

Глава 4. Умения

Умения представляют собой некоторые основные и при этом самые фундаментальные способности, которыми обладает ваш персонаж. Когда ваш персонаж растет в уровнях, он получает новые умения и улучшает уже имеющиеся.

ПРИБРЕТЕНИЕ УМЕНИЙ

На каждом уровне ваш персонаж получает некоторое количество рангов умений, зависящее от вашего класса и модификатора Интеллекта. Вложение ранга в умение представляет собой степень подготовки в этом умении. Вы никогда не можете иметь рангов в одном умении больше вашего общего числа Костей Хитов. Кроме того, каждый класс имеет ряд любимых умений, называемых классовыми умениями. Вашему персонажу легче развиваться в этих умениях, поскольку они являются частью его профессионального обучения и постоянной практики. Вы получаете бонус +3 ко всем классовым умениям, в которые вы вкладываете ранги. Если вы обладаете более чем одним классом, и они оба предоставляют вам бонус к одному классовому умению, то эти бонусы не складываются.

Количество рангов умений, которые вы приобретаете при получении уровня в одном из основных классов, показаны в Таблице 4-1. Люди получают 1 дополнительный ранг умения за каждый уровень класса. Персонажи, которые берут уровень в предпочтительном классе, имеют выбор получить 1 дополнительный ранг умения или дополнительное очко хитов (смотрите страницу 31). Если вы берете уровень в новом классе, то все его классовые умения автоматически добавляются к вашему списку классовых умений, и вы получаете бонус +3 к этим умениям, если обладаете рангами в них

Проверки Умений

Когда ваш персонаж использует умения, успех ему не гарантирован. Чтобы определить степень успеха использования умения, вы должны сделать проверку умения. Каждый ранг умения предоставляет бонус +1 к проверкам, использующим это умение. Когда вы делаете проверку на умение, вы бросаете к20 и добавляете свои ранги и соответствующий модификатор показателя характеристики к результату проверки. Если используемое вами умение является классовым умением (и вы вложили в это умение ранги), то вы получаете бонус +3 к проверке. Даже если вы не обучены умению (и если умение может быть использовано без подготовки), то вы все еще можете попытаться, но вы будете использовать лишь бонус (или штраф), предоставляемый соответствующим модификатором показателя характеристик. Умения могут быть модифицированы еще больше широким разнообразием причин - вашей расой, вашей

классовой способностью, снаряжением, эффектами заклинаний или магическими изделиями, и так далее. Смотрите Таблицу 4-2 ради сводки бонусов к проверкам умений.

Если результат вашей проверки умения равняется или превышает класс сложности (или СЛ) задачи, которую вы пытаетесь выполнить, то вы добиваетесь успеха. Если он ниже СЛ, то вы терпите неудачу. Некоторые задачи имеют различные уровни успеха и провала, зависящие от того, насколько вы превзошли или не дотянули до необходимой СЛ. Некоторые проверки умений противопоставляются проверкам умений цели. При встречной проверке умения попытка считается успешной, если ваш результат проверки превосходит результат цели.

Выбор 10 и Выбор 20

Проверка умения представляет собой попытку выполнить некую задачу, обычно находясь под давлением времени или отвлекающих факторов. Хотя иногда персонаж может использовать

Выбор 10: когда ваш персонаж не находится в непосредственной опасности и не отвлечен, вы можете решить выбрать 10. Вместо того чтобы метать 1к20 для проверки умения, вычислите ваш результат, как если бы вы выбросили 10. Для многих обычных задач выбор 10 делает их автоматически успешными. Отвлечения или опасности (типа битвы) делают для персонажа невозможным выбрать 10. В большинстве случаев выбор 10 является простой мерой предосторожности - вы знаете (или предполагаете), что средний бросок будет успешным, но боитесь, что низкий результат броска может все провалить, так что вы решаете прибегнуть к среднему броску (10). Выбор 10 особенно полезен в ситуациях, где не требуется особенно высокий результат броска.

Выбор 20 означает, что вы пытаетесь до тех пор, пока не добьетесь успеха, и предполагает, что до этого вы провалились множество раз. Выбор 20 занимает в 20 раз больше времени по сравнению с одной единственной проверкой (обычно 2 минуты для умения, которое требует 1 раунд и меньше).

Проверки Характеристики и Проверки Уровня Заклинателя: обычные выбор 10 и выбор 20 применяются и для проверок характеристик. Но ни одно из этих правил не подходит для проверок на концентрацию или уровень заклинателя.

Вы можете помочь кому-нибудь добиться успеха в проверке на умение, сделав ту же проверку умения в совместном усилии. Если вы выбрасываете 10 и больше в своей проверке, то персонаж, которому вы помогаете, получает бонус +2 к своей проверке (вы не можете выбрать 10 во время помощи другу). Во многих случаях помощь персонажу будет бесполезна или ограничена определенным количеством единовременных помощников.

Таблица 4–3: Сводка Умений

[illegible]

Умение	Врв	Брд	Свщ	Дрд	Боц	Мнх	Пал	Слд	Плт	Клд	Влш	Без Под	Штр Брон	Хара кт.
Дипломатия		К	К				К		К			Да		Оба
Вывод Устройств из Строя									К			Нет	Да	Лов
Маскировка		К							К			Да		Оба
Высвобождение		К				К			К			Да	Да	Лов
Полет				К						К	К	Да	Да	Лов
Обращение с Животными	К			К	К		К	К				Нет		Оба
Лечение			К	К			К	К				Да		Муд
Запугивание	К	К			К	К		К	К	К		Да		Оба
Знание (волшебство)		К	К							К	К	Нет		Инт
Знание (подземелья)		К			К			К	К		К	Нет		Инт
Знание (инженерное дело)		К			К						К	Нет		Инт
Знание (география)		К		К				К			К	Нет		Инт
Знание (история)		К	К			К					К	Нет		Инт
Знание (краеведение)		К							К		К	Нет		Инт
Знание (природа)	К	К		К				К			К	Нет		Инт
Знание (дворянство)		К	К				К				К	Нет		Инт
Знание (планы)		К	К								К	Нет		Инт
Знание (религия)		К	К			К	К				К	Нет		Инт
Лингвистика		К	К						К		К	Нет		Инт
Восприятие	К	К		К		К		К	К			Да		Муд
Выступления		К				К			К			Да		Оба
Профессия		К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	Нет		Муд
Верховая Езда	К			К	К	К	К	К				Да	Да	Лов
Проницатель.		К	К			К	К		К			Да		Муд
Ловкость Рук		К							К			Нет	Да	Лов
Магическое Ремесло		К	К	К			К	К		К	К	Нет		Инт

Умение	Врв	Брд	Свщ	Дрд	Боц	Мнх	Пал	Слд	Плт	Клд	Влш	Без Под	Штр Брон	Хара кт.
Незаметность		К				К		К	К			Да	Да	Лов
Выживание	К			К	К			К				Да		Муд
Плавание	К			К	К	К		К	К			Да	Да	Сил
Использование Магических Устройств		К							К	К		Нет		Оба

ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ

Этот раздел описывает каждое умение, включая общепринятое использование и типичные модификаторы. Персонажи иногда могут использовать умения по иным назначениям, нежели указанным здесь, но это остается на усмотрение Мастера. Ради полной сводки всех умений смотрите Таблицу 4-3.

Описания умений придерживается следующего принципа.

Название Умения: строка названия умения включает в себя (кроме самого названия) следующую информацию.

Ключевая Характеристика: аббревиатура характеристики, чей модификатор применяется при проверке умения.

Необходима Подготовка: если в строку названия умения включено это примечание, то вы должны иметь хотя бы 1 ранг в умении, чтобы использовать его. Если такого примечания нет, то умение можно использовать и без подготовки (с 0 рангом). Если есть какие-то особые примечания к применению с подготовкой и без, то они описаны в разделе Без Подготовки (смотрите ниже).

Штраф за Броню: если в строку названия умения включено это примечание, то к проверкам этого умения применяется штраф за броню (смотрите Главу 6). Если этот элемент отсутствует, то штраф за броню не применяется.

Описание: после строки с названием умения следует общее описание того, за что отвечает использование умения.

Проверка: что персонаж («вы» в описании умения) может делать в случае успешной проверки и с Классом Сложности (СЛ) проверки.

Действие: тип действия, необходимого для использования умения, или количество времени, необходимого для проверки.

Повторение Попытки: всевозможные условия, которые относятся к последующим попыткам успешно использовать умение. Если умение не позволяет вам попытаться завершить одну задачу более одного раза, или если провал несет с собой неотъемлемый штраф (как в случае с умением Лазания), то вы не можете выбрать 20. Если этот пункт отсутствует, то вы можете повторять попытки без всяких неотъемлемых штрафов, кроме необходимого дополнительного времени.

Особенности: любые дополнительные факты, которые касаются умения, типа особых эффектов, получаемых за счет его использования, или бонусы, которые определенные персонажи получают благодаря своим классам, выбранным навыкам или расе.

Ограничения: некоторые умения предоставляются в полном объеме лишь персонажам определенных классов. Этот пункт указывает, существуют ли такие ограничения для этого умения.

Без Подготовки: этот пункт указывает, что персонаж может сделать с умением, если в нем у него нет ни одного ранга. Если этого пункта нет, то это означает, что умение действует как обычно для неподготовленных персонажей (если его можно использовать без подготовки), или что неподготовленный персонаж не может пытаться сделать проверку этого умения (для

умений, обозначенных «Необходима Подготовка»).

Таблица 4-2: Бонусы к Проверкам Умений

Умение	Проверка Умения Равняется*
Без Подготовки	1к20 + модификатор характер + расовый модификатор
С Подготовкой	1к20 + ранги умения + модификатор характер + расовый модификатор
Подготовленное классовое умение	1к20 + ранги умения + модификатор + расовый модификатор + 3
*Штраф за броню применяется ко всем проверкам умений, основанным на Силе и Ловкости	

Таблица 4-1: Ранги Умений

Класс	Ранги Умений за Уровень
Варвар	4 + модификатор Инт
Бард	6 + модификатор Инт
Священник	2 + модификатор Инт
Друид	4 + модификатор Инт
Боец	2 + модификатор Инт
Монах	4 + модификатор Инт
Паладин	2 + модификатор Инт
Следопыт	6 + модификатор Инт
Плут	8 + модификатор Инт
Колдун	2 + модификатор Инт
Волшебник	2 + модификатор Инт

АКРОБАТИКА — ACROBATICS

(Лов; Штраф за Броню)

Вы можете удерживать равновесие, пересекая узкие или опасные поверхности. Вы также можете нырять, делать сальто, прыгать и перекатываться, чтобы избежать атаки и преодолевать препятствия.

Проверка: вы можете использовать Акробатику для передвижения без падений по узким поверхностям и неровной земле. Успешная проверка позволяет вам передвигаться по таким поверхностям с половинной скоростью — в раунд нужна лишь одна проверка. Используйте следующую таблицу, чтобы определить базовую СЛ, которая затем модифицируется модификаторами умения Акробатики, указанными на странице 89. Используя Акробатику подобным образом, вы считаетесь застигнутым врасплох и теряете свой бонус Ловкости к ЗА (если такой есть). Если вы получаете повреждение во время использования Акробатики, то вы должны немедленно сделать другую проверку на Акробатику с той же СЛ, чтобы избежать падения или сбивания с ног.

Ширина Поверхности	Базовая СЛ Акробатики
Более 3х футов (0,9 метров) в ширину	0*
1–3 фута (30-90 см) в ширину	5*
7–11 дюймов (18-28 см) в ширину	10
2–6 дюймов (5-15 см) в ширину	15
Менее 2 дюймов (5 см) в ширину	20

* Для передвижения по этим поверхностям проверка на Акробатику не нужна, только если модификаторы, применяемые к поверхности (смотрите страницу 89), не повышают СЛ до 10 и более.

Кроме того, вы можете передвигаться через грозящий квадрат без провоцирования атаки по возможности со стороны врага, используя Акробатику. Передвигаясь подобным образом, вы передвигаетесь с половинной скоростью. Вы можете передвигаться с полной скоростью, повысив СЛ проверки на 10. Вы не можете использовать Акробатику для перемещения мимо врагов, если ваша скорость понижена из-за переноса среднего или тяжелого груза или ношения средней или тяжелой брони. Если способность позволяет вам перемещаться на полной скорости при таких условиях, то вы можете использовать Акробатику для перемещения мимо врагов. Вы можете использовать Акробатику подобным образом, являясь сбитым с ног, но это требует полноценного действия, чтобы переместиться на 5 футов, а СЛ увеличивается на 5. **Если вы пытаетесь переместиться через пространство противника и проваливаете проверку, то вы теряете действие движения и провоцируете атаку по возможности^{4.1}.**

Ситуация	Базовая СЛ Акробатики*
Передвижение через грозящую область	Защита от Боевого Маневра противника
Передвижение через пространство врага	5 + Защита от Боевого Маневра противника

* Эта СЛ используется для избежания атаки по возможности из-за передвижения. Эта СЛ увеличивается на 2 за каждого дополнительного противника, избегаемого за 1 раунд.

Наконец, вы можете использовать умение Акробатики для прыжков или смягчения падений. Базовая СЛ прыжка равняется пересекаемому расстоянию (горизонтальному) и в четыре раза больше высоты (вертикальной). Эти СЛ удваиваются, если у вас нет, хотя бы, 10 футов места для разбега. Единственные применимые модификаторы к Акробатике зависят от поверхности, с которой вы прыгаете. Если вы проваливаете эту проверку на 4 пункта и меньше, то вы можете попытаться сделать спас на Реакцию СЛ 20, чтобы схватиться за другую сторону, провалив прыжок. Если вы проваливаете эту проверку на 5 пунктов и больше, то вы проваливаете прыжок и падаете (или приземляетесь плашмя в случае вертикального прыжка). Существа с базовой наземной скоростью выше 30 футов получают расовый бонус +4 к проверкам на Акробатику за каждые 10 футов их скорости после 30 футов. Существа с базовой наземной скоростью ниже 30 футов получают расовый штраф -4 к проверкам на Акробатику за каждые 10 футов их скорости ниже 30 футов. Никакой прыжок не может позволить вам превысить ваше максимальное передвижение за раунд. В случае прыжка с разбега, результат вашей проверки на Акробатику указывает расстояние, преодоленное во время прыжка (и, в случае провала проверки, расстояние, которое вы преодолели и упали плашмя). Поделите пополам этот результат для прыжка в длину с места, чтобы определить место приземления.

