БЫСТРЫЙ СТАРТ

ОСТАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА, А ТАКЖЕ РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБНОВЛЕНИЯ И МНОГОЕ ДРУГОЕ ВЫ НАЙДЁТЕ В ПОЛНОМ ИЗДАНИИ ICRPG CORE

2 страница

RUNEHAMMER GAMES представляет:

INDEX CARD RPG БЫСТРЫЙ СТАРТ

Все страницы данной книги могут быть распечатаны для личного использования. Любое другое использование печатных или цифровых документов, связанных с ICRPG, или иллюстраций запрещено без письменного согласия

RUNEHAMMER GAMES LLC 2018!

Авторские права на все иллюстрации и дизайн принадлежат

RUNEHAMMER GAMES LLC

RUNEHAMMER GAMES и логотип RUNEHAMMER являются торговой маркой, 2018

Если Вы хотите создать контент для ICRPG, пишите на

hankerin.ferinale@gmail.com

Посетите RUNEHAMMER, чтобы узнать больше, и присоединитесь к растущему сообществу ICRPG:

www.runehammergames.com

facebook.com/Drunkens.n.Dragons/

You Tube at Drunkens&Dragons

www.patreon.com/runehammer

Особая благодарность: Rox, Siris, T, Emac, Big D, Paulybahn,

Adam, Grundle, Bumbo, Boot, DM Scotty, Zeiler,

Pillipow, DMG, Addramyr, Gruber, Bungwirez, ABTAB,

ATCon peeps, Mathieu Roy-Caissy , Michael Tola Denis,

Matt shaker, Alex Alvarez, Megan Hambrock, Lloyd Collins, Dave Hubble

Johne Bentz, Chris Hatley, Victor Diaz, David Owens, WASD20,

Mytabletopteam Marshall, Jason Scranton, Michael Maitlen &amp; Kyle,

Anthony Costa, BBEG, Raving Bean, RPG Construct, Imbalanced Games,

The Lads, Gen Con beergardeners, Rigaroga, Axebane

Runehammer PATRONS, and all my Lumpy Headed Weirdos

БЫСТРЫЙ СТАРТ ICRPG защищена и открыта для использования

Интернациональной лицензией CREATIVE COMMONS 4.0

Сведения о правах и ограничениях могут быть найдены онлайн в сообществе GOOGLE+ (https://plus.google.com/communities/113794869422304907451)

ШРИФТЫ используются с лицензией: Calibri by Microsoft, Nusaliver by DABNOTU and FLATBREAD by Jake Luedecke

Используемые в русской локализации шрифты: НАШИ ШРИФТЫ

ПЕЧАТЬ: Разрешена печать этого документа для личного использования.

3 страница

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.............................................4

КАК ИГРАТЬ...............................................6

ПЕРСОНАЖИ.................................................17

ПРИМЕРЫ ТРОФЕЕВ.............................................26

ПРИМЕР ПРИКЛЮЧЕНИЯ: ЗУБ АГНАРА............................29

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА....................................33

НАБРОСКИ СЕТТИНГОВ.....................................................в CORE издании

РАЗДЕЛ ДЛЯ МАСТЕРА.....................................................в CORE издании

МОНСТРЫ.................................................................в CORE издании

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ КЛАССОВ........................................................в CORE издании

ПРИМЕРЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ...............................................в CORE издании

СЛУЧАЙНЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ТАБЛИЦЫ МОНСТРОВ.......в CORE издании

ЭПИЧЕСКАЯ И ПРОКЛЯТАЯ ДОБЫЧА......................................в CORE издании

ЗАКЛИНАНИЯ...............................................................в CORE издании

4 СТРАНИЦА

ВВЕДЕНИЕ

Быстрый старт

Этот небольшой PDF содержит выжимку правил ICRPG CORE, чтобы вы смогли постичь, прочувствовать и протестировать данную игру. В полном издании помимо этого находятся более 200 страниц классов, биоформ, монстров, приёмов для мастера, трофеев, примеры двух сеттингов: фэнтези и sci-fi - и многое другое. Также полное издание поставляется с десятками пригодных для печати изображений персонажей, раздаточными материалами и бесплатными обновлениями, включающими в себя приключения, дополнительные биоформы, классы, таблицы и многое другое! Также игра живёт и развивается благодаря онлайн сообществу(https://plus.google.com/communities/113794869422304907451), которое придумывает огромное количество дополнительных правил и прочих крутых штук. Добро пожаловать.

Спасибо, что обратил внимание на ICRPG, давай бросим несколько костей.

5 страница

ВВЕДЕНИЕ

ОБ ICRPG В ДВУХ СЛОВАХ

ICRPG использует концепцию Попыток и Усилий. Игроки во время хода описывают

свои действия, и, опираясь на Трофеи и Характеристики персонажа, бросают кости в попытках преодолеть Цель комнаты или испытания. В случае успеха делается бросок Усилия, отражающий то, насколько ты продвинулся к цели, будь то убийство монстра, произнесение заклинания или взлом закрытого сундука. Для передачи деталей и окружающих действий игра использует print-and-play миниатюры, prop и карточки с локациями. Вдобавок, благодаря своим механикам, ICRPG может быть использована как сборник «домашних правил» для вашей текущей настольной ролевой игры, чтобы добавить ей плавности и скорости.

ICRPG CORE включает два отдельных мира: ALFHEIM - фэнтезийный мир, который перекочевал из рассказов Runehammer, и WARP SHELL - эпическая фантастика, в которой вселенная находится в руинах после уничтожения. Эти миры включают классы персонажей, биоформы и снаряжение и будут дополняться в будущих редакциях ICRPG.

Настольные ролевые игры - это хобби для тех, кто хочет хорошо провести вечер пятницы, создавая и рассказывая истории. Садись поудобнее, полистай правила, попробуй сделать несколько персонажей для разогрева.

6 страница

ТВОЙ ХОД

ОПИШИ

Все действия в хорошей настольной ролевой игре рождаются из описания. Общайтесь!

Будь смелым! Думай ВНУТРИ твоего персонажа и преврати фантазию в действие. Опиши, что хочешь сделать, узнать или как реагируешь на события. Дай правилам игры придти в движение

«Я хочу рассечь мечом этого скелета!»

«Я перепрыгиваю через крокодила».

«Я пытаюсь прочесть руны…»

«Вижу ли я грязевых людей на горизонте?»

СДЕЛАЙ БРОСОК

Персонажи состоят из различных характеристик. Используй их, чтобы

творить чудеса! В зависимости от типа задуманного действия мастер решит, нужен ли бросок D20.

«Сделай попытку, используя СИЛ».

“Окей, проверь ЛОВ, чтобы совершить этот прыжок”.

«Хорошо, сделай проверку ИНТ, чтобы начать переводить».

«Сделай проверку разведки»

УЗНАЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

После броска мастер опишет, как изменилась сцена из-за твоих действий. Возможно, битва стала только яростнее или наоборот тут же завершилась, а, может быть, ты открыл секрет пирамид! Ходы идут раунд за раундом, сцена продолжит меняться.

«Ты разрубил скелета пополам!»

«Ты спотыкаешься и падаешь в грязь».

“Ещё немного времени и ты разгадаешь руны”

«Великолепный результат. Ты видишь 4 фигуры вдали»

7 страница

ДВИЖЕНИЕ И ДЕЙСТВИЯ

ТРИ ВИДА ХОДОВ

ДВИГАТЬСЯ ДАЛЕКО

Иногда необходимо совершить рывок - пронестись через всю карту на полной скорости. Используй весь свой ход, чтобы бежать сломя голову так далеко, как только возможно. Ниже будет понятно, где находится “далеко”, благодаря основанной на банане системе передвижения.

ДВИГАТЬСЯ БЛИЗКО И СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Это наиболее часто используемый тип хода: двигаешься на короткую дистанцию, а затем совершаешь действие. Это чем-то похоже на настоящую жизнь, когда ты «идёшь к астероидной машине и запускаешь её» или «подходишь к холодильнику и берёшь лимонад».

ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ И СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Действия - безграничное множество вещей, которые ты можешь делать в игровом мире. Они отражают то, как ты влияешь на историю: побеждаешь врага, разгадываешь тайну, помогаешь союзнику. ICRPG выделяет в этой безграничной области три типа действий, которые можно совершать в свой ход и быть крутым.

ТРИ ВИДА ДЕЙСТВИЙ

ПРОСТОЕ

Нет броска, нет Цели, нет проблем! С такими действиями всё просто: они совершаются мгновенно, не требуют усилий и всегда успешны. Поговорить с союзником, выпить эликсир или сменить оружие – всё это простые действия.

ПРОВЕРКА

Проверка – это бросок костей, который показывает, можешь ли ты сделать какое-то быстрое действие. Результатом будет либо успех, либо провал. Когда ты пытаешься “осмотреться в поисках плохих парней” или “перепрыгнуть через шахту” - совершай проверку. Для этого брось D20 и прибавь подходящую характеристику. Чтобы преуспеть, результат должен быть больше или равен Цели (о том, что за Цель и как она определяется, на следующей странице).

ПОПЫТКА

Самый распространённый тип действия – ПОПЫТКА. Она может включать в себя открытие сундуков, удар по врагу, чтение заклинаний или починку звездного двигателя. Также, как и при Проверке, бросай D20 плюс соответствующая Характеристика против Цели, однако в случае успеха нужно ещё сделать бросок Усилия.

