

# НАВЫКИ

## Навыки Силы

**Борьба** – захваты, броски, удушение. (усложнённые правила).

**Владение тяжёлым оружием** (сложный, разветвлённый) – атака оружием с пометкой «Тяжёлое» и защита им в ближнем бою.

1. Клинковое – мечи
2. Рубящее – топоры, секиры
3. Дробящее – булавы, палицы, кистени, табуретки, лавки, двери

**Тяжёлая атлетика** – подъём тяжестей, высвобождение из пут.

## Навыки Ловкости

**Верховая езда** – умение ездить верхом.

**Владение лёгким оружием** (сложный, разветвлённый) – атака оружием с пометкой «Лёгкое» и защита им в ближнем бою.

1. Клинковое – ножи, мечи, стилеты
2. Древковое – копья, пики, посохи
3. Рубящее – топоры, секиры
4. Дробящее – кистени, цепи
5. Пращи
6. Луки

**Воровство** – карманные кражи, шулерство.

**Кулачный бой** – удары руками и ногами и защита ими в ближнем бою.

**Лёгкая атлетика** (сложный) – скорость бега, дальность прыжков и метания предметов.

**Маскировка** – умение прятаться и прятать вещи.

**Мастерство щита** – блокирование атак в ближнем бою при помощи щита.

**Метание** – метание заострённых предметов так, чтобы они поражали цель остриём.

**Стрельба** (разветвлённый) – умение попасть в цель.

1. Ручное оружие – Арбалеты
2. Магия – стрельба магией
3. Плевки – стрельба через трубку

**Уклонение** (сложный) – универсальная защита от атак любого типа.

## Навыки Мышления

**Аналитика** – поиск улик и решение головоломок.

**Взлом** – вскрытие замков без применения силы.

**Вожделение** (разветвлённый) – управление транспортом.

**Командование** – умение управлять подчинёнными.

**Механика** – создание и обезвреживание ловушек, работа с механизмами.

**Наблюдательность** – поиск спрятанного, распознавание подделок и мошенников.

**Ориентирование** – использование карт и средств навигации, следопытство.

**Риторика** (сложный) – умение красиво говорить, включает в себя действия:

1. Обман
2. Расспросы
3. Уговоры

**Торговля** – купить дешевле, продать дороже.

## Навыки Образования

**Внешняя магия** (сложный, специальный, разветвлённый) – умение применять ритуалы указанной магической школы. Требуется особенность Маг.

**Знание местности** (разветвлённый) – знание географии и традиций указанного района.

**Наука** (сложный, разветвлённый) – познания в научных направлениях.

1. Хим-био – помогают создавать и распознавать зелья и яды
2. Физмат – помогают создавать ловушки
3. Ист-фил – помогают в общении с иностранцами
4. Медицина – лечение и криминалистика
5. Бестиология – преимущества в бою с животными и монстрами

**Ремесло** (разветвлённый, специальный) – создание и ремонт предметов.

1. Кузнечное – оружие и латы
2. Портняжно-кожевенное – лёгкая броня, одежда
3. Ювелирное – аксессуары
4. Подделка – любые фальшивки

**Эзотерика** (сложный, специальный) – получение информации о ритуалах по их следам.

## Навыки Уверенности

**Внутренняя магия** (сложный, специальный, разветвлённый) – умение применять ритуалы указанной магической школы. Требуется особенность Колдун.

**Гипноз** (сложный, специальный) – умение гипнотизировать и получать информацию при гипнозе.

**Допрос** – умение вытрясти информацию или заставить признаться в преступлении.

**Запугивание** – АРРРрррр!!!

**Искусство** (разветвлённый) – творчество.

1. Создание материальных произведений
2. Рисование магических пентаграмм
3. Публичные выступления
4. Лицедейство

**Приручение** (сложный) – приручение полуразумных существ и животных.

**Стойкость** (сложный) – сопротивление психологическому давлению и стрессам.

**Харизма** (сложный) – умение влиять на людей, включает в себя действия:

1. Обман
2. Расспросы
3. Уговоры

## Навыки Выносливости

**Альпинизм** – лазание через преграды.

**Выживание** (разветвлённый) – выполнение действий, необходимых для выживания в указанной среде.

**Плавание** (специальный) – умение плавать и скорость плавания.

### Покупка атрибутов, навыков, особенностей

Очков Опыта при создании персонажа – 250.

Начальное значение всех атрибутов – 1. При начальном составлении персонажа максимальное значение атрибута – 3.

Максимальное значение навыка – 5, но при начальном составлении персонажа не более 3.



## ОСОБЕННОСТИ

**Амбидекстр** (10) – модификатор на второе оружие сокращается до -1кб.

**Боевые искусства** (16/24/36/52/72) – доступ к приёмам указанной боевой школы.

**Бой вслепую** (10) – нет штрафов на действия в бою, при отсутствии видимости.

**Везение** (16/24/36/52/72) – каждый игровой день можно добросить 1/2/3/4/5 кубиков.

**Горячий** (6/12/24/48) – нет модификаторов от Лёгких/Средних/Тяжёлых/Смертельных ран в бою, в котором получены эти ранения.

**Доход** (X) – доход X\*10 медных в неделю.

**Закалка** (4) – к проверкам на гипотермию +2 кубика (усложнённая механика).

**Зеркальный** (30) – не действует магия.

**Иностранный язык** (2/4/6) – на 1 уровне модификатор -2кб на социальные навыки. На 2 уровне -1кб.

**Интуи́т** (4/8/12) – 1/2/3 раза за игровую сессию ведущий даёт ценный ответ на вопрос игрока.

**Колдун** (30) – возможность применять внутреннюю магию (+10 очков на ритуалы).

**Командный игрок** (10) – когда оказывается содействие +1кб на все действия. Не может быть взято вместе с особенностями Ведомый или Одиночка.

**Маг** (30) – возможность применять внешнюю магию (+10 очков на ритуалы).

**Мастер на все руки** (30) – использование всех специальных навыков, кроме навыков магии. Удешевление покупки новых навыков в процессе игры.

