



ВЕДЬМАК[®]

Руководство новичка

Введение в настольную ролевую игру «Ведьмак»

Авторы**Текст**

Коди Пондсмит
Джей Грэй

Обложка

Grafit Studio

Задняя сторона обложки

Алиция Капустка
Крис Рэллис

Иллюстрации

Адриан Смит
Неманья Станкович
Лоренцо Мастрояни

Вёрстка и дизайн

Коди Пондсмит

Оформление

Коди Пондсмит

Редакторы

Кэрол Дарнел
Джей Грэй

Карты © Тэд Дейвис

Мир «Ведьмака»

**Русское издание**

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производ-

ством Иван Попов

Главный редактор

Александр Киселёв

Выпускающий редактор

Александра Русакова

Переводчик

Евгения Некрасова

Старший дизайнер-

верстальщик Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик

Ангелина Чугунова

Корректор

Галина Андреева

Директор по развитию

бизнеса Сергей Тягунов

Особая благодарность

выражается

Илье Карпинскому.

Some map icons from
Cityographer High Seas City
Map Icons, Cityographer
October 2015 Monthly Map City
Icons, Dugeonographer 2016
April Monthly Map Icons, and
Cityographer Vegetation City Map
Icons by artist Keith Curtis.

Действие настольной ролевой игры «Ведьмак» разворачивается в мире тёмного фэнтези, где сказочная концовка из серии «жили долго и счастливо» — редкость, а любой поступок влечёт за собой последствия, зачастую не самые приятные.

Земли Континента истерзаны войной. Для местных жителей убийства, разбой и воровство стали обычным делом. Выживают сильнейшие. Воров полно, наёмников — столько же, сколько лекарей, что их лагают, или жрецов, что их хоронят. Лишь самые храбрые рискуют отправиться в глухомань, где ведьмаки, вооружённые бритвенно острыми серебряными мечами, охотятся на чудовищ, которые орудуют не только зубами и когтями, но и магией.

В городах нищие пытаются выжить в грязных ночлежках, в то время как богатые взирают на мир с ненадёжных вершин власти, порой прислушиваясь к советам чародеев, которые только и ищут, как бы пополучить побольше влияния. За исключением пары мест, миром правит человечество. Эльфов и красноплюдов, представителей некогда гордых народов, выселяют в лачуги. Каждый день кого-нибудь из них казнят, часто за преступления, которых

они не совершали. Ненависть и страх служат горючим для великого пламени хаоса, и большинство поддерживают этот огонь, пока не испустят дух. Здесь нет ни героев, ни праведников.

Неважно, кто вы — суровый наёмник, перебивающийся от заработка к заработку и не задающий лишних вопросов, или же странствующий бард-идеалист, что желает хотя бы самую малость разбавить мрачные краски нынешних дней, — если хотите выжить в этом жестоком мире, придётся сражаться. Пускай нельзя рассчитывать на счастливую развязку, но чем мрачнее мир вокруг, тем радостнее светлые мгновения. Дружба и товарищество здесь — самый ценный дар. К лучшему или к худшему, но мир именно таков. Для тех, кто ещё не знаком с настольной ролевой игрой «Ведьмак», мы приведем ключевые особенности этого мира.

Сопряжение Сфер

Давным-давно Сопряжение Сфер навсегда изменило мир. Множество разных вселенных слились тогда друг с другом, создавая щели, через которые из мира в мир пробирались сотни и тысячи су-

ществ. Весьма заурядный мир пополнился разнообразными тварями, а также таинственной силой, известной как Хаос, или Магия. Но, поскольку ни управлять магией, ни биться с тварями, появившимися после Сопряжения, никто толком не умел, многие народы оказались лицом к лицу с опасностью и неопределённостью. Этот трудный период продлился не одно поколение.

Ведьмаки и чудовища

Ведьмаков создали много веков назад с целью защиты людей от чудовищ. Это было братство мутантов, которых годами тренировали и потом каждую весну отправляли странствовать по Континенту, охотиться на тварей и спасать простой народ от проклятий. Многие рады ведьмакам, когда требуется помощь, но из-за неестественного и пугающего происхождения (а также из-за скрытности и нейтралитета в политике) те нередко попадают в передряги. Такие случаи участились спустя пару веков после появления ведьмаков.

Единственная их цель — уничтожать чудовищ и снимать проклятия, в чём ведьмаки преуспевают благодаря тренировкам. В каком-то смысле они даже слишком хорошо справлялись с работой. Вооружённые серебряными клинками ведьмаки вырезали многие виды тварей под корень. По мере того как чудовищ оставалось всё меньше и меньше, цель существования ведьмаков становилась всё призрачней. Несмотря на то, что рассеивать проклятия и убивать страшилищ приходилось реже, ведьмаки по-прежнему отказывались работать убийцами и наёмниками. Короли были недовольны, и вскоре ведьмаки для них стали скорее источником угрозы, нежели кем-то полезным. К 1250-м годам чудовищ осталось так мало, что многие из них стали частью мифологии — сказками, которыми пугают детей. Редко кто натёкался на гуля, не говоря уже о бесах и кладбищенских бабах. Простолюдины стали бояться мутантов, что их когда-то охраняли. Некогда знаменитые ведьмачьи школы были уничтожены одна за другой — теми же самыми людьми, которых ведьмаки защищали.

Войны с Нильфгаардом

Войны с Нильфгаардом, шире известные как Северные войны, — это несколько вооружённых конфликтов, в ходе кото-

рых Нильфгаард завладел значительной частью Континента, поглотив примерно шестнадцать стран и сформировав империю, которой не было равных в истории. Увы, за время военных действий Нильфгаард прославился своей жестокостью.

Формально войны начались десятилетия назад, когда Нильфгаард захватил земли двух своих небольших соседей, Имлака и Рована. Но большинство считают началом войны 1239 год, когда Нильфгаард ввёл войска в Эббинг под командованием Узурпатора, убившего предыдущего императора и изгнавшего его наследника Эмгыра. К тому времени Империя поглотила уже пять стран, но это вторжение положило начало масштабной кампании по захвату шести регионов, увеличившей размеры Империи почти в три раза и приблизившей её к границам Северных Королевств. Когда же Эмгыр вар Эмрейс вернул себе трон императора Нильфгаарда, началась та самая война, о которой все говорят. Девять лет назад, в 1263 году, Нильфгаард вторгся в Цинтру, положив начало Первой войне с Нильфгаардом. Совместными усилиями Северные Королевства сумели дать отпор, но через некоторое время махинации Нильфгаарда вынудили лидеров королевств тайно начать Вторую войну, надеясь, что им удастся заставить Империю врасплох. План не сработал, и на сей раз Нильфгаард завоевал многие земли Севера, прежде чем очередная объединённая армия Северных Королевств остановила врага. Теперь же, всего через три года после окончания Второй Северной войны, в 1272 году армия Нильфгаарда вновь напала на Королевства Севера, ослабленные диверсиями и политическими убийствами. Для Севера настали тёмные времена.

Ваш персонаж

В настольной ролевой игре «Ведмак» ваш персонаж — это то существо, в которое вы вживаетесь и действиями которого управляете во время игры. Как правило, вначале лучше выбирать персонажей, наиболее похожих на вас по характеру, но вообще это может быть кто угодно. В базовой игре есть большой раздел, посвящённый созданию персонажа с нуля: предыстория, выбор профессии, расы и тому подобное. Но для быстрого старта мы уже подготовили шесть персонажей.

Кости

В основном для настольной ролевой игры «Ведмак» понадобятся два вида костей: десятигранные (d10) и шестигранные (d6).

Континент

В мире «Ведмака» огромное западное побережье, где происходит действие большей части саги, носит название Континент. Путешествия за пределы Континента трудны и опасны, но вдали, за морями и горами, лежат экзотические страны, с которыми жители Континента ведут торговлю.

История в полной игре

Если мир «Ведмака» вам не знаком, то, скорее всего, от количества имён, дат и исторических фигур у вас голова пошла кругом. В основной книге есть введение, в котором рассказывается об истории мира, а также подробное описание стран и организаций на 32 страницах, чтобы новички могли ознакомиться с сеттингом.

Как читать лист персонажа

Все приведённые здесь листы персонажей организованы по одной и той же схеме. Прежде чем приступить к игре, ознакомьтесь с примером заполнения такого листа.

1

Раса

Раса даёт персонажу три особые способности, указанные в пункте 9, а также показывает, как к нему относятся другие обитатели мира.

2

Профессия

Профессия определяет стартовый набор навыков и снаряжения.

3

Основные и дополнительные параметры

Основные параметры приведены слева — они показывают врождённые способности персонажа. Дополнительные параметры, такие как здоровье и выносливость, находятся в таблице справа и описывают персонажа более детально.

4

Здоровье и Выносливость

Здесь отдельно выписаны пункты здоровья и Выносливость персонажа, чтобы вы могли отметить полученный урон и затраты Выносливости.

5

Основы навыков

Основы навыков показывают, что персонаж умеет. Когда захотите выполнить какую-либо задачу, бросьте кость d10 и прибавьте к выпавшему числу основу навыка.

6

Броня

В трёх строках этой таблицы записываются предметы брони. Сверху вниз: голова, корпус (туловище и руки), ноги.

7

Прочность брони

У брони есть прочность, снижающая количество урона, которое персонаж получает от атак. Рядом со значением прочности оставлено свободное место, чтобы вы могли отметить полученный бронёй урон.

8

Оружие

В этом разделе указано всё оружие, которое имеет при себе персонаж, включая руки и ноги. Здесь вы найдёте всю нужную информацию, включая точность оружия, наносимый им урон и особые эффекты.

9

Способности

Здесь перечислены все расовые и профессиональные способности персонажа. Бонусы и штрафы к параметрам, основам навыков и другим характеристикам уже учтены в листе персонажа.

10

Имущество и магия

Рядом с листом персонажа вы найдёте полный список его имущества. Если ваш персонаж имеет магические способности, они также будут указаны рядом с листом, вместе со всеми деталями, включая затраты Выносливости, дистанцию и цели.

Лускар из Хагги

1

Раса	Ведьмак
------	---------

2

Профессия	Ведьмак
-----------	---------

3

Инт	5
Реа	11
Лвк	10
Тел	8
Скор	6
Эмп	1
Рем	5
Воля	7
Удача	3

Энергия	2
Уст	7
Прж	3
ПЗ	35
Вын	35
Отдых	7

5

Основы навыков	
Алхимия (6)	Запугивание (11)
Атлетика (14)	Ориентирование в городе (6)
Борьба (12)	Сила (13)
Владение мечом (17)	Скрытность (13)
Внимание (12)	Сотворение заклинаний (9)
Выживание в дикой природе (9)	Стойкость (13)
Дедукция (8)	Уклонение/Изворотливость (16)

8

Оружие			
Название	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6+2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Серебряный меч	+0	1d6+2	Серебряное (3d6)
Стальной меч	+0	4d6+4	Пробивающее броню

9

Способности	
Обострённые чувства Ведьмаки не получают штрафов при слабом свете и приобретают врождённый бонус +1 к основе навыка Внимание, а также возможность выслеживания по запаху.	Стойкость мутанта После всех мутаций ведьмаки становятся невосприимчивы к болезням и способны использовать мутагены.
Притупление эмоций Ведьмакам не нужно совершать проверки Храбрости против Запугивания, но они получают штраф -4 к Эмпатии. Значение Эмпатии ведьмака не может быть ниже 1.	Молниеносная реакция Ведьмаки получают постоянный бонус +1 к Реакции и Ловкости, позволяющий сделать эти значения больше 10.
Определяющий навык: Подготовка ведьмака (9) Находясь в опасной среде или на пересечённой местности, ведьмак может снизить соответствующие штрафы на половину значения своего навыка Подготовка ведьмака (минимум 1). Подготовку ведьмака также можно использовать в любой ситуации, где понадобился бы навык Монстрология.	

4

Здоровье	
35	
Выносливость	
35	

7

Прочность брони		
Голова	3	
Корпус	8	
Ноги	5	

6

Броня	
Капюшон вердэнского лучника	
Двуслойный гамбезон	
Стёганные штаны	

Лускар из Хагги

Раса	Ведьмак
------	---------

Профессия	Ведьмак
-----------	---------

Инт	5	Энергия	2
Реа	11	Уст	7
Лвк	10	Прж	3
Тел	8	ПЗ	35
Скор	6	Вын	35
Эмп	1	Отдых	7
Рем	5		
Воля	7		
Удача	3		

Основы навыков	
Алхимия (6)	Запугивание (11)
Атлетика (14)	Ориентирование в городе (6)
Борьба (12)	Сила (13)
Владение мечом (17)	Скрытность (13)
Внимание (12)	Сотворение заклинаний (9)
Выживание в дикой природе (9)	Стойкость (13)
Дедукция (8)	Уклонение/Изворотливость (16)

Оружие			
Название	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6+2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Серебряный меч	+0	1d6+2	Серебряное (3d6)
Стальной меч	+0	4d6+4	Пробивающее броню

Способности	
Обострённые чувства Ведьмаки не получают штрафов при слабом свете и приобретают врождённый бонус +1 к основе навыка Внимание, а также возможность выслеживания по запаху.	Стойкость мутанта После всех мутаций ведьмаки становятся невосприимчивы к болезням и способны использовать мутагены.
Притупление эмоций Ведьмакам не нужно совершать проверки Храбрости против Запугивания, но они получают штраф -4 к Эмпатии. Значение Эмпатии ведьмака не может быть ниже 1.	Молниеносная реакция Ведьмаки получают постоянный бонус +1 к Реакции и Ловкости, позволяющий сделать эти значения больше 10.
Определяющий навык: Подготовка ведьмака (9) Находясь в опасной среде или на пересечённой местности, ведьмак может снизить соответствующие штрафы на половину значения своего навыка Подготовка ведьмака (минимум 1). Подготовку ведьмака также можно использовать в любой ситуации, где понадобился бы навык Монстрология.	

Здоровье	
35	
Выносливость	
35	

Прочность брони		
Голова	3	
Корпус	8	
Ноги	5	

Броня	
Капшон вердэнского лучника	
Двуслойный гамбезон	
Стёганные штаны	

Имущество и знаки

Название	Эффект
15 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Инструменты алхимика	Инструменты алхимика позволяют готовить алхимические составы.
Эликсир «Кошка» (×1)	В течение 2 часов вы не получаете штрафов в темноте или при слабом свете. Вы также невосприимчивы к гипнозу и получаете средний бонус (+3) к проверкам Сопротивления магии для раскрытия иллюзий.
Яд повешенного (×1)	Если этот яд нанести на клинковое оружие, оно получает большой бонус (+5) к проверкам урона против гуманоидов на 30 минут.
Медальон	Ведьмачий медальон вибрирует в пределах 20 метров от чудовища или активного источника магии.
Масло против трупоедов (×1)	Если это масло нанести на клинковое оружие, оно получает большой бонус (+5) к проверкам урона против трупоедов на 30 минут.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Эликсир «Ласточка» (×1)	В течение 20 раундов вы восстанавливаете по 3 ПЗ в конце каждого своего хода. Если в этом раунде вы получаете урон до регенерации, то вы не регенерируете.
Формула эликсира «Ласточка»	Эта формула позволяет готовить эликсир «Ласточка», используя навык Алхимия. У вас также есть все ингредиенты для создания 1 порции эликсира «Ласточка».

