

Руководство игрока

Ролевая система **4 атрибута** использует кубики D6 и закупку атрибутов за очки опыта.

Атрибуты

Характеризуют всех героев и монстров. Каждый атрибут измеряется от 1 (среднее значение для простого крестьянина) до 10. Если в статистике атрибут не указан считается что он равен 1.

Один любой атрибут героя, кроме здоровья и брони считается основным. Стоимость его развития снижается на 5 очков опыта и он помечается звездочкой на листке персонажа. В зависимости от основного атрибута можно определить тип героя: воин (сражение), мошенник (ловкость), маг/ремесленник/жрец (воля).

Во время броска по атрибуту кидается количество кубиков равное значению атрибута. Если на каком-то из них выпало «4», «5», «6» этот кубик считается одним успехом. Если в броске есть хотя бы один успех, то он считается успешно выполненным.

За каждое значение атрибута сражения, ловкости или воли выше 2х, герой получает один навык из списка навыков атрибута. Если игрок может описать почему он может применить навык - получает +1 на любой бросок по атрибуту¹. Этот бонус можно давать на бросок другого героя, если он желает помощи.

Сражение

За каждый успех на броске сражения герой наносит одно попадание по врагу. Также сражение определяет каким оружием умеет пользоваться герой. Если сражение 1, он знает как использоваться простым оружием таким как посохи, пращи, дубины, копыя. Если сражение равно 2, он умеет пользоваться любым оружием кроме тяжелых клинков и экзотического. Если сражение героя равно 3 и выше знает как использовать любое оружие. *Навыки:* атлетика (+1 к здоровью), борьба, доспехи (ограничение по ловкости +1), копыя, посохи, плавание. топоры, тупое оружие, тяжелые клинки, щиты. *Ограничение:* в одном бою +1 на бросок сражения или брони от применения навыка можно получить только 2 раза (противники обучаются).

Ловкость

Координация и скорость героя. За каждое значение ловкости выше 2х у героя появляется 1 очко уклонения. Если герой ожидает атаки и видит ее источник можно использовать это очко чтобы превратить бросок брони в удачный (даже если для броска нет кубиков). Затраченные очки пополняются после 5 минут отдыха. *Навыки:* акробатика, бег, воровство, езда верхом, легкие клинки, луки, ловушки, метание, разведка (может читать следы).

Здоровье

Сила и телосложение героя. Когда герой получает количество ранений равное его здоровью он падает без сознания. Спустя 5 минут он приходит в себя и получает травму, которая снижает сражение, ловкость или волю на единицу. Травму можно вылечить навыком лечения, эликсирами или магией. Герой может носить на себе без учета доспехов 10 кг на каждую единицу здоровья и оставаться не нагруженным. Максимальный вес, который герой может поднять над головой, равен 30 кг на единицу здоровья. Сдвинуть с места может 60 кг на единицу здоровья.

Воля

Ментальные способности героя, знания, интеллект. *Навыки:* алхимия, благородство, геральдика, история, лечение, музыка, обман, религия, торговля, связи (контакты есть везде), убеждение, храбрость.

Броня

Атрибут брони зависит только от одежды героя. Если на герое простая тонкая роба или нет одежды вообще его броня равна 0. Если на герое надета кожаная броня, включая шкуры или теплую одежду, атрибут брони равен 1. Если герой носит кольчугу или аналогичный металлический доспех его броня равна 2, но ловкость не может быть выше 2. Щит добавляет +1 к броне. В любой броне нельзя создавать заклинания.

Сцены

Сценой можно считать посещение таверны, битву с орками, пересечение опасной переправы через реку.

Боевые сцены

Делится на раунды по 15 секунд, в пределах которого все ходят по очереди, начиная с той стороны, которая инициировала бой². Каждый игрок кидает количество кубиков равное его сражению. За каждый успех наносится одно попадание врагу в зоне досягаемости оружия. Все попадания можно нанести одному и тому же врагу или распределить их между несколькими, как пожелает атакующий (хотя оружие требующее перезарядки³ позволяет наносить все попадания только по одному врагу). Каждый враг по которому попали делает бросок по броне, с -1 за каждое дополнительное попадание. Если удар нанесен кулаком к броску брони добавляется +2, кинжалом, ксастетом или камнем +1, тяжелым двуручным оружием -1. Если бросок по броне не удался враг получает ранение. После 10 минутного отдыха в спокойной обстановке все нанесенные ранения исчезают.