Когда вы умышленно падаете с любого расстояния, даже в результате провального прыжка, проверка на Акробатику СЛ 15 позволит вам проигнорировать первые 10 футов падения, хотя

вы все равно падаете плашмя, если получаете повреждение от падения. Смотрите правила падения на странице 443 ради дальнейших деталей.

Множество условий могут повлиять на ваш успех в проверках на Акробатику. Следующие модификаторы к СЛ применяются ко всем проверкам умения Акробатики. Модификаторы складываются друг с другом, но лишь самые серьезные модификаторы окружающих условий применяются поодиночке.

Действие: нет. Проверки на Акробатику задействуются как часть другого действия или как реакция на ситуацию.

Особенности: если вы имеете 3 и более рангов в Акробатике, то вы получаете бонус уклонения +3 к ЗА во время оборонительного боя, а не обычные +2, и бонус уклонения +6 к ЗА во время ухода в действие глухой обороны вместо обычных +4.

Если у вас есть навык Акробат, то вы получаете бонус к проверкам на Акробатику (смотрите Главу 5).

Прыжок в Длину	СЛ Акробатики
5 футов (1,5 метра)	5
10 футов (3 метра)	10
15 футов (4,5 метра)	15
20 футов (6 метров)	20
Больше 20 футов	+5 за каждые 5 футов

Прыжок в Высоту	СЛ Акробатики
1 фут (30 см)	4
2 фута (60 см)	8
3 фута (90 см)	12
4 фута (120 см)	16
Больше 4 футов	+4 за каждый фут

Модификаторы Акробатики	Модификатор СЛ
Слегка Затруднительно (щебень, песок)	+2
Сильно Затруднительно (пол пещеры, булыжники)	+5
Слегка Скользко (мокро)	+2
Очень Скользко (лед)	+5
Легкий Наклон (<45°)	+2
Сильный Наклон (>45°)	+5
Слегка Нестабильно (лодка в беспокойной воде)	+2
Средне Нестабильно (лодка во время шторма)	+5
Сильно Нестабильно (землетрясение)	+10
Передвижение на полной скорости по узким или неровным поверхностям	+5*

* Это не применяется к проверкам в случае прыжков.

ОЦЕНКА — APPRAISE (Инт)

Вы можете определять денежную ценность предметов.

Проверка: проверка на Оценку СЛ 20 определяет ценность обычного изделия. Если вы преуспеее на 5 очков и больше, то вы также определите, имеет ли оно магические свойства, хотя этот успех не дает знания о способностях магического изделия. Если вы проваливаете проверку на 5 и менее очков, то вы определяете цену изделия в пределах 20% от его действительной стоимости. Если вы проваливаете проверку на 5 очков и больше, то цена будет сильно разниться, отдаваясь на милость Мастера. Особенно редкие и экзотические изделия могут повысить СЛ этой проверки на 5 и больше.

Вы так же можете использовать эту проверку для определения самого ценного изделия, видимого в сокровищнице^{2.3}. СЛ этой проверки обычно равняется 20, но может подняться и до 30 в случае особенно большой сокровищницы.

Действие: оценка изделия занимает 1 стандартное действие. Определение самого ценного изделия в сокровищнице занимает 1 полноценное действие.

Повторение Попытки: повторные попытки Оценки изделия дадут тот же результат.

Особенности: заклинатель с фамильяром вороном получает бонус +3 к проверкам на Оценку.

ОБМАН — BLUFF (Хар)

Вы знаете, как нужно лгать.

Проверка: Обман является встречной проверкой умения против умения Проницательности вашего противника. Если вы используете Обман для того, чтобы кого-то одурачить, то с успешной проверкой вы убедите своего противника в правоте своих слов. Проверки на Обман модифицируются в зависимости от правдоподобности лжи. Следующие модификаторы применяются к броску существа, которое пытается солгать. Заметьте, что некоторая ложь настолько неправдоподобна, что невозможно кого-либо убедить в ее истинности (это остается на усмотрение Мастера).

Обстоятельства	Модификатор Обмана
Цель хочет поверить вам	+5
Ложь правдоподобна	+0
Ложь неправдоподобна	-5
Ложь притянута за уши	-10
Ложь невероятна	-20
Цель пьяна или расслаблена	+5
Вы располагаете убедительными доказательствами	до +10

Финт: вы можете использовать Обман для проведения финта в бою, что вынуждает вашего противника избавиться от своего бонуса Ловкости к ЗА против вашей следующей атаки. СЛ этой проверки равняется 10 + базовый бонус к атаке вашего противника + модификатор Мудрости вашего противника. Если ваш противник натренирован в Проницательности, то вместо этого СЛ равна 10 + бонус Проницательности вашего противника, если этот результат будет больше. Большую информацию о финтах в битве смотрите в Главе 8.

Тайное Послание: вы можете использовать Обман для передачи тайного послания другому персонажу, истинного значения которого другие не поймут, воспользовавшись косвенными намеками, чтобы скрыть настоящее послание. СЛ для такой проверки равняется 10 для простых посланий и 20 для сложных посланий. Если вы добиваетесь успеха, то цель

автоматически понимает вас, при условии, что вы общаетесь на языке, который она понимает. Если ваша проверка провалилась на 5 очков и более, то вы передадите неверное послание. Другие существа, которые получают послание, могут разгадать его с успешной встречной проверкой на Проницательность против вашего результата Обмана.

Действие: попытка обмануть кого-нибудь занимает, по меньшей мере, 1 раунд, но может продлиться и дольше, если ложь запутана (на усмотрение Мастера, в зависимости от обстоятельств).

Финты в битве являются стандартными действиями. Использование Обмана для передачи тайного послания занимает в два раза больше времени, чем если бы послание передавалось обычными способами.

Повторение Попытки: если вам не удастся кого-то обмануть, то дальнейшие попытки ввести его в заблуждение будут страдать от штрафа -10 и могут оказаться невозможны (на усмотрение Мастера).

Вы можете попытаться сделать финт против кого-то еще раз, если вы провалились. Тайные послания можно передавать снова, если первые попытки провалились.

Особенности: заклинатель с фамильяром гадюкой получает бонус +3 к проверкам на Обман.

Если у вас есть навык Мошенник, то вы получаете бонус к проверкам на Обман (смотрите Главу 5).

ЛАЗАНИЕ — CLIMB

(Сил; Штраф за Броню)

Вы умеете взбираться по вертикальным поверхностям, начиная с гладких городских стен и забираясь скалистыми утесами.

Проверка: с успешной проверкой на Лазание вы можете перемещаться вверх, вниз или поперек склона, стены или другой крутой поверхности (или даже по потолку, если есть опоры) с одной четвертой вашей обычной скорости. Склоном считается любая наклонная плоскость под углом менее 60 градусов; а стеной — любая наклонная поверхность под углом более 60 градусов. Проверка на Лазание, которая проваливается на 4 и менее

очков, означает, что вы не продвинулись, а проверка, которая проваливается на 5 и более очков, означает, что вы падаете с той высоты, на которую вы уже поднялись. СЛ проверки зависит от условий лазания. Сравните свою

задачу с примерами из следующей таблицы, чтобы определить подходящую СЛ.

СЛ Лазания	Пример Поверхности или Деятельности
0	Склон слишком крут, чтобы взойти по нему, или узловатая веревка вдоль стены, в которую можно упираться ногами.
5	Веревка вдоль стены, в которую можно упираться ногами, или узловатая веревка, или веревка с заклиниванием <i>трюк с веревкой</i> .
10	Поверхность с выступами, за которые можно держаться и упираться, типа очень грубой стены или корабельного такелажа.
15	Любая поверхность с необходимыми опорами (естественными или искусственными), типа очень грубой скалистой поверхности или дерева, гладкой веревки или подтягивание вверх на руках во время зависания.
20	Неровная поверхность с узкими опорами для рук и ног, типа обычной стены в подземелье.
25	Грубая поверхность, типа стены из естественного камня или кирпичной стены.
30	Нависающая стена или потолок только с опорами для рук.
—	На совершенно гладкую ровную вертикальную (или перевернутую) поверхность подняться нельзя.

Модификатор СЛ Лазания*	Пример Поверхности или Деятельности
-10	Лазание по дымоходам (рукотворным или естественным) или другим местам, где вы можете упереться сразу в две противоположные стены.
-5	Лазание по углам, где вы можете упираться в перпендикулярные стены.
+5	Поверхность скользкая.

* Эти модификаторы совокупные; применяйте все, которые подходят к ситуации.

Для лазания вам необходимо освободить обе руки, но вы можете цепляться за стену одной рукой, пока творите заклинание или предпринимаете какое-нибудь другое действие, требующее только одной руки. Взираясь, вы не можете двигаться, чтобы избежать удара, поэтому вы теряете свой бонус Ловкости к ЗА (если такой есть). Вы также не можете использовать щит во время лазания. Всякий раз, когда вы получаете повреждение во время лазания, делайте проверку на Лазание против СЛ склона или стены. Провал означает, что вы падаете со своей текущей высоты и получаете соответствующее падению повреждение.

Ускоренный Подъем: вы пытаетесь взбираться быстрее, чем обычно. Приняв штраф -5, вы можете двигаться с половиной своей скорости (вместо одной четвертой своей скорости).

Создание Собственных Опор: вы можете делать собственные опоры, вколачивая в стену крюки. На вбивание крюка уходит минута, а на 5 футов расстояния требуется один крюк. Как и с любой поверхностью, которая предлагает опоры для рук и ног, стена с крюками в ней имеет СЛ 15. Подобным образом, альпинист с топориком или схожим инструментом может вырубать опоры в ледяной стене.

Попытка Остановить Падение: практически невозможно прекратить свое падение, схватившись за стену, и все же если вы хотите попытаться выполнить эту трудную задачу, то вы можете сделать проверку на Лазание (СЛ = СЛ стены + 20). Схватиться за склон намного легче (СЛ = СЛ склона + 10).

Попытка Остановить Падающего Персонажа во Время Лазания: если кто-то взбирающийся над вами или рядом с вами падает, то вы можете попытаться схватить падающего персонажа, если он или она находится в ваших пределах досягаемости. Это требует успешной ближней касательной атаки против падающего персонажа (хотя он или она могут добровольно отказаться от любого бонуса Ловкости к ЗА). Если вы попадаете, то вы должны немедленно сделать проверку на Лазание (СЛ = СЛ стены + 10). Успех означает, что вы поймали падающего персонажа, но его общий вес, включающий снаряжение, не может превышать вашу норму тяжелой нагрузки, иначе вы автоматически упадете. Если вы проваливаете свою проверку на Лазание на 4 очка и меньше, то вам не удастся остановить падающего персонажа, но вы не теряете свою опору о стену. Если вы проваливаетесь на 5

очков и более, то вам не удастся остановить падающего персонажа, и вы начинаете падать сами.

Действие: Лазание является частью передвижения, поэтому оно обычно является частью действия движения (и может быть объединено с другими типами движения в действии движения). Каждое действие движения, которое включает в себя какое-либо лазание, требует отдельной проверки на Лазание. Попытка остановить свое или чужое падение не занимает действия.



Особенности: вы можете использовать веревку, чтобы подтягивать другого персонажа вверх (или опускать его) за счет чистой силы. Подобным образом вы можете поднимать двойную норму своей максимальной нагрузки.

Существо с указанной скоростью лазания имеет расовый бонус +8 ко всем проверкам на Лазание. Это существо должно делать проверку на Лазание для подъема на все стены и склоны, чья СЛ больше 0, но оно все равно может решить выбрать 10, даже если спешит или находится под угрозой во время лазания. Если существо с указанной скоростью лазания решает ускорить подъем (смотрите выше), то оно будет передвигаться с удвоенной скоростью (или со своей наземной скоростью, смотря, что медленнее) и делать каждую проверку на Лазание со штрафом -5. Такое существо сохраняет свой бонус Ловкости к Классу Защиты (если такой есть) во время лазания, а противники не получают особых бонусов к своим атакам против него. Однако оно не может использовать действие бега во время лазания.

Если у вас есть навык Атлет, то вы получаете бонус к проверкам на Лазание (смотрите Главу 5).

РЕМЕСЛО — CRAFT (Инт)

Вы искусны в создании определенных групп изделий, типа брони или оружия. Подобно Знанию, Выступлениям и Профессии, Ремесло в действительности является рядом отдельных умений. Вы можете иметь несколько умений Ремесла, каждое из которых будет иметь свои ранги. Самыми распространенными умениями Ремесла являются алхимик, кузнец, корзинщик, переплетчик книг, изготовитель луков, каллиграфист, плотник, ткач, портной, стеклодув, ювелир, кожевник, замочник, художник, гончар, скульптор, корабел, сапожник, каменщик, изготовитель капканов. Умение Ремесла сосредоточено на создании чего-то. Если в результате ничего не создается, то, скорее всего, это подпадает под умение Профессии.

Проверка: вы можете практиковать свое ремесло и при этом скромно жить, зарабатывая половину от результата вашей проверки в золотых монетах за неделю упорной работы. Вы знаете, как

* Эти модификаторы совокупные; применяйте все, которые подходят к ситуации.

нужно использовать инструменты своего ремесла, как выполнять повседневные задачи ремесла, как следить за необученными помощниками и как улаживать распространенные проблемы (необученные рабочие и помощники зарабатывают в среднем 1 серебряную монету в неделю).

Основная функция умения Ремесла, однако, заключается в предоставляемой вам возможности создать изделие нужного типа. СЛ зависит от сложности создаваемого изделия. СЛ, результат вашей проверки и цена изделия определяются тем, сколь долго создается определенное изделие. Окончательная цена предмета также определяется стоимостью сырья. В некоторых случаях заклинание *изготовление* может быть использовано для достижения результатов проверки на Ремесло без использования самой проверки. Но вы все равно делаете сопутствующую проверку на Ремесло при использовании заклинания, чтобы создать изделие, требующее высокой степени мастерства.