Название знака	Затраты Вын	Защита	Дист.	Длит.
Аард (магия воздуха)	Меняются (1-7)	Зона (физ.)	Конус (2 м)	Мгновенное
Аард выпускает волну телекинетической силы в 2-метровом конусе, ошеломляя существ с 10%-ным шансом сбить их с ног . Шанс сбивания с ног повышается на 10% за каждое затраченное очко Вын.				
Акий (магия воды)	Меняются (1-7)	Прямое	8 м	Пока цель не придёт в себя
Акий дезориентирует цель, пока та не пройдёт испытание Устойчивости с малым штрафом (-1). За каждые 2 дополнительно потраченных очка Вын (свыше 1) порог испытания Устойчивости возрастает на 1.				
Игни (магия огня)	Меняются (1-7)	Зона (физ.)	Конус (2 м)	Мгновенное
Игни выпускает волну огня и искр в 2-метровом конусе, наносящую 1d6 урона за каждое потраченное очко Вын и с вероятностью 50% поджигая всё, во что попадёт. Игни всегда наносит урон в корпус.				
Квен (магия земли)	Меняются (1-7)	Нет	—	10 раундов
Квен создаёт щит, блокирующий 5 урона за каждое потраченное на защиту очко Вын. Если вы не смогли (или не захотели) защититься от атаки или наносящего урон эффекта, сначала урон принимает на себя щит Квен. Если ПЗ щита снижаются до 0, оставшийся урон получает персонаж, как обычно: атака должна пробить броню, прежде чем нанесёт урон здоровью или Выносливости персонажа. Квен неэффективен против заклинаний, которые нельзя заблокировать, или против постоянно действующего урона. Квен нельзя сотворить снова, пока имеющийся щит Квен не истощился или пока не прошло 10 раундов и щит не рассеялся сам.				
Ирден (смешанная магия)	Меняются (1-7)	Зона радиусом 3 м	—	5 раундов
Ирден создаёт на земле вокруг заклинателя большой магический круг радиусом 3 метра. Любой вошедший в этот круг (кроме самого заклинателя) получает штраф к Скор и Реа, равный количеству потраченных очков Вын, до тех пор, пока не покинет круг. Любое бесплатное существо, вошедшее в круг, становится материальным. Ирден действует 5 раундов.				

Имущество и заклинания

Название	Эффект
100 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Фляга с крепким алкоголем (×1)	В этой фляге краснорядское пойло тройной дистилляции.
Невидимые чернила (×1)	Невидимые чернила позволяют писать записки, которые можно прочесть только после нагревания в течение 1 раунда.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Дыхание суккуба (×1)	При втирании в кожу персонаж получает средний бонус (+3) к Соблазнению на 1 час. Если состав подлить в питьё, выпивший получает большой штраф (-5) к Сопротивлению убеждению при соблазнении на 30 минут или до тех пор, пока не пройдёт проверку Стойкости со СЛ 16.
Письменные принадлежности	Всё что нужно для написания писем.

Заклинание	Заграты Вын	Защита	Дист.	Длит.
Зеркало Афана (смешанная магия)	3	Нет	10 м	Активное (2)
Зеркало Афана создаёт 1d10 иллюзорных копий заклинателя. Копии нематериальны, но неотличимы от заклинателя и полностью управляются его волей. Копии не могут выходить за пределы дистанции заклинания (10 м). Заклинание активное и требует затраты 2 Вын.				
Хватка Кадфана (магия огня)	4	Нет	8 м	1d6 раундов
Хватка Кадфана позволяет раскалить металлический предмет настолько, что его невозможно держать в руках. Тот, кто держит этот металл, должен бросить его, или получит 2d6 урона в корпус. Также этим заклинанием можно нагреть оружие — раскалённое оружие наносит +2d6 урона с 50%-ным шансом горения.				
Туман Дормина (магия воды)	3	Зона радиусом 10 м	—	Активное (2)
Туман Дормина создаёт зону плотного тумана радиусом 10 метров с заклинателем в центре. Любой, кто находится в этой зоне (кроме самого заклинателя), получает средний штраф (-3) к Вниманию, а его радиус обзора снижается до 4 метров. Заклинание активное и требует затраты 2 Вын.				
Каменный шип (магия земли)	5	Прямое (физ.)	6 м	Мгновенное
Каменный шип создаёт сталагмит, который вонзается в цель. Сталагмит наносит 5d6 урона и остаётся торчать, пока не будет уничтожен. Для уничтожения нужно нанести сталагмиту 20 урона.				
Очарование (смешанная магия)	5	Нет	—	1d6 часов
Очарование создаёт вокруг заклинателя иллюзию, благодаря которой он выглядит сногшибательно. Заклинатель получает средний бонус (+3) к Соблазнению, Харизме и Лидерству. Иллюзия держится 1d6 часов.				

Айслин Вейл

Раса	Человек
------	---------

Профессия	Маг
-----------	-----

Инт	8	Энергия	5
Реа	5	Уст	7
Лвк	6	Прж	3
Тел	4	ПЗ	35
Скор	5	Вын	35
Эмп	7	Отдых	7
Рем	6		
Воля	10		
Удача	7		

Здоровье	
35	
Выносливость	
35	

Прочность брони	
Голова	0
Корпус	5
Ноги	0

Основы навыков	
Атлетика (9)	Образование (11)
Владение древковым оружием (8)	Понимание людей (12)
Внешний вид (8)	Скрытность (8)
Внимание (10)	Соблазнение (11)
Дедукция (12)	Сотворение заклинаний (16)
Запугивание (13)	Сопротивление магии (13)
Обман (9)	Этикет (11)

Броня	
	—
	Аэдирский гамбесон
	—

Оружие			
Название	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6-2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Посох	+0	1d6	Длинное Фокусирующее (1)

Способности	
<p>Доверие В мире, где нелюдям не доверяют, человеку довериться куда проще. У людей есть врождённый бонус +1 к проверкам Харизмы, Соблазнения и Убеждения против других людей.</p>	<p>Изобретательность Люди умны и зачастую находят великолепные решения сложных проблем. Люди получают врождённый бонус +1 к Дедукции.</p>
<p>Упрямство Человек может собраться с духом и переборщить неудачный результат проверки Сопротивления убеждению или Храбрости, но не более 3 раз за игровую партию. Из двух результатов выбирают наивысший, но если результат всё равно провальный, то вновь использовать Упрямство нельзя.</p>	<p>Определяющий навык: Магические познания (15) Маг может совершить проверку Магических познаний, если ему попадётся магический феномен, если он увидит незнакомое заклинание или захочет узнать ответ на теоретический вопрос по магии. СЛ проверки определяется ведущим. При успехе маг узнаёт всё, что касается данного магического феномена. Проверка Магических познаний также заменяет проверку Внимания для обнаружения использованной магии и духов.</p>

Орбан Мадарас

Раса	Краснолюды
------	------------

Профессия	Преступник
-----------	------------

Инт	6	Энергия	0
Реа	8	Уст	6
Лвк	10	Прж	4
Тел	6	ПЗ	30
Скор	7	Вын	30
Эмп	5	Отдых	6
Рем	4		
Воля	7		
Удача	7		

Основы навыков	
Азартные игры (7)	Обман (9)
Атлетика (14)	Ориентирование в городе (12)
Взлом замков (8)	Сила (12)
Владение лёгкими клинками (14)	Скрытность (15)
Внимание (8)	Сопrotивление убеждению (11)
Запугивание (10)	Торговля (10)
Ловкость рук (15)	Убеждение (8)

Оружие			
Название	T	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6+2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Короткий кинжал	+1	2d6+2	Кровопускающее (25%)
Метательные ножи (×3)	+0	1d6	Дистанция 24 м

Способности	
<p>Намётанный глаз Краснолюды — прекрасные оценщики, обмануть их весьма трудно. Краснолюды получают врождённый бонус +1 к Торговле.</p>	<p>Силад Благодаря крепкому телосложению и склонности к тяжёлой работе, требующей физических усилий, краснолюды получают +1 к Силе.</p>
<p>Закалённый Крепкая кожа краснолюдов каждый раз при получении физического урона уменьшает общее количество урона на 2. Это число вычитается после того, как урон преодолел прочность брони, но до применения модификатора зоны попадания.</p>	<p>Определяющий навык: Профессиональная параноя (12) Когда преступник оказывается в пределах 10 метров от ловушки (включая засады), он может немедленно совершить проверку Профессиональной паранойи либо против СЛ обнаружения ловушки, либо против Скрытности засады, либо против заданной ведущим СЛ. Даже если преступник не заметит ловушку, чутьё всё равно подскажет ему, что что-то не так.</p>

Здоровье	
30	
Выносливость	
30	

Прочность брони		
Голова	0	
Корпус	12	
Ноги	3	

Броня	
—	
Бригантина	
Кавалерийские штаны	

Имущество

Название	Эффект
50 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Чёрный яд (×3)	В качестве действия можно нанести на клинковое оружие чёрный яд. Яд остаётся на оружии до тех пор, пока им не нанесут урон. Если клинок наносит урон, цель немедленно получает отравление . Проверка Стойкости со СЛ 16 отменяет эффект чёрного яда. Если цель примет чёрный яд внутрь, она отравлена так же, как если бы была ранена оружием, покрытым этим ядом.
Хлороформ (×1)	Любой, кто вдохнёт хлороформ, должен совершить испытание со средним штрафом (-3), или же потеряет сознание . Каждый раунд лежащая без сознания цель может вновь проходить испытание с тем же средним штрафом (-3). Для применения требуется провести атаку Ближнего боя тряпичей, смоченной хлороформом. В одной склянке содержится 25 порций хлороформа.
Шулерские кости	Шулерские кости дают средний бонус (+3) к Азартным играм. Чтобы заметить подвох, требуется проверка Внимания со СЛ 16.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Потайной карман	В потайной карман в бригантине можно прятать маленькие предметы. Любой, кто обыскивает вас, должен пройти проверку Внимания со СЛ 16, чтобы обнаружить потайной карман.
Воровские инструменты	Воровские инструменты позволяют вскрывать замки.

Имущество

Название	Эффект
80 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Арбалетные болты с широким наконечником (×3)	Болты с широким наконечником — боеприпасы для арбалета. Если такой болт наносит урон, он вызывает кровотечение .
Чертёж болтов с широким наконечником	Чертёж позволяет создавать болты с широким наконечником, используя навык Изготовление. У вас также есть все компоненты для создания 10 болтов с широким наконечником.
Инструменты ремесленника	Инструменты ремесленника позволяют создавать предметы по чертежам.
Арбалетные болты (×20)	Арбалетные болты — боеприпасы для арбалета.
Огниво	Огниво позволяет поджечь небольшой горючий предмет.
Крюк-кошка	Привязав к концу верёвки крюк-кошку, вы можете забросить его вверх, совершив проверку Атлетики. Это даёт средний бонус (+3) к лазанию по верёвке.
Верёвка	Верёвка длиной 20 метров.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Сигнальный рог	Сигнальный рог позволяет продудеть сигнал, который будет слышен на несколько миль вокруг.
Темерский щит	Темерским щитом можно блокировать атаки.
Факел (×1)	Зажжённый факел снижает на 1 штрафы за слабое освещение в пределах 5 метров от факела.

Ада из Бан Арда

Раса	Человек
------	---------

Профессия	Воин
-----------	------

Инт	4
Реа	10
Лвк	8
Тел	10
Скор	6
Эмп	5
Рем	4
Воля	8
Удача	5

Энергия	0
Уст	9
Прж	3
ПЗ	45
Вын	45
Отдых	9

Здоровье	
45	
Выносливость	
45	

Прочность брони	
Голова	12
Корпус	12
Ноги	12

Основы навыков	
Ближний бой (16)	Изготовление (6)
Борьба (13)	Сила (13)
Владение древковым оружием (14)	Стойкость (13)
Внимание (8)	Стрельба из арбалета (13)
Выживание в дикой природе (6)	Тактика (10)
Дедукция (5)	Храбрость (14)
Запугивание (11)	Уклонение/Изворотливость (13)

Броня	
Кольчужный капюшон	
Бригантина	
Усиленные штаны	

Оружие			
Название	T	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6+4	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Боевой топор	+0	5d6+4	—
Арбалет	+1	4d6+2	Дистанция 100 м
Копьё	+0	3d6+4	Длинное

Способности	
<p>Доверие У людей есть врождённый бонус +1 к проверкам Харизмы, Соблазнения и Убеждения против других людей.</p>	<p>Изобретательность Люди умны и зачастую находят великолепные решения сложных проблем. Люди получают врождённый бонус +1 к Дедукции.</p>
<p>Упрямство Человек может собраться с духом и перебросить неудачный результат проверки Сопротивления убеждению или Храбрости, но не более 3 раз за игровую партию. Из двух результатов выбирают наивысший, но если результат всё равно провальный, то вновь использовать Упрямство нельзя.</p>	<p>Определяющий навык: Крепче стали (16) Когда ПЗ воина опускаются до 0 или ниже, он может совершить проверку навыка Крепче стали со СЛ, равной количеству отрицательных ПЗ×2, чтобы продолжить сражаться. При провале воин оказывается при смерти. При успехе он может продолжать сражение, как если бы его ПЗ были ниже порога ранения.</p>

Андрас Красный

Раса	Эльф
------	------

Профессия	Бард
-----------	------

Инт	8	Энергия	0
Реа	5	Уст	6
Лвк	7	Прж	4
Тел	4	ПЗ	30
Скор	7	Вын	30
Эмп	10	Отдых	6
Рем	5		
Воля	7		
Удача	8		

Основы навыков	
Атлетика (10)	Понимание людей (15)
Выступление (14)	Соблазнение (15)
Запугивание (10)	Стрельба из лука (12)
Искусство (14)	Убеждение (13)
Ловкость рук (11)	Уклонение/ Изворотливость (8)
Обман (16)	Харизма (16)
Ориентирование в городе (10)	Этикет (12)

Оружие			
Название	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6-2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+2	Несмертельное
Кинжал	+0	1d6	—
Короткий лук	+0	3d6+3	Дистанция 100 м

