

Продвижение ПЕРСОНАЖА		
Очки Опыта	Уровень	Бонус Мастерства
0	1	+ 2
300	2	+ 2
900	3	+ 2
2700	4	+ 2
6500	5	+ 3
14000	6	+ 3
23000	7	+ 3
34000	8	+ 3
48000	9	+ 4
64000	10	+ 4
85000	11	+ 4
100000	12	+ 4
120000	13	+ 5
140000	14	+ 5
165000	15	+ 5
195000	16	+ 5
225000	17	+ 6
265000	18	+ 6
305000	19	+ 6
355000	20	+ 6

Модификаторы СПОСОБНОСТЕЙ			
Очки	М-тор	Очки	М-тор
1	-5	16-17	+ 3
2-3	-4	18-19	+ 4
4-5	-3	20-21	+ 5
6-7	-2	22-23	+ 6
8-9	-1	24-25	+ 7
10-11	0	26-27	+ 8
12-13	+ 1	28-29	+ 9
14-15	+ 2	30	+ 10

#### Сила

- Атлетика

#### Ловкость

- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

#### Телосложение

#### Интеллект

- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

#### Мудрость

- Уход за животными
- Проницательность
- Лечение
- Внимательность
- Выживание

#### Харизма

- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

#### Пассивное восприятие =

10 + все модификаторы мудрости

#### Очки Героизма

5+ (Уровень x ½) Очков

при повышении уровня.

Все непотраченные очки сгорают.

Потратьте 1 очко на:

- Добавление 1к6 к любой атаке или проверке спасброска или способности к20
- Превращение провала в успех при спасброске на смерть.

#### Погони и побеги

Руководство Мастера стр.252-255

#### Бонус

#### Магической атаки

= Модификатор способности + бонус мастерства.

(Штраф, если враг в пределах 5 футов)

#### Спасброски

8 + Мод-тор способности + бонус мастерства + особые модификаторы

#### Свитки

Наложение заклинания выше допустимого уровня:

СЛ = 10 + Уровень заклинания

#### Копирование заклинания

в книгу заклинаний :

Проверка Интеллекта (Магия)

СЛ = 10 + Уровень заклинания

При любом исходе свиток уничтожается.

#### Действия в бою

• **АТАКА** Книга Игрока, стр. 192

• **ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ**

Книга Игрока, стр. 201

• **ВЗБИРАНИЕ НА БОЛЬШОЕ СУЩЕСТВО**

Руководство Мастера, стр. 271

• **РЫВОК** Удваивает скорость

• **ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ**

Руководство Мастера, стр. 272

• **ОТХОД** До конца текущего хода перемещение персонажа не вызывает спровоцированной атаки

• **УКЛОНЕНИЕ** Атаки против вас со штрафом, ваши спасброски Ловкости - с бонусом. Преимущество пропадает, если скорость падает до 0 или вы **недееспособны**

- **ПОМОЩЬ** Дает преимущество другому при атаке или проверке способности
- **УКРЫТИЕ** Проверки Скрытности против проверок Внимательности тех, кто активно ищет существо
- **ПРОБЕГАНIE** Атлетика против Атл-ки, проход сквозь пространство врага
- **ПОДГОТОВКА** Отложенное действие, необходимо заранее указать триггер и реакцию. Книга Игрока, стр. 192
- **ПОИСК** Проверка Внимательности или Анализа (на усмотрение мастера)
- **ТОЛКАНИЕ** Атлетика против Атлетики или Акробатики. Либо сбивает с ног, либо отталкивает на 5 футов
- **КУВЫРОК** Акробатика против Акр-ки, проход сквозь пространство врага
- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБЪЕКТ**

#### Состояния

#### Ослепленный

- Существо не видит, проваливает все проверки способностей, требующих зрение.
- Атаки по существу с преимуществом, атаки существа - со штрафом.

#### Очарованный

- Не может причинить вред искусителю атакой, умением или магией.
- Искуситель имеет преимущество в проверке социального взаимодействия с существом.

#### Оглуший

- Существо не слышит, проваливает все проверки способностей, требующих слух.

#### Испуганный

- Штраф при проверках характеристик и бросках атаки, пока источник страха в пределах линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

#### Схваченный

- Скорость существа 0, бонусы скорости не действуют.
- Проходит, если схвативший **недееспособен**.
- Также проходит, если эффект выводит существо из зоны досягаемости схватившего или удерживающего эффекта.