Успешная проверка на Ремесло, связанная с работой по дереву в сочетании с сотворением заклинания *железное дерево*, позволяет вам делать деревянные изделия, обладающие крепостью стали. Накладывая заклинание *малое созидание*, вы должны успешно пройти сопутствующую проверку на Ремесло, чтобы создать сложное изделие.

Все ремесла требуют инструментов ремесленника, которые дают больше шансов на успех. Если используются импровизированные инструменты, то проверка будет иметь штраф -2. С другой стороны, инструменты ремесленника мастерской работы предоставляют проверке бонус ситуации +2. Чтобы определить, как много времени и денег уйдет на создание изделия, следуйте следующим шагам.

1. Найдите цену изделия в серебряных монетах (1 зм = 10 см).

2. Определите СЛ изделия по Таблице 4-4.

3. Заплатите $\frac{1}{3}$ цены изделия за стоимость сырья.

4. Сделайте соответствующую проверку на Ремесло, представляющую работу на протяжении одной недели. Если проверка оказывается успешной, то умножьте свой результат проверки на СЛ. Если результат умножения на СЛ равняется цене изделия в серебряных монетах, то вы изготовили изделие (если результат умножения на СЛ превосходит цену изделия в серебряных монетах в два или три раза, то вы выполнили задачу в два или три раза быстрее. И так далее). Если результат умножения на СЛ не равняется цене, то он отражает ваш прогресс на этой неделе. Запишите результат и сделайте новую проверку на Ремесло для следующей недели. С каждой проверкой вы добиваетесь все большего и большего прогресса, пока вы не достигните цены изделия в серебряных монетах.

Если вы проваливаете проверку на 4 очка и меньше, то на этой неделе вы успеха не добиваетесь. Если вы провалите проверку на 5 очков и больше, то вы уничтожите половину сырья, и вам снова придется оплачивать половину стоимости первоначального сырья.

Прогресс в День: вы можете делать проверки не только еженедельно, но и ежедневно. В этом случае ваш прогресс (результат проверки, умноженный на СЛ) нужно делить на количество дней в неделе.

Создание Изделий Мастерской Работы: вы можете сделать изделие мастерской работы: оружие, набор доспехов, щит или инструмент, который предоставит бонус к его использованию за счет его исключительного мастерства. Чтобы создать изделие мастерской работы, вы создаете компонент мастерской работы, словно это отдельный предмет, в дополнение к обычному изделию. Компонент мастерской работы имеет собственную цену (300 зм для оружия или 150 зм за набор брони или щит, смотрите Главу 6 ради цены на другие инструменты мастерской работы) и СЛ Ремесла 20. Когда стандартный компонент и компонент мастерской работы будут завершены, изделие мастерской работы будет готово. Стоимость, которую вы выплачиваете за компонент мастерской работы, равняется одной трети приведенной цены, как и в случае стоимости за сырье.

Починка Изделий: вы можете починить изделие, делая проверки против той же СЛ, которая требовалась для создания изделия в первый раз. Стоимость починки составляет одну пятую от цены изделия.

Действие: не требуется. Проверки на Ремесло делаются ежедневно или еженедельно (смотрите выше).

Повторение Попытки: да, но всякий раз, когда вы проваливаете проверку на 5 очков и более, вы уничтожаете половину сырья, и вам приходится снова платить половину от первоначальной стоимости сырья.

Особенности: вы можете добровольно добавить +10 к указанной СЛ, чтобы изготовить изделие. Это позволяет вам создать изделие более быстро (поскольку вы будете умножать эту повышенную СЛ на ваш результат проверки Ремесла, чтобы определить степень прогресса). Вы должны решить, будете ли вы повышать СЛ, перед тем, как делаете ежедневную или еженедельную проверку.

Чтобы создать изделие с помощью Ремесла (алхимия), вы должны иметь алхимическое



оборудование. Если вы работаете в городе, то вы можете купить все необходимое в качестве части стоимости сырья, необходимого для создания изделия, но алхимическое оборудование сложно или невозможно приобрести в некоторых местах. Приобретение и поддержание алхимической лаборатории предоставляет бонус ситуации +2 к проверкам на Ремесло (алхимия), поскольку вы владеете отличными инструментами для работы, но это не влияет на стоимость любых изделий, изготовленных за счет этого умения.

Гном получает бонус +2 к умениям Ремесло или Профессия, на его выбор.

Таблица 4–4: Умения Ремесла

Предмет	Умение Ремесла	СЛ Ремесла
Кислота	Алхимия	15
Алхимический огонь, дымовая палка или трутница	Алхимия	20
Противоядие, солнечный жезл, липкий мешок или громовой камень	Алхимия	25
Броня или щит	Бронник	10 + бонус к ЗА
Длинный лук, короткий лук или стрелы	Луки	12
Составной длинный лук или составной короткий лук	Луки	15
Составной длинный лук или составной короткий лук с высокой градацией Силы	Луки	15 + (2 x градация)
Арбалет или арбалетные болты	Оружейник	15
Простое оружие ближнего боя или метательное оружие	Оружейник	12
Военное оружие ближнего боя или метательное оружие	Оружейник	15
Экзотическое оружие ближнего боя или метательное оружие	Оружейник	18
Механическая ловушка	Ловушки	по-разному ¹
Очень простое изделие (деревянная ложка)	Разное	5
Типичное изделие (железный горшок)	Разное	10
Высококачественное изделие (колокол)	Разное	15
Сложное или превосходное изделие (замок)	Разное	20

¹ Ловушки имеют собственные правила конструкции (смотрите Главу 13).

ДИПЛОМАТИЯ — DIPLOMACY

(Хар)

Вы можете использовать это умение для убеждения других согласиться с вашими аргументами, разрешения разногласий и для сбора ценной информации или слухов у людей. Это умение также используется для улаживания конфликтов, используя подходящие этикет и манеры, соответствующие проблеме.

Проверка: с успешной проверкой вы можете изменить начальное отношение неигровых персонажей. СЛ этой проверки зависит от начального отношения к вам существа, регулируемая вашим модификатором Харизмы. Если вы добиваетесь успеха, то отношение персонажа к вам улучшается на одну ступень. За каждые 5 очков, на которые результат проверки превосходит СЛ, отношение персонажа к вам улучшается на одну дополнительную ступень. Отношение существа не может подняться более чем на две ступени подобным

образом, хотя Мастер в некоторых ситуациях может отвергнуть это правило. Если вы провалите проверку на 4 и менее очка, то отношение персонажа к вам не изменится. Если вы провалите проверку на 5 и более очков, то отношение персонажа к вам понизится на одну ступень.

Вы не можете использовать Дипломатию против существа, которое не понимает вас или имеет Интеллект 3 и меньше. Дипломатия обычно неэффективна в битве и против существ, которые намерены навредить вам или вашим союзникам в ближайшем будущем. Любой сдвиг отношения, произошедший за счет Дипломатии, обычно длится 1к4 часа, но может длиться гораздо дольше или короче, это зависит от ситуации (на усмотрение Мастера).

Начальное Отношение	СЛ Дипломатии
Враждебное	25 + модификатор Хар существа
Недружелюбное	20 + модификатор Хар существа
Безразличное	15 + модификатор Хар существа
Дружелюбное	10 + модификатор Хар существа
Услужливое	0 + модификатор Хар существа

Если отношение существа к вам является, по меньшей мере, безразличным, то вы можете просить его о просьбах. Это — дополнительная проверка на Дипломатию, использующая текущее отношение существа для определения базовой СЛ, с одним из следующих модификаторов. Когда отношение существа изменится до услужливого, то существо выполняет большинство просьб без проверки, только если они не идут против его природы и не подвергают его серьезным опасностям. Некоторые просьбы проваливаются автоматически, если просьба идет против убеждений существа или его природы, это остается на усмотрение Мастера.

Просьба	Модификатор СЛ Дипломатии
Дать простой совет или указания	−5
Дать подробный совет	0
Оказать простую помощь	0
Открыть небольшой секрет	+5
Оказать длительную и сложную помощь	+5
Оказать рискованную помощь	10
Открыть важный секрет	+10 и больше
Оказать помощь, за которую могут наказать	+15 и больше
Дополнительные просьбы	+5 за просьбу

Сбор Сведений: вы также можете использовать Дипломатию для сбора сведений на определенные темы или личности. Чтобы сделать это, вы должны потратить хотя бы 1к4 часов на опрос людей в местных тавернах, рынках и общественных местах. СЛ этой проверки зависит от степени скрытности искомой информации, но для самых общеизвестных фактах или слухах она равняется 10. Для скрытной или тайной информации СЛ может подниматься до 20 и выше. Мастер может постановить, что некоторые темы просто неизвестны общественности.

Действие: использование Дипломатии для влияния на отношение существа занимает 1 минуту непрерывного взаимодействия. Просьба у существа занимает 1 или больше раундов взаимодействия, в зависимости от сложности просьбы. Использование Дипломатии для сбора сведений занимает 1к4 часов занятости поиском слухов и осведомителей.

Повторение Попытки: вы не можете использовать Дипломатию более одного раза для влияния на одно и то же существо за период в 24 часа. Если в просьбе было отказано, результат не изменится от дополнительных проверок, хотя можно попросить о другой просьбе. Вы можете делать повторные попытки проверки на Дипломатию для сбора сведений.

Особенности: если у вас есть навык Убедительность, то вы получаете бонус к проверкам на Дипломатию (смотрите Главу 5).

ВЫВОД УСТРОЙСТВ ИЗ СТРОЯ — DISABLE DEVICE

(Лов; Штраф за Броню; Необходима Подготовка)
Вы искусны в обезоруживании ловушек и открывании замков. Кроме того, это умение позволяет вам ломать простые механические устройства, типа катапульт, фургонных колес и дверей.

Проверка: обезоруживая ловушку или другое устройство, проверка на Вывод Устройств из Строя делается скрытно, вы не можете знать о своем успехе.

СЛ зависит от сложности устройства. Если проверка оказывается успешной, то вы выводите устройство из строя. Если она проваливается на 4 и менее очков, то терпите неудачу, но можете попытаться снова. Если она проваливается на 5 и более очков, то что-то происходит не так. Если устройством является ловушка, то вы спускаете ее. Если вы производите какую-то диверсию, то вы считаете, что устройство выведено из строя, но на самом деле оно все еще функционирует. Вы также можете испортить простые устройства, типа седел или фургонных колес, таким образом, чтобы они работали нормально какое-то время, а затем испортились или отвалились (обычно спустя 1к4 раунда или минуты использования).



Устройство	Время	СЛ Вывода Устр. из Стр.*	Пример
Простое	1 раунд	10	Заклинивание замка
С подвохом	1к4 раунда	15	Порча вагонного колеса
Сложное	2к4 раунда	20	Обезвреживание ловушки, перезарядка ловушки
Крайне сложное	2к4 раунда	25	Обезвреживание сложной ловушки, хитрая порча механич. устройства
* Если вы пытаетесь замести следы своего вмешательства, то добавьте 5 к СЛ.			

Взлом Замков: СЛ открывания замков зависит от их качества. Если вы не обладаете набором воровских инструментов, то эти СЛ повышаются на 10.

Качество Замка	СЛ Вывода Устройств из Строя
Простой	20
Средний	25
Хороший	30
Превосходный	40

Действие: количество времени, необходимое на проверку Вывода Устройств из Строя зависит от задачи, как описано выше. Поломка простого устройства занимает 1 раунд и является полноценным действием. Устройство с подвохом или сложное устройство требуют 1к4 или 2к4 раунда. Попытка взломать замок — полноценное действие.

Повторение Попытки: по-разному. Вы можете повторять попытки поломки устройства, если вы провалили проверку на 4 и меньше очков. Вы можете повторять попытки при взломе замков.

Особенности: если у вас есть навык Ловкач, то вы получаете бонус к проверкам на Вывод Устройств из Строя (смотрите Главу 5).

Плут, который превосходит СЛ ловушки на 10 и более очков, может изучить ловушку, выяснить принцип ее работы и обойти ее не обезвреживая. Плут также может провести через нее своих союзников.

Ограничения: персонажи со способностью обнаружения ловушек (типа плутов) могут обезвреживать магические ловушки. Магическая ловушка обычно имеет СЛ 25 + уровень заклинания, использованного для ее создания. Заклинания *огненная ловушка*, *глиф опеки*, *символ* и *круг телепортации* также являются ловушками, которые плут может обезвредить с успешной проверкой на Вывод Устройств из Строя.

Шипы и *каменные шипы*, однако, создают магические опасности, против которых Вывод Устройств из Строя бессилён. Ради подробностей смотрите описания отдельных заклинаний.

МАСКИРОВКА — DISGUISE (Хар)

Вы искусны в изменении своего облика.

Проверка: результат вашей проверки на Маскировку определяет, насколько хорошо вы замаскировались, и он противопоставляется результатам проверок на Восприятие других. Если вы не привлекаете к себе чужого внимания, то другие не делают проверок на Восприятие. Если вы привлекаете к себе внимание подозрительных людей (типа стражника, который наблюдает за обывателями, проходящими через городские ворота), то можно предположить, что такие наблюдатели выбирают 10 при своих проверках на Восприятие.

Вы получаете лишь одну проверку на Маскировку за все использование умения, даже если против нее делают проверки на Восприятие несколько человек. Проверка на Маскировку делается скрытно, поэтому вы не можете быть уверены в ее результате. Эффективность вашей маскировки зависит от того, как сильно вы изменяете свою внешность. Маскировка может быть использована для притворства, будто вы на одну размерную категорию больше или меньше вашего действительного размера.

Это не изменяет вашего фактического размера и досягаемости, если вы вступите в битву в таком гриме.

Маскировка	Модификатор Проверки
Лишь незначительные детали	5
Маскировка под противоположный пол ¹	–2
Маскировка под другую расу ¹	–2
Маскировка под другую возрастную категорию ^{1,2}	–5
Маскировка под другую размерную категорию ¹	–10

¹ Эти модификаторы складываются; используйте все задействованные.

² За каждую ступень между вашей фактической возрастной категорией и вашей обманчивой возрастной категорией. Ступенями являются: юность (моложе зрелости), зрелость, средний возраст, старость и почтенный возраст.

