

Hexcrawl classic

Michail Ferapontov

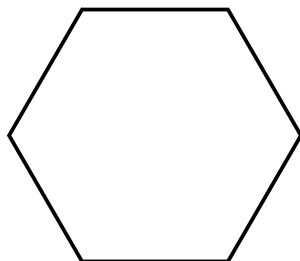
Содержание

1	Вступление	2
2	Предвижение	3
3	Навигация	6
4	Таблицы случайных встреч	8
5	Памятка	10

1 Вступление

2 Предвижение

Гексагон



- Внутренний радиус = 6 км.
- Длина ребра = 7 км.
- Площадь = 124 км²

Смена

Смена - базовая единица для отслеживания времени. Смена равна 4-м (четырем) часам.

Скорость и дистанция

Спешка: В день персонажи могут спешить не более часа. При спешке более одного часа персонажи устают, что даёт им штраф -1 на весь физический блок. Штраф увеличивается с каждым часом в два раза. Усталость можно снять отдыхом в количестве часов проведенном в спешке.

Марш: В день персонажи могут передвигать пешой скоростью 8 часов.

Форсированный марш: За каждый час сверх 8 часов марша персонажи получают штраф -1 ко всем характеристикам.

Типы передвижения

Спокойное: Нет модификаторов.

Спешка: Персонажи передвигаются с большей скоростью.

- Сложность навигации +2
- Невозможно использовать скрытность

Осторожное: Скорость передвижения снижена на две трети (2/3).

- Бонус +1 к Чувству Города.

- Можно сделать проверку Скрытности, чтобы оставаться незамеченными.
- Шанс на боевой энкаунтер снижена в половину. (Если он выпал, то шанс 50%, что его не произошло)

Исследование: Скорость передвижения снижена в половину.

- Шанс события увеличен в два раза.
- Невозможно использовать скрытность.

Собирательство: Скорость передвижения снижена в половину.

- Невозможно использовать скрытность.
- Бросок поиска против Сложности собирательства местности для поиска еды на целый день.

Местность

Разные типы местности по разному влияют на скорость передвижения персонажей игроков

Проспект: Прямая, уложенная дорога.

Дорога: Менее удобные пути чем проспект, но тоже неплохо

Тропа: Неиспользующиеся пути, по которым трудно передвигаться. Ранее неизведанные тропы

Бездорожье: Область без каких либо дорог или троп. +2 к сложности навигации.

Местность	Проспект	Дорога/Тропы	Бездорожье	Сложность навигации	Сложность собирательства
Город	$\times 1$	$\times 1$	$\times \frac{3}{4}$	2	2
Руины	$\times 1$	$\times \frac{1}{2}$	$\times \frac{1}{2}$	3	4
Грибница	$\times \frac{3}{4}$	$\times \frac{1}{2}$	$\times \frac{1}{2}$	4	1
Площадь	$\times 1$	$\times 1$	$\times \frac{3}{4}$	1	2
Река	$\times 1$	$\times 1$	$\times \frac{3}{4}$	1	4
Затопление	nil	nil	$\times \frac{1}{2}$	3	4

Источники освящения

На четвертом ярусе неестественно темно. При отсутствии источников освещения персонажи игроков имеют сложность навигации +2.

Отслеживание передвижения

В качестве базовой скорости передвижения будет взято 3 км/ч. При такой скорости персонажи игроков идут пешим шагом и смотрят под ноги.

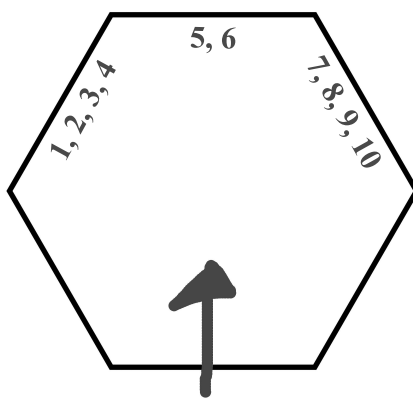
Время	Пройденное расстояние
1 час	3 км
4 часа	12 км
8 часа	24 км

3 Навигация

Навигация

Персонажи, которые хотят двигаться в определенном направлении должны сделать бросок **Чувства Города** или **Поиск** один раз за смену, чтобы не оказаться потерянными. Персонаж со знаниями в **Инфраструктурах** не менее 4 получает бонус синергии +2 к броску навыка.

Персонажи потерялись: Если персонажи провалили проверку Чувства Города, они становятся потерянными и направляются не туда куда хотели. Их отклонение от маршрута определяется броском 1d10 по картинке ниже.



Если персонажи, которые потерялись, провалят еще один бросок Чувства города их отклонение может лишь расшириться, но не сузиться.

Потерявшиеся персонажи

Понимание что персонажи потерялись. Один раз за смену, потерянные персонажи могут совершить проверку чувства города против сложности навигации в данной местности, чтобы понять что они сбились с маршрута.

