

Дополнение к свободной системе ролевых игр ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЙ БОЙ v3.03

Годмейкер 2002, Фобос 2007, Атрилл 2009

Зачем нужна эта книга

Первоначально боевая система «Мира Великого Дракона» была очень сложна и полна разнообразных модификаторов, которые очень нравились опытным игрокам, но новичков могли весьма напугать.

Например, если хоббит делал ложный выпад, прицеливался в руку противника и случался критический удар, то число бросков кубика могло перевалить за десяток! Это было платой за подробную, детализированную систему боя. Это было убрано, начиная с редакции 3.02, но породило несколько курьёзных ситуаций. Например, лучник мог попасть противнику в глаз и тот не получал особенных неудобств по сравнению с любой другой раной. Когда Вы набираетесь достаточно опыта в системе, Вы начинаете нуждаться в большей проработанности. Эта книга утолит Вашу жажду хотя бы чуть-чуть.

Что Вы найдёте здесь? Вы встретите много нового оружия, узнаете о новой системе учета брони, ознакомитесь с тактическими модификаторами и модификаторами атак по частям тела, расширенной системой критических ударов, которая заменяет стандартную, а также несколько других модификаций.

Вы можете взять отсюда всё, что считаете необходимым. Используйте часть книги или всю целиком, не используйте её вовсе — это решать Вам. Правила должны просто позволять Вам играть. Не будьте рабом правил.

Новое игровое оружие

Мы не стали включать в это дополнение такие экзотические типы вооружения, как кнуты или болас, но стандартная таблица оружия значительно расширена.

Новые параметры персонажа

Базовый шанс критического промаха (БШКП) — это вероятность весьма неудачно атаковать врага. При такой атаке герой может случайно сломать собственное оружие, не удержать равновесие и упасть или даже ранить сам себя. Чем ниже удачливость персонажа — тем выше этот шанс. БШКУ считается по формуле $(10 - \text{Уд})/2$.

Расширенная система ранений

Ущерб критическим хитам говорит о том, что повреждены жизненно важные органы. Он всегда означает серьёзные проблемы. Так, при не перевязанных ранах герой будет каждый ход терять столько обычных хитов, сколько у него отнято критических. Например, если у него 30 обычных хитов и нанесён урон 10 критическим, то за три хода у него не останется обычных вовсе.

Когда заканчиваются обычные хиты, каждый ход персонаж будет терять по одному критическому хиту. Вдобавок, все умения героя снижаются на число, равное ущербу критическим хитам.

Когда критические хиты падают ниже пяти, каждый ход кидайте чек к10 на Волю. При его провале персонаж теряет сознание.

Кровопотерю можно остановить, перевязав раны или применив нужные заклинания.

Если герою нанесён ущерб по обычным хитам, то его состояние так же может ухудшаться, хотя это и не так опасно.

При не перевязанных обычных ранах персонаж должен каждый час кидать чек 3д/10, при провале которого теряет ещё один хит. Как только чек будет пройден, раны автоматически считаются перевязанными и потеря хитов прекращается.

При перевязанных ранах герой восстанавливает в день такое количество обычных хитов, сколько у него «здоровья» и дополнительно один критический хит.

«Щиты» и «уклонение»

Предлагаем Вам новую, более реалистичную, интерпретацию навыков «щиты» и «уклонение». Именно такое описание было в ранних версиях правил.

Щиты. Умение профессионально пользоваться щитами. Герой, владеющий этим умением, может парировать удары своим щитом, при этом к защите прибавляется половина этого умения. Например, герой с

умением 14, при парировании щитом увеличивает свою защиту на 7. Кроме того, только щит позволяет парировать стрелы и метательные снаряды. Подробнее о щитах и их бонусах к защите читайте в разделе «доспехи».

Уклонение. Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых видов атаки. Если герой использует умение в бою, то половина значения этого умения временно прибавляется к параметру «защита». Например, герой с «Уклонением», равным 10, может увеличить свою защиту на 5. Подробнее использование умения описано в разделе «Бой».

Таким образом, теперь эти навыки не прибавляют к защите постоянно — воину щитами нужно парировать, а вор будет тратить ПД, чтобы уклоняться. На парирование щитом тратится половина ПД атаки им (обычно получается 2 ПД). Использование уклонения требует 2 пункта действия.

Характеристики оружия

Сила в описании оружие. - это сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Что, если сила героя больше, чем требуется для оружия? В этом случае разница между силой героя и силой, необходимой для оружия, добавляется к ущербу. Например, если герой с силой 5 атакует кинжалом (нужна сила 3), то при попадании он наносит ущерб $k4+2$. Этот бонус не применяется к механическому оружию, такому, как арбалет. Кроме того, бонус от силы никогда не может быть выше, чем максимальный ущерб оружия. Так, кинжал наносит урон от 1 до 4, поэтому максимальный ущерб от него может быть $k4+4$.

Если Сила героя меньше, чем сила, необходимая для использования оружия, то бонусы атаки и ШКУ оружия считаются равными нулю, количество недостающих пунктов силы вычитается из ущерба и из величины шанса критического удара, а также прибавляется к шансу критического промаха героя и к ПД атаки оружием. (Если для какого-то параметра получаются отрицательные значения, то результат считается равным нулю.) Кроме того, нехватка Силы дает пенальти на атаку оружием.

В том случае, если герой атакует оружием, параметр «Сила» которого больше Силы героя, он получает отрицательные модификаторы к атаке. Каждый пункт разницы между параметром оружия «Сила» и Силой дает модификатор -3 . Например, если герой с Силой 4 атакует двуручным мечом, для нормальной атаки которым необходима Сила 7, модификатор составит -9 .

Хоббит Микаэль, имея силу 4, решил использовать меч, который требует 5 силы. Умение «клинки» хоббита равно 7-ми, а бонус атаки меча — 5. Но так как у хоббита недостаточно силы для использования этого вида оружия, он не только не получает бонуса атаки от меча, но даже приобретает пенальти -3 . Таким образом, окончательная атака Микаэля будет равна $7-3 = 4$.

Хват оружия. Парирование двуручным оружием. При парировании двуручным оружием (кроме копий) тратится вдвое меньше ПД чем одноручным, так как защититься им быстрее чем атаковать.

Большинство видов оружия, рассчитанных на использование одной рукой, можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1, а ПД оружия увеличивается на 1. Например, герой с силой 4 сможет нормально сражаться мечом, если будет держать его двумя руками. А герой с силой 5 может использовать двуручный хват меча, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы атаковать с двуручным мечом в одной руке, герой должен иметь силу 10 или выше.

Микаэль решает использовать для меча хват двумя руками. Теперь он получает бонус атаки меча + 5 и его суммарная атака им равна 11 вместо 4. ПД атаки мечом — 5, но из-за двуручного хвата, они увеличиваются на 1 и становятся равны 6.

Быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности два любых предмета, которые называются **быстрыми предметами** (БП). Подготовка этих предметов к бою не требует времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, БП могут быть щит и меч или топор и копье. Колчаны или сумки с боеприпасами не учитываются. Компонент заклинания тоже может быть быстрым предметом. Если компонент небольшой или это вещество в емкости, то пополнение компонента не требует времени, считается, что в руке у мага находится, например, банка с серой. То же правило применяется для метательного оружия: считается что герой держит в руке сразу несколько таких предметов, например, зажимает кинжалы между пальцев.

Для использования предмета в бою герой обязательно должен сделать его быстрым. Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если меч – быстрый предмет, то извлечение его из ножен времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой, не быстрый, занимает 4 ПД.

Однако, если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не

может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если воин держит в состоянии постоянной готовности секиру, то, чтобы подготовиться к стрельбе лук, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

Доспехи и щиты

Даже если по герою попали в результате атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично героя от вражеского оружия могут предохранить доспехи. Например, если у героя на голове шлем, то броня его головы 1, а если на нем кольчуга, то броня корпуса равна 5. Не все доспехи можно надевать одновременно. Доспехи разделены на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду доспехов из каждой группы. Но три слоя брони корпуса не применяются. Например, можно одновременно носить шлем, щит, рукавицы, поножи, кольчугу и латы, но нельзя одновременно носить панцирь и латы или усиленную кольчугу и кольчугу. Совместимость доспехов показана в таблице «6. Совместимость доспехов». Характеристики различных доспехов указаны в таблице «7. Доспехи».

Каждый раз, когда герою наносят удар, из ущерба, определенного броском кубиков, вычитают значение брони той части тела, куда была направлена атака. Например, если героя с броней корпуса 3 ударили мечом, и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только $6 - 3 = 3$ хита. Учитывая, что максимальное значение брони корпуса, создаваемой доспехами из таблицы «8. Доспехи», может достигать 15, понятно, что доспехи дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия в большинстве случаев просто не причинят герою вреда.

Однако в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности и свободы действий. Таким образом, суммарная величина брони всех частей тела составляет penalty на значения соответствующих умений. Для некоторых умений в качестве penalty используется удвоенное или утроенное значение брони. Например, шлем с забралом уменьшит умение плавать с 15 до 9, а если на герое еще и латы, то его значение плавания будет вообще равно 0. Тем не менее, если герой владеет умением носить доспехи, то penalty уменьшается до половины величины этого мастерства. Например, если магия огня героя равна 15, и на нем доспехи с броней 10 (penalty 10), то без мастерства доспехов его магия уменьшается до $15 - 10 = 5$, а с мастерством ношения доспехов 8 penalty не такое сильное и составляет $10 - 8 = 2$, так что магическое мастерство уменьшается лишь до $15 - 2 = 13$. Умения, на значения которых доспехи дают penalty, и величина этих penalty, указаны в таблице «10. Penalty брони».

Хотя доспехи приносят большую пользу, они могут и не спасти героя от поражения в бою. Ущерб, наносимый в результате некоторых критических событий или большинства магических атак, доспехами не уменьшается.

Промах при метании и стрельбе.

При промахе атаки с расстояния существует возможность случайно попасть в цель, находящуюся по соседству. Для того, чтобы понять, куда именно попал выстрел в случае промаха, следует пронумеровать все клетки, соседние с целью, от 1 до 6, и бросить к8. Результаты от 1 до 6 будут означать попадание в соответствующую соседнюю клетку. 7 означает попадание в ту клетку, которую занимает цель. 8 означает, что при промахе стрела или метательный снаряд прошли на таком расстоянии от цели, что никого не задела. Если на клетке, куда случайно попал выстрел, находится какое-либо существо (кроме исходной цели), для него следует выполнить чек У/10. При успешном чеке существо не страдает, при неудаче – получает ущерб от выстрела. Положения сидя или лежа, различные укрытия могут давать бонусы к этому чеку. Для определения результата промаха по существам, занимающим больше одной клетки, вместо к8 следует использовать кубики к10 или к12

Защита от атак

Конечно, ни один человек в здравом уме не будет стоять столбом когда его хотят ударить мечом и это учитывается параметром «защита». Но помимо простейших рефлексов, человек ещё может защититься и сознательно. Он может попытаться отбить удар меча своим собственным клинком, прикрыться щитом или использовать специальную технику уклонения. Объявлять любой из приёмов защиты нужно до броска атаки противника.

Парирование. Чтобы отразить выпад противника, необходимо успешно отпарировать его. При парировании щитом герой тратит 1/2 ПД атаки им и добавляет к своей защите (которая и так уже увеличена благодаря щиту) ещё и модификатор от умения «щиты».

При парировании удара противника собственным оружием, герой тратит то количество ПД, которое требуется для атаки этим оружием. При этом к защите добавляется половина атаки им. Например, если

суммарная атака мечом Вашего персонажа равна 20, то парирование прибавит к защите 10 очков.

Не всем оружием парировать можно одинаково. Например, вряд ли получится успешно парировать арбалетом или пращей. При парировании двуручным оружием кинжалов, оно прибавляет к защите на 4 очка меньше чем обычно. То же происходит когда Вы пытаетесь парировать кинжалом какое-либо двуручное оружие.

При парировании двуручным оружием и щитами тратится вдвое меньше ПД, чем для атаки, в отличие от остального вооружения.

Уклонение. Некоторым вора́м известна особая техника избегать ударов, которая опирается на ловкость и быстроту. Это умение используется аналогично парированию. Умение увеличивает значение защиты героя против одной атаки — той, от которой он в данный момент уклоняется. Для того, чтобы использовать «Уклонение», Герой должен видеть атакующего. «Уклонение» прибавляет к защите половину значения этого навыка.

Уклонение с парированием. Ничто не мешает некоторым персонажам уклоняться и парировать одновременно. В этом случае эффект от обоих действий суммируется, но и ПД это будет занимать столько же как и использование каждого из них по отдельности.

Заявка на уклонение или парирование делается в момент хода противника. При этом пункты действия берутся со следующего хода персонажа.

Парировать или уклоняться от стрел и метательных снарядов нельзя.

Критические попадания

Иногда удаётся нанести удар, который причиняет противнику особенно много неприятностей. Это, например, может быть урон жизненно важным органам, потеря равновесия после удара, повреждение брони и так далее.

Чтобы определить такие события у каждого героя есть параметр «шанс критического удара». Этот параметр высчитывается для каждого оружия отдельно и записывается в лист персонажа рядом с ним. Полный шанс критического удара равен базовому шансу критического удара + бонус критики от оружия, которым нанесён удар + бонус от навыка «боевая анатомия».

Когда шанс критического удара известен, на него бросается чек к20. Если на кубике выпало число, меньшее или равное этому шансу, то был нанесён критический удар. Обычно чтобы сократить число бросков, кидают сразу два кубика — один на обычную атаку (или использование навыка), а другой — на критическое событие. Разумеется, кубики должны быть разных цветов.

