

Бой, Действия, Проверки атрибутов, Спасброски и Восстановление

Инициатива:

- Персонажи игроков всегда ходят первыми, если не попали в ловушки или их не застигли врасплох

Действия:

- Каждый раунд персонаж может совершить одно действие и движение.
- Мгновенные** дары можно использовать в любой момент, даже во время чужого хода.
- Дары **На Ходу** можно использовать свободно, но только в свой ход.
- Дары – **Действия** считаются действием персонажа за раунд.
- Атакующие или ослабляющие чудеса считаются **действием**.
- Остальные чудеса считаются **мгновенными**.
- Некоторые персонажи Ведущего обладают несколькими атаками.
- Некоторые персонажи Ведущего обладают несколькими действиями за раунд. Они могут совершать полную последовательность всех своих атак и движения за каждое действие, которым обладают, каждый раунд.

Боевой дух:

- Бросок считается проваленным, если персонаж Ведущего выбрасывает больше своего боевого духа на 2кб.

Проверки атрибутов:

- Значение проверки атрибута равно 21 минус значение атрибута.
- Проверка атрибута производится броском к20 для наиболее подходящего атрибута. Если результат равен или больше значения проверки – проверка пройдена.
- Подходящий к ситуации Факт героя добавляет к броску +4.
- Примените штраф, если задача испытывает пределы человеческих или героических возможностей. Обычно штрафы не превышают -8.

Спасброски:

- Стойкость для физических проблем, Уклонение для ловкости и реакции, Дух для сопротивлению магии или ментальному влиянию. Бросок, равный или больше цели, успешен.
- Натуральная 1 всегда провал, натуральная 20 всегда успех.
- Средняя броня даёт штраф -4 к одной категории по выбору владельца, тяжёлая – к двум.
- Обожествлённые и серьёзные сверхъестественные враги могут Приложить Усилие до конца дня, чтобы успешно пройти проваленный спасбросок.

Атаки:

- Атака = Бонус к атаке + Модификатор атрибута + КБ. Цель ≥ 20 . 1 – всегда промах, 20 – попадание
- Бросок на повреждение = кость повреждений + модификатор атрибута.
- Каждая кость считается отдельно, модификатор прибавляется только к одной на выбор.
- Чрезмерный урон после смерти врага может переливаться на других врагов с таким же или худшим КБ в зоне досягаемости – только для ближнего боя и Кости Схватки.

<i>Бросок на Повреждения</i>	<i>Полученный Урон</i>
1 или меньше	Нет
2 – 5	1 очко
6 – 9	2 очка
10 или больше	4 очка

Кость Схватки можно применять каждый раунд к меньшим врагам с правилом переполнения.

- Использует таблицу урона.
- Меньшие враги – враги, ХД которых равно или меньше количеству уровней героя.

В 0 ХП/ХД:

- Персонажи Ведущего с 0 ХД мертвы, без сознания или побеждены в зависимости от обстоятельств
- Обожествлённые с 0 ХП смертельно ранены, беспомощны и будут убиты следующей атакой. Восстанавливают 1 ХП через час. Один раз за уровень можно использовать Божественную Ярость.

Восстановление:

- Приложенное Усилие автоматически восстанавливается на рассвете. По желанию Усилие можно оставлять приложенным для длительных даров.
- Обожествлённые полностью восстанавливают ХП после полного дня отдыха.
- Другие существа восстанавливают 1 ХД или 1 ХП за день отдыха.
- Магическое лечение обычно требует от цели приложить Усилие до конца дня. Цели без указанного Усилия могут принимать лечение один раз в день.

Божественная Ярость:

- В 0 ХП Обожествлённый игрок может впасть в Божественную Ярость
- Получает ХП, равное половине максимума с округлением вверх
- Немедленно освобождается от любых связывающих или ограничивающих магических эффектов на время действия Ярости
- Максимальная длительность равна количеству уровней. После этого полностью беспомощен пять раундов и может быть убит одной атакой
- Будучи доведён до 0 ХП во время Ярости, мгновенно умирает и не может быть воскрешён
- Не может впасть в Божественную Ярость снова, пока не получит новый уровень

Дары и чудеса:

- При конфликтах защитный дар превосходит атакующий
- Можно использовать защитное рассеивание как Мгновенное действие. Рассеивать можно только эффекты, для которых собственные Слова или способности предлагают противодействие, а игрок должен описать, как он использует свои Слова, чтобы заблокировать или рассеять надвигающуюся опасность.
- Только способности, направленные непосредственно на защищающегося, могут быть рассеяны.
- Обычные физические атаки и опасности окружающей среды не могут быть рассеяны.

