

# Волки на побережье

Книга 1 — Правила

Люк Гириг

1 мая 2023 г.

Вашего прошлого больше нет. Его отняли у вас, либо вы были вынуты из гущи событий.

До недавних пор вы были рабами.

Но теперь ваш хозяин мёртв и лежит на дне рейдового судна, снаряжённого для приключений. Вы свободны.

*Можно играть только с использованием "Том 2: Монстры &" и "&&&&&&& Со-кровища".*

# Содержание

<b>Персонажи</b>	<b>3</b>
Экипировка . . . . .	4
Загрузка . . . . .	6
Средства принятия решений . . . . .	8
Проверки . . . . .	8
Спасброски . . . . .	8
Бой . . . . .	8
Монстры . . . . .	9
Боевые осложнения . . . . .	9
Лечение . . . . .	9
Реакция . . . . .	9
Боевой дух . . . . .	10
Компаньоны и наёмники . . . . .	10
Хвастовство . . . . .	11
<b>Путешествия</b>	<b>11</b>
Через моря . . . . .	11
Ветер . . . . .	12
Штормы . . . . .	12
Потеряться . . . . .	13
Морские столкновения . . . . .	13
Морские сражения . . . . .	14
Таран . . . . .	14
Абордаж . . . . .	14
Потопление . . . . .	14
Утопление . . . . .	14
По земле . . . . .	15
Путешествие . . . . .	15
Потеряться . . . . .	15
Столкновения . . . . .	15
Под землёй . . . . .	16
Учёт времени . . . . .	16
Свет . . . . .	16
Передвижение . . . . .	16
Столкновения . . . . .	16
<b>Постскрипtum</b>	<b>16</b>

## Персонажи

Есть всего три характеристики:

- Сила — мерило грубой физической силы.
  - Сила 15+ даёт +1 к броскам на попадание.
- Ловкость — мерило скорости и проворности.
  - Ловкость 15+ даёт бонус +1 к спасброскам уворота.
- Телосложение — мерило выносливости.
  - Телосложение 15+ даёт бонус +1 к спасброскам стойкости.

Каждая генерируется броском 3к6.

Всего есть три спасброска:

- Уворот — используется, чтобы избежать опасности. На старте равен 15+.
- Стойкость — используется для борьбы с ядами и болезнями. На старте равна 13+.
- Отражение — используется для сопротивления магии. На старте равно 17+.

Персонажи, отказывающиеся от доспехов, добавляют 4 к своим броскам на уворот.

Персонажи в лёгких доспехах добавляют 2 к своим броскам на уворот.

Персонажи в тяжёлых доспехах вычитают 2 из своих бросков на уворот.

Персонажи начинают игру:

- С экипировкой, стоимостью 3к6\*10 рубленого серебра. Не потраченные деньги обнулите.
- С 1 Кубиком Здоровья. Бросьте его, чтобы определить, сколько у вас ОЗ. Все Кубики Здоровья представлены к6.
- С бонусом на попадание +2.
- Зная 1к6/2 языков.
  - Язык можно знать “наполовину” — этого достаточно для ведения торговли.
  - Все персонажи должны иметь как минимум один общий “наполовину изученный язык” — речь своих бывших работодателей.
  - Можно “зарезервировать” слоты языка, однако персонажи должны сообщить, что знают тот или иной язык при первой встрече с ним. Некоторые языки нельзя изучить таким образом.
  - Если язык “изучен” дважды, персонаж также может читать и писать на нём.
- Находясь на небольшом рейдовом судне (*кара*) с двенадцатью гребцами — товарищами из бывших рабов, которые надеются на ваше лидерство. Еды и воды хватит на четыре дня. Вы проплыли два дня от дома вашего захватчика.