Если критического события не произошло, то ход продолжается как обычно, но если оно имеет место (неважно это был критический промах или критический удар), то необходимо кинуть ещё один двадцатигранник. В зависимости от выпавшего числа и определяется какое конкретно событие произошло. В таблице 12 все они перечислены.

Гуннар наносит удар топором по разбойнику, который минуту назад пытался подстрелить его из арбалета. Бросок атаки показал успешную и, главное, критическую атаку. Ведущий бросает ещё один 20-гранник и на нём выпадает 16. По разделу «топоры» таблицы критических ударов, ведущий определяет тип события.

Удар гнома рвёт кольчугу разбойника, наносит ему тяжёлые раны и (ещё бросок к10...) опрокидывает наземь. У противника Гуннара осталось не очень много шансов. Подоспевший Микаэль предлагает чтобы разбойник сам добровольно отдал всё имущество и капитулировал.

Удар, проникающий сквозь броню. Атака пришлась на область, незащищённую доспехом (цель между пластинами и пр.). При ущербе не учитывайте броню противника. Если брони у цели нет, то к ущербу добавляется одно очко.

Повреждение критическим хитом. Атака отнимает не обычные хиты, а критические. Противник получает все штрафы, которые описаны в разделе «хиты» для таких случаев.

Потеря характеристик. Одна из характеристик противника снижается на единицу до полного излечения. Если теряется случайная характеристика, то её можно определить броском кубика к6 и применением таблицы «13 — потери характеристик».

Падение. Противник теряет равновесие. Он должен пройти чек Ловкость/10 или не устоит на ногах и упадёт.

Потеря брони. Броня порвана, пробита или повреждена каким-либо ещё образом. До её замены параметр «броня» цели снижается на 1 пункт. Если брони нет, то к ущербу просто добавляется 1 очко.

Оглушение. Противник оглушен. Подробнее читайте ниже в разделе «состояния героя».

Потеря пункта действия. До полного излечения цель теряет один пункт действия.

Критический промах

Помимо критических ударов, в бою иногда происходят и *критические промахи*. По правилам игры это случается тогда, когда после неудачной атаки бросок на критическое событие выдаёт число, равное или меньшее шансу критического промаха персонажа. Например, если герой промазал, и его шанс критического

промаха равен 3, то при выпадании на кубике критического события чисел 1, 2 или 3 произойдет событие критического промаха. Для его уточнения киньте еще один 20-гранник и определите событие по таблице 14.

Падение. Атакующий потерял равновесие. Провал чека Ловкость/10 означает что он не устоял на ногах.

Потеря остатка ПД. Наносивший удар больше не принимает никаких действий в текущем ходу как будто его ПД закончились.

Нанёс себе повреждение. Атакующий случайно наносит удар себе самому. Этот удар не может быть критическим.

Сломал оружие. Оружие, которым был нанесён удар, ломается. Если это маловероятно (неважно из-за особого материала это или наложенного заклинания) или атакующий сражается врукопашную то вместо этого происходит событие «ранение руки» (см. раздел «состояния героя»).

Атака по частям тела

Обычная атака, которую совершает герой, не направлена в какую-либо конкретную часть тела. Удар или выстрел производится «в силуэт», лишь бы попал куда-нибудь. В этом случае не уточняется, какой орган или часть тела были поражены, так как факт повреждения какой-то конкретной части тела никак не влияет на состояние противника, имеет значение только факт попадания «в силуэт». Например, не нацеленная атака героя оказалась успешной и противник получил повреждения. Так как в какую-то часть тела атака все же попала, то ведущий может, например, сказать, что ранена рука противника. Это будет означать, что произошло ранение, которое ухудшило общее состояние противника (получен ущерб), но никаких других эффектов, связанных с попаданием именно по руке не было. Такое уточнение носит исключительно описательный характер и не влияет на характеристики противника.

Для того, чтобы успешная атака в какую-либо часть тела сопровождалась дополнительными эффектами, игрок должен объявить, что направляет атаку в конкретную часть тела. Атака по части тела всегда сложнее, чем просто по противнику, поэтому она сопровождается модификаторами.

Герой может выбрать для атаки любые части тела противника. Основные из них описаны в таблице 15, что касается других — это решает ведущий. Каждой части тела отвечает модификатор, который уменьшает значение атаки на соответствующее число.

Модификаторы, указанные в таблице, могут быть изменены призами. Однако, даже с учетом призов, минимальное пенальти при атаке по части тела равно -3.

Успешная атака в выбранную часть тела учитывается в дальнейшем так же, как и обычное попадание. Однако при этом противник получает дополнительные отрицательные эффекты, которые снижают его боеспособность. Некоторые эффекты противник получает, если произошел обычный удар, некоторые — если при атаке был нанесен ущерб критическим хитам. Действие продолжительных эффектов, которые герой получил от атаки с выбором части тела, прекращается только после полного восстановления им критических хитов, если не указана иная длительность.

Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением лишь того элемента доспехов, который прикрывает выбранную часть. Например, если противник защищен шлемом, поножами и латными перчатками, что в сумме дает броню 3, а герой атакует противника в корпус, который не защищен, то броня противника для этой атаки считается равной 0. Броня, которую дает щит, учитывается всегда, вне зависимости от выбранной для атаки части тела.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести для героев больших уровней, так как они позволяют существенно разнообразить тактические возможности героев в бою.

Описание эффектов от ударов по частям тела Вы можете найти в разделе «состояния героя».

Тактические модификаторы

Значение атаки может меняться условиями, в которых происходит бой. Освещенность, взаимное расположение противников, — все эти обстоятельства изменяют атаку персонажа. Благоприятные факторы увеличивают ее значение, а различные помехи — уменьшают.

Тактическими модификаторами называют внешние для героя условия боя или тактические условия, которые облегчают или затрудняют его атаку. Значения основных тактических модификаторов приведены в таблице «16. Тактические модификаторы».

Атака сверху. Для ближнего боя это означает преимущество по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, но в пределах досягаемости оружия.

Атака снизу. Для ближнего боя это означает преимущество цели по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, и в пределах досягаемости оружия.

Атака лежа. Модификатор учитывается, если герой атакует из положения лежа. Единственный вид оружия, который позволяет не учитывать этот модификатор — это арбалеты.

Атакующий плохо видит цель. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда атакующий видит цель заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит ее.

Атакующий не видит цель. Модификатор применяется в случаях, когда атакующий совершенно не видит

цель, однако имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть полная темнота, атака с закрытыми глазами или атака противника, использующего заклинание «Невидимость».

Цель плохо видит атакующего. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда цель видит атакующего заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит его.

Цель не видит атакующего. Модификатор применяется в случаях, когда цель совершенно не видит атакующего, однако последний имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть атака в полной темноте, с закрытыми глазами, атака с использованием умения «Скрытность» или заклинания «Невидимость».