Что могут чудеса:

- Навредить одной цели (1к8 за уровень) или нескольким целям (1к6 за два уровня)
- Получить броню или защиту (КБ 3 до конца сцены или иммунитет к подходящему Слову эффекту)
- Противостоять атаке или эффекту
- Помешать или ослабить врага
- Создать что-то
- Имитировать дар Слова
- Изменить что-то
- Создать стену или зону опасности
- Выпендриться

Очки опыта:

- 1 за присутствие на сессии
- +1 за «успех» в приключении на сессии
- +1 за серьёзные испытания возможностей героев

Очки Владычества:

- +1 за приключение (за сессию)
- +1 за соответствие своим божественным способностям и образу героя-полубога
- Дополнительные очки от культов (2+ уровень): 1 в месяц за каждое очко Могущества; +0 при минимальных ограничениях; +1 при некоторых ограничениях; +2 при серьёзных ограничениях и +3 при драконовских ограничениях. Культы получают дополнительные Проблемы в зависимости от ограничений.
- Дополнительные очки для свободных божеств: 1 в месяц + 1 за каждые полные три уровня после второго.

Изменение мира с Влиянием и Владычеством:

Масштаб	Цена	
Деревня	1	Деревни, несколько квадратных миль, 1000 человек
Город	2	Большой город, десять квадратных миль, 100000 человек
Регион	4	Провинция, тысяча квадратных миль, 1 миллион
Государство	8	Целое королевство, 100 миллионов человек
Мир	16	Целый мир, миллиарды людей

Модификаторы:

Модификатор	Источник
+ Рейтинг	Мирские обереги
1	Меньшие духи, младшие неупокоенные, рассерженный жрец
2	Опытный маг, Сильный местный правитель, Вырожденный
4	Мистик, Несотворённый гигант, Старшая животная тварь
6	Меньший паразитный бог, новенький Обожествлённый Ведущего
8	Старший паразитный бог, опытный Обожествлённый Ведущего

Степени изменения:

- Правдоподобные: x1
- Невероятные: x2
- Невозможные: x4

Враги

Враги:

Типы врагов	ХД	КБ	Атака	Повреждения	Движение	Боевой Дух	Спасброски	Усилие
Обычный человек	1	9	+0	1к6	30'	7	15+	1
Элитный нормальный человек	2 – 3	5	+4	1к10	30'	9	14+	1
Могучий смертный герой	8	3	+10 х 2 атаки	1к8+5	30'	11	11+	4
Великий герой земли	12	3	+10 х 2 атаки	1к6 напрямую	30'	11	9+	6□
Свирепый стайный зверь	1	8	+2	1к6	40'	8	15+	1
Свирепый одинокий хищник	4	6	+7 х 2 атаки	1к8+2	40'	8	13+	1
Меньший чудовищный вредитель	1	8	+1	1к6	30'	8	15+	1
Меньший человекоподобный монстр	2	7	+3	1к8	30'	9	14+	1
Чудовищный предводитель	7	4	+9 х 2 атаки	1к12	40'	10	12+	2
Разгневанный дух	6	5*	+7 х 2 атаки	1к8	30'	12	12+	2□
Огромное Несотворённое существо	12	6*	+10 х 3 атаки	1к12	40'	12	9+	4□
Старший неупокоенный зомби	10	5*	+10 х 2 атаки	1к6 напрямую	30'	11	10+	3□
Божественный чудовищный зверь	20	7*	+10 х 3 атаки	1к8 напрямую	60'	10	8+	5□

* этим существам можно нанести урон только магическим оружием. □ эти существа должны иметь Слова или подходящие дары.

Толпы:

Размер Толпы	ХД	Количество атак
Маленькая	10+(2*базовые)	Базовое
Большая	20+(4*базовые)	2*базовое
Огромная	30+(2*базовые)	3*базовое

Остальные атрибуты – от базовых существ.

Специальные способности толп:

Ошеломить: Один раз за раунд толпа может использовать эту способность в качестве свободного действия На Ходу против одного противника, с которым она сражается, автоматически нанося повреждения от 1к4 до 1к20, в зависимости от свирепости стаи. Противники могут пройти спасбросок, тип которого зависит от природы толпы, чтобы избежать этих повреждений. Группы, сражающиеся с помощью грубой силы, требуют спасброска Стойкости, толпы, использующие дальнобойные атаки, или стаи маленьких врагов требуют спасброска Уклонения, а те, что используют колдовские силы, вынуждают спасбросок Духа.

Кровь Как Вода: Вместо атаки толпа набрасывается на своих противников, совершенно не обращая внимания на потери. Толпа автоматически попадает по всем целям, в контакте с которыми находится. Такое насилие имеет свою цену: каждая жертва этой способности рассматривает свои броски на атаку, совершённые против Толпы на следующий ход, как автоматические попадания. Этой способностью, как правило, обладают только безмозглые противники или фанатично решительные враги. Эта способность заменяет одну атаку каждый раз, когда используется.