

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

Степени изменения:

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