

Развитие персонажа

Опыт	Уровень	Бонус мастерства
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6



В ВАШ ХОД У ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА
ЕСТЬ 6 СЕКУНД, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ....



Навыки и характеристики

Характеристика	Навык
Сила	Атлетика
Ловкость	Акробатика
Ловкость	Ловкость рук
Ловкость	Скрытность
Интеллект	Анализ
Интеллект	История
Интеллект	Магия
Интеллект	Природа
Интеллект	Религия
Мудрость	Внимательность
Мудрость	Выживание
Мудрость	Медицина
Мудрость	Проницательность
Мудрость	Уход за животными
Харизма	Выступление
Харизма	Запугивание
Харизма	Обман
Харизма	Убеждение



Укрытие

Укрытие	Эффект
На 1/2	Бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости
На 3/4	Бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости
Полное	Нельзя нацеливать атаки и заклинания

Зрение и свет

Помеха	Эффект
Слабая	Штраф к проверкам Мудрости (Внимательность), полагающихся на зрение.
Сильная	Полная блокировка зрения

Источники света

Источник	Яркий свет	Тусклый свет	Дл.
Свеча	5 фт.	+5 фт.	1 час
Лампа	15 фт.	+30 фт.	6 часов
Прожектор	60 фт.	+60 фт.	6 часов
Фонарь	30 фт.	+30 фт.	6 часов
Факел	20 фт.	+20 фт.	1 час

Темп перемещения

Темп	Дистанция, пройдённая за...			
	Минуту	Час	День	Эффект
Быстрый	120 метров	4 мили (6 км)	30 миль (50 км)	Штраф -5 к пассивному значению Мудрости (Внимательность)
Нормальный	90 метров	3 мили (4,5 км)	24 мили (40 км)	—
Медленный	60 метров	2 мили (3 км)	18 миль (30 км)	Возможность идти скрытно



Случайные находки

k12	Найдено
1	Произведение искусства
2	Труп
3	Еда или вода
4	Ювелирное изделие
5	Ключ
6	Письмо
7	Волшебник травы
8	Карта
9	Блуждающие монстры
10	Секретное послание
11	Настенный рисунок
12	Книга

Типичная СЛ

СЛ	Трудность задачи
5	Очень лёгкая
10	Лёгкая
15	Средняя
20	Сложная
25	Очень сложная
30	Практически невозможная



Стандартный урон

Уровень	Обычный	Опасный	Смертельный
1-4	1к10	2к10	4к10
5-10	2к10	4к10	10к10
11-16	4к10	10к10	18к10
17-20	10к10	18к10	24к10



by Gard

ПРИМЕРЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ	
Обнаружить или спрятать клавиши	Открыть или закрыть дверь
Достать предмет из рюкзака	Поднять упавшее оружие
Взять беделушку со стола	Снять кольцо с пальца
Засунуть еду в рот	Поместить землю из ящика
Достать несколько монет из кошелька	Выпить весь эль из фляги
Дернуть рябчики или переключатели	Снять фонарь со стены
Достать книгу из шкафа в прихожей	Потушить небольшой костер
Надеть маску	Натянуть калошон на голову
Прислонить узду к двери	Пнуть маленький камень

СОСТОЯНИЯ

БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ

- Находящееся без сознания существо «недееспособно», не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

ИСПУГАННЫЙ

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

НЕВИДИМЫЙ

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки – с преимуществом.

НДЕЕСПОСОБНЫЙ

- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.

ОГЛОХШИЙ

- Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

ОКАМЕНЕВШИЙ

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.
- Существо «недееспособно», не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.
- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие прекращается, но не исчезает.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ

- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.



ОТРАВЛЕННЫЙ

- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.



ОЧАРОВАННЫЙ

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.



ОШЕЛОМЛЁННЫЙ

- Ошеломлённое существо «недееспособно», не способно перемещаться и говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.



ПАРАЛИЗОВАННЫЙ

- Парализованное существо «недееспособно» и не способно перемещаться и говорить.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.



СБИТЫЙ С НОГ

- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.



СХВАЧЕННЫЙ

- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен.
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его держивает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием волна грома.