Способности	
<p>Чувство прекрасного У эльфов есть творческая жилка и развитое чувство прекрасного. Эльфы получают врождённый бонус +1 к Искусству.</p>	<p>Единение с природой Эльфы не тревожат животных: любой зверь, встреченный эльфом, будет относиться к нему дружелюбно и не нападёт без провокации.</p>
<p>Стрелок Благодаря давним традициям и тренировкам эльфы — одни из лучших лучников. Эльфы получают врождённый бонус +2 к Стрельбе из лука и способны выхватывать и натягивать лук, не тратя на это действие.</p>	<p>Определяющий навык: Уличное выступление (15) Бард может потратить час времени и совершить проверку Уличного выступления в центре ближайшего города. Результат броска — это сумма, которую бард заработал за время выступления. Критический провал может снизить результат броска. Отрицательный результат означает, что бард не только не заработал денег, но и был освистан местными, что даёт ему малый штраф (-1) к Харизме при контакте со всеми в этом городе на остаток дня.</p>

Здоровье	
30	
Выносливость	
30	

Прочность брони		
Голова	3	
Корпус	5	
Ноги	5	

Броня	
Капюшон вердэнского лучника	
Аэдирский гамбезон	
Стёганные штаны	

Имущество

Название	Эффект
75 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Алхимический клей (×1)	Порцию алхимического клея можно бросить или вылить на предмет или персонажа. Через 2 раунда клей застынет, навсегда склеивая предметы и/или персонажей. Чтобы разъединить склеенное, требуется проверка Силы со СЛ 16. Для броска склянки проведите атаку с проверкой Атлетики и с дистанцией в метрах, равной вашему параметру Тел×2.
Стрелы (×20)	Стрелы — боеприпасы для короткого лука.
Доска для покера на костях	Покер на костях — азартная игра.
Фляга с крепким алкоголем (×1)	В этой фляге краснолюдское пойло тройной дистилляции.
Ручное зеркальце	В ручном зеркальце можно увидеть своё отражение, а можно заглянуть себе за спину или за угол.
Лютня	Лютня — струнный инструмент, для игры на котором нужны обе руки.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Зерриканский огонь (×1)	Порция зерриканского огня немедленно поджигает всё, на что попадёт. Для броска склянки требуется провести атаку с проверкой Атлетики с дистанцией в метрах, равной вашему параметру Тел×2. Жидкость разбрызгивается в 2-метровом конусе от места падения, поджигая всё и всех в этой зоне.

Имущество

Название	Эффект
90 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Инструменты алхимика	Инструменты алхимика позволяют готовить алхимические составы.
Кровосвёртывающий порошок (×3)	Нанесение порции кровосвёртывающего порошка на рану останавливает кровотечение на 2d10 раундов. По окончании действия порошка рана снова начинает кровоточить. Тогда вы можете применить ещё одну порцию.
Формула кровосвёртывающего порошка	Эта формула позволяет создавать кровосвёртывающий порошок, используя навык Алхимия. У вас также есть все ингредиенты для создания 1 порции кровосвёртывающего порошка.
Арбалетные болты (×20)	Арбалетные болты — боеприпасы для ручного арбалета.
Фонарь	Зажжённый фонарь снижает штрафы за уровень освещённости на 2 в пределах 3 метров от фонаря.
Большая палатка	Большая палатка вмещает 5-6 человек (или нелюдей).
Эликсир Пантаграна (×1)	Любой, кто сделает глоток эликсира Пантаграна, приходит в состояние эйфории. Эффект длится 1d6/2 часа. Принявший этот эликсир становится особенно восприимчив к Убедению, Харизме и Соблазнению, получая средний штраф (-3) к Сопротивлению убеждению.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все ваши пожитки.
Нюхательная соль (×1)	Если нюхательную соль дать понюхать персонажу/существу в состоянии без сознания или дезориентации , то он(о) немедленно придёт в себя. Нюхательную соль можно использовать 25 раз.
Хирургические инструменты	Хирургические инструменты позволяют проводить хирургические операции, используя навык Лечащее прикосновение.

Каска Торма

Раса	Краснолюды
------	------------

Профессия	Медик
-----------	-------

Инт	9
Реа	6
Лвк	6
Тел	5
Скор	8
Эмп	7
Рем	10
Воля	5
Удача	4

Энергия	0
Уст	5
Прж	4
ПЗ	25
Вын	25
Отдых	5

Здоровье	
25	
Выносливость	
25	

Прочность брони		
Голова	3	
Корпус	3	
Ноги	3	

Основы навыков	
Алхимия (13)	Сопротивление убеждению (9)
Атлетика (8)	Стрельба из арбалета (8)
Владение лёгкими клинками (10)	Торговля (13)
Внимание (15)	Уклонение/Изворотливость (10)
Дедукция (14)	Харизма (11)
Понимание людей (12)	Храбрость (10)
Сила (7)	Этикет (11)

Броня	
Капшон вердэнского лучника	
Гамбезон	
Кавалерийские штаны	

Оружие			
Название	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	+0	1d6+2	Несмертельное
Удар ногой	+0	1d6+6	Несмертельное
Кинжал	+0	1d6+2	—
Ручной арбалет	+1	2d6+2	Дистанция 50 м

Способности	
Намётанный глаз Краснолюды — прекрасные оценщики, обмануть их весьма трудно. Краснолюды получают врождённый бонус +1 к Торговле.	Силач Благодаря крепкому телосложению и склонности к тяжёлой работе, требующей физических усилий, краснолюды получают +1 к Силе.
Закалённый Крепкая кожа краснолюдов каждый раз при получении физического урона уменьшает общее количество урона на 2. Это число вычитается после того, как урон преодолел прочность брони, но до применения модификатора зоны попадания.	Определяющий навык: Лечащее прикосновение (16) Только медик с навыком Лечащее прикосновение способен лечить критические ранения. Подробнее об исцелении критических ранений читайте в разделе «Бой». Лечащее прикосновение также можно использовать вместо проверки Первой помощи.

Жизненный путь

Ниже приведён пример жизненного пути — он поможет вам создать для своего персонажа предысторию, которая сделает его уникальным и даст больше деталей для отыгрыша. В полной версии игры есть множество вариантов жизненного пути, в зависимости от места рождения, семьи и особых событий в жизни персонажа, есть даже отдельный жизненный путь для ведьмаков. Приведённая здесь информация — лишь пример того, каким может быть жизненный путь. Начинайте с таблицы «Судьба семьи».

Результат броска	Судьба семьи
Чётный	Хоть кто-то из семьи жив (перейдите к «Судьбе родителей»)
Нечётный	С семьёй что-то случилось (сделайте бросок по таблице ниже, затем перейдите к «Судьбе родителей»)

Результат броска	Судьба родителей
Чётный	Родители живы (перейдите к «Положению семьи»)
Нечётный	С родителями что-то случилось (сделайте бросок по таблице ниже, затем перейдите к «Положению семьи»)

Результат броска	Северянин
1	Война разбросала вашу семью по всему свету, и вы не знаете, где большинство ваших родственников.
2	Вашу семью посадили в тюрьму за преступление или по навету. Только вам удалось сбежать. И теперь вы хотите освободить родственников... или не хотите?
3	Дом вашей семьи проклят. Либо на полях нет урожая, либо по комнатам бродят духи. Так или иначе, оставаться там слишком опасно.
4	Из-за войны ваша семья оказалась в бедственном положении. Чтобы выжить, им пришлось ступить на путь преступности.
5	Ваша семья в долгах из-за азартных игр или займов. Вам очень нужны деньги.
6	Ваша семья в ссоре с другой семьёй. Возможно, вы даже не помните, с чего всё началось.
7	По какой-то причине вашу семью ненавидят в родном городе, и никто не хочет иметь дела с вашими родственниками.
8	Однажды вашу семью дочиста ограбили разбойники. Всех ваших родных убили, вы единственный выжили.
9	У вашей семьи есть зловещая тайна. Если о ней кто-то узнает, вам конец. Вы можете сами придумать тайну или оставить это на усмотрение ведущего.
10	Члены вашей семьи рассорились. Все, рядом с кем вы росли, не разговаривают друг с другом. Большая удача, если при встрече с вами брат или сестра хотя бы поздоровается.

Результат броска	Северянин
1	Один или оба ваших родителя погибли на Северной войне. Скорее всего, это был отец, но мать тоже могла сражаться на войне или стать её жертвой.
2	Родители бросили вас в лесу. Возможно, семья не могла прокормить ещё один рот; а может, это была случайность.
3	Одного или обоих ваших родителей проклял маг или кто-то, кто их ненавидел. Проклятие было смертельным.
4	Родители продали вас за золото или обменяли на какие-то вещи или услуги. Похоже, золото было им нужнее, чем вы.
5	Один или оба ваших родителя вступили в банду. Вы часто встречались с членами той банды, а порой были вынуждены на них работать.
6	Одного или обоих ваших родителей убило чудовище. Решите сами, что это была за тварь.
7	Одного или обоих ваших родителей казнили по ложному обвинению — то ли они стали козлами отпущения, то ли оказались не в то время не в том месте.
8	Один или оба ваших родителя умерли от чумы. Болезнь была неизлечима, оставалось лишь облегчить страдания.
9	Один или оба ваших родителя дезертировали к нильфгаардцам, продав им информацию или просто перейдя границу.
10	Одного или обоих ваших родителей похитили аристократы. Скорее всего, это была ваша мать, приглянувшаяся местному князьку или его сыну.

Результат броска	1	2	3	4	5	6–7	8–10
Положение семьи	Аристократия Вы выросли в богатом особняке, где слуги исполняли любую вашу прихоть. От вас ожидали хорошего поведения и умения произвести впечатление.	Под опекой мага В юном возрасте вас отдали магу. Вы жили в комфорте, но опекуна своего практически не видели — он постоянно был занят.	Рыцарство Вы жили в особняке, где из вас растили настоящего лорда или леди. Ваша судьба была предрешена с рождения.	Семья торговцев Вы выросли среди торговцев, под крики продавцов и звон монет.	Семья ремесленников Вы выросли в мастерской, где каждый день стучали молотки или раздавались другие звуки творчества.	Семья артистов Вы выросли в актёрской труппе. Возможно, вы вместе с ними странствовали или же выступали в театре.	Семья крестьян Вы выросли на ферме в сельской глуши. За душой у вас почти ничего нет, а жизнь ваша была простой, но опасной.

Что такое основа навыка?

В основной игре все навыки персонажа имеют определённый уровень, от 1 до 10. При проверке навыка игроки бросают 1d10 и прибавляют к результату соответствующие параметр и навык. В «Руководстве новичка» для ускорения игры параметр и навык совмещены в одно число, названное «основой навыка».

Таблица сложности

Уровень сложности	Пример
Легко (СЛ 10)	Вскрыть простой замок
Средне (СЛ 14)	Вскрыть средний замок
Сложно (СЛ 18)	Вскрыть надёжный замок
Очень сложно (СЛ 20)	Вскрыть сейф
Почти невозможно (СЛ 30)	Вскрыть надёжный сейф

ОСНОВЫ

В этом разделе подробнее рассказано об игре и о том, как в неё играть. Помните, что «Руководство новичка» — это упрощённая версия настольной ролевой игры «Ведьмак», доступная онлайн.

Что такое ролевая игра?

Настольная ролевая игра — это игра «представим, что...» со своими правилами, в которой участвуют как минимум два человека. Один берёт на себя роль ведущего. Ведущий отвечает за описание мира и событий по ходу приключения, изображает персонажей, за которых не играет никто из игроков (так называемых персонажей ведущего), и следит за соблюдением правил. Если представить игру как пьесу, то ведущий будет рабочим сцены и одновременно актёром, исполняющим все роли, кроме главных.

Все остальные сидящие за столом — это игроки, каждый из которых берёт на себя роль одного из шести персонажей, описанных на стр. 5–10. Главная задача игрока — отыгрывать своего персонажа и принимать решения о том, как этот персонаж поступит в той или иной ситуации.

Когда встаёт вопрос об успешности действия, выполненного персонажем игрока или ведущего, можно определить его исход по правилам, приведённым на следующих двух страницах.

Что нужно для игры?

Чтобы играть по «Руководству новичка», вам понадобятся эта брошюра, листы персонажей (по одному на игрока), пишущие принадлежности (или их электронный эквивалент) и игральные кости. В настольной ролевой игре «Ведьмак» используются шестигранные (d6) и десятигранные (d10) кости. Если игровых костей нет, можете найти в интернете виртуальные кубомёты — программы, имитирующие бросок костей.

В большинстве случаев игроки бросают только одну игральную кость. Но иногда правила требуют бросить несколько костей и сложить вместе результаты. В таком случае будет обозначено нужное число костей. Например, 2d6 означает, что необходимо бросить две шестигранные кости и сложить полученные результаты. Если после

количества и вида костей стоит плюс и ещё какое-то число, то это число прибавляется к результату броска. Например, 2d6 + 1 означает, что нужно бросить две шестигранные кости, сложить выпавшие результаты и прибавить 1. На десятигранной кости цифра 0 обозначает 10, а не 0.

Иногда требуется бросок процентных костей. В таком случае два раза бросьте d10. Первый бросок будет обозначать десятки, второй — единицы. Выпавшие на костях 0 и 5 дают результат 5, а 5 и 0 — 50. Если выпало 0 и 0, результат 100.

Проверка навыков

Главное, на чём строится настольная ролевая игра «Ведьмак», — проверка навыков. Ведущий и игроки совершают проверки навыков, когда необходимо узнать, сумеет ли данный персонаж выполнить ту или иную задачу. Для проверки навыка сделайте бросок 1d10 и прибавьте соответствующую основу навыка.

Пример: Андас Красный пытается поразить толпу игрой на лютне. Тот, кто играет за Андаса, совершает бросок 1d10 (выпадает 6) и прибавляет свою основу навыка Выступление (14). Результат проверки равен 20.

Если у персонажа нет нужной основы навыка, вместо этого он прибавляет наиболее подходящий параметр.

Пример: по какой-то причине Лускар из Хагги пытается подыграть Андасу на барабане. У Лускара нет основы навыка Выступление, так что ведущий просит играющего за Лускара сделать бросок 1d10 и прибавить параметр Эмпатия (1). На кости выпадает 2, к этому прибавляется 1, и итоговый результат равен 3.

Успех и провал

При выполнении действия без противостояния вроде игры на лютне или взлома замка результат проверки сравнивается с числом, известным как Сложность (СЛ). СЛ бывает указана в формате СЛ X, где X — нужное число. В других ситуациях ведущему необходимо определить СЛ самому, сверяясь с **таблицей сложности**. Если результат проверки навыка выше, чем указанная СЛ, персонаж

успешно выполняет действие. Если результат ниже либо равен указанной СЛ, персонаж терпит провал.