8 страница

ЦЕЛЬ И УСИЛИЕ

ПРЕОДОЛЕТЬ ЦЕЛЬ

Все Проверки и Попытки делаются против некой Цели. Это число, которое ты пытаешься преодолеть при каждом броске. Мастер должен держать это число у всех на виду. Он также объявит об изменениях Цели . «Сейчас Цель - 12!» Когда цель повышается, все задачи усложняются. Когда понижается – становятся проще.

Это число отражает общую сложность ситуации, которой вы противостоите в данный момент. Пытаешься ли ты атаковать противника, перепрыгнуть реку или что-то рассмотреть в тумане - всё это использует одну механику. Вы бросаете D20 и добавляете соответствующую Характеристику (и Трофеи, если есть подходящие). Если результат больше или равен цели - это успех. Использование всего одного числа упрощает жизнь как мастера, так и игроков.

И всё же это не значит, что все броски одинаковы. Когда-нибудь придётся делать что-то Сложное, а в другой раз проверка может быть Простой. В случае СЛОЖНОГО броска мы увеличиваем цель на 3, в случае ПРОСТОГО - уменьшаем на 3. То, является ли цель обычной, простой или сложной, определяется контекстом каждой конкретной Проверки или Попытки.

Случаи, когда цель может быть Простой:

Ты уже ранее пытался делать это

Персонаж имеет богатый опыт в данной сфере

Ничего не мешает и не отвлекает

Созник использовал свой ход, чтобы помочь тебе

У тебя есть подходящий Трофей

Случаи, когда цель может быть Сложной:

Полностью незнакомая задача или окружение

Волшебное сопротивление вашим усилиям

Различные отвлекающие факторы

Персонаж травмирован

Это действительно далеко для прыжка!

БРОСОК УСИЛИЯ

Наиболее уникальная и обширная механика в ICRPG – это концепт Усилия. Это ключевой элемент для всех видов разрешения задач и конфликтов. Ты делаешь бросок Усилия, когда твоя Попытка успешна. Сложность препятствий и врагов определяется количеством их СЕРДЕЦ. Каждое сердце представляет собой 10 очков УСИЛИЙ для преодоления. Когда ты приложил достаточно Усилий для разрешения задачи или конфликта - цель достигнута! Это отличный способ отслеживать свой прогресс. Вот несколько примеров:

- При атаке по врагу бросай УРОН ОРУЖИЕМ. Когда его достаточно - ты побеждаешь соперника!

- Когда произносишь заклинание, например, читая загадочную древнюю книгу, МАГИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ будет мерой мощи получившегося колдовства.

- Когда открываешь сундук, БАЗОВОЕ УСИЛИЕ – это старание твоих пальцев и напряжение твоего мозга в попытках его открыть.

***Как только вы немного освоитесь с механикой Попыток и Усилий, станет понятно, насколько она разнообразна и увлекательна. Большинство игр использует подобные правила только для урона, однако они многое упускают! Делать броски атаки и урона весело, поэтому ICRPG распространяет это веселье далеко за пределы поля битвы. Однако подобная вариативность лишь добавляет изюминку к игре, не заменяя всё остальное. Если создавать абсолютно все задачи требующими Усилий - игра ощутимо замедлится, поэтому не забывайте про обычные Проверки, а также про врагов со всего лишь 1 очком здоровья.***

***9 страница***

***ВИДЫ ПРОВЕРОК***

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Когда вы опишете, что делает ваш персонаж, мастер ответит нечто вроде: «Хорошо, проверь ЛОВ» или «сделай проверку ХАР, Цель здесь 11 - для успеха нужно как минимум равное значение». Знать, какие ХАРАКТЕРИСТИКИ используются для каких проверок, – ключ к пониманию вашего персонажа. Они показывают в чём персонаж хорош, каковы его сильные стороны. Запомни, в случае Проверки персонажа ждёт либо успех, либо провал - в Усилии нет нужды. Он или добивается цели, или нет и имеет дело с последствиями своих действий.

Таблица справа показывает несколько примеров действий и соответствующих им проверок Характеристик. Что персонажи обычно делаете в приключении? Атакуют всё, что движется? Постигают тайны? Крадутся в тенях?

Проверка СИЛ

Цепляться за жизнь, Остановить движущуюся повозку, стойко стоять против воющего ветра, удерживать массивные ворота открытыми

Проверка ЛОВ

Перепрыгнуть через препятствие, спрятаться в тени, подкрасться к цели, уклонится от огненного шара, целиться из пушки

Проверка ТЕЛ

Сопротивляться действию яда, защищаться от ошеломления, сопротивляться обморожению, перепить короля гномов

Проверки ИНТ

Защититься от контроля сознания, запомнить пароль, говорить на другом языке, вспомнить легенду

Проверка МДР

Заметить врагов издалека, сопротивляться искушению, заметить ловушку, предугадать мысли зверя

Проверка ХАР

Припугнуть стражника, сопротивляться промыванию мозгов, не проявить страха, скомандовать эскадрилье пойти в атаку

Радости и горести: РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРОК

Успех или провал проверки может быть критическим моментом в любой игре. Если ты осмеливаешься совершить бросок костей - тебя может ждать как хорошее, так и плохое. Вот несколько примеров

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ТИП ПРОВЕРКИ | Успех | Провал |
| Стоять твердо (СИЛ) | Стоять как скала | Отлететь, отступить или быть поверженным |
| Перепрыгнуть (ЛОВ) | Оставить препятствие позади | Споткнуться и упасть, не достигнув цели |
| Сопротивляться яду (ТЕЛ) | Получить минимальный урон или не получать его вовсе | Получить полный урон |
| Запомнить (ИНТ) | Запомнить или вспомнить что-то быстро и точно | Забыть или запомнить неправильно |
| Разведать (МДР) | Выяснить необходимые детали | Не смочь рассмотреть что-то важное, увидеть ложные сигналы тревоги |
| Запугать (ХАР) | Заставить кого-то подчиниться твоей воле | Не впечатлить цель или получить по лицу |

ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ  
Каждый раз, когда ты напрямую противостоишь кому-то, используя одну из Характеристик, вы с оппонентом совершаете соответствующие проверки. Побеждает наивысший результат. Это может быть применимо в случае захвата (встречная проверка СИЛ), погони (ЛОВ), спора (ХАР), соревнования вида “кто кого перепьёт” (ТЕЛ).

10

ТИПЫ ПОПЫТОК

ПОПЫТКИ

Всё, что не может быть простым успехом/провалом является ПОПЫТКОЙ, а не ПРОВЕРКОЙ. Попытка - такой тип броска, после успеха которого нужно совершить бросок Усилия. Близкий пример из других игр - атака и урон. Каждый игрок знает, что это: делай бросок атаки, а затем урона! Попытки и усилия выглядят похоже, отличие состоит в том, что это используется для любых видов действий, а не только для победы над врагами.

Делая бросок ПОПЫТКИ, используй D20 и любую подходящую под ситуацию характеристику. ТРОФЕИ также могут давать бонусы к проверкам попытки или УСИЛИЯ. Если при броске Попытки на D20 выпадает 20 - делай обычный бросок УСИЛИЯ и добавляй D12 ПРЕДЕЛЬНОГО УСИЛИЯ! Это ощутимо ускорит процесс. Кость проверки Усилия варьируется от D4 до D12 в зависимости от контекста. Например, атака в ближнем бою может использовать усилие оружием (D6) или Магическое усилие (D8) в зависимости от используемого оружия, безоружная же атака использует базовое усилие (D4). Похожим образом работают всё остальное! Если у меня есть Магические Ботинки для Лазания, и я делаю бросок усилия в попытках забраться по скале - усилие должно быть магическим! Если скала имеет 1 сердце, тогда мне нужно 10 очков усилий, чтобы достигнуть вершины. Набрать 10 очков при помощи D8 быстрее и проще, чем в обычной обуви, которая использует базовое усилие.

ОБЫЧНЫЕ ПОПЫТКИ

СИЛ: Атаковать врага мечом, согнуть прутья решётки, пробить стену, заблокировать шлюз, срубить дерево, силой открыть сундук.

ЛОВ: стрелять из бластера, взобраться по веревке, копаться в мелком механизме, открыть отмычкой запертый сундук

ТЕЛ: Бонус от ТЕЛ используется при Восстановлении (стр. СТРАНИЦА ПРО ВОССТАНОВЛЕНИЕ)

ИНТ: Произнести заклинание, расшифровать надпись, понять принцип работы замка, научиться пилотировать космический корабль, по архитектурным особенностям догадаться о наличии здесь скрытого помещения

МУД: применить божественные или природные силы, тренировать животное, вылечить союзника, идти по следу дикого зверя

ХАР: Заработать доверие батальона, вдохновить союзников, наполнить страхом сердца врагов, подружится с новым знакомым

Джефф: Я добираюсь до алтаря и пытаюсь прочесть странные символы.

ГМ: Здесь темно и мрачно. Сейчас Цель 12. Сделай проверку ИНТ

Джефф: Окей, я получил 11 на D20 и мой ИНТ+2, итого 13! Я сделал это.

ГМ: Ты начал расшифровывать руны, но их здесь много. Бросай усилие.

Джефф: Магия мне здесь не поможет, только Базовое усилие. У меня +1, а на броске 3, итого 4 усилия на перевод.