Одновременно с атакой или вместо нее можно сделать несколько коротких действий, количество которых не превышает ловкость, получая -1 к сражению за каждое. Коротким действием считается любое действие не относящееся к атаке, защите, созданию заклинаний и не требующее броска кубиков: пробежать 10 метров, подняться на ноги, выпить зелье, активировать предмет, открыть дверь, запрыгнуть на стол, достать или подобрать оружие, прицелится.

Если герой создает заклинание он не делает бросок по сражению (если это явно не указано в описании), а просто получает нужный эффект. Боевые заклинания можно создавать в ближнем бою, не боевые только тогда когда мага не атакуют в ближнем бою. После 10 минутного отдыха маг восстанавливает затраченные боевые заклинания.

Специальные условия боя

- ☑ *Иммунитет к обычному оружию:* если существо имеет иммунитет к обычному оружию, удары обычным оружием идут с +3 к броне.
- ☑ *Мораль:* если убит половина отряда воинов или убит их лидер, они делают бросок по воле или имеют -1 к сражению до конца боя.
- ☑ *Верхом на лошади:* +1 к броне в ближнем бою.
- ☑ *Нападение:* пробежите 10 метров и сделайте бросок по сражению, в котором на один из кубиков поставьте «5». Броски по броне до следующего действия будут идти с -1.

Приемы

За каждую «6» на броске сражения в дополнение к обычному попаданию проводится прием. Один и тот же прием можно провести не более одного раза за раунд.

- ☑ *Блок:* +1 на следующий бросок брони в этом или следующем раунде.
- ☑ *Захват:* вместо нанесения попадания, вы захватываете противника и начинаете с ним бороться. В последующих раундах вы и ваш противник вместо своих действий делаете тест по здоровью. Если вы выиграли, противник получает ранение, иначе освобождается от захвата. Вы можете прекратить захват в любое время или теряете его когда получаете ранение.
- ☑ *Инициатива:* в следующем раунде вы ходите первым.
- ☑ *Комбинация:* если ваше сражение 5 и более и в зоне досягаемости оружия есть враг, который не получил ни одного ранения в этом раунде, он делает бросок по броне-2 или получает ранение.
- ☑ *Мощный удар:* враг в которого вы попали имеет -1 к броне дополнительно. Неприменимо коротким оружием (короткий меч).
- ☑ *Попадание вторым оружием:* если у вас во второй руке короткое оружие, нанесите им дополнительное попадание по врагу.
- ☑ *Сбивание с ног:* -1 к броску сражения врага, по которому вы попали до конца этого раунда.
- ☑ *Финт:* +1 на следующий бросок сражения в этом или следующем раунде.

Физические действия

- ☑ *Падение с высоты:* сделайте бросок по ловкости с -1 за каждые 4 метра и если бросок не пройден получаете травму. Если штраф превышает сумму брони и здоровья вы разбились насмерть.
- ☑ *Перепрыгнуть:* сделайте бросок по ловкости с -1 за каждые 2 метра ширины пропасти. Добавьте +2 если с разбега.

Отношение к игрокам

Один раз за сцену общения герои могут повысить отношение, если сделают бросок по воле против воли оппонента (-3 если начальное отношение враждебное, -1 если начальное отношение недружелюбное).

- ☑ *Враждебное:* персонаж желает героям смерти и делает для этого все возможное.
- ☑ *Недружелюбное:* персонаж желает героям плохого, но не хочет тратить на них свое время.
- ☑ *Нейтральное:* персонаж относится к героям как ко всем другим.
- ☑ *Дружественное:* персонаж может помочь героям.

Опыт

Чтобы поднять атрибут надо заплатить **10*(Текущее значение атрибута) + 5 если сражение - 5 если здоровье — 5 если основной.**

- В конце сессии каждый герой получает количество очков опыта равное его воле.
- Не более раза за сцену удачное применение навыка героя приносит 1 очко опыта. За любой сложный бросок (штрафом -2 и более) по ловкости или воле также приносит 1 очко опыта.
- За удачное выполнение задания 5-20 очков.