Иногда действиям персонажа противостоит другой персонаж. В этом случае проверку выполняют оба, а потом идёт сравнение. Персонаж с наибольшим результатом побеждает. В случае ничьей одерживает победу тот, кто защищается (отвечает на действие). Если ни один из персонажей не защищается (например, в армрестлинге) и проверка заканчивается ничьей, то персонажи должны решить, хотят ли они продолжить и ещё раз совершить проверку навыка.

Модификаторы

Порой ведущий решает, что на проверку навыка влияют и другие факторы, кроме способностей персонажа. Например, персонаж может попытаться заметить вора в слабо освещённой комнате. В этом случае ведущий применяет к проверке навыка модификатор в виде бонуса или штрафа.

Бонусы положительно влияют на проверку навыка, а штрафы — отрицательно. Всего есть три уровня: малые (+1/−1), средние (+3/−3) и большие (+5/−5). Когда ведущий назначает модификатор, он прибавляется или вычитается перед определением окончательного результата проверки.

Пример: Орбан Мадарас арестован. Он пытается вскрыть замок тюремной камеры импровизированной отмычкой из пряжки ремня. Ведущий решает, что работа без необходимых инструментов даёт средний штраф (−3) к проверке навыка. Играющий за Орбана делает бросок 1d10 — выпадает 4. Он прибавляет к этому числу основу навыка Взлом замков, равную 9, и вычитает штраф −3. Итоговый результат равен 10.

Ведущий может применить к проверке навыка сразу несколько модификаторов.

Чтобы определить, нужен ли для проверки бонус или штраф, можно воспользоваться таблицей **Примеры модификаторов**. В таблице описаны не все ситуации, но она даёт некоторые ориентиры.

«Взрывные» 1 и 10

Когда при проверке навыка выпадает 1 или 10, кость «взрывается» — это означает, что нужно ещё раз совершить бросок и изменить результат.

Когда на кости выпадает 10, прибавьте 10 к основе навыка. Затем сделайте ещё один бросок 1d10 и выпавший результат

также прибавьте к результату проверки. Если во второй раз опять выпадет 10, снова прибавьте 10 и повторите бросок. Продолжайте до тех пор, пока на кости не выпадет любое другое число, кроме 10.

Пример: играющий за Каску при проверке навыка Внимание выбрасывает 10. Он прибавляет 10 к основе навыка Внимание, равной 15, и получает в сумме 25, после чего делает ещё один бросок, и на кости снова выпадает 10. Он прибавляет полученную десятку к 25, получая в сумме 35, а затем делает третий бросок. На этот раз выпадает 3, что в сумме с ранее полученным числом даёт 38.

Когда при броске на проверку навыка выпадает 1, сделайте ещё один бросок 1d10 и вычтите полученное число из основы навыка. Если во второй раз на кости выпало 10, вычтите 10 из основы навыка и сделайте третий бросок, результат которого также вычтите из основы навыка. Повторяйте до тех пор, пока не выпадет любое число, кроме 10. Результат проверки навыка не может быть ниже 1.

Пример: играющий за Каску бросает кость на проверку Понимания людей и получает 1. Игрок бросает кость снова — выпадает 10. Он вычитает это число из основы навыка Понимание людей, которая равна 12, и получает 2. Поскольку при втором броске выпало 10, игрок делает третий бросок, и на кости выпадает 4. Результат проверки навыка Понимание людей Каски снижается до 1, поскольку 1 — это минимум.

Испытания Устойчивости

Когда есть вероятность, что персонаж может быть дезориентирован или умрёт, он должен пройти испытание. Для этого необходимо сделать бросок 1d10 и сравнить результат со значением Устойчивости персонажа. Если результат броска ниже Устойчивости, испытание успешно пройдено. Если же результат больше либо равен Устойчивости, то испытание провалено и персонаж дезориентирован или умирает.

Параметры

Параметры — это физические и умственные способности персонажа.

- **Интеллект (Инт):** память, внимание и дедукция.
- **Реакция (Реа):** бой без оружия и ближний бой, верховая езда.
- **Ловкость (Лвк):** дальний бой, ловкость рук и скрытность.

Примеры модификаторов

Модификатор	Пример
Малый (+1)	Больше времени на выполнение задачи, дополнительные инструменты
Малый (−1)	Выполнение сложной задачи впервые в жизни, лёгкое опьянение
Средний (+3)	Помощь более опытного персонажа, подходящая военная форма и ранг при отдаче приказа солдатам
Средний (−3)	Слабое освещение, отвлекающее окружение, недосып
Большой (+5)	Наличие королевской грамоты при отдаче приказа, хорошее знание определённого места при попытке что-то заметить
Большой (−5)	Темнота, вас атакуют, опасная среда



- **Телосложение (Тел):** сила, выносливость.
- **Скорость (Скор):** дистанция, на которую персонаж может переместиться за один ход.
- **Эмпатия (Эмп):** выступления, общение и понимание других.
- **Ремесло (Рем):** создание и использование вещей, медицина.
- **Воля:** всё, что связано с магией, запугиванием и храбростью.
- **Удача:** очки, которые игроки могут потратить. Каждое очко добавляет малый бонус (+1) к проверке навыка или поднимает порог Устойчивости на 1 для испытания.
- **Энергия:** сколько магической энергии может использовать адепт магии (см. **Магия**).
- **Устойчивость (Уст):** используется при испытаниях.
- **Прыжок (Прж):** особое перемещение (см. **Бой**).
- **Пункты здоровья (ПЗ):** сколько смертельного урона может получить персонаж.
- **Выносливость (Вын):** сколько несмертельного урона может получить персонаж.
- **Отдых:** сколько ПЗ/Вын персонаж может восстановить (см. **Бой**).

Навыки

Навыки показывают, чему обучен персонаж. В скобках после названия навыка указан параметр, который используется при отсутствии нужной основы навыка.

- **Азартные игры (Эмп):** умение играть, обычно на деньги.
- **Алхимия (Рем):** приготовление алхимических составов.
- **Атлетика (Лвк):** лазание, балансирование и метание предметов и оружия.
- **Ближний бой (Реа):** дробящее оружие, щиты и топоры.
- **Борьба (Реа):** бой без оружия.
- **Верховая езда (Реа):** управление скакуном.
- **Взлом замков (Рем):** открывание замков без ключей.
- **Владение древковым оружием (Реа):** копья, посохи и другое древковое оружие.
- **Владение лёгкими клинками (Реа):** кинжалы и тесаки.
- **Владение мечом (Реа):** фехтование и бой на мечах.
- **Внимание (Инт):** умение замечать детали и находить предметы.
- **Выживание в дикой природе (Инт):** выживание в дикой местности и выслеживание.
- **Выступление (Эмп):** пение, лицедейство и музыка.
- **Дедукция (Инт):** поиск решения задачи по имеющимся подсказкам.
- **Запугивание (Воля):** устрашение других.
- **Изготовление (Рем):** создание оружия, брони и неалхимических предметов.
- **Ловкость рук (Лвк):** фокусы и карманные кражи.
- **Маскировка (Рем):** умение замаскироваться под кого-то другого.
- **Монстрология (Инт):** знания о чудовищах.
- **Обман (Эмп):** ложь и хитрость.
- **Образование (Инт):** знания о мире.
- **Ориентирование в городе (Инт):** знания о жизни преступного мира.
- **Первая помощь (Рем):** медицинская помощь.
- **Понимание людей (Эмп):** чтение эмоций разумных существ.
- **Сила (Тел):** всё, что связано с физической силой.
- **Скрытность (Лвк):** умение прятаться и двигаться незаметно.
- **Соблазнение (Эмп):** умение склонять других к романтическим отношениям.
- **Сопrotивление магии (Воля):** устойчивость к магическому воздействию.
- **Сопrotивление убеждению (Воля):** устойчивость к социальному воздействию.
- **Сотворение заклинаний (Воля):** сотворение заклинаний и знаков.
- **Стойкость (Тел):** всё, что связано с выносливостью.
- **Стрельба из арбалета (Лвк):** стрельба болтами из арбалета.
- **Стрельба из лука (Лвк):** стрельба стрелами из лука.
- **Тактика (Инт):** планирование сражений и игра в гвинт.
- **Торговля (Инт):** оценка, торг и коммерция.
- **Убеждение (Эмп):** умение убедить других что-то сделать.
- **Уклонение/Изворотливость (Реа):** избегание от оков и уклонение от удара.
- **Харизма (Эмп):** умение расположить к себе собеседника.
- **Храбрость (Воля):** сопротивление страху.
- **Этикет (Инт):** умение влиться в общество.

Бой

Бой в «Ведьмаке» кровав, смертоносен и не прощает ошибок. Можно просто ринуться вперёд, размахивая мечом направо и налево, но это вряд ли поможет против кого-то покрепче задиры в местной корчме. Воин, полагающийся на тактику, проживёт куда дольше.

Раунды и ходы

Бой делится на раунды — отрезки времени длиной примерно в 3 секунды, за которые у каждого участника есть возможность совершить ход.

Инициатива

Порядок ходов в раунде определяется инициативой, проверку которой игроки совершают в начале боя. Для каждого персонажа игрока сделайте бросок 1d10 и прибавьте его значение Реакции. Для всех остальных инициативу определяет ведущий. Ведущий может сделать бросок отдельно для каждого своего персонажа, участвующего в бою, а может ускорить процесс, совершив общую проверку инициативы для группы персонажей (например, для отряда замковой стражи), и тогда они будут действовать все одновременно.

Как только инициатива определена, начинается бой. В пределах раунда первым ходит участник с самой высокой инициативой, затем следующий после него и так далее, пока не настанет черёд персонажа с самой низкой инициативой. Если у кого-то инициатива одинаковая, первым ходит персонаж с наибольшим значением Реакции. Когда все участники боя сделали ход, раунд заканчивается и начинается следующий.

Всегда можно отложить свой ход, добровольно снизив инициативу, чтобы действовать позже в том же раунде. Но учтите, что эта инициатива сохранится до конца боя.

Действия

В свой ход можно выполнить следующее:

- **Перемещение:** продвинуться на количество метров, не превышающее параметр Скорость.
- **Действие:** выполнить одно действие из таблицы действий.

Персонаж может перемещаться и выполнять действие в любом порядке, но нельзя прервать перемещение, совершить действие и потом продолжить перемещение.

Таблица действий

Действия
<p>Атака Персонаж может совершить быструю или сильную атаку.</p>
<p>Сотворение магии Сотворить знак или заклинание.</p>
<p>Манипуляция с предметом Персонаж может поднять, выхватить или использовать оружие или предмет.</p>
<p>Перемещение Персонаж может передвинуться на количество метров, не превышающее его Скор.</p>
<p>Применение навыка Персонаж может применить навык, чтобы выполнить задачу, которую можно завершить за 3 секунды.</p>

Особое перемещение

В бою персонаж в определённых ситуациях может перемещаться нестандартным образом. Если у персонажа нет соответствующей способности, то когда он двигается по необычной местности (например, через колючие заросли, по узкой трубе и так далее) или необычным способом (лазание, плавание), он перемещается на количество метров, равное его значению Прыжка, а не Скорости.

Собственно прыжок — это действие, и совершать его нужно после перемещения, а не до.

Дополнительное действие

В конце своего хода персонаж игрока может потратить 3 очка Вын и получить одно дополнительное действие. Это действие совершается со средним штрафом (-3), если оно требует проверки навыка. Как и обычное, дополнительное действие может быть любым из перечисленных в таблице выше.

Существа и персонажи под контролем ведущего, как правило, не могут совершать дополнительных действий.

Противники и чудовища

В отличие от персонажей игроков, у персонажей ведущего и чудовищ нет быстрых и сильных атак. У них есть скорость атаки (СА), которая показывает, сколько раз они могут атаковать, выполняя действие атаки.

Пример: в ход чудовища ведущий решает, что оно будет атаковать когтями. Скорость атаки чудовища равна 2, так что ведущий совершает две проверки атаки.

Если у персонажа ведущего или чудовища СА равна 2, то этот персонаж или чудовище может провести обе атаки по одной цели, а может по разным.

Дистанция

Метательное и дистанционное оружие эффективно лишь на определённом расстоянии. Если цель атаки находится дальше, чем значение дистанции, накладывается большой штраф (-5). Максимальное расстояние, на котором можно поразить цель дистанционным оружием, равно его удвоенной дистанции.

Блокирование дистанционных атак

Метательное и дистанционное оружие можно блокировать только щитом.

Тактика боя

Приведённые здесь варианты действий атаки и защиты дают лишь общее представление о сложной многоступенчатой системе боя в настольной ролевой игре «Ведьмак». В полной игре больше возможностей, включая полный набор действий для рукопашного боя и особые атаки, систему парирования, а также последствия того, когда действие атаки или защиты завершается провалом.

Точность оружия (Т)

У любого оружия есть точность, которая показывает, насколько легко/тяжело им пользоваться. Атакуя, прибавляйте или вычитайте точность оружия из проверки атаки.

Действия атаки

Выполняя действие атаки, персонаж игрока выбирает один из вариантов:

- **Быстрая атака в ближнем бою.** Вы атакуете один или два раза без оружия или оружием ближнего боя — это считается одним действием. Каждая атака требует отдельной проверки, и совершать атаки можно против разных целей, если они в пределах досягаемости.
- **Быстрая дистанционная атака.** При использовании быстрой атаки персонаж может только один раз выстрелить из лука или арбалета, но может атаковать дважды метательным оружием, если это оружие заготовлено (в руках и готово к использованию).
- **Сильная атака в ближнем бою.** За одно действие вы один раз атакуете без оружия или оружием ближнего боя цель в пределах досягаемости. Атака совершается со средним штрафом (-3), зато наносит двойной урон.
- **Сильная дистанционная атака.** Сильную атаку можно совершить из лука или метательным оружием, но не из арбалета.

Атаки совершаются по следующей формуле:

1d10+соответствующая основа навыка+Т

Действия защиты

Если персонаж в сознании и физически способен двигаться, он всегда может защититься от атаки одним из описанных ниже действий защиты. Эти действия можно применять против атак без оружия, ближнего боя и дистанционных атак, а также против любого заклинания или знака с зоной действия (физ.) или прямого (физ.).

- **Блокирование.** Персонаж может попытаться заблокировать атаку оружием, щитом или частью своего тела. Если персонаж успешно блокирует удар частью тела, то эта часть автоматически становится целью атаки и получает от неё урон, хоть и сниженный бронёй. Блокирование оружием использует соответствующую основу навыка владения оружием. Блокирование щитом использует основу навыка Ближний

бой. Блокирование частью тела требует использования основы навыка Борьба.

- **Уклонение.** Слегка отойдя в сторону, можно уклониться от атаки. Для этого используется основа навыка Уклонение/Изворотливость.
- **Изменение позиции.** Пригнувшись или перекатившись, персонаж также может увернуться от атаки. При успешной проверке персонаж не только уходит от атаки, но и перемещается на расстояние в метрах, равное его Прыжку, в любом свободном направлении, но не к противнику. Изменение позиции использует основу навыка Атлетика.