Истощение

Степень Эффект

1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть



ИНСТРУМЕНТЫ

Предмет	Стоимость	Вес
Воровские инструменты	25 зм	1 фнт.
Игровой набор		
Драконы шахматы	1 зм	1/2 фнт.
Карты	5 см	—
Кости	1 см	—
Ставка трех драконов	1 зм	—
Инструменты навигатора	25 зм	2 фнт.
Инструменты отправителя	50 зм	2 фнт.
Инструменты ремесленников		
Инструменты алхимика	50 зм	8 фнт.
Инструменты гончара	10 зм	3 фнт.
Инструменты жестянщика	50 зм	10 фнт.
Инструменты каллиграфа	10 зм	5 фнт.
Инструменты каменщика	10 зм	8 фнт.
Инструменты картографа	15 зм	6 фнт.
Инструменты кожевника	5 зм	5 фнт.
Инструменты кузнеца	20 зм	8 фнт.
Инструменты пивовара	20 зм	9 фнт.
Инструменты плотника	8 зм	6 фнт.
Инструменты повара	1 зм	8 фнт.
Инструменты резчика по дереву	1 зм	5 фнт.
Инструменты сапожника	5 зм	5 фнт.
Инструменты стеклодува	30 зм	5 фнт.
Инструменты ткача	1 зм	5 фнт.
Инструменты художника	10 зм	5 фнт.
Инструменты ювелира	25 зм	2 фнт.
Музыкальные инструменты		
Барабан	6 зм	3 фнт.
Виола	30 зм	1 фнт.
Волынка	30 зм	6 фнт.
Лира	30 зм	2 фнт.
Лютня	35 зм	2 фнт.
Рожок	3 зм	2 фнт.
Свирель	12 зм	2 фнт.
Флейта	2 зм	1 фнт.
Цимбалы	25 зм	10 фнт.
Шалмей	2 зм	1 фнт.
Набор для грима	25 зм	3 фнт.
Набор для фальсификации	15 зм	5 фнт.
Набор травника	5 зм	3 фнт.

ЕДА, НАПИТКИ И ПОСТОЙ

Пункт	Стоимость
<i>Вино</i>	
Обычное (кружка)	2 см
Отличное (бутылка)	10 зм
Мясо, кусок	3 зм
<i>Ликер</i>	
Галлон (4 литра)	2 см
Кружка	4 мм
<i>Постоялый двор (за день)</i>	
Нищенское	7 мм
Бедное	1 см
Скромное	5 см
Комфортное	8 см
Богатое	2 зм
Аристократическое	4 зм
<i>Пропитание (за день)</i>	
Нищенское	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Богатое	8 см
Аристократическое	2 зм
Сыр, кусок	1 см
Торжественный обед (на 1 едока)	10 зм
Хлеб, ломоть	2 мм

СКАКУНЫ И ДРУГИЕ ЖИВОТНЫЕ

Животное	Стоимость	Скорость	Грузоподъёмность
Боевой конь	400 зм	60 фт.	540 фнт.
Верблюд	50 зм	50 фт.	480 фнт.
Лошадь, ездовая	75 зм	60 фт.	480 фнт.
Лошадь, тягловая	50 зм	40 фт.	540 фнт.
Мастифф	25 зм	40 фт.	195 фнт.
Осёл или мул	8 зм	40 фт.	420 фнт.
Пони	30 зм	40 фт.	225 фнт.
Слон	200 зм	40 фт.	1 320 фнт.

СЕДЛА, УПРЯЖЬ И ТРАНСПОРТ

Предмет	Стоимость	Вес
Доспех	x4	x2
Карета	250 зм	100 фнт.
Коляска	100 зм	600 фнт.
Конюшня (в день)	5 см	—
Корм (в день)	5 мм	10 фнт.
Сани	20 зм	300 фнт.
Седельные сумки	4 зм	8 фнт.
<i>Седла</i>		
Военное	20 зм	30 фнт.
Грузовое	5 зм	15 фнт.
Ездовое	10 зм	25 фнт.
Экзотическое	60 зм	40 фнт.
Телега	15 зм	200 фнт.
Упряжь и уздечка	2 зм	1 фнт.
Фургон	35 зм	400 фнт.

ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

Предмет	Стоимость	Скорость
Военный корабль	25 000 зм	2,5 мили/ч (4 км/ч)
Галера	30 000 зм	4 мили/ч (6,5 км/ч)
Кильевая лодка	3 000 зм	1 миля/ч (1,5 км/ч)
Ладья	10 000 зм	3 мили/ч (5 км/ч)
Парусный корабль	10 000 зм	2 мили/ч (3 км/ч)
Шлюпка	50 зм	1,5 мили/ч (2,5 км/ч)

Электрумовая

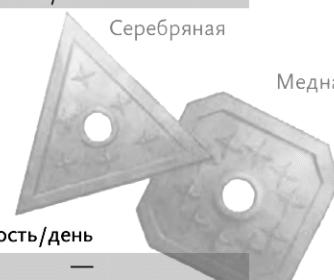


Золотая

УСЛУГИ

Услуга	Оплата
<i>Наёмник</i>	
Неопытный	2 см/день
Опытный	2 зм/день
<i>Перевозка в коляске</i>	
В пределах города	1 мм
Между городами	3 мм/миля
Посыльный	2 мм/миля
Пошлина за дорогу или ворота	1 мм
Проезд на корабле	1 см/миля

Серебряная



Платиновая

ЗАТРАТЫ НА СУЩЕСТВОВАНИЕ

Существование	Стоимость/день
<i>Никудышное</i>	—
Нищенское	1 см
Бедное	2 см
Скромное	1 зм
Комфортное	2 зм
Богатое	4 зм
Аристократическое	10 зм минимум

Медная



by Zard

СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Стоимость	Вес
Абак	2 зм	2 фнт.
Алхимический огонь (фляга)	50 зм	1 фнт.
Блок и лебёдка	1 зм	5 фнт.
Боеприпасы		
Арбалетные болты (20)	1 зм	1,5 фнт.
Иглы для трубы (50)	1 зм	1 фнт.
Снаряды для пращи (20)	4 мм	1,5 фнт.
Стрелы (20)	1 зм	1 фнт.
Бочка	2 зм	70 фнт.
Бумага (один лист)	2 см	—
Бурдюк	2 см	5 фнт. (полн.)
Бутылка, стеклянная	2 зм	2 фнт.
Ведро	5 мм	2 фнт.
Верёвка пеньковая (50 футов)	1 зм	10 фнт.
Верёвка, шёлковая (50 футов)	10 зм	5 фнт.
Весы, торговые	5 зм	3 фнт.
Воск	5 см	—
Горшок, железный	2 зм	10 фнт.
Духи (флакон)	5 зм	—
Замок	10 зм	1 фнт.
Зелье лечения	50 зм	1/2 фнт.
Зеркало, стальное	5 зм	1/2 фнт.
Калтропы (20 штук в сумке)	1 зм	2 фнт.
Кандалы	2 зм	6 фнт.
Кирка, горняцкая	2 зм	10 фнт.
Кислота (флакон)	25 зм	1 фнт.
Книга	25 зм	5 фнт.
Книга заклинаний	50 зм	3 фнт.
Колокольчик	1 зм	—
Колчан	1 зм	1 фнт.
Кольцо-печатка	5 зм	—
Комплект для лазания	25 зм	12 фнт.
Комплект для рыбалки	1 зм	4 фнт.
Комплект целителя	5 зм	3 фнт.
Контейнер для арбалетных болтов	1 зм	1 фнт.
Контейнер для карт и свитков	1 зм	1 фнт.
Корзина	4 см	2 фнт.
Кошелёк	5 см	1 фнт.
Крюк-кошка	2 зм	4 фнт.
Кувшин или графин	2 мм	4 фнт.
Лампа	5 см	1 фнт.
Лестница (10 футов)	1 см	25 фнт.
Ломик	2 зм	5 фнт.
Лопата	2 зм	5 фнт.
Магическая фокусировка		
Волшебная палочка	10 зм	1 фнт.
Жезл	10 зм	2 фнт.
Кристалл	10 зм	1 фнт.
Посох	5 зм	4 фнт.
Сфера	20 зм	3 фнт.
Масло (фляга)	1 см	1 фнт.