#### Недееспособный

- Существо не может совершать действия и реакции.

#### Невидимый

- Существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. Существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму или следам.

- Броски атаки по невидимке со штрафом, его броски — с преимуществом.

#### Парализованный

- **Недееспособен**, не двигается, не говорит.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Атаки по парализованному — с бонусом.
- Любое попадание по существу критическое, если атакующий не далее 5 футов.

#### Окаменевший

- Существо, и все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в камень. Вес x10, перестаёт стареть.

- **Недееспособен**, не двигается, не говорит, не осознает свое окружение.
- Броски атаки по существу - с бонусом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Сопротивление ко всем видам урона.
- Иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали, они приостанавливаются, но не исчезают.

#### Отравленный

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

#### Сбитый с ног/ Лежащий ничком

- Существо перемещается только ползком, пока не встанет.
- Существо совершает со штрафом броски атаки.
- Броски атаки по существу с преимуществом, если нападающий не далее 5 футов от него. В противном случае броски атаки со штрафом.

#### Опутанный

- Скорость существа 0, бонусы скорости не действуют.
- Атаки по существу с преимуществом, атаки существа - со штрафом.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

#### Ошеломленный

- **Недееспособен**, не двигается. Говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу - с бонусом.

#### Бессознательный

- **Недееспособен**, не двигается, не говорит, не осознает свое окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу - с бонусом.
- Любое попадание по существу критическое, если атакующий не далее 5 футов.

Доспехи					
Тип Брони	Стоимость	КД	Сила	Стелс	Вес
Легкий доспех					
Стеганный	5 зм	11+Ловкость	—	Штраф	8 фнт.
Кожанный	10 зм	11+Ловкость	—	—	10 фнт.
Клепанная кожа	45 зм	12+Ловкость	—	—	13 фнт.
Средний доспех					
Шкурный	10 зм	12+Ловк (макс +2)	—	—	12 фнт.
Кольчужная рубаха	50 зм	13+Ловк (макс +2)	—	—	20 фнт.
Чешуйчатый	50 зм	14+Ловк (макс +2)	—	Штраф	45 фнт.
Кираса	400 зм	14+Ловк (макс +2)	—	—	20 фнт.
Полулаты	750 зм	15+Ловк (макс +2)	—	Штраф	40 фнт.
Тяжелый доспех					
Колечный	30 зм	14	—	Штраф	40 фнт.
Кольчуга	75 зм	16	13	Штраф	55 фнт.
Наборный	200 зм	17	15	Штраф	60 фнт.
Латы	1,500 зм	18	15	Штраф	65 фнт.
Щит					
Щит	10 зм	+ 2	—	—	6 фнт.

Надевание & снятие доспехов			Вместимость контейнеров	
Категория	Надевание	Снятие	Контейнер	Вместимость
Легкий	1 мин	1 мин	Рюкзак	1 фут <sup>3</sup> / 30 фнт
Средний	5 мин	1 мин	Бочка	40 галлонов / 4 фута <sup>3</sup>
Тяжелый	10 мин	5 мин	Корзина	2 фута <sup>3</sup> / 40 фнт
Щит	1 действие	1 действие	Бутылка	1½ пинты
Затраты на существование			Ведро	3 галлона / ½ фута <sup>3</sup>
Образ жизни	Стоимости/День		Сундук	12 футов <sup>3</sup> / 300 фунтов
Никудышное	—		Фляга / Кружка	1 пинта
Нищенское	1 см		Кувшин / Графин	1 галлон
Бедное	2 см		Горшок, железный	1 галлон
Скромное	1 зм		Кошель	0.2 фута <sup>3</sup> / 6 фунтов
Комфортное	2 зм		Мешок	1 фут <sup>3</sup> / 30 фунтов
Богатое	4 зм		Флакон	4 унции
Аристократичное	10 зм минимум		Бурдюк	4 пинты

