Меры длинны

	СИ	Точка	Линия	Дюйм	Фут	Ярд	Верста	Миля
Точка	0,25мм	1	10	100	1200	3 600	3 600 000	25 2000 000
Линия	2,54мм		1	10	120	360	360 000	2 520 000
Дюйм	25,4мм			1	12	36	36 000	252 000
Фут	30,48см				1	3	3 000	21 000
Ярд	91,44см					1	1 000	7 000
Верста	914,4м						1	7
Миля	6,40км							1

- **Сажень** – 7 футов (213,36см);
- **Дневной пеший переход по дороге** – 4 мили (25,6км)
- **Дневной конный переход по дороге** – 6 миль (38,4км)
- **Дневной конный переход по дороге, гонец** – 8 миль (51,2км)

Меры объёма сыпучих тел

	СИ	Кружка	Мера	Четвёрик	Осьмина	Четверть	Кадка
Кружка	511,87мл	1	8	64	256	512	2 048
Мера	4,095л		1	8	32	64	256
Четвёрик	32,76л			1	4	8	32
Осьмина	131,04л				1	2	8
Четверть	262,04л					1	4
Кадка	1 048,16л						1

Меры объёма жидкостей

	СИ	Шкалик	Чарка	Кружка	Мера	Ведро	Анкер	Бочка
Шкалик	63,98мл	1	2	8	64	192	576	1 536
Чарка	127,97мл		1	4	32	96	192	768
Кружка	511,87мл			1	8	24	96	384
Мера	4,095л				1	3	9	36
Ведро	12,28л					1	3	12
Анкер	36,85л						1	4
Бочка	147,4л							1

- **Стакан** – 2 чарки (255,94мл);
- **Кувшин** – 4 кружки (2,05л)

Меры веса (Общие)

	СИ	Доля	Золотник	Лот	Фунт	Пуд
Доля	0,044г	1	96	288	9 216	34 560
Золотник	4,262г		1	3	96	3 840
Лот	12,787г			1	32	1 280
Фунт	409,19г				1	40
Пуд	16,368кг					1

Меры веса (Аптекарские)

	СИ	Гран	Скрупул	Драхма	Унция	Фунт
Гран	62,208мг	1	20	60	480	5 760
Скрупул	1,244г		1	3	24	288
Драхма	3,732г			1	8	96
Унция	29,860г				1	12
Фунт	358,32г					1

Денежные единицы

	Пул	Сребреник	Корона	Золотник	Империал
Пул	1	4	48	240	960
Сребреник.		1	12	60	240
Корона.			1	5	20
Золотник				1	4
Империал					1



Трактиры и корчмы

Наименование услуги	Цена
Банкет	12₰/чел.
Баня, по шесткам	3₰
Баня, по требованию	1/6₰ (18₰)
Брадобрей	¼₰
Купальня	2₰
Ванная в трактире по требованию	6₰
Ночлег в конюшнях	1₰
Ночлег на полу	3₰
Ночлег на кровати	8₰
Ночлег в отдельной комнате	1/-₰ (12₰)
Ночлег в отдельном крыле	1Ƶ (60₰)
Конюшни, для осла	½₰
Конюшни, для скаковой лошади	2₰
Конюшни, для упряжной лошади	1₰
Конюшни, для боевого коня	4₰
Двор, для телеги	1₰