Можно совершить одно действие защиты за раунд без затрат Вын — обычно это делается, когда вас атакуют. После этого персонаж может использовать дополнительные действия защиты, но все, кроме первого, будут стоить по 1 Вын. Если персонаж не хочет или не может совершить действие защиты, атакующий просто должен сделать проверку атаки со СЛ 10 для успешного попадания.

Место попадания

При успешном попадании атакующий должен определить, куда попал его удар. Для этого необходимо бросить 1d10 и свериться с **таблицей попадания**. В зависимости от того, куда попала атака, урон либо увеличивается, либо уменьшается.

Можно целиться в определённую часть тела. Тогда вы получаете штраф в зависимости от того, куда целились. При успехе прицельной атаки не нужно определять место попадания.

Таблица попадания

Часть	Штраф	Урон
Голова (1)	Большой (-5)	×3
Корпус (2-7)	Малый (-1)	×1
Ноги (8-10)	Средний (-3)	×1/2

Засада

Для того чтобы напасть из засады, нужно, чтобы вас не заметили. Вы должны совершить проверку Скрытности против Внимания потенциальных целей. Если из засады нападают несколько персонажей, они могут совершить одно действие атаки против любой цели, чья проверка Внимания ниже их проверки Скрытности. Это свободное действие атаки со-

вершается с большим бонусом (+5), но при этом цель может использовать действие защиты. Когда все участники засады совершили свободное действие атаки, все проходят проверку инициативы и начинается первый раунд боя.

Модификаторы в бою

На действия атаки и защиты влияют разные факторы. Ведущий может сверяться с таблицей **Модификаторы в бою**. В таблице описаны далеко не все случаи, но она служит точкой отсчёта, позволяя ведущему самому принимать решения.

Модификаторы в бою

Модификатор	Пример
Малый (+1)	Цель размером с лошадь или больше; цель хорошо заметна или подсвечена.
Малый (-1)	Цель размером с собаку или меньше; примерно 1/3 цели скрыта препятствием.
Средний (+3)	Цель сильно ограничена в движениях.
Средний (-3)	Слабое освещение, ослепление пылью/светом; примерно 1/2 цели скрыта препятствием.
Большой (+5)	Успешная засада.
Большой (-5)	Полная темнота; дистанционная атака рикошетом; цель слишком далеко; цель практически полностью в укрытии.

Один модификатор стоит упомянуть отдельно: это штраф за несколько врагов. Цель получает малый штраф (-1), когда защищается сразу от нескольких врагов. Штраф даётся за каждого врага в пределах дистанции ближнего боя, кроме первого.

Виды урона

В настольной ролевой игре «Ведьмак» персонажи могут получить урон двух видов. Смертельный урон снижает ПЗ персонажа, а несмертельный снижает Выносливость. Если не указано иное, урон смертельный. Урон в бою без оружия несмертельный, как и в случае некоторых заклинаний и способностей существ.

Подсчёт урона

При успешном попадании атакующий должен подсчитать, сколько он нанёс

урона. Описанная ниже схема работает как для смертельного, так и для несмертельного урона.

Шаг 1: бросьте кости и примените штрафы/бонусы Тел.

Любое оружие, способность или заклинание, которые могут наносить урон, имеют формулу урона вида XdY , где X — это количество костей, которые нужно бросить, а Y — вид костей. Чтобы определить количество нанесённого урона, бросьте столько костей, сколько указано в формуле, и сложите результаты. В некоторых формулах урона есть ещё переменная $+Z$ в конце, которая прибавляется к сумме броска.

Те, кто атакует в ближнем бою или метательным оружием, также добавляют к проверке урона модификатор, зависящий от параметра Тел, указанного в листе персонажа.

Модификаторы урона

Тел	Модификатор
1–2	Средний (-3)
3–4	Малый (-1)
5–6	Нет модификатора
7–8	Малый (+1)
9–10	Средний (+3)
>10	Большой (+5)

Шаг 2: примените модификатор за серебро (при наличии).

Для чудовищ серебро — как яд, поэтому большинство ведьмаков носят при себе серебряный меч. При определении урона, нанесённого чудовищу серебряным оружием, атакующий бросает дополнительно число костей, указанное в описании оружия, и прибавляет результат к тому, что он получил в шаге 1.

Шаг 3: примените модификатор за сильную атаку.

Если была совершена сильная атака, увеличьте подсчитанный урон вдвое.

Шаг 4: не забудьте про броню.

Драка может очень быстро перерасти в смертельную битву, поэтому большинство персонажей носят броню. У любой брони есть значение прочности. Вычтите прочность брони на месте

Эффекты оружия

В полной игре у многих видов оружия есть особые эффекты. В «Руководстве новичка» мы даём лишь несколько примеров.

- **Пробивающее броню.** Такое оружие игнорирует любое сопротивление урону, за исключением сопротивления чудовищ всему оружию, кроме серебряного.
- **Кровопускающее.** Когда это оружие наносит урон, с определённой вероятностью оно может вызвать кровотечение.
- **Длинное.** Оружием с этим свойством можно атаковать цели в 2 метрах от атакующего.

Падение

Всегда есть вероятность того, что персонаж упадёт с крыши или его сбросит летающий противник. Персонажи падают со скоростью 30 метров за раунд. При падении на землю (или на крышу, зависит от ситуации) персонаж получает 1d6 смертельного урона в корпус за каждые 2 метра падения. Броня снижает урон от падения, но только после подсчёта всех очков. Чтобы уцепиться за выступ, верёвку или навес, нужно пройти проверку Атлетики со СЛ 15.

Нет медика? Нет проблем!

Может так случиться, что в вашей группе не будет медика Каски как персонажа игрока. Тогда, если нужно исцелить критическое ранение, у ведущего есть несколько вариантов.

Он может ввести Каску в игру как персонажа ведущего. В таком случае медик путешествует вместе с группой.

Каска может жить в деревне неподалёку, беря за свои услуги по 25 крон с пациента.

Ведущий также может разрешить использовать для лечения критического ранения навык Первая помощь вместо Лечащего прикосновения, однако рана не начнёт заживать, пока её не осмотрит настоящий медик.

Исцеление критических ранений

Тел	Дни
1–4	5
5	3
6–7	2
≥8	1

попадания из общего количества урона. Если броня снижает урон до 0, дальше продолжать нет смысла — броня полностью погасила урон.

Шаг 5: модификатор места попадания.

Если броню преодолел хотя бы 1 пункт урона, умножьте подсчитанный урон на модификатор места попадания с округлением вниз (минимум 1). Модификатор составляет $\times 1/2$ при попадании в ноги, $\times 1$ для корпуса и $\times 3$ при попадании в голову.

Шаг 6: подсчитайте сопротивление и восприимчивость.

Некоторые персонажи особенно восприимчивы или устойчивы к определённым типам атак. У всех чудовищ, например, есть сопротивление всему, кроме огня и серебряного оружия, а утопцы особенно восприимчивы к огню. Если чудовище имеет сопротивление атакам определённого типа и такая атака пробилась его защиту, умножьте подсчитанный ранее урон на $1/2$. Если чудовище восприимчиво к атакам определённого типа и такая атака пробилась его защиту, умножьте подсчитанный урон на 2.

Шаг 7: примените подсчитанный урон.

Урон броне

Когда атака пробивает броню, броня получает урон. Это применимо как к доспехам, так и к естественной броне чудовищ. Если атака пробилась броню, снизьте значение прочности брони в месте попадания на 1. Когда прочность снижается до 0, эта броня сломана и непригодна к использованию.

Критические ранения

Если результат проверки атаки превышает результат проверки защиты цели на 10 или более, цель получает критическое ранение. Критическое ранение наносит дополнительно 5 урона, не снижаемого бронёй, а также даёт определённый эффект в зависимости от места попадания (см. [таблицу критических ранений](#)). Эти эффекты действуют до тех пор, пока критическое ранение не исцелится. Даже после лечения его эффект лишь ослабевает, но не исчезает полностью.

Таблица критических ранений

Место	Без лечения	После лечения
Голова (сотрясение)	-1 к Инт, Воле и Уст	-1 к Воле
Корпус (сло-маны рёбра)	-2 к Тел, -1 к Реа и Лвк	-1 к Тел
Ноги (ранение в ногу)	-3 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике	-1 к Скор, Уклонению/Изворотливости и Атлетике

Стабилизация

Когда Вын персонажа снижается до 0, он **теряет сознание**. Персонаж, у которого осталось 0 ПЗ, оказывается **при смерти** (см. [Эффекты](#)). Оба эффекта перестают действовать, когда пострадавшего стабилизируют. Чтобы стабилизировать пациента, другой персонаж должен успешно пройти проверку Первой помощи (СЛ 10 для тех, кто без сознания, и СЛ 15 для тех, кто при смерти). В случае успеха состояние заканчивается и ПЗ/Вын персонажа повышается до 1.

Восстановление Вын и ПЗ

За час отдыха персонаж восстанавливает количество очков Выносливости, равное его параметру Отдых. Это количество снижается вдвое, если хотя бы часть этого часа персонаж занимался чем-то, требующим усилий, например бегом, физическим трудом или боем.

Чтобы восстановить здоровье, пациента сначала нужно полечить, пройдя успешную проверку Первой помощи со СЛ 10. При успехе пациент за один день отдыха восстанавливает ПЗ в количестве, равном своему параметру Отдых. Занятия, требующие усилий, снижают скорость восстановления ПЗ вдвое. Если вместо навыка Первая помощь используется Лечащее прикосновение медика, пациент восстанавливает дополнительно 3 ПЗ в день.

Исцеление критических ранений

Чтобы критическое ранение зажило, его должен обработать медик. Он должен потратить на обработку раны 4 полных раунда, не выполняя в это время никаких других действий, а также успешно

пройти проверку навыка Лечащее прикосновение со СЛ 15. При успехе персонаж получает лишь штрафы из графы «после лечения». После лечения крити-

ческое ранение заживает столько дней, сколько указано в таблице «Исцеление критических ранений».

Эффекты

Некоторые способности, заклинания и прочие факторы могут давать эффекты, помимо урона. Одинаковые эффекты не суммируются.

Название	Эффект
Кровотечение	Персонаж истекает кровью. Он получает 2 урона в начале своего хода каждый раунд до тех пор, пока кровотечение не будет остановлено. Для этого необходимо совершить успешную проверку Первой помощи со СЛ 15, потратив действие.
Слепота	Глаза персонажа закрыты или повреждены. Пока персонаж не восстановит зрение, он получает средний штраф (-3) ко всем действиям атаки и защиты и большой штраф (-5) к проверкам Внимания, связанным со зрением.
При смерти	У персонажа осталось 0 ПЗ. Он также сбит с ног и без сознания . Находящийся при смерти должен немедленно совершить испытание. И дальше каждый раунд в начале своего хода или если по нему провели успешную атаку, персонаж должен снова проходить испытание. При провале он умирает. За каждое испытание, кроме первого, даётся накапливающийся малый штраф (-1). Эффект прекращается при стабилизации или смерти.
Горение	Персонаж объят пламенем. Каждый раунд в начале своего хода он получает по 5 урона по голове, корпусу и ногам. Броня поглощает урон, но при этом каждый ход огонь снижает прочность брони на 1, даже если она полностью блокирует урон. Чтобы прекратить этот эффект, персонаж должен потратить ход либо на погружение в воду, либо на то, чтобы упасть на землю и сбить пламя. Пока персонаж это делает, он не может совершать действия или перемещаться.
Замораживание	Тело персонажа сковано холодом и покрыто наледью. Он получает средний штраф (-3) к Скор и малый штраф (-1) к Реа. Лёд можно расколоть, потратив действие на проверку Силы со СЛ 16.
Отравление	В крови персонажа течёт яд, наносящий в начале каждого его хода 3 пункта смертельного урона, не снижаемые бронёй. Чтобы прекратить действие яда, персонаж должен пройти проверку Стойкости со СЛ 15 или ему должен помочь медик (проверка Первой помощи со СЛ 15). Обе проверки требуют затрат действия.
Сбит с ног	Персонаж получает средний штраф (-3) ко всем действиям атаки и защиты. Кто-то другой должен потратить действие, чтобы поднять персонажа на ноги, либо же персонаж сам может потратить перемещение и подняться. Когда персонаж встанет на ноги, он может завершить свой ход, как обычно.
Дезориентация	В этом состоянии персонаж по психическим или физическим причинам не может перемещаться и совершать какие-либо действия (включая защиту). Чтобы прекратить этот эффект, персонаж должен пройти испытание (занимает полный ход) или подвергнуться успешной атаке.
Без сознания	Персонаж лежит без сознания . Он также сбит с ног и не может двигаться и совершать какие-либо действия, включая защиту. Эффект прекращается, когда персонажа стабилизируют.

Применение эффектов

В некоторых случаях эффект автоматически применяется к персонажу — например, когда его ПЗ снижаются до 0.

В других случаях есть определённая вероятность срабатывания эффекта. Когда в описании атаки, заклинания или события указан эффект с процентами, игрок или ведущий должен сделать бросок процентных костей. Если результат выше указанного, то эффект не применяется, если ниже или равен — применяется.

*Пример: противник-маг попадает в Каску заклинанием, вызывающим **горение** с вероятностью 75%. Играющий за Каску бросает две кости d10 и получает 3 и 5, что означает 35%. Это меньше указанных 75%, поэтому Каске теперь не только больно, но он ещё и **горит**.*

Дезориентация — особый случай. Если атака, заклинание или способность имеет шанс вызвать **дезориентацию**, то персонаж должен пройти испытание. При провале персонаж **дезориентирован**.



Что насчёт жрецов?

Жрецы в мире «Ведьмака» также способны сотворять магию, чаще всего в форме инвокаций. Большинство жрецов верят, что магию им даровали боги, а маги думают, что жрецы занимаются самообманом. Профессия жреца не вошла в «Руководство новичка», но доступна в основной игре.

Фокусирующий эффект

Оружие и предметы со свойством «фокусирующее» позволяют снизить затраты Вын любого сотворяемого заклинания на число, указанное в скобках. При этом затраты Вын не могут быть меньше 1.

Магия

Со времён Сопряжения Сфер некоторые разумные существа рождаются со способностью обращаться к неведомой силе. Эта сила, известная как Хаос, поступает в мир с четырёх элементарных планов, окружающих планету. Те, чья связь с Хаосом особенно сильна, обычно учатся управлять этой силой. Таких людей (и нелюдей) называют магами, а иногда колдунами, волшебниками или чародеями.

Большая часть магии сотворяется в форме заклинаний — сложных сплетений слов и жестов, что берут силу с элементарных планов, фокусируют её в теле мага и формируют определённый эффект.

