

## КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ПРАВИЛ

### СПАСБРОСКИ

- Стойкость для физических проблем, уклонение для ловкости и реакции, дух для сопротивления магии или ментальному влиянию, удача для остальных случаев. Бросок, равный или больше цели, успешен.
- Натуральная 1 всегда провал, натуральная 20 всегда успех.
- Спасбросок персонажа (кроме спасброска удачи) равен 16 минус его уровень минус лучший из модификаторов двух характеристик. Для спасброска стойкости это сила и телосложение. Для спасброска уклонения это ловкость и интеллект. Для спасброска духа это мудрость и харизма. Спасбросок удачи равен 16 минус уровень персонажа без модификаторов.
- Средняя броня даёт штраф -3 к одной категории по выбору владельца, тяжёлая – к двум, элитная – к трём (удачу выбирать нельзя). Воин не получает штрафов за доспехи.

### ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

- Проверка характеристики производится броском 2к8 плюс модификатор характеристики плюс значение подходящей черты. Если результат равен или больше значения проверки – проверка пройдена.
- Натуральная 2 всегда неудача, натуральная 16 – успех.
- Помощь в проверках: помощник проходит проверку характеристики с той же сложностью; при успехе добавляется +1, при провале может добавиться -1. Максимальный бонус +1, максимальный штраф не ограничен.
- При встречной проверке бросок совершает игрок. Сложность проверки 9, с добавлением штрафа от противника.
- Сложности проверок:

Лёгкая	9
Средняя	11
Сложная	13
Экстремальная	15
Героическая	17

### НАГРУЗКА

- Нагрузка учитывается в предметах. Если для объекта нужно две руки – они занимают два предмета.
- Количество подготовленных предметов равно половине силы персонажа с округлением вниз.
- Количество уложенных предметов равно полному значению силы.
- 100 монет считаются 1 предметом.
- Подготовленные предметы можно использовать в рамках любого действия. Уложенный предмет надо сначала достать основным действием.
- Можно добавить к максимуму два подготовленных или четыре уложенных предмета и стать легко нагруженным – скорость снижается с 30 до 20 футов за раунд.
- Можно дополнительно добавить ещё столько же и стать тяжело нагруженным – скорость падает до 15 футов за раунд.

### ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЛИЙ

- Три режима перемещения: **осторожный** – 120/90/60 футов за ход, рисование карты; **быстрый** – 360/270/180 футов за ход, без рисования карты; **бег** – 60/40/20 футов за раунд, без сверки с картой.
- Отдых каждый час в течение хода, иначе персонажи устанут и получают -2 ко всем проверкам и -4 к броскам атаки, пока не отдохнут.
- **Факелы** горят три хода, освещают радиус 30 футов. **Лампы** горят шесть ходов, освещают радиус 15 футов. **Лучины** горят один ход, освещают радиус 2.5 фута и снижают скорость перемещения вдвое.
- При возможности застать врасплох: встречная проверка самого зоркого члена одной группы и самого скрытного члена другой. Если возможность есть у обеих групп – обе проходят проверку со сложностью 11, провалившиеся застигнуты врасплох.
- Каждые два хода – бросок на случайную встречу, встреча при 1 на кб. Дистанция до встречи – 2к4 x 10 футов, со случайного направления.

### ВЕЛИКОЛЕПИЕ

- Великолепие начисляется за носимые открыто исключительные предметы экипировки: украшения, доспехи, оружие. Великолепие не может быть выше уровня персонажа.
- Великолепие даёт персонажу на игровую встречу перебросы для бросков атаки или урона:  
1-5: один; 6-10: два; 11-15: три; 16+: четыре
- Великолепие предмета можно определить по его цене:  
100-400: одно; 401-1600: два; 1601 – 6400: три; 6401+: четыре

## БОЙ

### Инициатива:

- Бросок к8 с добавлением модификатора ловкости, побеждает наибольший результат. При групповой инициативе бросает один игрок.

