас без маскировки.



ФИНТ

ментальный



Требования: цель, против которой вы хотите применить Финт, в вашей зоне досягаемости.

Вы совершаете обманный манёвр, чтобы ваша атака застигла противника врасплох.

Совершите проверку Обмана против СЛ Внимания цели.

Критический успех: вам удастся полностью одурачить противника. Цель считается застигнутой врасплох для всех ваших атак в ближнем бою по ней до конца вашего следующего хода.

Успех: вам удастся на секунду сбить противника с толку. Цель считается застигнутой врасплох для вашей следующей атаки в ближнем бою по ней до конца этого вашего хода.

Продолжение ---->

Критический провал: вы обхитрили себя самого. Вы считаетесь застигнутым врасплох для всех атак в ближнем бою, совершённых по вам целью до конца вашего следующего хода.



ЛОЖЬ

слух, концентрация, язык, ментальный, тайна



Вы пытаетесь одурачить кого-то ложью. Для этого вы должны потратить как минимум 1 раунд, а то и больше, если ложь достаточно продуманная. Вы совершаете одну проверку Обмана против СЛ Внимания каждого существа, которое пытаетесь обмануть.

Ведущий может дать целям ситуативный бонус в зависимости от обстоятельств и правдоподобности ваших слов. Чем ложь запутаннее и невероятнее, тем сложнее в неё поверить: ложь может быть настолько нелепа, что никто в здравом уме не воспримет её всерьёз.

По решению ведущего существо, изначально поверившее вам, может позднее совершить проверку Внимания для Проницательности против вашей СЛ Обмана и раскусить ложь. Как правило,

Продолжение ---->

это происходит после того, как существо обнаружило достаточно доказательств обратного.

Успех: цель верит вашей лжи.

Провал: цель не верит вашей лжи и до конца разговора получает ситуативный бонус +4 против вашей Лжи. Скорее всего, цель будет более недоверчиво относиться к вам впредь.



СОЗДАНИЕ ПОДДЕЛКИ

свободное время, тайна

Требования: вы предоставляете надлежащие письменные принадлежности и материалы.

Вы создаёте поддельный документ в течение дня или недели. Ведущий тайно совершает проверку Общества со СЛ 20. Если для подделки не нужно имитировать почерк конкретного лица, то нужно просто увидеть аналогичный документ, и вы получаете ситуативный бонус вплоть до +4 к результату проверки (величину бонуса определяет ведущий). Если нужно подделать почерк, понадобится его образец.

Успех: подделка достаточно правдоподобна, чтобы сторонние наблюдающие не заподозрили неладного (но см. также «Опознание подделки»).

Продолжение ---->

Провал: по документу видно, что он фальшивый, поэтому сторонние наблюдающие могут заметить подделку.

Когда такой наблюдающий видит документ, ведущий сравнивает результат проверки с его СЛ Внимания или Общества (в зависимости от того, что выше).

Если ваш результат не превосходит СЛ, наблюдающий распознаёт подделку.

Правила опознания подделки на другой карточке Опознание подделки.



ОПОЗНАНИЕ ПОДДЕЛКИ

Манипуляция

Существо, которое пытается опознать подделку (даже если оно поначалу не заподозрило неладного), может внимательно изучить документ, чтобы убедиться, подделка ли это.

Можно применять различные методы анализа, чтобы совершить тайную проверку Внимания против СЛ Общества создателя подделки; все бонусы при Создании подделки распространяются на эту СЛ.

При успехе существо узнаёт, что документ является подделкой.

При провале оно считает документ подлинным и не может повторить попытку, пока не появится новая причина для подозрений.

Если герой проверяет подлинный документ, ведущий всё равно может сделать вид, что

Продолжение ---->

проводит тайную проверку, прежде чем подтвердить подлинность документа.



КОМАНДА ЖИВОТНОМУ

концентрация, слух

Вы отдаёте животному команду. Совершите проверку Природы против СЛ Воли животного.

Ведущий может изменить СЛ проверки, если животное хорошо к вам относится, ваша команда совпадает с его намерениями или если вы дали ему лакомство.

Проверка автоматически проваливается, если животное относится к вам враждебно или недружелюбно. Если животное готово вам помочь, степень успешности увеличивается на одну ступень.