ВМЕСТИМОСТЬ КОНТЕЙНЕРОВ

Контейнер	Вместимость
Бочка	40 галлонов (150 лит.), 4 кубических фута
Бурдюк	4 пинты (2 лит.)
Бутылка	1,5 пинты (0,75 лит.)
Ведро	3 галлона (11 лит.), 0,5 кубических футов
Горшок, железный	1 галлон (3,75 лит.)
Корзина	2 кубических фута/40 фунтов (20 кг.)
Кошелёк	0,2 кубических фута/6 фунтов (3 кг.)
Кувшин или графин	1 галлон (3,75 лит.)

Предмет

Предмет	Стоимость	Вес
Мел (1 кусочек)	1 мм	—
Металлические шарики (1 000 шт. в сумке)	1 зм	2 фнт.
Мешок	1 мм	1/2 фнт.
Мешочек с компонентами	25 зм	2 фнт.
Молот, кузнечный	2 зм	10 фнт.
Молоток	1 зм	3 фнт.
Мыло	2 мм	—
Одежда, дорожная	2 зм	4 фнт.
Одежда, костюм	5 зм	4 фнт.
Одежда, обычная	5 см	3 фнт.
Одежда, отличная	15 зм	6 фнт.
Одеяло	5 см	3 фнт.
Охотничий капкан	5 зм	25 фнт.
Палатка, двухместная	2 зм	20 фнт.
Пергамент (один лист)	1 см	—
Песочные часы	25 зм	1 фнт.
Писчее перо	2 мм	—
Подзорная труба	1,000 зм	1 фнт.
Противоядие (флакон)	50 зм	—
Рационы (1 день)	5 см	2 фнт.
Рюкзак	2 зм	5 фнт.
Ряса	1 зм	4 фнт.
Свеча	1 мм	—
Святая вода (фляга)	25 зм	1 фнт.
Священный символ		
Амулет	5 зм	1 фнт.
Реликварий	5 зм	2 фнт.
Эмблема	5 зм	—
Сигнальный свисток	5 мм	—
Спальник	1 зм	7 фнт.
Столовый набор	2 см	1 фнт.
Сундук	5 зм	25 фнт.
Таран, портативный	4 зм	35 фнт.
Точильный камень	1 мм	1 фнт.
Трутница	5 см	1 фнт.
Увеличительное стекло	100 зм	—
Факел	1 мм	1 фнт.
Флакон	1 зм	—
Фляга или большая кружка	2 мм	1 фнт.
Фокусировка друидов		
Веточка омелы	1 зм	—
Деревянный посох	5 зм	4 фнт.
Тисовая палочка	10 зм	1 фнт.
Тотем	1 зм	—
Фонарь, закрытый	5 зм	2 фнт.
Фонарь, направленный	10 зм	2 фнт.
Цепь (10 футов)	5 зм	10 фнт.
Чернила (бутылочка 30 грамм)	10 зм	—
Шест (10 футов)	5 мм	7 фнт.
Шипы, железные (10)	1 зм	5 фнт.
Шлямбур	5 мм	1/4 фнт.
Яд, простой (флакон)	100 зм	—

Мешок	1 кубический фут/30 фунтов (15 кг.)
Рюкзак*	1 кубический фут/30 фунтов (15 кг.)
Сундук	12 кубических футов/300 фунтов (150 кг.)
Флакон	4 унции (100 грамм)
Фляга или кружка	1 пинта (0,5 лит.)