На тренировках ведьмаки, среди прочего, учатся использовать знаки — менее мощную, но более разнообразную форму магии. В игре сотворение знаков и заклинаний происходит одинаково, за одним важным исключением, указанным в разделе «Выносливость и Энергия».

Сотворение заклинаний

Заклинание может быть как основным действием, так и дополнительным, что позволяет творить больше одного заклинания за ход. Проверка сотворения заклинаний делается по следующей формуле:

1d10 + основа навыка Сотворение заклинаний

Если результат проверки заклинателя выше, чем у его цели, заклинание успешно срабатывает и применяется эффект в его описании. Если результат заклинателя равен или ниже, чем у цели, заклинание не срабатывает.

Проверка цели

Число, против которого заклинатель должен совершать проверку, зависит от типа заклинания.

- **Заклинания прямого воздействия** причиняют вред конкретным целям. От заклинаний с пометкой «прямое (физ.)» можно защититься любым действием защиты. В остальных случаях указан навык, с помощью которого можно защититься от заклинания.

- **Заклинания с зоной действия** охватывают определённую область. Любая цель, находящаяся в зоне действия заклинания в момент его сотворения или вошедшая в эту зону, пока заклинание активно, должна пройти проверку навыка. От заклинаний с пометкой «зона (физ.)» можно защититься любым действием защиты. В остальных случаях указан навык, с помощью которого можно защититься от заклинания.
- От **заклинаний без защиты** защититься невозможно. Для успеха заклинателю нужно лишь пройти проверку навыка Сотворение заклинаний и при этом не выкинуть 1.

Выносливость и Энергия

Сотворение заклинаний — дело нелёгкое. Чтобы привести в действие заклинание, маги проводят энергию Хаоса через своё тело, и это отнимает силы. Для каждого заклинания указаны затраты Вын. Когда адепт магии сотворяет заклинание, он вычитает указанное число очков из своего значения Вын.

Адепт магии может провести через своё тело ограниченное количество энергии Хаоса, что отражает его параметр Энергия. Если общие затраты Вын на заклинания, сотворённые за один раунд, превышают Энергию заклинателя, он теряет ПЗ: по 5 ПЗ за каждое очко Вын сверх его Энергии.

Пример: Энергия Айслинн равна 5. В свой ход она атакует врага Каменным шипом, что требует затраты 5 Вын. Затем она тратит 3 Вын, чтобы взять дополнительное действие, и сотворяет Туман Дормина (который также стоит 3 Вын), чтобы спрятаться. Обиная стоимость заклинаний Айслинн равна 8, что на 3 больше её Энергии. Она получает 15 урона за проведение слишком большого количества энергии за короткое время.

В отличие от заклинаний, у знаков затраты Вын меняются. Ведьмак может по своему усмотрению потратить от 1 до 7 Вын на сотворение знака. Чем больше Вын потрачено, тем сильнее эффект.

Дистанция и длительность

Все заклинания имеют дистанцию и длительность эффекта. В отличие от обычного дистанционного оружия, заклинание не может действовать дальше своей дистанции.

У некоторых заклинаний есть зона действия. Эта зона представляет собой либо конус с указанным диаметром в основании и с вершиной на заклинателе, либо круг с указанным радиусом и с центром, определяемым заклинателем в пределах дистанции заклинания.

Мгновенные заклинания начинают действовать сразу после сотворения и тут же заканчиваются. Заклинания с переменной длительностью (например 1d10 раундов) требуют броска костей. Действие такого заклинания прекращается в конце хода заклинателя в последний раунд длительности. Активные заклинания нужно поддерживать, тратя дополнительные очки Вын каждый раунд, иначе действие заклинания немедленно прекратится. Вын необходимо

тратить в начале хода заклинателя, это идёт в общую сумму затрат Вын относительно Энергии. Пока заклинатель поддерживает активное заклинание, он не может сотворить другие заклинания. Но в любой момент можно прекратить поддержку, не тратя на это действие.

Критические ранения

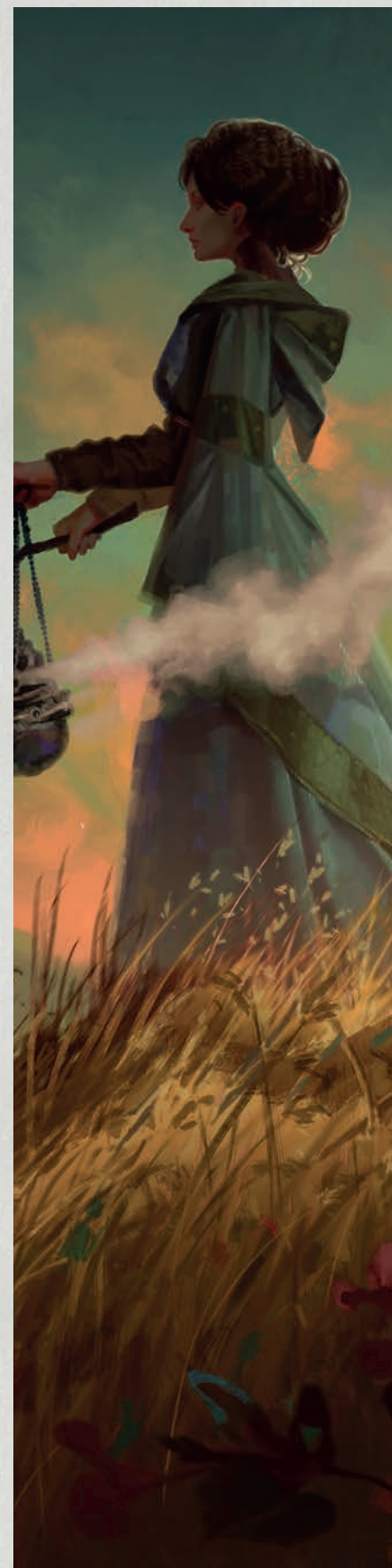
Заклинания с физическим компонентом, например поджигающие противника или забрасывающие его камнями, могут нанести критическое ранение, если результат проверки навыка Сотворение заклинаний превышает защиту цели на достаточное количество очков (см. **Бой**).

Магический провал

Если при проверке навыка Сотворение заклинаний выпадает 1, то заклинание не срабатывает, а сам заклинатель получает урон. Ведущий должен попросить игрока второй раз бросить 1d10, а затем определить эффект по приведённой ниже таблице.

Последствия магического провала

Результат броска	Эффект
1–6	Магия воспламеняется, нанося заклинателю урон, равный стоимости заклинания в очках Вын. Броня не снижает этот урон.
7–9	<p>Вдобавок к указанному выше заклинатель получает эффект в зависимости от элемента заклинания.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Земля — заклинатель дезориентирован. • Воздух — заклинатель сбит с ног и отлетает назад на 2 метра. • Огонь — заклинатель горит. • Вода — заклинатель заморожен. • Смешанная магия — сделайте бросок 1d6: <ul style="list-style-type: none"> • 1 — эффект земли, • 2 — эффект воздуха, • 3–5 — эффект огня, • 6 — эффект воды.
10	Вдобавок к указанному выше происходит взрыв магической энергии с центром на заклинателе. Все в пределах круга радиусом 2 метра также получают урон по корпусу, равный стоимости заклинания в Вын. От этого урона защищает броня.



Ремесло в основной игре

Поскольку это «Руководство новичка», мы упростили систему ремесла. В основной игре ремесло может быть важной и порой критической частью любого приключения. Там есть правила для создания практически любого оружия или состава, обычно за треть стоимости предмета. Также есть правила для сбора дикорастущих ингредиентов с использованием навыка Выживание в дикой природе, что делает ремесло ещё дешевле! Наконец, существует целая профессия ремесленника, созданная специально для этого. Любой персонаж с необходимыми навыками может изготавливать предметы, но ремесленники получают особые бонусы при создании предметов или смешивании субстанций.

Ремесло

Ремесленники — трудолюбивые и закалённые тяжёлой работой профессионалы. В любой точке мира кому-то да надо что-то починить или изготовить. Армия и простые жители нуждаются в оружии, сельскохозяйственных инструментах, украшениях, бочках, алхимических составах и многом другом.

Три персонажа игроков из «Руководства новичка» владеют ремеслом. У Каски Тормы и Лускара из Хагги есть навык Алхимия, используемый для создания алхимических составов и ведьмачьих эликсиров, а Ада из Бан Арда обладает навыком Изготовление, который используется для создания чего угодно, от стула до меча. Процесс использования навыка одинаков в обоих случаях.

Каска Торма, Лускар из Хагги и Ада из Бан Арда начинают игру с одним чертежом/формулой, которые приведены ниже.

Шаг 1: чертёж/формула

Что бы ни создавал ремесленник, для этого нужен чертёж или формула, где указаны все компоненты/ингредиенты

и способ изготовления. У ремесленника должен быть подходящий чертёж или формула, чтобы сделать часть брони, щит, оружие или алхимический состав.

Шаг 2: компоненты

Дерево. Сталь. Печень гуля. Всё идёт в дело. В любом чертеже/формуле указаны компоненты/ингредиенты, необходимые для создания предмета, а также их стоимость.

Шаг 3: проверка

Когда у ремесленника имеются все необходимые компоненты и доступ к инструментам, он может начать изготовление. В любом чертеже/формуле указано время изготовления предмета и сложность проверки Алхимии или Изготовления. При успешной проверке компоненты/ингредиенты расходуются и персонаж создаёт предмет. При провале материалы всё равно расходуются, но вместо предмета персонаж получает какой-то хлам. Он может попробовать снова, но только после приобретения новых материалов.

Формулы и чертежи

Формула Каски			
Название	СЛ Алхимии	Время	Ингредиенты
Кровосвёртывающий порошок	12	5 раундов	Эфир (×1), Ребис (×1)

Формула Лускара			
Название	СЛ Алхимии	Время	Ингредиенты
Эликсир «Ласточка»	16	1/2 часа	Эфир (×1), Аер (×1), Купорос (×1)

Чертёж Ады			
Название	СЛ Изготовления	Время	Компоненты
Боеприпасы с широким наконечником (×10)	15	1 час	Древесина (×1), железо (×1), перья (×1), точильный порошок (×1)

Советы ведущему

Ведущему стоит помнить несколько вещей, которые помогут создать у игроков правильный настрой. Этот небольшой отрывок из раздела «Ведение игры» даст вам представление о некоторых ключевых моментах.

Жизнь тяжела. Наслаждайся ею!

Вы уже наверняка заметили, что мир настольной ролевой игры «Ведьмак» весьма жесток. снаряжение стоит дорого, в отличие от жизни. Потому что такова эта вселенная — она смертоносна и не прощает ошибок. Экономика построена так, что за простой метательный нож придется отдать последнюю рубашку. Да и этой рубашки можно лишиться вместе с головой, когда вы будете пытаться заработать денег на тот самый нож. Мир суров и беспощаден, но от этого мгновения счастья становятся лишь слаще. По окончании тяжёлого дня, полного пота и крови, настоящей наградой может стать банальный отдых дома или любящие объятия. Одни из немногих светлых сторон жизни в мире «Ведьмака» — дружба и любовь. Ради этих двух вещей стоит бороться с тяготами и лишениями.

Ведущему следует помнить, что, несмотря на мрачность мира «Ведьмака», счастье здесь не является чем-то невозможным. Игроки могут встретить свою вторую половинку, осесть и завести счастливую се-

мью. Но за всё приходится платить. Счастье всегда должно быть где-то рядом, но если игрокам удаётся его достичь, то это не означает, что игра окончена и больше ничего не будет происходить. Счастье надо беречь; нужно защищать то, что вам дорого, от ужасов этого истерзанного войной мира. Даже если игроки счастливы, заставьте их побороться за своё счастье: пусть на дом нападут чудовища или солдаты попытаются забрать семью. Пускай игроки знают, что их персонажи могут жить счастливо, но счастье никому не даётся бесплатно.

Не на все вопросы есть простые ответы

Мир «Ведьмака» — не из тех уютных маленьких мирков, где ответ приходит сразу, как только возникает вопрос. В большинстве случаев «правильного» ответа вообще не существует. Зачастую игроки вынуждены выбирать между двумя вариантами, каждый из которых выглядит и «правильным», и «неправильным» одновременно. Они могут совершать ошибки, которые будут преследовать персонажей до конца их дней.

Мир «Ведьмака» может быть грязным, сложным и кровавым. Никогда не давайте игрокам простых ответов на сложные вопросы. Заставляйте их искать компромиссы. Если вся группа начинает обсуждать нравственные последствия того, что они собираются сделать, значит, вы хорошо поработали.

Чудовища — не единственное зло

В мире «Ведьмака» чудовища — не единственное, о чём стоит беспокоиться. Кровавая борьба за власть, преступления на почве ненависти и общие волнения делают людей Континента ничуть не лучше чудовищ, а порой и в разы опаснее, ведь чудовища более предсказуемы. Стены города не гарантируют безопасность. Да, в городе есть стража и «цивилизованные» люди, а вы сами можете спрятаться за охраняемыми лучниками каменными стенами в метр толщиной. Но стоит быть начеку, потому что даже в самой захудалой деревушке найдётся тот, кто не прочь всадить вам нож в печень — ради денег, мести или просто потому, что вы ему не нравитесь.



Тихий омут



Словесная дуэль в основной игре

Многие конфликты в этом задании можно предотвратить, используя социальные навыки. В полной версии настольной ролевой игры «Ведьмак» есть дополнительные правила, позволяющие превратить обычный обмен бросками костей в захватывающую словесную дуэль с убедительными аргументами, остроумными ответами и особыми способностями, позволяющими изучить противника и воспользоваться его слабостями.

О скоя'таэлях

Это может показаться странным, но группа скоя'таэлей называется бригадой.



Предыстория (прочитать вслух)

Столицу Темерии Вызиму захлестнуло волной чёрного с золотом. Вы были там и видели всё своими глазами. Чёрные даже не стали перекидывать через стену гнилые коровьи трупы и головы солдат. Военная машина Нильфгаарда нанесла удар по столице, и внезапно всё вокруг наполнило кровь и сталь, крики и смерть. Вам удалось выбраться из этого ада и отправиться на север. Учтывая, что повсюду рыщут нильфгаардские разведчики в поисках тех, кто пережил бойню, дремучие леса и пригородные деревушки изменились до неузнаваемости. Только попав в болото, вы поняли, что почти дошли до Понтара. Осталось лишь перебраться через реку и искать пристанища в Редании.