## Экипировка

*Вес оружия определяет его урон — для лёгкого оружия кидайте 2к6 и используйте меньшее значение, для среднего оружия кидайте 1к6, а для тяжёлого оружия кидайте 2к6 и используйте большее значение.*

Оружие	Цена	Вес	Особенность
Боевой топор	10 см	Среднее	После того как бросок на урон сделан, можете пожертвовать 3 ед. урона и сделать ещё один бросок на попадание — в случае успеха, вы вырываете у противника его оружие или щит.
Дубинка	5 см	Лёгкое	Вместо урона, оглушите цель — после успешного попадания цель должна пройти спасбросок от паралича — провал означает, что цель пропускает раунд боя. Все последующие атаки по ней получают бонус +3.
Кинжал	5 см	Лёгкое	Можно метнуть. Урон как у тяжёлого оружия против лежащих целей.
Цеп	8 см	Среднее	Игнорирует щиты.
Большой меч*	40 см	Тяжёлое	В случае смертельного удара можете атаковать ещё раз. Этот эффект может быть вызван несколько раз подряд.
Ручной топорик	6 см	Лёгкое	Можно метнуть — если получилось нанести 4+ урона, ручной топорик отскакивает и снова “атакует”.
Древковое*†	15 см	Тяжёлое	Атаки по определённому стоящему рядом союзнику получают штраф -2 на попадание.
Алебарда*	20 см	Тяжёлое	КБ цели считается как 7.
Дротик	5 см	Среднее	Можно метнуть. Можно подобрать и использовать вновь.
Длинный лук*	30 см	Среднее	+1 к броску на попадание за каждый раунд, потраченный на прицеливание.
Булава	8 см	Среднее	Бонус +2 к попаданию против металлических или твёрдых доспехов.
Посох*	5 см	Лёгкое	Цель должна пройти спасбросок уворота, чтобы подойти, провал означает автоматическое попадание по ней посохом.

Оружие	Цена	Вес	Особенность
Короткий лук*	15 см	Среднее	Можно разделить движение и выстрел (т.е. подвигаться, выстрелить, снова подвигаться)
Короткий меч	8 см	Лёгкое	<i>Парирует</i> два раза.
Праща	1 см	Лёгкое	Может использоваться для запуска гранат.
Копьё†	4 см	Среднее	Можете задержать свою атаку до тех пор, пока кто-нибудь не попытается приблизиться к вам — в таком случае, делайте бросок на попадание первым.
Меч	12 см	Среднее	<i>Парирует</i> один раз.
Двуручный топор*	25 см	Тяжёлое	Если выпало 6 урона, кидайте ещё один кб и суммируйте результат. Этот эффект может быть вызван несколько раз подряд. Атаки по вам получают бонус +1.
Боевой молот*	25 см	Тяжёлое	После попадания цель отлетает, если не проходит спасбросок стойкости. Используйте значение урона за вычетом КЗ цели, чтобы определить расстояние.

Эти особенности — всего лишь начало. Игроки и рефери должны придумывать и другие приёмы.

† означает длинное оружие, которым можно атаковать из-за спин союзников.

\* означает двуручное оружие.

Парирование: броски на попадание ниже 7 против мечника с таким оружием (до того, как прибавлять КБ) означают, что мечник может контратаковать, что разыгрывается как обычно.

Стрелы стоят 1 см каждая. Пять камней для пращи стоят 1 см.

Доспех	Цена	КБ
Без доспеха	Бесплатно	9
Кожанный (лёгкий)	15 см	7
Кольчуга (средний)	75 см	5
Кольчуга во весь рост (тяжёлый)	150 см	3
Византийские латы (средний†)	-	3
Щит	15 см	-1

†\_Византийские латы рассматривается как средняя броня для инициативы и спасбросков, несмотря на ту защиту, которую она обеспечивает. Таким образом, никакие модификаторы к спсброскам не применяются, а их КБ считается как 5 при определении инициативы.

Перед броском на урон можно пожертвовать щитом, чтобы защититься от одного удара. Это работает только для обычных ударов — специфические типы щитов могут остановить магические атаки.

## Загрузка

Персонажи могут нести количество предметов равное их КБ плюс 5. 250 монет считаются за один предмет. Носимая или используемая экипировка не подсчитывается.