Оружие				
Название	Цена, зм	Урон	Вес	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Дубинка	0.1	1к4 Дроб.	2	Легкое
Кинжал	2	1к4 Кол.	1	Фехтовальное, легкое, метательное (20/60)
Палица	0.2	1к8 Дроб.	10	Двуручное
Ручной топор	5	1к6 Руб.	2	Легкое, метательное (20/60)
Метательное копьё	0.5	1к6 Кол.	2	Метательное (30/120)
Легкий молот	2	1к4 Дроб.	2	Легкое, метательное (20/60)
Булава	5	1к6 Дроб.	4	—
Боевой посох	0.2	1к6 Дроб.	4	Универсальное (1к8)
Сerp	1	1к4 Руб.	2	Легкое
Копье	1	1к6 Кол.	3	Метательное (20/60), универсальное (1к8)
Безоружный	—	1 Дроб.	—	—
Простое дальнобойное оружие				
Арбалет, легкий	25	1к8 Кол.	5	Боеприпас (80/320), перезарядка, 2 руки
Дротик	0.05	1к4 Кол.	¼	Фехтовальное, метательное (20/60)
Короткий лук	25	1к6 Кол.	2	Боеприпас (80/320), двуручное
Праща	0.1	1к4 Кол.	—	Боеприпас (30/120)
Воинское рукопашное оружие				
Боевой топор	10	1к8 Руб.	4	Универсальное (1к10)
Цеп	10	1к8 Дроб.	2	—
Глефа	20	1к10 Руб.	6	Тяжелое, досягаемость, двуручное
Секира	30	1к12 Руб.	7	Тяжелое, двуручное
Двуручный меч	50	2к6 Руб.	6	Тяжелое, двуручное
Алебарда	20	1к10 Руб.	6	Тяжелое, досягаемость, двуручное
Длинное копьё	10	1к12 Кол.	6	Досягаемость, особое
Длинный меч	15	1к8 Руб.	3	Универсальное (1к10)
Молот	10	2к6 Дроб.	10	Тяжелое, двуручное
Моргенштерн	15	1к8 Кол.	4	—
Пика	5	1к10 Кол.	18	Тяжелое, досягаемость, двуручное
Рапира	25	1к8 Кол.	2	Фехтовальное
Скимитар	25	1к6 Руб.	3	Легкое, фехтовальное
Короткий меч	10	1к6 Кол.	2	Легкое, фехтовальное
Трезубец	5	1к6 Кол.	4	Метательное (20/60), универсальное (1к8)
Боевая кирка	5	1к8 Кол.	2	—
Боевой молот	15	1к8 Дроб.	2	Универсальное (1к10)
Кнут	2	1дк Руб.	3	Досягаемость, фехтовальное
Воинское дальнобойное оружие				
Духовая трубка	10	1 Кол.	1	Боеприпас (25/100), перезарядка
Арбалет, ручной	75	1к6 Кол.	3	Боеприпас (30/120), перезарядка, легкое
Арбалет, тяжелый	50	1к10 Кол.	18	Боеприпас (100/400), перез-ка, тяж., 2 руки
Длинный лук	50	1к8 Кол.	2	Боеприпас (150/600), тяжелое, двуручное
Сеть	1	—	3	Особое, метательное (5/15)

Еда, напитки & постой	
Пункт	Стоимость
Пиво	
Галлон	2 см
Кружка	4 мм
Банкет (за персону)	10 зм
Хлеб,ломоть	2 мм
Сыр, кусок	1 см
Постоялый двор (за день)	
Нищенское	7 мм
Бедное	1 см
Скромное	5 см
Комфортное	8 см
Богатое	2 зм
Аристократическое	4 зм
Пропитание (за день)	
Нищенское	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Богатое	8 см
Аристократическое	2 зм
Мясо, кусок	3 см
Вино	
Обычное (кружка)	2 см
Отличное (бутылка)	10 зм
<div><div>• Скакуны &amp; другие животные</div><div>• Седла, упряжь &amp; транспорт</div><div>• Водный траспорт</div></div> Кн. Игрока, стр. 157	
Услуги	
Услуга	Стоимость
Перевозка в коляске	
Между городами	3 мм/миля
В городе	1 мм
Наемник	
Опытный	2 зм/день
Неопытный	2 см/день
Посыльный	2 мм/миля
Пошлина за проход	1 мм
Проезд на корабле	1 см/миля