1 Например, навык *доспех* можно применить в бою, получив +1 к броску по броне, *легкие клинки* также в бою для получения +1 к броску по сражению, навык *акробатика* может дать +1 к ловкости при попытке залезть на дерево и т.д.

2 Если это важно, то очередность в пределах одной. и той же стороны может определяться по ловкости, затем по сражению.

3 Арбалет, праща, метательное копьё, но не лук.

Необязательные правила

Содержит набор правил, применение которых мастер может ограничить в своих модулях.

Яды и токсины

После попадания яда в организм, или вдыхание токсина делается бросок по здоровью (не более раза за бой или одного раза за встречу) с модификаторами уровня от +1 до -2. Если бросок не пройден, через некоторое время проявляется один из неприятных эффектов:

- ✓ **Болевой шок:** в следующем раунде имеет -1 к сражению и не может двигаться с места, а через d6+1 раундов, делает еще один бросок или падает без сознания на d6+1 минуту.
- ✓ **Отравление:** имеет -1 к сражению и ловкости на 1 день. Проявляется после сражения.
- ✓ **Паника:** герой имеет -1 к сражению пока не исчезнет источник страха и спустя 1 минуту после этого.
- ✓ **Паралич:** в следующем раунде обездвижен на d6+1 раундов. Бросок в конце раунда.
- ✓ **Смерть:** умирает через 5 минут, если не выпьет противоядие.
- ✓ **Сон:** засыпает через минуту на d6 часов.

Время на обучение и наставники

Для повышения атрибута необходим наставник, который обладает атрибутом на нужном уровне и время, зависящее от затрат очков опыта. В течении этого времени герой должен заниматься с наставником минимум 4 часа в день, пять дней в неделю (членство в гильдии может снизить цену на повышение атрибута от 2 до 5 очков).

5-9 очков: займет неделю тренировок.

10-19 очков: займет месяц тренировок.

20+ очков: займет три месяца тренировок.

Алхимия

Алхимией владеют все маги. Для ее применения нужна лаборатория, а также навык в указанной сфере магии. Если не написано другое, любое действие, описанное ниже требует 4 часа работы и не требует расхода магических компонентов. Стоимость обычных компонентов ничтожно низкая и они входят в набор компонентов лаборатории. После использования изделие обычно становится непригодным для повторного использования.

Трансформация компонентов

Любой маг может преобразовать некоторое количество компонентов магии по следующим правилам (навык алхимии добавляет +1 к результату броска кубика):

- 5 астральных компонентов можно превратить в d6 компонентов одной другой сферы.
- 5 компонентов любой сферы можно превратить в d6 компонентов сферы астрала.
- 1 компонент магии земли можно превратить в d3 золотых.
- 10 золотых монет можно превратить в d3 компонентов магии земли.

Алхимический огонь

Сферы: огонь 2. Цена: 12 серебрянных
Небольшая бутылочка, которая при соприкосновении с воздухом вызывает взрыв. Любое существо в области 2 на 2 метра, делает бросок по броне или получает ранение. Воспламеняет окружающие объекты. Можно метать на расстояние 10м.

Бальзам от ожогов

Сфера: природа 1, Цена: 6 серебрянных
Если применить его сразу после получения травмы от ожога снимает эту травму. Одна баночка содержит d4+1 доз.

Громовой камень

Сферы: воздух 1, Цена: 10 серебрянных
При бросании камня на твердую поверхность, он уничтожается издавая разрыв, соизмеримый с грохотом грома. Все, кто находится в 2м от него делают бросок по здоровью или шокированы целый раунд (не могут двигаться и имеют -1 к сражению).

Опутывающая сумка

Сфера: земля 1, Цена: 12 серебрянных
Когда бросается в существо сумка превращается в сетку и опутывает его на 2 минуты, если существо не сделает бросок по ловкости. В таком состоянии существо имеет сражение-1 и не может двигаться. Не действует на существ со здоровьем 4 и более (они его рвут).

Противоядие

Сферы: природа 1+другие. Цена: 15+ серебрянных.
Микстура противоядия убирает эффект одного конкретного яда. Для изготовления микстуры кроме природы необходимо обладать другими сферами магии. Например, для противоядия от смертельного яда надо знать магию смерти, от отравления, надо знать магию воды, от паралича — магию огня.