Другая часть истории

Игроки — беженцы из Темерии. Возможно, не все они оттуда родом, но так или иначе все оказались в Вызиме в то утро, когда нильфгаардцы начали осаду города. Бежав из столицы, игроки пересекли Темерию и дошли до болот у реки Понтар, которая служит естественной границей между Темерией и Реданией. Когда персонажи подошли к болоту в поисках брода, они ещё не знали, что им стоит опасаться не только орды кровожадных утопцев, но и бригады скоя'таэлей. Эта группа агрессивно настроенных радикалов скрывается в болоте уже несколько недель, нападая на человеческие караваны.

Расклад сил

Игроки вошли в болото у берегов Понтара. Здесь будут разворачиваться все события. В одном дне пути к югу — открытое поле, но его патрулируют нильфгаардцы. На севере течёт широкая река Понтар, и перейти её вброд в этом месте невозможно. Переплыть реку тяжело, даже не учитывая того, что она кишит утопцами. На востоке есть небольшая деревушка, захваченная бригадой скоя'таэлей и превращённая в военный лагерь. Прямо в лагере находится одна из немногих переправ в этом районе.

Противники

- **Утопцы** живут в воде на данном участке Понтара. Они агрессивны и нападут, если игроки попытаются пересечь реку. Количество утопцев равно количеству игроков.
- **Лучники скоя'таэлей** стоят лагерем в небольшой безымянной деревушке на берегу Понтара. По отношению к путешественникам они настроены агрессивно, но не открыто враждебны. Количество лучников скоя'таэлей равно количеству игроков.
- **Командир Сиара** — предводительница бригады скоя'таэлей. Это проницательная молодая эльфийка со спокойным характером и быстрым клинком.

Введение (прочитать вслух)

Наконец-то вы можете расслабиться... ну или хотя бы передохнуть. Под писк комаров у уха и мелькание теней в подлеске вы выбираетесь на островок сухой земли на краю реки Понтар. Островок небольшой, но на нём можно перевести дух. Чёрные, скорее всего, сюда не сунутся. В Реданию они пойдут более простым путём, как только покончат с Темерией. Вопрос в том, как перебраться через Понтар. За исключением сухого островка, на котором вы стоите, вокруг сплошная грязь и затхлая вода. Кто знает, насколько глубок Понтар... и что вас ждёт на пути через реку. Быть может, где-то рядом есть паром? Или мост? Ну хоть что-нибудь!

Завязка

Игроки на берегу реки Понтар. Со всех сторон они окружены болотом, а солнце уже садится. Условия, в которых оказались персонажи, см. во врезке на полях **Условия в болоте**. Пока игроки осма-

тривают реку, к ним подкрадываются лучники скоя'таэлей — лучников в два раза меньше, чем игроков. Игроки могут совершить проверку Внимания против Скрытности скоя'таэлей. Ведущему нужно сделать один бросок за лучников, прибавить их основу навыка Скрытности и сравнить полученный результат с результатами игроков. Те персонажи, чей результат ниже проверки Скрытности лучников скоя'таэлей, не замечают их. Все остальные могут совершить одно действие перед тем, как скоя'таэли выйдут на поляну и заговорят. Скоя'таэли вооружены, но не нападают. Если персонажи игроков не замечают скоя'таэлей, то узнают об их приближении, когда один из скоя'таэлей окликает персонажей. Если в группе есть люди, см. врезку на полях **Агрессия скоя'таэлей**. Если людей нет, один из лучников говорит следующее:

— *Путешественники, зачем вы явились на берега Понтара? Эти болота темны и опасны.*

Скоя'таэли поначалу не проявляют агрессии, даже если в группе есть человек. Однако если игроки нападут первыми, скоя'таэли ответят ударом на удар. В этом случае перейдите к **Битве на берегу**. В противном случае переходите ко **Встрече со скоя'таэлями**.

Битва на берегу

Если игроки начали бой со скоя'таэлями, всем нужно совершить проверку инициативы и затем начать бой. Скоя'таэли знают, что численный перевес не на их стороне, и не будут сражаться насмерть. После раунда боя скоя'таэли бегут в свой лагерь. Им требуется 3 раунда, чтобы вернуться в лагерь, и всё это время они бегут на полной скорости. Если игроки не убьют всех скоя'таэлей к третьему раунду, скоя'таэли криком предупредят лучников в лагере о чужаках. Теперь игрокам придётся сражаться со всеми скоя'таэлями. Пока жива командир Сиара, скоя'таэли бьются насмерть. Если она погибнет, то все оставшиеся скоя'таэли, у которых меньше половины ПЗ, убегут прочь. Если убегут игроки, скоя'таэли не станут преследовать их в болоте, но останутся начеку. Если игроки захотят вернуться в лагерь скоя'таэлей, переходите к **Нападению на лагерь**. Если игроки

Условия в болоте

Путешествуя и сражаясь на болоте или в густых зарослях, нужно постоянно смотреть под ноги. Вы получаете средний штраф (–3) к Уклонению/Изворотливости и Атлетике.

Агрессия скоя'таэлей

Лучники скоя'таэлей ненавидят людей. Многим из них в своё время люди причинили зло, и эта обида не забыта. Люди получают средний штраф (–3) к Харизме, Соблазнению, Убеждению и Лидерству при взаимодействии со скоя'таэлями. Кроме того, скоя'таэли активно унижают людей: перебивают их, называют dh'oine (расистское оскорбительное обозначение людей на Старшей Речи), говорят о них так, словно их здесь нет, и открыто им угрожают.

Человек входит в лагерь

В лагере скоя'таэлей людям не рады. Нападать эльфы не станут, но проверки Внимания или Понимания людей со СЛ 10 достаточно, чтобы игроки поняли: в головах скоя'таэлей мечутся мысли от желания убить человека до паники из-за того, что рядом могут быть ещё люди. Так или иначе, скоя'таэли пристально наблюдают за человеком, держась поблизости и не убирая оружие.

Подсказки при проверке Внимания

СЛ	Подсказка
12	В лагере полно лучников скоя'таэлей. Всего игроки видят столько же скоя'таэлей, сколько самих игроков.
14	Этот лагерь раньше был деревушкой, и игроки замечают пятна крови и следы от оружия на стенах домов.
16	Игроки видят, что на кольях одной из стен лагеря насажены черепа в разных шлемах.
18	Игрок может на мгновение заглянуть в палатку и увидеть двухтрёх раненых скоя'таэлей. Они серьёзно пострадали и не примут участия в битве за лагерь.

сумеют убить всех скоя'таэлей, никто им не помешает собрать с тел добычу и захватить паром — в этом случае переходите к **Поездке на пароме**.

Встреча со скоя'таэлями

Если игроки не атаковали скоя'таэлей, те решают с ними поговорить. Эта бригада не склонна к бесцельному насилию и нападает лишь на человеческие караваны, идущие через болото. Однако они не готовы помочь игрокам за спасибо. Бригаде нужны две вещи: деньги на припасы и помощь в починке ворот.

Если игроки настойчиво просят помочь им переправиться через Понтар, скоя'таэли упоминают, что у них есть доступ к парому, но они не заинтересованы пускать на него чужаков. При помощи Убеждения, Харизмы и Соблазнения (против Сопrotивления убеждению скоя'таэлей) или Запугивания (против Храбрости скоя'таэлей) игроки могут убедить скоя'таэлей обдумать их просьбу. Если игроки уговорят скоя'таэлей помочь им, то эльфы предложат помощь в обмен на деньги или починку ворот.

Без успешной проверки Торговли против Сопrotивления убеждению скоя'таэлей лучники не согласятся на взятку менее 300 крон. При успешной проверке Торговли против Сопrotивления убеждению сумма уменьшается до 150 крон. Если игроки предложат починить ворота, скоя'таэли согласятся и отведут их в лагерь. Перейдите к разделу **В лагере**.

Нападение на лагерь

Если по какой-либо причине игроки решили напасть на лагерь, им придётся вступить в бой со скоя'таэлями. Пока жива командир Сиара, скоя'таэли бьются насмерть. Если она погибнет, то все оставшиеся скоя'таэли, у которых меньше половины ПЗ, уйдут прочь. Если игроки попытаются прокрасться в лагерь, они должны совершить проверки Скрытности против Внимания лучников скоя'таэлей. Днём игроки должны обойти лагерь стороной. Если они пройдут прямо посреди лагеря, их сразу заметят. Ночью игроки получают средний бонус (+3) к Скрытности и могут незаметно пройти через центр лагеря. Если они успешно доберутся до парома, то должны совершить проверку Скрытности со СЛ 16, чтобы отчалить, не привлекая внимания оби-

тателей лагеря. При провале начинается бой со всем отрядом скоя'таэлей. Если игроки сумеют отчалить скрытно, перейдите к **Поездке на пароме**.

Если игроки добрались до парома, но их атакуют скоя'таэли, один игрок может потратить действие на то, чтобы потянуть цепь парома. Чтобы перебраться через реку, требуется тянуть цепь 4 раунда. После одного раунда перейдите к **Поездке на пароме**. Как только утопцы нападают на игроков, скоя'таэли прекращают огонь.

В лагере

Если игроки убедили скоя'таэлей помочь им, эльфы отводят их к себе в лагерь. Зачитайте следующее:

Через несколько минут пути по болоту и колючим зарослям вы выбираетесь на небольшую поляну на берегу Понтара. Большая часть поляны окружена грубой деревянной оградой из брёвен, скреплённых верёвками. С восьмиметровой ограды из-за наскоро сколоченных паранетов на вас с подозрением глядят разрисованные лица эльфов. Скоя'таэли ведут вас к воротам на дальней от реки стороне лагеря. Ворота укреплены подпорками, но видно, что они сильно повреждены, кое-где обуглены и потрескались.

Войдя в лагерь, вы встречаетесь взглядом с несколькими замызганными эльфами. У каждого из них при себе лук с натянутой тетивой, и многие заняты тем, что готовят стрелы, поглядывая на вас.

Если в группе есть человек, см. врезку на полях **Человек входит в лагерь**. Если нет, сцена продолжается.

Проходя через лагерь, игроки могут совершить проверку Внимания, чтобы заметить подсказки. Подсказки для игроков см. на полях.

Если игроки заплатили скоя'таэлям, то их ведут через лагерь к шаткому причалу, у которого стоит потрёпанный, но рабочий паром. Перейдите к пункту **Командир**.

Если игроки согласились починить ворота, перейдите к пункту **Починка ворот**.

Командир

Игроков подводят к парому, и скоя'таэли начинают готовить его к отплытию. Вскоре после того, как скоя'таэли

взялись за паром, их прерывает Сиара. Она только что закончила допрашивать путника-человека и смотрит на игроков с подозрением. По её приказу скоя'таэли, ведущие игроков, останавливаются, и она обращается к персонажу с самым высоким параметром Эмпатия:

— Кто вы и что делаете в моём лагере? У меня нет времени на болтовню, а на лжецов не осталось терпения.

Командир Сиара опасается, что игроки — шпионы Нильфгаарда. Она знает, что Нильфгаард напал на Север и что империя любит посылать вперёд шпионов для сбора информации и дестабилизации обстановки.

Если игроки попытаются солгать Сиаре, они должны совершить проверку навыка Обман против её Понимания людей. Если она поймает игроков на лжи, то поднимет по тревоге всех лучников скоя'таэлей и даст игрокам последний шанс сказать правду. Если она поймает на лжи человека, бой начнётся немедленно, как только Сиара выхватит эльфский мессер.

Если игроки сумеют убедить Сиару, что они не шпионы Нильфгаарда, она оставит их в покое. Переходите к **Поездке на пароме**.

Починка ворот

Игрокам дают несколько импровизированных инструментов и велют чинить ворота. Игроки могут совершить проверку навыка Тактика со СЛ 14, чтобы понять, что ворота повреждены бомбами. Если спросить об этом у скоя'таэлей, они честно расскажут, что несколько месяцев назад они взорвали ворота украденными у военного конвоя бомбами, чтобы захватить деревню. Не без удовольствия скоя'таэли вспомнят, что когда они сломали ворота и ворвались в деревню, большинство жителей уже бежали к реке. Правда, никто из селян не перебрался на другой берег — как только они вошли в воду по пояс, их схватили утопцы.

С воротами три главные проблемы:

- Петли на левой створке погнулись и смялись. Чтобы вернуть им форму, требуется проверка Изготовления со СЛ 16.

- Вдоль всей правой створки идёт трещина, и её надо укрепить поперечной планкой. Для этого требуется проверка Силы со СЛ 15, чтобы вправить отколовшуюся часть, а затем проверка Изготовления со СЛ 13 для установки планки.
- Левая створка сильно пострадала от огня. Её нужно укрепить либо при помощи состава, создаваемого проверкой Алхимии со СЛ 15, либо древесиной, совершив проверку навыка Изготовление со СЛ 15.

После починки ворот игроков отводят на паром. Переходите к пункту **Командир**.

Поездка на пароме

Если игроки помогли скоя'таэлям, то один из лучников скоя'таэлей начинает тянуть цепь парома, чтобы перевезти их через реку. Если игроки угнали паром, то один игрок может потратить действие на то, чтобы потянуть цепь парома. Чтобы перебраться через реку на пароме, требуется 4 раунда тянуть цепь. В первый раунд переправы пусть игроки совершат проверку Внимания против Скрытности утопцев. При успехе игрок замечает утопцев до того, как те устроят засаду. Из воды выскакивают утопцы в количестве, равном количеству игроков, и нападают на персонажей. Если игроки заручились помощью скоя'таэлей, то эльф продолжает тянуть цепь, двигая паром по реке, и через 3 раунда паром достигает другого берега Понтара. Если по какой-либо причине кто-то окажется в воде, см. врезку на полях **Бой в воде**.

На другом берегу

Перебравшись через реку, игроки могут продолжить путь в Реданию и попытаться укрыться от военной машины Нильфгаарда. Зачитайте следующее:

Отойдя достаточно далеко от реки, вы видите перед собой леса Редании. До ближайшего поселения идти ещё пару дней, но самая трудная часть пути уже позади, как и линия фронта.

