

ОСНОВЫ

В игре используются шестигранные игральные кости, обозначаемые буквой К. Результат 5 или 6 считается **Успехом**; любой другой результат — **Неудачей**.

— Если правило требует бросить ОК, бросьте 1К и считайте Успехом только 6.

ПЕРСОНАЖИ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики показывают, насколько ваш персонаж способен справляться с рискованными действиями и их последствиями. Это:

- › **Сила:** мощь, выносливость и сопротивление физическому вреду.
- › **Ловкость:** реакция, скрытность и точность движений.
- › **Восприятие:** внимательность, чутьё, понимание людей и влияние на них.
- › **Воля:** решимость, магия и сопротивление психическому истощению.

— При создании персонажа распределите эти значения по Характеристикам в любом порядке: 4, 3, 2 и 1.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Пункты здоровья показывают, насколько ваш персонаж способен избегать смертельно опасных исходов.

— При создании персонажа рассчитайте его Пункты здоровья: 4 + Сила + Ловкость.

СЛОТЫ, ПРЕДМЕТЫ И СОСТОЯНИЯ

У вашего персонажа 10 Слотов. Слоты используются для учёта предметов в инвентаре персонажа. Большинство предметов занимает 1 Слот, мелкие предметы не занимают ни одного, а крупные — 2.

— При создании персонажа сделайте бросок по таблице Комплектов, соответствующей наивысшей Характеристике персонажа, или возьмите такой набор: короткий меч (1К+1 Урона), гамбезон (1 Брони), щит, верёвка, бинты (Р6 Использований), 1К×10 монет, рационы (Р6 Использований) и факелы (Р6 Использований).

Слоты также могут занимать Состояния. Состояние — неблагоприятный эффект, например «Усталость», «Болезнь», «Лишения» или «Отравление». Когда персонаж получает Состояние, запишите его в свободный Слот; если свободных нет, персонаж должен избавиться от предмета, чтобы освободить место. Состояния ограничивают персонажа и могут влиять на его Положение в игровой ситуации. Некоторые Состояния также усугубляются со временем, занимая дополнительные Слоты. Если персонаж получает Состояние, которое у него уже есть, оно накапливается и

занимает ещё один Слот. Состояние снимается только тогда, когда персонаж устраняет его причину: например, отдыхает или получает лечение. Некоторые Состояния необратимы.

УЛУЧШЕНИЯ

Когда персонаж достигает важной вехи, он получает Улучшение. Увеличьте максимальное число его Пунктов здоровья на 2 и повысьте одну Характеристику на 1, максимум до 6.

ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРОВЕРКИ

Когда персонаж сталкивается с рискованной ситуацией, совершите Проверку: бросьте число костей, равное значению наиболее подходящей Характеристике, и истолкуйте результат так, чтобы определить, удалось действие или нет.

- › **2+ Успеха:** персонаж преуспевает в своём действии. Чем больше Успехов, тем лучше результат.
- › **1 Успех:** действие удаётся частично либо полностью, но влечёт последствие.
- › **0 Успехов:** действие не удаётся, и возникает последствие.

— Возможные последствия: ослабленный эффект, потеря времени, Урон, новое Состояние или иное осложнение.

ЧЕРЕЗ СИЛУ: После Проверки персонаж может действовать Через силу: перебросьте все кости, на которых выпала Неудача. Затем персонаж получает новое Состояние «Усталость».

УРОН И КРИТИЧЕСКИЕ СПАСЕНИЯ

Когда угроза наносит персонажу вред, он теряет столько Пунктов здоровья, сколько составляет нанесённый Урон, либо получает новое Состояние. Когда Пункты здоровья персонажа доходят до 0 или когда все его Слоты заняты Состояниями, совершите Критическое спасение: бросьте число костей, равное значению наиболее подходящей Характеристике, чтобы определить, устоит персонаж на ногах или падёт.

- › **1+ Успех:** персонаж ранен, но держится.
- › **0 Успехов:** персонаж выведен из строя и умирает. Если ему помогут вовремя, он очнётся после Длинного отдыха с полностью восстановленными Пунктами здоровья.

После броска снизьте значение использованной Характеристике на 1 за каждую Неудачу, но не более чем на 2.

— Значения Характеристик не могут опускаться ниже 0. Получение Урона при 0 Пунктах здоровья или получение нового Состояния, когда все Слоты уже заняты Состояниями, вызывает ещё одно Критическое спасение.

ПОЛОЖЕНИЕ

Когда обстоятельства благоприятствуют Проверке, Критическому спасению или другому броску либо мешают ему, задайте Положение броска и истолкуйте результат так:

- › **Абсолютное:** успех гарантирован, бросок не совершается.
- › **Хорошее:** при преимуществе Успехом считается 4, 5 или 6.
- › **Стандартное:** по умолчанию Успехом считается 5 или 6.
- › **Плохое:** при помехе Успехом считается только 6.
- › **Невозможное:** успех исключён, бросок не совершается.

— Продуманный план, подходящее снаряжение или использование слабости противника могут улучшить Положение броска. Спешка, сломанное снаряжение, мешающие Состояния или плохое освещение могут его ухудшить.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Когда персонаж устраивает Короткий отдых продолжительностью около 10 минут, бросьте 1К и восстановите столько Пунктов здоровья, сколько выпало. Когда персонаж устраивает Длинный отдых продолжительностью около 8 часов, он полностью восстанавливает Пункты здоровья и возвращает 1 пункт одной своей Характеристике.

МАГИЯ

Когда персонаж накладывает заклинание, оно немедленно вступает в силу. После этого совершите Проверку Воли; при 0 Успехов заклинание берёт своё, и нужно добавить новое Состояние «Усталость» в один из Слотов персонажа.

БОЙ

Сначала обычно действуют участники стороны, начавшей Бой. Они могут ходить в любом порядке. Затем действуют участники другой стороны. В следующих раундах стороны продолжают чередоваться. Когда участник действует, он может переместиться на небольшое расстояние и совершить одно действие. Атаки разбираются ниже, а для прочих рискованных манёвров исход определяется Проверкой.

- › **Оружие:** Оружие наносит Урон по Пунктам здоровья цели согласно указанному для этого Оружия броску Урона. Броски Урона обычно варьируются от 1К-1 до 1К+3.
- › **Броня:** Броня защищает носителя, снижая Урон по его Пунктам здоровья на фиксированную величину. Значение Брони обычно от 1 до 3.
- › **Щиты:** Щит снижает Урон ещё на 1 в дополнение к Броне. Щитом можно пожертвовать, чтобы снизить Урон одной атаки до 1.
- › **Противники:** у Противников фиксированное число Пунктов здоровья, набор атак или видов Оружия с указанными бросками Урона, а иногда — Броня или Щиты.