* Вы также можете привязывать такие предметы как спальники и верёвки снаружи рюкзака.

by Zard

ОРУЖИЕ

Название	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое рукопашное оружие</i>				
Боевой посох	2 зм	1к6 дробящий	4 фнт.	Универсальное (1к8)
Булава	5 зм	1к6 дробящий	4 фнт.	—
Дубинка	1 см	1к4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое
Кинжал	2 зм	1к4 колющий	1 фнт.	Лёгкое, метательное (дис.я 20/60), фехтовальное
Копьё	1 зм	1к6 колющий	3 фнт.	Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8)
Лёгкий молот	2 зм	1к4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (дис. 20/60)
Метательное копьё	5 см	1к6 колющий	2 фнт.	Метательное (дис. 30/120)
Палица	2 см	1к8 дробящий	10 фнт.	Двуручное
Ручной топор	5 зм	1к6 рубящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (дис. 20/60)
Серп	1 зм	1к4 рубящий	2 фнт.	Лёгкое
<i>Простое дальнобойное оружие</i>				
Арбалет, лёгкий	25 зм	1к8 колющий	5 фнт.	Боеприпас (дис. 80/320), двуручное, перезарядка
Дротик	5 мм	1к4 колющий	1/4 фнт.	Метательное (дис. 20/60), фехтовальное
Короткий лук	25 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Боеприпас (дис. 80/320), двуручное
Праща	1 см	1к4 дробящий	—	Боеприпас (дис. 30/120)
<i>Воинское рукопашное оружие</i>				
Алебарда	20 зм	1к10 рубящий	6 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Боевая кирка	5 зм	1к8 колющий	2 фнт.	—
Боевой молот	15 зм	1к8 дробящий	2 фнт.	Универсальное (1к10)
Боевой топор	10 зм	1к8 рубящий	4 фнт.	Универсальное (1к10)
Глефа	20 зм	1к10 рубящий	6 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Двуручный меч	50 зм	2к6 рубящий	6 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Длинное копьё	10 зм	1к12 колющий	6 фнт.	Досягаемость, особое
Длинный меч	15 зм	1к8 рубящий	3 фнт.	Универсальное (1к10)
Кнут	2 зм	1к4 рубящий	3 фнт.	Досягаемость, фехтовальное
Короткий меч	10 зм	1к6 колющий	2 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Молот	10 зм	2к6 дробящий	10 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Моргенштерн	15 зм	1к8 колющий	4 фнт.	—
Пика	5 зм	1к10 колющий	18 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Рапира	25 зм	1к8 колющий	2 фнт.	Фехтовальное
Секира	30 зм	1к12 рубящий	7 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Скимитар	25 зм	1к6 рубящий	3 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Трезубец	5 зм	1к6 колющий	4 фнт.	Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8)
Цеп	10 зм	1к8 дробящий	2 фнт.	—
<i>Воинское дальнобойное оружие</i>				
Арбалет, ручной	75 зм	1к6 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, перезарядка
Арбалет, тяжёлый	50 зм	1к10 колющий	18 фнт.	Боеприпас (дис. 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое
Длинный лук	50 зм	1к8 колющий	2 фнт.	Боеприпас (дис. 150/600), двуручное, тяжёлое
Духовая трубка	10 зм	1 колющий	1 фнт.	Боеприпас (дис. 25/100), перезарядка
Сеть	1 зм	—	3 фнт.	Метательное (дис. 5/15), особое

ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Класс Доспеха (КД)	Сила	Скрытность	Вес
<i>Лёгкий доспех</i>					
Стёганый	5 зм	11 + модификатор Лов	—	Помеха	8 фнт.
Кожаный	10 зм	11 + модификатор Лов	—	—	10 фнт.
Проклённая кожа	45 зм	12 + модификатор Лов	—	—	13 фнт.
<i>Средний доспех</i>					
Шкурный	10 зм	12 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	12 фнт.
Кольчужная рубаха	50 зм	13 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.
Чешуйчатый	50 зм	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	45 фнт.
Кираса	400 зм	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.
Полулаты	750 зм	15 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	40 фнт.
<i>Тяжёлый доспех</i>					
Колечный	30 зм	14	—	Помеха	40 фнт.
Кольчуга	75 зм	16	Сил 13	Помеха	55 фнт.
Наборный	200 зм	17	Сил 15	Помеха	60 фнт.
Латы	1,500 зм	18	Сил 15	Помеха	65 фнт.
<i>Щит</i>					
Щит	10 зм	+2	—	—	6 фнт.

by Zard