



ВІДЬМАК

Швидкий старт

Настільна рольова гра в улюбленому всесвіті



Творці

Автори

Коді Пондсміт
Дж. Грей

Ілюстрація
на обкладинці
«Grafit Studio»

Ілюстрація на звороті

Аліція Капустка
Кріс Релліс

Ілюстрації

Адріан Сміт
Неманья Станкович
Лоренцо Мастроянні

Дизайн і верстка

Коді Пондсміт

Типографія

Коді Пондсміт

Редагування

Керол Дарнелл
Дж. Грей

Iconic Maps © Тед Дейвіс

Деякі елементи мап узяті з Cityographer High Seas City Map Icons, Cityographer October 2015 Monthly Map City Icons, Dungeonographer 2016 April Monthly Map Icons і Cityographer Vegetation City Map Icons авторства Kira Kerica.

Українське видання

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Координатор проєкту

Володимир Жмуренков

Перекладач

Сергій Ніконенко

Редактор

Максим Драч

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Українське видання

© 2024 Geekach

Версія 1.0

www.geekach.com.ua

Світ «Відьмака»



Рольова гра «Відьмак» розгортається у світі темного дорослого фентезі, де рідко можна сподіватися на щасливий кінець, а кожен вчинок має свої наслідки, зазвичай миттєві й дошкульні.

Убивства, напади та пограбування в поштованих війною землях Континенту — це рутинна, вижити в якій можуть лише найсильніші. Злодюги розгулялися не на жарт, а кількість найманців може зрівнятися хіба що з кількістю лікарів, які їх лікують, або жерців, які їх відспівують. Лиш найхоробріші наважуються на подорож у нетрі, де відьмаки, озброєні срібними й сталевими мечами, гострими мов бритва, полюють на жаских монстрів, озброєних іклами й кігтями, а подекуди — й магією.

У містах бідняки борються за виживання в брудних кам'яницях, тоді як багатії пнуться догори в хитких баштах своєї сили. Можновладці спираються на своїх радників — розумілих магів, кожен з яких шукає власної вигоди. Влада людей сягнула далеко, лиш кілька спільнот ще наважуються чинити їй опір. Гордовитих колись ельфів і гномів тримають у халупах, страчуючи щоденно навіть за ті злочини, яких вони не скоювали. Ненависть і страх підтри-

мують це багаття ворожнечі, і більшість продовжує годувати його аж до свого останнього подиху. Тут немає героїв, є лише простий народ.

Неважливо, хто ти: стійкий найманець, який живе від завдання до завдання і ніколи не ставить запитань, чи завзятий бард, який подорожує світом, щоб принести трохи веселощів та добрих новин у ці темні часи, — за виживання доводиться боротися всім, інакше тебе зламають і розтопчуть. І хоча щасливі фінали бувають так рідко, темрява робить радісні моменти ще солодшими, а друзів — одним із найбільших скарбів, які тільки можна віднайти. На краще чи на гірше, та це твій світ.

Ось декілька важливих моментів для тих, хто не знайомий зі світом «Відьмака».

Кон'юнкція Сфер

Дуже давно Кон'юнкція Сфер змінила правила існування цього світу назавжди. Зіткнення безлічі реальностей утворило розломи, крізь які сюди проникли сотні істот. Відносно звичайний світ раптом наповнився створіннями всіх форм і розмірів, а також містичною силою, яку почали називати магією, або ж хаосом.

Не здатні контролювати ці сили, як і дати відсіч монстрам, що потрапили в цей світ завдяки Кон'юнкції, чимало рас опинились у досить хиткій та невизначеній позиції. Ця невизначеність триватиме впродовж багатьох поколінь.

Відьмаки та монстри

Щоб захищати людей від монстрів, декілька століть тому було створено відьмаків. Це братство мутантів, які вижили після суворого багаторічного вишколу, а потім щовесни вирушали мандрувати Континентом, полюючи на монстрів і рятуючи місцевих жителів від лихих проклять. Зазвичай люди, які втрапили в халепу, були раді бачити відьмаків. Та химерна й моторошна природа цих мисливців на монстрів (а також їхня таємничість і схильність до нейтралітету в політичних чварах) часто була (і досі залишається) причиною їхніх проблем. Особливо гостро це проявилось через кілька століть їхнього існування.

Відьмаків створили задля полювання на монстрів і зняття проклять, і вони виконували свою роботу аж надто добре. Своїми срібними клинками вони винищили багато монстрів — їх різновиди зникали один за одним, популяція зменшувалась, а відьмаки почали втрачати сенс існування. І навіть попри нестачу роботи вони часто відмовлялися працювати звичайними вбивцями або найманцями. Це обурювало королів. Тепер вони бачили у відьмаках більше загрози, ніж користі. До 1250-х років більшість монстрів жили вже тільки в мітах — не більш ніж казочки, якими можна лякати дітей. Вкрай рідко хтось натикався на упиря, не кажучи вже про небезпечніших бестій, як-от чортів чи цвинтарних баб. Страхи звичайного люду тепер породжували мутанти, які до цього захищали їх. Колись славетні відьмачі школи одна за одною зазнавали нападів. Їх зруйнували ті ж люди, які колись дякували за порятунок.

Нільфгардські війни

Нільфгардські війни, відомі також як Північні війни, охоплюють декілька воєн, завдяки яким країна Нільфгард просунулася на північ крізь Континент, поглинаючи інші країни й формуючи імперію, якої ще не знав світ. При цьому Нільфгард прославився не тільки військовою звитягою, а й жорстокістю, яку проявляв під час цих воєн.

Узагалі війна почалася ще десятиліття тому, коли Нільфгард поглинув Їмлак і Рован, дві менші сусідні країни. Однак більшість вважають початком 1239 рік. Тоді Нільфгард під контролем Узурпатора, який убив попереднього імператора та вигнав його спадкоємця Емгира, пройшовся маршем крізь Еббінг. Хоч Імперія на той момент вже поглинула п'ять країн, це стало лише початком кампанії, протягом якої нільфгардці захопили шість регіонів. Це майже потроїло розміри Імперії й дозволило їй підібратись до меж так званих Королівств Півночі. Після відновлення Емгира вар Емрейса як істинного Імператора Нільфгарду розпочалася Нільфгардська війна, про яку всі й розповідають. Дев'ять років тому, у 1263 році, Нільфгард вторгся в країну під назвою Цінтра, почавши Першу нільфгардську війну. Об'єднані армії Королівств Півночі відбили наступ Нільфгарду, але після короткої перерви підступні нільфгардські дії підштовхнули лідерів Північних Королівств таємно розпочати Другу війну в надії захопити Нільфгард зненацька. Це дало зворотний результат: Нільфгард захопив більшу частину Півночі до того, як об'єднані зусилля Північних монархів відтіснили Імперію. Зараз, через усього лише три роки після закінчення Другої нільфгардської війни, у 1272 році, армії Нільфгарду знову наступають на Королівства Півночі, попередньо послабивши їх саботажем і віроломними вбивствами. На Королівства Півночі чекає похмура майбутнє.

Ваш персонаж

У НРГ «Відьмак» ви перевтілюєтеся у персонажа, якого створили чи вибрали з-поміж доступних. Хоч створити персонажа, схожого на себе, може здатися непоганою ідеєю, пам'ятайте, що він може бути ким завгодно. У повних правилах гри є великий розділ, присвячений створенню персонажів з нуля: формування їхньої передісторії, вибір професії та раси тощо. Щоб ви могли швидше розпочати гру, ми пропонуємо вам вибрати когось з шістьох готових персонажів.

Необхідні кістки

Для гри вам знадобиться лише 2 типи кісток: десятигранна кістка (к10) і шестигранна кістка (к6).

Континент

Велику західну частину узбережжя, на якій відбуваються основні події франшизи «Відьмак», називають «Континентом». Подорож за межі Континенту складна й небезпечна, проте існують і деякі екзотичні землі, з якими провадять торгівлю країни Континенту.

Світопис півночі гри

Якщо ви не знайомі зі світом «Відьмака», вас може приголомшити кількість імен, дат й історичних постатей. У повній грі є вступ, який коротко описує загальні історичні події «Відьмака» і має світопис на 32 сторінки, щоб допомогти новим гравцям ознайомитися зі світом гри.

Як читати лист персонажа

На цій сторінці ви знайдете приклад готового листа персонажа та роз'яснення його структури.

1

Раса

Ваша раса надає персонажу 3 спеціальні здібності (див. пункт 9), а також показує, як з вами будуть взаємодіяти інші.

2

Професія

Ваша професія визначає набір ваших початкових умінь і спорядження.

3

Характеристики та похідні характеристики

Характеристики вашого персонажа зазначені зліва. Вони визначають вашу вправність у певних вроджених рисах. Похідні характеристики — справа. Вони визначають змінні значення, як-от здоров'я та витривалість.

4

Здоров'я та витривалість

Очки здоров'я та витривалості зазначено вдруге, щоб ви могли робити примітки, коли витрачаєте витривалість або зазнаєте пошкоджень.

5

Базові показники вмінь

Ваші базові показники вмінь показують досвід вашого персонажа в певній сфері. Коли ви вирішите виконати певне завдання, ви кидатимете 1к10 і додаватимете потрібний базовий показник вміння.

6

Броня

Ваша броня, зазначена у трьох комірках залежно від частини тіла, яку захищає. Верхня комірка призначена для броні, що захищає голову, середня — для тулуба, нижня — для ніг.

7

Значення броні

Ваша броня має значення, що зменшує кількість пошкоджень, зазнаних від атак. Ваш «клас броні» зазначено разом із додатковою коміркою, де можна відмічати рівень зношення вашої броні.

8

Зброя

Уся зброя, яку має при собі ваш персонаж, зазначена в цій секції. Сюди також відносять бій голіруч. Тут ви зможете знайти всю необхідну інформацію, як-от точність зброї, пошкодження, особливі ефекти.

9

Здібності

Усі расові та професійні здібності вашого персонажа будуть зазначені в цій секції. Деякі з них впливатимуть на ваш лист персонажа. Будь-які зміни до характеристик, базових показників вмінь тощо вже враховані в готових листах.

10

Майно та магія

Деталізований список майна можна знайти поряд з вашим листом персонажа. Якщо ваш персонаж володіє магією, її докладне пояснення також буде наведено поряд із листом персонажа разом з вартістю у витривалості, дальністю та тривалістю.

Лускар із Хагге

1

Раса	Відьмак
------	---------

Професія	Відьмак
----------	---------

ІНТ	5
РЕФ	11
СПР	10
СТА	8
ШВД	6
ЕМП	1
РЕМ	5
ВОЛЯ	7
УДА	3

СИЛА	2
РЯТ	7
РИВ	3
ОЗ	35
ВИТР	35
ВІДН	7

3

Базові показники вмінь	
Алхімія (6)	Застосування заклять (9)
Атлетизм (14)	Знання вулиць (6)
Бійка (12)	Міць (13)
Виживання в нетрях (9)	Скрадання (13)
Володіння мечем (17)	Стійкість (13)
Дедукція (8)	Уважність (12)
Залякування (11)	Ухилення / вислизання (16)

5

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1к6 + 2	Несмертоносний
Копняк	+0	1к6 + 6	Несмертоносний
Срібний меч	+0	1к6 + 2	Срібло (3к6)
Сталевий меч	+0	4к6 + 4	Пробиття броні

8

Здібності	
<p>Поліпшені чуття Відьмаки не отримують штраф, перебуваючи у тьмяному світлі, а також мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння уважності. Крім того, вони мають здатність відстежувати ціль лише за запахом.</p>	<p>Стійкі мутації Після всіх мутацій, які потрібно пережити, щоб стати відьмаком, вони набувають імунітету до захворювань і здатні користуватися мутагенами.</p>
<p>Притуплені емоції Відьмаки завжди успішно проходять перевірки відваги проти залякування, але мають -4 до своєї характеристики ЕМП. Ця здібність не може опустити значення ЕМП нижче 1.</p>	<p>Блискавичні рефлекси Відьмаки мають постійний бонус +1 до своїх РЕФ і СПР, внаслідок чого значення обох цих характеристик може перевищувати 10.</p>
<p>Визначальне вміння: відьмацьке тренування (9) Перебуваючи у ворожому середовищі або серед важкопрохідної місцевості, відьмаки можуть зменшувати штрафи на половину значення свого відьмацького тренування (з округленням до меншого, щонайменше на 1). Відьмацьке тренування також можна використовувати в будь-якій ситуації, яка зазвичай потребує знання монстрів.</p>	

9

4

Здоров'я	
35	
Витривалість	
35	

7

Значення броні	
Голова	3
Тулуб	8
Ноги	5

6

Броня	
Верденський каптур лучника	
Подвійний тканий гамбезон	
Штани з підкладкою	

Лускар із Хагге

Раса	Відьмак
------	---------

Професія	Відьмак
----------	---------

ІНТ	5
РЕФ	11
СПР	10
СТА	8
ШВД	6
ЕМП	1
РЕМ	5
ВОЛЯ	7
УДА	3

СИЛА	2
РЯТ	7
РИВ	3
ОЗ	35
ВИТР	35
ВІДН	7

Здоров'я	
35	
Витривалість	
35	

Значення броні	
Голова	3
Тулуб	8
Ноги	5

Базові показники вмінь	
Алхімія (6)	Застосування заклять (9)
Атлетизм (14)	Знання вулиць (6)
Бійка (12)	Міць (13)
Вживання в нетрях (9)	Скрадання (13)
Володіння мечем (17)	Стійкість (13)
Дедукція (8)	Уважність (12)
Залюкування (11)	Ухилення / вислизання (16)

Броня	
Верденський каптур лучника	
Подвійний тканий гамбезон	
Штани з підкладкою	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1кб + 2	Несмертоносний
Копняк	+0	1кб + 6	Несмертоносний
Срібний меч	+0	1кб + 2	Срібло (3кб)
Сталевий меч	+0	4кб + 4	Пробиття броні

Здібності	
<p>Поліпшені чуття Відьмаки не отримують штраф, перебуваючи у темному світі, а також мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння уважності. Крім того, вони мають здатність відстежувати ціль лише за запахом.</p>	<p>Стійкі мутації Після всіх мутацій, які потрібно пережити, щоб стати відьмаком, вони набувають імунітету до захворювань і здатні користуватися мутагенами.</p>
<p>Притуплені емоції Відьмаки завжди успішно проходять перевірки відваги проти залюкування, але мають -4 до своєї характеристики ЕМП. Ця здібність не може опустити значення ЕМП нижче 1.</p>	<p>Блискавичні рефлекси Відьмаки мають постійний бонус +1 до своїх РЕФ і СПР, внаслідок чого значення обох цих характеристик може перевищувати 10.</p>
<p>Визначальне вміння: відьмацьке тренування (9) Перебуваючи у ворожому середовищі або серед важкопрохідної місцевості, відьмаки можуть зменшувати штрафи на половину значення свого відьмацького тренування (з округленням до меншого, щонайменше на 1). Відьмацьке тренування також можна використовувати в будь-якій ситуації, яка зазвичай потребує знання монстрів.</p>	

Майно та знаки

Предмет	Ефект
1 зілля «Кіт»	Протягом 2 годин ви не отримуете штраф під час перебування в цілковитій темряві. Також ви отримуете середній бонус (+3) до перевірок опору магії для розпізнавання ілюзій.
1 зілля «Ластівка»	Протягом 20 раундів ви відновлюєте 3 очки здоров'я наприкінці свого ходу. Якщо протягом раунду перед спрацюванням цього ефекту вам завдають пошкоджень, ви не відновлюєте здоров'я в цей хід.
1 пляшка олії проти труподів	Нанесення цієї отрути на лезо зброї надає великий бонус (+5) до кидків пошкоджень проти труподів протягом 30 хвилин.
1 пляшка «Отрути шибеника»	Нанесення цієї отрути на лезо зброї надає великий бонус (+5) до кидків пошкоджень проти гуманоїдів протягом 30 хвилин.
15 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
Алхімічний набір	Дає змогу створювати предмети за допомогою алхімічних формул.
Медальйон	Відьмацький медальйон починає вібрувати, коли в межах 20 м від нього є джерело активної магії чи монстр.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.
Формула зілля «Ластівка»	Ця формула дає вам змогу створювати зілля «Ластівка», застосовуючи алхімію. У вас достатньо інгредієнтів, щоби створити 1 зілля «Ластівка».