Персонажи, несущие больше этого количества становятся перегруженными. Они движутся с половиной скорости и рискуют уронить предметы или упасть.

Персонажи, несущие в два раза больше этого количества становятся перегруженными. Они устают при любом продолжительном движении.

Выючные и тягловые животные могут нести 24 предмета.

Припасы	Цена	Припасы	Цена
Рюкзак	5 см	Зеркало, большое металлическое	10 см
Бинты (5)	10 см	Зеркало, маленькое серебряное	20 см
Бутылка	5 см	Зеркало, маленькое металлическое	5 см
Коробка, большая железная	30 см	Сеть	10 см
Коробка, маленькая железная	15 см	Масло, пинта в колбе	5 см
Свеча, жир	1 см	Шест, 10'	5 см
Свеча, воск	2 см	Рацион, сухой на день	5 см
Телега	50 см	Рацион, походный на день	2 см
Футляр, для карты	5 см	Верёвка, 50' шёлковая	70 см
Шашки	5 см	Верёвка, 50' пеньковая	5 см
Сундук, большой деревянный	15 см	Мешок	1 см
Сундук, маленький деревянный	8 см	Лопата	5 см
Компас	100 см	Лопата, деревянная	5 см
Лом	5 см	Бурдюк с водой или вином	15 см
Игральные кости	2 см	Горнолыжное снаряжение	15 см
Кремень и огниво	5 см	Сани	20 см
Крюк-кошка	10 см	Спальный мешок	2 см
Молоток и деревянные колья	5 см	Ловушка	1 см
Лаборатория (переносная)	150 см	Железный шип	3 см
Фонарь, бычий глаз	12 см	Палатка	15 см
Лампа	7 см	Трутница	10 см
Отмычки	25 см	Факелы (6)	1 см
Карта, местная	20 см	Повозка	150 см

Скот	Цена	Скот	Цена
Курица	1 см	Мул	20 см
Корова	10 см	Вол	15 см
Собака	15 см	Голубь	1 см
Осёл	8 см	Поросёнок	1 см
Коза	3 см	Свинья	3 см
Сокол	20 см	Пони	15 см
Лошадь, тягловая	30 см	Овца	2 см
Лошадь, боевая	200 см	Певчая птичка	25 см
Лошадь, ездовая	25 см		

## Средства принятия решений

### Проверки

Если в результате обсуждения у вас не появляется очевидного решения, можете сделать проверку подходящей характеристики. Для успеха игроки должны выбросить меньше, чем значение своей характеристики, с помощью нескольких кб. При решении простых задач с последствиями за неудачу, бросайте 2кб. Для сложных задач используйте 3кб. Для трудных — 4кб. Предметы или способности, которые могут помочь (или мешать), меняют количество кубиков в броске.

### Спасброски

К спасброскам обращаются, когда обсуждение уже неприемлемо — часто как следствие каких-либо действий.

Уворот используется, чтобы избежать опасности. Необходимо выкинуть 15 или больше.

Стойкость используется для борьбы с ядами и болезнями. Необходимо выкинуть 13 или больше.

Отражение используется для сопротивления магии. Необходимо выкинуть 17 или больше.

Для прохождения спасброска, персонаж должен кинуть к20. Этот бросок может быть модифицирован.

Для монстров, ответьте на эти вопросы:

- Если монстр быстрый, добавьте +4 к его броску уворота.
- Если монстр сильный, добавьте +4 к его броску стойкости.
- Если монстр магически, добавьте +6 к его броску отражения.

### Бой

Бей делится на 6-секундные раунды. Каждая сторона бросает кб — большее значение определяет, какая их сторон действует первой. Кидайте каждый раунд.

Бой делится на 6-секундные раунды. Чтобы определить порядок инициативы, все персонажи игроков бросают к10. Те, у кого выпало столько же, как их КБ или ниже, действуют первыми. Затем действуют все противники, и, наконец, действуют те, кто перекинул свой КБ. Кидайте каждый раунд. Наёмники и последователи действуют вместе со своими лидерами.

