



Таблица больших путешествий

К44	События в дороге
11	Ваш путь был сложным и пошёл совсем не по плану, чего вы лишились в дороге?
12	В пути на ваш отряд обрушилось стихийное бедствие, что это было и как вам удалось спастись?
12	Почти всю дорогу вас преследовал зловещий и коварный зверь, на которого не было никакой управы, кто это был и как вы справились с ним?
14	Превосходящие силы противника взяли вас в плен, кто это был и как вам удалось откупиться?
21	В пути вы столкнулись с ужасным и непреодолимым колдовством, кто и какое проклятие обрушил на ваши головы?
22	В пути вы столкнулись со злом, одолеть которое не было ни сил и ни возможности, как это произошло и что вы потеряли когда отступали?
23	В пути вы заблудились, где вы оказались, когда сбились с пути и как вернулись на верную дорогу?
24	Ваш путь пролегал мимо старого и давно заброшенного места с дурной славой, что это было за место и что о нём говорят?
31	Дорога благоволила вам, а путь был полон ярких образов, какие красоты Сьялфланда открывались вашему взору?
32	В пути вам повстречались крайне необычный торговец с экзотическими товарами, кто это был и что вам удалось выторговать?
33	Охота в дороге была крайне удачной, какая добыча и яства вам запомнились больше всего?
34	Погода в дороге была против вас, что из вашего снаряжения и поклажи пострадало из-за этого?
41	По дороге вы наткнулись на неожиданную находку, где и что вы нашли?
42	Три странствующих вельвы попросили приюта у вашего костра в обмен на предсказание, что они напорочили?
43	По дороге вам встретился гонец с дурными вестями, что он поведал вам?
44	В пути вы встретили странника, пожелавшего присоединиться к вам, кто это и почему он решил пойти с вами?

Погода

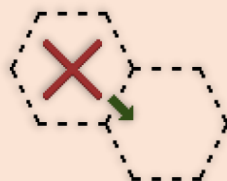
1к6	Весна	Лето	Осень	Зима
1	Туман	Дождь	Мокрый снег	Снег
2	Заморозки	Туман	Дождь	Мокрый снег
3	Пасмурно	Пасмурно	Пасмурно	Пасмурно
4	Солнечно	Солнечно	Ветрено	Солнечно
5	Дождь	Зной	Заморозки	Мороз
6	Гроза	Гроза	Буря	Буря

Скорость отряда

Медленная

Способ перемещения: пешком, на телегах или санях по бездорожью

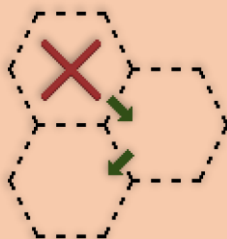
Количество гексов преодолеваемых за одну вахту:
1



Средняя

Способ перемещения: верхом, на телегах или санях по дороге, на весельной лодке против течения реки или в открытом водоеме

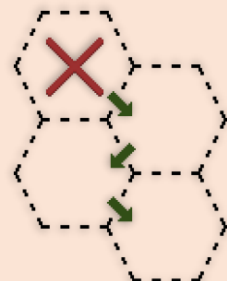
Количество гексов преодолеваемых за одну вахту:
2



Быстрая

Способ перемещения: на парусном водном транспорте, на весельной лодке по течению реки, на воздушном транспорте

Количество гексов преодолеваемых за одну вахту:
3



Случайные события

Каждую вахту 1к6 > 3

1к6	Событие
1	Трепьяствие или разбушевавшееся стихия
2	Потенциально безопасная встреча
3	Потенциальная точка промысла или охоты
4	Предзнаменование опасности
5	Потенциально опасная встреча
6	Небанальная уникальная встреча

Отдых

В полевых условиях 1к6 здоровья
В безопасном месте 2к6 здоровья





Проверки

Значение	Сложность
>4	Просто
>8	Умеренно
>12	Сложно
>16	Очень сложно
>20	Невозможно

Бросок на внимательность

1к6	Описание
1-2	Персонаж(и) точно определяет опасность, секрет, ловушку и т.д.
3-4	Персонаж(и) насторожены и замечают что-то подозрительное
5-6	Персонаж(и) ничего не замечают

Реакция на персонажей

1к6	Реакция	Пояснение
1	Страх	Чем персонажи напугали его\их?
2	Агрессия	Чем персонажи разозлили его\их?
3	Недоверие	Чем персонажи могли насторожить его\их?
4	Равнодушие	Чем персонажи могли бы привлечь его\их?
5	Заинтересованность	Чем персонажи могли бы быть полезны ему\им?
6	Доброжелательность	Чем он\они могли бы помочь персонажам?