Назва знака	Вартість у ВИТР	Захист	Дальність	Тривалість
Аард (магія повітря)	Варіюється (1-7)	Зона (фізичний)	Конус 2 м	Миттєва
Аард створює хвилю телекінетичної сили у 2-метровому конусі, що накочується на істот із шансом 10 % повалити їх. Цей шанс збільшується на 10 % за кожне витрачене очко ВИТР.				
Акцій (магія води)	Варіюється (1-7)	Прямий	8 м	Поки не подолано
Акцій оглушує суперника на відстані до 8 м, поки він не пройде успішно ряткидок з малим штрафом (-1). За кожні 2 очки додатково витраченої ВИТР ряткидок отримує додатковий малий штраф (-1).				
Ігні (магія вогню)	Варіюється (1-7)	Зона (фізичний)	Конус 2 м	Миттєва
Ігні створює хвилю іскор і вогню у 2-метровому конусі, яка завдає 1кб пошкоджень за кожне очко витраченої ВИТР і має шанс 50 % накласти ефект горіння на все, чого торкнеться вогонь. Ігні завжди уражає тулуб.				
Квен (магія землі)	Варіюється (1-7)	Відсутній	—	10 раундів
Квен створює щит з 5 ОЗ за кожне очко витраченої ВИТР. Цей щит захищає вас і першим приймає пошкодження, якщо ви не можете / не хочете / не здатні захиститися від атаки чи ефекту, який викликає пошкодження. Якщо ОЗ щита зменшується до 0, ви зазнаєте надлишкових пошкоджень за звичайними правилами. Пошкодження повинні спочатку пробити вашу броню, перш ніж вплинути на ваші ОЗ чи ВИТР, як і під час звичайної атаки. Квен неефективний проти пошкоджень, викликаних закляттями, які не можна блокувати, а також проти тривких пошкоджень. Ви можете застосувати Квен знову, лише коли поточний Квен втрапить усі власні ОЗ або після 10-го раунду (наприкінці дії ефекту знака).				
Ирден (змішана магія)	Варіюється (1-7)	Зона (радіус 3 м)	—	5 раундів
Ирден створює на землі навколо вас магичне коло з радіусом у 3 м. Усе, що потрапляє в це коло, отримує штраф до СПР і РЕФ, рівний кількості витраченої ВИТР, поки не опиниться за межами кола. Будь-які нематеріальні істоти, які входять у коло, стають матеріальними. Ирден триває 5 раундів.				

Ейслінн Вейл

Майно та закляття

Назва	Ефект
1 пляшка невидимих чорнил	Пляшка з невидимими чорнилами дає змогу робити записи, які можна прочитати лише після їх нагрівання протягом 1 раунду.
1 флакон «Дихання суккуба»	Флакон «Дихання суккуба» можна втерти в шкіру, щоб отримати середній бонус (+3) до зваблення на 1 годину. Натомість той, хто вип'є це зілля, отримає великий штраф (-5) на перевірки опору примусу проти зваблення протягом пів години або поки не пройде успішну перевірку стійкості з РС 16.
1 фляга зі спиртом	Ця фляга містить гномський спирт потрібної дистляції.
100 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
Набір для письма	Містить усі потрібні матеріали, щоби писати листи.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.

Закляття	Вартість у ВИТР	Захист	Дальність	Тривалість
Дзеркало Афана (змішана магія)	3	Відсутній	10 м	Поки активне (2)
«Дзеркало Афана» створює 1к10 ілюзорних копій заклинача. Ці копії нематеріальні, але їх не можна відрізнити від заклинача, який контролює їх своєю свідомістю. Контроль над копіями не вимагає використання дії, проте копії не можуть переміститися на відстань понад 10 м від заклинача. Закляття належить до активних і вимагає витрати 2 очок ВИТР для його підтримання.				
Хват Кадфана (магія вогню)	4	Відсутній	8 м	1к6 раундів
«Хват Кадфана» дає змогу перегріти металевий предмет на дальності до 8 м на 1к6 раундів. Якщо цей предмет торкається тіла цілі, його треба позбутися, інакше закляття завдасть 2к6 пошкоджень тулубу. Цим закляттям також можна розжарити зброю, щоб дати їй бонус +2к6 до пошкоджень і шанс 50 % підпалити ціль атаки.				
Туман Дормина (магія води)	3	Зона (радіус 10 м)	—	Поки активне (2)
«Туман Дормина» створює густий туман у зоні радіусом 10 м із центром на вас. Цей туман накладає середній штраф (-3) на перевірки уважності. Дальність видимості в межах дії закляття (окрім як для заклинача) обмежена до 4 м. Закляття належить до активних і вимагає витрати 2 очок ВИТР для його підтримання.				
Земляне вістря (магія землі)	5	Прямий (фізичний)	6 м	Миттєва
«Земляне вістря» створює на дальності до 6 м від заклинача нахилений сталагміт, який проштрикує ціль. Сталагміт завдає 5к6 пошкоджень і залишається, доки його не знищать. Для цього потрібно завдати йому 20 пошкоджень.				
Шарм (змішана магія)	5	Відсутній	—	1к6 годин
«Шарм» дає вам змогу створити навколо себе ілюзію приголомшливого вигляду. Закляття надає вам середній бонус (+3) до зваблення, харизми та лідерства. Ілюзія триває 1к6 годин.				

Раса	Людина
------	--------

Професія	Маг
----------	-----

ІНТ	8
РЕФ	5
СПР	6
СТА	4
ШВД	5
ЕМП	7
РЕМ	6
ВОЛЯ	10
УДА	7

СИЛА	5
РЯТ	7
РИВ	3
ОЗ	35
ВИТР	35
ВДН	7

Здоров'я	
35	
Витривалість	
35	

Значення броні	
Голова	0
Тулуб	5
Ноги	0

Базові показники вмінь	
Атлетизм (9)	Зовнішність і стиль (8)
Дедукція (12)	Обман (9)
Держакова зброя (8)	Опір магії (13)
Емоційний інтелект (12)	Освіченість (11)
Залюкування (13)	Скрадання (8)
Застосування закліть (16)	Соціальний етикет (11)
Зваблення (11)	Уважність (10)

Броня	
—	
Едірнський гамбезон	
—	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1к6 - 2	Несмертоносний
Копняк	+0	1к6 + 2	Несмертоносний
Посох	+0	1к6	Великий засяг, фокусування (1)

Здібності	
<p>Надійність Люди мають вроджений бонус +1 до перевірок умінь харизми, зваблення та переконливості проти інших людей.</p>	<p>Винахідливість Люди розумні і часто знаходять блискучі рішення складних проблем. Люди мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння дедукції.</p>
<p>Неймовірна впертість Люди можуть зібрати всю свою відвагу та перекинути провалену перевірку опору примусу чи відваги тричі за ігрову сесію. Можна вибрати найбільший результат із двох кидків, але заборонено використовувати цю здібність вдруге для тієї ж перевірки, якщо результат все ще вас не влаштовує.</p>	<p>Визначальне вміння: магичне навчання (15) Маг може пройти перевірку магічного навчання під час зіткнення з магичним явищем, невідомим закляттям або питанням теоретичної магії. Рівень складності встановлює ігромайстер. Успішна перевірка дає магу дізнатися всю можливу інформацію про цю магію. Перевірку магічного навчання також можна пройти замість перевірки уважності для виявлення активної магії чи привидів.</p>

Орбін Мадарас

Раса	Гном
------	------

Професія	Злочинець
----------	-----------

ІНТ	6
РЕФ	8
СПР	10
СТА	6
ШВД	7
ЕМП	5
РЕМ	4
ВОЛЯ	7
УДА	7

СИЛА	0
РЯТ	6
РИВ	4
ОЗ	30
ВИТР	30
ВДН	6

Здоров'я	
30	
Витривалість	
30	

Значення броні	
Голова	0
Тулуб	12
Ноги	3

Базові показники вмінь	
Азартні ігри (7)	Обман (9)
Атлетизм (14)	Опір примусу (11)
Залюкування (10)	Переконливість (8)
Зламування (8)	Підприємливість (10)
Знання вулиць (12)	Скрадання (15)
Короткі клинки (14)	Спритність рук (15)
Міць (12)	Уважність (8)

Броня	
—	
Бригантина	
Кавалерійські штани	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1к6 + 2	Несмертоносний
Копняк	+0	1к6 + 6	Несмертоносний
Запоясний ніж	+1	2к6 + 2	Кровотеча (25 %)
Метальний ніж (3)	+0	1к6	Дальність: 24 м

Здібності	
<p>Око майстра Гноми вміють вправно помічати тонкі деталі й оцінювати речі, тому їх дуже важко надурити. Гноми мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння підприємливості.</p>	<p>Дужість Завдяки своїм невеликим розмірам та схильності до складних, фізично вимогливих професій гноми мають бонус +1 до свого базового показника вміння моці.</p>
<p>Груба шкіра У гномів настільки груба шкіра, що вони зменшують кількість зазнаних фізичних пошкоджень на 2. Зменшення застосовують після того, як пошкодження пробили броню, але перед тим, як кількість пошкоджень зміниться залежно від місця ураження.</p>	<p>Визначальне вміння: тренована параноя (12) Коли злочинець опиняється на відстані 10 м від пастки (зокрема, засідки), він негайно може виконати перевірку тренованої параної проти РС виявлення пастки, проти кидка скрадання групи в засідці або проти РС, визначеного ігромайстром. Навіть якщо злочинець не виявить пастку, він все одно усвідомлюватиме, що щось не так.</p>

Майно

Назва	Ефект
1 пляшка хлороформу	Вдихання однієї дози хлороформу змушує ціль пройти ряткидок із середнім штрафом (-3), інакше ціль знепритомніє . Непритомна ціль щораунду може пробувати знову пройти ряткидок із таким же середнім штрафом (-3), щоби позбутися цього стану. Використання хлороформу вимагає атаки ближнього бою з тканиною, просоченою цією речовиною. Одна пляшка містить 25 доз.
3 пляшки чорної отрути	Дією можна нанести чорну отруту на лезо зброї. Ефект отрути зберігається, доки лезо не завдасть пошкоджень цілі. Коли лезо завдає пошкоджень цілі, вона негайно стає отруєною . Щоби позбутися стану отруєння, ціль має пройти перевірку ВИТР з РС 16. Натомість той, хто вип'є це зілля, зазнає ефекту отруєння , наче йому завдали пошкоджень отруєною зброєю.
50 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
Відмички	Дають змогу зламувати замки.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.
Потайна кишень	Потайна кишень у вашій бригантині може містити крихітні предмети. Якщо хтось обшукуватиме вас, муситиме пройти перевірку уважності з РС 16, щоб знайти цю потайну кишень.
Шулерські кістки	Шулерські кістки дають середній бонус (+3) до перевірок азартних ігор. Зрозуміти, що ці кістки шулерські, можна за допомогою перевірки уважності з РС 16.

Майно

Назва	Ефект
1 смолокип	Запалений смолокип зменшує на 1 штраф через умови освітлення на дальності до 5 м від смолокипа.
3 широко-вістрієві болти	Альтернативні боеприпаси для арбалета. Коли ви завдаєте пошкоджень такими болтами, атака провокує стан кровотечі .
20 арбалетних болтів	Боеприпаси для арбалета
80 крон	Крони — основна валюта в НРГ «Відьмак».
Гак-кішка	Гак-кішка на кінці мотузки дає змогу закинути її на високе місце за допомогою перевірки атлетизму й отримати середній бонус (+3) до лазіння по мотузці.
Кремій і сталь	Можна використати, щоби підпалити маленький легкозаймистий об'єкт.
Креслення широковістрієвих болтів	Дає вам змогу однією перевіркою майстрування створити 10 одиниць таких боеприпасів. У вас також достатньо інгредієнтів для майстрування 10 широковістрієвих болтів.
Мотузка	20 метрів мотузки.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.
Ремісничі інструменти	Дають створювати предмети за допомогою креслень.
Сигнальний ріг	Дає змогу подати сигнал, який можна почути за декілька миль.
Темерійський щит	Використовують для блокування атак, спрямованих на носія.

Здібності	
<p>Надійність Люди мають вроджений бонус +1 до перевірок умінь харизми, зваблення та переконливості проти інших людей.</p>	<p>Винахідливість Люди розумні і часто знаходять блискучі рішення складних проблем. Люди мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння дедукції.</p>
<p>Неймовірна впертість Люди можуть зібрати всю свою відвагу та перекинути провалену перевірку опору примусу чи відваги тричі за ігрову сесію. Можна вибрати найбільший результат із двох кидків, але заборонено використовувати цю здібність вдруге для тієї ж перевірки, якщо результат все ще вас не влаштовує.</p>	<p>Визначальне вміння: міцні як кремій (16) Коли здоров'я солдата зменшується до 0 або нижче, щоби продовжити битися він може пройти перевірку вміння «Міцні як кремій» із РС, вдвічі більшим за кількість надлишкових пошкоджень (вражайте їх від'ємними ОЗ в цьому випадку). Якщо перевірка провалена, солдат опиняється при смерті за звичайними правилами. Якщо перевірка успішна, солдат може продовжити битися наче на своєму порозі поранень.</p>

Ада з Бан-Арду

Раса	Людина
------	--------

Професія	Солдат
----------	--------

ІНТ	4
РЕФ	10
СПР	8
СТА	10
ШВД	6
ЕМП	5
РЕМ	4
ВОЛЯ	8
УДА	5

СИЛА	0
РЯТ	9
РИВ	3
ОЗ	45
ВИТР	45
ВДН	9

Здоров'я	
45	
Витривалість	
45	

Значення броні	
Голова	12
Тулуб	12
Ноги	12

Базові показники вмінь	
Бійка (13)	Майстрування (6)
Ближній бій (16)	Міць (13)
Відвага (14)	Стійкість (13)
Вживання в нетрях (6)	Стрільба з арбалета (13)
Дедукція (5)	Тактика (10)
Держакова зброя (14)	Уважність (8)
Залюкування (11)	Ухиляння / вислизання (13)

Броня	
Кольчужний каптур	
Бригантина	
Броньовані штани	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1кб + 4	Несмертоносний
Копняк	+0	1кб + 6	Несмертоносний
Бойова сокира	+0	5кб + 4	—
Арбалет	+1	4кб + 2	Дальність: 100 м
Спис	+0	3кб + 4	Великий засяг