### Атаки:

- Атака: к20 + базовый бонус атаки + модификатор атрибута  $\geq$  КБ цели. Натуральная 1 – всегда промах, 20 – попадание.
- Бросок на повреждение = кость повреждений + модификатор атрибута, для воина дополнительно добавляется половина уровня с округлением вверх.

### Примеры действий в бою:

- **Атака** (основное действие).
- **Мгновенная атака** (мгновенное действие) – атаковать вне своей очереди со штрафом -4. Тратится основное действие за этот раунд.
- **Атака с разбега** (действие + движение) – пробежать 60 футов и ударить с бонусом +2, штраф к своему КБ -2 до начала своего следующего раунда.
- **Глухая оборона** (мгновенное действие) – получить бонус +2 к КБ за счёт основного действия до начала следующего раунда.
- **Боевое отступление** (основное действие) – отступить от противника в ближнем бою, не получив атаки
- **Подготовить или уложить предмет** (основное действие).
- **Прикрыть союзника** (перемещение) – защитить союзника в 10 футах. При атаке на него проходит встречная проверка силы/ловкости, в случае успеха атакуется прикрывающий.
- **Бросить предмет** (мгновенное действие).
- **Поднять предмет** (перемещение).
- **Встать** (перемещение) – подняться и собрать упавшие вещи.
- **Упасть плашмя** (на ходу) – упасть и получить бонус +2 против дистанционных атаки и -2 против ближних.
- **Задержать действие** (перемещение) – потратить перемещение и назвать событие, которого персонаж ждёт.

### В 0 ХП:

- Персонажи ведущего с 0 ХП мертвы, без сознания или побеждены в зависимости от обстоятельств.
- Персонажи игроков с 0 ХП смертельно ранены и умрут через 4 + модификатор телосложения раунда.
- Для стабилизации союзник должен пройти проверку интеллекта или ловкости со сложностью 10 с сумкой доктора или 12 без неё; каждый раунд после ранения сложность увеличивается на 1.
- Стабилизированный союзник приходит в себя с 1 ХП через 10 минут и получает шрам.
- Если смертельно раненый герой исцеляется магией, он встаёт сразу и не получает шрам.

### Восстановление:

- После ночи отдыха персонаж восстанавливает ХП, равные своему уровню.
- Характеристики восстанавливаются по 1 в день.

---

### БОЕВОЙ ДУХ

- Бросок считается проваленным, если персонаж ведущего выбрасывает больше своего боевого духа на 2кб.
- Проверки боевого духа: первая смерть; половина союзников мертвы или потеряно 50% хит-пойнтов.

---

### ПРОЧИЕ ОПАСНОСТИ

#### Болезни

- Заражение происходит при провале спасброска стойкости. Для слабых болезней повторный спасбросок делается каждое утро, выздоровление – через неделю после успеха. Для сильных болезней спасбросок делается каждую неделю, выздоровление – через месяц. Помощь доктора возможна раз в неделю – он должен пройти проверку интеллекта со сложностью 10 для слабой болезни, 12 для сильной. При успехе больной может ещё раз пройти спасбросок, либо время выздоровления уменьшается вдвое.

#### Огонь

- Наносит кб урона каждый раунд. Если существо может загореться – оно должно пройти спасбросок уклонения, при провале загорается. Каждый раунд можно потратить действие и пройти спасбросок уклонения, чтобы потушиться.

#### Голод и жажда

- Каждый день без еды или воды герой проходит спасбросок стойкости или получает накопительный штраф -1 ко всем броскам, штрафы от голода и жажды учитываются отдельно.
- Когда штраф от жажды достигает 3, или штраф от голода достигает 7, персонаж умирает.
- Первый съеденный за день рацион уменьшает штраф от голода на 1.
- Выпитая в достаточном количестве вода убирает весь штраф о жажды.