Если вы подражаете определенной личности, то те, кто знает эту личность, получают бонус к своим проверкам на Восприятие согласно таблице ниже. Кроме того, они автоматически считаются подозрительными к вам, поэтому встречные проверки проводятся постоянно.

Отношение	Бонус к Проверке Восприятия Наблюдателя
Узнавание	+4
Товарищи и коллеги	+6
Близкие друзья	+8
Близкие	+10

Человек делает проверку на Восприятие, чтобы видеть сквозь вашу маскировку, сразу при встрече и каждый последующий час. Если вы случайно встречаете большое количество разных существ в течение короткого времени, то делайте проверку раз в день или час, используя средний модификатор Восприятия для группы.

Действие: наложение грима занимает 1к3х10 минут работы.

Использование магии (типа заклинания *маскировки*) уменьшает это действие до времени, необходимого для сотворения заклинания или запуска эффекта.

Повторение Попытки: да. Вы можете попробовать переделать неудачную маскировку, но когда другие узнают, что была использована личина, они будут более подозрительны.

Особенности: магия, которая изменяет вашу форму, типа *смены обличья*, *маскировки*, *полиморфа* или *полного превращения*, предоставляет вам бонус +10 к проверкам на Маскировку (смотрите описания отдельных заклинаний). Магия предсказаний, которая позволяет людям смотреть сквозь иллюзии (типа *истинного видения*) не проникает сквозь простую маскировку, но она может отменить волшебный компонент маскировки, улучшенной магическим образом.

Вы должны делать проверку на Маскировку, когда творите заклинание *подобие*, чтобы определить, насколько хорошей получилась копия.

Если у вас есть навык Мошенник, то вы получаете бонус к проверкам на Маскировку (смотрите Главу 5).

ВЫСВОБОЖДЕНИЕ — ESCAPE ARTIST

(Лов; Штраф за Броню)

Ваши тренировки позволяют вам выскальзывать из оков и избегать захватов.

Проверка: таблица ниже дает СЛ, необходимые для высвобождения из различных форм ограничений.

Веревки: СЛ вашей проверки Высвобождения равняется Бонусу к Боевому Маневру связывающего +10.

Кандалы и Кандалы Мастерской Работы: СЛ для кандалов определяется их конструкцией (смотрите таблицу ниже).

Тесное Пространство: указанная СЛ относится к пространствам, через которое ваша голова проходит, а плечи нет. Если пространство длинное, то вам придется сделать несколько проверок. Вы не можете протиснуться через пространство, через которое не проходит ваша голова.

Захват: вы можете сделать проверку на Высвобождение вместо проверки на боевой маневр, чтобы высвободиться из захвата (смотрите Главу 8) или прижима4.1.

Стеснение	СЛ Высвобождения
Веревка/оковы	ББМ связавшего + 20
Сеть, оживленная веревка, управляемые растения, власть над растениями или опутывание	20
Заклинание <i>силок</i>	23
Кандалы	30

Тесное пространство	30
Кандалы мастерской работы	35
Захват	ЗБМ схватившего

Действие: проверка на Высвобождение из веревок, кандалов или других оков (кроме схватившего) требует 1 минуты работы. Высвобождение из сети или заклинаний *оживленной веревки, управляемых растений, власти над растениями* или *опутывания* — полноценное действие. Высвобождение из захвата или прижатого состояния — стандартное действие. Протискивание через тесное пространство занимает, по меньшей мере, 1 минуту, а может и больше, в зависимости от длины пространства.

Повторение Попытки: по-разному. Вы можете сделать еще одну проверку после провалившейся проверки, если вы протискиваетесь через тесное пространство, делая несколько проверок. Если ситуация позволяет, то вы можете сделать дополнительную проверку, или даже выбрать 10, если вам не мешают активно. Если СЛ высвобождения из веревки или оков ваше 20 + ваш бонус умения Высвобождения, то вы не можете высвободиться из пут, используя Высвобождение.

Особенности: если у вас есть навык Незаметный, то вы получаете бонус к проверкам на Высвобождение (смотрите Главу 5).

ПОЛЕТ — FLY

(Лов; Штраф за Броню)

Вы искусны в полетах, будь то крылья или магия, и можете выполнять смелые или сложные маневры в воздухе. Заметьте, что это умение не дает вам способности летать.

Проверка: обычно вам нужно делать проверку на Полет в момент, когда вы пытаетесь совершить сложный маневр. Без проверки летящее существо может оставаться на лету в конце своего хода, пока оно переместилась на расстояние, равное половине его скорости. Оно также может повернуть на 45 градусов, пожертвовав 5 футами передвижения, может подняться на половинной скорости под углом 45 градусов и может опуститься под любым углом на обычной скорости. Заметьте, что эти ограничения применимы к передвижению, предпринятому во время вашего текущего хода. В начале следующего хода вы можете направиться в ином направлении, нежели в предыдущий ход, без проверки. Любое действие, которое нарушает эти правила, требует проверки на Полет. Сложность этих маневров зависит от пробуемого маневра, как описано в следующей таблице.

Вы Атакованы во Время Полета: вы не считаетесь застигнутым врасплох во время полета. Если вы летите за счет крыльев и получаете в это время повреждение, то вы должны сделать проверку на Полет СЛ 10, чтобы избежать потери 10 футов высоты. Это падение не провоцирует атаки по возможности и не считается за передвижение существа.

Маневр в Полете	СЛ Полета
Движение менее чем на половинной скорости и продолжение полета	10
Планирование	15
Поворот на 45° с затратой 5 футов передвижения	15
Поворот на 180° с затратой 10 футов передвижения	20
Взлет с подъемом более чем 45°	20

Столкновение во Время Полета: если вы используете для полета крылья и сталкиваетесь с объектом, равным вам по размеру или больше, то вы должны немедленно сделать проверку на Полет СЛ 25, чтобы избежать падения на землю и соответствующего повреждения от падения.

Избежание Повреждения от Падения: если вы падаете и имеете способность летать, то вы можете сделать проверку на Полет СЛ 10, чтобы отменить повреждение. Вы не можете сделать эту проверку, если вы падаете из-за проваленной проверки на Полет или столкновения.

Скорости при Сильном Ветре: полеты при сильных ветрах добавляют штрафы к вашим проверкам на Полет, как отмечено в Таблице 4-5. «Проверяемый» означает, что существа этого размера и меньше должны успешно сделать проверку на Полет СЛ 20 или двигаться так далеко, насколько утащит ветер. «Сдуваемый» означает, что существа этого размера и меньше должны успешно сделать проверку на Полет СЛ 25 или их сдует на 2кбх10 футов, и они получают 2кб пунктов не-смертельного повреждения. Эту проверку нужно делать каждый раунд, пока существо остается на лету. Существо, которое было сдую, все еще должно делать проверку на Полет СЛ 20 для передвижения, поскольку оно все так же проверяется.

Действие: нет. Проверка на Полет не требует действия; она делается как часть другого действия или как реакция на сложившуюся ситуацию.

Повторение Попытки: по-разному. Вы можете попытаться сделать проверку на Полет для выполнения того же маневра в последующие раунды. Если вы используете крылья и проваливаете проверку на Полет на 5 и более очков, то вы начинаете падать на землю, получая соответствующее повреждение от падения (смотрите Главу 13).

Особенности: заклинатель с фамильяром летучей мышью получает бонус +3 к проверкам на Полет.

Существа с указанной скоростью полета считают умение Полета классовым умением. Существо с врожденной скоростью полета получает бонус (или штраф) к проверкам умения Полета в зависимости от его маневренности: неуклюжая -8, скудная -4, средняя +0, хорошая +4, отличная +8. Существа без приведенного показателя маневренности обычно имеют среднюю маневренность.

Существа большего или меньшего размера, нежели Среднее, получают размерные бонусы или штрафы к проверкам на Полет в зависимости от их размерной категории: Мизерный +8, Крошечный +6, Миниатюрный +4, Маленький +2, Большой -2, Огромный -4, Гигантский -6, Колоссальный -8. Вы не можете брать ранги в этом умении без врожденных способностей полета или планирования. Существа также могут вкладывать ранги в Полет, если они обладают стабильной возможностью ежедневно летать (либо с помощью заклинания, либо с помощью особой способности).

Если у вас есть навык Акробат, то вы получаете бонус к проверкам на Полет (смотрите Главу 5).

Таблица: Влияние Ветра На Полет

Сила Ветра	Скорость Ветра	Проверяемый Размер	Сдуваемый Размер	Штраф к Полету
Слабая	0–10 миль в час (0-16 км/ч)	—	—	—
Средняя	11–20 миль в час (17-32 км/ч)	—	—	—
Сильная	21–30 миль в час (33-48 км/ч)	Миниатюрный	—	–2
Порывистая	31–50 миль в час (49-80 км/ч)	Маленький	Миниатюрный	–4
Буря	51–74 миль в час (81-119 км/ч)	Средний	Маленький	–8

Сила Ветра	Скорость Ветра	Проверяемый Размер	Сдуваемый Размер	Штраф к Полету
Ураган	75–174 миль в час (120-280 км/ч)	Большой	Средний	–12
Торнадо	175+ миль в час (281+ км/ч)	Огромный	Большой	–16

ОБРАЩЕНИЕ С ЖИВОТНЫМИ — HANDLE ANIMAL

(Хар: Необходима Подготовка)

Вы обучены работе с животными, вы можете обучать их трюкам, заставлять следовать простым командам или даже одомашнивать их.

Проверка: СЛ зависит от того, что вы пытаетесь сделать.

Задача	СЛ Обращения Задача с Животными
Управление животным	10
«Принуждение» животного	25
Обучение животного трюку	15 или 20*
Обучение животного для службы	15 или 20*
Приручение дикого животного	15 + КХ животного

* Описания отдельных трюков и служб смотрите ниже.

Управление Животным: эта задача включает в себя приказы животным выполнить задачу или трюк, который они знают. Если животное ранено или получило какое-либо не-смертельное повреждение или повреждение показателя характеристики, то СЛ увеличивается на 2. Если ваша проверка будет успешной, то животное выполнит задачу или трюк во время своего следующего действия.

«Принуждение» Животного: принудить животного — значит заставить его выполнить задачу или трюк, который оно не знает, но физически способно на его выполнение. К этой категории также относится принуждение животного выполнять марш-бросок или бег трусцой более 1 часа между циклами сна. Если животное ранено или получило какое-либо не-смертельное повреждение или повреждение показателя характеристики, то СЛ увеличивается на 2. Если ваша проверка будет успешной, то животное выполнит задачу или трюк во время своего следующего действия.

Обучение Животного Трюку: вы можете обучить животное определенному трюку за 1 неделю работы и с успешной проверкой на Обращение с Животными против указанной СЛ. Животное с 1 очком Интеллекта может выучить максимум три трюка, а животное с 2 очками Интеллекта может выучить максимум шесть трюков. Возможные трюки (и соответствующие СЛ) включают в себя следующие, но это вовсе не полный список. · **Напасть!** (СЛ 20): животное атакует явных врагов. Вы можете указать на определенное существо, на которое должно напасть животное, и оно подчинится по мере возможности. Обычно животное нападает только на гуманоидов, чудовищных гуманоидов, великанов или других животных. Обучение животного нападать на всех существ (включая таких неестественных существ, как нежить и отродья) считается за два трюка.

· **Ко мне!** (СЛ 15): животное подходит к вам, даже если обычно оно бы этого не сделало.

· **Защищать!** (СЛ 20): животное защищает вас (или оно готово защищать вас, если нет непосредственной опасности), даже без всякой отданной команды. Кроме того, вы можете приказывать животному защищать другого указанного персонажа.

· **Назад!** (СЛ 15): животное прекращает битву или иным образом отступает. Животное,

которое не знает этого трюка, будет продолжить сражение, пока не будет вынуждено бежать (из-за раны, эффектов страха или тому подобного) или пока противник не будет побежден.

- Принести! (СЛ 15): животное отходит и что-то приносит. Если вы не указываете определенную вещь, то животное приносит случайный предмет.

- Охранять! (СЛ 20): животное остается на месте и не дает подойти остальным.

- За мной! (СЛ 15): животное следует за вами, даже в места, в которые бы оно обычно не пошло.

- Выступление (СЛ 15): животное выполняет разные простые трюки, типа сидения прямо, переката, рева или лаянья и так далее.

- Искать! (СЛ 15): животное отправляется в область и ищет все, что является живым или двигающимся.

- Ждать! (СЛ 15): животное остается на месте, ожидая вашего возвращения. Оно не набрасывается на других приближающихся существ, но оно все еще будет защищаться в случае необходимости.

- Выслеживание (СЛ 20): животное выслеживает запах, который ему дадут почуять (для этого у животного должна быть способность нюх).

- Работа (СЛ 15): животное толкает или тянет средний или тяжелый груз.

Обучение Животного для Службы: вместо того, чтобы учить животное отдельным трюкам, вы можете просто обучить его служить вам. По существу, служба животного представляет собой предварительно отобранный набор известных трюков, которые удовлетворяют общей программе, типа охраны или переноски тяжестей. Животное должно удовлетворять всем обычным предпосылкам для всех трюков, входящих в подготовку. Если подготовка включает более чем три трюка, то животное должно иметь 2 и более очков Интеллекта. Животное может быть обучено всего одной службе, хотя если существо способно изучать дополнительные трюки (кроме тех, что входят в службу), то оно может это делать. Обучение животного службе требует меньше проверок, чем в случае отдельных трюков, но не меньше времени.

- Боевое Ездовое (СЛ 20): животное, обученное нести на себе наездника в битву, знает трюки «напасть», «ко мне», «защищать», «назад», «охранять» и «за мной». Обучение животного езде во время боя занимает 6 недель. Вы также можете «улучшить» обученное ездовое животное до боевого ездового животного за 3 недели, и с успешной проверкой на Обращение с Животными СЛ 20. Новая служба и трюки полностью заменяют предыдущую службу и любые трюки животного, которые оно знало прежде. Многие лошади и ездовые собаки обучаются этим способом.

- Бойцовское (СЛ 20): животное, обученное участвовать в боях, знает трюки «напасть», «назад» и «ждать». Обучение животного драке занимает 3 недели.