Андрас Рудий

Раса	Ельф
------	------

Професія	Бард
----------	------

ІНТ	8
РЕФ	5
СПР	7
СТА	4
ШВД	7
ЕМП	10
РЕМ	5
ВОЛЯ	7
УДА	8

СИЛА	0
РЯТ	6
РИВ	4
ОЗ	30
ВИТР	30
ВІДН	6

Здоров'я	
30	
Витривалість	
30	

Значення броні		
Голова	3	
Тулуб	5	
Ноги	5	

Базові показники вмінь	
Артистичність (14)	Переконливість (13)
Атлетизм (10)	Соціальний етикет (12)
Емоційний інтелект (15)	Спритність рук (11)
Залюкування (10)	Стрільба з лука (12)
Зваблення (15)	Ухиляння / вислизання (8)
Знання вулиць (10)	
Мистецтво (14)	Харизма (16)
Обман (16)	

Броня	
Верденський каптур лучника	
Едирнський гамбезон	
Штани з підкладкою	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1кб – 2	Несмертоносний
Копняк	+0	1кб + 2	Несмертоносний
Кинджал	+0	1кб	—
Короткий лук	+0	3кб + 3	Дальність: 100 м

Здібності	
<p>Витонченість Ельфи помічають і цінують красу, а також мають хист до творчості. Ельфи мають вроджений бонус +1 до свого вміння мистецтва.</p>	<p>Влучність Роки традицій і практики зробили з ельфів найкращих лучників у світі. Ельфи мають вроджений бонус +2 до свого вміння стрільби з лука і можуть підготувати лук до бою, не витрачаючи на це дії.</p>
<p>Єдність із природою Ельфи живуть в гармонії з тваринами. Це означає, що будь-який звір, якого вони зустрінуть, вважається дружнім і не буде атакувати, якщо його не спровокують.</p>	<p>Визначальне вміння: вуличний виступ (15) Бард може витратити одну годину та пройти перевірку вуличного виступу в найближчому міському центрі. Результат цього кидка визначає кількість грошей, яку отримає бард за свій виступ. Невдача може зменшити результат кидка, а від'ємний результат призводить до малого штрафу (-1) на перевірки харизми проти будь-кого в місті до кінця дня.</p>

Майно

Назва	Ефект
1 доза алхімічного клею	Дозу алхімічного клею можна кинути або вилити на місце чи особу. Після 2 раундів розчин затвердне, склеюючи між собою предмети, приклеюючи істот одна до одної чи до інших предметів. Розліпити предмети можна за допомогою перевірки моці з РС 16. Метання цього клею — перевірка атаки з використанням уміння атлетизму з дальністю, рівною значенню СТА x 2 м.
1 флакон зерріканського вогню	Від однієї дози зерріканського вогню починає горіти все, чого він торкається. Метання цього вогню — перевірка атаки з використанням уміння атлетизму з дальністю, рівною значенню СТА x 2 м. Речовина розбризкується в конусі на 2 м від місця падіння посудини, підпалюючи всіх і все в зоні ураження.
1 фляга зі спиртом	Ця фляга містить гномський спирт потрібної дистилації.
20 стріл	Боєприпаси для короткого лука.
75 крон	Крони — основна валюта в НРГ «Відьмак».
Лютня	Струнний інструмент, на якому можна грати двома руками.
Набір для покеру на кістках	Азартна гра з кістками, вигадана гномами.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.
Ручне люстерко	У ручному люстерку можна розгледіти своє відображення. За його допомогою також можна бачити речі позаду себе та за рогом, якщо використати його з розумом.

Майно

Назва	Ефект
1 еліксир Пантаграна	Вживання однієї дози еліксиру Пантаграна спричиняє несамовите щастя. Ефект триває 1кб/2 годин і залишає споживача неймовірно вразливим до перевірок переконливості, харизми та зваблення, даючи середній штраф (-3) до перевірок опору примусу.
1 мішечок пахучих солей	Пахучі соли можна піднести до носа неприготовного або оглушеного персонажа чи істоти, щоб негайно вивести їх із цих станів. Пахучі соли можна використати 25 разів.
3 порошки для згортання крові	Нанесення однієї дози цього порошку на рану припиняє ефект кровотечі на 2к10 раундів. Після цього рана починає кровоточити знову. Коли ефект дії порошку припиняється, ви можете нанести іншу дозу.
20 арбалетних болтів	Боєприпаси для арбалета.
90 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
Алхімічний набір	Дає змогу створювати предмети з алхімічних формул.
Великий намет	Може вмістити 5–6 осіб.
Ліхтар	Запалений ліхтар зменшує на 2 штраф через умови освітлення на дальності до 3 м від ліхтаря.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.
Формула порошку для згортання крові	Ця формула дає вам створювати дози порошку для згортання крові за допомогою алхімії. У вас також достатньо інгредієнтів для створення 1 дози такого порошку.
Хірургічний набір	Дає змогу проводити операції за допомогою вашої здібності цілющого дотику.

Каска Торма

Раса	Гном
------	------

Професія	Медик
----------	-------

ІНТ	9
РЕФ	6
СПР	6
СТА	5
ШВД	8
ЕМП	7
РЕМ	10
ВОЛЯ	5
УДА	4

СИЛА	0
РЯТ	5
РИВ	4
ОЗ	25
ВИТР	25
ВДН	5

Здоров'я	
25	
Витривалість	
25	

Значення броні	
Голова	3
Тулуб	3
Ноги	3

Базові показники вмінь	
Алхімія (13)	Опір примусу (9)
Атлетизм (8)	Підприємливість (13)
Відвага (10)	Соціальний етикет (11)
Дедукція (14)	Стрільба з арбалета (8)
Емоційний інтелект (12)	Уважність (15)
Короткі клинки (10)	Ухиляння / вислизання (10)
Міць (7)	Харизма (11)

Броня	
Верденський каптур лучника	
Гамбезон	
Кавалерійські штани	

Зброя			
Назва	ТЗ	ПОШК	Ефект
Удар кулаком	+0	1кб + 4	Несмертоносний
Копняк	+0	1кб + 6	Несмертоносний
Кинджал	+0	1кб + 2	—
Ручний арбалет	+1	2кб + 2	Дальність: 50 м

Здібності	
<p>Око майстра Гноми вміють вправно помічати тонкі деталі й оцінювати речі, тому їх дуже важко надурити. Гноми мають вроджений бонус +1 до свого базового показника вміння підприємливості.</p>	<p>Дужість Завдяки своїм невеликим розмірам та схильності до складних, фізично вимогливих професій гноми мають бонус +1 до свого базового показника вміння моці.</p>
<p>Груба шкіра У гномів настільки груба шкіра, що вони зменшують кількість зазнаних фізичних пошкоджень на 2. Зменшення застосовують після того, як пошкодження пробили броню, але перед тим, як кількість пошкоджень зміниться залежно від місця ураження.</p>	<p>Визначальне вміння: цілющий дотик (16) Медики з умінням цілющого дотику — єдині, хто здатні лікувати критичні рани. Докладніше див. «Критичні рани», с. 18. Цілющий дотик також можна застосовувати для будь-якої перевірки першої допомоги.</p>

ЖИТТЕВИЙ ШЛЯХ

Перед вами декілька варіантів життєвого шляху, які дають змогу визначити історію персонажа, створити унікальну особистість, особливості якої допоможуть добре зіграти цю роль. У повній версії гри розмаїття життєвих шляхів забезпечують територія походження, послідовність кидків, що визначають особливі події в життєвих персонажів, і навіть унікальний життєвий шлях для *персонажів-відьмаків*. Цей невеличкий фрагмент дає вам змогу відчути принципи побудови життєвого шляху персонажа. Починайте з кидка за таблицею «Доля сім'ї».

Кидок	Доля сім'ї
Парний	Хтось із вашої сім'ї ще живий (перейдіть до таблиці «Доля батьків»)
Непарний	Щось трапилося з вашою сім'єю (виконайте кидок за таблицею нижче, після чого перейдіть до таблиці «Доля батьків»)

Кидок	Доля батьків
Парний	Ваші батьки ще живі (перейдіть до таблиці «Соціальний статус»)
Непарний	Щось трапилося з вашими батьками (виконайте кидок за таблицею нижче, після чого перейдіть до таблиці «Соціальний статус»)

Кидок	Доля сім'ї (продовження)
1	Вашу сім'ю розкидало світом через війни, і ви гадки не маєте, де більшість ваших родичів.
2	Вашу сім'ю ув'язнили через злочин чи сфабриковані звинувачення. Лише вам вдалося втекти. Ви хочете їх звільнити... чи ні.
3	Дім вашої сім'ї прокляли. Його постійно переслідують лиха — від поганого врожаю до привидів, які вештаються коридорами. Залишатися в цьому домі стало занадто небезпечно.
4	Постійні війни знищили засоби існування вашої сім'ї. Щоб вижити, вам довелося стати на злочинну стежину.
5	Ваша сім'я заборгувала чималу суму через азартні ігри або певні послуги, які вам надавали. Вам конче потрібні гроші.
6	Ваша сім'я ворогує з іншою сім'єю. Це могло розпочатися так давно, що ви навіть і не пам'ятаєте першопричин.
7	Через якусь дію (або бездіяльність) вашу сім'ю зненавиділи в рідному місті, і тепер з вами ніхто не хоче мати справ.
8	Одного дня ватага бандитів позбавила вас усього. Сім'ю вирізали, а ви залишилися на самоті.
9	У вашої сім'ї є темна таємниця, яка знищить вас, якщо про неї дізнається хоч хтось. Що це за таємниця, можете вирішити самостійно або разом з ігромайстром.
10	Члени вашої сім'ї почали зневажати одне одного. Усі, з ким ви росли, не спілкуються між собою, і вам лише зрідка щастить отримувати маленьке привітання від ваших братів чи сестер.

Кидок	Доля батьків (продовження)
1	Обох ваших батьків або когось із них убили в Північних війнах. Імовірніше, це був батько, але також можливо, що воювала або загинула під час нападів ваша мати.
2	Обоє ваших батьків або хтось із них залишив вас у нетрях боротися за життя самотужки. Можливо, у них не було змоги залишити вас, а можливо, ви були небажаною дитиною.
3	Обох ваших батьків або когось із них прокляв маг чи якийсь незнайомец через свою неймовірну ненависть до них. Це прокляття забрало життя.
4	Обоє ваших батьків або хтось із них продав вас або обміняв на певні товари чи послуги. Гроші їм були потрібніші, ніж ви.
5	Обоє ваших батьків або хтось із них приєднався до банди злодіїв. Ви часто бачили цю банду, і вас інколи змушували працювати разом із ними.
6	Обох ваших батьків або когось із них убили монстри чи монстр. Ви можете самостійно вирішити, що це були за монстри.
7	Обох ваших батьків або когось із них хибно стратили. Ваша сім'я опинилася не в тому місці не в той час або ви просто стали цапами-відбувайлами.
8	Обоє ваших батьків або хтось із них загинув від чуми. Єдине, що ви могли зробити — полегшити їхні страждання перед смертю.
9	Обоє ваших батьків або хтось із них дезертував до Нільфгарду. Вони погодилися надати певну інформацію чи просто втекли за кордон.
10	Обох ваших батьків або когось із них викрали дворяни. Найімовірніше, це була ваша мати, яка привернула увагу місцевого лорда чи його синів.

Кидок	1	2	3	4	5	6–7	8–10
Соціальний статус	Аристократи Ви виростили в знатному маєтку зі слугами, які завжди чекали ваших наказів. Але й від вас батьки очікували лише гідної поведінки та виняткових дій.	Усиновлені магом У молодому віці вас віддали магу. Ви жили в комфорті, але не дуже часто бачили свого завжди зайнятого опікуна.	Лицарі Ви виростили в маєтку, де навчилися бути леді або лордом. Вашу долю визначили ще з вашого народження.	Сім'я торговців Ви виростили серед торговців, і вас завжди оточували галас, торгта гроші.	Сім'я ремісників Ви виростили в майстерні. Ваші зазвичай доволі довгі дні були сповнені безперервними звуками ремісництва.	Сім'я артистів Ви виростили разом із трупом виконавців. Можливо, ви подорожували, а можливо, виступали в якомусь театрі.	Селяни Ви виростили на фермі у сільській місцевості. Статків у вас було небагато, і ваше життя було простим, хоча й небезпечним.

Що таке «базовий показник вміння»?

В основній грі кожне вміння персонажа має значення від 1 до 10. Під час проходження перевірки вміння гравці кидають 1к10 і додають відповідні значення характеристик і вмінь, щоб отримати кінцевий результат. Для спрощення у «Швидкому старті» ми об'єднали характеристики та вміння в одну величину, яку назвали «Базовий показник уміння».

Таблиця складності

Рівень складності	Приклад
Легкий (10)	Зламвання простого замка
Середній (14)	Зламвання звичайного замка
Непростий (18)	Зламвання якісного замка
Складний (20)	Зламвання сховища
Майже неможливий (30)	Зламвання якісного сховища

ОСНОВИ

Дякуємо, що ви вибрали «Швидкий старт» настільної рольової гри «Відьмак». Наступні сторінки розкажуть вам більше про саму гру та про те, як у неї грати. «Швидкий старт» — це спрощена та узагальнена версія НРГ «Відьмак».

Що таке рольова гра?

Рольова гра, або РГ — це така собі вистава з певним набором правил, у яку можуть грати щонайменше двоє осіб. Хтось бере на себе роль ігромайстра, або ІМ. Ігромайстер відповідальний за опис світу, подій пригоди, будь-яких персонажів, якими не керують інші учасники групи (так звані неігрові персонажі, або НІПи), а також за справедливе трактування правил. Якщо порівняти це з кіно, то ігромайстер — це знімальна група й водночас усі другорядні актори.

Усі інші за столом — гравці, кожен із яких візьме собі одного з готових персонажів зі с. 5–10. Вони грають ролі своїх персонажів (так звані ігрові персонажі, або ІП) під час подій історії та визначають їхні дії. У нашій аналогії з кіно гравці — це головні актори на знімальному майданчику та, відповідно, головні персонажі історії.

Коли треба визначити успішність / провальність дії персонажа (НІПа чи ігрового персонажа) та зрозуміти наслідки цієї дії, ігромайстер може використати правила на цій і двох наступних сторінках.

Необхідні матеріали

Для «Швидкого старту» групі гравців знадобиться ця книга правил, листи персонажів (по одному на кожного гравця), письмове приладдя (або цифрові замітники), а також ігрові кістки. НРГ «Відьмак» використовує шестигранні (к6) і десятигранні (к10) кістки. Якщо група не має ігрових кісток, швидкий пошук в інтернеті може допомогти знайти декілька сайтів для генерування кидків кісток.

За звичайних обставин гравці кидають лише одну кістку. Інколи правила вимагають кинути декілька кісток одночасно і додати випалі значення.

У таких випадках в правилах перед типом кістки вказують кількість таких кісток. Наприклад, 2к6 потрібно тлумачити як «киньте дві шестигранні кістки та додайте випалі значення». Якщо після кількості кісток вказано плюс і цифру, ви повинні додати і це значення. Наприклад, 2к6 + 1 потрібно тлумачити як «киньте дві шестигранні кістки, додайте випалі значення, а потім додайте до суми 1».

Зауважте, що «0» на десятигранній кістці означає 10, а не 0.

Дуже рідко правила проситимуть виконати відсотковий кидок. Для цього киньте к10 двічі. Перший результат — «десятки», а другий — «одиниці». Наприклад, кидки з результатами «0», а потім «5» будуть означати 5. Кидки з результатами «5», а потім «0» — це 50. Кидки «0» і «0» — це 100.