Внезапная атака. Модификатор применяется в тех случаях, когда атака совершенно неожиданна для цели, то есть производится в момент, когда жертва уверена в безопасности, или способом, который жертва предусмотреть не могла.

Цель лежит. Модификатор используется только в случае атаки с расстояния, то есть при помощи стрелкового или метательного оружия.

Цель перемещается ускоренно. Модификатор применяется в случае, если противник использует ускоренное перемещение – бег, прыжки или естественный, не магический полет.

Цель не способна двигаться. Модификатор учитывается, если цель совершенно неподвижна, например, спит, парализована или связана.

Другие условия. Во время игры может понадобиться учесть какие-то другие обстоятельства, облегчающие или затрудняющие атаку. В таких случаях решение о необходимых модификаторах принимает ведущий.

Если на героя действует любое указанное условие, то значение атаки изменяется на соответствующее условию число. Например, если герой с атакой, равной 10, атакует неожиданно для цели, то значение этой атаки составит на 3 больше и будет равно 13.

Если на героя действует несколько тактических условий, то соответствующие этим условиям модификаторы складываются, после чего на полученный результат увеличивается не модифицированная атака героя. Например, суммарный модификатор атаки для героя, атакующего сверху и по не видящей его цели составляет +13. Если не модифицированная атака героя равна 10, то с учетом этих тактических условий она увеличивается до 23.

Мертвец, которого атакует Микаэль, находится на лестнице, спускающейся в гробницу. Таким образом, Микаэль атакует его сверху, что приносит ему модификатор атаки +3. Однако, лестница освещена одним лишь факелом в руке хоббита, к тому же видимость ухудшена поднявшейся пылью. Это приводит к тому, что Микаэль видит противника довольно плохо, и получает модификатор атаки -3. С другой стороны, мертвец по тем же причинам плохо видит Микаэля, что дает последнему модификатор +3. В результате суммарный тактический модификатор равен +3.

Специальные типы атак

Описанные в этом разделе приёмы не рекомендуется использовать на начальных этапах игры. Применяйте их тогда, когда Вы хорошо привыкните и научитесь быстро ориентироваться в правилах боя.

Ниже приведены некоторые нестандартные, но всё же часто применяемые типы атак, которые требуют довольно сложных проверок и особых правил. В вопросах по всем ситуациям, не описанным в правилах, последнее слово остаётся за ведущим.

Атака двумя оружиями. Иногда некоторые персонажи (особенно воров) желают использовать два оружия — по одному в каждой руке. В этом случае бросок атаки делается только один раз. Если он был успешен, то попали оба оружия, иначе — оба промазали. ПД такой атаки равны ПД самого медленного из двух оружий. Атака с двумя оружиями равна наименее эффективной атаке из них, поделённой на два. ШКУ оружий наоборот, считается как максимальный ШКУ среди них.

Микаэль нашёл превосходный корд в сундуке из лагеря разбойников. Корд он решил взять в основную руку, а во второй держать кинжал. ПД корда и кинжала одинаковы, поэтому ПД атаки ими двумя не меняется и будут равны 4. Атака Микаэля кинжалом — 18, а кордом — 17. Для определения окончательной атаки берётся атака корда и делится надвое. Итак, атака Микаэля теперь равна 8. В случае успеха он будет наносить $k4+1$ (урон кинжалом) + $k6$ (урон кордом) урона сразу.

Выбивание оружия. Если герой хочет выбить своей атакой оружие противника, то он сначала получает модификатор к своей атаке -5. Если атака была успешна, то герой попал по оружию врага (и даже по решению ведущего оно может повредиться). Теперь, чтобы определить вероятность выбивания, оба противника должны пройти встречный чек $k6$ на атаку своими оружиями. Если герой выигрывает этот чек, то его трюк удастся.

Клинч. Клинч — это довольно редкая силовая схватка с помощью оружия, в которой оба противника давят друг на друга со всей своей мощью. Из клинча сложно вырваться, но заставить войти в него также не просто. Если герой хочет начать эту схватку, то он должен пройти все проверки, которые требуются при выбивании. Если проверки были успешны, то каждый ход противники кидают встречный чек на силу. Если начавший схватку выигрывает, то он наносит врагу урон критическим хитом, равный своей силе и оба заканчивают ход. Если выигрывает противник, то он может вырваться из клинча или, по желанию, попытаться перехватить инициативу. Тогда со следующего хода противники поменяются ролями.

Прицеливание. Герой может увеличить точность удара или выстрела путем длительного выбора момента для атаки или более точно выверенного движения. Такое действие называется *прицеливанием*. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке и 1 пункт к шансу критического удара. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием, должна уместиться в один раунд.

Микаэль решает, что ему нужно нанести мертвецу предельно точный удар, поэтому при атаке он использует прицеливание. Удар двумя оружиями в руках хоббита требует расхода 4 ПД, он тратит на атаку на 2 ПД больше, что составляет 6 ПД. В результате его атака с учетом прицеливания увеличилась на 2, то есть составила 10. Также на 2 увеличился шанс критического удара для этой атаки.

Ложный выпад. Герой может «атаковать» противника ложным ударом. Ложная атака требует 1/2 ПД настоящей (округление вверх), но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл – сбить врага с толку, для того, чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. Следующий удар получит модификатор «внезапная атака».

Удар, сбивающий с ног. Если герой использует любое оружие, кроме дальнобойного или небольшого (например, из раздела «ножи»), то он может нанести удар, который собьет врага с ног. ПД такой атаки увеличиваются на 2 для одноручного оружия и на 1 для двуручного. Если атака была успешна, противник проходит встречный чек к6 на свою ловкость против чека к6 против силы героя. Провал атакуемым этого чека означает что он не удержал равновесия.

Гуннар пытается сбить живого мертвеца с ног ударом топора. По результатам броска кубика атака оказалась удачной. Сила гнома — 9. Ловкость мертвеца — 3. Даже если метвец выбросит на кубике 6, а Гуннар — 1, он будет всё равно сбит с ног.

Состояния героя

Мы подошли к последнему пункту раздела — состояниям героя.

Ранение руки. Если в результате некоторых событий рука персонажа была повреждена, например, при прицельной атаке, то происходит это ранение. При ранении руки атака и использование всех навыков с её участием получают штраф -3. Эти штрафы длятся до полного излечения раны.

Ранение ноги. При ранении ноги стоимость перемещения в ярд возрастает на 1 ПД. Эффект длится до полного исцеления раны.

Шок. В состоянии шока персонажу сложно выполнять даже простейшие действия. Все атаки и применения навыков героем получают штраф — 4. ПД также уменьшаются на два пункта. Длительность шока равно 8-Воля персонажа, но не менее 1 хода.