- Сторожевое (СЛ 20): сторожевое животное знает трюки «напасть», «защищать», «назад» и «охранять». Обучение сторожевого животного занимает 4 недели.

- Рабочее (СЛ 15): животное, обученное работе, знает трюки «ко мне» и «работа». Обучение рабочего животного занимает 2 недели.

- Охотничье (СЛ 20): животное, обученное охоте, знает трюки «напасть», «назад», «принести», «за мной», «искать» и «выслеживание». Обучение охотничьего животного занимает 6 недель.

- Цирковое (СЛ 15): животное, обученное выступать, знает трюки «ко мне», «принести», «за мной», «выступление» и «ждать». Обучение циркового животного занимает 5 недель.

- Ездовое (СЛ 15): животное, обученное нести на себе наездника, знает трюки «ко мне», «за мной» и «ждать». Обучение ездового животного занимает 3 недели.

Приручение Дикого Животного: приручить животное — значит взрастить его с младенчества, вследствие чего оно становится одомашненным. Тренер может приручать не более трех существ одного вида за раз.

Успешно одомашненное животное может быть обучено трюкам во время взращивания, или его можно обучить как прирученное животное позднее.

Действие: по-разному. Управление животным — действие движения, тогда как «принуждение» животного — полноценное действие (друид или следопыт может управлять животным-спутником в качестве свободного действия или принуждать его в качестве действия движения). Для задач с определенным временем, упомянутым выше, вы должны будете провести половину этого времени (по 3 часа в день на каждое животное) работая над завершением задачи, прежде чем попытаетесь сделать проверку на Обращение с Животными. Если проверка проваливается, то ваша попытка обучить, приручить или выдрессировать животное проваливается, и вам нет необходимости продолжать. Если проверка прошла успешно, то вы должны посвятить оставшееся время на завершение обучения, приручения или дрессировки. Если время было прервано или задача не доведена до конца, то попытка обучить, приручить или выдрессировать животное автоматически проваливается.

Повторение Попытки: да, кроме приручения животного.

Особенности: вы можете использовать это умение на существах с показателем Интеллекта 1 или 2, но которые не являются животными, в этом случае СЛ подобной проверки возрастает на 5. Такие существа имеют тот же предел изучаемых трюков, как и у животных.

Друид и следопыт получают бонус ситуации +4 к проверкам на Обращение с Животными, к которым причастно их животное-спутник.

Кроме того, животное-спутник друида и следопыта знает один и больше бонусных трюков, которые не ограничиваются обычным пределом известных трюков и не требуют никакого времени или проверки на Обращение с Животными для изучения.

Если у вас есть навык Тяга к Животным, то вы получаете бонус к проверкам на Обращение с Животными (смотрите Главу 5).

Без Подготовки: если у вас нет рангов в Обращении с Животными, то вы можете использовать проверку на Харизму, чтобы управлять и принуждать одомашненных животных, но вы не можете обучать, приручать или дрессировать животных.

Друид и следопыт без рангов в Обращении с Животными могут использовать проверку на Харизму, чтобы управлять и принуждать своих животных-спутников, но они не могут обучать, приручать или дрессировать других неодомашненных животных.

ЛЕЧЕНИЕ — HEAL (Муд)

Вы обучены лечить раны и болезни.

Проверка: СЛ и эффект проверки Лечения зависит от выполняемой задачи.

Задача	СЛ
Первая помощь	15
Долговременный уход	15
Обработка ран от железных ежей, <i>шипов</i> или <i>каменных шипов</i>	15
Обработка смертельных ран	20
Обработка яда	СЛ спаса от яда
Обработка болезни	СЛ спаса от болезни

Первая Помощь: обычно вы используете первую помощь для спасения умирающего персонажа. Если персонаж опустился до отрицательных очков хитов и продолжает их терять (со скоростью 1 в раунд, 1 в час или 1 в день), то вы можете стабилизировать его. Стабилизированный персонаж не восстанавливает очки хитов, но прекращает терять их. Первая помощь также предотвращает потерю очков хитов персонажем из-за эффектов, вызывающих кровотечение (смотрите Приложение 2 ради правил о кровоточащем повреждении).

Долговременный Уход: предоставление долговременного ухода означает заботу о раненном

человеке целый день или больше. Если ваша проверка на Лечение будет успешной, то пациент восстанавливает свои очки хитов или очки характеристик, потерянных из-за повреждения характеристики, в два раза быстрее, чем обычно: 2 очка хитов на уровень за полные 8 часов отдыха в день, или 4 очка хитов на уровень за каждый полный день отдыха; 2 очка характеристики за полные 8 часов отдыха в день, или 4 очка характеристики за каждый полный день отдыха.

Вы можете ухаживать за шестью пациентами одновременно. Вам понадобятся некоторые предметы и припасы (бинты, мази и так далее), которые можно легко достать в населенной местности. Оказание долговременного ухода считается для лекаря легкой активностью. Вы не можете вести долговременный уход за самим собой.

Обработка Ран от Железных Ежей, Шипов или Каменных Шипов: существо, которое получило рану, наступив на железных ежей, двигается с половинной скоростью. Успешная проверка на Лечение удаляет этот штраф к передвижению. Существо, раненное заклинаниями *шипы* или *каменные шипы*, должно сделать успешный спасбросок на Реакцию или получить раны, которые понизят его скорость на одну треть. Другой персонаж может убрать этот штраф, потратив 10 минут на обработку ран жертвы и сделав успешную проверку на Лечение против СЛ спаса заклинания.

Обработка Смертельных Ран: обрабатывая смертельные раны, вы можете восстановить очки хитов поврежденного существа. Обработка смертельных ран восстанавливает 1 очко хитов за уровень существа. Если вы превзошли СЛ на 5 очков и более, то добавьте свой модификатор Мудрости (если он положительный) к этой величине. Существо может извлечь из этого пользу, лишь если его смертельные раны были обработаны в течение 24 часов со времени ранения и не больше одного раза в день. Вы должны будете израсходовать два применения набора целителя, чтобы выполнить эту задачу. Вы получите штраф -2 к вашей проверке умения Лечение за каждое использование набора целителя, которого вам недостает.

Обработка Отравлений: обработка отравления означает ухаживание за одним персонажем, который был отравлен и который продолжает получать новые повреждения от яда (или страдает от какого-либо другого эффекта). Каждый раз, когда отравленный персонаж делает спасбросок против яда, вы делаете проверку на Лечение. Если ваша проверка Лечение превосходит СЛ яда, то персонаж получает бонус таланта +4 к своему спасброску против яда.

Обработка Болезней: обработка болезни означает ухаживание за одним заболевшим персонажем. Каждый раз, когда заболевший персонаж делает спасбросок против эффектов болезни, вы делаете проверку на Лечение. Если ваша проверка Лечение превосходит СЛ болезни, то персонаж получает бонус таланта +4 к своему спасброску против болезни.

Действие: предоставление первой помощи, обработка раны или обработка яда являются стандартным действием. Обработка болезни или уход за существом, раненным заклинаниями *шипы* или *каменные шипы*, занимают 10 минут работы. Обработка смертельных ран занимает 1 час работы. Предоставление долговременного ухода требует 8 часов легкой активности.

Повторные Попытки: по-разному. По большому счету, вы не можете попробовать снова сделать новую проверку на Лечение, не убедившись в безуспешности первоначальной. Вы всегда можете повторить проверку предоставления первой помощи, учитывая, что цель предыдущей попытки все еще жива.

Особенности: персонаж с навыком Самодостаточность получает бонус к проверкам на Лечение (смотрите Главу 5). Набор целителя дает вам бонус ситуации +2 к проверкам на Лечение.

ЗАПУГИВАНИЕ — INTIMIDATE (Хар)

Вы можете использовать это умение для устрашения своих противников или для принуждения их действовать в ваших интересах. Это умение включает в себя устные угрозы и демонстративные жесты.

Проверка: вы можете использовать Запугивание для принуждения противника действовать

по отношению к вам дружелюбно на 1кбх10 минут с успешной проверкой. СЛ этой проверки равна 10 + Кость Хитов цели + модификатор Мудрости цели. В случае успеха цель выдает вам всю нужную информацию, предпринимает действия, которые не ставят ее под угрозу, или предлагает другую посильную помощь. После истечения срока действия Запугивания цель относится к вам недружелюбно и может доложить о вас местным властям. Если вы проваливаете эту проверку на 5 и более очков, то цель попытается обмануть вас или еще каким-то образом помешать вашим стараниям.

Деморализация: вы можете использовать это умение для того, чтобы сделать **вашего противника**^{4.1} потрясенным на некоторое количество раундов. **Это потрясенное состояние не складывается с другими потрясенными состояниями, чтобы сделать подвергнувшееся существо испуганным**^{2.1}. СЛ этой проверки равна 10 + Кость Хитов цели + модификатор Мудрости цели. Если проверка прошла успешно, то цель будет потрясена на 1 раунд. Эта длительность увеличивается на 1 раунд за каждые 5 очков, которые превосходят СЛ. **Вы можете угрожать противнику подобным образом, лишь если он находится в пределах 30 футов**^{4.1} и может ясно видеть и слышать вас. **Использование деморализации на то же существо лишь продлит длительность; оно не создает более глубокого состояния страха**^{4.1}. **Действие:** использование Запугивания для изменения отношения противника требует 1 минуты разговора. Деморализация противника — стандартное действие.

Повторные Попытки: вы можете еще раз попытаться запугать противника, но каждая дополнительная проверка увеличивает СЛ на +5. Это увеличение сбрасывается спустя 1 час.

Особенности: вы также получаете бонус +4 к проверкам на Запугивание, если вы больше своей цели, и штраф -4 к проверкам на Запугивание, если вы меньше своей цели.

Если у вас есть навык Убедительность, то вы получаете бонус к проверкам на Запугивание (смотрите Главу 5).

Полуорк получает бонус +2 к проверкам на Запугивание.

ЗНАНИЕ — KNOWLEDGE

(Инт; Необходима Подготовка)

Вы подкованы в какой-то научной области и можете ответить как на простые, так и на сложные вопросы. Подобно умениям Ремесла, Выступлений и Профессии, Знание на самом деле состоит из множества разных специализаций. Ниже перечислены типичные научные области.

- Волшебство (древние тайны, магические традиции, волшебные символы, конструкции, драконы, волшебные звери).
- Подземелья (отродья, пещеры, аморфы, спелеология).
- Инженерное дело (здания, акведуки, мосты, укрепления).
- География (страны, климат, народ).
- История (войны, колонии, миграции, основание городов).
- Краеведение (легенды, знаменитые личности, жители, законы, обычаи, традиции, гуманоиды).
- Природа (животные, феи, чудовищные гуманоиды, растения, сезоны и циклы, погода, беспозвоночные).
- Дворянство (родословные, геральдика, знаменитые личности, королевские привилегии).
- Планы (Внутренние Планы, Внешние Планы, Астральный План, Эфирный План, пришельцы, планарная магия).
- Религия (боги и богини, мифическая история, церковные традиции, святые символы, нежить).

Проверка: ответ на вопрос в пределах вашей научной области будет иметь СЛ 10 (для действительно простых вопросов), 15 (для базовых вопросов) или 20-30 (для действительно

сложных вопросов).

Вы можете использовать это умение для опознания монстров и их особых сил или слабостей. Обычно СЛ такой проверки равна $10 + \text{СВ монстра}$. Для обычных монстров, типа гоблинов, СЛ этой проверки равна $5 + \text{СВ монстра}$. Для особенно редких монстров, типа тарраски, СЛ этой проверки равна $15 + \text{СВ монстра}$, или больше. Успешная проверка позволяет вам вспомнить кое-какую полезную информацию об этом монстре. За каждые 5 очков, которые ваш результат превзошел СЛ проверки, вы вспоминаете другую полезную информацию. Многие умения Знания имеют особые применения, указанные в Таблице 4-6.

Действие: обычно нет. В большинстве случаев проверка на Знание не требует действия (но не забудьте посмотреть «Без Подготовки» ниже).

Повторение Попытки: эта проверка показывает ваш уровень знаний, и повторные размышления о вставшем вопросе не дадут вам знаний о том, что вы не изучали.

Без Подготовки: вы не можете делать проверки на Знания без подготовки со СЛ выше 10. Если вы имеете доступ к обширной библиотеке, которая охватывает определенное умение, то это ограничение снимается. Однако время проверки с использованием библиотеки возрастает до 1к4 часов. Особенно полные библиотеки даже могут предоставить бонус к проверкам на Знание в охватываемых ими областях.

ЛИНГВИСТИКА — LINGUISTICS

(Инт; Необходима Подготовка)

Вы умеете работать с языками, в разговорных и письменных формах. Вы умеете разговаривать на множестве языков и расшифровывать практически любой язык за достаточное время. Ваши умения в письме также позволяют вам создавать и определять подделки.

Проверка: вы можете расшифровать письмо на незнакомом языке или послание, написанное в неполной или устарелой форме. Базовая СЛ равна 20 для самых простых посланий, 25 для стандартных текстов и 30 или выше для сложных, экзотических или очень старых записей. Если проверка была успешной, то вы понимаете общее содержание части записи объемом в одну страницу (или ее эквивалент). Если проверка терпит неудачу, то сделайте проверку на Мудрость СЛ 5, чтобы узнать, не сделали ли вы ложных выводов о тексте (успех означает, что вы не делаете ложных выводов; провал означает, что делаете).

Проверки Лингвистики и (если нужно) Мудрости проводятся Мастером в тайне, поэтому вы не можете сказать, были ли ваши выводы истинными или же ложными.



Условие	Модификатор Проверки Лингвистики
Тип документа не знаком читателю	-2
Тип документа отчасти знаком читателю	+0
Тип документа хорошо знаком читателю	+2
Почерк незнаком читателю	-2
Почерк отчасти знаком читателю	+0
Почерк хорошо знаком читателю	+2
Читатель бегло изучает документ	-2
Документ противоречит приказам или известиям	+2

Создание или Определение Подделки: подделка требует письменных материалов, соответствующих подделываемому документу. Чтобы подделать документ, почерк в котором не является характерным для какого-то человека, вам нужно лишь посмотреть на похожий документ, и вы получите бонус +8 к своей проверке. Чтобы подделать подпись, вам нужна копия автографа того человека, и вы получите бонус +4 к проверке. Чтобы подделать более длинный документ, написанный рукой какого-то определенного человека, понадобится большой пример почерка этого человека.