Чтобы провести стандартную атаку, бросьте 1к20 и прибавьте любые модификаторы на попадание и КБ противника. Если получилось 20+, вы попали, бросайте на урон.

Для лёгкого оружия бросайте 2кб и выбирайте меньшее значение.

Для среднего оружия бросайте 1кб.

Для тяжёлого оружия бросайте 2кб и выбирайте большее значение.



Выкинутый урон вычитается из ОЗ цели. Персонажи Рефери, достигшие 0 ОЗ, умирают. Персонажи Игроков, достигшие 0 ОЗ, умрут через 2 хода, если им не окажут помощь.

## Монстры

Монстры добавляют половину своего КЗ (округлённого вверх) ко всем броскам на попадание.

Монстры с 1–3 КЗ атакуют один раз за раунд. Монстры с 4–6 КЗ атакуют два раза за раунд. Монстры с 7+ КЗ атакуют три раза за раунд.

## Боевые осложнения

- Не подозревающие о враге смертные мгновенно умирают, если у нападающего есть время уверенно нанести смертельный удар, ослабить чей-то доспех и т.д.
- Атаки ближнего боя автоматически попадают по лежащим персонажам.
- Персонажи получают +2 к своим броскам на попадание за каждого, кто бьёт ту же цель.
- Персонажи верхом получают +3 к своим броскам на попадание против пеших врагов и наносят 2к6 урона оружием, которое можно взять на перевес.

## Лечение

За ночной отдых персонаж восстанавливает 1 ОЗ за каждый КЗ. Целый день отдыха без других дел восстанавливает 3 ОЗ за каждый КЗ.

## Реакция

Если отношение врагов неопределённое или вы хотите привнести хаоса, бросьте 2к6 и обратитесь к таблице ниже. Репутация может изменить этот бросок: категоричное мнение добавляет  $\pm 4$ .

2к6	Реакция
2–	Враждебная
3–5	Скорее негативная
6–8	Не заинтересованная
9–11	Скорее позитивная
12+	Дружеская

Трактовка этих реакций в каждой конкретной ситуации является вопросом опыта и экстраполяции. К тому же это может выявить новые факты о конкретной группе — особенно экстремальные результаты, требующие объяснения.

## Боевой дух

И друзья, и враги должны делать проверку боевого духа в напряжённых ситуациях.

Для этого бросьте 2к6 для каждой группы. Если выпадет 7+, их боевой дух сохраняется.

Этот бросок может быть модифицирован в зависимости от знакомства, культурных табу и т.д. Используйте  $\pm 1$  для незначительных факторов, а  $\pm 2$  для значительных. Если какой-либо фактор может дать  $\pm 3$ , необходимость проверки боевого духа отпадает.

2к6	Действие
2-	Неорганизованное отступление — оставшиеся сдаются.
3-6	Организованное отступление.
7+	Боевой дух сохраняется.

Обычные события, вызывающие проверку боевого духа, включают:

- Сокращение боевого состава до 50%.
- Сокращение боевого состава до 25%.
- Гибель или отступление лидера.
- Засада.
- Присутствие массивных или ужасающих врагов.
- Наблюдение того, как дружественная группа провалила проверку боевого духа.

## Компаньоны и наёмники

За каждые 1000 см богатств, которыми владеет персонаж, он может привлечь и содержать 1 компаньона, который требует 1/2 доли всей добычи.

Наёмники работают за деньги. Нанимать можно столько, сколько может быть оплачено. Наёмники, не участвующие в боях, обычно стоят 2 см в день, а наёмные солдаты требуют соразмерно своей экипировке.

Тип	Цена/день	Параметры
Застрельщик*	5 см	КБ 9 КЗ 1
Пехотинец	10 см	КБ 6/7 КЗ 1+1
Моряк	12 см	КБ 7 КЗ 1+1
Тяжёлый пехотинец	20 см	КБ 4/5 КЗ 1+2
Кавалерист	40 см	КБ 4/5 КЗ 1+1

\*Необходимо проверить боевой дух, чтобы вступить и остаться в ближнем бою.