## МАГИЯ

- Заклинания делятся на младшие, старшие, великие и легендарные. Младшие доступны с первого уровня, старшие – с третьего, великие – с седьмого, легендарные – с тринадцатого.
- Маг на первом уровне знает три заклинания плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы.
- Чтобы изучить новое заклинание нужно потратить неделю/две недели/месяц и пройти проверку интеллекта со сложностью 9/11/13/15, добавив к броску половину своего уровня с округлением вверх. Если обучение идёт у другого мага, время сокращается вдвое, а к броску также прибавляется половина уровня учителя с округлением вверх.
- Количество очков колдовства/веры равно одному плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс уровень мага/жреца.
- Очки веры/колдовства восстанавливаются на рассвете, если у заклинателя было время на 15-минутный ритуал.
- Для сотворения заклинания без нужного количества очков колдовства маг должен пройти проверку интеллекта или харизмы со сложностью 11. Сложность увеличивается на 2 при каждой следующей попытке в этот день. При провале маг делает бросок 2к8 по таблице, чтобы определить последствия. В случае натурального результата броска 2 или 3 при проверке по таблице бросают все члены группы.
- Количество сфер могущества жреца на первом уровне равно двум; дополнительные выбираются на 3, 6, 9, 15 и 20 уровнях.
- Заклинания из сфер, не выбранных жрецом, стоят на 1 очко веры дороже. Жрец должен пройти проверку мудрости или харизмы со сложностью 9/11/13/15; при провале заклинание не сотворается, а жрец не может пользоваться этой сферой день.

2	Персонаж перманентно переходит под контроль ведущего, получает возможность сотворять любые известные ему заклинания без траты колдовства, и должен немедленно атаковать любую ближайшую к нему цель
3	Персонаж получает два случайных шрама
4	Персонаж теряет уровень и весь опыт сверх необходимого для достижения уровня, который теперь имеет
5	Маг забывает заклинание, которое пытался сотворить и должен заучить его заново, а также полностью теряет одну из черт по своему выбору
6-7	Две случайные характеристики персонажа меняются местами
8-10	Персонаж получает кб повреждений за каждый уровень сотворившего заклинание мага
11-12	Случайная характеристика персонажа уменьшается до 3, пока не восстановится естественным образом
13	Все броски персонажа производятся со штрафом -2 до тех пор, пока он не потратит день на отдых
14	Пол персонажа меняется на противоположный.
15	Персонаж слегка потрёпан, но в целом избегает каких-то серьёзных последствий.
16	Герой восстанавливает свои ХП и очки колдовства/ веры до максимума, и получает бонус +1 ко всем броскам до конца дня

## ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

- Количество зарядов в найденной палочке равно  $k20$ , в только что созданной –  $10+k10$ .
- Для использования палочки персонаж проходит проверку харизмы со сложностью 7. При провале ничего не происходит. На натуральном результате броска 2 или 3 персонаж делает бросок по таблице ниже, чтобы определить павшее на него проклятие.

## ВОЛШЕБНЫЕ СВИТКИ

- Свитками жреца могут пользоваться только жрецы, свитками мага – только маги.
- Для использования свитка персонаж проходит проверку харизмы со сложностью 7/9/11/13. При провале ничего не происходит. На натуральном результате броска 2 или 3 персонаж делает бросок по таблице ниже, чтобы определить павшее на него проклятие.
- Свитки могут быть прокляты сами по себе. Проклятие накладывается на того, кто пытается изучить свиток

1	Случайная характеристика уменьшается до 3, пока проклятие не будет снято.
2	Заклинатель поражён болезнью, которая убьёт его через кб недель, если не снять проклятие. Заклинания, исцеляющие болезни, могут лишь отсрочить смерть на одну неделю.
3	Всё золото и драгоценные камни, которые имеет с собой заклинатель, превращается в свинец и стекло. Это превращение окончательно и не может быть отменено.
4	Заклинатель со всеми своими пожитками превращается в кота, собаку или другое небольшое животное. Его интеллект и другие характеристики остаются неизменными. После снятия проклятия заклинатель возвращается к своему нормальному облику вместе со всеми вещами.
5	Заклинатель поражён слепотой, пока проклятие не будет снято.
6	Очки колдовства или веры не восстанавливаются, пока проклятие не будет снято.