Персонажи которые встретили четкий ориентир или новую местность могут сделать дополнительный бросок Чувства Города, чтобы понять что они сбились с маршрута. Иногда это очевидно, что бросок не нужен.

Переориентация. Персонажи, которые поняли что потерялись, имеют несколько опций для возвращения себя на правильный маршрут:

Вернуться по своим следам. Персонажи могут вернуться по своим следам, но они все еще должны понять в какой момент они потерялись. Для этого они могут раз за смену совершить бросок Чувства Города/Поиска против сложности навигации местности. Если проверка успешна, то персонажи точно находят точку, где потерялись. Если проверка неуспешна, то есть 75% шанс, что персонажи придут к ложному заключению.

Проложить новый маршрут. Потерянные персонажи могут проложить новый точный маршрут. Для этого им нужно сделать проверку против сложности навигации в этой мест-

ности +1. Если персонажи провалили проверку, то они немедленно становятся потерянными.

Конфликтная ситуация. Если несколько персонажей одновременно пытаются определить правильное направление, то должны сделать проверку Чувства Города/Поиска секретно. Персонажи, которые преуспели в проверке, получают правильное направление движения, остальные получают случайное направление, которое они считают правильным.

Поиск локации

Локация в поле зрения. а это точно будет работать в столице?

Локация на дороге. Если локация находится на проспекте, реке или знакомой дороге/тропе, то персонажи автоматически её находят, если она конечно не спрятана.

Незнакомая локация. Персонажи специально тратят поиск в конкретной локации в режиме исследования. Их действия не приближают их к выходу из гексагона. В это время мастер делает нужные проверки на случайное событие.

4 Таблицы случайных встреч

Вероятность события

Делайте проверку один раз за смену, чтобы определить произошло событие или нет.

Проверка	Смена	День
1 в 1d6	16%	66%
2 в 1d6	33%	91%
1 в 1d8	13%	57%
2 в 1d8	25%	82%
1 в 1d10	10%	46%
2 в 1d10	20%	73%
1 в 1d20	5%	26%

События во время исследования

Данные события случаются только во время смен, во время которых персонажи путешествовали или исследовали территорию. Они не могут произойти во время смен, когда персонажи оставались на месте или отдыхали.

Локация: Это событие указывает, что персонажи наткнулись на ключевое место в гексагоне. Большинство гексагонов имеют одно ключевое место.

% Логово: Проценты, в таблице ниже, определяют встретили персонажа существо в его логове. Данная информация добавляется на гексагон, тем самым заполняя их изначальную пустоту.

% Следы: Проценты, в таблице ниже, определяют нашли ли персонажи лишь следы проходившего здесь существа (но не само существо). Персонажи могут сделать проверку Поиска/Чувства Города, чтобы заметить следы. Они обычно 1d10 дневной давности. Мастер может определить куда они ведут, обычно в их логово.

Подсказка: Проверьте является ли событие следами. Если нет, то является ли это логовом. Если нет, то это случайная встреча.

Пример таблицы случанных событий

Нахождение локации: 1 в 1d6

Вероятность события: 1 в 1d8

1d20	Существо	% логово	% следы
1-3	Беженцы	30%	30%
4-5	Исполнители	30%	30%
6	Серпари	30%	30%
7-9	Бандиты	30%	30%
10-12	Повстанцы	30%	30%
13	ГИЗ	20%	30%
14	Трубачи	30%	30%
15	Культисты	30%	30%
16	Контрабандисты	30%	30%
17-18	Наркотогровцы	30%	30%
19	Коллекторы	30%	30%
20	брось 2 раза	nil	nil

Заметка: В таблице можно указывать места возможного нахождения логова существ, если мастер его уже нанес на карту.

Отношение к персонажам

Если вам тяжело определить реакцию случайно встреченных существ на персонажей игроков, то вы можете кинуть 1d12 кубик по следующей таблице:

1d12	Реакция
1-3	Немедленная атака
4-5	Враждебная
6-8	Осторожная
9-10	Нейтральная
11-12	Дружелюбная

5 Памятка

1. Направление и вид передвижения

2. Они потеряны?

- Если нет никаких видимых ориентиров или дорог, то проверка.
- Если потеряны, то определи отклонение. Если они уже были потеряны, то отклонение может только расшириться.

3. Проверка случайного события

- Определи время во время смены. (1d8 для 30 минут)

4. Определи настоящее пройденное расстояние

- Кинь $(2d6 + 3) \cdot 10\% \cdot \text{Стандартная дистанция}$

Прогресс в гексагоне

- Для выхода из дальних трех сторон гексагона требуется 12 км, для ближайших трёх 6 км.
- изменение направления внутри гексагона вычитет 2км из прогресса

Покинуть гексагон

- Определи новый гексагон.
- Если персонажи потеряны, определи новый гексагон с помощью отклонения (1d10).