**Отмеченный богом** (15/30/45) – +1кб/+2кб/+3кб для попыток обращения к указанному богу.

**Отрешённый** (6) – действия, связанные с общением -2кб. Проверки, связанные с любимым делом +1кб.

**Связи** (X) – друзья в определённых кругах или сообществах.

Масштаб организации	Стоимость
Один человек	1
Крупная группа людей	2
Организация городского масштаба	4
Организация масштабов страны	8
Организация мировых масштабов	16
Готовность оказывать помощь	
Помощь в бытовых мелочах	1
Предоставление ценной информации	2
Поучаствуют в сюжете	4
Готовы сражаться и рисковать жизнью	8
Частота возможного применения	
Редко (через 3-4 игровых модуля)	0
Иногда (через 2 игровых модуля)	1
Часто (через раз)	2
Постоянно (каждый игровой модуль)	4
Цена услуг	
Помощь только за деньги	-2
Услуга за услугу	-4
Безвозмездная помощь	8

**Проницательность** (9/18/27) – 1/2/3 раза за игровой день узнать, врёт ли собеседник. При ведении допросов модификатор +1кб/+2кб/+3кб.

**Пугающий вид** (4) – можно использовать Силу вместо Мышления и Уверенности для навыков Допрос и Запугивание.

**Стальное тело** (6) – сложность нанесения всех ранений +1.

**Толстокожий** (6) – нет болевого шока (усложнённые правила) и не страшны пытки.

**Филин** (8) – время высыпания сокращено вдвое, обходится без сна вдвое дольше.

**Аллергия** (X) – штраф при контакте с аллергеном.

Распространённость аллергена	Стоимость
Крайне редкий (на единорогов)	1
Редкий (на кедровые орехи)	0
Обычный (на укусы пчёл, сладкое)	-1
Частый (на пыльцу, шерсть)	-4
Повсеместный (на пыль, солнце)	-8
Модификатор к действиям от -1 до -5	от -1 до -5

**Амнезия** (-4) – потеря памяти.

**Бешеный** (-3) – штраф -3кб к навыкам Риторики, Харизмы и Приручения.

**Ведомый** (-3) – к Уверенности +1 если рядом лидер. Если лидер выбыл, штраф к Уверенности -3, к Ловкости и Силе -1.

**Визитная карточка** (-5) – повсюду оставляет некий символ. Персонаж считается за 1 жетон Утечки.

**Заказанный** (X) – награда за голову.

Заказчик	Стоимость
Один человек	0
Крупная группа людей	-1
Организация городского масштаба	-2
Организация масштабов страны	-4
Организация мировых масштабов	-8
Предпринимаемые действия (может быть несколько вариантов)	
Охота на персонажа	-2
Вредительство личных делах	-1
Охота на окружение персонажа	-2
Создание проблем с сюжетом	-2
Частота появления проблем	
Редко (через 3-4 игровых модуля)	4
Иногда (через 2 игровых модуля)	2
Часто (через раз)	0
Постоянно (каждый игровой модуль)	-4
Метод улаживания конфликта	
Легко разрешимый конфликт (возврат долга, публичные извинения, и т.п.)	12
Трудно разрешимый (нанесение увечья, потеря близкого, и т.п.)	0
Неразрешимый (смерть персонажа)	-8



## Зависимость (X).

Редкость объекта зависимости	Стоимость
Крайне редкий (кровь дракона)	-8
Редкий (распутные орчихи)	-4
Обычный (качественный алкоголь, табак, чай, кофе)	-1
Повсеместный (сладости, алкоголь)	0
Частота приёма доз	
Редко (раз в неделю)	0
Часто (раз в день)	-1
Очень часто (раз в час)	-4
Постоянно (каждые 10 минут)	-8
<b>Модификатор к действиям от -1 до -5</b>	<b>от -1 до -5</b>

**Истукан** (-7) – при попытках допроса и приказа -3кб, при сопротивлении этим действиям +3кб.

**Калека** (-5/-10/-20/-40) – неизлечимое заболевание или увечье.

**Кошмары** (-6) – время на сон увеличено в полтора раза для себя и окружающих. Шумный сон.

**Криворукость** (-5) – при контакте с механизмами кидайте кубик, если выпало 5 или 6, то происходит мелкая поломка.

**Кровожадность** (-1) – при сопротивлении запрету убивать +3кб. И +1кб на все действия в бою если персонаж уже убил кого-нибудь.

**Неженка** (-8) – ранения заживают в полтора раза дольше, сложность нанесения -1.

**Неудачник** (-10) – один раз за игровую сессию ведущий может заставить кинуть в два раза меньше кубиков. Также может требовать кинуть кубик при совершении рутинного действия, при выпадении нечетного числа – провал.

**Одиночка** (-6) – когда оказывают помощь или он её оказывает -1кб на все проверки.

**Особая примета** (-1/-3/-5) – узнаваемая черта внешности или поведения. Считается за 1 жетон Утечки.

**Параноик** (-3) – мания преследования.

**Плохое зрение** (-2/-3/-4) – штраф -1кб/-2кб/-3кб на действия, связанные со зрением, если нет очков.

**Уродство/Красота** (-8/-4/12/24) к навыкам Риторика и Харизмы модификатор -2кб/-1кб/+1кб/+2кб.

**Фобия** (X) – при встрече объекта фобии штраф на все проверки, кроме попыток сбежать.

Распространённость объекта фобии	Стоимость
Крайне редкий (трёхлапые лягушки)	2
Редкий (серебряные тарелки, гусяры)	1
Обычный (червяки, варезки, ковшики)	-1
Частый (шкафы, коты, телеги, люди)	-4
Повсеместный (закрытые помещения)	-8
<b>Модификатор к действиям от -1 до -5</b>	<b>от -1 до -5</b>