Отдавать Команду животному может быть проще, если у вас есть соответствующая черта, например Наездник.

Большинство животных умеет совершать общие действия: Распластывание, Прыжок, Поиск, Удар, Вставание, Перемещение.

Если животному доступно занятие (например, лошадиный Галоп), вы можете командовать осуществить его, но при этом тратите столько же

действий на Команду животному, сколько требуется для занятия. Вы также можете потратить несколько действий на Команду животному, чтобы животное в свой следующий ход выполнило столько же общих действий. Так, вы можете потратить 3 действия, чтобы командовать животному три раза совершить Перемещение или два Перемещения и один Удар.

Успех: животное выполняет команду в свой следующий ход.

Провал: животное сопротивляется или колеблется и ничего не делает.

Критический провал: животное понимает вас неверно (случайно или намеренно) и совершает иное действие по усмотрению ведущего.

Животные и команды на другой карточке.



Продолжение ---->

ЖИВОТНЫЕ И КОМАНДЫ

Попытка дать животному команду не всегда проходит гладко. В конце концов, животное — независимое существо с собственным, пусть и ограниченным, разумом.

Большинство животных способно понять лишь простейшие приказы, поэтому вы можете командовать переместиться на определённую клетку, но не задать конкретный маршрут, или командовать атаковать определённое существо, но не сделать так, чтобы атака была несмертельной. Ведущий решает, как именно животное выполнит команду.

Животное выполнит команду сразу же, как только сможет, обычно в качестве первого действия в свой следующий ход.

Если вы отдали несколько успешных команд, оно будет выполнять их в том же порядке, но забудет все команды, которые не сможет

выполнить в свой ход.

Если несколько персонажей отдают команды одному животному, ведущий решает, как оно отреагирует. Ведущий даже может увеличить СЛ, если кто-то уже пытался отдать животному команду в этом раунде.

Если у вас есть верный зверь, фамилляр, любимец или иной подручный, вы можете отдавать ему команды более эффективно.



Продолжение ---->

ПОЧИНКА ПРЕДМЕТА

исследование, манипуляция

Требования: вы носите или держите ремонтный набор.

Вы помещаете повреждённый предмет на устойчивую поверхность и при помощи обеих рук и ремонтного набора в течение 10 минут пытаетесь его починить.

Свершите проверку Ремесла. Ведущий устанавливает СЛ, но обычно она равна СЛ Создания предмета. Уничтоженный предмет починить нельзя.

Критический успех: вы восстанавливаете предмету 10 ПЗ плюс дополнительно по 10 ПЗ за каждый уровень умения в Ремесле (20 ПЗ, если навык изученный, 30 — если экспертный, 40 — если мастерский, и 50 — если легендарный).

Продолжение ---->

Успех: вы восстанавливаете предмету 5 ПЗ плюс дополнительно по 5 ПЗ за каждый уровень умения в Ремесле.

10 ПЗ — если навык изученный
15 ПЗ — если навык экспертный
20 ПЗ — если навык мастерский
25 ПЗ — если навык легендарный

Критический провал: вы наносите предмету 2d6 урона (к этому урону применима твердость).



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА

свободное время, манипуляция

Карточка номер 1

Вы можете создавать предметы из сырья. Для создания алхимических предметов требуется черта навыка Алхимическое ремесло, а для создания магических предметов — Магическое ремесло. Параметры таких предметов приведены в «Основной книге ведущего», так что лучше проконсультируйтесь с ним. Для Создания предмета нужно соблюсти следующие требования:

1. Уровень создаваемого предмета не превышает ваш уровень. Если для предмета не указан уровень, это предмет 0 урона. Если уровень предмета 9 и выше, для его создания требуется мастерский уровень умения в Ремесле, а если 17 и выше — легендарный.

Продолжение ---->

2. Редкость предмета должна быть обычной, или у вас должен быть к нему доступ.

3. У вас должен быть подходящий набор инструментов и, в большинстве случаев, мастерская. Например, чтобы выковать металлический щит, нужна кузница, а чтобы создать алхимические предметы — алхимическая лаборатория.