Проверка на Лингвистику проводится тайно, поэтому вы не можете судить о качестве своей подделки. Как и с Маскировкой, вы не делаете проверку, пока кто-нибудь не изучит работу. Ваша проверка на Лингвистику противопоставляется проверке на Лингвистику человека, который изучает документ и проверяет его достоверность. Обследователь получает модификаторы, если соблюдаются условия, приведенные в таблице на предыдущей странице.

Изучение Языка: всякий раз, когда вы вкладываете ранг в это умение, вы учитесь говорить и писать на новом языке. Распространенные языки (и их типичные представители) включают в себя следующие.

- Язык Бездны (демоны и другие хаотично-злые пришельцы).
- Акло (дерро, нечеловеческие или потусторонние монстры, злые феи).
- Водный (водные существа).
- Воздушный (летающие существа, воздушные существа).
- Небесный (ангелы и другие добрые существа).
- Общий (люди и основные расы из Главы 2).
- Драконий (драконы, рептильные существа).
- Друидский (только друиды).
- Язык Дварфов (дварфы).
- Эльфийский (эльфы, полуэльфы).
- Великаний (циклопы, эттины, великаны, огры, тролли).
- Гномий (гномы).
- Язык Гоблинов (багбиры, гоблины, хобгоблины).
- Язык Гноллов (гноллы).
- Язык Полуросликов (полурослики).
- Огненный (огненные существа).
- Адский (дьяволы и другие законно-злые пришельцы).
- Орчий (орки, полуорки).
- Лесной (кентавры, феи, растения, единороги).
- Земной (земляные существа).
- Подобий (дроу, дуэргары, морлоки, свирфнеблины).

Таблица 4–6: СЛ Умения Знания СЛ

Задача	Умение Знания	СЛ
Определение ауры при использовании <i>обнаружения магии</i>	Волшебство	15 + уровень заклинания
Определение уже действующего эффекта заклинания	Волшебство	20 + уровень заклинания
Определение материалов, изготовленных с помощью магии	Волшебство	20 + уровень заклинания
Определение заклинания в данный момент нацеленного на вас	Волшебство	25 + уровень заклинания
Определение заклинаний, использующих при сотворении	Волшебство	20

Задача	Умение Знания	СЛ
определенный материальный компонент		
Определение подземной опасности	Подземелья	15 + СВ угрозы
Определение минерала, камня или металла	Подземелья	10
Определение угла наклона склона	Подземелья	15
Определение глубины под землей	Подземелья	20
Определение опасного сооружения	Инженерное Дело	10
Определение века или стиля постройки	Инженерное Дело	15
Определение слабостей сооружения	Инженерное Дело	20
Определение этнической группы или акцента существа	География	10
Определение особенностей регионального ландшафта	География	15
Определение расположения ближайшего поселения или примечательного места	География	20
Знание о недавнем или исторически важном событии	История	10
Определение приблизительной даты определенного события	История	15
Знание о смутном или древнем историческом событии	История	20
Знание местных законов, устоев и популярных мест	Краеведение	10
Знание распространенных слухов или местных традиций	Краеведение	15
Знание о тайных организациях, правителях и местах	Краеведение	20
Определение природной опасности	Природа	15 + СВ угрозы
Определение обыкновенного животного или растения	Природа	10
Определение неестественного погодного феномена	Природа	15
Распознавание рукотворной природы места	Природа	20
Знание о текущих правителях и их гербах	Дворянство	10
Знание соответствующего этикета	Дворянство	15
Знание порядка престолонаследия	Дворянство	20
Знание названий планов	Планы	10
Определение текущего плана бытия	Планы	15
Определение планарного происхождения существа	Планы	20
Определение символа распространенного божества или духовенства	Религия	10
Знание общих мифологии и догматов	Религия	15
Определение символа неясного божества или духовенства	Религия	20
Определение способностей и слабостей монстра	Разное	10 + СВ монстра

Действие: по-разному. Расшифровка обычного текста занимает 1 минуту (10 последовательных раундов). Создание подделки может занять где-то от 1 до 1к4 минут за страницу. Определение подделки с помощью Лингвистики занимает 1 раунд экспертизы за страницу.

Повторение Попытки: да.

Особенности: вы должны быть подготовлены для использования этого умения, но вы всегда можете попытаться прочесть устарелые и странные формы ваших собственных бонусных расовых языков. Кроме того, вы всегда можете попытаться определить подделку.

ВОСПРИЯТИЕ — PERCEPTION

(Муд)

Ваши чувства позволяют вам замечать незначительные детали и предупреждают вас об опасности. Восприятие охватывает все пять чувств, включающих зрение, слух, осязание, вкус и обоняние.

Проверка: восприятие имеет множество применений, самым распространенным из них являются встречные проверки против проверок противника на Незаметность, которые позволяют заметить противника и избежать ошарашивания. Если вы преуспели, то вы замечаете противника и можете соответственно среагировать. Если вы терпите неудачу, то ваш противник может предпринять разнообразные действия, например, подкрасться сзади и напасть.

Восприятие также используется для примечания незначительных подробностей в окружающей среде. СЛ примечания таких подробностей зависит от расстояния, окружающей среды и заметности самой подробности.



Подрoбность	СЛ Восприятия
Услышать звук битвы	–10
Заметить зловоние гниющего мусора	–10
Определить запах дыма	0
Услышать подробности беседы	0
Увидеть заметное существо	0
Определить испорченную пищу	5
Услышать шаги идущего существа	10
Услышать подробности перешептывания	15
Найти обычную спрятанную дверь	15
Услышать звук поворачиваемого в замке ключа	20
Найти обычную потайную дверь	20
Услышать звук натягиваемого лука	25
Почувствовать роющееся существо под собой	25
Заметить карманника	Встречная Ловкости Рук
Заметить существо, использующее Незаметность	Встречная Незаметности
Найти спрятанную ловушку	Зависит от ловушки
Определить силы зелья на вкус	15 + уровень заклинателя зелья

Модификатор Восприятия	Модификатор СЛ
Расстояние до источника, объекта или существа	+1/10 футов
Через закрытую дверь	+5
Через стену	+10/фут толщины
Благоприятные условия ¹	–2
Неблагоприятные условия ²	2
Ужасные условия ²	5
Существо, делающее проверку, отвлечено	+5
Существо, делающее проверку, спит	+10
Существо или объект невидимы	20

¹Благоприятные и неблагоприятные условия зависят от используемого во время проверки чувства.

Например, яркий свет может повысить СЛ проверок, связанных со зрением, тогда как свет факела или лунный свет могут наложить штраф. Посторонний шум может увеличить СЛ, связанную со звуком, а конкурирующие запахи могут оштрафовать любые СЛ, связанные с обонянием.

²Как и с неблагоприятными условиями, но более чрезвычайные. Например, сумерки для СЛ, связанной со зрением, рев дракона для СЛ, связанной со слухом, и непреодолимый смрад, покрывший область, для СЛ, связанной с обонянием.

Действие: большинство проверок на Восприятие являются встречными, они делаются в ответ на различные побудители. Умышленный поиск побудителя является действием движения.

Повторение Попытки: да. Вы можете попытаться почувствовать что-то, что пропустили в первый раз, если побудитель все еще присутствует.

Особенности: эльфы, полуэльфы, гномы и полурослики получают расовый бонус +2 к проверкам на Восприятие. Существа с особым качеством нюха получают бонус +8 к проверкам на Восприятие, когда они ищут запах. Существа с особым качеством ощущения дрожи получают бонус +8 к проверкам на Восприятие против существ, касающихся земли, и автоматически проходят такие проверки в пределах их дальности действия. Ради подробностей об особых качествах смотрите Приложение 1.

Заклинатель с фамильяром ястребом или совой получает бонус +3 к проверкам на Восприятие. Если у вас есть навык

Бдительность, то вы получаете бонус к проверкам на Восприятие (смотрите Главу 5).

ВЫСТУПЛЕНИЯ — PERFORM

(Хар)

Вы искусны в одной форме увеселений, начиная с пения и заканчивая игрой на инструменте. Подобно Ремеслу, Знанию и Профессии, Выступления в действительности являются несколькими отдельными умениями. Вы можете обладать несколькими умениями Выступлений, каждое из которых будет иметь свои ранги.

Каждая из девяти категорий умения Выступлений содержит разнообразные методы, инструменты или техники, некоторые примеры которых приведены в категориях ниже.

- Актерская игра (комедия, драма, пантомима).
- Юмор (шутовство, лимерики, анекдоты).
- Танцы (балет, вальс, джигга).
- Клавишные инструменты (клавесин, пианино, орган).
- Декламация (эпос, ода, сказания).
- Ударные инструменты (колокола, ксилофон, барабаны, гонг).
- Струнные инструменты (скрипка, арфа, лютня, мандолина).
- Духовые инструменты (флейта, свирель, волынка, труба).
- Пение (баллады, псалмы, романсы).

Проверка: вы можете впечатлить публику своим талантом и умением в выбранном вами типе выступления.

СЛ Выступлений	Выступления
10	Обычное выступление. Попытка заработать денег игрой на улице, сродни попрошайничеству. Вы можете заработать 1к10 мм/день.
15	Приятное выступление. В процветающем городе, вы можете заработать 1к10 см/день.
20	Великолепное выступление. В процветающем городе, вы можете заработать 3к10 см/день. Со временем вас могут пригласить присоединиться к профессиональной труппе, и может развиться местная репутация.
25	Запоминающееся выступление. В процветающем городе, вы можете заработать 1кб зм/день. Со временем вас могут заметить благородные покровители и развиться народная репутация.
30	Необычайное выступление. В процветающем городе, вы можете заработать 3кб зм/день. Со временем вас могут заметить отдаленные покровители, или даже межпланарные существа.

Музыкальный инструмент мастерской работы дает вам бонус ситуации +2 ко всем проверкам на Выступление с его использованием.

Действие: по-разному. Попытка заработать денег игрой на публике требует где-то от вечерней подработки до полудневного выступления. Особые способности барда, основанные на Выступлениях, разбираются в описании этого класса.

Повторение Попытки: да. Повторные попытки позволяют, но они не отменяют предыдущих провалов, и аудитория, которая не была впечатлена ранее, скорее всего с сомнением отнесется к будущим выступлениям (увеличьте СЛ на 2 за каждый предыдущий провал).

Особенности: бард должен иметь ранги в определенных категориях Выступлений, чтобы использовать некоторые свои способности Выступления Барда. Ради большей информации проконсультируйтесь с разделом Выступлений Барда в описании класса барда в Главе 3.

ПРОФЕССИЯ — PROFESSION

(Муд; Необходима Подготовка)

Вы искусны в определенной работе. Подобно Ремеслу, Знанию и Выступлениям, Профессия в действительности является множеством различных умений. Вы можете обладать несколькими умениями Профессии, каждое из которых будет иметь собственные ранги. В то время как умение Ремесло представляет собой способность создавать предметы, умение Профессия представляет собой пригодность в профессии, требующей более широкий диапазон менее определенных знаний. Наиболее распространенными умениями Профессии являются архитектор, пекарь, адвокат, пивовар, мясник, писарь, повар, куртизанка, кучер, инженер, фермер, рыбак, картежник, садовник, травник, трактирщик, библиотекарь, торговец, акушерка, мельник, шахтер, швейцар, моряк, писатель, пастух, конюх, солдат, дубильщик, зверолов и лесоруб.

Проверка: вы можете заработать сумму денег золотом, равную половине результата вашей проверки на Профессию, за неделю усердной работы. Вы знаете, как использовать инструменты своего занятия, как справляться с повседневными профессиональными задачами, как присматривать за помощниками и как улаживать обычные проблемы. Вы также можете отвечать на вопросы о своей Профессии. Основные вопросы имеют СЛ 10, а более сложные — СЛ 15 или выше.

Действие: не применяется. Одна проверка обычно представляет неделю работы.

Повторение Попытки: по-разному. Попытку использовать умение Профессии для заработка дохода нельзя повторить. Вы получаете недельную плату, которую дает вам результат проверки. Другую проверку можно сделать на следующую неделю, чтобы определить новый

доход за следующий период времени. Попытку выполнить какую-либо определенную задачу можно повторить.

Без Подготовки: неподготовленные рабочие и помощники (то есть персонажи без каких-либо рангов в Профессии) зарабатывают, в среднем, 1 серебряную монету в день.

Особенности: гном получает бонус +2 к выбранным им умениям Ремесла или Профессии.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА — RIDE

(Лов; Штраф за Броню)

Вы искусны в езде на скакунах, обычно на лошадях, но, возможно, и на чем-то более экзотичном, типа грифона или пегаса. Если вы пытаетесь оседлать существо, которое плохо подходит на роль скакуна, то вы получаете штраф -5 к своим проверкам на Верховую Езду.

Проверка: обычные действия во время езды не требуют проверки. Вы можете установить седло, взобраться в него, ездить и спешиваться без каких-либо проблем. Следующие задачи требуют проверки.

Задача	СЛ Верховой Езды
Управление одними коленями	5
Удержаться в седле	5
Нападение обученным скакуном	10
Укрытие	15
Мягкое падение	15
Перепрыгивание	15
Пришпоривание скакуна	15
Управление скакуном в бою	20
Быстро вскочить в седло или спешиться	20

Управление Одними Коленями: вы можете управлять своим скакуном одними коленями, что дает вам возможность использовать в битве обе руки. Сделайте свою проверку на Верховую Езду в начале вашего хода. В случае провала вы можете использовать в этом раунде только одну руку, поскольку другая необходима вам для управления скакуном. Это не тратит действия.

Удержаться в Седле: вы можете мгновенно отреагировать и попытаться избежать падения, когда ваш скакун встает на дыбы, неожиданно устремляется вперед или когда вы получаете повреждение. Это применение не тратит действия.

Нападение Обученным Скакуном: если вы прикажете своему обученному для боя скакуну атаковать, то вы все еще можете проводить свои атаки как обычно. Это применение является свободным действием.