Источники света			
Источник	Ярко	Тускло	Время
Бытовые			
Свеча	5 фт	+ 5 фт	1 час
Лампа	15 фт	+ 30 фт	6 часов
Фонарь, конус	60 ф	+ 60 ф	6 часов
Фонарь, закрыт	30 ф	+ 30 ф	6 часов
Факел	20 ф	+ 20 ф	1 час
Магические			
Вечный огонь	20 ф	+ 20 ф	Сам не гаснет
Пляшущие огни	—	10 ф	До 1 мин
Огонь фей	—	10 ф	До 1 мин
Горящий клинок	10 ф	+10 ф	До 10 мин
Пылающий шар	20 ф	+ 20 ф	До 1 мин
Аура святости	—	5 ф	До 1 мин
Свет	20 ф	+ 20 ф	1 час
Лунный луч	—	5 ф цилиндр	До 1 мин
Радужная стена	100 ф	+ 100 ф	10 мин
Огненная стена	60 ф	+ 60 ф	До 1 мин

<b>Прыжки</b>	
<b>Прыжок в длину</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>1 ф за Силу при разбеге минимум 10 ф. Вполовину меньше без разбега.</li></ul>	
<b>Прыжок в высоту</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>3 + Мод.Силы при разбеге минимум 10 ф. Вполовину меньше без разбега.</li><li>Максимальный прыжок = высота прыжка + 1½ x рост</li></ul>	

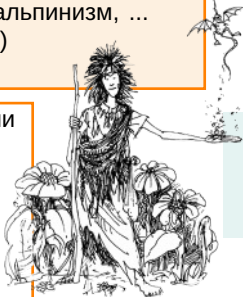
<b>Удушение</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Можно задержать дыхание на 1+Модиф-тор Телосложения минут (минимум 30 секунд)</li><li>Когда дышать невозможно, можно выживать в течении (Модификатор Телосложения) раундов (минимум 1). В следующий раунд хиты = 0, начинается умирание.</li></ul>	

Категории размеров			
Размер	Пространство	Кость хитов	Примеры
Крошечный	2½ на 2½ ф	к4	Бес, спрайт
Маленький	5 на 5 ф	к6	Гигантская крыса
Средний	5 на 5 ф	к8	Орк, вервольф
Большой	10 на 10 ф	к10	Гиппогриф, огр
Огромный	15 на 15 ф	к12	Огненный гигант
Громадный	>= 20 x 20 ф	к20	Лиловый червь

<b>Концентрация</b>	
Обычные действия (перемещение, атака, ...) не прерывают концентрацию. Может быть прервана:	
<ul style="list-style-type: none"><li><b>Каст другого заклинания, требующего концентрацию.</b></li><li><b>Получение урона.</b> Спас на Телосложение, сложность 10 или половина урона (что выше). Бросок для каждого источника урона.</li><li><b>Недееспособность или смерть.</b></li><li><b>Феномен окружения</b>, т.е. набежавшая на корабль волна во время шторма, громкий шум, вспышка света, ... требует спасбросок Телосложения (10) для сохранения.</li><li><b>Энергичное движение</b>, т.е. бег, бой, альпинизм, ... требуют спасбросок Телосложения (10)</li></ul>	

<b>Виды урона</b>	
<b>Кислота.</b> Едкое дыхание черного дракона и растворяющая слизь черного пуддинга причиняют урон кислотой.	
<b>Дробящий.</b> Тяжелые силовые атаки - молотом, падением, сдавливанием и т.п. причиняют дробящий урон.	
<b>Холод.</b> Лютый холод от копья ледяного дьявола и морозное дыхание белого дракона причиняют урон холодом.	
<b>Огонь.</b> Красный дракон, выдыхающий пламя, и многие заклинания, создающие жар, причиняют урон огнем.	
<b>Силовое поле.</b> Магия, сфокусированная в разрушительную силу. Чаще всего силовым полем причиняют урон заклинания, такие как волшебная стрела и силовое оружие.	
<b>Электричество.</b> Заклинание молния и дыхание синего дракона причиняют урон электричеством.	

<b>Некротическая энергия.</b> Излучается некоторой нежитью и такими заклинаниями, как леденящее прикосновение, иссушают плоть и даже душу.	
<b>Колющий.</b> Колющие и пронизывающие атаки, включая удары копьем и укусы животных, причиняют колющий урон.	
<b>Яд.</b> Ядовитые укусы и токсичное дыхание зеленого дракона причиняют урон ядом.	
<b>Психическая энергия.</b> Атаки силой разума, такие как у иллитидов, причиняют урон психической энергией.	
<b>Излучение.</b> Урон излучением, причиняемый заклинанием небесный огонь жреца и карающим оружием ангела, опаляют плоть	
<b>Рубящий.</b> Мечи, топоры и когти чудовищ причиняют рубящий урон.	
<b>Звук.</b> Оглушительные звуковые волны, такие как от заклинания волна грома, причиняют урон звуком.	



