

## СОСТОЯНИЯ ИГРОКА (PvB 277).

### БЕЗ СОЗНАНИЯ (Unconscious):

- Вы беспомощны.
- Вы имеете штраф -5 ко всем защитам.
- Вы не совершаете действий.
- Вы не можете фланкировать врага.
- Вы падаете, если возможно.

### БЕСПОМОЩНЫЙ (Helpless):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы можете быть целью добивания.
- *Обычно, при умирании вы беспомощны.*

### ЗАМЕДЛЕН (Slowed):

- Ваша скорость равна 2. Она используется для всех видов передвижения, кроме телепортации и случаев, когда вас тянут, толкают или сдвигают. Скорость не может быть увеличена или уменьшена. Если вы замедлены во время движения и прошли более 2 квадратов, вы должны остановиться.

### ЗАХВАЧЕН ВРАСПЛОХ (Surprised):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы не можете фланкировать врага.
- Вы можете совершить только свободное действие.

### ИЗУМЛЕН (Dazed):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы не можете фланкировать врага.
- Вы можете сделать стандартное, минорное или действие передвижения. Вы не можете совершить мгновенное действие или действие по возможности.

### ОБЕЗДВИЖЕН (Immobilized):

- Вы не можете перемещаться из своего квадрата, хотя вы можете телепортироваться и перемещаться, когда вас тянут, толкают или сдвигают.

### ОГЛУШЕН (Deafened):

- Вы ничего не слышите.
- Штраф -10 к Внимательности.

### ОКАМЕНЕВШИЙ (Petrified):

- Вы превращены в камень.
- Вы не совершаете действий.
- Вы имеете сопротивление 20 всему урону.
- Вы не чувствуете мир вокруг.
- Вы не стареете.

### ОСЛАБЛЕН (Weakened):

- Вы наносите половину урона. Вы не наносите продолжительный урон.

### ОСЛЕПЛЕН (Blinded):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы не видите цель (полное укрытие).
- Штраф -10 к Внимательности.
- Вы не можете фланкировать врага.

### ОТМЕЧЕН (Marked):

- Вы получаете штраф -2 к броскам атаки, против цели, которая вас отметила.

### ОШЕЛОМЛЕН (Stunned):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы не можете фланкировать врага.
- Вы не совершаете действий.

### ПОД ВЛИЯНИЕМ (Dominated):

- Вы изумлены.
- Доминирующее существо выбирает ваше действие. Вы можете использовать только таланты По воле.

### СБИТЫ С НОГ (Prone):

- Вы даете боевое преимущество врагам, атакующим вас в ближнем бою.
- Вы получаете бонус +2 ко всем Защитам, против дальних атак несмежных врагов.
- Вы лежите (если вы летели, вы медленно опускаетесь с обычной скоростью, если вы не достигли земли, вы падаете на землю).
- Вы имеете штраф -2 к броскам атаки.
- Вы можете упасть на землю, малым действием.

### УДЕРЖИВАЕТЕСЬ (Restrained):

- Вы даете боевое преимущество.
- Вы обездвижены.
- Вас могут толкать, тянуть или сдвигать.
- Вы имеете штраф -2 к броскам атаки.

### УМИРАЕТ (Dying):

- Вы находитесь без сознания.
- У вас 0 или меньше хитов.
- Вы проводите каждый раунд спасбросок от смерти, после 3-х провалов вы умираете.

## СМЕРТЬ И ЛЕЧЕНИЕ (PvB 295).

### СПАСБРОСОК ОТ СМЕРТИ

- Бросок: 1-9 – провал; 10-19 – состояние не изменяется; 20 – вы тратите исцеление и приходите в сознание.
- Провалы сбрасываются после отдыха.

### ЛЕЧЕНИЕ УМИРАЮЩЕГО

- Успешная проверка Лечения УС 15 (стандартное действие) стабилизирует состояние. Умиравший не делает спасброски, если не получен новый урон.
- Любое лечение начинается с 0 хитов, плюс эффект лечения.
- Если эффект лечения требует исцеления, и вы его больше не имеете, вы получаете 1 хит.

## ДЕЙСТВИЯ В БОЮ (PvB 286).

### АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ (Opportunity Attack); Действие по возможности:

- Цель выходит из квадрата смежного с вами, и не являясь при этом сдвигаемой, толкаемой или телепортируемой. Так же вызывается дальней или зональной атакой из смежного квадрата. Атака по возможности позволяет вам провести прерывающую основную ближнюю атаку против цели, которая ее спровоцировала. Не больше одной за ход врага.

### **БЕГ (Run); Действие Передвижения:**

- Вы передвигаетесь на 2 квадрата больше, чем с обычной скоростью. Вы получаете штраф -5 ко всем атакам, и даете боевое преимущество, всем врагам, до начала вашего следующего хода.

### **ВСТАТЬ (Stand); Действие Передвижения:**

- Вы встаете на ноги. Если ваш квадрат занят, вы можете сдвинуться на 1 квадрат и встать на свободное место.

### **ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ (Second Wind); Стандартное действие:**

- Вы тратите исцеление, восстанавливая хиты, и получаете бонус +2 ко всем Защитам, до начала вашего следующего хода. Только один раз в столкновение.