Перевірки вмінь

Основні правила в НРГ «Відьмак» пов'язані з перевірками вмінь. Ігромайстер і гравці проходять перевірки вмінь для персонажів, коли здатність персонажа успішно виконати певну дію викликає сумніви. Для проходження перевірки вміння киньте 1к10 і додайте відповідний базовий показник уміння, зазначений у листі персонажа.

Приклад. Андас Рудий намагається вразити натовп своєю грою на лютні. Гравець кидає 1к10, отримує «6» на кістці й додає 14 (свій базовий показник уміння артистичності). Загальний результат перевірки вміння становить 20.

Якщо в персонажа відсутній потрібний базовий показник уміння, натомість додайте характеристику, яка найбільше пасує цій перевірці.

Приклад. З якоїсь причини Лускар із Хаґге намагається акомпанувати на барабані виступу Андаса. У Лускара відсутній базовий показник уміння артистичності, тому ігромайстер просить гравця кинути 1к10 і додати показник ЕМП Лускара (1). Результат кидка кістки Лускара — «2», до чого він додає 1, отримуючи загалом 3.

Успіх і провал

Виконуючи завдання без протидії з боку інших персонажів, як-от гра на лютні або зламування замка, перевірку вміння проходять проти числа, відомого як рівень складності (РС). Інколи рівень складності вказано в описі пригоди і зазначено як РС X, де X — певне число. В інших випадках ігромайстер має самостійно визначити РС, користуючись «Таблицею складності».

Якщо результат перевірки вміння персонажа вищий за рівень складності, персонаж успішно виконує бажану дію. Якщо результат перевірки вміння персонажа нижчий за РС або дорівнює йому, він провалює перевірку.

Інколи один персонаж буде цілеспрямовано протистояти діям іншого персонажа. У такому разі кожен персонаж виконує перевірку вміння, після чого результати порівнюють. Персонаж із найбільшим результатом здобуває успіх у перевірці. Якщо результати однакові, успішно вважають перевірку оборонця (персонажа, який реагує на дії іншого). Якщо жоден із персонажів не є оборонцем (наприклад, у змаганні з армреслінгу), перевірка вміння завершується нічиєю. Персонажі повинні вирішити, чи хочуть вони продовжити протистояти одне одному та пройти нову перевірку вміння.

Модифікатори

Можуть виникнути ситуації, коли ігромайстер вирішить, що на перевірку вміння впливають додаткові зовнішні фактори. Наприклад, персонаж може намагатися знайти злодія в погано освітленій кімнаті. У таких випадках ігромайстер визначає модифікатор до перевірки вміння у вигляді бонусу або штрафу.

Бонуси позитивно впливають на перевірку вміння. Штрафи, відповідно, — негативно. І ті, і ті бувають трьох рівнів: малі (+1 / -1), середні (+3 / -3) і великі (+5 / -5). Модифікатор, який визначає ігромайстер, додають або віднімають від перевірки вміння перед визначенням результату перевірки.

Приклад. Орбіна Мадараса заарештували. Він намагається зламати замок камери імprovізованю відмичкою, виготовлену з пряжки його ременя. Ігромайстер вирішує, що робота без потрібних інструментів накладає середній штраф (-3) на перевірку вміння. Гравець за Орбіна викидає «4» на 1к10, додає базовий показник уміння зламування замків Орбіна (8), а потім віднімає штраф (3). Загальний результат становить 9.

Ігромайстер може призначити кілька модифікаторів до перевірки вміння.

Ігромайстер може скористатися таблицею «Приклади модифікаторів», щоб визначити, чи умови поточної ситуації означатимуть бонус, чи штраф. Ця таблиця не враховує всіх можливих варіантів, але надає ігромайстру необхідні орієнтири.

Вибухові «1» і «10»

Щоразу під час отримання «1» або «10» на кістці під час перевірки вміння кістка «вибухає». Це означає, що кістку кидають знову, і це модифікує результат.

Якщо випадає «10», додайте 10 до перевірки вміння. Потім киньте к10 ще раз і додайте випале значення до показника вміння, а потім ще раз киньте кістку. Знову додайте 10 до загального результату перевірки. Продовжуйте, доки на кістці не випаде значення, відмінне від «10».

Приклад. Гравець за Каску викинув «10» на кістці під час перевірки уважності. 10 додають до базового показника вміння уважності (15), що в результаті дає 25. Потім він кидає кістку ще раз, і на ній знову випадає «10». Загальний результат стає 35, і кістку кидають втретє. Цього разу випадає «3», що додають до 35. Загальний результат перевірки вміння становить 38.

Якщо під час перевірки вміння випадає «1», киньте к10 ще раз і відніміть випале значення від свого базового показника вміння. Якщо випало «10», відніміть 10 від базового показника вміння, а потім ще раз киньте кістку. Знову відніміть результат кидка від загального результату перевірки. Продовжуйте, доки на кістці не випаде значення, відмінне від «10». Загальний результат перевірки вміння ніколи не може бути меншим за 1.

Приклад. Гравець за Каску викинув «1» на кістці під час перевірки емоційного інтелекту. Він кидає кістку знову, і на ній цього разу випадає «10». Це значення віднімають від його рівня вміння емоційного інтелекту (12). Результат перевірки вміння становить 2. Значення другого кидка було «10», тому гравець кидає кістку втретє, і на ній випадає «4». Результат перевірки емоційного інтелекту Каски зменшено до мінімального можливого значення — 1.

Приклади модифікаторів

Модиф.	Приклад
Малий (+1)	Додатковий час, витрачений на завдання, найкращі інструменти
Малий (-1)	Виконання складного завдання вперше, перебування напідпитку
Середній (+3)	Допомога від іншого персонажа, який знається на цій справі, відповідна військова уніформа та ранг під час видачі наказів солдатам
Середній (-3)	Приглушене освітлення, неспокійне оточення, недосипання
Великий (+5)	Підкріплення своїх наказів королівським листом, добре знання місцевості під час спроби щось помітити
Великий (-5)	Суцільна темрява, перебування під ворожою атакою або на ворожій території

Ряткидки

Коли існує ймовірність того, що персонажа оглушать або він може померти, потрібно виконати ряткидок. Для цього киньте 1k10 і порівняйте результат із РЯТ персонажа. Якщо він менший за показник РЯТ, перевірка успішна. Якщо результат вищий показника РЯТ або дорівнює йому, перевірка провалена, і персонаж оглушений або помирає.

Характеристики

Характеристики — це вроджені фізичні та психологічні здібності персонажа.

- **ІНТЕЛЕКТ (ІНТ):** пам'ять, сприйняття і дедукція.
- **РЕФЛЕКСИ (РЕФ):** ближній бій, бій голіруч і їзда верхи.
- **СПРИТНІСТЬ (СПР):** дальній бій, спритність рук і скрадання.
- **СТАТУРА (СТА):** фізична сила і стійкість.
- **ШВИДКІСТЬ (ШВД):** відстань, на яку персонаж може переміститися за один хід.
- **ЕМПАТІЯ (ЕМП):** публічні виступи, соціальна взаємодія і розуміння інших.
- **РЕМЕСЛО (РЕМ):** створення і використання речей, ліків.
- **ВОЛЯ (ВОЛЯ):** застосування магії, залякування й відвага.
- **УДАЧА (УДА):** певна кількість очок удачі, яку гравці можуть використовувати. Кожне використане очко удачі додає малий бонус (+1) до перевірки вміння або піднімає значення РЯТ персонажа на 1 під час ряткидка.
- **СИЛА (СИЛА):** скільки магії може пропустити через себе заклинач (див. «Магія», с. 20–21).
- **РЯТКИДОК (РЯТ):** використовують під час виконання ряткидків.
- **РИВОК (РИВ):** врегульовує особливі переміщення (див. «Бій», с. 15–19).
- **ОЧКИ ЗДОРОВ'Я (ОЗ):** скільки смертоносних пошкоджень може витримати персонаж.
- **ВИТРИВАЛІСТЬ (ВИТР):** скільки несмертоносних пошкоджень може витримати персонаж.
- **ВІДНОВЛЕННЯ (ВІДН):** скільки ОЗ / ВИТР може відновити персонаж (див. «Бій», с. 15–19).

Уміння

Уміння описують досвід персонажа. Поряд з умінням зазначено відповідну характеристику, яку потрібно використовувати, якщо на листі певного персонажа не зазначено базовий показник цього вміння.

- **Азартні ігри (ЕМП):** навички гри в ігри, зазвичай на гроші.
- **Алхімія (ІНТ):** створення алхімічних предметів.
- **Артистичність (ЕМП):** спів, акторська майстерність і гра на музичних інструментах.
- **Атлетизм (СПР):** лазіння, балансування та кидки (зокрема, метання зброї).

- **Бійка (РЕФ):** бій голіруч.
- **Ближній бій (РЕФ):** тупа зброя, щити та сокири.
- **Відвага (ВОЛЯ):** опір страху.
- **Виживання в нетрях (ІНТ):** навички вистежування та виживання в дикій місцевості.
- **Володіння мечем (РЕФ):** фехтування і бій на мечах.
- **Дедукція (ІНТ):** аналіз зачіпок для пошуку правильного рішення.
- **Держакова зброя (РЕФ):** молоти, глефи, палиці та списи.
- **Емоційний інтелект (ЕМП):** уміння читати емоції (усіх розумних створінь, не лише гуманоїдів).
- **Залякування (ВОЛЯ):** уміння вселяти страх в інших.
- **Застосування залять (ВОЛЯ):** користування заляттями та знаками.
- **Зваблення (ЕМП):** схилення інших до романтичних стосунків.
- **Зламування (РЕМ):** відкриття замків без ключів.
- **Знання вулиць (ІНТ):** розуміння особливостей злочинного світу.
- **Знання монстрів (ІНТ):** особливі відомості про монстрів.
- **Їзда верхи (РЕФ):** управління їздовими тваринами.
- **Короткі клинки (РЕФ):** кинджали та тесаки.
- **Майстрування (РЕМ):** створення зброї, броні та інших предметів, не пов'язаних з алхімією.
- **Маскування (РЕМ):** видавання себе за когось іншого.
- **Міць (СТА):** силові навички.
- **Обман (ЕМП):** брехня й підступність.
- **Опір магії (ВОЛЯ):** опір магичному впливу.
- **Опір примусу (ВОЛЯ):** опір соціальному впливу.
- **Освіченість (ІНТ):** загальні знання та начитаність.
- **Переконливість (ЕМП):** підштовхування інших до певних дій.
- **Перша допомога (РЕМ):** базове лікування інших.
- **Підприємливість (ІНТ):** торгівля, оцінка та підприємницька діяльність.
- **Скрадання (СПР):** навички ховатися та переміщуватися непоміченими.
- **Соціальний етикет (ІНТ):** навички підлаштовуватися під соціальне оточення.
- **Спритність рук (СПР):** дрібні крадіжки та фокуси.
- **Стійкість (СТА):** навички витривалості.
- **Стрільба з арбалета (СПР):** вміння стріляти з арбалета.
- **Стрільба з лука (СПР):** вміння стріляти з лука.
- **Тактика (ІНТ):** планування битв і гра у «Гвинт».
- **Уважність (ІНТ):** здатність щось помітити чи відшукати.
- **Ухилання / вислизання (РЕФ):** навички уника-ти ударів та звільнятися від мотузок / кайданів.

Бій

Бої в НРГ «Відьмак» смертельні, криваві та не пробачають помилок. Ви можете увірватися в битву, рубаючи всіх наліво й направо, але це навряд допоможе вам проти когось сильнішого за злодюжку з місцевої таверни. Боєць-тактик завжди досягне кращого результату, ніж навіжений дикун.

Раунди та ходи

Бої в НРГ «Відьмак» складаються з раундів — часових відрізків тривалістю приблизно 3 секунди, протягом яких кожен з учасників має можливість виконати свій хід.

Ініціатива

Черговість ходу в раунді залежить від ініціативи персонажів. Гравці визначають її кидками на початку бою. Для цього кожен гравець кидає 1k10 + РЕФ для свого ігрового персонажа. Ігромайстер виконує кидки для всіх інших учасників бою. ІМ може кинути кістки окремо для кожного персонажа під своїм контролем або, щоби пришвидшити бій, разом для груп персонажів (наприклад, для охорони замку, щоб усі охоронці діяли в раунді одночасно).

Після визначення ініціативи розпочинається бій. Щораунду учасник з найбільшою ініціативою виконує хід першим, потім наступний за величиною ініціативи і так далі в порядку спадання ініціативи. Якщо у кількох учасників однакові значення ініціативи, першим виконує хід персонаж із більшим показником РЕФ. Коли всі учасники бою виконали по одному ходу, раунд закінчується, і починається новий. Персонаж завжди має право відкласти свій хід, зменшуючи свою ініціативу, щоб походити пізніше. Як наслідок, до кінця поточної битви це значення стане його новою ініціативою.

Дії

Під час свого ходу персонаж може:

- **переміститися** на кількість метрів, що не перевищує значення його ШВД,
- **виконати одну дію** (див. таблицю «Дії»). Персонаж може переміщуватися та виконувати дію в будь-якій послідовності, але заборонено переривати своє переміщення (тобто переміститися, виконати дію, а потім переміститися далі).

Дії

Дії
Атакувати Атакувати суперника швидким або сильним ударом.
Застосувати магію Застосувати знак або заклинання.
Взаємодіяти з предметом Витягнути, підняти або використати предмет.
Переміститися Переміститися на кількість метрів, яка не перевищує значення ШВД.
Застосувати вміння Застосувати вміння для виконання завдання тривалістю не довше ніж 3 секунди.

Особливе переміщення

Під час битви персонажу може знадобитися переміститися незвичним способом або за ускладнених умов. Коли персонаж пересувається важкопрохідною місцевістю (колючі зарості, вузька труба тощо) або особливим способом (лазіння, плавання тощо), для визначення дальності переміщення він використовує значення РИВ, а не ШВД. Здібності персонажів можуть змінювати для них правила особливого переміщення.

Зауважте, стрибок — це дія, яку необхідно виконати після переміщення, а не до нього.

Додаткова дія

Наприкінці свого ходу персонаж може витратити 3 очки ВИТР, щоб виконати одну додаткову дію. Перевірки вміння під час цієї додаткової дії матимуть середній штраф (-3). Як і звичайна дія, додаткова дія може бути будь-якою з переліку в таблиці «Дії».

Персонажі й істоти під контролем ігромайстра за звичайних умов не можуть виконувати додаткові дії.

Точність зброї (ТЗ)

Вся зброя в НРГ «Відьмак» має точність. Це показує наскільки легко / складно користуватися цією зброєю. Під час атаки ви додаєте / віднімаєте точність зброї до / від своєї перевірки.

Суперники та монстри

На відміну від гравців, неігрові персонажі та монстри під контролем ігромайстра не виконують швидких або сильних ударів. Натомість у них є швидкість атаки (ША) — скільки разів вони можуть використати свої атаки під час виконання дії «Атакувати».

Приклад. Під час ходу монстра ігромайстер вирішує, що він атакуватиме кігтями. Швидкість атаки монстра 2, тому ІМ проходить 2 перевірки атаки.

Якщо неігровий персонаж або монстр має швидкість атаки 2, він може виконати обидві атаки проти однієї цілі або по одній атаці проти двох різних цілей.