### Хвастовство

Персонаж, который хвастается, что совершит героический поступок, получает либо 1КЗ, либо +1 к попаданию в дополнение к другим пари и вознаграждениям, предложенным кем-то ещё.

Если кто-то узнает о том, что они уклоняются от своих обещаний, они теряют КЗ или бонус к попаданию и больше никогда не смогут хвастаться [о том, за что они были получены].

Те, кому не удаётся совершить обещанное, теряют КЗ или бонус к попаданию, но могут попробовать снова или похвастаться по другому поводу.

Одномоментно можно хвастаться только о чём-то одном.

Друг или соперник могут повысить ставки, если будут присутствовать при хвастовстве, и добавить дополнительный КЗ или бонус к попаданию за каждый усложняющий фактор. Можно согласиться на новые ставки или остаться при своих.

### Путешествия

*Предполагается, что гексы имеют размер 6 миль в поперечнике.*

### Через моря

Между землями пролегают дороги китов. Корабли севера способны путешествовать по глубоким морям, где не видно земли, а затем вливаться в реки, чтобы найти добычу на суше. Другие привязаны к побережью, их существование едва заметно.

Базовая скорость судов модифицируется в зависимости от скорости ветра. Корабли, которые могут спустить паруса и двигаться только на вёслах, могут игнорировать эти изменения.

Корабль	КЗ	Гексов в день	Груз	Команда	Выкуп
Плот†	1	3 (3)	20	1	10 см
Лодка†	2	4 (4)	40	2–10	50 см
Карв†	4	6 (4)	60	8–24	1000 см
Кнорр	5	7 (3)	100	8–12/2	2000 см
Снекар†	6	8 (4)	100	20–50	3000 см
Галера, маленькая	6	8 (3)	160	50/10	5000 см
Галера, большая	8	10	360	120/30	8000 см
Скейд†	9	9 (5)	240	60–80	10000 см

Значения в скобках даны для движения по рекам. Плывая против течения, уменьшите это значение ещё в два раза.

Суднам с пометкой † не нужен порт — они достаточно лёгкие, чтобы высадиться на берег. Маленькие судна можно даже переносить на себе.

Карв, снейкар и скейд укомплектовываются лишь моряками. Остальные будут иметь отдельные команды корабля и моряков, их количества указаны через дробь. Эти значения являются стандартными — загрузка меняется в зависимости от цели.

Выкуп выплачивается за возвращение захваченного судна. Это в дополнение к стоимости любого перевозимого товара. За новое судно придётся отдать вдвое больше.

## Ветер

2кб	Сила ветра	Эффект
2-3	Слабый	Нет
4-8	Лёгкий бриз	+1/+1
9-11	Сильный ветер	+2/+1
12	Буря/шторм	+3/+2

Условия ветра сохраняются в течение 1кб дней. Персонажи знают о приближении шторма за день до его прихода — кидайте по таблице ветра заранее.

Определите начальное направление случайным образом. Затем каждый день бросайте 1кб.

1кб	Изменение направления
1-2	На 1 деление “левее”
3-4	Без изменения
5-6	На 1 деление “правее”

Если ветер находится за судном, увеличьте количество гексов путешествия в день на первое число силы ветра в таблице. Если он “примыкающий” — на 1 деление “левее” или “правее” — используйте второе число. В противном случае игнорируйте ветер. (Например, и СВ, и СЗ ветра — оба ускоряют судно, движущееся на север.)

## Штормы

У судов, попавших в шторм, каждый день есть 30% шанс опрокинуться. Перевернувшиеся суда теряют все незакреплённые грузы и имеют 40% шанс затонуть до того, как их выправит команда.

Все столкновения с другими кораблями игнорируются.