Оглушение. С противником происходит кратковременная потеря сознания. Он остается на ногах, но пропускает следующие один или несколько ходов. В эти ходы его ПД равны нулю, поэтому противник не может совершать в это время каких-либо действий. Однако это состояние не является полной потерей сознания, также не изменяется защита противника. Длительность оглушения равна 8-Здоровье персонажа, но не менее 1 хода.

Затруднённое зрение. Если в результате ранения или заклинания персонаж начинает плохо видеть, то получает тактический модификатор «плохо видит цель» до тех пор, пока рана не будет излечена.

Слепота. В результате ослепления, в полной темноте, с закрытыми глазами и во всех остальных случаях, когда герой полностью лишен возможности видеть окружающий мир, в то время как в обычном состоянии привык полагаться на зрение, Восприятие героя уменьшается вдвое, ПД уменьшаются на 3.

Глухота. Герой, внезапно полностью лишившийся возможности слышать, получает к Восприятию пенальти в половину этой характеристики, которое может складываться с пенальти за слепоту.

Усталость и голод. За каждый пункт голода или усталости все характеристики героя снижаются на единицу. Пункт голода зарабатывается за каждый день отсутствия пищи и воды. Пункты усталости накапливаются с различной скоростью в зависимости от напряжения. Один день перехода без отдыха хотя бы 8 часов обычно приносит пункт усталости. Тяжелая битва также даёт пункт усталости за каждые 10 ходов.

Режим упрощённого боя

Описанные правила очень сложны для новичка, поэтому договоритесь с ведущим и другими игроками об упрощении правил боя.

Вот приёмы, которые можно применять для облегчения боёв в порядке возрастания детализации и сложности.

Не считать ПД. Каждый ход персонаж может выполнять ровно одно действие — наносить удар мечом, передвигаться или читать заклинание. По окончании действия, ходит следующий персонаж.

Не учитывать критические хиты. Когда заканчиваются обычные хиты, персонаж гибнет. Любой ущерб, который должен был пойти критическим хитам, вместо этого идёт обычным.

Не проводить бросков на критические ранения. Все атаки будут обычными. Количество ударов, которые

необходимо нанести в битве, конечно, возрастёт, но время её проведения всё же уменьшится. В жертву разнообразию, конечно.

Не считать тактические модификаторы. Атаки персонажей фиксированы и не меняются несмотря на состояния и размещение сражающихся относительно друг друга.

Запретить атаку по частям тела. Все атаки всегда приходятся в «силует». Никаких специальных правил не применяется. Ведущий может для красного словца сказать «удар пришёлся в плешивую голову», но технически это не будет значить ровным счетом ничего.

Брать инициативу для всей группы. Это — довольно часто применяемое изменение в правилах боя и самое мягкое. Инициатива бросается не для каждого персонажа в отдельности, а для целой стороны. Восприятие группы равно восприятию самого чуткого её члена.

Пример боя

В заключение всего вышенаписанного, приведём пример отрывка из боя между хоббитом Микаэлем, добравшимся до святой святых древней гробницы и там столкнувшимся в одиночку с грозным противником. К сожалению, товарищи были в это время далеко, ведь хоббит самонадеянно решил оторваться от группы в поисках сокровищ.

В этот раз мы приведём все чеки и значения, которые показали броски кубиков, чтобы Вы смогли понять на чём ведущий основывал свои описания.

Также ниже приводим часть листов персонажей, участвовавших в столкновении.

В этом отрывке Вы встретите одни из самых сложных моментов игры в максимальной детализации. Поэтому здесь довольно много бросков и расчётов, но не забывайте, что ведущий кидает сразу несколько кубиков разных цветов, что значительно сокращает время. Кроме того, Вам не обязательно использовать систему в таких подробностях. О том, как уменьшить детализацию, читайте в разделе «режим упрощённого боя» немного выше.

Тёмный воитель.

Воин седьмого уровня.

Раса: человек.

Характеристики

Ловкость 6

Сила 6

Восприятие 5

Здоровье 6

Параметры

Доспех — 9. 5 — торс, 1 — ноги, 1 — руки, 2 — голова.

Защита: 3.

Базовая атака 3.

Пункты действий: 8.

Базовый шанс критического удара: 2

Базовый шанс критического промаха: 2

Хиты: 39/28.

Умения:

Клинки: 9

Щиты: 8+1=9

Рукопашное: 6

Боевая анатомия: 9

Выносливость: 7+2=9

Стальные нервы: 8

Список оружия:

Меч — ПД 5, Атака — 17, ШКУ — 8. Урон — к12+4.

Большой щит — ПД 4, Атака — 14, ШКУ — 6. Урон — к6.

Кулак — ПД 3, Атака — 14, ШКУ — 6. Урон — к6.

Микаэль.

Хоббит.

Вор седьмого уровня.

Характеристики:

Ловкость 10

Сила 4

Восприятие 6

Здоровье 4

Параметры

Доспех: нет.

Защита: 4.

Базовая атака: 4.

Пункты действий: 10.

Базовый шанс критического удара: 5

Базовый шанс критического промаха: 1

Хиты: 20/27.

Умения:

Уклонение: $5+4=9$

Скрытность: $6+3=9$

Ножи: 9

Список оружия:

Корд — ПД 4, Атака — 19, ШКУ — 9. Урон — к6,

Кинжал — ПД 4, Атака — 20, ШКУ — 10. Урон — к4+1.

Корд+кинжал — ПД 4, Атака — 9, ШКУ — 10. Урон — к4+к6+1.

Ведущий. В центре зала у алтаря ты видишь тёмную сгорбленную фигуру воина в тяжелых доспехах. Кажется, он молится некоему злему божеству этих подземелий. Тут и там расположены высокие саркофаги и тусклые свечи с мечущимися от ветерка огнями. Рядом с ними сложено разнообразное, но ржавое и гнилое, оружие.

Микаэль. Пытаюсь прокрасться к тому типу, скрываясь за здоровенными каменными гробами.

БРОСОК. Скрытность/20. Скрытность — 9. Бонус за сумрак +5. Итого с учётом бонуса: 14. Результат броска: 12. Успех.

Ведущий: Тебе удалось спрятаться за одним из саркофагов и, быстро перебегая от одного к другому, подойти достаточно близко.

Микаэль: как точно он далеко?

Ведущий (рисует карту помещения) — вот, около шести ярдов.

Микаэль: ага, подкрадываюсь к нему сзади и бью кинжалами в руку.

БРОСОК: Атака/20. Атака обоими клинками: 9. Цель не видит атакующего +10, внезапная атака + 3. Атака в руку -5. Итого: 18. Результат броска: 10. Успех.

БРОСОК: ШКУ/20. ШКУ: 9. Результат броска: 4. Успех.

БРОСОК: к20. Результат броска: 20 (наиболее сильный эффект).

ЭФФЕКТ: сквозь броню, ущерб критическим хитам, потеря случайной характеристики.

БРОСОК: к6. Определение характеристики. Результат броска: 2.