Показатель опасности, Бонус Мастерства & XP		
Показатель Опасности	Уровень Мастерства	XP
0	+ 2	0 или 10
1/8	+ 2	25
¼	+ 2	50
½	+ 2	100
1	+ 2	200
2	+ 2	450
3	+ 2	700
4	+ 2	1100
5	+ 3	1800
6	+ 3	2300
7	+ 3	2900
8	+ 3	3900
9	+ 4	5000
10	+ 4	5900
11	+ 4	7200
12	+ 4	8400
13	+ 5	10000
14	+ 5	11500
15	+ 5	13000
16	+ 5	15000
17	+ 6	18000
18	+ 6	20000
19	+ 6	22000
20	+ 6	25000
21	+ 7	33000
22	+ 7	41000
23	+ 7	50000
24	+ 7	62000
25	+ 8	75000
26	+ 8	90000
27	+ 8	105000
28	+ 8	120000
29	+ 9	135000
30	+ 9	155000

Модификаторы инициативы фактора скорости			
Фактор	Модификатор	Размер	Модиф-тор
Каст заклинания	- lvl заклинания	Крошечный	+ 5
Рукопашное, тяж./2 руки	- 2	Маленький	+ 2
Рукопашное, легк./фехтов.	+ 2	Средний	+ 0
Питие зелья	- 8	Большой	- 2
Вооружение, перезарядка лука	- 5	Огромный	- 5
Перезагрузка легкого арбалета	- 8	Громадный	- 8

Истощение		Укрытие	
Уровень	Эффект	Укрытие	Бонус КД и спас Лов.
1	Штраф при проверках характеристик	½ укрытие	+ 2
2	Скорость x0.5	¾ укрытие	+ 5
3	Штраф при бросках атаки и спасбросках	Полностью укрытую цель нельзя указать целью. Действуют только эффекты по площади.	
4	Максимум хитов x0.5	<b>Типичная сложность</b>	
5	Скорость x0		
6	Смерть		
Продолжительный отдых уменьшает истощение на 1 при условии, что персонаж пьет и ест.			
		Задача	Сложность
		Очень легкая	5
		Легкая	10
		Умеренная	15
		Сложная	20
		Очень сложная	25
		Почти невозможная	30

Импровизированный урон		
Пример	Кость	
Ожог от углей, падение полки, укол отравленной иглы	1к10	
Удар молнии, падение в костер	2к10	
Попадание под обвал, падение в чан с кислотой	4к10	
Стискивание стенами, попадание вращающимся клинком, хождение по лаве	10к10	
Полное падение в лаву, падение летающей крепости	18к10	
Попадание в огненный вихрь на Стихийном Плате Огня, стискивание челюстей богоподобного существа	24к10	
Уамни падают, всеу мирают, кампания заканчивается	∞к10	

Класс Доспеха предмета			
Материя	КД	Материал	КД
Бумага, веревка, ткань	11	Железо, сталь	19
Кристал, лед, стекло	13	Мифрил	21
Дерево, кость	15	Адамантин	23
Камень	17		

Хиты предмета DMG p.247

Размер	Хрупкий	Крепкий
Крохотный (бутылка, замок)	1к4	2к4
Маленький (лютя, сундук)	1к6	3к6
Средний (бочка, люстра)	1к8	4к8
Большой (телега, окно 10 ф)	1к10	5к10
Огромный, Громадный	Опция Мастера	

Цели и области воздействия		
Область	Количество целей	
Конус	Размер /10 (округление вверх)	
Куб или квадрат	Размер /5 (округление вверх)	
Цилиндр	Радиус /5 (округление вверх)	
Линия	Длина /30 (округление вверх)	
Сфера или круг	Радиус /5 (округление вверх)	

