

Базовая скорость

- Базовая скорость пешего передвижения составляет ок. 5 км в час / 50 км в день.
- При штрафах за отягощение или увечья, скорость пешего передвижения снижается пропорционально (например, двукратное превышение базовой грузоподъемности снизит скорость персонажа на 1 километра в час (-1 на шаг) и уменьшит дистанцию дневного перехода до 40 км).
- Скорость всей группы определяется скоростью движения самого медленного из её участников.
- Рельеф и другие особенности местности могут налагать модификаторы на скорость передвижения группы.

Примеры модификаторов: горная местность уменьшает скорость передвижения до 1/2, болотистая местность или густой подлесок уменьшают скорость передвижения до 2/3, глубокий снег (при условии отсутствия лыж или снегоступов) дополнительно уменьшает скорость передвижения ещё в половину.

Режим движения

Во время передвижения (марша) на местности группа может выбрать один из трёх режимов передвижения:

- Нормальный режим не имеет каких-либо особенностей.
- Осторожный режим снижает скорость передвижения до 2/3 от нормы, сложность броска Ориентирования на местности при этом снижается (модификатор +1), и шанс на неожиданную встречу с чем-либо уменьшается в половину.
- Наконец, в Исследовательском режиме скорость персонажей снижается до 1/2, а вот шанс обнаружить что-либо (или столкнуться с чем-либо) удваивается.

Таблица скоростей

Рельеф	Нормальн.	Осторожн.	Исследоват.	Исследоват.+Ост.
Дорога	5 км/ч	3 км/ч	2.5 км/ч	1.5 км/ч
Болото/бурелом	3 км/ч	2 км/ч	1.5 км/ч	1 км/ч.
Горы	2.5 км/ч	1.5 км/ч	1.2 км/ч	0.7 км/ч

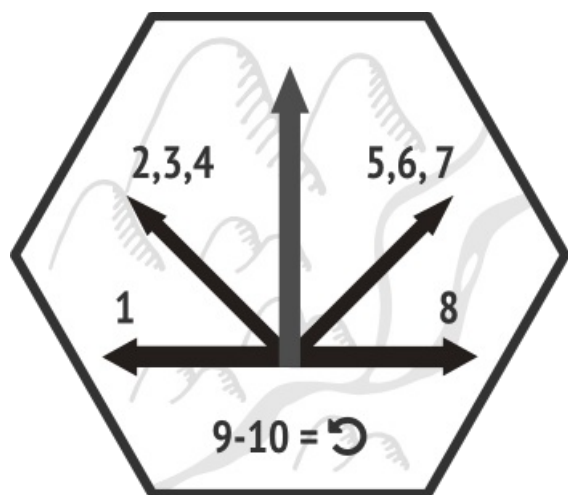
Распределение ролей

Каждый участник команды, во время перехода выбирает себе одну из следующих ролей (исполнять две роли одновременно нельзя, результаты проверок персонажей с одной и той же ролью не суммируются):

Проводник

Проводник ищет верный путь, пользуясь навыком *Ориентирования* и знанием местности. Он делает проверку топографии каждые 25 километров пройденные группой. Если бросок удачен, команда идет туда, куда собиралась. В случае неудачи - отклоняется от первоначального маршрута.

В случае отклонения от маршрута, ведущий бросает 1d10.



Если результат 1-8 - команда меняет направление движения, относительно первоначального, согласно иллюстрации (1 - берёт резко влево, 2-4 - начинает постепенно заворачивать влево и т.п.). Если результат 9-10 - команда потратила полдня, ходя кругами.

Примечание: При наличии у героя-проводника компаса, игнорируйте результаты броска 1, 8, 9 и 10.

Модификаторы сложности броска Проводника: густой лес -3, горы -2, холмы, болота, пустоши -1, разреженная застройка -1, плотная застройка городского типа -2, проторенная дорога +2, осторожный режим передвижения +1, знакомый маршрут +4, точная карта местности +2, неточная карта местности +1, неактуальная/испорченная карта местности -1

Разведчик

Задача разведчиков — заранее замечать признаки опасности, засады и т.д. Каждый разведчик бросает среднюю проверку внимания или выслеживания на каждые 15 километров (гекс) пройденные группой. Каждый успех и подъём при этом броске позволяет избежать одного случайного энкаунтера или узнать о нём заранее.

Модификаторы: Лес и горы -3, холмы и болота -2, разреженная застройка -1, плотная застройка городского типа -2.