ГМ: Ты разобрал несколько слов, включая «Король» и «Демон», но ты только на полпути к пониманию. Рейна, что ты делаешь?

Аманда: Я помогаю ему. Такой же бросок, БУМ! Чистое 20! Тогда D4 за мой базовый ум, это 3, и D12 за критический успех, это 11!

ГМ: Общее усилие 18! Это была задача всего на 1 сердце. Работая вместе, вы смогли расшифровать письмена полностью. Текст звучит как: Тот, кто прочтёт стихотворение Короля Демонов, умрёт в бреду!

11 РАССТОЯНИЕ

Передвижение

Ваше местоположение в битве может решить исход сражения. Удерживают ли тебя злобные силы в расширяющемся круговороте энергии или ты бежишь сквозь зал с наполненным яростью клинком наперевес? Сцепился ли ты с массивной бронированной тварью или же стреляешь из тени? Простая система передвижения ICRPG позволит оказаться там, где нужно.

“Как далеко я могу продвинуться в свой ход?”, - любой игрок в НРИ задаёт такой вопрос. Из тех правил, что озвучивались выше, понятно, что у тебя есть два варианта: 1. Продвинуться ДАЛЕКО; 2. Продвинуться БЛИЗКО и подействовать. Что это за ДАЛЕКО и БЛИЗКО с точки зрения системы?

* Далеко - это всё, что находится дальше края банана. Примерно 15 метров - несколько секунд бега со всех ног. Именно столько персонаж может пройти за один ход. Сделанным Издалека выстрелом не так-то просто попасть в цель, также это может быть слишком далеко для некоторых заклинаний.
* Близко - это в нескольких шагах. Достаточно для удара копьём, но недостаточно для кинжала. Выстрел с такого расстояния будет несложным, но голыми руками всё же не достать.
* Вплотную - это нос к носу.

Если вы не используете карту, миниатюры и тому подобное - этого вам будет достаточно, чтобы начать. Если же вам этого недостаточно - используйте основанную на банане систему измерения.

Когда расстояние имеет значение

Такие понятия, как Близко, Далеко и Вплотную дают достаточно информации для того, чтобы понять, кто с кем сражается, что персонажи могут или не могут сделать, а также как эффективно использовать их способности и Трофеи. Ниже перечислены несколько ситуаций, когда расстояние имеет значение.

* Дистанция атаки. Не слишком ли я близко/далеко для того, чтобы атаковать? Будет ли это сложно/легко в зависимости от дистанции? Могу ли я приблизиться, не боясь повреждений?
* Область эффекта. Взрывы, паутина, кислотные облака - всё это занимает определённую площадь, как правило Близко от эпицентра. Держи дистанцию и будешь в безопасности
* Преодоление препятствий. Двери быстро захлопываются, порталы тают в пространстве и исчезают, срабатывают нажимные плиты - в подобные моменты действовать нужно быстро. Если это дальше чем Далеко - ты не можешь попасть туда за один ход. Знать, когда бежать, а когда не спеша двигаться вперёд, - очень полезный навык для исследователя подземелий. Немало героев нашли свой конец буквально в нескольких сантиметрах от спасения.
* Получение преимущества. Умелый боец умеет использовать дистанцию и досягаемость оружия, чтобы избежать слишком близкого и опасного контакта с противником. Также он не даст своему врагу проделать подобное.
* Изменение правил. Одна из вещей, которая делает Трофеи и прогресс персонажа классными - возможность преодолевать расстояния с удивительной скоростью, по воздуху или даже с помощью телепортации. Эти способности вкупе с подходящей тактикой сделают из персонажа грозного соперника.
* Оружия. Кинжал или меч будут полезны только если вы Вплотную, копьё может быть использовано Близко, и лишь луки и прочие дальнобойные орудия способны достать Далёкие цели.
* Разговор с другими персонажами. Правила здесь примерно следующие: персонажи, находящиеся Вплотную, могут слышать шёпот друг друга. Те, кто Близко, могут общаться, не повышая голос. А тем, кто находится Далеко друг от друга, придётся кричать. Это может быть важно в случае, если нужно вести себя тихо, или при обсуждении планов сражения.

12 ВРЕМЯ

НЕПРЕРЫВНОЕ ВРЕМЯ

Многие НРИ проводят грань между тем, как время течёт в бою и в других сценах. Но не ICRPG. В ICRPG действия игроков всегда разделены на раунды. Неважно, чем занимаются персонажи: путешествуют, создают что-то, открывают сундуки, сражаются с монстрами или влюбляются. Рамки времени в данном случае весьма гибкие, обоснованные повествованием и непрерывные. С помощью такого метода можно избежать путаницы между боями, когда непонятно, кто, что и когда делает. Просто продолжайте двигаться от одного игрока к другому по часовой стрелке, независимо от того, в каких временных рамках вы находитесь.

В ICRPG используются три формата времени: Моменты, Часы и Дни. Эти временные отрезки отражает типичные ситуации, происходящие во время игры в НРИ: бой, отдых и восстановление, а также большие куски истории, когда не происходит ничего важного.

МОМЕНТЫ: В бою во время хода каждого игрока в мире игры проходит лишь несколько секунд. В большинстве случаев это несколько очень важных секунд, полных напряжения и героического усилия. Уровень детализации этих событий максимален, что позволяет дать битвам ту интенсивность, которую они заслуживают. Соответственно, при описании своих действий во время хода, учитывай, что они должны быть завершены за 5-10 секунд.

Примеры действий, сделанных за считанные Моменты: ударить врага мечом, выбить дверь, рвануть через поле битвы, поджечь телегу, прочесть древнее заклинание, запустить гипердвигатель.

ЧАСЫ: между битвами герои отдыхают, зализывают раны, отправляются в путешествие, строят укрепления от надвигающейся атаки. Ход каждого персонажа в таком случае занимает от 1 до 3 часов внутриигрового времени, поэтому заявлять необходимо соответствующие действия. Классический эпизод подобного временного отрезка - группа приключенцев, сидящая у костра посреди жуткой глуши.

Примеры действий, которые займут Часы: выправить вмятину на броне, восстановить утраченное в битве Сердце, рассказать сагу о героях, смастерить несколько стрел, расшифровать таинственный свиток, заправить гипердвигатель.

ДНИ: Между приключениями герои коротают время в городах, на кораблях, в крепостях или где-то ещё. Они делают новое снаряжение, чинят старое, торгуются с купцами, рыскают по тавернам в поисках свежих слухов. Подобные действия занимают от 1 до 5 дней. Несмотря на то, что временные рамки настолько расширились, это не значит, что все теперь действуют в случайном порядке. Продолжайте ходить по кругу, как и раньше, давая каждому персонажу несколько дней на осуществление своих планов, выполняя проверки, если требуется.

Примеры действий, которые займут Дни: построить новое крыло замка, создать магический предмет, добраться до далёкой страны, обучить армию, найти портал между мирами, построить новый гипердвигатель.

13

Получение трофеев  
  
Ищите сокровища  
Эх, это прекрасное чувство получение эпических трофеев. Не отрицайте этого, почувствуйте жажду наживы. Сокровища могут выступать двигателем даже самой возвышенной игры. И это не плохо! Особенно в ICRPG, где Трофеи - способ роста персонажа, поэтому отправляйтесь за ними!  
  
Способы получения трофеев  
  
Награды за вехи  
Эти награды перечислены в описании класса персонажа и являются особым способом развития героя. Мастер может огласить: "...и за эту победу вы можете получить следующую награду за веху!" Мастер также может дать вам какую-то определённую награду в зависимости от ваших действий. Это такой своеобразный способ "получения уровней" в ICRPG.  
  
Добыча с поверженных врагов  
Каждое сердце монстра, помимо первого, позволяет получить с него один Трофей или Сундук. Сундук должен быть открыт, просто же “выпавший” Трофей можно сразу определить броском 1d100 по соответствующей таблице.  
  
Нахождение сокровищ  
Мир большой. Много ценностей были кем-то оставлены, спрятаны или забыты - это настоящая находка для искателя приключений. В зависимости от условий нахождения, полученные Трофеи могут быть известны сразу или лежать в Сундуке.  
  
Щедрый дар  
В жизни героев бывают моменты признания. Их действия изменили мир! Понимая это, король дарует свою милость, боги материализуют в этот мир магический дар, таинственная раса пришельцев выражает свою благодарность в виде могущественной реликвии. Эти Трофеи не определяются случайным образом - они созданы мастером для каждого конкретного получателя. Вы заслужили их.  
  
Сундуки  
Иногда найденные вами Трофеи будут закрыты в Сундуках. Это может быть саркофаг, шкатулка, ящик с оружием, пиратский сундук. В любом случае вам придётся каким-то образом добираться до его внутренностей, чтобы получить желаемое. Настало время делать броски!  
  
Открытие Сундука  
Есть три вида сундуков, каждый из которых открывается по-своему.

Простой Сундук  
Не нужно ни Попыток, ни Проверок. Просто открываете его и бросайте 1D100 по таблице лута для определения содержимого.  
  
Стандартный Сундук  
Сделайте проверку ЛОВ, СИЛ или ИНТ против текущей Цель. При успехе перед вами предстаёт содержимое сундука.  
  