**Шизофрения** (-4/-8/-12) – ведущий берёт персонажа под свой контроль 1/2/3 раза за сессию.

Стоимость покупки атрибутов		
Значение атрибута	Общая стоимость	Стоимость покупки
1	0	0
2	10	10
3	30	20
4	60	30
5	100	40
6	150	50

Стоимость покупки навыков		
Значение навыка	Общая стоимость	Стоимость повышения
1	4(8)	4(8)
2	6(12)	2(4)
3	9(18)	3(6)
4	13(26)	4(8)
5	18(36)	5(10)

\* В скобках приведена стоимость Сложных навыков

СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ	Кол-во
Оружие на выбор, железное, качественная ковка/лук или арбалет из прочного дерева/качественный посох с камнем 2-го уровня	1
Комплект кожаной брони, стандартная кожа, качественная выделка (КТ 2, Прон. 10, Дроб. 6, Стих. 6, Маг. 3) / комплект стёганной брони (КТ 1, Прон. 6, Дроб. 10, Стих. 6, Маг. 0)	1
Комплект отмычек	1
Короткий кинжал, железный, качественная ковка (прон. +2/+1)	1
Нож метательный, железный, качественная ковка (прон. +2/+0)	3
Грамота гражданина Южного Рейдонслава на вымышленное имя	3
Граната-амулет эфирная (X=14) (см. таблицу «Зелья и магические предметы магии Астрала»)	2
Вещмешок заплечный (30 кг)	1
Шкатулка телепортационная 5 x 10 x 3 см	1
Фляга кожаная (2 литра)	1
Комплект письменных принадлежностей	1
Запас провизии на 7 дней	
Деньги 5 серебряных монет	
Палатка малая	1
Шерстяное одеяло	1
Беспородный конь (Ловкость 3, Лёгкая атлетика 4, Выносливость 4)	1
Специальный предмет или набор (Медицинский набор, набор для грима, ремесленный набор, альпинистское снаряжение, подозренная труба, комплекты ловушек и т.д.)	на усм. ведущего



# ОСНОВНЫЕ БРОСКИ

**Автоуспех:** если персонаж способен совершить действие и попытки не ограничены, то проверки заменяются временем.

Действие или бросок	Используется	Против
На попадание лёгким оружием	ЛОВК. + ВЛАДЕНИЕ Л. ОРУЖИЕМ	Бросок защиты + Сложность
На попадание тяжёлым оружием	СИЛА + ВЛАДЕНИЕ Т. ОРУЖИЕМ	Бросок защиты + Сложность
На попадание без оружия	ЛОВК. + КУЛАЧНЫЙ БОЙ	Бросок защиты + Сложность
Защита парированием	любой из перечисленных выше	Бросок на попадание
Защита щитом	ЛОВК.+ МАСТЕРСТВО ЩИТА + КЛАСС ЗАЩИТЫ	Бросок на попадание
Защита уклонением	ЛОВК. + УКЛОНЕНИЕ	Бросок на попадание
Метание обычных предметов	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА	Уклонение + Сложность
Метание оружия	ЛОВК. + МЕТАНИЕ	Уклонение + Сложность
Стрельба из лука или пращи	ЛОВК. + ВЛАДЕНИЕ Л. ОРУЖИЕМ	Уклонение + Сложность
Стрельба из арбалета	ЛОВК. + СТРЕЛЬБА	Уклонение + Сложность
Повреждения в ближнем бою	СИЛА	Сложность
Инициатива	МЫШЛЕНИЕ + ЛОВКОСТЬ	МЫШЛЕНИЕ + ЛОВКОСТЬ
Умирание (при 2 смерт. ранах)	ВЫНОСЛИВОСТЬ (раз в 3 минуты)	Сложность (кол-во ранений x2)
Медицинская / Первая помощь	ОБРАЗОВАНИЕ + МЕДИЦИНА	Сложность (кол-во ранений x4)
Помощь при отравлении	ОБРАЗОВАНИЕ + МЕДИЦИНА	Сложность (Кол-во доз яда)
Асфиксия	ВЫНОСЛИВОСТЬ (раз в минуту)	Сложность – кол-во минут x5
<i>Ряд точности для метания предметов массой 1 кг: Сила*2 / Сила*4 / Сила*8 / Сила*15 / Сила*30</i>		
Передвижение ползком	(ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА) / 3 м за раунд	
Передвижение шагом	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА метров за 1 действие (не более 2 таких действий)	
Передвижение бегом (спринт)	(ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА) x 4 м за раунд	
Прыжок в длину	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА	Сложность: X метров умн. на 7
Прыжок в длину с разбега	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА	Сложность: X метров умн. на 4
Прыжок в высоту	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА	Сложность: X метров умн. на 20
Прыжок в высоту с разбега	ЛОВК. + Л. АТЛЕТИКА	Сложность: X метров умн. на 15
Плавание	ВЫНОСЛ. + ПЛАВАНИЕ м за раунд	
<i>Движение на 1 метр за раунд не считается действием.</i>		
Применение силы	СИЛА + Т. АТЛЕТИКА	Сложность
Поиск улик	МЫШЛЕНИЕ + АНАЛИТИКА	Сложность
Маскировка	ЛОВК. + МАСКИРОВКА	МЫШЛ. + НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ
Карманные кражи	ЛОВК. + ВОРОВСТВО	МЫШЛ. + НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ
Гипноз	УВЕРЕННОСТЬ + ГИПНОЗ	УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ + Сложность
Лицедейство	УВЕРЕННОСТЬ + ИСКУССТВО	МЫШЛ. + НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ
Приручение	УВЕРЕННОСТЬ + ПРИРУЧЕНИЕ	УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ
Подделка	ОБРАЗОВАНИЕ + ПОДДЕЛКА	МЫШЛ. + НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ
Допрос	МЫШЛЕНИЕ + РИТОРИКА	УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ либо МЫШЛЕНИЕ + РИТОРИКА
Обман, расспросы, уговоры	МЫШЛЕНИЕ + РИТОРИКА либо УВЕРЕННОСТЬ + ХАРИЗМА	УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ + Сложность
Торговля	МЫШЛЕНИЕ + ТОРГОВЛЯ	МЫШЛЕНИЕ + ТОРГОВЛЯ + Сложность
Запугивание	УВЕРЕННОСТЬ + ХАРИЗМА	УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ
Применение магии	ОБРАЗОВАНИЕ + ВНЕШ. МАГИЯ или УВЕРЕННОСТЬ + ВНУТ. МАГИЯ	УД – Уровень дисгармонии ритуала
Обращение к богам	МЫШЛЕНИЕ	Сложность
1 действие: без мод. 2 действия: мод. -1	3 действия: мод. -2 и т.д.	1-е защитное: без мод. 2-е защитное: мод. -1
		3-е защитное: мод. -2 и т.д.

## ОСНОВНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Сложность попадания по неподвижной цели (в скобках значения для дистанционных атак)	
Цель размером с...	Сложность попадания
...самого атакующего и более	1 (2)
...половину атакующего (торс)	2 (3)
...четверть атакующего (живот, грудь, руку или ногу)	4 (6)
...голову атакующего	6 (9)
...кисть или сердце	8 (12)
...глаз атакующего	10 (15)
Попадание по частям тела	
Место попадания	Модификатор на повреждения
торс	0
живот	+1к6
грудь	+2к6
рука/нога	-1к6
голова	+3к6
сердце	+3к6
Применение Силы + Тяжёлой атлетики	
Действие	Сложность
Сломать карандаш	3
Поднять пару вёдер с водой	6
Выломать доску в заборе	9
Поднять взрослого человека	12
Переломить древко лопаты	15
Согнуть стальную подкову	18
Разломать дубовую лавку	21
Проломить дубовую дверь	24
Порвать альпинистский канат	27
Поднять коня	30
Сломать стальной меч руками	35
Поднять слона	50

Особые условия, влияющие на попадание	
Условие	Модификатор на попадание
Плохая видимость/темнота	от -1к6 до -2к6
Полная темнота/слепота	от -3к6 до -4к6
Некомфортные условия (холод, жара, дождь)	-2к6
Очень некомфортные условия (посреди огня, по пояс в воде)	-4к6
Отвлекающие факторы	от -1к6 до -3к6
Действия не той рукой (левой для правши)	-2к6
Длительные переходы	
Условия в пути	Километров за сутки
Движение по труднопроходимой местности (болото, бурелом, горные переходы с расщелинами и обрывами)	Лёгкая атлетика + Выносливость
Движение по пересечённой местности (поле, степь, лес, подъем по горным тропам)	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*4
Движение по расчищенным тропам	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*6
Движение по хорошим каменным дорогам	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*8
Акробатика (лёгкая атлетика)	
Действие	Сложность
Пройти по толстому бревну	5
Пройти по тонкому бревну	10
Пройти по канату с шестом	15
Пройти по канату без шеста	25
Перепрыгнуть с одной лошади на другую на скаку	15
Запрыгнуть на скачущего коня	20
Сгруппироваться при падении и не получить ранения	X

X – высота в метрах, умноженная на 2

Использование укрытий			
Укрытие	Показатель брони		
	Физические	Стихийные	Магические
Деревянный стол и прочая мебель	7	10	3
Деревянная дверь	10	12	3
Каменная стена 10 см	20	30	0
Деревянная дверь, обитая железом	20	20	3
Толстое дерево	40	40	7
Каменная стена 20 см	40	60	0
Тело другого человека	15	15	14
Тело коня	30	30	14
Сыромятная телячья шкура	3	5	7
Накидка из плотной ткани или одеяло	0	3	0



Ожоги	
Условие	Повреждения
Раскалённая кочерга	1кб
Факел/кипяток	2кб
Костёр/горящая одежда	4кб
Раскалённое масло	5кб
Горящий дом (персонаж внутри)	6кб
Топка печи	8кб
Падения с высоты	
Высота	Дробящие повреждения
3–5 метров	1кб
6–10 метров	2кб
11–15 метров	4кб
16–20 метров	8кб
21–25 метров	16кб
26 метров и более	32кб
Недостаток сна	
Часов без сна: 16 Каждый следующий час проверка: <b>ВЫНОСЛИВОСТЬ</b> против X «лишних» часов бодрствования. Если провал, то персонаж немедленно засыпает, либо накопительный мод. -1кб на все броски. Модификаторы снимаются после 8 часов сна.	
Недостаток воды / еды	
Дней без воды: <b>ВЫНОСЛИВОСТЬ</b> Каждый следующий день проверка <b>ВЫНОСЛИВОСТЬ</b> против 10х «лишних» дней без воды. Если провал, 4 царапины (обычные).  Без еды персонаж может обходиться в 5 раз дольше. Проверки проводятся раз в 5 дней.	
Верховая езда	
Действие верхом	Сложность
Уверенно сидеть в седле	3
Просто ехать верхом	6
Скакать галопом	9
Резко повернуть в галопе	12
Перепрыгнуть препятствие в галопе	15
Совершить наскок и не упасть	18
На ходу подхватить человека и посадить позади себя	21
Встать в полный рост на ходу	24
Остановить понесшегося коня	27
Выполнять трюки в галопе	30
Заставить коня скакать галопом хвостом вперёд (но зачем!?)	50
Условие	Модификатор
Качественная сбруя	от +1кб до +3кб
Животное приручено	+1кб
Чужое животное	-1кб
Необъезженное животное	-3кб