Таблица начисления опыта

Условие	Опыт
Выживший	10
Плевое дело	25
Рисковое предприятие	50
Крайне опасное дело	80
Опасный враг	120
Редкое сокровище	100
Подвиг	150
Тир	30
Большое путешествие	45

Базовые термины

Дистанция:

Близко — можно достать рукой или дотянуться после рывка

Рядом — можно добраться после перемещения или короткой перебежки

Далеко — в зоне видимости

Время:

Раунд — около 10 секунд. Раунды используются во время боя, а также в критических ситуациях, когда от действий персонажей зависит их жизнь

Ход — около 10 минут. Ходы используются во время исследования замкнутых (и не только) пространств; например, примерно столько занимает тщательный осмотр каждого угла одной комнаты подземелья

Вахта — 6 часов. Вахты используются во время путешествий по гексовой карте и отдыхе

Износ снаряжения

Тип снаряжения	Эффект износа	Продолжительный эффект износа
Оружие ближнего боя	Урон данным оружием делится на 2	В случае повторного износа считается сломанным
Оружие дальнего боя	Использование из неудачной позиции	В случае повторного износа считается сломанным
Шлем и щит	Бонус защиты снижается на 1	Если значение защиты падает до нуля, считается сломанным
Доспех	Значение брони снижается на 1	Если значение брони падает до нуля, считается сломанным
Предмет из рюкзака	Частичный износ	Полный износ, считается не пригодным



Базовые типы опасности

Падение: за каждые пять метров падения персонаж получает 1к6 урона

Открытое пламя: каждый раунд нахождения в открытом пламени персонаж получает 1к6 урона

Удушье: каждый раунд, если персонаж задыхается, он получает 1к4 урона

Мороз: каждый ход нахождения на морозе без теплой одежды или источника тепла персонаж теряет 1к4 здоровья

Невыносимая жара: каждую вахту нахождения на солнце, при условии, что персонаж не употребляет воду, он теряет 1 единицу здоровья

Темнота: персонаж, оказавшийся в темноте, все броски проверок со значением от 1 до 10 засчитывает как критический провал

Базовые негативные статусы

Отравлен: если персонаж ел испорченную пищу, пил сырую воду или как-то иначе подвергся отравлению, его текущее значение здоровья падает до половины, и не может быть выше половины от максимального, пока статус отравления не будет устранен

Изнурен: если персонаж не ел и не пил в течении суток, любые его проверки будут разыгрываться из неудачной позиции, пока персонаж не утолит голод и жажду

Ошеломлен: если персонаж за одну атаку по нему теряет больше половины своего текущего здоровья, он теряет возможность как-либо действовать, пока не пройдет проверку на СИЛУ > 12

Паралич: персонаж теряет возможность как-либо действовать пока имеет этот статус

Проклят: персонаж, подвергшийся проклятию, все проверки разыгрывает с модификатором -5, до тех пор, пока не снимет с себя проклятие

Одержим: одержимый персонаж полностью переходит под контроль Мастера, пока не избавится от овладевшей им сущности

Мертв: если персонаж теряет все свое здоровье, он погибает, зачастую безвозвратно, но не стоит забывать, что в мире полным волшебства возможно всякое

Магические помрачения

1к20	Помрачение
1	Персонаж с остервенелой яростью наносит сам себе максимальный урон свои лучшим оружием
2	На дистанции рядом с заклинателем гаснут все источники света, а если он находится под открытым небом, его тут же затягивают густые мрачные тучи и начинается проливной дождь
3	Заклинатель пускается в неистовый неконтролируемый танец, в течении 1 хода он никак не может остановиться, а после получает статус «изнурён»
4	Магия негативно влияет на заклинателя он навсегда теряет 1 пункт своей характеристики, киньте 1к3: 1 – сила, 2 – ловкость, 3 – воля
5	Заклинание не сработало без каких-либо последствий
6	Заклинатель теряет дар речи до тех пор, пока не отдохнёт
7	Заклинателя накрывает внезапное озарение, следующую проверку он должен пройти из удачной позиции
8	Все слизистые заклинателя начинают кровоточить, в течение X+1 раундов, он теряет по одной единице текущего здоровья
9	В этом и следующем раунде заклинателя одолевает приступ неконтролируемой рвоты
10	Все снаряжение и содержимое рюкзака заклинателя мгновенно изнашивается
11	Заклинатель теряет зрение до тех пор, пока не отдохнёт
12	Тело заклинателя пронзает невероятная боль, он должен пройти проверку на ВОЛЮ > 12 или до конца хода остаться неподвижным без возможности действовать
13	Руна взрывается, нанося заклинателю и тем, кто находится близко с ним 1к12 урона
14	Заклинателя одолевает отчаяние, следующую проверку он должен пройти из неудачной позиции
15	Неведомая сила мгновенно сбивает заклинателя с ног
16	Магия негативно влияет на заклинателя, пока не отдохнёт он разыгрывает все проверки на 1к3: 1 – силу, 2 – ловкость, 3 – волю, из неудачной позиции
17	Магия поражает тело заклинателя на X+1 раундов он впадает в «паралич», а очухавшись получает статус «отравлен»
18	Заклинатель погружается в беспробудный сон на 1 вахту, разбудить его невозможно
19	В течении X+1 раундов заклинатель истошно кричит и бьётся в истерике, не способный действовать никаким образом
20	Персонаж впадает в неконтролируемую ярость, в течении 1 хода он нападет на всех рядом с собой, не различая ни врагов, ни союзников, при этом разыгрывая все проверки и столкновения с модификатором +5

