ОГЛАВЛЕНИЕ.

Характеристики персонажа	3
Язык	3
Проверки	3
Спасброски	4
Очки Судьбы	4
Опыт и уровни	4
Раса	6
Возраст, рост, вес	7
Класс	7
Карьера	8
Таланты	10
Описание талантов	14
Экипировка	17
Доспехи	17
Оружие	17
Прочее снаряжение	20
В бою	22
Критические травмы	23
Страх и ужас	24
Порча	25
Мутации	26
Магия	27
Список заклинаний	29
Описание заклинаний	30
Магические предметы	40
Подземелья	42
Дикая местность	43
Столкновения	47
Морские приключения	49
Городские приключения	62
Слуги, наемники и адвентюрьеры	68
Дополнительные правила	71
Монстры и противники	76
Таблицы случайных столкновений	92
Таблицы сокровищ	105

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Основные характеристики: ***Сила (Сил)***, ***Стойкость (Ст)***, ***Ловкость (Лв)***, ***Интеллект (Инт)***, ***Сила Воли (Св)*** и ***Общительность (Об)***. Значения каждой характеристики определяется броском **3к6 в представленном порядке.** Каждая из характеристик имеет бонусное значение записанное прописью . Соответственно бонус силы **СИЛ,** стойкости **СТ**, ловкости **ЛВ** интеллекта **ИНТ**, силы воли **СВ,** общительности **ОБ**.

Значение характеристики	Бонус
3-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-18	+2
19+	+3

Второстепенные характеристики: **Навык Рукопашной (Р)**, **Навык стрельбы (Стр)** и **Кость Ран (КР)** определяются классом персонажа. Количество **атак в раунд (А)**, как правило, равно 1. **Магия (М)** и **Очки Порчи (ОП)** описаны в соответствующих разделах.

Стандартная **скорость движения (Ск)** равна **4** - 40 футам в раунд или 120 футам в ход. Множитель 10 для боя и 30 для исследования соответственно.

ЯЗЫК.

На территории Висарского Союза большинство жителей говорят на *фолкспраке* или любом другом местном распространенном языке. Бонус интеллекта влияет на количество дополнительно известных языков. При значении -1 доступен только фолкспрак с ограниченным словарным запасом, при значении бонуса -2 речь будет очень простой и сбивчивой. За каждое очко бонуса интеллекта персонаж знает два обычных языка или один мертвый.

ПРОВЕРКИ.

Проверки характеристик осуществляются броском **к20** с добавлением бонуса характеристики. Результат равный или больший значения сложности означает успех.

Сложность проверки	Целевое значение
Умеренная	10
Сложная	15
Очень сложная	20

Встречные проверки делаются броском к20 всеми сторонами с учетом бонусов, побеждает тот, у кого выше суммарное значение. Дополнительные бонусы или штрафы к броскам назначаются Судьёй.

Проверки характеристик назначаются Судьёй для действий, инициированных игроками.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СПАСБРОСКИ.

Спасброски идентичны проверкам характеристик, за исключением того, что к результату броска дополнительно прибавляется значение уровня персонажа. Для определения необходимой характеристики используются примеры ниже:

Характеристика	Спасбросок
Сил	паралич, превращение, опутывание
Ст	отравление, опьянение, болезнь, утопление
Лв	падение, не быть сбитым с ног, удержание равновесия
Инт	иллюзии
Св	страх, ужас, магические эффекты
Об	контроль разума, гипноз, очарование, втюхивание «змеиного масла»

Спасброски запрашиваются Судьёй, когда на персонажей игроков оказывается негативное воздействие. Сложность также определяется Судьёй.

Для всех проверок и спасбросков натуральная 1 всегда означает провал, а натуральная 20 – успех, независимо от модификаторов!

ОЧКИ СУДЬБЫ (опционально)

Каждый персонаж начинает игру с одним очком судьбы, которое позволяет избежать смерти или критической травмы. Как именно персонаж спасается решает Судья. Потраченные очки судьбы не восстанавливаются до получения нового уровня. У персонажа не может быть больше двух очков судьбы одновременно.

ОПЫТ И УРОВНИ

Опыт выдается за добычу сокровищ, 1 очко опыта за 1 серебряный шиллинг (или любая другая валюта в зависимости от места действия). Сокровищами считаются ценности (монеты, магические предметы и свитки, дорогая одежда, бижутерия, предметы искусства, информация и т.п.), добытые с большим риском в опасных подземельях или других похожих местах. Также опыт выдается за убийство врагов: 25 очков опыта за кость ран (также известна как HD или хит дайс) в случае, если противник человек или представитель доступной для игроков расы и 50 очков опыта за кость ран если монстр, плюс 50 очков за каждую особую способность.
Можно повысить только один уровень за одну игровую встречу.
Вы также можете использовать и другие варианты выдачи опыта, указанные ниже. Опыт начисляется каждому члену группы.
За успешное выполнение поручений.

Тип задания	Опыт
Простое (доставить послание, разобраться с мелкими бандитами)	100
Среднее (найти пропавшего, очистить небольшое подземелье)	150
Сложное (раскрыть заговор, изгнать могущественного демона, захватить замок)	300
Эпохальное (предотвратить катастрофу, изменить ход войны, запечатать древнее зло)	1000

За исследование новых земель и мест.

Действие	Опыт
Исследование гекса в дикой местности	25
Обнаружение скрытого входа, секретной двери, ловушки	10
Открытие нового пути через опасную местность (горный перевал, брод)	50
Нахождение древней библиотеки, забытого храма, потерянного города	100

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

За выживание в экстремальных условиях.

Действие	Опыт
Выживание в смертельной буре, лавине, наводнении	50
Выживание в крупном конфликте	75
Успешное пересечение опасной местности (болота, горы, пустыня)	25

За информацию, при условии что персонажи игроков найдут того, для кого данные сведения будут очень ценными.

Тип информации	Опыт	Примеры
Карта местности (гекс)	25	Нанесение на карту деталей местности, опасных мест, бродов.
Схема подземелья / крепости	50	План этажей, расположение ловушек, секретных ходов, гарнизона.
Письмо / документ	75	Перехваченная депеша, указ, долговая расписка, компрометирующее письмо.
Слабость чудовища/демона	50	Ритуал изгнания, уязвимость к определённому материалу.
Секретное знание	75	Формула зелья, местоположение древней гробницы, истинное имя демона.
Слух, подтверждённый фактами	25	Подтверждение заговора, перемещения войск, истинного наследника.
Расписание / пароль	10	Смена караула, условный сигнал, время прибытия каравана.
Родословная / генеалогия	100	Доказательство прав на трон, родственная связь с влиятельным домом.
Заклинание	100	Новое заклинание (запись), рецепт алхимического состава.
Личность шпиона / предателя	125	Выявление двойного агента, раскрытие информатора.
Координаты тайника / убежища	50	Логово контрабандистов, убежище преступников, склад запрещённых товаров.

Примечание:

Опыт за информацию начисляется, только если она добыта с риском (в ходе приключения, а не куплена на рынке за монеты) и имеет ценность. Повторное получение той же информации (например, копия карты) не приносит дополнительного опыта.

Уровень	Очки опыта
1	0
2	1000
3	2500
4	5000
5	10000
6	20000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