Кислоты		
Название	Едкость	Цена за 100 г
Кровь артроплевры	2	1 с
Муравьиная кислота	4	5 с
Соляная кислота	2	1 с
Серная кислота	4	5 с
Слюна кадавра	1	5 м
Слюна адской жабы	2	1 с
Кислота мирмигала	2	1 с
Альпинизм		
Действие		Сложность
Преодолеть преграду высотой с персонажа		2
Залезть на ветвистое дерево		4
Забраться в окно второго этажа		6
Подняться на крутой холм с осыпающимися склонами		10
Залезть на высокое дерево без веток на стволе		14
Забраться в окно третьего этажа		16
Подняться на крепостную стену небольшого города		20
Подняться по крутому склону горы		24
Подняться на стену форта/крепости		30
Подняться по отвесной скале		40
Для попытки спуска проверка тоже проводится.		
Выживание в разных средах		
Действие		Сложность
Действия, необходимые для выживания в лесу/степи (1 день)		12
Действия, необходимые для выживания на болотах (1 день)		15
Действия, необходимые для выживания в пустыне/горах (1 день)		18
Безопасно идти через степь/пустыню (12 часов)		12
Идти через леса/болота (12 часов)		15
Идти по горам (12 часов)		18
Приручение (повторная проверка возможна через 1 неделю)		
<b>Преданность</b> (готово за вас жертвовать собой)		
<b>Подчинение</b> (признаёт в вас хозяина)		
<b>Доверие</b> (позволяет взять себя на руки/оседлать)		
<b>Симпатия</b> (позволяет себя погладить)		
<b>Безразличие</b> (не замечает, равнодушно к проявлению внимания с вашей стороны)		
<b>Неприязнь</b> (боится и убегает, при невозможности отступить нападает)		
<b>Враждебность</b> (держится на дистанции, при сближении может атаковать)		
<b>Агрессия</b> (едва вас почуяв, убегает либо нападает)		

Обстоятельства при карманных кражах	
Условие	Мод.
Предмет под нижним бельём	-5к6
Предмет под верхней одеждой	-3к6
Предмет во внутреннем кармане	-2к6
Предмет крупный или весит более 100 г	-1к6
Вор не виден или скрыт толпой	+2к6

Взлом замков (одна попытка взлома занимает 30 секунд)	
Тип запирающего устройства	Сложность
Простой засов	5
Дешёвый замок в деревенской двери	10
Обычный замок горожанина	15
Дорогой замок магазина или таверны	20
Сложный сейфовый замок	30
Изощёрённый мастерский замок	35
Замурованная дверь без замка	50

Условие	Модификатор
Взлом происходит в спешке	-2к6
Взломщик маскируется	-1к6
Персонаж уже вскрывал этот конкретный замок	+2к6
Механизм старый и грязный	-1к6
Взлом без отмычек, подручными средствами	-3к6

Криминалистика (медицина)	
Результат вскрытия	Результат
Определить время смерти	5–9
Определить причину смерти, если она не очевидна	10–14
Определить орудие убийства	15–19
Воспроизвести картину происшествия	20–29
Получить данные об убийце* (раса, рост, комплекция)	30 и более
<i>Персонаж получает все бонусы, которые покрываются результатом проверки навыка.</i>	

Ориентирование и следопытство	
Действие	Сложность
Найти выход из незнакомого города	5
Найти в городе требуемое здание	8
Идти по лесу не заблудившись	11
Двигаться по труднопроходимым местам не заблудившись	14
Отыскать в глуши место, указанное на карте	17
Определить, какому существу принадлежит тот или иной след	20
Найти незамаскированный след цели	14
Идти по следу	17

Наука (бестиология)	
Полученные преимущества	Результат
Понять намерения существа	4–6
Чем питается и где обитает существо	7–9
Получить возможность отступить, не спровоцировав атаку	10–12
Узнать слабости существа, +1к6 к броскам на повреждение	13–15
Испугать животное, готовое напасть	16–18
Знание повадок, +1к6 к приручению	19–21
Предугадывать действия, зная повадки, +1к6 на попадание и защиту	22–24
Точно знать все слабости, +1к6 к броскам на повреждение	25–27
Знать все детали поведения, +1к6 на попадание и защиту	28 и более

*Действуют все бонусы, покрываемые результатом проверки и они распространяются на союзников.*

Эзотерика	
Полученная информация	Результат
Применялась ли вообще магия	2–3
К какой стихии относился ритуал	4–6
Когда происходил ритуал (день)	7–9
Имел ли место дисгармоничный эффект или нормальный	10–12
Цель заклинания: место, предмет или существо	13–15
Что за ритуал был совершён	16–18
Когда происходил ритуал (час)	19–21
Совершал ритуал маг или колдун	22–24
Какие ингредиенты применялись	25–27
Значения Образования и навыка магии у чародея	28–30
Точно определить чародея (если не знаком, то узнает при встрече)	31 и более
<i>Персонаж получает все бонусы, которые покрываются результатом проверки навыка.</i>	

Знание местности	
Действие	Сложн.
Найти нужное поселение	3
Найти ночлежку	6
Понять, что празднуют местные	9
Найти короткий путь к месту	12
Ускользнуть от слежки в знакомом городе	15
Использовать знание местных традиций, чтобы получить помощь	18
Определить, где может укрываться цель	21
Проложить безопасный маршрут в занятом врагами городе	24
Подписать назначение всех объектов и строений на карте	30
Назвать поимённо всех трактирщиков и торговцев в регионе	50



# РЕМЕСЛА И ИСКУССТВО

## Создание материальных предметов искусства

1. Заявляется желаемое качество предмета
2. Выполняются условия по времени создания
3. Совершается проверка Уверенность + Искусство и определяется получившееся качество

### Выступления перед публикой

1. Проводится выступление X часов
2. Совершается проверка Уверенность + Искусство и определяется мастерство выступления
3. Подсчитывается награда

### Уровни мастерства и награды за выступления

Результат	Сложн.	Время ч.	Цена
Посмешище	1	0,5	1 м (0 м)
Это может каждый	5	2	2 м (1 м)
Достойно похвалы	10	8	16 м (2 м)
Это интересно всем	15	16	48 м (3 м)
Оценят критики	20	32	2 с (6 м)
Безупречно	25	64	8 с (12 м)
Высочайший уровень мастерства	30	128	45 с (35 м)
Произведение искусства	35	256	2 з 50 с (1 с)
Достояние народа	40	512	20 з (4 с)
Великое творение	50	1024	250 з (25 с)

0 – размер вознаграждения за 1 час выступления.