Мощный Сундук  
Используйте ЛОВ, СИЛ или ИНТ (в зависимости от того, что выше) против текущей Цели. Этот сундук обладает 1 Сердцем. Используйте Базовое Усилие, чтобы добраться до содержимого (если у вас нет каких-то других способов). Помните: в случае критического успеха на броске Попытки, добавляйте D12 к своему D4 от Базового Усилия. Таким образом сундук откроется в два счёта.

В случае критического успеха на Попытке открытия Стандартного и Мощного Сундуков - кидайте 1D100 по таблице лута дважды.

14

Типы Трофеев

Существуют три типа трофеев: Еда, Снаряжение и Заклинания. У каждого типа своя сфера применения, сильные стороны и ограничения.

ЕДА

Всё что можно съесть: от целительной вяленой медвежатины до огнедышащей щуки. Запасы этих трофеев ограничены, поэтому когда вся она поглощена - она кончилась. Для переноса Еды не требуется усилий, она может быть передана другому персонажу мгновенно. Поглощение еды также занимает буквально пару секунд, поэтому она не СЪЕСТ ваш ход целиком.

Снаряжение

Трофеи чаще всего встречаются в виде различного обмундирования, брони, одежды, оружия и тому подобных вещей. В большинстве своём это довольно простые в обращении предметы, однако некоторые всё же требуют выполнения определённых условий для использования. Это может быть отражено в виде Проверки, которую нужно пройти перед использованием предмета. Снаряжение может быть уничтожено, потеряно, продано, отдано… только если оно не Проклято. Но лучше не будем о таком думать.

Заклинания и Силы

Такие трофеи могут быть предстать перед персонажами в виде древних свитков, инопланетных микросхем либо божественных видений. Заклинания существуют в виде объектов в реальном мире, тогда как Силы - чистое воплощение мысли и духа.

А где же все Трофеи? Быстрый старт содержит небольшой список на стр КАКОЙ-ТО, однако в основной книге правил вы найдёте гораздо больше. Отдельное удовольствие - смотреть, что же таблицы лута приготовили игрокам в этот раз.

15

СМЕРТЬ

Ребят, походу я всё

Ты провалил бросок, Броня не помогла, ты который час висишь цепляешься за последнее очко здоровья. Мозговое Чудище хлестнуло по тебе, нанеся 12 Магического Усилия. Комната плывёт вокруг, ты падаешь на спину, темнота застилает глаза. Кажется, ты умираешь. Во многих системах присутствуют правила для таких случаев. В ICRPG это одна из самых инновационных и одновременно пугающих механик. Посмотри на лист персонажа. Там находится вот такой небольшой череп. Скромно выглядящий, но весьма могущественный.

Запомни этот череп, однажды жизнь персонажа будет зависеть от него. Вот, как это работает.

1. Когда твоё здоровье опускается до нуля - ты начинаешь “умирать”. Лежишь без сознания, истекаешь кровью, времени осталось совсем мало.
2. В следующий ход, после того как ты начал “умирать”, брось D6. Через столько раундов персонаж окончательно и бесповоротно Умрёт. Надеюсь, тебе выпала не 1. Используй тот же D6 для обратного отсчёта или напиши результат в секцию “ДО СМЕРТИ” на листе персонажа.
3. Каждый раунд, пока идёт обратный отсчёт, кидай D20. Если на нём выпадет 20 - ты чудом приходишь в себя с 1 очком здоровья. Видимо, повреждения оказались не смертельны.
4. Союзник может попытаться остановить этот роковой обратный отсчёт. Для этого он должен добраться до тебя и помочь. Это тот самый момент, когда товарищ подбегает, поднимает твою голову, зажимает рану и кричит: “Только не в мою смену!”. В этот момент нужно сделать Проверку ИНТ или МУД. Успех остановит обратный отсчёт, однако персонаж продолжит лежать без сознания до тех пор, пока в дело не вступят медицинская помощь или магия. Или хотя бы пока ситуация не перестанет быть такой опасной.
5. Если персонаж получил столько урона, что его здоровье снизилось сразу до -20 очков за один удар - он просто разлетелся на куски. Не осталось даже трупа.

Как лучше относиться к смерти персонажей? Это вопрос не столько игровых механик, сколько человеческих эмоций и взаимоотношений. Чёткого ответа нет, но есть несколько рекомендаций. Первое - не будь двусмысленным. Не позволяй смерти персонажа быть запутанной, сомнительной или неопределённой. Будь предельно ясным и решительным. Если персонаж умирает по всем правилам за своих друзей и с честью - это останется в памяти как сильный эпизод истории. Второе - тебе нужно знать, что делать дальше. Заканчивается ли на этом встреча? Или игроку без персонажа нужно сразу вплести нового героя в историю? Будь готов к ответам на подобные вопросы. Если умер полюбившийся и повидавший уже не одну битву персонаж, подумай о квесте воскрешения. Будь жёстким и честным, а об этих моментах пусть сложат легенды.

16

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

За каждое Сердце у вас есть 10 очков здоровья. Каким образом можно их восстановить, не прибегая к припаркам, заклинаниям лечения и прочим нанороботам? Просто - используй Действие Восстановления.

Во время Восстановления ты бросаешь все дела и стараешься просто перевести дух. Отрываешь кусок одежды и перевязываешь им рану или сплёвываешь выбитый зуб. Это твой шанс передохнуть, не забывай об этих правилах. В зависимости от того, в каких временных рамках происходит действие, будет меняться результат.

Мгновенья: во время боя у тебя есть буквально несколько секунд на передышку, при этом вокруг совсем не безопасно. Если ты тратишь свой ход на восстановление - сделай проверку ТЕЛ, чтобы восстановить 1 очко здоровья. Да, только одно. В таких ситуациях высокое ТЕЛ весьма полезно - прибавь его и восстанови полученную сумму.

Часы: между боями, в периоды полной безопасности, используй свой ход, чтобы восстановить одно Сердце без всяких бросков. Ключевое здесь - “полная безопасность”. Является ли тёмный и сырой угол подземелья “безопасным”? Лишь история может дать на это ответ. Если между битвами не получается найти безопасное место, используй ход, чтобы восстановить 1 + ТЕЛ очков здоровья без броска. Возможно, это не очень много, однако в подобных ситуациях важна любая мелочь.

Дни: если ты проводишь несколько дней в полной безопасности - восстанови без броска весь запас здоровья. Если повреждения были критичны, мастер может отразить подобные тяжёлые испытания в виде травмы или ужасных шрамов. Впрочем, это совсем другая история...

17

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ВЫ - ГЕРОЙ

Это мир приключений, опасностей, клятв и смертей. Это мир мести, чудес, фронтиров и товарищей.

Это ваш мир, и настало время его исследовать.

Представь себе своего героя. Кто ты? Как тебя зовут? Какова твоя цель в жизни?

Другие герои - твои друзья. Как вы встретились? Что ты несёшь с собой? Почему именно это?  
Искусство ролевых игр весьма простое: представь, будто ты - это придуманный тобой герой, и действуй соответственно. Неважно, что кажется тебе возможным или невозможным… дерзай!

Для начала подготовь лист персонажа. В этом помогут следующие шаги.

1: Выбери изображение

Выбери или создай свою Карточку Героя, которая отражает идею персонажа. Это может быть миниатюра, картинка из интернета или нарисованный прямо здесь от руки набросок.

2: Придумай историю

На основе изображения твоего ГЕРОЯ придумайте его имя и историю. Кто он? Зачем отправился навстречу приключениям? Что оставил за собой? Что его беспокоит? Он человек или нечто иное? Откуда он знаком с другими героями в группе: старые друзья, семья, что-то ещё?

18

Характеристики, броня усилия

3: Определи Характеристики и Усилия

Возьми карандаш и посмотри на лист персонажа: под полем с именем расположены шесть характеристик, броня и типы усилий. У тебя есть **шесть** очков, которые нужно распределить между этим качествами в виде бонусов (+1 за одно очко, +2 за два очка и так далее). Это отразит то, насколько ты хорош в определённых ситуациях.

Существует множество способов распределения этих шести очков для придания изюминки и крутости твоему новому герою, поэтому подойди к этому с умом. Вот что значит каждый из параметров:

Характеристики

То, каким боги создали тебя. Вложенные сюда очки будут добавляться к соответствующим броскам D20 на Попытки и Проверки.

СИЛ - Сила нужна в ближнем бою, а также для сгибания прутьев, поднятия слонов и прочего, где требуется мышечная мощь.

ЛОВ - Ловкость показывает скорость твоей реакции и насколько ты точен при обращении с дальнобойными орудиями. А также она позволяет реже сваливаться в ямы с шипами.

ТЕЛ - Телосложение отражает, насколько ты крепок, как эффективно восстанавливаешь повреждения, переносишь холод и тому подобное.

ИНТ - Интеллект определяет начитанность, память, компетентность в различных научных и магических искусствах.

МУД - Мудрость - инструмент разведчиков и друидов. Неуловимая сила интуиции, веры и чувств.

ХАР - Харизма помогает сопротивляться устрашению. У тебя просыпаются лидерские качества и командирский голос.

БРОНЯ - каждое очко, вложенное в Броню, делает попадание врагов по тебе труднее. У всех, кто носит хотя бы простую одежду, Броня равна 10. За каждое потраченное очко она увеличивается на 1.

УСИЛИЯ

В случае успешной Попытки ты бросаешь соответствующую кость Усилия. За каждое потраченное очко результат этих Усилий возрастёт.