Длительные травмы <span>(Руководство Мастера, стр. 272)</span>		
к20	Травма	
1	<b>Потеря глаза.</b> Штраф при проверках, зависящих от зрения, и дальних атаках	
2	<b>Потеря ладони или руки.</b>	
3	<b>Потеря ноги или ступни.</b> СКР x ½ , падение после рывка, штраф равновесия	
4	<b>Хромота.</b> Скорость -5 ф. После рывка спас на Ловкость. Падение при < 10	
5–7	<b>Внутренняя травма.</b> Проверка Телосложение 15 на каждое действие	
8–10	<b>Сломанные ребра.</b> Проверка Телосложение 10 на каждое действие	
11–13	<b>Ужасный шрам.</b> Штраф к убеждению, бонус к запугиванию	
14–16	<b>Гноящаяся рана.</b> -1 от максимума хитов каждые 24 часа.	
17–20	<b>Незначительный шрам.</b> Нет негативных эффектов	

Потребность в еде и воде		
Размер	Еда (фунты) & Вода (галлоны) в День	
Крошечный	¼	x2 воды требуется в жаркую погоду
Маленький/Средний	1	
Большой	4	
Огромный	16	
Громадный	64	

Сложность сбора еды	
Наличие еды & воды	Сложность
Много источников	10
Ограниченное число	15
Мало источников	20

Атака толпы		
Требуемый рез-тат к20	Требуемое число толпы для попадания одного	
1–5	1	
6–12	2	
13–14	3	
15–16	4	
17–18	5	
19	10	
20	20	

Выслеживание	
Поверхность	Сложность
Мягкая поверхность (снег)	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
За каждый прошедший день	+ 5
Существо наследило (кровь)	- 5

**Темп сухопутных перемещений**  
Базовый = (Скорость/10) миль/час

- **Быстрый** плюс треть к скорости, -5 к пассивной внимательности.
- **Медленный** минус треть к СКР, возможность скрываться.
- **Труднопроходимая местность** Вдвое медленней
- **Форсирование** За N-й час после 8 часов в день проверка Телосложения со сложностью 10 + N. В случае прова Истощение +1.

Быстрая случайная погода		
к20	Температура	
1–14	Обычная для сезона	
15–17	На 4к6 °C холодной нормы	
18–20	На 4к6 °C жарче нормы	
к20	Ветер	
1–12	Отсутствует	
13–17	Легкий	
18–20	Сильный	
к20	Осадки	
1–12	Отсутствуют	
13–17	Легкий дождь или снег	
18–20	Сильный дождь или снег	



# Погони

- В течении погони можно без риска совершить до (3 + Модификатор Телосложения) рывков.
- Каждый дополнительный рывок требует проверки Телосложения (10) и увеличивает истоеие при провале.
- Преследователь может остановиться для произнесения заклинания. Он может отстать или вообще потерять цель, но это не запрещено.

## Завершение погони

- Каждый преследуемый совершает проверку Скрытности против пассивной Внимательности преследователя в конце каждого раунда.
- Если преследуемый НИКОГДА не покидал линии обзора, проверка автоматически проваливается.
- Иначе, еслитпроверка прошла успешно, преследуемый скрывается от погони.

Обстоятельства побега	
Обстоятельство	Проверка совершается с ...
Есть много мест для укрытия	Преимуществом
Жертва в шумном и людном месте	Преимуществом
Мало мест для укрытия	Помехой
Жертва в пустом или тихом месте	Помехой
Головной преследователь - следопыт с развитым навыком Выживание	Помехой

## Осложнения погони

Во времяпогони могут происходить различные осложнения, делающие ее более захватывающей.

Осложнения происходят случайным образом. Каждый участник погони выбрасывает к20 в конце своего хода. Обратитесь к соответствующей таблице, чтобы определить, происходит ли осложнение. Осложнение происходит с игроком, следующим в порядке инициативы. Бросивший кубик или жертва осложнения могут потратить вдохновение на предотвращение осложнения.

