

### 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
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.
<b>Ножи</b>						
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
<b>Клинки</b>						
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
<b>Топоры</b>						
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
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
Копья						
Дротик	4	1(5)	к6	4	5	3
Копье	5(4)	2(6)	к8	5	4	2
Трезубец	6	2(5)	к12	5	2	4
Пика (дв.)	5	2	к10	5	3	1
Алебарда (дв.)	5	2	к12	7	4	0
Конное копьё	6	3	к20	6	0	0
Метательное						
Камень*	3	3	к4	4	5	0
Праща*	3	8	2к4	4	3	0
Цурикен (звезда)**	4	7	к8	4	1	5
Свинцовый шарик*	5	5	2к6	4	4	2
Стрелковое						
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	4/1	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
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	4	4	1
Щиты*****						
Малый щит	4	-	Рук.	4	2	0
Средний щит	5	-	Рук.	4	3	0
Большой щит	6	-	Рук.	4	4	0
Шипованный щит	6	1	Рук.+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»					
*****	Бонус атаки щита пассивно добавляется к защите пока он находится в руке. К этому бонусу добавляется модификатор от умения «Щиты» /					

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
Кольчуга	Корпус, средний доспех	2
Нагрудник	Корпус, тяжелый доспех	2
Кираса		3
Латы		4

8. Пенальти брони	
Умение	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
<b>I</b>	
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.
Ускоренный метаболизм	X2 восстановление хитов при отдыхе.
Шустрый	+1 ПД, -3 крит. х.
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Хаотик	+1 к ШКУ
<b>II</b>	
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)
Любимый навык	Идин из навыков можно максимально поднимать на 2 выше, чем обычно, т.е. ур + 4 (н/о)
<b>III</b>	
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)
<b>IV</b>	
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)
<b>V</b>	
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить.
Тактичность	+1 Х (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
<b>Маг</b>		
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.
<b>Жрец</b>		
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.
<b>Воин</b>		
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	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	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.
V	Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Быстрый кулак	-1 ПД удара в рукопашной
VII	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
<b>Вор</b>		

I	Невидимка	-2 к Восприятию наблюдателя при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
II	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	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	Скорострельность	-1 ПД выстрела или -1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Снайпер	+25% 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	«Уклонение» прибавляет величину полного навыка, а не половину

\*В скобках указано число повторных выборов одного приза.

12. Таблица критических ударов	
Ножи	Сквозь броню
Клинки	Ущерб критическим хитам
Топоры	Ущерб критическим хитам
Тупые и рукопашное	Ущерб критическим хитам
Стрелковое	Сквозь броню
Метательное	Ущерб критическим хитам

13. 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
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
Прыжок	3
Использовать заклинание	ПД заклинания

Использовать магический предмет

ПД предмета

**14. 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

**15. 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