## Потеряться

Персонажи могут смотреть в соседние гексы. Горы видны на расстоянии 4 гексов. Погодные условия могут ухудшить видимость.

Когда не видно ни одного ориентира (например, берега, горы, маяка), персонажи имеют шанс 2 из 6 потеряться, если у них нет навигатора. Спрячьте все карты и продолжайте игру без привязки к ним, пока они не смогут восстановить свое местоположение. Движение происходит в случайном направлении.

Вероятность заблудиться во время шторма составляет 4 из 6.

## Морские столкновения

Если только условия не плохие или нет выступающих из воды элементов [ландшафта], на побережье и в океане столкновения начинаются на расстоянии гекса. Для незнакомых групп используйте проверку реакции.

Если изгиб реки неизвестен, столкновения на реке начинаются на расстоянии  $3\kappa6^*10'$ .

Если региональная таблица столкновения не была подготовлена, можно использовать приведённые ниже таблицы, впрочем, результаты могут потребовать изменений. По умолчанию вероятность столкновения каждый день составляет 1 из 6.

1κ12	Река	Побережье	Океан
1	Торговцы	Торговцы	Торговцы
2	Торговцы	Торговцы	Пираты
3	Торговцы	Патруль*	Рейдеры
4	Патруль*	Пираты	Рейдеры
5	Патруль*	Пираты	Обломки
6	Пираты	Рейдеры	Рыбаки
7	Пираты	Рейдеры	Русалки
8	Рейдеры	Рыбаки	Русалки
9	Рыбаки	Рыбаки	Блуждающий остров
10	Рыбаки	Обломки	Блуждающий остров
11	Обломки	Русалки	Морской монстр
12	Речной монстр	Морской монстр	Морской монстр

\* Патрули местного лорда.

Торговцы, патрули и пираты на реках используют местный эквивалент карвов. В океане можно встретить любое судно. Рейдеры используют карвы, снейкары и скейды.

На реках встречаются только одиночные суда. На побережье встречаются группы из 1κ6 судов. Экипаж судов обычно на 1κ6 человек меньше, чем его максимальная численность. На побережье появятся 2κ10 русалок. В океане их число составит 2κ20.

## **Морские сражения**

Морские сражения проходят по ходам длительностью в 1 минуту.

Артиллерия и морские монстры могут атаковать корабли напрямую. Смертные же должны полагаться на огонь или абордаж.

Атаки ближнего боя против судов автоматически попадают. Дистанционные атаки должны попасть по КБ 7 — для учета стрельбы с движущейся платформы. Ручное оружие не наносит урона — артиллерии и силы монстров достаточно, чтобы нанести урон. Если нанести 6+ урона, судно может начать тонуть.

Огонь наносит 1к6 урона. Если выпадет 1, уменьшите размер пожара — кидайте на один кубик меньше в следующем раунде. Если выпадет 6, увеличьте размер пожара — теперь кидайте 2к6 на урон.

## **Таран**

Корабли этой эпохи не предназначены для тарана. Корабль, совершающий таран, получает 1к6 повреждений. Он наносит цели 1к6 урона за каждый оставшийся КЗ. Если на кубике повреждений выпадает 6, корабль может начать тонуть.

## **Абордаж**

Персонажи могут перепрыгивать с одного судна на другое во время абордажа. Для этого требуется проверка ловкости 2к6. Моряки автоматически добиваются успеха. После этого на судне начинается бой. Обратите внимание, что это означает, что за один морской ход происходит 10 “обычных” раундов боя.

## **Потопление**

Когда судно может начать тонуть, бросьте 1к6 — на 1–3, всё в порядке. На 4–6, оно начинает тонуть. Этот процесс занимает 3к6 ходов. Если половина команды судна работает над его спасением, есть 70% шанс избежать сей участи. Это занимает 1к6 ходов и не может быть сделано во время сражения или под огнём.

Если судно снова начнёт тонуть, у него останется всего половина от времени на затопление.