Укрытие: вы можете мгновенно отреагировать, свесившись и прильнув к боку своего скакуна, используя его как укрытие. Вы не можете атаковать или творить заклинания, пока используете своего скакуна как укрытие. Если вы проваливаете свою проверку на Верховую Езду, то вы не получаете преимущества укрытия. Использование этого варианта является мгновенным действием, но возвращение из этого положения является действием движения (проверка не нужна).

Мягкое Падение: вы отменяете повреждение при падении со скакуна. Если вы проваливаете проверку на Верховую Езду, то вы получаете 1к6 пунктов повреждения и падаете плашмя. Это применение не тратит действия.

Перепрыгивание: вы можете заставить своего скакуна перепрыгивать препятствия в качестве части его передвижения. **Если проверка на Верховую Езду для прыжка оказалась успешной, то используйте свой модификатор Верховой Езды или модификатор прыжков скакуна, смотря**

что ниже, чтобы определить, как далеко существо может прыгнуть^{4.1}. Если вы проваливаете свою проверку Верховой Езды, то вы падаете со скакуна во время его прыжка и получаете соответствующее повреждение от падения (не менее 1к6 пунктов). Это применение не тратит действия, но является частью передвижения скакуна.

Пришпоривание Скакуна: вы можете пришпорить своего скакуна, чтобы увеличить скорость, потратив действие движения. Успешная проверка Верховой Езды увеличит скорость скакуна на 10 футов на 1 раунд, но причинит существу 1к3 пунктов повреждения. Вы можете использовать эту способность каждый раунд, но скакун утомляется после числа раундов, равного его показателю Выносливости. Эту способность нельзя использовать на утомленном скакуне.

Управление Скакуном в Бою: в качестве действия движения вы можете попытаться управлять легким конем, пони, тяжелым конем или другим скакуном, не обученным поведению во время битвы. Если вы проваливаете проверку Верховой Езды, то во время этого раунда вы не можете ничего сделать. Вам не нужно делать эту проверку для лошадей или пони, обученных поведению во время битвы.

Быстро Вскочить в Седло или Спешиться: вы можете попытаться вскочить в седло или спешиться со скакуна, чья размерная категория превышает вашу не более чем на одну ступень, в качестве свободного действия, что оставляет вам действие движения, все еще доступное в этом раунде. Если вы проваливаете проверку Верховой Езды, то вскакивание или спешивание займет действие движения. Вы не можете использовать быстрое вскакивание или спешивание на скакуне, чья размерная категория больше вашей более чем на одну ступень.

Действие: по-разному. Взбирание в седло или спешивание обычно занимает действие движения. Другие проверки являются действием движения, свободным действием или вообще не считаются действием, как описано выше.

Особенности: если вы ездите без седла на голой спине, то вы получаете штраф -5 к проверкам на Верховую Езду. Если у вас есть навык Тяга к Животным, то вы получаете бонус к проверкам на Верховую Езду (смотрите Главу 5).

Если вы используете кавалерийское седло, то вы получаете бонус ситуации +2 к проверкам на Верховую Езду, связанным с удержанием в седле.

Верховая Езда является необходимым условием для Верховой Стрельбы, Верхового Боя, Верхового Прорыва, Вдохновенного Натиска и Затаптывания.

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ — SENSE MOTIVE (Муд)

Вы искусны в распознавании ложных и истинных намерений.

Проверка: успешная проверка позволяет вам избежать одурачивания (смотрите умение Обмана). Вы также можете использовать это умение, чтобы заподозрить подвох (то есть когда происходит что-то странное) или чтобы оценить чью-то надежность.

Задача	СЛ Проницательности
Наитие	20
Чутье к чарам	25 или 15
Расшифровка тайного послания	по-разному

Наитие: это применение умения связано с понятием «чувствовать нутром» происходящее. Вы можете по поведению других почувствовать что-то неладное, например, когда вы разговариваете с мошенником. Кроме того, подобным образом вы можете почувствовать чью-то надежность.

Чутье к Чарам: вы можете сказать, что чье-то поведение было вызвано эффектами чар, даже если сам человек об этом не знает. Обычная СЛ равна 25, но если цель подчинена (смотрите *подчинение гуманоида*), то СЛ будет всего 15 из-за ограниченной деятельности цели.

Расшифровка Тайного Послания: вы можете использовать Проницательность для распознавания тайного сообщения, передаваемого с помощью умения Обмана. В этом случае

ваша проверка на Проницательность противопоставляется проверке на Обман персонажа, передающего послание. За каждый пропущенный вами кусок информации, связанный с посланием, вы получаете штраф -2 к вашей проверке на Проницательность. Если успех проверки не превзошел 4 очков, то вы понимаете, что было передано что-то тайное, но вы не понимаете ничего конкретного из содержимого. Если вы превосходите СЛ на 5 и более очков, то вы перехватываете и понимаете сообщение. Если вы проваливаетесь на 4 и менее очков, то вы не распознаете никакой скрытой передачи. Если вы проваливаетесь на 5 и более очков, то вы можете неправильно понять информацию.

Действие: попытки получить информацию с помощью Проницательности обычно занимают не менее 1 минуты, и вы можете потратить весь вечер, пытаясь понять людей вокруг вас.

Повторение Попытки: нет, хотя вы можете делать проверку на Проницательность для каждой проверки на Обман, сделанной против вас.

Особенности: следопыт получает бонус к проверкам на Проницательность, когда использует это умение против заклятого врага.

Если у вас есть навык Бдительность, то вы получаете бонус к проверкам на Проницательность (смотрите Главу 5).

ЛОВКОСТЬ РУК — SLEIGHT OF HAND

(Лов; Штраф за Броню; Необходима Подготовка)

Ваша подготовка позволяет вам лазить по чужим карманам, доставать скрытое оружие и незаметно делать широкое разнообразие действий.

Проверка: проверка на Ловкость Рук СЛ 10 позволит вам стащить предмет размером с монету, оставленный без присмотра. Исполнение незначительного фокуса, типа исчезновения монеты, также имеет СЛ 10, если наблюдатель не намерен узнать, куда делся предмет. Когда вы используете это умение под внимательным наблюдением, то ваша проверка умения противопоставляется проверке на Восприятие наблюдателя. Успех наблюдателя не мешает в проведении действия, просто оно не остается незамеченным.

Вы можете спрятать маленький предмет (включая легкое оружие или легко скрываемое



дистанционное оружие, типа дротика, пращи или самострела) на своем теле. Ваша проверка на Ловкость Рук противопоставляется проверке на Восприятие наблюдателя или обыскивающего. В последнем случае ищущий получает бонус +4 к проверкам на Восприятие, поскольку обычно легче найти такой предмет, чем спрятать его. Из всего легкого оружия легче всего спрятать кинжал, вы получаете бонус +2 к проверкам на Ловкость Рук для его утаивания. Чрезвычайно малый предмет, типа монеты, сюррикена или кольца, предоставляет вам бонус +4 к проверке на Ловкость рук для его утаивания, а тяжелая и мешковатая одежда (типа плаща) предоставляет вам бонус +2 к проверке. Извлечение скрытого оружия является стандартным действием и не провоцирует атаки по возможности.

Если вы пытаетесь забрать что-то у существа, то вы должны сделать проверку на Ловкость Рук СЛ 20. Противник делает проверку на Восприятие для обнаружения вашей попытки, противопоставленную вашему результату проверки на Ловкость Рук, когда вы пытаетесь схватить предмет. Противник, чья проверка оказывается успешной, замечает попытку, вне зависимости от того, взяли вы предмет или нет. Вы не можете использовать это умение для кражи предмета у другого существа во время битвы, если существо знает о вашем присутствии. Вы также можете использовать Ловкость Рук для развлечения публики, словно вы используете умение Выступлений. В этом случае ваши «выступления» охватывают элементы фокусов, жонглирования и тому подобного.

СЛ Ловкости Рук	Задача
10	Присвоить предмет размером с монету, заставить исчезнуть монету
20	Украсть у человека маленький предмет

Действие: всякая проверка на Ловкость Рук обычно является стандартным действием. Однако вы можете сделать проверку на Ловкость Рук в качестве действия движения со штрафом -20.

Повторение Попытки: да, но после первоначального провала вторая попытка Ловкости Рук против той же цели (или пока за вами следит тот же наблюдатель, который заметил вашу предыдущую попытку) увеличивает СЛ задачи на 10.

Без Подготовки: проверка на Ловкость Рук без подготовки является простой проверкой на Ловкость. Без должного обучения вы не сможете преуспеть ни в одной проверке на Ловкость Рук, чья СЛ выше 10, не считая прятанья предметов на своем теле.

Особенности: если у вас есть навык Ловкач, то вы получаете бонус к проверкам на Ловкость Рук (смотрите Главу 5).

МАГИЧЕСКОЕ РЕМЕСЛО — SPELLCRAFT

(Инт; Необходима Подготовка)

Вы искусны в искусстве сотворения заклинаний, опознании магических изделий, изготовлении магических изделий и определении заклинаний при их сотворении.

Проверка: Магическое Ремесло используется всякий раз, когда подвергается вопросу ваше знание и умение техники искусства сотворения заклинаний или изготовления магических изделий. Это умение также используется для определения свойств магических изделий в вашем владении через использование заклинаний типа *обнаружения магии* и *идентификации*. СЛ этой проверки зависит от задачи.

Действие: опознание заклинания во время его наложения не требует действия, но вы должны ясно видеть процесс его сотворения, и к нему применяются те же штрафы, что и для проверки умения Восприятия, будь то расстояние, неблагоприятные условия или другие факторы. Выучить заклинание из книги заклинаний займет 1 час на уровень заклинания (заклинания 0-ого уровня занимают 30 минут). Подготовка заклинания из позаимствованной книги заклинаний не добавляет никакого времени к вашей подготовке. Проверка на Магическое Ремесло для изготовления магического изделия является частью процесса

создания. Попытка выяснить свойства магического изделия занимает 3 раунда за каждое опознаваемое изделие, и у вас должна быть возможность тщательно изучить вещь.

Повторение Попытки: вы не можете повторить попытку опознания заклинания. Если вам не удастся изучить заклинание из книги заклинаний или свитка, то вам придется подождать, по меньшей мере, 1 неделю, прежде чем делать новую попытку. Если вам не удастся подготовить заклинание из позаимствованной книги заклинаний, то вы сможете повторить попытку только на следующий день. Используя *обнаружение магии* или *идентификацию* для определения свойств магических изделий, вы можете попытаться установить свойства отдельного предмета лишь раз в день. Дополнительные попытки дадут тот же результат.

Особенности: если вы являетесь волшебником-специалистом, то вы получаете бонус +2 к проверкам на Магическое Ремесло, производимых для определения, изучения и подготовки заклинаний из выбранной вами школы. Аналогично, вы получаете штраф -5 к схожим проверкам, производимым для заклинаний из противоположной для вас школы.

Эльф получает расовый бонус +2 к проверкам на Магическое Ремесло для опознания свойств магических изделий.

Если у вас есть навык Склонность к Магии, то вы получаете бонус к проверкам на Магическое Ремесло (смотрите Главу 5).

Таблица 4-7: СЛ Магического Ремесла

Задача	СЛ Магического Ремесла
Определение заклинания, накладываемого в данный момент	15+уровень заклинания
Изучение заклинания из книги заклинаний или свитка	15+уровень заклинания
Подготовка заклинания из позаимствованной книги	15+уровень заклинания
Определение свойств магического изделия с помощью обнаружения магии	15+уровень заклинателя изделия
Расшифровка свитка	20+уровень заклинания
Изготовление изделия	зависит от изделия

НЕЗАМЕТНОСТЬ — STEALTH

(Лов; Штраф за Броню)

Вы умеете искусно избегать обнаружения, что позволяет вам прокрадываться мимо врагов или наносить удар из незаметного положения. Это умение охватывает прятанье и бесшумное передвижение.

Проверка: ваша проверка на Незаметность противопоставляется проверке на Восприятие всякого, кто может заметить вас. **Существа, которым не удастся перекрыть вашу проверку на Незаметность, не ведают о вас и считается, словно вы имеете непроницаемый покров⁵.** Вы можете передвигаться с половинной скоростью, по отношению к нормальной, и использовать Незаметность без всяких штрафов. При передвижении со скоростью большей, чем половинная, но меньшей, чем нормальная, вы получаете штраф -5. Невозможно использовать Незаметность во время нападения, бега или натиска.

Существа получают бонус или штраф к проверкам на Незаметность, основанный на их размере: Мизерный +16, Крошечный +12, Миниатюрный +8, Маленький +4, Средний +0, Большой -4, Огромный -8, Гигантский -12, Колоссальный -16⁵.

Если люди, следящие за вами, пользуются своими чувствами (обычно зрением), то вы не можете использовать Незаметность.

Против большинства существ нахождение вами укрытия или покрова позволит вам использовать Незаметность. Если ваши наблюдатели на миг отвлекаются (типа проверки на Обман), то вы можете попытаться использовать Незаметность. Пока другие отводят свое внимание от вас, вы можете попытаться сделать проверку на Незаметность, если сможете добраться до какого-нибудь укромного места. Однако такая проверка делается со штрафом

-10, поскольку вам приходится двигаться быстро.

Нарушение Незаметности: когда вы начинаете свой ход используя Незаметность, вы можете покинуть свое укрытие или покров и остаться необнаруженными, если сделаете успешную проверку на Незаметность и закончите свой ход в укрытии или покрове. Ваша Незаметность мгновенно прекращается после броска атаки, вне зависимости от его успеха (кроме стрельбы из укрытия, описанной выше)⁵.

Стрельба из Укрытия: если вы уже успешно использовали проверку на Незаметность хотя бы в 10 футах от вашей цели, то вы можете провести одну дистанционную атаку, после чего мгновенно использовать Незаметность снова. Вы получаете штраф -20 к вашей проверке на Незаметность из-за поддержания скрытности своего укрытия.

Отвлекающий Маневр: вы можете использовать Обман для создания возможности воспользоваться Незаметностью. Успешная проверка на Обман может на мгновение отвлечь противников и дать вам возможность сделать проверку на Незаметность, пока народ отвлечен.