Опьянение

Стадия	Эффекты
0-я стадия. Трезвый.	Обычное состояние, содержание алкоголя в крови минимальное.
1-я стадия. Для храбрости.	**+1 к Уверенности** и **Везению**; **-1** к **Образованию** и **Мышлению**; фобии и психологические зависимости временно теряют силу.
2-я стадия. Лёгкое опьянение.	**-1 к Ловкости**, **+1 к Выносливости**, временная особенность **Толстокожий**
3-я стадия. Среднее опьянение.	**Образование** и **Мышление** снижаются ещё на **1**, фобии, психологические зависимости или другие особенности психики могут исчезнуть, а могут и наоборот, всплыть. Как только персонаж вступает в эту стадию, по проверке **Силы духа** или чистой **Уверенности** против **УС 10** на каждую из своих негативных психических особенностей. Если проверка провалена, особенность срабатывает, и персонаж переходит под контроль Мастера. Если проверка успешна, особенность перестаёт действовать до протрезвления.
4-я стадия. Сильное опьянение.	**Ловкость**, **Образование** и **Мышление** уменьшаются на единичку (кумулятивно с предыдущей стадией). Если персонаж ещё способен ходить (его Ловкость положительна) и соображать (Мышление также положительно), то он переходит под контроль Мастера. Единственное, что (возможно, по решению Мастера) остаётся игроку – сопротивляться действиям, предписываемым Мастером, делая проверку навыка **Силы духа** против таких же проверок **Силы Духа**, но совершаемых Мастером. В случае критического провала персонаж впадает в **смятение**. Ну или просто можно пропустить (особенно если это конец сессии).
5-я стадия. В хлам.	Персонаж падает под стол и отключается.

Траты на жизнь

Уровень жизни	Расходы
Побирушнический	½₰
Нищенский	3₰
Скромный	6₰
Комфортный	16₰
Богатый	81₰
Роскошный	180₰

Время дня

Стража	Церковный час	Современное время	Городские события
1 стража	1 час	6:00-9:00	Начало богослужний
2 стража	3 час	9:00-12:00	Открываются городские ворота, начинают работу городские службы, магазины и мастерские
3 стража	6 час	12:00-15:00	Время обеда
4 стража	9 час	15:00-18:00	-
5 стража	-	18:00-21:00	Закрываются городские ворота
6 стража	-	21:00-24:00	-
7 стража	-	24:00-3:00	-
8 стража	-	3:00-6:00	-

Календарь

№	Месяц	Число дней
1	Первосвет	31
2	Вьюжень	28 (29)
3	Протальник	31
4	Половодье	30
5	Травень	31
6	Цветень	30
7	Страдник	31
8	Сеностав	31
9	Хмурый	30
10	Листопад	31
11	Ледостав	30
12	Снежник	31

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Состояния персонажей

Состояние	Эффект
Бессознательное	Персонаж без сознания, ничего не может сделать и не чувствует того, что с ним происходит. Может быть результатом провала проверки на **болевой шок**.
Грогги	Дополнительный штраф **-3 на все действия**. Персонаж может совершать только одно действие в раунд.
Кровотечение, обычное	Каждые пять минут, пока кровь от **тяжёлого ранения** не остановлена, персонаж получает дополнительную царапину.
Кровотечение, критическое	Каждые три раунда, пока кровь от **критического** или **смертельного ранения** не остановлена, персонаж получает дополнительную царапину.
Недомогание	Болезненность, плохое самочувствие. Налагает штраф на все действия, величина штрафа зависит от болезни/яда и стадии развития заболевания/яда.
Неистовство	Персонаж переходит под контроль Мастера и атакует всё, что увидит.
Нервный срыв	Психика персонажа не выдерживает и даёт сбой.
Ослепление	Потеря зрения. Персонаж получат штраф **-6 на все действия и проверки**, связанные со зрением.
Паника	Персонаж переходит под контроль Мастера. Главная цель персонажа – убраться от источника паники.
Потеря конечности	Конечность утрачена целиком, восстановить её можно только магией или регенерацией – в последнем случае конечность считается полностью восстановленной когда рана перейдёт в категорию царапин.
Сон	Проходит от любого раздражителя – громкого звука, толчка, повреждения.
Сотрясение мозга	Тяжёлая травма головы. Эффект проявляется через количество часов, равное Выносливости персонажа, после получения травмы. Пометьте эту рану особо. До исцеления она даёт дополнительные штрафы на все действия персонажа – **-3**, пока рана **тяжёлая**, **-2**, пока **лёгкая** и **-1** – пока **царапина**.
Ступор	Кратковременное замешательство. Персонаж **не может действовать** до конца следующего хода и считается **неподвижной целью**.
Увечье	Травма конечности (руки или ноги). Конечность полностью **иммобилизована**, пока/если рана **тяжёлая**. Когда/если рана **лёгкая**, персонаж получает штраф **-2 на все действия** конечностью.
Усталость	Наступает после слишком долгого и/или активного бодрствования. Налагает **штрафы на все действия и проверки**. Накапливается, если продолжать бодрствовать.
Шок	Персонаж находится в сознании, но не может предпринимать никаких действий. Шок проходит после окончания сцены или через пять минут (смотря что случится раньше).
Черепно-мозговая травма	Персонажу срочно нужна сильная целительная магия. Даже стабилизированная, она продолжает кровоточить (царапина каждые десять минут). Будучи стабилизированной, такая рана заживает, как обычно, но накладывает дополнительные штрафы: **-4**, пока рана **критическая**, **-3**, пока **тяжёлая**, **-2**, пока **лёгкая** и **-1** – пока **царапина**.