ЭФФЕКТ: воин теряет 1 пункт здоровья. Его максимальные хиты падают до 29/26.

ЭФФЕКТ: Ущерб критическим хитам. Воин получает ранение руки. Его атака основной рукой уменьшается на 3. Воин так же получает ущерб к4+к6+1.

БРОСОК: к4. Результат броска: 3. к6. Результат броска: 6. Общий ущерб: $3+1+6=10$ пунктов критическим хитам. Итого хитов воина: 29/16.

ЭФФЕКТ: из-за ранений воин получает штраф 10 ко всем навыкам, но его сглаживает навык «стальные нервы», равный 8. $10 - 8 = 2$. Итоговый штраф: -2.

Ведущий: в последний момент воин что-то услышал, но было уже поздно — твои клинки впились ему в запястье. По гробнице прокатился отвратительный, нечеловеческий стон боли. Во все стороны брызнули струи иссиня-чёрной крови. В тот же миг воин в доспехах резко развернулся на каблуках, хватая всё ещё кровоточащей рукой меч, лежавший на алтаре, и обрушивая его на тебя сверху.

Микаэль: пытаюсь уклониться от атаки

БРОСОК: Атака/20. Атака: $17 - 3 - 2 = 12$. С уклонением и защитой Микаэля: $12 - 4 - 4 = 4$. Результат броска: 5. Промах.

Ведущий: разъярённый воин промахивается и отступает на три ярда к одному из саркофагов, на который навалена куча разного ржавого хлама. Теперь ты можешь разглядеть существо полностью. Почти вдвое выше тебя ростом, с ног до головы прикрытое пластинами чёрных доспехов, оно сквозь щели в забрале озирает зал двумя тусклыми точками.

Микаэль: яйца медведя! Да это же явно нечисть. Интересно, что она тут охраняла. Нырять за один из саркофагов, пытаюсь снова скрыться.

БРОСОК: Скрытность/20. Скрытность: 9. Бонус за сумрак +5. Итого с учётом бонуса: 14. Результат: 10. Успех.

Ведущий: кажется, он потерял тебя из виду. Между тем в горе гнилого хлама воин нашарил какой-то обшарпанный щит и взял его в левую руку, а меч переложил в большую, которая продолжает стремительно истекать кровью.

ЭФФЕКТ: потеря 10 обычных хитов воином. Итого хитов воина: 19/16.

Микаэль: пытаюсь обойти его, шныряя между саркофагами, чтобы оказаться за спиной как в первый раз.

ЭФФЕКТ: ведущий решил, что в это раз воин готов к подобной ситуации и прислушивается. Когда Микаэль подобрётся ближе чем на 10 шагов, ему придётся снова пройти чек на скрытность.

Ведущий: воин, потеряв тебя, двумя широкими шагами подходит обратно к алтарю и начинает судорожно обрабатывать свою рану из сосуда, стоящего на алтаре.

ЭФФЕКТ: воин обработал рану магическим зельем. Кровопотеря останавливается. Также он взял в руку большой щит. Его защита увеличивается до 7 за счёт пассивного бонуса щита (4 за щит и 3 - базовая защита воина). Броня воина также увеличивается на 2.

Микаэль: подкрадываюсь сзади, и снова атакую. На этот раз — в ногу.

БРОСОК: Скрытность/20. Скрытность: 9. Бонус: +5. Итого с бонусом: 14. Результат: 2. Успех.

БРОСОК: Атака/20. Атака обоими клинками: 9. Цель не видит атакующего +10. Атака в ногу -5. Защита воина: 7. Итого: 7. Результат броска: 5. Успех.

БРОСОК: ШКУ/20. ШКУ: 10. Результат броска: 4. Критическое событие.

БРОСОК: к20. Результат броска: 6. Сквозь броню.

БРОСОК: к6+к4+1. Результат броска: 5.

ЭФФЕКТ: удар двумя кинжалами сквозь броню. Воин теряет 5+1=6 обычных хитов. Особых ранений ноге не наносится. Итого хиты воина: 13/16.

Ведущий: тебе удалось направить удар между сочленений его доспехов, но в этот раз ты не смог нанести того же урона. словно не замечая твоего удара, он резко развернулся как и в первый раз. Ты едва успел увидеть над сверху резко приближающийся прямоугольник щита.

Микаэль: блин! Пытаюсь парировать и уклоняться.

Ведущий: к сожалению, от такого здорового щита не уклониться.

БРОСОК: Атака/20. Полная атака: 14 — 2 = 12. Защита хоббита: 4. Итого атака: 8. Результат броска: 4. Успех.

ЭФФЕКТ: воин применял атаку, сбивающую с ног. ПД такой атаки на 2 больше. Итого воин затратил 6 из 8 ПД.

БРОСОК: Ловкость/10. Пенальти за рост хоббита и размер щита (большой) -2. Итого ловкость 8. Результат броска: 5. Успех.

ЭФФЕКТ: Микаэль устоял на ногах.

БРОСОК: ШКУ/к20. Результат: 1. Критическое событие.

БРОСОК: к20. Результат броска: 15. Ущерб критическим хитам.

БРОСОК: к6. Результат броска: 5.

ЭФФЕКТ: Микаэль получает ущерб 5 по критическим хитам и штраф 5 ко всем навыкам. Итого хитов Микаэля: 17/13.

Ведущий: тяжёлый удар чуть не прикатал тебя к полу. В голове зазвенело, перед глазами всё поплыло. Очухавшись, ты заметил что воин уже начал обходить тебя сзади, отрезая путь, которым ты в прошлый раз сбежал.

Микаэль: есть ли другие пути для отхода?

Ведущий: да, но они не так близко: около восьми ядров отсюда. С твоим состоянием ты не уверен что успеешь смыться. Из носа потекла кровь, перед газами появились какие-то белые точки.

Микаэль: разворачиваюсь к уроду, делаю вид, что пытаюсь атаковать его кинжалом, а тем временем хорошенько прицеливаюсь кордом и бью прямо в пах. На войне все средства хороши.

ЭФФЕКТ: Атака кордом: 19. Штраф от ран: -5. Бонус от внезапности: +3. Прицеливание +4. Удар в пах: -7. Итого атака: 16. Защита противника: 7. С учётом защиты противника: 9.

ЭФФЕКТ: Микаэль потратил 10 ПД: 2 на ложный выпад, 4 на удар кордом и 4 на полное прицеливание.

БРОСОК: Суммарная атака кордом: 9. Результат броска: 20. Промех.

БРОСОК: к20. Результат броска: 20. Нет критического события.

ЭФФЕКТ: Микаэлю постепенно становится плохо из-за тяжёлого ранения (урон критическим хитам). Хоббит теряет пять обычных хитов. Итого хитов у Микаэля: 15/13.

Ведущий: к сожалению, ты лишь высек несколько тусклых искр из щита, который неожиданно оказался на пути. С каждым выпадом тебе стремительно становится всё хуже. Наверное, тот удар был сильнее чем показался поначалу.