БАЗОВОЕ УСИЛИЕ - в непредсказуемых обстоятельствах голые руки и сообразительность могут быть весьма полезны. Безоружные воины используют его для нанесения урона. Также данное усилие применяется при попытках решить задачу без оружия, инструментов или чёткого понимания принципов работы чего-либо.

УСИЛИЕ ОРУЖИЕМ - мечи, копья, луки, топоры - всё это использует данную кость. Добавляй очки сюда, чтобы быть более смертоносным. Если ты используешь магическое или энергетическое оружие, добавляй к броску либо Усилие Оружием либо Магическое Усилие, в зависимости от того, что выше.

МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ - бросай эту кость, когда делаешь что-то с помощью любого вида магии. Добавь очки сюда, чтобы развить свои мистические или божественные силы. Заклинания исцеления также используют D8. Если ты используешь магическое или энергетическое оружие, добавляй к броскам либо Усилие Оружием либо Магическое Усилие, в зависимости от того, что выше.

ПРЕДЕЛЬНОЕ УСИЛИЕ - если при броске Попытки на D20 выпало 20 - добавь D12 к текущему Усилию. Дополнительно вложенные сюда очки позволят приумножить этот эффект.

19 страница

Стартовый трофей

4: ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери снаряжение, которое соответствует образу и стилю боя героя, а также подчёркивает выбранные тобой характиристики, усилия и броню (от снаряжения ты можешь получить до +10 к броне).

Выбирай с умом! Это укоренит изначальную идею твоего героя. Трофеи непросто получить в дальнейшем, это будет зависеть от ведущего и твоей удачи.

Лист персонажа содержит секции для надетой экипировки и инвентаря

Стартовое снаряжение (выбери 1)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Бонус | описание |
| Амулет секретов | +1 ИНТ | Все миры содержат секреты. Благодаря этой штуке ты знаешь немного о них. |
| Чётки для медитации | +1 МДР | Перебирая чётки, разум просветляется, чувства обостряются. Можно доверять своей интуиции. |
| Роскошные одеяния | +1 ХАР | Твой голос звучит более внушительно, а тон - серьёзнее. |
| Огненный камень | +1 магическое усилие | Фрагмент забытого кристалла, усиливающий твою магическую силу. |
| Удобные сапоги | +1 ЛОВ | Добротно сшитая обувь поможет быть более ловким и быстрым. |
| Верная кружка | +1 ТЕЛ | Кто каждый день пьёт из одной и той же кружки, может переварить что угодно. |
| Кольцо мощи | +1 СИЛ | Используется, чтобы гнуть брусья, размахивать молотом и тягать вагонетки. |
| Подогнанное оружие | +2 усилие оружием | Изготовленная на заказ рукоять меча, ножны и подобные вещи дают тебе преимущество. |
| Магические боеприпасы 20 шт. | Испёользуй магическое усилие | Стрелы, болты и пули, содержащие в себе странную смертельную силу. |
| Подзорная труба | +3 МДР при разведке | Исследуешь горизонт в поисках угроз? Не самый плохой способ разведки. |
| Кольцо берсерка | +3 Предельное усилие | Сделай предельное усилие абсолютно ультимативным! |
| Перчатки жадности | Дополнительный бросок Трофеев | Каждый раз делая бросок по таблице Трофеев - соверши ещё один! |

20 страница

Снаряжение и оружие

Универсальное снаряжение (выбери 3)

|  |  |
| --- | --- |
| **Веревка и крюк** | **+3 ЛОВ, когда взбираешься** |
| Стандартная кошка. Включает верёвку длиной 15 метров и металлический крюк. | |
| **Книга заклинаний** | **Кость магического усилия взрывается** |
| Эта книга обучит вас безграничной мощи. Каждый раз, когда на броске магического усилия выпадает чистая 8, бросай снова. Количество таких бросков неограниченно. | |
| **Обычный щит** | **+2 брони** |
| Он занимает руку, весит целую тонну и издаёт много шума, но он точно пригодится в битве. Обычный щит может принять на себя половину урона, после чего разрушается. | |
| **Припасы** | **Еда, огниво, 3 факела** |
| Собрались в дальнюю дорогу? Без этого набора не обойтись. Когда отправляетесь в поход, мастер сделает бросок стоимости путешествия - такое количество припасов нужно будет взять с собой. Средняя цена - 10 монет. | |
| **Снаряжение горняка: фонарь, кирка, клин** |  |
| Снаряжение для рытья земли и копания тоннелей | |
| **Инструменты (1 тип)** | **+3 к Попыткам, при работе с помощью этих инструментов** |
| Набор отмычек, инструменты кузнеца, столяра, медика или другого специалиста. Добавь +3 к Попыткам, когда работаешь с этими инструментами. Бросок усилия будет зависеть от ситуации. | |
| **Снаряжение охотника: ловушка, снасти, палатка** |  |
| Блуждаете ли вы в дикой природе, высаживаетесь на странную планету или застряли черт знает где - эти вещи очень важны. | |
| **50 монет** |  |
| Ракушки, кредиты, золото, хрустящие банкноты… неважно. Можешь потратить их где угодно | |
| **Обычная броня** | **+1 брони** |
| Немного больше брони никогда не повредит. Трофеями можно набрать не больше, чем +10 к броне. Бонусы, потраченные на старте - не в счёт | |

21 страница

Стартовое оружие (выбери до 3)

Впереди тебя ждут враги. Ты же не хочешь остаться безоружным? Выбери то, чем будешь давать отпор, из списка ниже. Ты искатель приключений, твоё оружие - продолжение тебя. Не ошибись с выбором.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Описание | Тэги |
| Кинжал | Вечная классика для тех, кто несёт смерть по всему миру | Скрытное, быстрое, метательное, проникающее |
| Короткий меч | Излюбленное оружие разбойников и легкой пехоты | Быстрое, легкое, крепкое |
| Длинный меч | Кое-где это единственный символ власти | Смертоносное, большое, острое |
| Двуручный меч | Цвайхандер! | Недалеко, огромное, рубящее, тяжелое |
| Топор | Не столько оружие, сколько инструмент | Полезное, прочное, метательное |
| Боевой топор | Брутальная модификация древнего изобретения. Любим дикарями и берсерками. | Огромное, рубящее, невозможно носить в ножнах |
| Алебарда | Длинная рукоять с топором на конце. Прямиком с фронта | Близко, гигантское, размах, осадное |
| Посох | Какой авантюрист не обрадуется найденной хорошей твёрдой палке? | Простое, полезное, везде |
| Копье | Кто-то говорит, что это первое оружие в мире | Близко, простое, длинное, прочное, метательное |
| Осадное копье | Используется, чтобы остановить коней | Близко, гигантское, размах, проникающее |
| Булава | Милосердное? Едва ли | Тяжелое, дробящее, милосердное |
| Молот | Единственное оружие, которое не сломается | Полезное, неразрушимое, метательное |
| Цеп | Обычно используется на лошадях | Смертельное, невозможно носить в ножнах, невозможно блокировать |
| Длинный лук |  | Далеко, безмерная дистанция, проникающее, большое |
| короткий лук |  | Далеко, маленькое, легкое, короткая дистанция |
| Праща |  | Далеко, незаметное, бесплатное, милосердное |
| Арбалет | Сложный в работе и не везде можно найти, но очень эффективен на войне | Далеко, военное, скорострельное, дорогое |

22

ЗАВЕРШИТЕ СОЗДАНИЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

5: Закончите заполнение листа персонажа

Сейчас, когда у тебя есть кое-какое снаряжение, некоторые твои бонусы будут немного выше. Добавь бонусные очки снаряжения в колонку «бонус трофеев» в твоем листе персонажа.

СЕРДЦА!

В ICRPG очки здоровья изображаются в виде сердец. Каждое сердце представляет 10 очков. Все стартовые персонажи начинают с 1 СЕРДЦЕМ. Ага, вы собираетесь вырваться в широкой мир с 10 грязными «Хит поинтами». ТЫ можешь получить больше сердец вместе с трофеями в будущем.

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Каждый класс имеет уникальные способности и специализацию, которая проявляется в форме НАГРАД ЗА ВЕХИ. Вы заработаете их, когда будете играть. Каждый класс также имеет стартовую награду, с которой вы начинаете. В списки также входит общая экипировка, чтобы соответствовать этим возможностям, но не стесняйтесь использовать любое снаряжение, которое соответствует вашей идее.

Выберите биоформу

Вселенная полна множеством разумных существ. У каждого есть бонусы и специальные свойства, чтобы закончить персонажа. НЕ ВКЛЮЧЕН В БЫСТРЫЙ СТАРТ.

ПРОЗРЕНИЕ ПРИ РЕДАКТИРОВАНИИ

Часто на новой игрой ты находишь правильную концепцию лишь когда заканчиваешь делать своего первого персонажа. Туман рассеивается, и вот, чудеса раскрываются! Если такое произошло - смело возвращайся назад, вноси изменения или даже создавай нового персонажа! Чем больше играешь, тем больше раскрывается нюансов и появляется интересных концептов персонажей

Пример создания персонажа

Джордж создает Кродара Крушителя

Джордж: Я всегда хотел поиграть за персонажа вроде Конана! Огромный, мускулистый ебака ))) с гигантским мечом и жестоким отношением.

Класс: Клинок

СИЛ+2, ТЕЛ+1, Усилие оружием +2, броня +1

Кольцо мощи (+1 СИЛ)

Великий меч, расходники, Обычная броня (+1 броня)

История: Обученный военными мастерами, затем освобожден таинственным Нортманом.