Осложнения погонь в городе		Осложнения погонь в дикой местности	
к20	Осложнение	к20	Осложнение
1	Путь преграждает большое препятствие (телега, ...) Проверка Акробатики (15), в случае неудачи препятствие считается за 10 футов труднопроходимой местности.	1	Вам предстоит продрасться сквозь густые кусты. Акробатика (10) или Атлетика (10). В случае провалакуст считается за 5 футов труднопроходимой местности.
2	Ваш путь преграждает толпа. Проверка Силы (10) или Акробатики (10) на свой выбор. В случае неудачи толпа считается за 10 футов труднопроходимой местности.	2	Перед вами уасток неровной земли. Совершите проверку Акробатики (10), чтобы продолжить путь. При провале замеля считается за 10 футов труднопреодолимой местности.
3	Ваш путь преграждает большое грязное окно или подобное препятствие. Спасбросок Силы (10), в случае провала вы отскакиваете и падаете ничком.	3	Вы пробегаете сквозь рой насекомых (см. бестиарий, мастер выбирает насекомых). Рой совершает провоцированную атаку (+3 к попаданию, колющий урон 4к4 при попадании).
4	На пути лабиринт бочек или ящиков. Проверка Акробатики (10) Или Интеллекта (10) на выбор. При провале считается 10 футами труднопроходимой местности.	4	Ваш путь преграждает ручей, ущелье или каменный пласт. Проверка Атлетики (10) или Акробатики (10). При провале препятствие - 10 футов труднопроходимой местности.
5	Пол под вашими ногами скользкий после дождя, пролитого масла или другой жидкости. Спасбросок Ловкости (10). При провале вы падаете ничком.	5	Совершите спасбросок Телосложения (10). При провале вы до конца хода ослеплены песком, грязью, пеплом, снегом или пылью. Скорость уменьшена вдвое.
6	Вы наткнулись на свору собак, дерущихся за еду. Проверка Акробатики (10) . При провале 1к4 колющего урона, собаки - 5 футов труднопроходимой местности.	6	Перед вами внезапно оказывается яма. Спасбросок Акробатики (10), чтобы обогнуть. При провале вы падаете на 1к4 х5 футов, получая дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов и падаете ничком.
7	Вы ворвались в драку. Проверка Атлетики(10), Акробатики (10) илиЗапугивания (10) на свое усмотрение. При провале вы получаете урон 2к4, а драчуны считаются за 10 футов труднопроходимой местности.	7	Вы попадаете вохотничий силок. Совершите спасбросок Ловкости (15), чтобы избежать его. При провале выпойманы в сеть и опутаны. Смотрите в 5 главе Книги Игрока правила по высвобождению из сети .
8	Ваш путь преграждает нищий. Совершите проверку Атлетики (10), Акробатики (10) или Харизмы (10). При подаянии автоматический успех. При провале нищий считается за 5 футов труднопроходимой местности.	8	Вы вызвали панику у диких животных. Совершите спасбросок Ловкости (10). При провале вы сбиваетесь с ног и получаете 1к4 дробящего и 1к4 колющего урона.
9	Бдительный страж (см. Бестиарий) принимает вас за другого. Если вы перемещаетесь на 20 футов или больше, страж совершаетпровоцированнуюатаку копьём (+3 к попаданию, колющий урон 1к6+1 при попадании).	9	Ваш путь проходит мимо участка, заросшего бритвенной лозой. Совершите спасбросок Ловкости (15) или используйте 10 футов перемещения, чтобы избежать бритвенной лозы. При провале вы получаете рубящий урон 1к10.
10	Вам нужно резко свернуть в сторону, чтобы не столкнуться с препятствием. Совершите спасбросок Ловкости (10) для маневра. При провале вы ударяетесь обо что-то твердое и получаете дробящий урон 1к4.	10	В погоню за вами устремляется местное существо. Мастер определяет вид существа.
11-20	Без осложнений	11-20	Без осложнений

Обезвреживание и бонусы атак ловушек			
Опасность ловушки	Сложность	Бонус атаки	
Неудобная	10–11	+ 3 ... + 5	
Опасная	12–15	+ 6 ... + 8	
Смертельная	16–20	+ 9 ... + 12	
Урон в зависимости от уровня			
Уровень персонажа	Неудобная	Опасная	Смертельная
1–4	1к10	2к10	4к10
5–10	2к10	4к10	10к10
11–16	4к10	10к10	18к10
17–20	10к10	18к10	24к10
Кутеж			
Персонаж тратит деньги, как за богатое существование (4зм / день). Результат = к100 + уровень персонажа, либо выбор Мастера.			
к100 + уровень	Результат		
1–10	Вы попали в тюрьму на 1к4 дня за неповновение и нарушение порядка. штраф 10 зм или сопротивление аресту.		
11–20	Вы приходите в сознание в странном месте, пропало 3к6 х5 зм.		
21–30	Вы нажили врага. Мастер сам выбирает личность или организацию и причину.		
31–40	Вы закрутили интрижку. Бросьте к20. 1-5: расстались со скандалом, 6-10: расстались мирно. 11-20: роман в разгаре.		
41–80	Вы выиграли в азартной игре и смогли компенсировать кутеж, выйдя в ноль.		
81–90	Вы выиграли в азартной игре и смогли компенсировать кутеж, плюс заработали 1к20 х4 зм.		
91 +	Вы выиграли в азартной игре и смогли компенсировать кутеж, плюс заработали 4к6 х10 зм. Кутеж стал легендой.		