3. Вы должны располагать материалами на сумму не менее половины цены предмета — при успешном Создании предмета вы израсходуете не менее этого количества материалов.

Если вы находитесь в поселении, то, скорее всего, сможете купить всё необходимое, за исключением более редких ценных материалов.

Продолжение карта номер 2



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА

карточка номер 2

Тип исполнителя

Дескрипторы

Вы проводите 2 дня за подготовкой (1 день, если у вас есть формула предмета), после чего совершаете проверку Ремесла.

Ведущий определяет СЛ Создания предмета, основываясь на его уровне, редкости и иных факторах.

Если попытка создания предмета успешна, вы расходуете подготовленные материалы. Вы можете доплатить оставшуюся цену предмета в материалах, чтобы создать его немедленно, или потратить на его создание дополнительные дни свободного времени.

За каждый дополнительный день, проведённый за созданием предмета, стоимость материалов для завершения работы над ним снижается.

Продолжение ----->

Сумма определяется по таблице «Заработанные деньги»: вы используете свой уровень умения в Ремесле, а вместо уровня задачи — свой уровень персонажа.

После любого из дополнительных потраченных дней свободного времени вы можете завершить предмет, доплатив остаток его цены в материалах. Если во время этого периода свободного времени вы прерветесь, то сможете вернуться к созданию предмета позднее, продолжив там, где остановились.

Пример Создания предмета приведён в отдельной карточке.



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА

карточка номер 3

Критический успех: попытка успешна.

Каждый дополнительный день, потраченный на Создание предмета, снижает стоимость необходимых для завершения предмета материалов на сумму, указанную для вашего уровня + 1 и вашего уровня умения в Ремесле.

Успех: попытка успешна. Каждый дополнительный день, потраченный на создание предмета, снижает стоимость необходимых для завершения предмета материалов на сумму, указанную для вашего уровня и вашего уровня умения в Ремесле.

Продолжение ----->

Провал вы не смогли создать предмет, но сохраняете все материалы на полную сумму. Если вы хотите попытаться ещё раз, придётся начать заново.

Критический провал вы не смогли создать предмет и безнадежно испортили 10% материалов, но остальное можете сохранить. Если вы хотите попытаться ещё раз, придётся начать заново.



ЗАРАБОТАННЫЕ ДЕНЬГИ

ур. пред.	сл	провал	И	Э	М	Л
17	36	3 зм	15 зм	30 зм	45 зм	55 зм
18	38	4 зм	20 зм	45 зм	70 зм	90 зм
19	39	6 зм	30 зм	60 зм	100 зм	130 зм
20	40	8 зм	40 зм	75 зм	150 зм	200 зм
Крит. успех	—		50 зм	90 зм	175 зм	300 зм
1	14	1 мм	5 мм	5 мм	5 мм	5 мм
2	15	2 мм	2 см	2 см	2 см	2 см
3	18	8 мм	5 см	5 см	5 см	5 см
4	19	1 см	7 см	8 см	8 см	8 см
5	20	2 см	9 см	1 зм	1 зм	1 зм
6	22	3 см	1 зм, 5 см	2 зм	2 зм	2 зм
7	23	4 см	2 зм	2 зм, 5 см		
8	24	5 см	2 зм, 5 см	3 зм	3 зм	3 зм
9	26	6 см	3 зм	4 зм	4 зм	4 зм
10	27	7 см	4 зм	5 зм	6 зм	6 зм
11	28	8 см	5 зм	6 зм	8 зм	8 зм
12	30	9 см	6 зм	8 зм	10 зм	10 зм
13	31	1 зм	7 зм	10 зм	15 зм	15 зм
14	32	1 зм, 5 см	8 зм	15 зм	20 зм	20 зм
15	34	2 зм	10 зм	20 зм	28 зм	28 зм
16	35	2 зм, 5 см	13 зм	25 зм	36 зм	40 зм

Продолжение ----->



ОДНОРАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ И БОЕПРИПАСЫ

Вы можете создавать сразу до 4 предметов с дескриптором «одноразовый», совершая одну проверку. При этом необходимо подготовить все нужные материалы и иметь в виду, что создание всей партии завершается одновременно.

Таким же образом вы можете создавать и немагические боеприпасы в количестве, указанном в таблице (обычно по 10 штук).