Джордж: ОКей, я разобрался с базовыми вычислениями, но КРодар должен быть более Конанским. Что мы можем сделать?

ГМ: Хорошо, где ты получил этот массивный меч?

Джордж: Кромская гробница, конечно. Это старинная сталь, окрашенная в красный цвет.

ГМ: Окей, красный – цвет крови героев. В течении битвы, ты можешь отдать 1 ХП своей крови. Когда ты это делаешь и атака попадает, ты можешь нанести дополнительный D4 усилия.

Джордж: Да! Это будет круто, когда у меня останется 2 или 3 ХП!

ГМ: Воу, палехче

23 страница

**ЗАЩИТНИК**

**“Я стою между нами и ними”**

**От Ремтанских Рыцарей Наковальни до вооружённых Хопешами Кавалеров (Кавалеристов) Хетта,** все защитники обучаются владению оружием и и стратегии. Они верят в щит и честь больше всего остального.

Рекомендованное снаряжении:

Кольцо мощи, обычный щит, кольцо берсерка, подогнанное оружие

Стартовая награда:

Защитные перчатки (добавь +ТЕЛ к своей Броне)

Награды за вехи:

Боевое знамя (союзники, сражающиеся рядом с вами, получают 2 брони)

Сердечный камень (добавьте 1 СЕРДЦЕ до максимума)

Щит с шипами (Наноси 3 урона при проваленной атаке)

Военный рог (Дайте союзнику +3 на следующую попытку)

Кожа янтарного гара??? (Съешьте, чтобы быть невосприимчивым к повреждениям на 3 раунда)

Сапоги стража (выбери союзника и сможешь поглотить любой урон, который ему нанесут)

**КЛИНОК**

**«Я убью их. Я убью их всех.**

Каждая группа нуждается в смертельном оружии. Топоры, ножи, мечи, пики ... Клинок - мастер любого оружия и в битве не проявляет милосердия. Некоторые из них - убийцы Лиды, выкованные темной магией. Другие же движимы гневом или яростью

Рекомендованное снаряжение:

Подогнанное оружие, копьё, топор, веревка и крюк, обычная броня

Стартовая награда:

Оружейный камень (улучшает одно оружие, добавляйте +3 к усилию этим оружием)

Награды за вехи:

Мастерские сапоги (+1 ЛОВ)

Алмазный точильный камень (Выбери одно оружие, когда получаешь чистую 6 на броске усилия, бросай снова)

Кеттишские цепи (Если при броске попытке оружием получилось 15 или больше - атакуй снова)

Кровь фурий (обменяй здоровье на бонус к усилию оружием)

Шипастые рукавицы (когда вы двигаетесь в свой ход, достигнете и нанесите 1d4 усилия оружием)

Обсидиановые копья (Метательный, 5 штук, любой удар наносит двойное усилие оружием)

24

**ТЕНЬ**

**«Держитесь, дайте мне попробовать кое-что ...»**

Разбойники и воры используют невидимость в качестве своего оружия. Они предпочитают компанию тьмы, мало ценят закон и порядок, и, прежде всего, доверяют кинжалу и плащу превыше друга или родственника.

Рекомендованное снаряжение:

Перчатки жадности, подогнанное оружие, снаряжение охотника, 50 монет

Стартовая награда:

Капюшон вора (броски невидимости всегда легкие)

Награды за вехи:

Воровские сапоги (при броске невидимости, только на 1 вы терпите неудачу)

Воры Гимбел (когда выпадает натуральная 20 на атаке, также киньте на 1 Трофей)

Странные маски (+3 ХАР при обмане незнакомцев)

Дымовые бомбы (5 штук, киньте, чтобы скрыть движения одного или нескольких союзников)

Смертельная ловушка (установите маленькую ловушку, которая совершает предальное усилие при срабатывании)

Призрачный кинжал (Атакуйте с использованием усилия магией, даже после того, как переместились Далеко)

**ЛУЧНИК**

**“Отступите, сосредоточьте огонь на большом парне”**

Никакое оружие не изменило войну так, как длинный лук, и те, кто его осваивают, на самом деле ужасают. Мастер-лучник быстр, точен и расчетлив. Они служат как мышцы и мозги для своих союзников и бьют словно молния.

Рекомендованное снаряжение:

Огненный камень, длинный лук, кинжал, обычная броня

Стартовая награда:

Быстрый колчан (если при дальней атаке вы выбросили 13 или выше, бросайте снова. Это цепная реакция не имеет предела)

Награды за вехи:

20 волшебных стрел (при попадании используйте магическое усилие)

Кольцо берсерка (+2 к предельному усилию)

Маркировочный факел??? (Выбери цель. Усилия союзников по отношении к ней удваиваются)

Стрела с крюком (Выстрелите в точку привязки и перейдите туда как свободное действие)

Стальная тетива (При атаке цели все цели между вами также получают урон)

Молниеносный лук (Наноси урон Магическим Усилием, тебе больше не нужны стрелы)

25

**ЖРЕЦ**

**"Никто не пострадал? Хватит двигаться!"**

Исцеляющие искусства Альфхейма в основном приписываются священникам с горы Красного Марка. Монахи и монахини Рела, Удина и Торра направляют свою божественную милость на пользу чистого добра. По этой причине священники часто являются моральными ориентирами среди своих союзников.

Рекомендованное снаряжение:

Амулет секретов, посох, расходные материалы, чётки для медитации

Стартовая награда:

МДР сила: целительное прикосновение (Прикоснитесь к союзнику с помощью МДР, исцели его при помощи магического усилия)

Награды за вехи:

Сердечный камень (добавьте 1 СЕРДЦЕ до максимума)

МДР сила: Целительная вспышка (Исцелить ВСЕХ союзников при тяжелой проверки МДР)

Амулет крепости (Если Далеко от врагов, союзникам, касающимся вас, не может быть причинен вред)

Пояс Удина (Когда вы исцеляете себя, используй Предельное усилие)

Книга знаний (+3 ИНТ при постижении неизвестного)

**СКАУТ**

**“Вперед! Будьте осторожными!”**

Легкий и быстрый, как ветер, хороший разведчик бесценен для любой группы исследователей. Нередко самым смертоносным противником является сама окружающая среда, и ни один Герой не обладает лучшей способностью определять, отмечать и нейтрализовать скрытые опасности мира.

Рекомендованное снаряжение:

Амулет секретов, когти, подзорная труба, веревка и крюк

Стартовая награда:

Крылатые сапоги (переместитесь, выполните любое действие без атаки и повторите перемещение)

Награды за вехи:

Чётки для медитации (+1 МДР)

Ratchet Claw (В дополнение к перемещению, переместите одного союзника в ваш ход)

МДР сила: Истинное зрениеt (показать все скрытые вещи с помощью попытки МДР)

Книга ловушек (бросьте МДР для создания, отключения или обнаружения ловушек)

МДР сила: тихая речь (используйте проверку МДР для общения с союзниками ИЛИ

врагами без заметного звука на любом расстоянии)

МДР сила: Лягушачий прыжок (перемещайтесь свободно там, где другие должны делать ПОПЫТКИ или ПРОВЕРКИ из-за рельефа)

**МАГ**

**«Мои друзья, у меня кое-что есть ... смотрите ...»**

Магия - редкая и опасная вещь в Альфхейме, и те, кто осмеливаются связываться с ней, часто «отмечены». Странные красные кристаллы, которые, кажется, подпитывают их искусство, становятся их частью. Так или иначе они мощные, таинственные существа.

Рекомендуемый редуктор:

Огненный камень, Посох, Кинжал,50 монет, Книга заклинаний, расходные материалы

Стартовая награда:

ИНТ заклинание: Чародейская вспышка (попытка ИНТ против цели в поле зрения)

Награды за вехи:

Изменчивый огненный камень (+3 предельное усилие при чтении заклинания)

ИНТ заклинание: Пиробласт (Нанести двойное Магическое Усилие трём (или меньше) целям за раз. Неустойчивость: если при попытке получилось 10 или меньше - выберите 3 случайных цели)

Кристаллический щит (Непроницаемый обычными снарядами)

Амулет крови (Принесите 1-10 ХП, добавьте их к броску магического усилия)

Книга секретов (+1 ИНТ)

**КОМАНДИР**

**“Мы идём. СЕЙЧАС!”**

После войны Дюрос-Тем бесчисленные военачальники вернулись в мир. Они вернулись к своим жизням и своим домам, но они сохранили своё умение командовать, которое можно было выковать только в ужасе битвы.

Рекомендованное снаряжение:

Мастерское пальто, Большой Меч, Кинжал, подогнанное оружие, обычная броня

Стартовая награда:

Амулет королей (+5 ХАР при командовании, запугивании или убеждении)

Награды за вехи:

Комплект оружия (+2 к усилию оружием)

Сияющий камень в рукояте (Молот в качестве оружия. На броске выпадает 15+, добавьте 1D4 ед. урона от огня и зажгите цель)

Кираса льва (+3 ХАР при запугивании)

Львиный пояс (+3 Броня)

Кольцо Лазаруса (бросайте 1D8 при смерти, а не 1D6)

МДР сила: боевой крик Титана (дайте +3 всем союзникам на следующие попытки ИЛИ -3 для всех врагов на следующие попытки)

**ОДИЧАЛЫЙ**

**«Я выпрыгиваю из окна!»**

В диких местах мира все еще есть добрые и невинные существа. В этих нетронутых лесах и горах обитают хорошие люди, которые мало знают о войне или опасности. Они едины с естественным порядком, радостным и непредсказуемым, как ливень.