Спрос на магические предметы			
Редкость	Базовая цена	Дней на поиск покупателя	Мод-тор к100*
Обычный	100 зм	1к4	+ 10
Необычный	500 зм	1к6	+ 0
Редкий	5,000 зм	1к8	- 10
Оч. редкий	50,000 зм	1к10	- 20
* добавьте к результату в таблице справа			
Безумие			
Кратковременное		Долговременное	
к100	Эффект (длится 1к10 минут)	к100	Эффект (длится 1к10 х10 часов)
01–20	Персонаж уходит в себя и парализуется до получения урона	01–10	Навязчивое желание повторять одни и те же действия (мыть руки, трогать вещи, молиться, ...)
21–30	Персонаж недееспособен, смеется, кричит или плачет.	11–20	Персонаж видит галлюцинации, все проверки с помехами
31–40	Персонаж напуган - каждый раунд потратьте действие на убежание	21–30	Сильная паранойя. Помехи при проверке Мудрости и Харизмы
41–50	Персонаж бессвязно бормочет, не может нормально общаться и накладывать заклинания	31–40	Персонаж считает нечто (обычно источник безумия) отвратительным, как под заклинанием антипатия
51–60	Персонаж должен в каждом раунде атаковать ближайшего	41–45	Выберите зелье - персонаж считает, что находится под его действием
61–70	Персонаж видит галлюцинации, все проверки с помехами	46–55	Привязался к талисману - персоне или предмету. Штраф проверок и спасбросков при > 30 футах от него
71–75	Персонаж выполняет все, что ему говорят, если это не суицид	56–65	Персонаж становится слепым (25%) или глухим (75%)
76–80	Непреодолимое желание есть что-то странное (грязь, слизь...)	66–75	Дрожь или тик, штраф при атаке, спасаях и проверках Силы и Ловкости
81–90	Персонаж ошеломлен	76–85	Частичная амнезия. Помнит себя, не узнает других или ничего не помнит
91–100	Персонаж теряет сознание	86–90	При уроне спасбросок Мудрости (15). При провале смятение на 1 минуту
		91–95	Персонаж теряет способность говорить
		96–100	Потеря сознания

Продажа магических предметов	
к100 + Мод.	Вы находите покупателя...
<= 20	...предлагающего 1/10 цены
21-40	...предлагающего ¼ цены
41-80	...предлагающего ½ цены
81-90	...предлагающего всю цену
>= 91	...скрывающего личность и предлагающего 1½ цены

Создание магических предметов		
Редкость	Стоимость создания	Минимальный уровень
Обычная	100 зм	3
Необычная	500 зм	3
Редкая	5,000 зм	6
Очень редкая	50,000 зм	11
Легендарная	500,000 зм	17
Безумие		
к100	Слабость (длится до исцеления)	
01–15	"Пока я пьян, я мыслю здраво"	
16–25	"Я храню все, что нахожу"	
26–30	"Я копирую хорошо знакомого (стиль, привычки, даже имя)"	
31–35	"Я должен искажать факты, лгать, чтобы быть интересным для других"	
36–45	"Меня интересует только достижение цели, остальное я игнорирую"	
46–50	"Мне трудно заботиться о том, что происходит вокруг меня"	
51–55	"Мне не нравится, как люди меня все время оценивают"	
56–70	"Я самый умный, самый мудрый, самый сильный, самый красивый..."	
71–80	"Мощные враги охотятся за мной, их агенты везде за мной следят"	
81–85	"Я могу доверять только одному другу. И вижу его только я"	
86–95	"Я ничего не воспринимаю всерьез. Чем серьезней, тем смешней"	
96–100	"Мне очень нравится убивать живых"	