Таблица ранений в зависимости от поражённой зоны

	Тчн	Тип урона	Царапина	Лёгкая рана	Тяжёлая рана	Критическая рана
Торс	-	-	-	-	-	-
Голова	-3	Обычный	-	Грогги	Сотрясение мозга, Кровотеч-е	Черепно-мозговая травма, Кровотеч-е
		Временный	-	-	Грогги	Сотрясение мозга
Рука	-2	Обычный	-	Лёгкое увечье	Тяжёлое увечье, Кровотеч-е	Потеря конечности, Кровотеч-е
		Временный	-	Лёгкое увечье	Тяжёлое увечье	Тяжёлое увечье
Нога	-1	Обычный	-	Лёгкое увечье	Тяжёлое увечье, Кровотеч-е	Потеря конечности, Кровотеч-е
		Временный	-	Лёгкое увечье	Тяжёлое увечье	Тяжёлое увечье

Шок и трепет

Обстановка	УС, мод.
Бой против заведомо неодолимых противников (горстка ополченцев против рыцарского отряда)	10
Бой против превосходящих сил противника (в одиночку против банды разбойников)	7
Бой против равных сил противника (отряд авантюристов против небольшой банды разбойников)	5
Бой против более слабого противника (отряд авантюристов против кучки гоблинов)	2
Бой против несерьёзного противника (отряд авантюристов против одинокой гигантской крысы)	0
Первый бой в жизни персонажа	+6
Противники – сверхъестественные существа	+3
Противники – представители законной власти	+3

Оружие и броня

Когда цель атаки получает урон, сравнить параметр **Бронепробиваемости (БП)** оружия и **Защиты** цели. Если **Защита** цели выше **БП**, цель получает временный урон по формуле:

(Ущерб × Заброневой множитель) – Защита Если показатель **БП** выше **Защиты** цели, то обычный урон по формуле:

Ущерб - Защита

Кости повреждений

При проверке на урон используется бросок 2к6, но!
Если итоговая **Мощность атаки** (Сила+Мощность оружия+модификаторы) **4 или меньше**, вместо 2к6 используется бросок **2к3**.
Если итоговая **Мощность 2 или меньше**, тогда используется бросок **2к2**.

Ранения, кровотечение и смерть

Царапина – сама по себе не опасна, но имеет свойство накапливаться.
Лёгкое ранение – даёт штраф **-2 на все проверки и действия**.
Тяжёлое ранение – даёт штраф **-4 на все проверки и действия**, **болевой шок** и **кровотечение**. **УС** проверки болевого шока равен **5** (штраф за само ранение не применяется на этой проверке). **УС** проверки на остановку кровотечения равен **5**.
Критическое ранение – даёт **штраф -6 на все проверки и действия**, **болевой шок** и **сильное кровотечение**. **УС** проверки болевого шока при критическом ранении равен **7** (штраф за само ранение на применяется при этой проверке). **УС** проверки на остановку кровотечения равен **7**.
Смертельное ранение – получив его, персонаж переходит в состояние «при смерти» и теряет сознание. Кровотечение аналогично критическому ранению. Состояние «при смерти» продолжается 5 минут, за которые персонажа ещё можно спасти. Любое повреждение (кроме повреждений от кровотечения), нанесённые персонажу в состоянии «при смерти» убивает его мгновенно.
Мгновенная смерть – если полученный урон превышает УС смертельного ранения на 10 или больше, смерть наступает мгновенно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