Дальність

Метальна зброя та зброя дальнього бою ефективні лише на певній відстані, зазначеній у дальності зброї. За межами цієї дальності з'являється великий штраф (-5) на ураження будь-якої цілі. Для визначення максимальної відстані використання зброї дальнього бою подвойте значення її дальності. За межами цього подвоєного значення зброя не має шансів уразити ціль.

Блокування атак дальнього бою

Атаки металюною зброєю та зброєю дальнього бою можна заблокувати лише за допомогою щитів.

Тактичний бій

Варіанти атаки й захисту, описані тут, дають лише певне уявлення про комплексний тактичний бій у НРГ «Відьмак». Повна гра додає чимало додаткових опцій, серед яких велика кількість особливих атак, система парирования, а також наслідки дійсно невдалої атаки чи захисту.

Місце ураження

Місце	Штраф	Пошк.
Голова (1)	Великий (-5)	Потроєні
Тулуб (2-7)	Малий (-1)	Без змін
Ноги (8-10)	Середній (-3)	Удвічі менші

Атака

Під час дії «Атакувати» персонаж гравця може виконати будь-який удар з перелічених:

- **Швидкий удар ближнього бою.** За одну дію можете проатакувати до двох разів голіруч або зброєю ближнього бою. Кожна з атак вимагає окремої перевірки, але їх можна виконати проти двох різних цілей, якщо вони в межах досягу зброї.
- **Швидкий удар дальнього бою.** Під час швидкого удару з лука чи арбалета можете виконати лише одну атаку. Натомість металюною зброєю можете атакувати двічі (двічі одну ціль чи по 1 разу дві різні цілі) за умови, що обидва предмети підготовлені до атаки (в руках персонажа й готові до використання).
- **Сильний удар ближнього бою.** За одну дію можете проатакувати один раз голіруч або зброєю ближнього бою. Ця атака має середній штраф (-3), але завдає подвійних пошкоджень.
- **Сильний удар дальнього бою.** Можете виконати одну атаку з лука чи металюною зброєю, але не з арбалета. Ця атака має середній штраф (-3), але завдає подвійних пошкоджень.

Перевірки атак голіруч й атак ближнього бою, так само, як і атак дальнього бою, проходять з використанням такої формули:

1к10 + відповідний базовий показник уміння + точність зброї (ТЗ)

Захист

Притомний персонаж, здатний рухатися, завжди може захищатися від атаки, застосовуючи одну з захисних дій. Ці дії дають змогу захиститися від атак голіруч, атак ближнього або дальнього бою, а також проти будь-якого закляття чи знака, позначеного як «Прямий (фізичний)» чи «Зона (фізичний)».

- **Блокування.** Використання зброї, щита чи частини тіла, щоб запобігти ураженню. Якщо блокують частиною тіла, вважається, що атака її автоматично вразила, і ця частина тіла зазнає пошкодження, зменшених показником броні. Блокування зброєю використовує базовий показник уміння відповідної зброї. Блокування щитом використовує базовий показник уміння ближнього бою. Блокування частиною тіла використовує базовий показник уміння бійки.

- **Ухиляння.** Невеличке зміщення з траєкторії атаки, зазвичай на кілька сантиметрів. Ухиляння використовує базовий показник уміння ухиляння / вислизання.
- **Маневрування.** Відкочування або стрибки з траєкторії атаки. У разі успішного маневрування персонаж не лише уникає атаки, а й може переміститися в будь-якому напрямку (але не в напрямку нападника) на кількість метрів, яка не перевищує його показник РИВ. Маневрування використовує базовий показник уміння атлетизму.

У персонажів є лише одна безплатна захисна дія на раунд, яку зазвичай виконують, коли персонажа вперше атакують. Після цього персонаж може виконувати додаткові захисні дії, але кожна з них коштує 1 очко ВИТР. Якщо персонаж не бажає або не може виконати захисну дію, нападнику досить успішно пройти перевірку атаки з РС 10.

Місце ураження

Якщо атака успішна, нападник має визначити, що вона вражає. Для цього він кидає 1к10 і дивиться в таблицю «Місце ураження». Залежно від місця ураження, пошкодження або збільшуються, або зменшуються.

Нападник може цілитися в певну частину тіла під час своєї атаки. Це так званий прицільний удар, який має певний штраф залежно від місця ураження. Якщо прицільний удар вражає ціль, визначити місце ураження не потрібно.

Засідки

Для успішної атаки ворога зненацька нападники повинні зробити так, щоб їх не помітили. Кожному з них окремо потрібно пройти перевірку скрадання проти перевірки уважності потенційних цілей. Кожен учасник групи в засідці може виконати по одній атаці проти будь-якої цілі, чия перевірка уважності була меншою за його перевірку скрадання. Цю безплатну дію «Атакувати» виконують з великим бонусом (+5), але в цілі є можливість виконати захисну дію, щоб уникнути атаки. Після того як кожен учасник засідки виконав безплатну атаку, усі учасники бою виконують кидок ініціативи, і розпочинається перший раунд бою.

Модифікатори в бою

На дії атаки або захисту можуть впливати певні чинники. Ігромайстер може скористатися таблицею «**Приклади бойових модифікаторів**», щоб визначити, чи умови поточної ситуації означатимуть бонус, чи штраф. Ця таблиця не враховує всіх можливих варіантів, але надає ігромайстру необхідні орієнтири.

Приклади бойових модифікаторів

Модифікатор	Приклад
Малий (+1)	Ціль розміром з коня або більша, ціль позначена або добре видима.
Малий (-1)	Ціль розміром із собаку або менша, приблизно третина цілі за заслоною.
Середній (+3)	Рухливість цілі дуже сильно обмежена.
Середній (-3)	Приглушене освітлення, засліплення пилюкою чи світлом, приблизно половина цілі за заслоною.
Великий (+5)	Атака з успішної засідки.
Великий (-5)	Суцільна темрява, спроба зрикошетити снарядом, щоб уразити ціль, ціль поза межами ідеальної дальності зброї, ціль майже повністю за заслоною.

Ще один важливий модифікатор — це штраф за декількох ворогів. Ціль отримує малий штраф (-1) під час виконання захисної дії за кожного ворога, крім першого, на відстані ближньої атаки. Набагато важче ухилитися, коли вас оточили.

Типи пошкоджень

Персонажі в НРГ «Відьмак» зазнають двох типів пошкоджень. Смертоносні пошкодження зменшують очки здоров'я (ОЗ) персонажа, тоді як несмертоносні пошкодження зменшують його витривалість (ВИТР). Якщо не вказано інше, пошкодження вважають смертоносними. Пошкодження під час бою голіруч несмертоносні, як і деякі закляття та здібності істот.

Як рахують пошкодження

Після успішної атаки нападник має визначити кількість пошкоджень. Вказаний далі алгоритм використовують як для смертоносних, так і для несмертоносних пошкоджень.

Крок 1. Киньте кістку та врахуйте штраф / бонус від СТАТУРИ.

Кожна зброя, закляття або здібність, які можуть зашкодити, мають код пошкоджень у вигляді АКБ, де А — кількість кісток, які потрібно кинути, а Б — тип цих кісток. Для визначення загальної кількості пошкоджень киньте відповідну кількість кісток і додайте результат кидка. Деякі коди пошкоджень також мають величину «+ В» наприкінці, яку потрібно додати до отриманої суми від кидка кісток.

Нападник, який виконує атаку зброєю ближнього бою або металюною зброєю, також до кидка пошкоджень враховує модифікатор залежно від величини СТА, зазначений у його листі персонажа.

Модифікатор пошкоджень від СТАТУРИ

Тіло	Модифікатор пошкоджень
1–2	Середній (-3)
3–4	Малий (-1)
5–6	Без модифікатора
7–8	Малий (+1)
9–10	Середній (+3)
10+	Великий (+5)

Крок 2. Додайте пошкодження від срібла, якщо потрібно. Срібло діє на монстрів, наче отрута. Ось чому більшість відьмаків носить із собою срібний меч. Під час визначення пошкоджень, завданих монстру срібною зброєю, нападник кидає додаткові кістки, зазначені в описі зброї, і додає результат кидка до загальної кількості пошкоджень з кроку 1.

Крок 3. Збільште пошкодження від сильного удару. Якщо це був сильний удар, подвойте нараховану до цього моменту кількість пошкоджень.

Ефекти зброї

У повній версії правил чимало зброї має особливі ефекти, що роблять її небезпечнішою для ворогів. У «Швидкому старті» наведено лише кілька основних прикладів:

- **Пробиття броні.** Зброя з властивістю «Пробиття броні» ігнорує опір пошкодженням, окрім опору монстрів до несрібної зброї.
- **Кровотеча.** Коли ця зброя завдає пошкоджень цілі, є певний відсоток того, що вона спричинить стан **кровотечі**.
- **Великий засяг.** Завдяки зброї з великим засягом можна вибирати цілями істот на відстані до 2 метрів від нападника.

Падіння

Завжди є ймовірність, що персонаж впаде з даху чи його скине летючий ворог. Персонаж падає зі швидкістю 30 метрів за раунд і, якщо він вдаряється об землю (дах чи щось інше), він зазнає 1кб смертоносних пошкоджень тулуба за кожні 2 метри падіння. Броня зменшує пошкодження, але лише після підрахунку результатів кидка всіх кісток. Щоб ухилитися за надійний виступ, мотузку чи навіс, потрібно пройти перевірку атлетизму з РС 15.

Немає медика? Це не проблема!

Цілком імовірно, що ніхто з вашої групи не вибере собі медика Каску. У такому разі ігромайстер має кілька варіантів лікування критичних ран.

- ІМ може самостійно керувати Каскою як персонажем, який подорожує разом з групою.
- Каска може мешкати в сусідньому селі, і його послуги вартуватимуть 25 крон за пацієнта.
- ІМ також може дозволити використувати вміння першої допомоги для обробки критичних ран замість уміння цілющого дотику за умови, що повне лікування рани не розпочнеться, доки персонажа не огляне справжній медик.

Лікування критичних ран

СТА	Дні
1-4	5
5	3
6-7	2
8+	1

Крок 4. Не забудьте про броню.

Щоби бій не обернувся смертю занадто швидко, більшість персонажів має носити броню. Уся броня має клас броні (КБ). Відніміть КБ в місці ураження атаки від нарахованої до цього моменту кількості пошкоджень. Якщо КБ зменшує пошкодження до 0, одразу ж зупиніться. Це означає, що броня захистила вас від усіх пошкоджень.

Крок 5. Модифікатор місця ураження.

Якщо хоча б 1 пошкодження проходить через броню цілі, помножьте чи поділіть ці пошкодження на модифікатор місця ураження (за потреби із заокругленням до меншого, але не менше ніж 1). Пошкодження ніг ділять на 2, для тулуба — залишають без змін, а для голови — потроюють.

Крок 6. Підрахуйте опір і вразливість пошкодженням.

Деякі персонажі мають вразливість або опір до певних типів пошкоджень. Наприклад, усі монстри мають опір до всіх видів пошкоджень, крім вогню й атак срібною зброєю, тоді як утопці особливо вразливі до вогню. Якщо монстр має опір до певного типу пошкоджень, й атака пробилася його броню, поділіть нараховані пошкодження на 2. Якщо монстр вразливий до цього типу пошкоджень, й атака пробилася його броню, помножьте нараховані пошкодження на 2.

Крок 7. Завдайте нарахованої кількості пошкоджень.

Пошкодження броні

Щоразу коли атака пробиває броню персонажа, броня також зазнає пошкоджень. Це стосується як змайстрованої броні, так і вродженої броні монстрів. Коли атака пробиває броню, зменште клас броні в місці ураження на 1. Коли КБ певної частини броні досягає 0, ця частина ламається і втрачає свою ефективність.

Критичні рани

Якщо перевірка атаки перевищує перевірку захисту на 10 або більше, ураження супроводжує критична рана. Ціль зазнає 5 додаткових пошкоджень, які не зменшує броня, а також додаткового ефекту залежно від місця ураження, як зазначено в таблиці «Критичні рани». Ці ефекти тривкі та впливають на персонажа, поки критичну рану повністю не вилікують. Навіть після обробки медиком ефекти критичної рани не зникають повністю, а лише трохи послаблюються.

Критичні рани

Місце	Необроблена	Оброблена
Голова (струс мозку)	-1 до ІНТ, ВОЛЯ і РЯТ	-1 до ВОЛЯ
Тулуб (зламани ребра)	-2 до СТА, -1 до РЕФ і СПР	-1 до СТА
Ноги (травмована нога)	-3 до ШВД, перевірок ухиляння / вислизання й атлетизму	-1 до ШВД, перевірок ухиляння / вислизання й атлетизму

Стабілізація

Персонаж, ВИТР якого зменшено до 0, стає **непритомним**. Персонаж, ОЗ якого зменшено до 0, опиняється **при смерті** (див. «Ефекти», с. 19). Дії обох ефектів припиняються, коли персонажа стабілізують. Для стабілізації цілі інший персонаж повинен успішно пройти перевірку першої допомоги (РС 10 для непритомного персонажа, РС 15 для персонажа при смерті). Якщо перевірка успішна, негативний стан припиняється, а стабілізований персонаж отримує 1 ВИТР та/або 1 ОЗ.

Відновлення витривалості й очок здоров'я

Персонаж за кожну годину відпочинку відновлює ВИТР відповідно до показника відновлення (ВІДН). Цей показник зменшено наполовину, якщо хоча б якусь частину цієї години він проведе за енергозатратною діяльністю, як-от біг, праця чи бій.

Для відновлення ОЗ ціль спершу потрібно підлікувати перевіркою першої допомоги з РС 10. Після успішної перевірки персонаж за кожен день відпочинку відновлює ОЗ відповідно до показника ВІДН. Цей показник зменшено наполовину, якщо хоча б якусь частину цього дня він проведе за енергозатратною діяльністю. Якщо для лікування пацієнта замість першої допомоги використовують вміння цілющого дотику медика, ціль щодня відновлює додаткові 3 ОЗ.

Лікування критичних ран

Для лікування критичної рани її спершу мусить обробити медик. Він повинен витратити на це 4 повні раунди, не виконуючи інших дій, окрім обробки рани, а також пройти успішну перевірку цілющого дотику з РС 15. Якщо перевірка медика успішна, рана оброблена, і пацієнт отримує штраф за оброблену рану замість штрафу за необроблену.

Повне лікування обробленої критичної рани триває кількість днів, що вказана в таблиці «Лікування критичних ран».

Ефекти

Певні здібності, закляття й інші чинники можуть накладати на персонажів ефекти, які мають триваліші наслідки, ніж просто пошкодження. Ефекти однакового типу не накопичуються.