Рекомендуемое снаряжение:

Кольцо берсерка, Короткий меч, праща, снаряжение охотника, расходные материалы, Лютня

Стартовая награда:

Пояс степняка (всегда бросайте ультиматвное усилие при базовом)

Награды за вехи:

Сердечный камень (добавьте 1 СЕРДЦЕ до максимума)

МДР сила: Дикий рост (бросьте МДР, чтобы оплести цель с лозами. Связать, чтобы

все попытки по цели или близкие к ней были сложными)

Кольцо странной удачи (при выпавшей 1 на попытке ваша неудача приносит странную выгоду)

МДР песня: Дерево (бросьте МДР, дайте союзнику, который может услышать вас ультимативное усилие)

МДР песня: Гора (бросьте МДР, исцеляйте союзников, которые могут вас слышать)

Вкусные форели (5 штук, потребляют, чтобы изцелится до полного ЗНАЧЕНИЯ)

26

ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

МДР СИЛЫ

Ты пропускаешь энергию через своё смертное тело в мир при помощи божественных сил или пульсирующего сердца самой природы.Тебе не нужны секретные слова, не нужно писать руны, чтобы использовать заклинания… они живут внутри тебя. Чем спокойнее ты становишься, тем больше энергии получаешь. Чем меньше ты напряжён, тем лучше фокусируешься. Это путь МУДРОСТИ. Твой путь.

Произнесение таких заклинаний - проверка МУД против Цели. Полученные в виде Трофеев Силы входят в твой разум через объекты природы, какую-то резьбу (блять) или сгустки чего-то нереального. Не может быть продано после изучения. Не занимает ячейку инвентаря. Если хочется изменить какие-то Силы или добавить свои - обсуди это с ведущим.

|  |  |
| --- | --- |
| Доспех веры | Цель в пределах видимости получает +3 к БРОНЕ на 1 РАУНД |
| Благословление пустоты | Дарует цели в пределах видимости гарантированный успех ПОПЫТКи или ПРОВЕРКи в следующем ходу |
| Ужасный медведь | На 1D4 раундов ты становишься огромным медведем. Добавьте 1 сердце и удвойте все бонусы |
| Божественный щит | Зачаруй цель в пределах видимости, щит может поглотить следующие 10 очков совершённых против неё Усилий |
| Великое исцеление | Исцелите всех союзников, находящихся БЛИЗКО, применив ДВОЙНОЕ МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ |
| Целительное прикосновение | Прикоснитесь к союзнику, чтобы исцелить на МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ |
| Священный оплот | Благословите союзников касанием. На 4 РАУНДА они невосприимчивы к немагическому усилию |
| Неуязвимость | Коснитесь цель для благословление, на 1D8 раундов ей нельзя причинить ущерб |
| Стальная ладонь | Следующие 1D4 раундов безоружные атаки имеют +3 на ПОПЫТКУ и наносят предельный урон |
| Стальная кожа | На следующие 1D4 раундов твоя броня равна 20 |
| Дарующий жизнь | Обменяйте свою жизнь с другим прикоснувшись к нему. Опусти свои очки здоровья до 0 и подними умирающего союзника с полным здоровьем |
| Воскрешение | СЛОЖНЫЙ БРОСОК, через 4 РАУНДА мертвая цель снова оживёт с 1 ХП |

ИНТ ЗАКЛИНАНИЯ

Мистические силы лежат прямо под нашим измерением, доступные при помощи темных наук. Это искусство создания магических слов, движений тела, знаков и точных рецептов. Здесь нет никакой тайны для тех, кто знает законы мироздания, которые управляют всеми энергиями и материей, но этих законов великое множество и озадачивают большинство смертных умов.

Произнесение таких заклинаний - проверка ИНТ против Цели. Полученные в виде Трофеев Заклинания в основом принимают вид свитков, вырванных страниц или других записей. Могут свободно продаваться, но затем должны занять слот. Можно использовать только Экипированные ЗАКЛИНАНИЯ. Если хочется изменить какие-то заклинания или добавить свои - обсуди это с ведущим.

|  |  |
| --- | --- |
| Мистическая бомба | Создаёт светящийся шар, которые через 1D4 РАУНДОВ взорвется, нанеся 4D12 урона НА БЛИЗКОМ РАССТОЯНИИ |
| Мистический снаряд | Выстрелить снарядом в цель, находящуюся в диапазоне ДАЛЕКО и которую вы можете видеть |
| Заклинание Азула | Призовите 1D4 демонов, которые жаждут плоти… любой плоти |
| Аура клинка | Окружите ей союзника при прикосновении. Каждый, кто наносит ему урон, получают УРОН ОРУЖИЕМ. Эффект длится 1D4 РАУНДОВ |
| Хрустальное святилище | Союзники получают +3 к БРОНЕ пока ты находишься БЛИЗКО |
| Проклятье | Установите специально написанное проклятье на существо, которого вы касаетесь. Требуется СЛОЖНАЯ проверка |
| Уничтожение смерти | Уничтожьте 1 нежить за каждую 1 ХП, ДАЛЕКО |
| Управлять монстром | Получите полный контроль над монстром на 1D4 РАУНДОВ |
| ДВерь | Создайте волшебный дверной проем куда угодно, где вы уже были. Длится пока вы не нанесёте урон. |
| Файрболл | Взорвать любые цели в пределах БЛИЗКО в указаном месте в пределах видимости |
| Огненный снаряд | Выпустите снаряд пламени в цель в пределах ДАЛЕКО, поджигает воспламеняющиеся объекты |
| Инверсия гравитации | Изменить гравитацию в пределах ДАЛЕКО на 1D4 РАУНДОВ |

27

ТРОФЕИ

ОПРЕДЕЛЕНИЯ В ТАБЛИЦЕ ТРОФЕЕВ

НАЗВАНИЕ: Это то, что игроки запишут в своих листах, мастеру же имя поможет разжечь фантазию и создать хорошее описание внешнего вида и происхождения объекта.

ТИП: Это может быть ПРЕДМЕТ, ЕДА, БРОНЯ, ИНТ ЗАКЛИНАНИЕ, МДР СИЛА или ОРУЖИЕ

ПРЕДМЕТ: Объект который может быть свободно продан другим. Предметы имеют большую вариативность возможных форм.

ЕДА: Когда вы используете Еду, её эффект тут же действует и она удаляется из инвентаря (если это был последний экземпляр)

БРОНЯ: предмет, который можно носить, такой как, нагрудник или шлем. Один персонаж может носить не больше 10 очков брони.

ИНТ ЗАКЛИНАНИЕ: Заклинание, которое можно прочитать попыткой на ИНТ. Наносит МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ. Не может быть отдано кому-либо после изучения

МДР СИЛА: Заклинание, которое можно прочитать попыткой на МДР. Наносит МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ. Не может быть отдано кому-либо после получения

ОРУЖИЕ: Различные приспособления для уничтожения, которые могут быть проданы. Один персонаж может одновременно экипировать 3 Оружия.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ: Это краткое описание функции объекта. Эти таблицы написаны в сжатом виде, поэтому обязательно добавляй различных особенностей описанию при награждении игроков ТРОФЕЯМИ!

28

1: заплесневелые булочки: еда, исцеляет 5 ХП, но на вкус просто ужасно

2: Левитация: ИНТ заклинание, зачаровать цель, чтобы та могла подняться до 6 футов (2 метров) в высоту на 1d4 раундов

3: Идентифицировать: ИНТ заклинание, Дать цели +3 на бросок ИНТ / Изучения, для сотворения не нужна Попытка

4: 10 Волшебных стрел: предмет, наносят магический урон выстрелом из лука, можно подобрать, ломаются при критическом провале

5: Быстрая закуска: еда,

6: Жвала пауков: еда, исцеление 2d6 ХП, но ты вообще-то ешь жуков

7: Угощение на кончиках пальцев: Еда, исцелить всех союзников 1d8, если они находятся Вплотную

8: Доспех веры: МДР Сила, Дайте цели +3 броня на 1 ход

9: Серебряный меч: Оружие, +1 Усилие, Свойства серебра

10: Шипованная сеть: Оружие, чтобы высвободиться нужно пройти проверку СИЛ. Пока не освободишься: перемещение только БЛИЗКО и все проверки СЛОЖНЫЕ

11: Набор для маскировки: Предмет. Когда пытаешься обмануть незнакомца, все твои попытки и проверки становятся Лёгкими, а усилия - Предельными

12: Мифриловый жилет: Доспехи, поглощает 2 урона от всех типов оружия

13: Амулет бессмертия: Предмет, бросайте 1D8, когда умираете

14: Сердце Ирадиума: еда, после еды, в течение 24 часов, если вы опуститесь до 0 HP, немедленно восстановите до 1 HP

15: Ире Бэкон: Пища, Лечение 3d12

16: Плавательные сапоги: Доспехи, +1 Броня, двойное усилие и дальность плавания

17: Красная Рыба: Пища, Исцеляйте до полного HP, поглотите следующую атаку полностью и останьтесь невредимым

