

Часть III

Оptionальные правила



ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОЧКИ ГЕРОИЗМА

Наладин, стоящий в одиночку против орды нежити, пока его спутники лечат умирающего товарища; разбойник, прыгающий за драгоценным артефактом, упавшим с балкона высокой башни; воин, бросающийся против значительно превосходящего противника... Это герои, которые действиями вдохновляют истории и легенды.

Действия героя часто включают в себя поступки настолько смелого характера и случайности, что почти невозможно гарантировать верный исход. Несмотря на то, что каждый герой сталкивается с опасностями, судьба на стороне тех, кто сталкивается с невзгодами лицом к лицу и бросает вызов злу и тьме, не опасаясь смерти.

Вместо того, чтобы зарабатывать вдохновение, путешествуя по миру *Варкрафта*, вы можете дать своим игрокам очки героизма за их смелые действия против могущественных врагов.

Очки героизма — это награда за подобные отважные действия. Эти очки позволяют игроку склонить судьбу в пользу своего персонажа, и такая сила требует большего практического суждения со стороны Мастера, чем большинство других правил. Очки героизма стирают границы возможного и позволяют персонажам совершать исключительные и даже невозможные подвиги.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ГЕРОИЗМА

Сила, даваемая очками героизма, может быть огромной. Ваш Мастер может предоставить вам очко героизма за ваши героические подвиги. Некоторые искатели приключений могут так и не заработать очко героизма, и даже если персонаж его зарабатывает, нет гарантии, что игрок воспользуется им, когда придет время. Ваш Мастер скажет вам, как вы можете заработать очко героизма в игре.

У вас либо есть очко героизма, либо его нет; вы не можете накопить несколько «очков героизма» для дальнейшего использования. Точно так же вы не можете заработать очко героизма за действие, на выполнение которого вы потратили очко героизма.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ГЕРОИЗМА

Если у вас есть очко героизма, вы можете потратить его, когда совершаете бросок атаки, спасбросок, накладываете заклинание или когда вас атакуют. Потратив очко героизма, вы сразу добиваетесь успеха.

ВСПЛЕКС ДЕЙСТВИЙ

Вы можете потратить своё очко героизма, чтобы сделать следующий ход вашим вне зависимости от инициативы. После того, как вы закончите ход, инициатива возвращается в норму, и вы возвращаетесь на свое место в порядке инициативы.

БОЕЦ

Вы можете потратить своё очко героизма при совершении броска атаки оружием, чтобы сделать свой бросок атаки успешным попаданием. При применении этой опции игрок выбирает один из следующих эффектов:

Мощный удар. Ваша атака оружием совершается как массивный критический удар; бросьте кости урона атаки дважды и сложите их. Затем добавьте любые соответствующие модификаторы, как обычно, и добавьте к урону уровень вашего персонажа.

Увечье. Ваша атака оружием калечит цель, наносит обычный урон от оружия и пытается отрезать конечность (если есть) по вашему выбору. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе у него будет отрезана конечность по вашему выбору. При успешном спасброске ему наносится половина урона.

- **Рука / Предплечье.** Вы отрезаете руку существа, делая его неспособным удерживать два предмета одновременно или накладывать заклинания, пока его оставшаяся рука несёт предмет.
- **Нога / Голень.** Вы отрезаете ногу существу, уменьшая его скорость передвижения вдвое и давая возможность атаковать его с преимуществом. Кроме того, существо не может совершить действие Рынок.
- **Глаз.** Вы прокалываете глаз существа, давая ему помеху на проверки Восприятия и уменьшая его пассивное Восприятие на 5. Если оба глаза удалены или если у существа только один глаз, оно считается ослеплённым. Это увечье нельзя применить при нанесении дробящего урона.

БОЕВОЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Вы можете потратить свое очко героизма, когда накладываете заклинание, считая свою атаку заклинанием успешным попаданием. При применении этой опции игрок выбирает один из следующих эффектов:

Всплеск силы. Ваша атака заклинанием совершается как массивный критический удар; бросьте кости урона атаки дважды и сложите их. Затем добавьте любые соответствующие модификаторы, как обычно, и добавьте уровень вашего персонажа к урону.