ФОРМУЛЫ

Записанная формула предмета позволяет легче его создать. Во-первых, при её наличии время подготовки сокращается с двух дней до одного. Во-вторых, вы можете создать необычный или более редкий предмет, если добыли его формулу. Здесь формулы описаны подробнее.

ОПОЗНАНИЕ АЛХИМИИ

концентрация, исследование, тайна

Требования вы носите или держите инструменты алхимика.

Вы можете установить природу алхимического предмета, в течение 10 минут исследуя его при помощи инструментов алхимика.

Если во время этого вас прервут, процесс придётся начинать заново.

Успех вы опознаёте предмет и способ его активации.

Провал вам не удаётся опознать предмет, но вы можете попытаться снова.

Критический провал вы принимаете предмет за другой предмет по выбору ведущего.



СПРЯТАТЬ ОБЪЕКТ

манипуляция, тайна

Требования: вы носите или держите инструменты лекаря.

Вы прячете на себе небольшой объект (например, оружие лёгкого веса).

Когда вы пытаетесь пронести спрятанный объект мимо кого-то, кто может его заметить, ведущий совершает проверку вашей Скрытности и сравнивает результат со СЛ Внимания стороннего наблюдающего.

После совершения ведущим этой проверки для объекта результат используется в дальнейшем и для всех прочих наблюдающих, независимо от их количества.

Если существо обыскивает вас в поисках предмета, оно может совершить проверку

Внимания против вашей СЛ Скрытности (и при успехе обнаруживает объект).

Вы можете спрятать объект и где-то ещё, например в подлеске или устроенном в мебели тайнике.

В этом случае персонажи, совершающие действие Поиск в этом месте, будут сравнивать результат проверки своего Внимания с вашей СЛ Скрытности, чтобы понять, нашли ли они объект.

Успех объект остаётся необнаруженным.

Провал наблюдающий обнаруживает объект.



СПРЯТАТЬСЯ

тайна



Вы скрываетесь за укрытием, надёжным укрытием или в области плохой видимости, чтобы стать спрятанным вместо видимого.

Ведущий тайно совершает проверку вашей Скрытности и сравнивает её результат со СЛ Внимания каждого видящего вас существа, от которого у вас есть укрытие или надёжное укрытие или для которого вы плохо видимы.

Вы получаете к проверке ситуативный бонус +2 от укрытия (или +4 от надёжного укрытия).

Успех если вы были видимы для существа, теперь вы спрятаны от него. Если вы были для него спрятанным или необнаруженным, состояние сохраняется.

Продолжение ---->

Если вы успешно спрятались от существа, но впоследствии лишились от него укрытия или надёжного укрытия либо перестали быть для него плохо видимым, вы снова становитесь видимым.

Вы перестаёте быть спрятанным, если совершите любое действие, кроме попытки Красться, Спрятаться или Шага.

Если вы совершите Удар по существу, для этого Удара оно застигнуто врасплох и вы после этого станете видимым.

Если вы совершите что-нибудь ещё, то станете видимым непосредственно перед действием, если ведущий не решит иначе.

Ведущий может позволить вам совершить незначительное действие, оставаясь спрятанным, но может понадобиться ещё одна проверка Скрытности.

Если существо использует Поиск и вы становитесь видимым для него, вам нужно снова успешно Спрятаться, чтобы стать спрятанным от него.



КРАСТЬСЯ

движение, тайна



Вы пытаетесь переместиться в другое место, став или оставаясь при этом необнаруженным.

Совершите Перемещение на расстояние вплоть до половины вашей скорости (если у вас есть соответствующие особые типы перемещения, то вы можете вместо этого использовать Лазание, Плавание, Полёт или Рытьё и Красться с их помощью, перемещаясь с половиной соответствующей скорости).

В конце вашего перемещения ведущий тайно совершает проверку вашей Скрытности и сравнивает результат со СЛ Внимания каждого существа, для которого вы в начале перемещения были спрятанным или необнаруженным.