18: Плащ Теней: Броня, +1 Броня, простая проверка, когда крадётесь

19: Щит льва: доспех, +2 Броня, союзники Близко (или Поблизости) также получают +2 к броне

20: Шлем демонов: Доспехи, +1 Броня, +3 ХАР при запугивании

21: Исцеляющее прикосновение: МДР сила, КОснись, чтобы исцелить союзника магическим усилием

22: Целительная вспышка: МДР сила, Исцелить всех союзников двойным магическим усилием

23: Виноградная лоза: МДР сила, Когда вы двигаетесь, потащите монстра или союзника за собой

24: Молния: ИНТ заклинание, Сожгите 1-12 ХП, добавьте значение к магическому усилию, двойное усилие против одетых в металл

25: Ледяной взрыв: ИНТ заклинание, Наносит магический урон и обездвиживает цель на 1 раунд

26: Чародейская бомба: ИНТ заклинание, Установите этот светящийся шар, через 1d4 раундов взрывается и наносит 4d12, диапазон близко

27: Зазубренный боевой топор: Оружие, -2 к попыткам, но каждый раз наносите ультимативное усилие

28: Огненный шар: ИНТ заклинание, Взрывает любые цели в пределах диапазона БЛИЗКО

29: Когти Сапоги: Броня, Можно передвигаться по любой поверхности в любом направлении

30: Сердечный камень: Предмет, добавьте 1 Сердце к максимуму

31: Зачарование: МДР сила, Зачаровать предмет, чтобы совершать магическое усилие, и +1 за каждое из попыток???

32: Зачарованный гримуар: Предмет, Используйте магическое усилие при изучении заклинаний

33: Амулет воина: Предмет, Используйте магическое усилие при изучении оружия

34: Божественный щит: МДР сила. Зачаруй цель в пределах видимости, щит может поглотить следующие 10 очков совершённых против неё Усилий

35: Посох элементов: Предмет, Тройное стихийное магическое усилие

36: Плащ Араса: Доспех, Отклонение 1 Атаки оружием против вас за ход

37: Серебряные рукавицы: Броня, +3 СИЛ при захвате или схватке, свойства серебра

38: Железный крючок: оружие, используйте ход, чтобы подтащить цель к себе, дальность действия ДАЛЕКО

39: Поднять нежить: МДР сила, за каждую единицу Усилия поднимете нежить с 1 СЕРДЦЕМ на 1 ход.

40: Осколок террора: Предмет, Держите его наверху, живые существа должны сопротивляться МДР или убежать в страхе

41: Воскрешение: МДР сила, ТЯЖЕЛАЯ ПОПЫТКА, повышайте мощность ваших усилий на HP каждый день????

42: Драконья сфера: Предмет, Взрыв 4d12 Магия огня, Дальность действия - далеко, Предмет уничтожается после применения

43: Драконий Шлем: Доспехи, +2 Броня, Носитель невосприимчив к урону, нанесенному огнем

44: Кольцо Призраков: Предмет, При любой 15 + попытке повторите это действие в любом другом месте

45: Корона безумия: Предмет, Заставляет цель, совершить случайное действие (бросок ГМ)

46: Копченые Роки Крылья: Еда, Летать на 4 РАУНДА

47: Черная рыба: Еда, +10 к Броне на 4 раунда

48: Королевский поцелуй: Еда, ваше следующее действие - автоматический критический успех

49: Заточка: ИНТ заклинание, Добавить +2 Усилие к оружию, Один раз на оружие

50: Шипованный щит: Броня, проваленные вражеские атаки, наносят урон в ответ с помощью урона от оружия (без бонусов)

29

Зуб Агнара

Проще пареной репы

Гома, Лорд Ката просит от вас только одно, чтобы понять, что вы достойны быть героями этого мира: принести ему хотя бы один зуб из пасти легендарного Агнара из глубины джунглей. Он, часом, не упомянул, что Агнару поклоняется племя диких жестоких гоблинов? Что же может пойти не так?

Ознакомьтесь со сценами этого небольшого приключения, набросайте себе несколько героев и приступайте к приключениям. Используйте механики монстров, написанных ниже, чтобы добавить битвам разнообразия и особенности. Удачи!

СЦЕНЫ

Путешествие по джунглям, нахождение логова: Цель 10

Не растягивайте это надолго, сделайте один раунд ходов, пока герои копаются в булыжниках и папоротнике, затем БУМ и лагерь гоблинов, за ним виднеется вход в пещеру и начинается движуха.

Стражники гоблинов появляются отовсюду

Странные устройства гоблинов делают странные вещи

Выпадает немного Трофеев

Заполучите зуб: Цель 12

Герои добрались до пещеры Агнара и должны любым способом заполучить его зуб

Используйте огонь чтобы приманить или испугать его

Тихо проберитесь внутрь или выйдите с тварью на честный бой

Убежать из лагеря гоблинов: Цель 14

Их божество повержено! Гоблины не могут этого простить и посылают за героями своих безумных наездников на Агнарах! Сделайте бросок D6 на конец встречи. За такое количество раундов герои должны убежать от наездников, которые наносят УЛЬТИМАТИВНЫЙ урон по прямой линии перед собой, совершая безумные рывки. Бегом к крепости!

Бегом! Стрелы свистят над головой

Избегайте неубиваемых и неостановимых наездников

Больше информации можно найти в видео игры по этому приключению под названием “SAVAGES of KATH”

30

ПРИМЕРЫ МОНСТРОВ

АГНАР

Броски: +5 СИЛ, +3 ВСЕ ДРУГИЕ БРОСКИ

ДЕЙСТВИЯ

Атака - Грызть: Усилие Оружием, все Близкие враги

Лежать в засаде: Прикинуться зелёным камнем, свободная атака - Грызть на всех, кто проходит Вплотную

Атака - Скачок: Прыгнуть, переместиться Далеко и нанести УЛЬТИМАТИВНОЕ усилие на целей Вплотную к месту приземления

ИНТ Заклинание - Молотилка (Spin Thrash): Усилие Оружием, все враги Близко, восстанавливает 5 очков здоровья. Враги Недалеко делают проверку ЛОВ, чтобы получить лишь половину урона.

“Всепожирающий рот Ката”. Это живущая в джунглях тварь состоит из странной круглой головы с зубами по всей окружности. Своими зубами он рубит своих жертв в кашу и потом переваривает в своём пончикообразном пищеводе.

Прожорливый (типа очень голодный жадный и вообще жрать ВСЁ) охотник: Агнары пришли из древних времён, они охотятся как рептилии. Они всегда голодны, make a mess of their meals и целыми днями гоняются за всем, что сочтут съедобным.

Валуны из джунглей: Чтобы выследить жертву, Агнар закрывает свой огромный рот и ложится в засаде, становясь очень похожим на обычный зеленоватый валун. Они лежат так вдоль дорог до тех пор, пока совсем не проголодаются.

Поглощённый: если цель получает 5 или больше урона за один ход от Грызть, она попадает прямо в огромные челюсти Агнара. В таком случае только проверка СИЛ лучше, чем у Агнара, освободит его. За каждый ход в челюстях жертву снова ГрызПереверните страницу, ст, при этом Агнару не нужно делать бросок атаки для этого.

Боится огня: многие твари из древних времён боятся огня. Агнар никогда не подойдёт к костру. Если вы пытаетесь тыкать в него факелом или другим небольшим источником огня, пройдите проверку ХАР. В случае успеха вам удаётся отпугнуть Агнара. Если же они двигаются группой (обычно от 2 до 5), то монстр может попытаться сопротивляться своему животному страху с помощью проверки ХАР. Агнар, которого безуспешно попытались отогнать огнём, приходит в ярость и немедленно делает Скачок к источнику пламени.

Трофеи: в его дёснах можно обнаружить склизские и пожёваные остатки прошлых жертв. В этом месиве получится найти лишь 1 Трофей. Этот Трофей не лежит в сундуке и доступен сразу.

31

ПРИМЕРЫ МОНСТРОВ

ГОБЛИНЫ, ГЕРБЛИНЫ И ГОБЛИНГИ

БРОСКИ: +2 СИЛ, +2 ЛОВ

ДЕЙСТВИЯ

Атака - Мерзкое Оружие: Усилие оружием с помощью снаряжения, которое никто не захочет трогать по своей воле.

Атака - Самодельный Лук: Усилие оружием, не может стрелять дальше, чем Далеко.

Крик о помощи: Испуганный Герблин будет громко кричать о помощи. В следующий ход, даже если он мёртв к этому времени, 1D4 его друзей прибегут на помощь.

Убегай и прячься: Гоблинги могут спрятаться где угодно. Если он нашёл укромное местечко, он пропадает из виду и восстанавливает все очки здоровья.

32

33

ACTION: Действие

ARMOR: Броня

ATTEMPT: Попытка

BIO-FORM: Биоформа

CHECK: Проверка

CHEST: Сундук

CLASS: Класс

CLOSE: Вплотную

EASY: Легко

EFFORT: Усилие

EQUIPMENT: Снаряжение

FAR: Далеко

GEAR: Снаряжение

HARD: Сложный

HEART: Сердце

LOOT: Трофеи

MILESTONE REWARD: Награда за веху

NEAR: Близко

PC: Персонаж игрока

ROLL: Бросок

ROUND: Раунд

STARTER REWARD: Начальная награда (Исходная награда)

STATS: Характеристики

TARGET: Цель

TURN: Ход