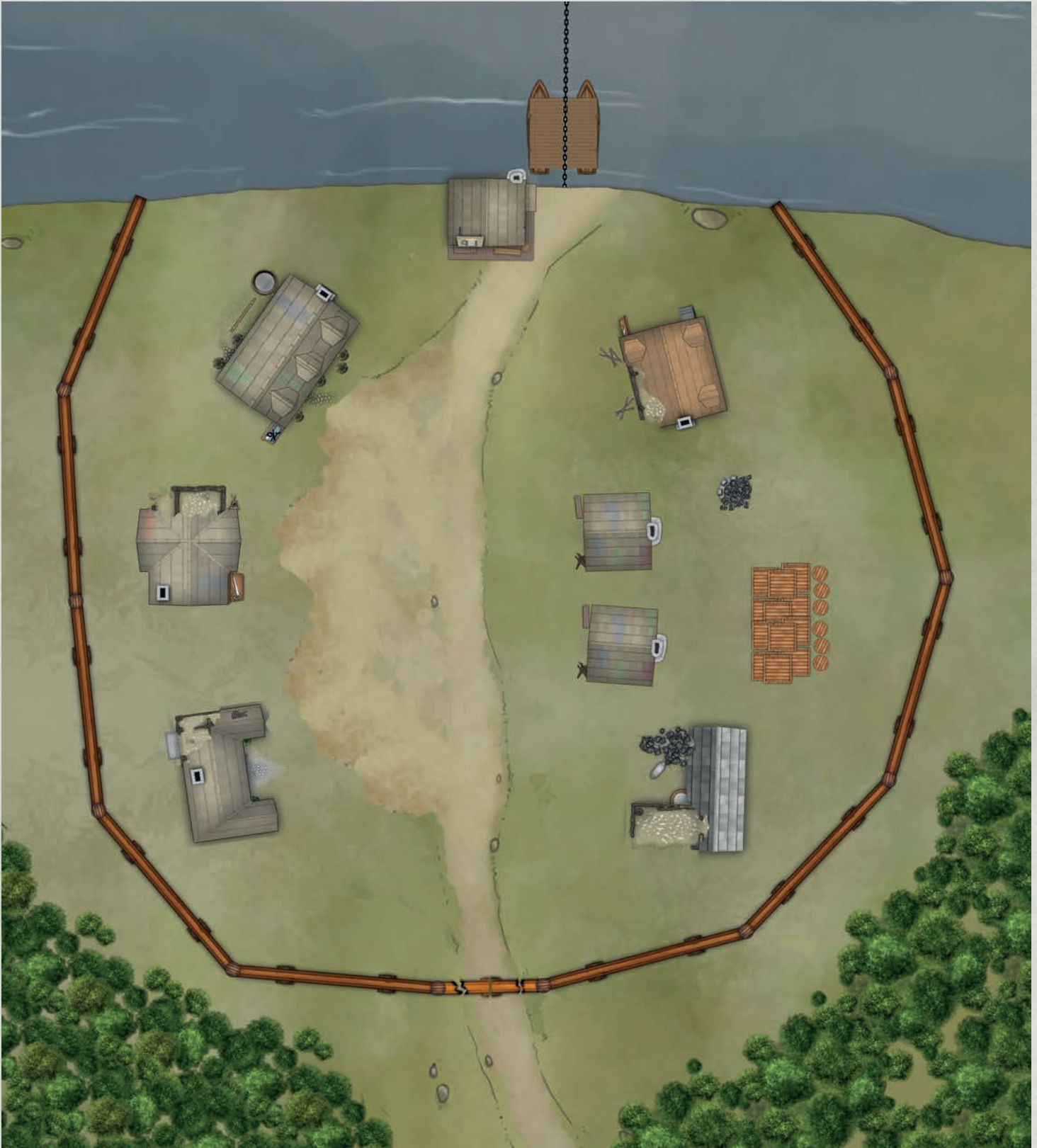
Бой в воде

Персонажи, упавшие в воду, получают средний штраф (-3) к действиям атаки и защиты и могут перемещаться только на расстояние, равное их параметру Прыжок.

Побег в лес

Если игроки доберутся до другого берега Понтара, утопцы будут преследовать их только 1 раунд. На другом берегу местность такая же болотистая, как и с южной стороны.

Карта



Командир Сиара

Тип	Гуманоид (эльф)
-----	-----------------

Инт	6
Реа	8
Лвк	9
Тел	7
Скор	6
Эмп	5
Рем	5
Воля	7
Удача	0

Энергия	0
Уст	7
Прж	3
ПЗ	35
Вын	35
Отдых	7

Здоровье	
35	
Выносливость	
35	

Прочность брони	
Голова	5
Корпус	5
Ноги	5

Броня	
Двуслойный капюшон	
Аэдирский гамбезон	
Стёганные штаны	

Основы навыков	
Атлетика (16)	Скрытность (16)
Борьба (12)	Сопrotивление магии (13)
Владение лёгкими клинками (14)	Сопrotивление убеждению (14)
Владение мечом (16)	Стойкость (14)
Внимание (15)	Стрельба из лука (15)
Выживание в дикой природе (16)	Уклонение/Изворотливость (15)
Лидерство (14)	Храбрость (16)

Оружие				
Название	СА	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	2	+0	1d6+2	Несмертельное
Удар ногой	2	+0	1d6+6	Несмертельное
Кинжал	2	+0	1d6+2	—
Эльфский мессер	2	+2	3d6+6	—
Длинный лук	1	+0	4d6	Дистанция 200 м

Уязвимости	
Яд повешенного Сиара получает дополнительный урон от оружия, смазанного ядом повешенного.	

Способности	
Чувство прекрасного У эльфов есть творческая жилка и развитое чувство прекрасного. Эльфы получают врождённый бонус +1 к Искусству.	Стрелок Благодаря давним традициям и тренировкам эльфы — одни из лучших лучников. Эльфы получают врождённый бонус +2 к Стрельбе из лука и способны выхватывать и натягивать лук, не тратя на это действие.
Единение с природой Эльфы не тревожат животных — любой зверь, встреченный эльфом, будет относиться к нему дружелюбно и не нападёт без провокации.	

Имущество

Название	Эффект
45 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Стрелы (×30)	Стрелы — боеприпасы для длинного лука.
Доска для покера на костях	Покер на костях — азартная игра.
Эльфские ввинчивающиеся стрелы (×10)	Эльфские ввинчивающиеся стрелы — боеприпасы для лука. Когда такая стрела наносит цели урон, она вызывает кровотечение . Более того, наконечник застревает в ране, и кровотечение можно остановить, только совершив проверку Первой помощи (или Лечащего прикосновения) со СЛ 16 для извлечения наконечника из раны.
Фляга с крепким алкоголем (×1)	В этой фляге краснорудское пойло тройной дистилляции.
Лютня	Лютня — струнный инструмент, для игры на котором нужны обе руки.
Наплечная сумка	Сумка, в которую сложены все пожитки.

Предыстория

Командир Сиара — довольно молодая эльфийка, родившаяся в сердце Редании, одного из Королевств Севера. Когда она была маленькой, из-за распространённого в Королевствах Севера расизма погиб её отец, а оставшаяся семья была изгнана. Сиаре пришлось учиться выживать за пределами городских стен, и она стала жестокой убийцей. Девушка напала на крестьян и вымогала в деревнях деньги на еду и припасы. В итоге Сиара присоединилась к скойтаэлям. Теперь она возглавляет набеги на человеческие поселения и охотится на селян ради забавы.

Но не так давно Сиара немного присмирела — она поняла, что сколько бы людей ни убила, этим она не поможет своему народу и не воскресит погибших друзей. После особенно кровавой стычки с реданским спецотрядом Сиара отозвала свою бригаду обратно в деревушку на берегах Понтара, чтобы восстановить силы и спланировать следующие действия.

Сейчас Сиара куда менее заинтересована в уничтожении угнетателей-людей и куда больше — в спасении своей бригады. Особенно учитывая то, что Нильфгаард наступает на Север.

Лучник скоя'таэлей

Имущество

Название	Эффект
1d10 крон	Кроны — основная валюта в настольной ролевой игре «Ведьмак».
Стрелы (×30)	Стрелы — боеприпасы для длинного лука.
Эльфские ввинчивающиеся стрелы (×10)	Эльфские ввинчивающиеся стрелы — боеприпасы для лука. Когда такая стрела наносит цели урон, она вызывает кровотечение . Более того, наконечник застревает в ране, и кровотечение можно остановить, только совершив проверку Первой помощи (или Лечащего прикосновения) со СЛ 16 для извлечения наконечника из раны.

Академические знания (Образование со СЛ 14)

Сражаться со скоя'таэлями нелегко. Они редко набрасываются все скопом или атакуют вразнобой. Скоя'таэли обучены партизанскому бою, они передвигаются так называемыми «бригадами» и устраивают засады. Путешествуя по необжитой местности Севера, всегда слеживайте за деревьями и кустами. Часто бригады скоя'таэлей крадутся за жертвой несколько часов, пока не окажутся в удобном месте для засады.

Когда же скоя'таэли нападают, они обычно начинают с залпа стрел из-за деревьев. После первого залпа половина бригады берётся за фальшионы и бросается в ближний бой, крича «Аэлирэнн!» или «Шаэрраведд!», что служит отсылкой к великой эльфской героине Аэлирэнн и месту её гибели, дворцу Шаэрраведд. Пока бойцы ближнего боя сражаются с вами, остальная часть бригады держится подальше, совершая прицельный обстрел. Те, кто не в ближнем бою, но в пределах примерно 10 метров, метают ножи в ближайшую цель. Лучший способ справиться с лучниками скоя'таэлей — найти укрытие. Если у вас есть повозка, спрячьтесь за ней (а то и вовсе заберитесь внутрь), заставляя скоя'таэлей подойти ближе. Постарайтесь держаться не на линии видимости лучников и расправьтесь сперва с бойцами ближнего боя. Переговоры вести не советуем.

Тип	Гуманоид (эльф)
-----	-----------------

Инт	4
Реа	6
Лвк	7
Тел	5
Скор	7
Эмп	3
Рем	4
Воля	6
Удача	0

Энергия	0
Уст	5
Прж	4
ПЗ	25
Вын	25
Отдых	5

Здоровье	
25	
Выносливость	
25	

Прочность брони	
Голова	5
Корпус	5
Ноги	5

Основы навыков	
Атлетика (14)	Сопротивление магии (10)
Борьба (10)	Сопротивление убеждению (10)
Владение лёгкими клинками (12)	Стойкость (12)
Владение мечом (12)	Стрельба из лука (15)
Внимание (13)	Уклонение/Изворотливость (13)
Выживание в дикой природе (14)	Храбрость (12)
Скрытность (15)	

Броня	
Двуслойный капюшон	
Аэдирнский гамбезон	
Стёганные штаны	

Оружие				
Название	СА	Т	Урон	Эффект
Удар рукой	1	+0	1d6	Несмертельное
Удар ногой	1	+0	1d6+4	Несмертельное
Кинжал	1	+0	1d6	—
Охотничий фальшион	1	+0	3d6	—
Длинный лук	1	+0	4d6	Дистанция 200 м
Метательные ножи (×3)	1	+0	1d6	Дистанция 20 м

Уязвимости
Яд повешенного Лучники скоя'таэлей получают дополнительный урон от оружия, смазанного ядом повешенного.

Способности
Специалист по засадам Совершая проверки Скрытности для того, чтобы спрятаться от целей, лучники скоя'таэлей выбирают наивысший из своих результатов и применяют его для всей группы.

Утопец

Тип	Трупоед
-----	---------

Инт	1
Реа	7
Лвк	7
Тел	6
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	4
Удача	0

Энергия	0
Уст	5
Прж	3
ПЗ	25
Вын	25
Отдых	5

Здоровье	
25	
Выносливость	
25	

Прочность брони	
Голова	0
Корпус	0
Ноги	0

Броня	
	—
	—
	—

Основы навыков	
Атлетика (13)	Скрытность (12)
Ближний бой (13)	Сопротивление магии (8)
Борьба (13)	Стойкость (12)
Внимание (15)	Уклонение/ Изворотливость (12)
Выживание в дикой природе (13)	Храбрость (12)

Оружие				
Название	СА	Т	Урон	Эффект
Когти	1	+0	3d6	—

Уязвимости	
Масло против трупоедов Утопцы получают дополнительный урон от оружия, смазанного маслом против трупоедов.	Восприимчивость к огню Утопцы особенно восприимчивы к урону от огня, включая урон от горения .

Способности	
Дикий При проверке Внимания и Выживания в дикой природе утопец получает Инт 7 за инстинкты.	Невосприимчивость к яду Утопцы невосприимчивы к эффектам отравления.
Амфибия Утопцы могут неограниченное время жить под водой, и их нельзя утопить.	Беспросветная тупость Утопцы настолько глупы, что имеют невосприимчивость к магии, влияющей на мысли или эмоции.

Добыча

Название	Применение
Мозг утопца (×1)	Мозг утопца содержит одну единицу Ребиса.
Язык утопца (×1)	Язык утопца содержит одну единицу Аера.
Эссенция воды (×1d6/2)	Эссенция воды содержит одну единицу Гидрагена.

Знания ведьмаков (Монстрология со СЛ 10)

Утопцы — отнюдь не воскресшие злодеи. Большинство так полагают из-за рассказной и популярных книг о чудовищах. Утопцы, как и все трупоеды, — создания из другого мира, попавшие на Континент много веков назад, во время Сопряжения Сфер. Не имея здесь экологической ниши, они стали настоящим бедствием. Утопцы предпочитают жить на побережье, у рек и в болотистых местах. Они могут дышать под водой и проводят большую часть времени, погрузившись в воду. Выбираются они обычно, чтобы поесть: либо хватают то, что близко к кромке воды, либо выходят на сушу в поисках пищи. Найдя что-то съедобное, утопец напрыгивает на него и вцепляется когтями. Нападают утопцы группой, окружая добычу.

С большой группой утопцев справиться очень трудно. Они атакуют кого-то одного, нападая со всех сторон и изо всех сил. Из-за ужасно грязной и ядовитой воды, в которой они обитают, утопцы имеют невосприимчивость к яду, так что придётся постараться, чтобы их отогнать. Однако утопцы ужасно, абсолютно, беспросветно тупы. Те немногие исследования, что проводили на них, показали, что утопцы не умнее хищной рыбы. Они действуют исключительно на инстинктах. С ними никак нельзя договориться, и они невосприимчивы к заклинаниям, влияющим на разум или эмоции. Это значит, что утопцы не в состоянии разработать план сложнее, чем «напасть всем вместе», и их можно отвлечь блестящими вещами, пока они не вкусили крови. Утопцы восприимчивы к огню — вот вам и оружие против них. Поскольку утопцы настолько глупы, они будут продолжать бой, даже загоревшись, и не станут сбивать пламя до тех пор, пока почти не умрут (ниже 10 ПЗ).

Миру не нужен герой...

Ему нужен профессионал

Весь
Континент охвачен
войной, на полях сражений
и в лесах вновь бродят чудовища.
И на этом фоне разворачиваются тысячи
историй о любви и разлуке, о мести, алчности и славе.
А о чём будет ваша история?

Простые и чёткие правила, готовые персонажи и полностью
прописанное приключение — в этой брошюре есть всё что
нужно для увлекательного путешествия в суровый и полный
опасностей мир «Ведьмака».

Будьте осторожны и держите меч наточенным, а глаза открытыми.



Полная версия уже
в продаже

© R.Talsorian Games, Inc., 2020
P.O.Box 82922, Kenmore, WA USA 98028

THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S. A.
THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.



Перепечатка и публикация без
разрешения правообладателя запрещены.
© 2020 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.