## Создание брони, оружия и др. предметов

1. Заявляется желаемое качество предмета
2. Выполняются условия по времени создания
3. Совершается проверка Образование + Ремесло и определяется получившееся качество

### Уровни качества создаваемых предметов

Качество предмета	Сложность
Предмет не удался вовсе	1
Низкое	5
Обычное	10
Улучшенное	15
Качественное	20
Отличное	25
Мастерское	30
Великолепное	35
Эпическое	40

Предметы искусства и ремёсел могут получиться хуже желаемых, но не могут получиться лучше, каким бы ни был результат проверки навыка.

### Уровни качества создаваемых пентаграмм

Результат	Сложн.	Время мин.	Гармония
Полный примитив	1	0,5	1
Перекошенная	3	1	2
Низкокачественная	5	2	3
Простенькая	10	5	4
Обычная	15	10	5
Аккуратная	20	20	6
Качественная	25	40	7
Очень качественная	30	80	8
Высококласная	35	3 ч	9
Близкая к идеалу	40	6 ч	10
Идеальная	45	12 ч	11
Абсолютно совершенная	50	24 ч	12

### Обстоятельства при попытках выдать себя за другого человека (Искусство лицедейства)

Обстоятельство	Модификатор разоблачителю
Разоблачающий знает вашу «роль» лично	+2к6
Обстановка боевая или стрессовая	-1к6
На вас надеты личные вещи вашей «роли»	-1к6
Плохая видимость	от -1 до -4к6
Действия актёра противоречат ситуации или подозрительны	от +1 до +2к6

### Наука (физмат)

Преимущество	Результат
+1 к любому параметру устройства	5–10
+2 к любому параметру устройства	11–16
+3 к любому параметру устройства	17–22
+4 к любому параметру устройства	23–29
+5 к любому параметру устройства	30 и более

### Наука (хим-био)

Преимущество	Результат
+1 к любому параметру зелья, определить наличие яда в еде	5–10
+2 к любому параметру зелья, определить свойства яда	11–16
+3 к любому параметру зелья, определить свойства неизвестного зелья или состава	17–22
+4 к любому параметру зелья	23–29
+5 к любому параметру зелья	30 и более



# ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ОБЩЕНИЕМ

При Допросе и Запугивании результат определяется разницей бросков УВЕРЕННОСТЬ + НАВЫК персонажа и УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ цели.

При других действиях Сложность прибавляется к броску УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ цели.

При добровольном гипнозе (попытка введения в транс занимает 15 секунд)	
Действия при гипнозе	Сложность
Заставить вспомнить забытое	3
Заставить вспомнить забытое из-за другого гипноза	6
Заставить вспомнить забытое из-за телепатического внушения	12
Заставить забыть мелкое событие (ты не покормил кошку)	6
Заставить забыть важное событие (ты никогда не видел этого человека)	12
Заставить забыть очень важное событие (ты не участвовал в бою сегодня)	18
Убрать модификаторы от ранений на 10 минут	X

\* X равен модификатору от ранения, умноженному на 3

При принудительном гипнозе (попытка введения в транс занимает 15 секунд)	
Действия при гипнозе против воли	Сложность
Внушить безопасную простую мысль (пожми мне руку)	3
Внушить противоестественную мысль (подари мне свой кошель)	6
Внушить опасную мысль (отдай мне своё оружие)	12
Внушить смертельную мысль (прыгни со скалы)	18
Изменить восприятие незначительно (у меня не чёрные волосы, а русые)	3
Изменить восприятие существенно, но не критично (ты меня не видишь)	6
Изменить восприятие критическим образом (ты видишь не уголь, а слиток золота)	12
Изменить восприятие до абсурда (ты вовсе не человек, а собака)	18
Вытянуть из человека скрываемые, но не важные сведения (какой у тебя размер ботинок?)	3
Вытянуть из человека важные сведения (где ты хранишь деньги?)	6
Вытянуть из человека секретные сведения (с кем ты изменял жене?)	12
Вытянуть из человека самую скрываемую тайну (куда ты спрятал похищенного вельможу?)	18

При добровольном гипнозе бросок УВЕРЕННОСТЬ + СТОЙКОСТЬ цели ополовинивается.

Сложность получения скидки при Торговле	
Размер скидки / наценки на товар	Разница бросков
10%	0
20%	5
30%	10
40%	15
50%	20

Применение Риторики и Харизмы	
Обман	Сложность
Незначительная ложь, похожая на правду: «Я видел этого человека, он побегал туда!»	0
Серьёзный обман: «Я уже платил вам за эту вещь!»	10
Невероятная ложь: «Я – ваш отец!»	20
Расспросы	Сложность
Расспросить о чём-то незначительном: «Где вы живёте?»	0
Расспросить о чём-то важном: «Где предпочитаете хранить деньги?»	10
Расспросить о чём-то секретном: «Где тайный ход в замок?»	20
Уговоры	Сложность
Уговорить сделать что-то простое: «Передай от меня привет вооон тому человеку»	0
Уговорить сделать что-то подозрительное: «Скажите стражнику, что вы меня знаете и я был с вами весь день»	10
Уговорить сделать что-то опасное: «Пропустите меня во дворец!»	20

Обстоятельства при убеждении	
Условие при уговорах / обмане	Модификатор
То, в чём пытаются убедить, противоречит/соответствует ситуации	-2к6/+2к6
Убеждение делается повторно	-2к6
Убеждение в боевой ситуации	-1к6
Репутация убеждающего не располагает/располагает к доверию	-1к6/+1к6

Подкуп при расспросах и уговорах	
Условие при расспросах	Модификатор
Цель получила мелкую взятку	+1к6
...существенную взятку	от +2к6 до +3к6
...огромную взятку	от +4к6 до +5к6