Назва	Ефект
Горіння	Вас охопило полум'я. Щораунду на початку свого ходу ви зазнаєте 5 пошкоджень тулуба, ніг і голови. Ваш клас броні зменшує ці пошкодження, але полум'я також щоходу зменшує КБ на 1, навіть якщо броня захистила вас від усіх пошкоджень. Щоб позбутися цього ефекту, необхідно витратити повний хід на перекочування по землі, збиваючи так із себе полум'я, на занурення у воду або обливання. Ви не можете виконувати інші дії або переміщуватися, поки намагаєтеся позбутися цього ефекту.
Засліплення	Ваші очі чимось закриті або пошкоджені. Поки ви не зможете звільнити або вилікувати очі, ви отримуєте середній штраф (-3) на всі дії атаки й захисту, а також великий штраф (-5) на всі перевірки уважності.
Кровотеча	У вас кровотеча . Щораунду на початку свого ходу ви втрачаєте 2 ОЗ, поки кровотечу не зупинять успішним проходженням перевірки першої допомоги з РС 15.
Непритомність	Ви непритомні . Ви також повалені й не можете рухатися або виконувати будь-які дії, зокрема захисні. Цей ефект припиняється, коли вас стабілізують (див. « Стабілізація », с. 18).
Обмороження	Ваше тіло скував холод і криває паморозь. Ви отримуєте середній штраф (-3) до своєї ШВД і малий штраф (-1) до своїх РЕФ. За дію ви можете звільнитися, якщо успішно пройдете перевірку моці з РС 16.
Оглушення	Вам складніше виконувати дії з фізичних чи психологічних причин. У стані оглушення ви не можете переміщуватися або виконувати будь-які дії, зокрема захисні. Цей ефект припиниться, якщо ви виконаєте успішний ряткидок, витративши на це дію, або коли вас уразять атакою.
Отруєння	У ваш організм потрапила токсична речовина. Щораунду на початку свого ходу ви зазнаєте 3 смертоносних пошкоджень. Броня не зменшує кількості цих пошкоджень. Цей ефект припиняється, коли токсин нейтралізують ліками (перевірка першої допомоги з РС 15) або якщо ви вдало йому опираєтеся (перевірка стійкості з РС 15). Будь-яка спроба позбутися цього ефекту втрачає вашу дію.
Повалення	Вас збили з ніг. Ви отримуєте середній штраф (-3) на всі дії атаки й захисту. Встати на ноги можна за витрату всього свого переміщення або за допомогою іншого персонажа (він втрачає на це свою дію). Коли ви стоїте на ногах, ви можете продовжувати свій хід як зазвичай.
При смерті	Ваші ОЗ зменшені до 0. Ви також повалені та непритомні й мусите негайно виконати успішний ряткидок, інакше помрете. Кожного наступного раунду на початку свого ходу або у разі ураження атакою ви мусите повторно виконувати успішний ряткидок, інакше помрете. Ці ряткидки мають накопичувальний малий штраф (-1) за кожен попередній ряткидок, окрім першого. Цей ефект припиняється, коли вас стабілізують (див. « Стабілізація », с. 18) або коли ви помираєте.

Накладання ефектів на персонажів

У деяких випадках ефект накладається на персонажа автоматично. Деякі ефекти спрацьовують одразу ж внаслідок певних подій, наприклад, зменшення ОЗ до 0. В інших випадках існує відсотковий шанс накладання ефекту. Якщо атака, закляття або небезпека мають шанс накладання ефекту, гравцю або майстру необхідно виконати відсотковий кидок. Якщо результат кидка вищий за вказаний відсоток, ефект на персонажа не накладається. Якщо результат кидка нижчий за вказаний відсоток або дорівнює йому, ефект накладається.

*Приклад. Ворожий маг уразив Каску закляттям, яке має шанс 75 % накласти ефект **горіння**. Гравець за Каску кидає 2к10, на яких випадає «3» і «5» відповідно. Це дає йому результат 35. Отриманий результат нижче за 75 %, тому Каска зазнав не лише пошкоджень, а й ефекту **горіння**.*

Оглушення — це особливий випадок. Якщо атака, закляття чи здібність має шанс накласти **оглушення**, персонаж повинен виконати ряткидок. У разі провалу персонаж стає **оглушеним**.

Магія

А як щодо жерців?

Жерці у світі «Відьмака» також можуть застосовувати магію, зазвичай у формі інвокацій. Жерці вірять, що отримують магію з ласки богів, тоді як маги вважають, що жерці просто дурять себе. Ви не знайдете жерців у «Швидкому старті», але ця професія доступна в повній версії гри.

Ефект фокусування

Зброя або предмети з ефектом фокусування дають змогу зменшити вартість у ВИТР будь-якого застосованого закляття на величину, вказану в дужках. Для застосування закляття обов'язково витратити щонайменше 1 очко ВИТР.

Деякі діти, народжені після Кон'юнкції Сфер, відкрили в собі дар — уміння відчувати потоки дивної сили й навіть підкорювати її своїй волі. Цю силу, відому як Примітивний Хаос, черпають з чотирьох стихійних вимірів, що оточують світ. Ті, хто має сильний зв'язок із Примітивним Хаосом, зазвичай навчаються правильно застосовувати свої сили й стають відомі широкому загалу як маги, хоча їх можуть називати й інакше, як-от відьми, чаклуни або чарівники.

Більшість магів застосовують магію за допомогою заклять — складного плетива, що черпає силу зі стихійних вимірів, фокусує його через тіло мага та формує у вигляді особливого ефекту. Натомість відьмаки під час свого вишколу опановують знаки — менш складні й більш гнучкі форми магії. Задля спрощення магичної системи в настільній рольовій грі, механіка застосування знаків і заклять однакова з єдиною відмінністю, зазначеною у секції «Витривалість і поріг сили» на цій сторінці.

Застосування заклять

Закляття можна застосувати дією або додатковою дією. Тобто заклинач може застосувати більш ніж одне закляття за раунд. Перевірки застосувань заклять виконують із використанням такої формули: **1к10 + базовий показник уміння застосування заклять**

Якщо результат перевищує цільове значення, закляття успішне, застосуйте ефект, указаний в описі закляття. Якщо результат менший за цільове значення або дорівнює йому, закляття не спрацює.

Цільове значення

Цільове значення, якого повинен досягнути гравець, залежить від типу закляття.

- **Прямі закляття** впливають на конкретну ціль. Від прямих (фізичних) заклять можна захиститися будь-якою захисною дією. Інколи для захисту від закляття може знадобитися перевірка певного вміння, якщо це зазначено.

- **Зональні закляття** заповнюють своїм ефектом вказану зону. Будь-яка ціль у зоні під час застосування закляття або під час потрапляння в зону повинна виконувати перевірку вміння, поки закляття активне. Від зональних (фізичних) заклять можна захиститися будь-якою захисною дією. Інколи для захисту від закляття може знадобитися перевірка певного зазначеного вміння.
- **Проти заклять із відсутнім типом захисту** не можна захиститися. Для успішного заклинання заклиначу достатньо пройти перевірку застосування заклять і не викинути «1».

Витривалість і поріг сили

Застосування заклять — нелегка справа. Маги пропускають Примітивний Хаос через свої тіла, щоб жити закляття, і це їх виснажує. Кожне закляття коштує певну кількість очок ВИТР. Коли заклиначі застосовують закляття, вони віднімають стільки очок своєї ВИТР, скільки потребує закляття.

Існує певне обмеження на те, скільки Примітивного Хаосу може пропустити через своє тіло заклинач — це його поріг сили. Якщо загальна вартість у ВИТР всіх заклять, застосованих заклиначем протягом одного раунду, перевищує його поріг сили, він втрачає ОЗ. За кожне витрачене очко ВИТР понад поріг сили заклинач втрачає 5 ОЗ.

Приклад. Ейслінн має поріг сили 5. Протягом свого ходу вона застосувала закляття «Земляне вістря» (коштує 5 очок ВИТР), щоби проатакувати ним ворога. Далі вона вирішила виконати додаткову дію (коштує 3 очка ВИТР) і застосувати закляття «Туман Дорміна», щоби сховатися (коштує 3 очка ВИТР). Загальна вартість заклять, які Ейслінн застосувала за цей раунд — 8 очок ВИТР. Це на 3 вище за її поріг сили (5). Вона загалом втрачає 15 ОЗ за те, що надто швидко пропустила надто багато енергії через своє тіло. На її щастя, витрачені 3 очка ВИТР за виконання додаткової дії не враховують до порогу сили.

На відміну від заклять, знаки не мають постійної вартості ВИТР. Відьмак може витратити від 1 до 7 очок ВИТР, коли застосовує знак. Що більше очок ВИТР витрачено, то сильніший ефект.

Дальність і тривалість

У всіх заклять є дальність ефекту і його тривалість. На відміну від звичайної зброї дальнього бою, закляття не може вплинути на ціль, яка перебуває поза межами вказаної дальності.

Деякі закляття мають позначку «Зона». Такі закляття:

- заповнюють конус, для якого задано ширину в його найширшій точці, а початковою точкою є заклинач; АБО
- заповнюють коло визначеного діаметру з центром у точці, вказаній заклиначем на дальності дії закляття.

Ефекти миттєвих заклять спрацьовують відразу, після чого припиняють діяти. Закляття з випадковою тривалістю (наприклад, 1к10 раундів) вимагають кидка кістки для визначення тривалості. Вони припиняють діяти на останньому раунді з визначеної кидком кількості раундів (наприкінці ходу заклинача).

Активні закляття вимагають додаткових витрат ВИТР щораунду для підтримки цього закляття, інакше ефект припинить діяти. ВИТР необхідно витратити на початку ходу заклинача, врахувавши її значення під час визначення порога сили. Поки заклинач підтримує активне закляття, він не може застосовувати інші закляття, але може в будь-який момент припинити активне закляття без витрати дії.

Критичні рани

Закляття з фізичними компонентами, які підпалюють ціль або проштрикують її земляними списами, можуть так само спричинити критичні рани, якщо перевірка застосування закляття перевищує захисну дію на достатньо велике значення (див. «Критичні рани», с. 18).

Невдачі

Якщо гравець викидає «1» під час перевірки застосування закляття, заклинач не лише невдало застосовує закляття, але й зазнає певної шкоди. Ігромайстер попросить гравця виконати інший кидок 1к10. ІМ порівнює результат із таблицею «Невдачі» та застосовує ефект до заклинача.

Невдачі

Кидок	Ефект
1–6	Магія вибухає та змушує заклинача втратити стільки ОЗ, скільки очок ВИТР він використав для цього закляття. Броня не зменшує ці пошкодження.
7–9	Додатково до попереднього ефекту, заклинач здобуває певний негативний ефект залежно від типу закляття. <ul style="list-style-type: none"> • земля: заклинач оглушений. • повітря: заклинача відкидає на 2 метри, і він повалений. • вогонь: заклинач починає горіти. • вода: заклинач обморожений. • змішані стихії: киньте 1к6. <ul style="list-style-type: none"> ◇ 1: ефект від типу «Земля». ◇ 2: ефект від типу «Повітря». ◇ 3–5: ефект від типу «Вогонь». ◇ 6: Ефект від типу «Вода».
10	Додатково до зазначеного вище, від заклинача розходяться хвилі вибухової енергії. Усі в межах дальності 2 метрів також втрачають стільки ОЗ, скільки ВИТР заклинач використав для цього закляття. Броня не зменшує ці пошкодження.

Майстрування в основній грі

У «Швидкому старті» ви ознайомитеся зі спрощеним процесом майстрування. В основній грі майстрування може бути важливою, ба навіть невіддільною частиною будь-якої пригоди. Існують правила для створення практично всіх видів зброї та речовин, що коштуватиме втричі дешевше ринкової вартості цих же предметів. Також існують правила для збору компонентів у нетрях із використанням умінь виживання в нетрях, що робить майстрування ще дешевшим!

Зрештою, в грі є окрема професія з особливими навичками майстрування — ремісник! І якщо звичайні речі може створювати кожен персонаж із відповідними вміннями, то ремісники мають особливі навички під час створення предметів або змішування речовин.

Майстрування

Ремісники — це працюючі й завзяті професіонали. По всьому Континенту народу потрібно лагодити речі чи щось будувати. Армії та села потребують майстрів, які будуть створювати зброю, фермерське спорядження, прикраси, бочки, алхімічні суміші та чимало іншого!

Троє із запропонованих у «Швидкому старті» персонажів володіють потрібним набором умінь для майстрування. Каска Торма і Лускар із Хаґге мають уміння алхімії, за допомогою якого створюють алхімічні речовини й відьмацькі зілля. Ада з Бан-Арду має ремісниче вміння, яке можна використати для створення різних предметів — від стільця до меча. Застосовують усі ці вміння за однаковим алгоритмом, описаним далі.

Каска Торма, Лускар із Хаґге й Ада з Бан-Арду починають з одним кресленням / формулою, описаними в таблиці «**Формули та креслення**» на цій сторінці.

Крок 1. Креслення / формула

Усе, що може створити майстер-ремісник, потребує креслення або формули, у яких зазначають необхідні інгредієнти й метод створення.

Майстер повинен мати відповідні креслення або формулу для того, щоб створити броню, щит, зброю чи алхімічну субстанцію.

Крок 2. Компоненти

Дерево. Сталь. Печінка упира. Усе може стати в пригоді. В усіх кресленнях / формулах є список компонентів, потрібних для створення певного предмета, а також вартість цих компонентів.

Крок 3. Перевірка

Коли майстер-ремісник має всі компоненти та доступ до відповідних ремісничих інструментів, можна починати створювати спорядження. Усі креслення й формули зазначають, скільки часу знадобиться на створення предмета, а також складність перевірки алхімії / майстрування. Якщо перевірка вміння буде успішною, персонаж витрачає компоненти та створює бажаний предмет. Якщо перевірка провалена, персонаж все одно витрачає компоненти, але не створює з них нічого корисного. Можна спробувати ще раз, але лише за наявності всіх необхідних компонентів.

Формули та креслення

Формула Каски			
Назва	РС алхімії	Час	Компоненти
Порошок для згортання крові	12	5 раундів	1 етер, 1 ребіс

Формула Лускара			
Назва	РС алхімії	Час	Компоненти
Зілля «Ластівки»	16	30 хвилин	1 етер, 1 каелум, 1 купорос

Креслення Ади			
Назва	РС алхімії	Час	Компоненти
10 широковістревих болтів / стріл	15	1 година	1 деревина, 1 залізо, 1 жменя пір'я, 1 точильний камінь

Поради ігромайстру

Монстри — не єдине зло

Під час ведення гри «Відьмак» намагайтеся створити відповідну атмосферу за ігровим столом. Цей короткий фрагмент з посібника ігромайстра містить важливу інформацію, яка може стати вам у пригоді.

Життя складне. То насолоджуйтеся ним!

До цього моменту ви вже, мабуть, помітили, що «Відьмак» — доволі безжальна гра. Спорядження дороге, а життя — дешево. Такий вже світ «Відьмака». Він смертельно небезпечний і не пробає помилок. Економічна ситуація така, що простий металевий ніж коштує дуже дорого, і ви можете втратити голову (образно й буквально) в пошуках грошей на його придбання. Світ черствий і жорстокий, але від цього щасливі моменти ще яскравіші. Після довгого дня, повного смертей і руйнувань, простий будинок або теплі обійми, повні любові, можуть бути найкращою винагородою з можливих. Найяскравіші з північних зірок, що сяють у світі «Відьмака», — дружба і кохання. Ці дві речі роблять похмуре життя вартим боротьби за нього. Як ігромайстру вам потрібно пам'ятати, що хоч світ «Відьмака» — темне, непривітне та дуже небезпечне місце, досягти щастя в ньому також є. Персонажі можуть знайти когось, кого вони покохають, з ким оселяться, створять щасливу сім'ю. Але це все не приходить задарма.

У ваших гравців завжди має бути шанс на щастя, та це не означає, що на цьому гра закінчується. Своє щастя потрібно захищати. Ви маєте берегти від руйнувань усе, що цінуєте в цьому пошатованому війною світі. Навіть якщо гравці віднайдуть щастя, змусьте їх боротися за нього. Нехай монстри атакують їхні будинки, солдати намагаються забрати їхніх близьких. Покажіть їм, що в них може бути щасливе життя, та за нього доведеться дорого заплатити.