Продолжение ---->

В конце вашего перемещения ведущий тайно совершает проверку вашей Скрытности и сравнивает результат со СЛ Внимания каждого существа, для которого вы в начале перемещения были спрятанным или необнаруженным. Если во время перемещения вы сохраняли укрытие или надёжное укрытие от существа, то получаете ситуативный бонус +2 (или +4, если укрытие надёжное) к проверке Скрытности.

Поскольку вы перемещались, бонус от действия Укрытие не применяется.

Если в конце перемещения вы лишились укрытия или надёжного укрытия от существа или перестали быть плохо видимым для него, то автоматически становитесь видимым для него без проверки.

Продолжение на карточке 2



КРАСТЬСЯ

движение, тайна
карточка номер 2



Успех вы остаётесь необнаруженным для существа в процессе перемещения и после него.

Вы становитесь видимым, если совершите любое действие, кроме попытки Красться, Спрятаться или Шага.

Если вы совершите Удар по существу, для этого Удара оно застгнута врасплох и вы после этого станете видимым. Если вы совершите что-нибудь ещё, то станете видимым непосредственно перед действием, если ведущий не решит иначе.

Ведущий может позволить вам совершить незначительное действие, оставаясь необнаруженным, но может понадобиться ещё одна проверка Скрытности.

Продолжение ---->

Если вы заговорите или преднамеренно начнёте шуметь, то перестаете быть обнаруженным и становитесь спрятанным.

Если существо применяет Поиск и вы становитесь для него спрятанным, вам нужно Красться, если вы хотите стать для него обнаруженным.

Провал вы выдаёте своё местоположение неосторожным звуком или иным способом, но на виду не показывается. Вы остаётесь спрятанным от существа в процессе перемещения и после него.

Критический провал вас заметили! Вы становитесь видимым для существа в процессе перемещения и после него.

Если вы невидимы и были спрятаны от существа, то вместо этого остаётесь спрятанным от существа в процессе перемещения и после него.



ОСНОВЫ СКРЫТНОСТИ

Если вы хотите проскользнуть мимо существ, которые могут вас увидеть, вы можете Спрятаться и Красться.

Для начала нужно Спрятаться за чем-нибудь (воспользовавшись укрытием или состоянием плохой видимости из-за тумана, заклинания или иного эффекта).

Успешная проверка Скрытности делает вас спрятанным, хотя существа будут примерно представлять ваше местоположение.

Теперь, когда вы спрятаны, можете Красться. Это означает, что вы можете передвигаться с половиной обычной скорости и совершить ещё одну проверку Скрытности. Если она будет успешна, вы станете обнаруженным — существам больше неизвестно, в какой клетке вы находитесь.

Продолжение ---->

Если вы приближались к существам, которые не подозревали о вашем присутствии, вы можете сразу начать Красться, поскольку они и так не знают вашего местоположения.

Вы можете снова оказаться видимым после совершения некоторых очевидных действий, например выйдя в хорошо просматриваемое место, сильно на шумев, атаковав кого-либо и тому подобное. Особо стоит отметить, что, если вы нанесёте Удар по кому-либо после того, как у вас получилось успешно Спрятаться или Красться, для этого Удара существо застгнута врасплох.

Существа могут совершить действие Поиск, чтобы вас обнаружить.

Карточка номер 2



ОСНОВЫ СКРЫТНОСТИ

карточка номер 2

Степень обнаружения может быть описана при помощи трёх состояний.

Не забывайте, что эти состояния применяются относительно каждого существа: для одного вы можете быть видимым, но при этом спрятанным от второго и необнаруженным для третьего.

Видимость: существо вас видит.

Спрятанность: существо не видит вас, но знает ваше местоположение.

Необнаруженность: существо не знает ваше местоположение.

ИДЕАЛЬНАЯ СКРЫТНОСТЬ

В некоторых случаях существо никак не сможет увидеть вас.

Если вы остаётесь необнаруженным для существа и оно не может вас видеть (обычно, если вы невидимы, существо ослеплено или вы находитесь в темноте, а существо не может в ней видеть), то все ваши критические провалы при проверке Скрытности считаются провалами.

Кроме этого, вы продолжаете быть необнаруженным для этого существа, если лишаетесь от него укрытия либо надёжного укрытия или перестаёте быть для него плохо видимым.



ПЛУТОВКА
ПЭТТИ