Микаэль: с криками и воплями «Гуннннаар!» и «Мелиссеентаа!» бегу что есть к мочи к ближайшему укрытию.

Ведущий: конечно, ты, наверное, так и сделаешь, но сначала ход твоего противника...

1. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки
Сила	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 8	6 – 12
Здоровье	3 – 10	3 – 8	6 – 12	3 – 10	5 – 10
Восприятие	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Ловкость	3 – 10	3 – 10	3 – 10	6 – 12	3 – 8
Интеллект	3 – 10	6 – 12	3 – 8	3 – 10	3 – 10
Воля	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Харизма	3 – 10	5 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Удача	3 – 10	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 10

2. Параметры персонажа

Защита	Лов/3 + Вос/3
БШКУ	Уд/2
БШКП	(10 — Уд)/2
Нагрузка	10*Сил
ПД	5 + Лов/2

3. Хиты героя

Хиты	МЗд * (ЗД / 2)
Критические хиты	(МЗд * 2) + Ур. героя

Где МЗд — Максимальное здоровье для расы персонажа

4. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Туловище

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бон. атаки	Бон. крит.
<i>Ножи*****</i>						
Кинжал	3	1(3)	к4	4	7(3)	5
Корд	4	1	к6	4	6	4
Короткий меч	4	1	к8	4	6	3
Тесак	5	1	к8	5	1	6
Вакизаши	5	1	к10	4	4	3
Штурмовой нож	4	1	к6	4	5	5
Нож-кастет	3	1	к4	4	5	5
Короткая сабля	4	1	к8	4	4	4
<i>Клинки</i>						
Меч	5	1	к12	5	5	2
Сабля	5	1	к12	5	3	3
Палаш	6	1	к10	4	4	1
Катана	6	1	к12	4	1	2
Бастард	6	2	к12	5	4	2
Даикатана (дв.)	6	2	к20	5	0	2

Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	3	1
Эльфийский меч	4	1	к10	4	2	4
Фальшион (дв.)	7	2	к20	7	3	3
Шпага	4	1	к10	4	0	5
Фламберг (дв)	7	2	2к10	7	1	4
Топоры						
Мет. Топор	5	1(4)	3к4	6	4(2)	2
Боевой топор	6	1	3к6	7	2	0
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	0	0
Алебарда (дв.)	5	2	3к6	7	4	0
Нагината (дв.)	7	2	3к6	6	2	3
Тупые						
Посох (дв.)	3	2	2к4	4	5	0
Дубина	4	1	2к4	4	4	0
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	0
Булава	5	1	2к8	6	2	0
Цеп (дв.)****	6	2	2к10	7	1	0
Моргенштерн	5	1	2к6	6	1	4
Кистень****	5	1	к12	5	1	0
Копья						
Дротик	4	1(5)	к6	4	5	3
Копье	5(4)	2(6)	к8	5	4	4
Трезубец	6	2(5)	к12	5	2	4
Пика (дв.)	5	2	к10	5	3	3
Алебарда (дв.)	5	2	к12	7	4	1
Конное копьё	6	3	к20	6	0	2
Метательное						
Камень*	3	3	к4	3	5	0
Праща*	3	8	2к4	4	3	0
Цурикен (звезда)**	4	7	к8	3	1	5
Свинцовый шарик*	5	5	2к6	4	4	2
Стрелковое						
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	4
Лук (дв.)	5	20	к12	4/1	0	3
Легкий арбалет (дв.)	5	10	к10	2/5	5	2
Тяжелый арбалет (дв.)	7	10	к20	2/6	4	0
Арбалет-репетир*** (дв.)	6	8	к10	3/0	3	0
Короткий лук, составной (дв.)	6	20	к12	4/1	2	4
Лук, составной (дв.)	7	25	2к8	5/1	0	3
Ручной арбалет	4	5	к8	2/3	3	3
Рукопашное						
Кулак	-	1	Сп.****	3	5	0
Нога	-	1	Сп.	4	3	0
Голова	-	1	Сп.	6	0	0
Кастет	-	1	Сп.+2	4	4	2
Латная перчатка	-	1	Сп.+1	3	4	1
Нож-кастет	3	1	Сп.+3	4	3	2
Щиты						
Малый щит	4	-	-	4	2	-
Средний щит	5	-	-	4	3	-
Большой щит	6	-	-	4	4	-
Шипованный щит	6	1	к6	6	3	0
*	Критические события определяются, как для оружия вида «Тупые».					
**	Критические события определяются, как для оружия вида «Ножи».					

***	После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД.
****	Ущерб указан в таблице «Ущерб в рукопашном бою».
*****	Возможно парирование только щитами.

При парировании двуручного оружия, бонус защиты уменьшается на 4. Точно так же и двуручным оружием сложно парировать ножи. Бонус атаки щита пассивно добавляется к защите пока он находится в руке. К этому бонусу добавляется модификатор от умения «щиты» при парировании им. ПД парирования щитом вдвое меньше ПД атаки им.
От удара большим или шипованным щитом нельзя уклоняться и его нельзя парировать (исключение для парирования составляют другие щиты и двуручное оружие).
Урон от удара щитом считается как урон кулаком.

6. Ущерб в рукопашном бою			
Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	-
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
11–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12
19-20	3к6	3к8	2к8

7. Доспехи		
Название	Область защиты	Броня
Малый щит	Щиты	0
Средний щит		1
Большой щит		2
Шлем	Голова	1
Шлем с забралом		2
Латные рукавицы	Руки	1
Поножи	Ноги	1
Кожаный жилет	Корпус, легкий доспех	1
Укрепленная кожа		2
Кольчуга	Корпус, средний доспех	1
Пластинч. доспех		2
Нагрудник	Корпус, тяжелый доспех	1
Кираса		2
Латы		3

8. Пенальти брони			
Умение	Пенальти	Двойное пенальти	Тройное пенальти
Верховая езда	+		
Плавание			+
Скрытность		+	
Уклонение		+	
Кража		+	
Магия воздуха	+		
Магия земли	+		
Магия огня	+		
Магия воды	+		
Магия жизни	+		

Магия света	+		
Магия смерти	+		
Магия тьмы	+		
Магия астрала	+		

9. Опыт и уровни	
1	1000
2	2000
3	3000
4	5000
5	8000
6	13000
7	21000
8	33000
9	54000
10	87000
11	141000
12	228000
13	369000
14	597000
15	966000
16	1563000
17	2529000
18	4092000
19	6621000
20	10713000