На жодне запитання немає простої відповіді

Світ «Відьмака» — це не чепурний маленький світ, де на кожне питання знайдеться єдина правильна відповідь. Звичай «правильної» відповіді взагалі не існує. Гравці часто мусять вибирати між двома варіантами, які одночасно виглядають однаково «правильними» або «неправильними». Вони можуть припускатися помилок, що переслідуватимуть їх до кінця життя.

Світ «Відьмака» може бути безладним, складним і кривавим. Ніколи не дозволяйте вашим гравцям піти з очевидною відповіддю на складне запитання. Змусьте їх іти на компроміси. Якщо вся партія збирається обговорити етичні наслідки своїх вчинків, ви все зробили правильно.

У світі «Відьмака» монстри — не єдине, про що вам варто хвилюватися. Зважаючи на криваву боротьбу за владу, злочини на ґрунті ненависті та загальні заворушення, мешканці міст і сіл Континенту можуть бути такими ж небезпечними, як і монстри. Інколи вони навіть небезпечніші, адже в зіткненні з монстром ви хоча б розумієте, хто є хто. Мури міста ще не означають безпеку. Неподалік може бути варта, а навколо буде «цивілізований» народ. Ви можете бути за стінами метр завтовшки під охороною лучників, але все одно будьте пильні — у кожному селищі можуть бути охочі штрикнути вас ножем під ребра. Хтозна-чому: через гроші, помсту чи кривий погляд.



Тихі води



Фехтування словами в повній грі

Чимало етапів цієї місії можна пройти без насилля, вдало застосовуючи соціальні вміння. У повній версії НРГ «Відьмак» є необов'язковий набір правил, який дасть вам змогу перетворити простий обмін кидками кісток у захопливе фехтування словами з дотепними відповідями, переконливими аргументами й використанням особливих здібностей, які допоможуть вивчити ваших супротивників або використати їхні слабкості проти них.



Передмова (прочитайте вголос)

Темерійський капітан Визіми нав під чорно-золотою хвилею. Ви були там. Ви все бачили. Чорні навіть не завдали собі клопоту повикидати напіврозкладених корів і солдатів за стіни. Нільфгардська бойова машина врізалася в мури столиці, і раптом все потонуло у крові. Дзвін мечів. Крики й смерть. Вам дивом вдалося врятуватися з цього пекла й рушити на північ. Під час утечі від нільфгардських патрулів, які нищили навколо в пошуках останніх вцілілих після різанини, темні ліси та сільська місцевість на вашому шляху злилися в один суцільний краєвид. Тільки натрапивши на болото, ви усвідомили, що десь неподалік має бути річка Понтар. Лишилося її перетнути й знайти якийсь прихисток в Реданії.

Загальна історія

Персонажі гравців — це втікачі з Темерії. Вірогідно, не всі вони родом звідти, та їм «пощастило» опинитися у Визімі в той фатальний ранок, коли нільфгардське військо взяло місто в облогу. Після втечі звідти персонажі пройшли крізь Темерію та дісталися боліт навколо річки Понтар — природного кордону між Темерією та Реданією. Блукаючи болотами в пошуках переправи, персонажі не знають, що на них чекає не лише юрба кровожерливих утопців, але й команди скоя'таєлів. Останні — це угруповання озлоблених антилюдських радикалів, яке вже протягом кількох тижнів ховається на болотах і жорстоко вирізає каравани людей.

Декорації пригоди

Персонажі гравців потрапили на болота на берегах річки Понтар. Це — декорації всієї пригоди. За кілька днів подорожі на південь починається відкрита місцина, та її патрулюють нільфгардці. На північ — річка Понтар. Вона досить широка, тож перейти її в цій частині неможливо. Перепливати річку було б доволі важко, навіть якби тут не було безлічі утопців. Прямо на схід є поромний порт, один з кількох на цій частині річки. Навколо нього розкинулося крихітне село, яке захопили й перетворили на свій табір скоїа'таелі.

Хто протистоїть персонажам гравців

- **Утопці** живуть у глибинах цієї ділянки річки Понтар. Вони агресивні і будуть атакувати, якщо персонажі гравців спробують перепливати річку чи перетнути її на поромі. Кількість утопців дорівнює кількості гравців.
- **Лучники-скоїа'таелі** отаборилися у крихітному селі на берегах річки Понтар. Вони агресивні, але не відразу поставляться до персонажів вороже. Кількість лучників-скоїа'таелів дорівнює кількості гравців.
- **Командирка Сіара** — лідерка табору скоїа'таелів. Це прониклива молода ельфійка з непохитним характером і блискавичною реакцією.

Приготування (прочитайте вголос)

Нарешті ви можете заспокоїтися... Або хоча б перепочити... Навколо чути тільки дзижчання комарів і видно, як ворухаться тіні в підліску. Ви видираєтеся на клаптик сухої землі на краю річки Понтар. Він не дуже великий, але дає вам змогу трохи перевести подих. Чорні не мали би проходити тут. Вони виберуть протоптаніші маршрути до Реданії, коли завершать шматувати Темерю. Та все ж незрозуміло, як перетнути Понтар? Крім острівця засохлої грязюки, тут лише багнука та смердюча вода. Ніхто не знає, наскільки глибокі ці води... і що може чаїтися під поверхнею. Може, десь тут досі є поромна переправа? Якийсь міст? Бодай щось?

Зачіпка

Персонажі гравців перебувають на березі річки Понтар. З усіх боків болото, а сонце починає сідати. Умови пересування цієї місцевістю описані в секції «**Болотні умови**».

Поки персонажі гравців досліджують річку, група лучників-скоїа'таелів (половина кількості гравців із округленням до меншого) непомітно їх переслідує. Гравці можуть пройти перевірку уважності проти перевірки скрадання скоїа'таелів. Ігромайстер повинен виконати один кидок перевірки скрадання, застосовуючи базовий показник уміння скрадання лучників-скоїа'таелів, і порівняти його з перевіркою уважності кожного з гравців. Ті, чий результат перевірки уважності нижчий за результат перевірки скрадання скоїа'таелів або дорівнює йому, не здогадуються про їхню присутність. Кожен гравець, який отримав результат, вищий за результат перевірки скрадання лучників, може виконати одну дію до того, як скоїа'таелі вийде на край галявини й почне говорити. Скоїа'таелі озброєні, але поки не діють вороже. Якщо ніхто не помічає скоїа'таелів, персонажі гравців дізнаються про їхню присутність, лише коли до них звертається один із лучників. Якщо в групі є людина, ознайомтеся з секцією «**Агресія скоїа'таелів**». Інакше один із лучників-скоїа'таелів промовляє:

— *Мандрівники! Що привело вас на береги річки Понтар? Ці болота темні й повні небезпек.*

Скоїа'таелі не будуть одразу проявляти агресію, навіть якщо в групі є людина. Однак якщо персонажі гравців їх атакують, скоїа'таелі вступають у бій. За такого сценарію див. «**Бій на берегах**». Якщо бій не розпочався, див. «**Зустріч зі скоїа'таелями**».

Бій на берегах

Якщо персонажі гравців спровокували сутичку зі скоїа'таелями, усі мають виконати кидок ініціативи, після чого розпочнеться бій. Скоїа'таелі знають, що вони в меншості, тому не будуть битися до смерті. Після 1-го раунду битви вони втікають до табору. До нього можна дістатися за 3 раунди, якщо витратити переміщення та всі можливі дії на рух. Якщо персонажі гравців не вб'ють усіх із розвідувального загону скоїа'таелів до 3-го раунду, усілілі подають сигнал і попереджають скоїа'таелів у таборі про персонажів гравців. Із цього моменту персонажі гравців битимуться з усіма скоїа'таелями. Поки командирка Сіара жива, скоїа'таелі битимуться до останнього подиху. Якщо ж вона загине, скоїа'таелі, які матимуть менше половини здоров'я, втікатимуть.

Болотні умови

Під час подорожі чи бійки на болотах або в трясовині ви повинні слідкувати за тим, куди ступаєте. Ви отримуєте середній штраф (–3) на перевірку ухилиння / вислизання й атлетизму.

Агресія скоїа'таелів

Лучники-скоїа'таелі ненавидять людей. Багатьох з них у минулому скривдили люди, і це залишило свій слід. Люди отримують середній штраф (–3) на перевірку харизми, зваблення, переконливості та лідерства під час спілкування зі скоїа'таелями. Скоїа'таелі також постійно принижують людей, перебувають їх, називають «dh'oine» («дх'ойне» — слово зі Старшої мови для позначення людей, яке використовують як расову образу), обговорюють людей так, наче їх немає поряд, і не соромляться їм погрожувати за кожної нагоди.

Людина у таборі

Ніхто зі скоїа'таелів не радий бачити людину у своєму таборі. Вони не проявлятимуть до людини відкритої агресії, але успішна перевірка уважності або емоційного інтелекту з РС 10 підкаже гравцям, що спектр думок дуже варіюється: від бажання вбити людину до паніки, що поряд може бути ще більше людей. У будь-якому разі скоїа'таелі будуть уважно спостерігати за людиною, вештаючись поряд і завжди тримаючи зброю напоготові.

Деталі в таборі

РС	Деталь
12	Табір повен лучників-скоїа'таелів. Можна помітити, що лучників стільки ж, скільки персонажів.
14	Цей табір раніше був маленьким хутором, і можна помітити бризки крові та пошкодження на будівлях.
16	На одній з фортифікаційних стін можна помітити ряд списів, на яких почеплені черепи з різноманітними шоломами.
18	На одну мить можна помітити всередині одного з наметів двох або трьох тяжкопораних скоїа'таелів. Вони небоєздатні, тож не візьмуть участі в жодному бою, що може відбутися в таборі.

Якщо втікатимуть персонажі гравців, скоїа'таелі не переслідуватимуть їх, але будуть насторожі. Якщо в гравців виникне бажання повернутися до табору скоїа'таелів, перейдіть до **«Напад на табір»**. Якщо гравцям вдасться вбити всіх скоїа'таелів, вони можуть зібрати з них здобич і спокійно скористатися поромом. Перейдіть до **«Подорож поромом»**.

Зустріч зі скоїа'таелями

Якщо персонажі гравців не атакували скоїа'таелів, ельфи не проти розмови. Це командо не особливо зацікавлене в невинуватому насильстві та лише здійснює напади на людські каравани, які подорожують через болота. Однак вони не схильні допомагати гравцям просто так. Командо скоїа'таелів потребує двох речей: грошей для купівлі припасів і допомоги в ремонті сільських воріт, за якими вони облаштували свій табір.

Якщо персонажі гравців наполегливо проситимуть скоїа'таелів допомогти їм перетнути річку Понтар, ельфи натякнуть, що мають доступ до порома, але наразі не зацікавлені допомагати. Персонажі гравців можуть спробувати схилити скоїа'таелів до певної угоди завдяки перевіркам переконливості, харизми чи зваблення (проти яких скоїа'таелі використовуватимуть опір примусу) або завдяки перевірці залякування (проти чого скоїа'таелі використовуватимуть відвагу). Якщо вдасться домогтися допомоги скоїа'таелів, ельфи або запропонують грошовий обмін, або попросять відремонтувати зламані ворота.

Скоїа'таелі не погодяться на оплату менш як 300 крон, якщо гравці під час торгів не пройдуть успішно перевірку підприємництва проти перевірки опору примусу скоїа'таелів. За успішної для гравців перевірки ельфи будуть готові знизити плату до 150 крон. Якщо персонажі гравців домовляться про ремонт воріт, скоїа'таелі сподіватимуться на якісне виконання роботи та проведуть групу до табору. У разі успіху в будь-якому з цих сценаріїв перейдіть до **«Табір»**.

Напад на табір

Якщо з якихось причин персонажі гравців вирішать напасти на табір, вони розпочинають бій зі скоїа'таелями. Поки командирка Сіара жива, скоїа'таелі б'ються до останнього подиху. Якщо командирка Сіара загине, скоїа'таелі, які матимуть менш як половину здоров'я, втікатимуть.

Якщо персонажі гравців спробують прослизнути в табір, вони повинні пройти перевірку скрадання проти перевірок уважності лучників-скоїа'таелів. Удень персонажі гравців мають маневрувати табором, щоб лишитися непоміченими. Якщо вони вийдуть на центр, їх негайно помітять. Уночі персонажі гравців отримують середній бонус (+3) до скрадання і можуть пересуватися центром табору непоміченими. Якщо вони дістануться порома, то можуть пройти перевірку скрадання з РС 16, щоби безшумно зіштовхнути його у воду. У разі провалу скоїа'таелі здіймуть тривогу та розпочнуть бій. Якщо ж персонажі гравців успішно зіштовхнуть пором, перейдіть до **«Подорож поромом»**.

Якщо персонажі гравців дістануться порома без домовленостей зі скоїа'таелями, один із персонажів гравців може тягнути ланцюг порома, витрачаючи на це дію. Для перетину річки необхідно тягнути ланцюг упродовж 4 раундів. Після 1-го раунду перейдіть до **«Подорож поромом»**. Коли на персонажів гравців нападуть утопці, скоїа'таелі припиняють обстріл.

Табір

Якщо персонажі гравців домовляться зі скоїа'таелями про допомогу, їх відведуть до табору. Прочитайте:

Після кількох хвилин руху через болота та зарості ожини ви виходите до невеликої галявини на березі річки Понтар. Більша частина галявини оточена стіною з грубо обтесаних стовбурів дерев, зв'язаних мотузками. За стінами завшишки 8 метрів ви бачите розмальовані ельфійські обличчя, які з підозрою оцінюють вас з-поза імпровізованого кренеляжу. Скоїа'таелі ведуть вас довкола стін до воріт навпроти води. Хоча ворота й підперті, легко помітити, що вони сильно пошкоджені, обвуглені та мають тріщини.

Потрапивши в табір, ви ловите на собі погляди декількох ельфів досить пошарпаного вигляду. Кожен з них тримає натягнутий лук, не спускаючи з вас очей.

Якщо у групі є людина, прогляньте секцію **«Людина у таборі»**.

Поки персонажі гравців ідуть табором, вони можуть пройти перевірки уважності, щоби помітити якісь важливі деталі в таборі. Їх можна знайти в таблиці **«Деталі в таборі»**.

Якщо персонажі гравців заплатили скоїа'таелям, їх ведуть через табір до хиткого на вигляд доку із пошкодженням, але досі справним поромом, див. **«Командирка»**.

Якщо персонажі гравців погодилися відремонтувати ворота, див. **«Ремонт воріт»**.

Командирка

Персонажів гравців ведуть до порома, і скоя'таелі починають готувати його до переправи річкою. Невдовзі після початку приготувань їх зупиняє Сіара. Нещодавно вона допитала одного мандрівника людської раси та з великими підозрами ставиться до персонажів гравців. За її командою скоя'таель, який веде персонажів гравців, зупиняється, і вона звертається до персонажа з найвищими показниками лідерства чи емпатії:

— *Хто ви і що забули в моєму таборі? Майте на увазі: більше ніж порожні балачки я не люблю тільки брехунів.*

Командирка Сіара занепокоєна, що персонажі гравців можуть бути нільфгардськими шпигунами. Вона знає, що Нільфгард розгортає облогу Півночі і дуже часто спершу відправляє шпигунів для розвідки та дестабілізації ситуації в регіоні. Якщо персонажі гравців спробують збрехати командирці Сіарі, то муситимуть пройти перевірку обману проти її перевірки емоційного інтелекту. Якщо вона піймає персонажів хоч на найменшій брехні, то скличе всіх лучників-скоя'таелів у таборі. Після цього персонажі гравців матимуть останній шанс сказати правду. Якщо їй збреше людина, вона одразу ж дістане свій ельфійській месер і розпочне бій.