Командование	
Действие	Сложность
Заставить выполнять рутинную работу	0
Заставить выполнять опасную задачу	10
Заставить пойти на крайний риск	20
Вдохновить – эффект Страх понижается на 1, а Паника заменяется на Страх (3)	5
Обстоятельства при приказах	
Условие при приказах	Модификатор
Приказывающий не имеет никакой власти над целью	-4к6
Приказ противоречит личным моральным принципам цели	-2к6
Приказ является необоснованным или не соответствует ситуации	-1к6
Приказывающий представляет угрозу для цели	+1к6
Приказывающий имеет преимущество в общественном статусе	+1к6
Приказывающий имеет прямые властные полномочия над целью	+2к6
<i>модификаторы могут быть применены, только если цель знает о данных обстоятельствах</i>	
Командование в бою	
Полученные преимущества	Разница бросков
Инициатива – бойцы получают +1к6 к броску на инициативу	1–4
Воодушевление – бойцы получают модификатор +1к6 к Стойкости	5–9
Манёвр – один раз за бой все бойцы одновременно могут совершить перемещение на расстояние (Ловкость + Лёгкая атлетика)х2, не считающееся действием. Момент выбирает командир отряда	10–14
Превосходство – бонус к инициативе и Стойкости увеличен до +2к6	15–19
Внезапность – противник не может объявлять защиту от самой первой атаки в текущем бою	20–24
Общая инициатива – все участники боя действуют в том порядке, в котором решит командир	25
<i>Для получения данного бонуса выполняется проверка КОМАНДОВАНИЕ + МЫШЛЕНИЕ против аналогичного броска вражеского командира</i>	
Запугивание	
Эффект от испуга	Разница бросков
Оппонент теряет желание нападать, но действует без штрафов и ограничений	1–5
Персонаж получает эффект Страх (1)	6–10
Персонаж получает эффект Страх (2)	11–15
Персонаж получает эффект Страх (3)	16–20
Персонаж получает эффект Паника	21–25

Допрос	
Результат допроса/ответа	Разница бросков
Уточнены незначительные детали/ответ расплывчатый, приправлен ложью	1–10
Получены сомнительные сведения/ответ правдивый, но краткий	11–20
Цель созналась в преступлении, выдала ценные сведения/развернутый ответ	21–30
Цель созналась в серьёзном преступлении, рассказав детали/развёрнутый ответ с дополнительными уточнениями	31 и более
Обстоятельства при допросе	
Обстоятельство	Модификатор
Нанесение царапины	+1к6
...лёгкого ранения	+2к6
...среднего ранения	+3к6
...тяжёлого ранения	+4к6
Неявная угроза друзьям/близким	+1к6/+2к6
Явная и очевидная угроза	+2к6/+3к6
<i>Допрос смертельно раненого невозможен.</i>	
Наука (ист-фил) при первом контакте	
Преимущество первого общения	Результат
+1 к попытке убеждения	5–9
+2 к попытке убеждения	10–14
+3 к попытке убеждения	15–19
+3 к попытке убеждения и получить особенность Иностранный язык (ур. 1)	20–29
+4 к попытке убеждения и получить особенность Иностранный язык (ур. 2)	30 и более
<i>Для получения данного бонуса выполняется проверка ОБРАЗОВАНИЕ + НАУКА (ИСТ-ФИЛ)</i>	

## СОСТОЯНИЯ

**Страх (X)** – модификатор Хк6 на все проверки, кроме попыток сбежать от источника страха. Проходит через 15 минут, после выхода из сцены, в которой был получен.

**Падение** – можно передвигаться только ползком, -2к6 на все действия, связанные с Ловкостью и Силой. Подняться – два действия.

**Паралич** – персонаж может воспринимать информацию, но лишён возможности двигаться.

**Паника** – при получении киньте кубик. Состояние проходит через 10 минут после выхода из сцены, в которой было получено.

Выпало на кубике	Реакция персонажа
1–2	Впадёт в ступор на 3 раунда, потом попытается сбежать
3–4	В растерянности будет выполнять бессмысленные действия (на усмотрение ведущего)
5–6	Сразу попытается убежать



## Приёмы боевых искусств

**Атака с отскоком.** После проведения атаки можно переместиться на расстояние, не превышающее Ловкость + Лёгкая атлетика.

**Боевой ритм.** Персонаж может совершать перемещение, которое не считается действием, на два метра вместо одного.

**Внезапная атака (X).** Неожиданная атака, от которой противник не может объявить защитные действия, но в случае попадания урон от удара или выстрела ополовинивается (с округлением в большую сторону). Может быть применено X раз за бой.

**Дальний выпад.** Персонаж наносит оружием удар на 1 метр дальше, чем это позволяет его оружие.

**Двойная атака.** Атака проводится одновременно по двум целям в зоне досягаемости. Можно провести только одну подобную атаку за раунд.

**Двойной выстрел.** Стрелок выпускает две стрелы или метает два предмета одновременно. В случае успешной атаки цель получает два ранения. Бросок на повреждение совершается дважды.

**Контратака.** При успешном парировании, можно совершить внеочередную атаку по оппоненту. Контратака считается защитным действием и её применение увеличивает модификатор, как любое другое действие этого типа.

**Круговая атака.** Атака проводится одновременно по всем целям (в том числе дружественным) в зоне досягаемости оружия. Можно провести только одну подобную атаку за раунд.

**Мгновенный подъём.** Можно подняться на ноги, совершив всего лишь одно действие вместо двух.

**Обезоруживание.** В случае успешного парирования персонаж может обезоружить своего врага. Для этого необходимо, чтобы разница в бросках противника на попадание и броска на парирование составила не менее 10.

**Ошеломление.** Атаки персонажа чрезвычайно сильны. Парирование их оружием или блокирование щитом считается сразу за два защитных действия.

**Подсечка.** Особая атака, не наносящая противнику повреждений, но сбивающая его с ног в случае успешного броска на попадание.