10. Общие призы

10. Общие призы	
Название	Описание
I	
Букинист	+100 опыта при каждом чтении книги (3) *
Ночное существо	Не имеет штрафа на восприятие в сумерках.
Секси	+1 к харизме при общении с противоположным полом
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Хаотик	+1 к ШКУ
Ускоренный метаболизм	X2 восстановление хитов при отдыхе.
Шустрый	+1 ПД, -3 крит. х.
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
II	
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Живучесть	+1 критический хит (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает на 50% ПД меньше
Защита	+2 к защите (н/о)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Стойкость	Выполнение чека Л/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Любимый навык	Один из навыков можно максимально поднимать на 2 выше, чем обычно, т.е. ур + 4 (н/о)
III	
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Прыгучесть	Дальность прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Змея	Передвижение пригнувшись – 1ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку

Интеллигентность	+2 на интеллект при общении (3)
Осторожность	+2 на восприятие при встречах (3)
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Танк	+1 З (н/о)
IV	
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова.
Спринтер	+2 пункта перемещения, независимых от ПД (3)
Боеготовность	Добавляет один активный предмет (3)
Глазомер	+1 В (н/о)
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого базового класса (н/о)
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте.
Скорость	+1 ПД (5)
Ловкач	+1 Л (н/о)
V	
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить.
Тактичность	+1 X (н/о)
Опыт	+1 И (н/о)
Везучесть	+1 У (н/о)
Защита от магии	+5 к защите от всех видов магии (н/о)
* В скобках указано число повторных выборов одного приза.	

11. Классовые призы		
Уровень приза	Название	Описание
Маг		
I	Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
II	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Опыт	+1 И (н/о)
II	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.
IV	Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (5)
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
VI	Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально.
VII	Мистик III	Может производить заклинания, не прерывая сильной концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее сильной.
Жрец		
I	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Тактичность	+1 X (н/о)
III	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.

IV	Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
V	Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной.
VI	Вера	Штрафы от ношения доспехов уменьшаются на 2 пункта (н/о)
VII	Аватара	На жреца не действуют штрафы от ранений. Он не теряет сознания до тех пор, пока не получит смертельного ущерба. После этого жрец умирает.
Воин		
I	Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
II	Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
II	Стальной кулак	+2 к ущербу в рукопашном бою (3)
II	Толстокожий	+1 броня (3)
III	Бой в слепую	-3 к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Самоконтроль	-1 на шанс критического промаха (н/о)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие
IV	Быстрый меч	-1 ПД удара холодным оружием
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
IV	Верный выстрел	При промахе во время стрельбы нет случайного шанса поразить соседние клетки.
V	Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
V	Мастер кулака	+2 к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
V	Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательные
VI	Быстрый кулак	-1 ПД удара в рукопашной
VI	Быстрый щит	-1 ПД парирования щитом
VI	Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
VII	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
VII	Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Вор		
I	Невидимка	-2 к Восприятию наблюдателя при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
II	Бой в слепую	-3к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Шестое чувство	+4 на расстояние для обнаружения скрытых объектов (3)
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
V	Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
VI	Призрак	-4 В окружающим, для шанса заметить любые действия героя (2)
VII	Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2-х

*В скобках указано число повторных выборов одного приза.

12. Таблица критических ударов

Ножи	
1-5	Сквозь броню
5-10	Сквозь броню

11-15	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 восприятия
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Клинки	
1-5	Падение
5-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Сквозь броню
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Топоры	
1-5	Падение
6-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони
16-18	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони + падение
19-20	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони + падение + потеря 1 случайной характеристики
Тупые и рукопашное	
1-5	Падение
6-10	Оглушение
11-15	Ущерб критическим хитам
16-18	Ущерб критическим хитам + падение
19-20	Ущерб критическим хитам + падение + оглушение + потеря 1 брони
Стрелковое	
1-5	Сквозь броню
6-10	Сквозь броню
11-15	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 ловкости
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Метательное	
1-5	Падение
6-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Падение + ущерб критическим хитам
16-18	Ущерб критическим хитам + потеря 1 ПД
19-20	Падение + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики

13. Потери характеристик

1	Сила
2	Здоровье
3	Восприятие
4	Ловкость
5	Харизма
6	Интеллект

14. Таблица критических промахов

1-5	Падение
5-10	Потеря остатка ПД
11-14	Нанес себе повреждение
15-18	Сломал оружие (или ранение руки)
19-20	Потеря остатка ПД и пропуск следующего хода
20	Потеря остатка ПД, пропуск следующего хода и ещё 1 событие

15. Таблица атак по частям тела

Часть тела	Обычное попадание	Ущерб критическим хитам	Модификатор атаки
Голова	Падение	Оглушение + падение	-7

Глаза	Шок	Затруднённое зрение + шок	-10
Рука		Ранение руки	-5
Нога		Ранение ноги	-5
Пах	Шок	Падение + шок	-7
Корпус			-3

16. Тактические модификаторы

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+3
Атака снизу	-3
Атака лежа	-5
Атакующий плохо видит цель	-5
Атакующий не видит цель	-10
Внезапная атака	+5
Цель плохо видит атакующего	+5
Цель не видит атакующего	+10
Цель лежит*	-5
Цель перемещается ускоренно	-3
Цель не способна двигаться	+10

* только для стрелкового и метательного

17. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опустить на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	5
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	ПД оружия*
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	3
Слезть с лошади	3
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3

Использовать заклинание	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Использовать «Уклонение»	2
* для двуручного - ½ ПД	

18. Прыжки

Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	Л/8
2 ярда	С/10	Л/10
3 ярда	С/12	Л/12
4 ярда	С/20	Л/20

19. Бонусы умений

Оружие	Бонус	Общие	Бонус
Ножи	Лов/3+Вос/3	Азартные игры	Уд/3
Клинки	Лов/3+Вос/3	Верховая езда	Зд/3+Лов/3
Топоры	Лов/3+Вос/3	Грамотность	Инт/3
Тупые	Лов/3+Вос/3	Торговля	Уд/3+Хар/3
Копья	Лов/3+Вос/3	Медицина	Инт/3
Стрелковое	Лов/3+Вос/3	Общение	Хар/2
Метательное	Лов/3+Вос/3	Плавание	Сил/4+Зд/3+Лов/4
Рукопашный бой	Лов/3+Вос/3		
Воинские	Бонус	Воровские	Бонус
Выносливость	Зд/3	Взлом	Инт/3
Доспехи	Сил/4	Кража	Уд/3
Боевая анатомия	0	Наблюдательность	Вос/3
Стальные нервы	Вол/3	Скрытность	Лов/3
Щиты	Сил/4	Уклонение	Лов/4+Вос/4
Магические	Бонус	Жреческие	Бонус
Магия огня	Вол/3+Зд/4	Магия света	Вол/3+Вос/4
Магия воды	Вол/3+Лов/4	Магия тьмы	Вол/3+Лов/4
Магия воздуха	Вол/3+Вос/4	Магия жизни	Вол/3+Сил/4
Магия земли	Вол/3+Сил/4	Магия смерти	Вол/3+Зд/4
Магия астрала	Вол/3+Инт/4	Магия астрала	Вол/3+Инт/4