Якщо персонажі гравців переконають командирку, що вони не нільфгардські шпигуни, вона відпустить їх. Перейдіть до секції **«Подорож поромом»**.

Ремонт воріт

Персонажам гравців дають якісь імпровізовані інструменти та пропонують відремонтувати ворота за користування поромом. Гравці можуть виконати перевірку тактики з РС 14 і дізнатися, що ворота пошкоджені бомбами. Якщо запитати скоя'таелів, що трапилося з воротами, вони чесно розкажуть, як використали вибухівку, вкрадену у військового конвою декілька місяців тому, щоб знищити ворота й захопити поселення. Ельфи з насолодою опишуть, як вони зруйнували ворота й побачили, що більша частина поселенців втікала до річки. Щоправда, ніхто з них не перетнув річку — щойно вони зайшли по пояс у воду, утопці затягнули їх на глибину.

Ворота мають 3 основні проблеми:

- Завіса на лівій ворітницькій зігнута й вибита з місця. Для вирішення цієї проблеми знадобиться перевірка майстрування з РС 16.
- Права ворітниця має поздовжню тріщину, яку потрібно перекрити поперечиною. Для цього знадобиться перевірка моці з РС 15, щоби зсунути шматки ворітницької докупи, а також перевірка майстрування з РС 13, щоби встановити поперечину.
- Вогонь пошкодив велику площу лівої ворітницької. Її потрібно або обробити певною сумішшю, створення якої вимагає перевірки алхімії з РС 15, або скріпити шматками дерева за допомогою перевірки майстрування з РС 15.

Після якісного ремонту воріт персонажів гравців ведуть до порома. Перейдіть до **«Командирка»**.

Подорож поромом

Якщо персонажі гравців співпрацювали зі скоя'таелями, один із лучників-скоя'таелів буде тягнути ланцюг порома, щоби рухати його річкою. Якщо персонажі гравців вкрали пором, один із них може за дію тягнути ланцюг порома. Для перетину річки необхідно тягнути ланцюг упродовж 4 раундів. Під час 1-го раунду руху поромом через річку гравці мають виконати перевірку уважності проти перевірки скрадання утопців. Якщо хоч один гравець успішно пройде перевірку, вони викриють засідку утопців перед нападом останніх. Утопці (їхня кількість рівна кількості гравців) вистрибують із води й нападають на персонажів гравців. Якщо скоя'таелі погодилися допомагати, вони не припинять тягнути ланцюг, і протягом 3 раундів з моменту початку атаки пором причалить до іншого берега річки Понтар. Якщо хтось із персонажів опиниться у воді, див. **«Бій у воді»**.

На іншому березі річки

Після успішного перетину річки персонажі гравців можуть продовжити свою подорож до Реданії, щоби відшукати прихисток від нільфгардської бойової машини. Прочитайте вголос:

Річка поступово зникає за вашими спинами, і ви бачите перед собою ліси Реданії. Вам знадобиться ще кілька днів, щоби дістатися до якогось містечка, але найскладніше ви подолали. Поки що фронт залишився далеко позаду.

Бій у воді

Персонаж у воді має середній штраф (–3) на дії атаки й захисту, а замість показника ШВД використовує показник РІВ.

Втеча в ліс

Якщо персонажі гравців досягнуть іншого берега Понтару, утопці переслідуватимуть їх лише 1 раунд. Північний бік річки такий же болотистий, як і південний.

Мапа



Командирка Сіара

Тип	Гуманоїд (ельф)
-----	-----------------

ІНТ	6
РЕФ	8
СПР	9
СТА	7
ШВД	6
ЕМП	5
РЕМ	5
ВОЛЯ	7
УДА	0

СИЛА	0
РЯТ	7
РИВ	3
ОЗ	35
ВИТР	35
ВІДН	7

Здоров'я	
35	
Витривалість	
35	

Значення броні		
Голова	5	
Тулуб	5	
Ноги	5	

Базові показники вмінь	
Атлетизм (16)	Опір магії (13)
Бійка (12)	Опір примусу (14)
Відвага (16)	Скрадання (16)
Виживання в нетрях (16)	Стійкість (14)
Володіння мечем (16)	Стрільба з лука (15)
Короткі клинки (14)	Уважність (15)
Лідерство (14)	Ухиляння / вислизання (15)

Броня	
Подвійний тканий каптур	
Едирнський гамбезон	
Штани з підкладкою	

Зброя				
Назва	ША	ТЗ	ПШК	Ефект
Удар кулаком	2	+0	1к6 + 2	Несмертоносний
Копняк	2	+0	1к6 + 6	Несмертоносний
Кинджал	2	+0	1к6 + 2	—
Ельфійський месер	2	+2	3к6 + 6	—
Довгий лук	1	+0	4к6	Дальність: 200 м

Вразливість	
«Отрута шибеника» Командирка Сіара зазнає додаткових пошкоджень від зброї, вкритої «Отрутою шибеника».	

Здібності	
Витонченість Ельфи помічають і цінують красу, а також мають хист до творчості. Ельфи мають вроджений бонус +1 до свого вміння мистецтва.	Влучність Роки традицій і практики зробили з ельфів найкращих лучників у світі. Ельфи мають вроджений бонус +2 до свого вміння стрільби з лука і можуть підготувати лук до бою, не витрачаючи на це дії.
Єдність із природою Ельфи живуть в гармонії з тваринами. Це означає, що будь-який звір, якого вони зустрінуть, вважається дружнім і не буде атакувати, якщо його не спровокують.	

Майно

Назва	Ефект
1 фляга зі спиртом	Ця фляга містить гномський спирт потрібної дистиляції.
10 кротових стріл	Особливий тип боеприпасів для лука. Разом із пошкодженнями ціль зазнає кровотечі . Крім того, вістря стріли залишається в рані, і її можна витягнути лише за допомогою перевірки першої допомоги (або цілющого дотику) з РС 16. Поки вістря стріли в рані, ефект кровотечі неможливо зупинити.
30 стріл	Боеприпаси для довгого лука.
45 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
Лютня	Струнний інструмент, на якому можна грати двома руками.
Набір для покеру на кістках	Азартна гра з кістками, вигадана гномами.
Наплічна сумка	Наплічна сумка вміщує все ваше майно.

Передісторія

Командирка Сіара — доволі молода ельфійка із самого центру Реданії, одного з Королівств Півночі. Коли вона ще була дитиною, її батько помер через клятих расистів, якими аж кишить Північ. Решту її сімейства спіткало вигнання. Так Сіара опинилася серед нетрів Реданії, змушена боротися за виживання. Ельфійка стала холоднокровною вбивцею, яка без мук совісті вбивала місцевих, здобуваючи собі їжу та припаси. Не дивно, що з часом вона почала співпрацювати зі скоюа'таелями, очолюючи напади на людські поселення і полюючи на селян заради розваги.

Але нещодавно до Сіари прийшло усвідомлення: скількох людей вона б не вбила, це все одно не поверне колишню велич її народу і не воскресить втрачених друзів. Після особливо кривавої битви із силами спеціальних операцій Реданії, Реданійськими Червоними, Сіара відкликала своє команду до селища на берегах річки Понтар, щоб відновитися й обміркувати подальші плани.

Зараз Сіара більш зацікавлена в збереженні життів свого команду, аніж у знищенні dhoine. Особливо розуміючи, що Нільгард рухається на північ.

Майно

Назва	Ефект
1к10 крон	Крони — це основна валюта в НРГ «Відьмак».
10 кротових стріл	Особливий тип боеприпасів для лука. Разом із пошкодженнями ціль зазнає кровотечі . Крім того, вістря стріли залишається в рані, і її можна витягнути лише за допомогою перевірки першої допомоги (або цілющого дотику) з РС 16. Поки вістря стріли в рані, ефект кровотечі неможливо зупинити.
30 стріл	Боеприпаси для довгого лука.

Теоретичні знання (освіченість, РС 14)

Проти скоя'таелів складно битися. Вони не поспішають і робитимуть лише виважені атаки. Треновані партизани, скоя'таелі подорожують групами, які називають «командо», і влаштовують засідки на своїх жертв. Мандруючи нетрями Півночі, не зводьте очей з дерев і кущів. Часто командо скоя'таелів вистежують свою здобич упродовж кількох годин, перш ніж визначити найкраще місце для засідки. Атаку із засідки скоя'таелі зазвичай розпочинають хмарою стріл десь з-за дерев. Після першого обстрілу половина банди витягує фальшіони та наступає, інколи викрикуючи бойові кличі на кшталт «За Еліренн!» або «За Шерраведд!» (маючи на увазі славетну ельфійську героїню Еліренн та місце її смерті, Шерраведдський палац). Поки частина зі зброєю ближнього бою наступає, інша частина командо спозаду стріляє в супротивників зі своїх луків. Скоя'таель, який ще задалеко від ближнього бою, метатиме ножі в найближчу ціль на відстані до 10 метрів. Найкращий спосіб боротися з лучниками-скоя'таелями — знайти заслону. Якщо у вас є віз або кибитка, сховайтеся за ними (а ще краще — всередині). Намагайтеся бути поза лінією видимості лучників і спершу розібратися з бійцями ближнього бою. На перемовини навіть не варто сподіватися.

Лучник-скоя'таель

Тип	Гуманоїд (ельф)
-----	-----------------

ІНТ	4
РЕФ	6
СПР	7
СТА	5
ШВД	7
ЕМП	3
РЕМ	4
ВОЛЯ	6
УДА	0

СИЛА	0
РЯТ	5
РИВ	4
ОЗ	25
ВИТР	25
ВІДН	5

Здоров'я	
25	
Витривалість	
25	

Значення броні	
Голова	5
Тулуб	5
Ноги	5

Базові показники вмінь	
Атлетизм (14)	Опір примусу (10)
Бійка (10)	Скрадання (15)
Відвага (12)	Стійкість (12)
Вживання в нетрях (14)	Стрільба з лука (15)
Володіння мечем (12)	Уважність (13)
Короткі клинки (12)	Ухилення / вислизання (13)
Опір магії (10)	

Броня	
Подвійний тканий каптур	
Едірнський гамбезон	
Штани з підкладкою	

Зброя				
Назва	ША	ТЗ	ПШК	Ефект
Удар кулаком	1	+0	1к6	Несмертоносний
Копняк	1	+0	1к6 + 4	Несмертоносний
Кинджал	1	+0	1к6	—
Мисливський фальшіон	1	+0	3к6	—
Довгий лук	1	+0	4к6	Дальність 200 м
Метальні ножі (3)	1	+0	1к6	Дальність 20 м

Вразливість
«Отрута шибеника» Лучники-скоя'таелі зазнають додаткових пошкоджень від зброї, вкритої «Отрутою шибеника».

Здібності
Майстри засідки Скрадаючись групою, щоб сховатися від цілей, кожен лучник-скоя'таель у групі виконує окремий кидок. Найвищий серед усіх результат вважають результатом перевірки для всієї групи.

Утопець

Тип	Труподід	
-----	----------	--

ІНТ	1
РЕФ	7
СПР	7
СТА	6
ШВД	6
ЕМП	1
РЕМ	1
ВОЛЯ	4
УДА	0

СИЛА	0
РЯТ	5
РИВ	3
ОЗ	25
ВИТР	25
ВІДН	5

Здоров'я	
25	
Витривалість	
25	

Значення броні		
Голова	0	
Тулуб	0	
Ноги	0	

Броня	
—	
—	
—	

Базові показники вмінь	
Атлетизм (13)	Опір магії (8)
Бійка (13)	Скрадання (12)
Ближній бій (13)	Стійкість (12)
Відвага (12)	Уважність (15)
Виживання в нетрях (13)	Ухилення / вислизання (12)

Зброя				
Назва	ША	ТЗ	ПШК	Ефект
Кігті	1	+0	Зкб	—

Вразливості	
Олія проти труподідів Утопці зазнають додаткових пошкоджень від зброї, вкритої олією проти труподідів.	Вогонь Утопці вразливі до вогняних пошкоджень, зокрема, пошкоджень, яких вони зазнають під час ефекту горіння .

Здібності	
Амфібії Утопці можуть скільки завгодно мешкати у воді та не можуть втонути.	Імунітет до отрути На утопців не діє ефект отруєння .
Дикість Завдяки інстинктам утопці мають ІНТ 7 для перевірок уважності та виживання в нетрях.	Неймовірно тупі Утопці настільки нерозумні, що мають імунітет до будь-якої магії, яка впливає на думки або емоції.

Здобич

Назва	Кількість
Водяна есенція (1кб / 2)	Водяна есенція містить 1 одиницю гідрагену.
Мозок утопця (1)	Мозок утопця містить 1 одиницю ребісу.
Язик утопця (1)	Язик утопця містить 1 одиницю каелуму.

Відьмацькі знання

(знання монстрів, РС 10)

Насправді утопці — це не воскреслі злочинці, хоч більшість так вважає через різні казочки й популярні книжки про монстрів. Утопці, як і всі труподиди, — істоти з іншого виміру, які прийшли у цей світ внаслідок Кон'юнкції Сфер багато століть тому. Без власної екологічної ніші вони просто стали лихом для селян. Утопці здебільшого мешкають біля узбереж, річок і болотяних територій. Вони — амфібії, тож проводять більшість часу під водою. Зазвичай вони покидають воду, щоб набити собі шлунок: схопити щось біля води чи пошукати їжу на землі. Коли знаходять здобич, оточують її гуртом і шмагують шквалом кігтів.

З великою групою утопців може бути до біса складно впоратися. Вони навалюються на одну особу, атакуючи з усієї сили й з усіх напрямків. Вони мають імунітет до отрути завдяки звичці мешкати в жахливих, каламутних, токсичних водах, і на їх відлякування знадобиться певний час. Водночас вони надзвичайно, просто приголомшливо тупі. Деякі дослідження доводять, що утопці не розумніші за хижку рибу. Їхніми діями повністю керують інстинкти, і їх неможливо бо-дай у чомусь переконати. Вони навіть мають імунітет до заклять, що мали б розумово або емоційно на них вплинути! Це означає, що в їхніх тупих головах ніколи не з'явиться плану складнішого за «Нападати» і що їх легко можна відволікти на блискучі речі, поки вони ще не скуштували крові. Утопці також дуже вразливі до вогню — це найкраща зброя проти них. Позаяк вони неймовірно тупі, утопці будуть битися навіть у вогні й не спробують загасити на собі полум'я майже до самої смерті (до 10 ОЗ).

**Цьому світу
не потрібен
герой...**

**Йому
потрібен
професіонал.**

Світ охоплений жорстокою війною, а монстри знову бродять землями. Мільйони історій кохання, втрат, помсти, жадоби та слави розгортаються на цьому похмурому тлі. Яка з них буде вашою?

Спрощені та легкі для розуміння правила, готові персонажі та захоплива пригода — цей посібник містить все необхідне для групи, яка наважиться поринути в темний і небезпечний світ «Відьмака».

І не забудьте наточити мечі!



**Незабаром
українською!**



Більше інформації про настільну рольову гру «Відьмак» шукайте на сайті geekach.com.ua.



CD PROJEKT RED®