**Прикрыться врагом.** В состоянии борьбы персонаж может использовать бросок Сила + Борьба в качестве защитного действия. В случае успеха ранение будет нанесено тому, кем он прикрывается. Модификатор -2к6 на все действия от состояния борьбы следует учитывать при этом броске.

**Прицельный выстрел.** Особая атака, которая вдвое уменьшает стандартную сложность попадания по цели. Прицельный выстрел должен быть единственным действием персонажа за ход.

**Пролом щита.** Целью этой атаки является щит противника. В случае успешного броска на попадание удваиваются наносимые щиту повреждения.

**Стремительность в борьбе.** При успешном действии в захвате вы можете немедленно провести ещё одно действие без дополнительных модификаторов.

**Стремительный захват.** При успешном захвате персонаж может сразу же совершить одно «действие в захвате» без дополнительных модификаторов.

**Бронепробитие (X).** Эффективность брони противника снижена на X единиц.

## БЕСТИАРИЙ

### Типы повреждений

Проникающие: зубы, когти, клюв, рога, шипы, жало, жвалы

Дробящие: копыта, хвост, ноги

### Особенности

**Аморфный** – отсутствие жёсткого скелета. Возможность менять форму и протискиваться в узкие отверстия. +3к6 к сопротивлению захватам.

**Амфибия** – может дышать под водой.

**Бесплотный** – не получает физических повреждений и не способен их наносить.

**Большой/Маленький шаг** – перемещение на дистанцию вдвое большую/меньшую за 1 действие.

**Естественная броня (A/B/C/D)** – защита от повреждений проникающего/дробящего/стихийного/магического типов.

**Инфразрение** – способность видеть в темноте как днём и различать теплокровных существ за тонкими укрытиями.

**Неживой** – не нужно дышать, есть, пить, спать. Не чувствует боли и усталости.

**Неразумный** – не может быть приручено или запугано.

**Органическая кислота (X)** – способно вырабатывать кислоту с едкостью X.

**Ползучий** – дальность перемещения за 1 действие снижена вдвое с округлением в большую сторону. Не может быть сбито с ног.

**Склизкий (X)** – бонус X кубиков при сопротивлении захвату.

**Размер (X)** – каждая единица в значении этой особенности означает удвоение либо уполовинивание размеров относительно человеческих. Значение -1 говорит о том, что существо в два раза меньше человека, значение 1 – что оно в два раза больше. Значение 2 – что оно больше человека примерно в четыре раза. И так далее.

**Рогатый (X)** – способность наносить ранение цели при таране. Бросок на повреждение проводится с модификатором Хк6.

**Тонкий нюх (X)** – модификатор Хк6 к Наблюдательности при попытках обнаружить других существ или предметы, обладающие уникальным запахом.

**Хамелеон (место, X)** – модификатор Хк6 к маскировке в указанном типе местности.

**Цепкий (X)** – при успешной атаке можно совершить захват и перейти в состояние борьбы.

Броски на удержание захвата проводятся с модификатором Хк6.

### Навыки Ловкости

**Ближний бой (специальный)** – умение использовать в бою зубы, когти, хвосты и т.п.

**Полёт (специальный)** – перемещение по воздуху за раунд на (Ловкость + Полёт) \*10 метров. Взлёт и посадка является действием.



## Навыки Уверенности

**Вселение (специальный)** – умение вселяться в материальные предметы и в живых существ.

*При вселении в неодушевлённый предмет, проверка ВСЕЛЕНИЕ + УВЕРЕННОСТЬ против сложности, равной массе предмета в десятках килограммов.*

*При вселении в живое существо к вышеуказанной сложности прибавляется бросок СТОЙКОСТЬ + УВЕРЕННОСТЬ цели.*

**Материализация (специальный)** – умение материализовывать своё тонкое тело.

*При материализации проверка МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ + УВЕРЕННОСТЬ против сложности, равной весу материального тела в десятках килограммов.*

## ОБРАЩЕНИЕ К БОГАМ

*При обращении к богу совершается проверка МЫШЛЕНИЯ против сложности того вмешательства, о котором просит игрок.*

*Вмешательство может быть и более серьёзным, если результат броска окажется достаточным.*

Обращение к богу	
Просьба к богу	Сложн.
Незаметное вмешательство (пусть враг посмотрит не в ту сторону, пусть надорванная верёвка выдержит груз, пусть завтра пойдёт дождь)	20
Малое вмешательство (пусть враг споткнётся, пусть среди туч выглянет солнце, пусть дверь окажется незапертой, пусть бог как-нибудь укажет направление)	25
Заметное вмешательство (пусть меч в руках врага раскалится, пусть все присутствующие увидят видение, пусть бог даст информацию или наставление, пусть хищные животные отступят)	30
Сильное вмешательство (пусть врага поразит молния, пусть исцелятся раны, надели оружие божественной мощью, пусть у всех на виду исчезнет или появится предмет)	40
Великое чудо (пусть бог испепелит врага, пусть на помощь персонажу придёт посланник бога, пусть убитый персонаж воскреснет, пусть удачно разрешится безвыходная ситуация)	50

Влияние жертвы	
Условие	Мод.
Жертва ничего не стоит (ягоды, цветы, кусок хлеба)	+1к6
Жертва дорогая (оружие, чёрный петух, ягнёнок)	+2к6
Жертва очень ценная (золото, дорогое оружие, бык, человек)	+3к6
Бесценная жертва (уникальный предмет, СКП)	+5к6
Жертвоприношение в подходящем месте (священная роща, капище)	+2к6
Длительный ритуал (3 часа) с соблюдением всех правил	+1к6

Влияние религиозного обета	
Условие	Мод.
Простой обет (не убивать, не есть мяса, спать только под открытым небом)	+1к6
Умеренный обет (не брать наград за дела, добывать раненых врагов, вступать в драки каждый день)	+2к6
Сложный обет (соблюдать обет молчания, не касаться оружия, раздавать все ценности бедным, выигрывать все схватки)	+3к6