

# Hexcrawl classic

Michail Ferapontov

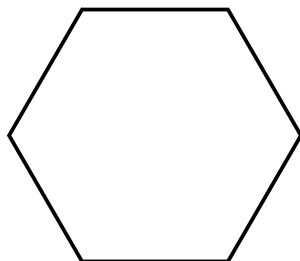
## Содержание

<b>1</b>	<b>Вступление</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Предвижение</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Навигация</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Таблицы случайных встреч</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Памятка</b>	<b>9</b>

# **1 Вступление**

## 2 Предвижение

### Гексагон



- Внутренний радиус = 6 км.
- Длина ребра = 7 км.
- Площадь = 124 км<sup>2</sup>

### 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.

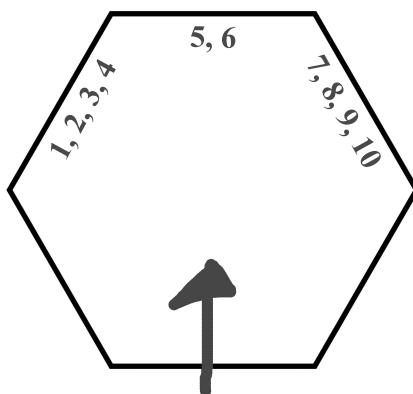
Время	Пройденное расстояние
1 час	3 км
4 часа	12 км
8 часа	24 км

## 3 Навигация

### Навигация по компасу

Персонажи, которые хотят двигаться в определенном направлении должны сделать бросок **Чувства Города** 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.

**Вернуться по своим следам.**

**Проложить новый маршрут.**

**Конфликтная ситуация.**

### Поиск локации

**Локация в поле зрения.**

**Знакомая локация.**

**Незнакомая локация.**

## 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**