Точное заклинание. Вы можете выбрать количество существ, равное вашему модификатору базовой характеристики заклинаний. Они автоматически преуспевают в спасброске или проваливают спасбросок от эффекта вашего заклинания (по вашему выбору).

ЗАЩИТА

Вы можете потратить своё очко героизма, когда на вас нацелены заклинания или атаки. При применении этой опции игрок выбирает один из следующих эффектов:

Ловкач. Один совершенный против вас бросок атаки, которую вы видите, автоматически промахивается, независимо от результата броска.

Стойкий. Вы преуспеваете в своём спасброске и получаете эффект умения разбойника *Увёртливость* до конца текущего хода.

ВЫЖИВШИЙ

Вы можете потратить своё очко героизма после провала спасброска от смерти или при сильном повреждении, чтобы стабилизироваться с о хитами.

По усмотрению Мастера вы можете получить некоторую характерную травму (шрам, потерянный глаз, конечность и т.д.) в зависимости от обстоятельств, как напоминание о том, что очки героизма не всегда будут спасать вас.

ПРИРОЖДЁННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ

Вы можете потратить очко героизма до или после проверки характеристики, изменив результат на 20. Очки героизма нельзя использовать для изменения результата проверок характеристик с использованием Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Очки героизма означают прилив энергии или силы, они не делают кого-то внезапно более харизматичным и не дают ему знаний об обширной библиотеке Даларана.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МАНА

С этим опциональным правилом персонаж, обладающий умением *Использование заклинаний*, использует для подпитки заклинаний ману вместо ячеек заклинаний. Мана даёт заклинателю большую гибкость за счет сложности.

В этом варианте у каждого заклинания есть мана — стоимость в зависимости от его уровня.

Таблица стоимости маны суммирует стоимость в мане ячеек с 1-го по 9-й уровень. Заговоры не требуют ячеек и, следовательно, не требуют маны.

Вместо того, чтобы получать количество ячеек заклинаний для накладывания заклинаний с помощью умения *Использование заклинаний*, вы вместо этого получаете запас маны. Вы можете потратить некоторое количество очков маны на создание ячейки заклинания определённого уровня, а затем использовать эту ячейку для накладывания заклинания. Вы не можете уменьшить свой запас маны ниже 0, и вы восстанавливаете всю потраченную ману, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Заклинания 6-го уровня и выше особенно трудны для накладывания. Вы можете использовать ману для создания одной ячейки каждого уровня 6 или выше. Вы не можете создать ещё одну ячейку того же уровня, пока не закончите продолжительный отдых.

Количество маны, которое вы должны потратить, зависит от вашего уровня заклинателя, как показано в таблице *Мана по уровням*. Ваш уровень также определяет максимальный уровень ячейки заклинания, которую вы можете создать. Даже если у вас может быть достаточно маны для создания ячейки выше этого максимума, вы не можете этого сделать.

Таблица маны по уровням применима к друидам, магам, жрецам и шаманам. Для рыцаря смерти, друида (сила зверя) или паладина уменьшите уровень персонажа в этом классе вдвое, а затем обратитесь к таблице.

Эту систему можно применить к монстрам, которые накладывают заклинания, используя ячейки заклинаний, но делать это не рекомендуется. Отслеживание расхода маны для монстра может быть проблемой.

Стоимость маны

Уровень заклинания	Стоимость маны	Уровень заклинания	Стоимость маны
1	2	5	7
2	3	6	9
3	5	7	10
4	6	8	11
		9	13

МАНА ПО УРОВНЯМ

Уровень класса	Мана	Макс. уровень ячейки заклинания
1	3	1
2	6	1
3	14	2
4	17	2
5	27	3
6	32	3
7	38	4
8	44	4
9	57	5
10	64	5
11	73	6
12	73	6
13	83	7
14	83	7
15	94	8
16	94	8
17	107	9
18	114	9
19	123	9
20	133	9

Перевод: RejinaldWild

Вычитка: Майя Эверетт