## **Утопление**

Те, кто находится в воде в течение целого хода морской битвы или сброшены в воду, рискуют утонуть. Персонажи должны бросить на к20 меньше своего КБ, чтобы не утонуть.

## По земле

Большинство королей в ясный день могут окинуть взглядом все свои владения. Империя сломалась под собственным весом — борьба идёт на местном уровне, даже несмотря на сплетение нитей торговли и обмена за месяцы плавания. Острова, утяжелённые болотами и трясинной, знают о пряхностях пустынных земель. Все знают, что лучшая сталь — на юге, а серебряные гроши с дырочками в центре принимают во всех портах. Руины усеивают пейзажи, а во многих залах обитают привидения.

## Путешествие

Способ передвижения	Скорость — # гексов в день
Пешком	2
Повозки/телеги	3
Верхом	4
Лошади, загнанные до смерти	6

Лошадь, загнанная до смерти, становится бесполезной к концу путешествия, и у неё есть шанс 2 из 6 умереть в тот же день.

Труднопроходимая местность (густой лес, болота и горы), где нет дороги, сокращает движение вдвое — округляйте доли в меньшую сторону.

## Потеряться

С хорошей точки обзора персонажи могут видеть соседние гексы. Горы видны на расстоянии 4 гексов. Погодные условия могут ухудшить видимость. Когда не видно ни одного ориентира (например, горы, холма, дороги, города), персонажи имеют шанс потеряться 2 из 6. В пустынях и болотах этот шанс увеличивается до 3 из 6. Спрячьте все карты и продолжайте игру без привязки к ним, пока не сможете восстановить своё местоположение.

Движение происходит в случайном направлении.

## Столкновения

Каждые 12 часов делайте проверку на столкновение по подготовленному для конкретной области списку.

В случае столкновения учтите, осведомлена ли одна из сторон о другой — такие факторы как свет и шум являются основными. Сторона, не знающая о приближении другой ошеломлена с шансом 2 из 6.

Если одна из сторон ошеломлена, столкновение начинается на расстоянии 1кб\*10'. В противном случае, 2кб\*10'. Все стороны могут быть ошеломлены.

## Под землёй

Под землей, в ущельях, руинах, подземных мирах, не видимых солнцу. Всякое крадётся. Кошмары плодятся, множатся и гноятся. Чудовища скрываются в логовах и выходят наружу, когда гаснет дневной свет.

## Учёт времени

Время измеряется в 10-минутных интервалах — ходах.

Каждый ход есть шанс 1 из 6, что произойдёт столкновение с использованием подготовленного списка столкновения для конкретной области.

Большинство основных действий занимают 10 минут — поиск ловушек, отпирание дверей, устранение препятствий и т.д.

После боя или часа исследования большинству участников требуется один ход отдыха — те, кто продолжают напрягаться, получают штраф -2 к любым броскам к20, пока не отдохнут в течение двух ходов.

## Свет

Под землёй нет света — те, кто собирается погрузиться в глубины, должны иметь при себе свой собственный. Факел горит час (6 ходов), а пинта масла для фонаря горит 4 часа (24 хода). Те, кто живёт под землей много веков, в большинстве своём научились видеть без света, пробираясь на ощупь в темноте.

## Передвижение

Осторожное передвижение позволяет преодолеть 240 футов за один ход. Это позволяет составлять карты, проверять ловушки, внимательно наблюдать за темнотой.

Те, кто пренебрегает осторожностью, могут увеличить скорость в четыре раза, но при этом наверняка заблудятся и наткнутся на засады, а ловушки неминуемо сработают и т.д.

## Столкновения

В случае столкновения учтите, осведомлена ли одна из сторон о другой — такие факторы как свет и шум являются основными. Сторона, не знающая о приближении другой ошеломлена с шансом 2 из 6.

Если одна из сторон ошеломлена, столкновение начинается на расстоянии 1к6\*10'. В противном случае, 2к6\*10'. Все стороны могут быть ошеломлены.

## Постскриптум

Нож — великий инструмент Творения.