

Твой Ход

За один ход можно:

- Переместиться на расстояние, в сумме не превышающее скорость.
- Совершить одно **действие**. Движение можно совершить до и/или после действия.
- Совершить одно бонусное действие.
- Взаимодействовать с одним объектом: открыть дверь, взять предмет со стола...
- Произнести короткую фразу.

Действия

- **Атака** или **Заклинание**.
- **Засада** (*скрытность*): см. **засада**.
- **Помощь**: дает преимущество другому игроку.
- **Рывок**: удваивает скорость.
- **Отступление**: передвижение не провоцирует атаки возможности.
- **Уклонение**: преимущество на спасброски *ловкости*, помеха на броски атаки по вам.
- **Поиск** (*внимательность* или *анализ*): обнаружить что-то.
- **Захват** (*атлетика*): обездвигить существо или оттолкнуть его на 5ft.
- **Лечение** (*медицина*): стабилизирует существо, +1 hr после 1d4 часов.
- **Импров**: выламывание дверей, обезоруживание, перекаты...

Инициатива

- **Ролл**: $d20 + \text{mod } \text{ловкости}$.

Атака

- **Бросок Атаки**: $d20 + \text{mod } \text{силы}$ или *ловкости* + *бонус мастерства*.
- **Бросок Урона**: кость урона + *mod* *силы* или *ловкости*.

Заклинание

- **Сложность Спасброска**: $8 + \text{mod } \text{заклинательности}$ + *бонус мастерства*.
- **Бросок Атаки**: $d20 + \text{mod } \text{заклинательности}$ + *бонус мастерства*

Засада

- Вы не можете спрятаться пока на вас смотрят.
- Спрятавшись, вы получаете преимущество на атаку против тех, кто вас не видит.
- Атака всегда выдает ваше местоположение.
- Существа, коротых вы застанете врасплох, пропускают первый ход боя.

Отдых

Короткий, около часа.

- Вы восстанавливаете здоровье равное $hd + \text{mod } \text{выносливости}$ за каждый потраченный hd .

Длинный, больше 8 часов.

- Вы восстанавливаете все потраченное hr и $1/2 \text{ max } hd$.
- Вы можете стоять настороже до 2-х часов.
- Только один длинный отдых за сутки.

Окружение

- **Полумрак**: помеха при проверках *внимательности*. -5 *passive внимательность*.
- **Тьма**: помеха при атаке, автопровал всех проверок зрения.
- **Укрытие**: $1/2 - +2 (3/4 - +5)$ к АС и спасброскам *ловкости*.

Истощение

Усталость негативно сказывается на бросках атаки, проверках и спасбросках:

1	1d4	–
2	1d6	Скорость уменьшается вдвое.
3	1d8	Только действие или бонусное действие за один ход.
4	1d10	$\text{max } hr$ уменьшается вдвое.
5	1d12	Скорость падает до 5.

Смерть

При достижении 0 hr вы теряете сознание.¹ Восстановите hr чтобы прийти в себя.

Если вы начинаете ход с 0 hr , совершите спасбросок смерти (DC 10):

- 3 успеха: стабильное состояние, без сознания. 3 провала: смерть.
- 1 – два провала, 20 – +1 hr .
- Получение урона равно провалу (двум за критический урон).

1. Если остаток урона превышает ваше $\text{max } hr$, вы умираете мгновенно.