Действие: обычно нет. Зачастую вы делаете проверку на Незаметность в качестве части действия движения, так что она не требует отдельного действия. Однако использование Незаметности сразу после дистанционной атаки (смотрите Стрельба из Укрытия выше) является действием движения.

Особенности: если вы невидимы, то вы получаете бонус +40 к проверкам на Незаметность во время неподвижности, или +20 во время передвижения.

Если у вас есть навык Незаметный, то вы получаете бонус к проверкам на Незаметность (смотрите Главу 5).

ВЫЖИВАНИЕ — SURVIVAL (Муд)

Вы искусны в выживании в глуши и в ориентировании. Вы также лучше других умеете выслеживать и идти по следам, оставленным другими.

Проверка: вы можете продержаться себя и других целыми и сытыми в глуши. Таблица ниже дает СЛ для различных задач, требующих проверки на Выживание.

СЛ Выживания	Задача
10	Выживание в глуши. Передвижение с половиной от своей наземной скорости во время охоты и собирательства (потребность в еде и воде исчезает). Вы можете обеспечить едой и водой одного другого человека за каждые 2 очка, на которые ваш результат проверки превзошел 10.
15	Получение бонуса +2 ко всем спасам на Стойкость против суровой погоды во время передвижения с половиной от своей наземной скорости, или получение бонуса +4, если вы остаетесь на месте. Вы можете дать тот же бонус одному другому человеку за каждое 1 очко, на которые ваш результат проверки на Выживание превзошел 15.
15	Не позволить себе заблудиться или избежать естественных опасностей, типа зыбучего песка.
15	Предсказать погоду на ближайшие 24 часа. За каждые 5 очков, на которые ваш результат проверки на Выживание превзошел 15, вы можете предсказать погоду еще на один дополнительный день вперед.

Выслеживание: чтобы найти следы или чтобы следовать по ним 1 милю, требуется успешная проверка на Выживание. Вы должны делать новую проверку на Выживание всякий раз, когда следование по следам осложняется. Если вы не обучены этому умению, то вы можете делать неподготовленные проверки для обнаружения следов, но вы можете следовать по ним лишь если СЛ задачи не будет превышать 10. В противном случае вы можете использовать умение Восприятия для обнаружения отпечатков ног или других признаков прохождения существа используя ту же СЛ, но вы не можете использовать Восприятие для следования по следам, даже если их уже нашел кто-то другой. Во время выслеживания вы передвигаетесь с половинной скоростью (или с нормальной скоростью, но со штрафом -5 к проверке, или с двойной нормальной скоростью, но со штрафом -20 к проверке). СЛ зависит от поверхности

и преобладающих условий, как приведено в таблице.

Поверхность	СЛ Выживания
Очень мягкая почва	5
Мягкая почва	10
Твердая земля	15
Жесткая земля	20

Очень Мягкая Почва: любая поверхность (свежий снег, плотная пыль, грязь), которая сохраняет глубокие ясные отпечатки ног.

Мягкая Почва: любая поверхность, поддающаяся давлению, но тверже грязи или свежего снега, в которой существо оставляет обычные, но поверхностные следы.

Твердая Земля: наиболее распространенные наружные поверхности (типа газонов, лугов, рощ и тому подобного) или исключительно мягкие или грязные поверхности в помещениях (толстые ковры и очень грязные или пыльные полы). Существо может оставить некоторые улики (сломанные ветки или пучки волос), но оно оставляет лишь редкие или частичные отпечатки следов.

Жесткая Земля: любая поверхность, которая вообще не оставляет на себе следов, типа голого камня или домашнего пола. В эту категорию попадают русла рек, поскольку оставленные следы скрываются или смываются. Существо оставляет после себя только улики (потертости или смещенную гальку).

Условие	Модификатор
За каждые три существа в группе, которую отслеживают	−1
Размеры отслеживаемого существа или существ: ¹	
Мизерный	+8
Крошечный	+4
Миниатюрный	+2
Маленький	+1
Средний	0
Большой	−1
Огромный	−2
Гигантский	−4
Колоссальный	−8
Каждые 24 часа после образования следа	+1
Каждый час дождя после образования следа	+1
Свежий снег, который покрыл след	+10
Плохая видимость: ²	
Пасмурная или безлунная ночь	+6
Лунный свет	+3
Туман или осадки	+3
Отслеживаемая партия замечает следы (и движется с половинной скоростью)	+5

¹ Для группы со смешанными размерами используется лишь модификатор самой большой размерной категории.

² Используйте только самый большой модификатор из этой категории.

К проверке на Выживание применяются несколько модификаторов, как указано в таблице выше.

Действие: по-разному. Одна проверка на Выживание может представлять собой деятельность на протяжении нескольких часов или целого дня. Проверка на Выживание ради нахождения следов является, по меньшей мере, полноценным действием, но она может длиться и дольше.

Повторение Попытки: по-разному. Для выживания в глуши или для получения бонуса к спасу на Стойкость, упомянутым в первой таблице на странице 107, вы делаете проверку на Выживание один раз каждые 24 часа. Результат этой проверки длится до следующей проверки. Чтобы не заблудиться или избежать естественных опасностей, вы делаете проверку на Выживание всякий раз, когда того требует ситуация. Повторение попытки не заблудиться в определенной ситуации или избежать определенной естественной опасности не допускается. В случае поиска следов вы можете повторить проваленную проверку через 1 час (снаружи) или через 10 минут (в помещении) поисков.

Особенности: если вы обучены Выживанию, то вы можете автоматически определить направление севера по отношению к себе.

Следопыт получает бонус к проверкам на Выживание, когда использует это умение для поиска или следования по следам заклятого врага.

Если у вас есть навык Самодостаточность, то вы получаете бонус к проверкам на Выживание (смотрите Главу 5).

ПЛАВАНИЕ — SWIM

(Сил; Штраф за Броню)

Вы умеете плавать и можете делать это даже в бурной воде.

Проверка: делайте проверку на Плавание каждый раунд, пока вы находитесь в воде. Успех означает, что вы можете плыть с половинной скоростью (в качестве полноценного действия) или с одной четвертой от своей скорости (в качестве действия движения). Если вы проваливаетесь на 4 и меньше очков, то вы никуда не продвигаетесь. Если вы проваливаетесь на 5 и больше очков, то вы погружаетесь под воду.

Если вы находитесь под водой, либо из-за проваленной проверки на Плавание, либо если вы намеренно плывете под водой, то вы должны задерживать свое дыхание. Вы можете задержать свое дыхание на то количество раундов, которое равно вашим очкам Выносливости, увеличенным в два раза, но только если вы не делаете ничего кроме действий движения или свободных действий. Если вы предпринимаете стандартные действия или полноценные действия (типа проведения атаки), то оставшаяся продолжительность задержки дыхания уменьшается на 1 раунд (фактически, в битве персонаж может задерживать свое дыхание наполовину меньше обычного). После истечения этого периода, вы должны делать проверку на Выносливость СЛ 10 каждый раунд, чтобы продолжать задерживать дыхание. Каждый раунд СЛ этой проверки будет возрастать на 1. Если вы проваливаете проверку на Выносливость, то начинаете тонуть. СЛ проверки на Плавание зависит от воды, как описано в таблице ниже.

Вода	СЛ Плавания
Спокойная вода	10
Бурная вода	15
Штормовая вода	20*

* Вы не можете выбрать 10 при проверках на Плавание в штормовой воде, даже если вы не отвлечены или находитесь вне опасности.

Каждый час Плавания вы должны делать проверку на Плавание СЛ 20 или получать 1к6 очков не-смертельного повреждения от усталости.

Действие: успешная проверка на Плавание позволяет вам плыть с одной четвертой от своей скорости в качестве действия движения или с половинной скоростью в качестве полноценного действия.

Особенности: существо с указанной скоростью плавания может перемещаться в воде с указанной скоростью без проверок на Плавание. Оно получает расовый бонус +8 к любым проверкам на Плавание для выполнения особых действий или для избежания опасности. Существо может всегда решить выбрать 10 при проверках на Плавание, даже если оно отвлечено или находится в опасности во время плавания. Такое существо может использовать действие бега во время плавания, при условии, что оно плывет по прямой линии.

Если у вас есть навык Атлет, то вы получаете бонус к проверкам на Плавание (смотрите Главу 5).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ УСТРОЙСТВ — USE MAGIC DEVICE

(Хар; Необходима Подготовка)

Вы искусны в активации магических изделий, даже если вы не обучены их использованию.

Проверка: вы можете использовать это умение для прочтения заклинания или активации магического изделия. Использование Магических Устройств позволяет вам использовать магическое изделие, как если бы вы обладали заклинательной способностью или классовой особенностью другого класса, как если бы вы были другой расы или как если бы вы имели иное мировоззрение. Вы делаете проверку на Использование Магических Устройств каждый раз, когда активируете устройство типа палочки. Если вы используете проверку ради подражания мировоззрению, или какому-то другому качеству, продолжительное время, то вам нужно делать соответствующие проверки на Использование Магических Устройств один раз в час.

Вы должны сознательно выбрать, какому требованию будете подражать. То есть вы должны знать, чему вы пытаетесь подражать, когда вы делаете проверку на Использование Магических Устройств для этой цели. СЛ для различных задач, связанных с проверками на Использование Магических Устройств, собраны в таблице ниже.

Задача	СЛ Использования Маг. Устройств
Активация вслепую	25
Расшифровка написанного заклинания	25 + уровень заклинателя
Использование свитка	20 + уровень заклинателя
Использование палочки	20
Подражание классовой особенности	20
Подражание очкам характеристик	смотрите текст
Подражание расе	25
Подражание мировоззрению	30

Активация Вслепую: некоторые магические изделия активируются специальными словами, мыслями или действиями. Вы можете активировать такое изделие, словно вы использовали активирующее слово, мысль или действие, даже если это не так, и даже если вы его не знаете. Вы должны выполнить некое эквивалентное действие, чтобы пройти проверку. То есть вы должны заговорить, помахать изделием или еще как-то попытаться активировать его. Вы получаете бонус +2 к своей проверке на Использование Магических Устройств, если вы активировали рассматриваемое изделие до этого хотя бы раз. Если вы проваливаетесь на 9 очков и меньше, то у вас не получается активировать устройство. Если вы проваливаетесь на 10 очков и больше, то вы терпите неудачу. Неудача означает, что магическая энергия высвобождается, но не нужным образом. Обычными неудачами являются, например, изделия, воздействующие на неверные цели, или неконтролируемое высвобождение магической энергии, причиняющей вам 2к6 пунктов повреждения. Эта неудача добавляется к шансу на неудачу, которой вы рискуете, когда творите заклинание из свитка, которое иначе вы не можете сотворить сами.

Расшифровка Написанного Заклинания: это применение работает как расшифровка

написанного заклинания с помощью умения Магическое Ремесло, кроме того, что СЛ на 5 пунктов выше. Расшифровка написанного заклинания требует 1 минуты концентрации.

Подражание Очкам Характеристик: чтобы сотворить заклинание из свитка, вам нужен высокий показатель соответствующей характеристики (Интеллект для волшебных заклинаний, Мудрость для божественных заклинаний, или Харизма для заклинаний колдунов или бардов). Ваш фактический показатель характеристики (в зависимости от имитируемого вами класса, когда вы пытаетесь сотворить заклинание из свитка) является вашим результатом проверки Исполнения Магических Устройств минус 15. Если вы уже имеете достаточно высокий показатель соответствующей характеристики, то вам не нужно делать эту проверку.

Подражание Мировоззрению: некоторые магические изделия имеют положительные или отрицательные воздействия, в зависимости от мировоззрения владельца. Использование Магических Устройств позволяет вам использовать эти изделия, словно вы имеете нужное мировоззрение. Вы можете подражать только одному мировоззрению за раз.

Подражание Классовой Особенности: иногда вам нужно использовать классовую особенность, чтобы активировать магическое изделие. В этом случае ваш фактический уровень в имитируемом вами классе равняется результату вашей проверки на Исполнение Магических Устройств минус 20. Это умение не дает вам возможности на самом деле использовать особенность другого класса. Оно просто позволяет вам активировать изделия, словно вы имеете эту особенность. Если класс, чьей особенности вы подражаете, имеет требование к мировоззрению, то вы должны удовлетворять ему, либо честно, либо подражая нужному мировоззрению с помощью отдельной проверки на Исполнение Магических Устройств (смотрите выше). *Подражание Расе:* некоторые магические изделия действуют лишь в руках представителей определенных рас, или просто делают это лучше. Вы можете использовать такое изделие, словно вы являетесь представителем нужной расы. Вы можете подражать только одной расе за раз.

Использование Свитка: обычно для сотворения заклинания из свитка вы должны иметь это заклинание в списке заклинаний вашего класса. Использование Магических Устройств позволяет вам использовать свиток, словно вы имеете это заклинание в списке заклинаний вашего класса. СЛ равна 20 + уровень заклинателя заклинания, которое вы пытаетесь сотворить из списка. Кроме того, сотворение заклинания из свитка требует минимальный показатель (10 + уровень заклинания) соответствующей характеристики. Если у вас не хватает необходимых очков характеристики, то вы можете попробовать подражать очкам характеристик с помощью отдельной проверки на Исполнение Магических Устройств. Это использование умения также применяется к магическим изделиям с завершаемым заклинанием.

Использование Палочки, Посоха или Другого Спускового Изделия: обычно для использования палочки вы должны иметь ее заклинание в списке заклинаний вашего класса. Это применение умения позволяет вам использовать палочку, словно вы имеете это заклинание в списке заклинаний вашего класса. **Провал броска не расходует заряд^{4.1}.**

Действие: проверка на Исполнение Магических Устройств делается как часть действия (любого), необходимого для активации магического изделия.

Повторение Попытки: да, но если вы выкинули чистую 1 во время попытки активировать изделие и провалились, то вы не сможете снова активировать это изделие в ближайшие 24 часа.

Особенности: вы не можете выбрать 10 с этим умением. Вы не можете помочь другу при проверках на Исполнение Магических Устройств. Лишь пользователь изделия может попытаться пройти проверку.

Если у вас есть навык Склонность к Магии, то вы получаете бонус к проверкам на Исполнение Магических Устройств (смотрите Главу 5).