Светящийся прутик

Сферы: астрал 1, Цена: 10 серебрянных
Небольшой прутик, размером 30см начинается начинается светится, когда его сломали. Дает столько же света, сколько дает факел и продолжает светится 1 час.

Смертельный яд

Сферы: смерть 2, природа 1. Цена: 100 серебрянных
Бутылочка чрезвычайно ядовитой эссенции. Если ее употребить внутренне (например, с бокалом вина или еды) оппонент получает указанный эффект. Друиды 3го уровня могут распознать яд в пище или выпивке, если сделают бросок по воле.

Усыпляющий газ

Сферы: природа 1. Цена: 20 серебрянных
Хранится в специальной бутылочке. Когда бросается на расстоянии до 10м все в области 2м на 2м делают бросок по здоровью или засыпают на d6 раундов.

Не игровые персонажи

Каждый не игровой персонаж делится на несколько типов.

Крестьяни

Крестьянами считаются все гуманоиды, которые не являются воинами (дети, старики, женщины). Их сражение равно $\frac{1}{2}$ (или $\frac{1}{4}$ для малых существ), а все другие характеристики по 1. Они автоматически проваливают бросок по морали.

Воины

Ополчение или солдаты, все характеристики по 1. Отряд имеет d6+2 воинов. Если убит их лидер, или половина отряда делают бросок бросок по воле или бегут.

Элитные воины

Отряды отобранных элитных солдат или телохранителей. Имеют здоровье 2, а все другие характеристики по 1. Никогда не делают проверку морали, на них не действуют заклинания, которые не действуют на героев. Могут иметь магическое оружие, броню или эликсиры.

Герои

Мастер может создать своих героев по специальным правилам, чтобы не забивать голову очками опыта.

Ранг воинов или знати	Сражение	Ловкость, Здоровье	Воля
Герой	3	2	1
Чемпион	4	3	2
Лорд	5	4	3

Ранг воров	Ловкость	Сражение, Здоровье	Воля
Новичек	3	2	1
Специалист	4	3	2
Мастер	5	4	3

Ранг магов, друидов, клериков	Воля	Сферы магии (снизь на 2 и добавь 1 к следующей сфере)
Шаман	2	3 / (редко 1)
Адепт	3	2/1
Маг	4	4/2/1
Архимаг	5	6/4/2/1
Полубог	7	8/6/4/2/1

Монстры

Все существа, которые встречаются поодиночке или небольшими группами d3 существ.

Услуги и цены

Типичный крестьянин, который обрабатывает землю и продает по выходным своих кур на базаре, может зарабатывать 1 золотой в месяц. Но ему много не надо — у него натуральное хозяйство. Городской чернорабочий или стражник зарабатывает 5-8 золотых в месяц. Специалист (кузнец, плотник, каменщик, личный телохранитель) зарабатывает 20-30 золотых в месяц. Охранник каравана зарабатывает 5 серебрянных в день пути.

Остановка в средней гостинице стоит 3 серебрянные монеты в сутки. Плотно поесть с человека стоит 1 серебряная монета (суп, курица с картошкой и пиво). Выпить пива стоит 3-4 медяка. Меч стоит 15 золотых, кольчуга 50 золотых.

Базовая стоимость магического изделия равна количеству магических камней, ушедших при создании умноженному на 10 золотых + удвоенная стоимость изделия (мастерское качество).

Генерация героя

- Выберите тип героя: воин, мошенник, маг или жрец. Пометьте основной атрибут.
- Закупите атрибуты и определите навыки: воин или мошенник на 50 очков, жрец на 40 очков, маг на 25.
- Жрец получает способность молится богу и одну сферу магии на уровне 1.
- Маг получает сферы магии 2/1 и один ритуал.
- Добавьте одно не магическое оружие.
- Воин добавляет еще 2 не магических оружия.
- Мошенник или воин добавляет кожаную броню.
- Жрец добавляет одно из: кожаная броня, d6 золотых, d3 алхимических изделия.
- Маг добавляет d3 алхимических изделия, одно магическое изделие 1 уровня, d6 золотых монет.
- Мошенник добавляет d6 золотых монет.
- Добавьте 3d6 серебрянных монеты.