### **ВЫСВОБОЖДЕНИЕ (Escape); Действие Передвижения:**

- Когда вы находитесь в захвате, сделайте проверку Атлетики пр. Стойкости, или Акробатики пр. Рефлексов. При успешной проверке, вы освобождаетесь из захвата, и сдвигаетесь на 1 квадрат.

### **ДОБИВАНИЕ (Coup de Grace); Стандартное действие:**

- Вы проводите любую атаку (включая основную атаку), против смежного, беспомощного врага. При попадании вы автоматически наносите критический урон, и если он оказывается больше, чем половина хитов цели, она умирает.

### **ЗАХВАТ (Grab); Стандартное действие:**

- Проверка Силы пр. Рефлексов врага, вашего размера, или на 1 размер больше или меньше. Захваченная цель обездвижена. Вы продолжаете захват малым действием, и отпускаете свободным. Захват оканчивается если цель освободилась; любым состоянием, которое обеспечивает атаку по возможности (т.к. изумлен, ошарашен, ошеломлен, без

сознания); или сдвижением, толканием или тягой. Вы можете передвигаться с захваченной целью, с ½ вашей скорости, пройдя проверку Силы пр. Стойкости.

### **НАТИСК (Bull Rush); Стандартное действие:**

- Смежная цель вашего размера, или на 1 больше или меньше. Проверка Силы пр. Стойкости. При успехе, вы толкаете цель на 1 квадрат и занимаете ее квадрат.

### **ПОЛЗАНИЕ (Crawl); Действие Передвижения:**

- Когда вы сбиты с ног, вы можете ползать с половиной вашей скорости.

### **ПОЛНАЯ ЗАЩИТА; Стандартное действие:**

- Вы получаете бонус +2 ко всем Защитам до начала вашего следующего хода.

### **ПОМОЩЬ ДРУГОМУ (Aid Another); Стандартное действие:**

- Атака: Основная ближняя атака пр. КД 10. Успех дает вашему союзнику бонус +2 к броску атаки против цели, или +2 ко всем Защитам против атак цели, до конца следующего хода союзника.
- Навыки/Параметры: Проверка Навыка пр. УС 10. Успех дает одному союзнику бонус +2 к проверке этого же навыка/параметра, до конца следующего хода союзника.

### **СДВИГ (Shift); Действие Передвижения:**

- Вы сдвигаетесь на 1 квадрат, не провоцируя атаку по возможности. Вы не можете сдвигаться по трудному ландшафту.

### **СЖАТИЕ (Squeeze); Действие движения:**

- Существо большого или большего размера, занимает на 1 квадрат меньше; среднее существо считается маленьким. Как часть действия сжатия, вы можете передвигаться с половиной вашей скорости. Вы получаете штраф -5 ко всем атакам и даете боевое преимущество, до тех пор, пока вы не вернетесь в нормальное состояние, свободным действием.

### **СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА (Charge); Стандартное действие:**

- Вы должны находиться как минимум в 2 квадратах от врага, которого хотите атаковать. В конце передвижения проведите основную ближнюю атаку с бонусом +1. После атаки вы не можете больше брать действия, только потратить Очко действия.

### **ХОДЬБА; Действие Передвижения:**

- Вы передвигаетесь с обычной скоростью.

### **ПРОЧЕЕ:**

- Стандартные действия: Влить зелье, Одеть/снять щит, Основная ближняя атака, Основная дальняя атака.
- Минорное действие: Взять/скрыть оружие, Выпить зелье, Открыть/закрыть дверь или сундук, подобрать предмет, достать/убрать предмет.

## **АТАКУЮЩИЙ (РНВ 279).**

### **МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ (РНВ 279).**

Боевое преимущество против цели	+2
Атакующий лежит	-2
Атакующий удерживается	-2
Цель имеет укрытие	-2
Цель имеет превосходное укрытие	-5
Цель скрыта*	-2
Цель скрыта полностью*	-5
Большое расстояние (только атаки оружия)	-2
Стремительная атака (только ближний бой)	+1
*Только дальний/ближний бой	

### **У ВАС БОЕВОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО**

- +2 к атаке.
- Вы должны видеть цель.
- Цель дает боевое преимущество, если балансирует, ослеплена, взбирается, изумлена, фланкируется, беспомощна, лежит (только ближний бой), удерживается, бежит, сжата, ошеломлена, ошарашена, не может увидеть атакующего, не подозревает об атаке, находится без сознания и т.д.

## СОКРЫТИЕ, УКРЫТИЕ, НЕВИДИМОСТЬ

### СОКРЫТИЕ (РНВ 281).

- Атакующий получает штраф -2 к атаке (-5 при полном сокрытии); только дальний и ближний бой.
- Цель имеет сокрытие в легком или сильном затемнении, и может быть смежной с вами.
- Цель имеет полное сокрытие при полной темноте, или при сильном затемнении и если не она смежная с вами.

### УКРЫТИЕ (РНВ 280)

- Атакующий получает штраф -2 к атаке (-5 при превосходном укрытии).
- При зональных атаках, цель имеет укрытие, если между ней и центром взрыва есть препятствие.
- Вы имеете укрытие, даже если вас атакует существо с большой досягаемостью.
- Если вы проводите дальнюю атаку и между вами и целью стоит другой враг, цель имеет укрытие. Ваши союзники не дают укрытие вашим врагам.
- (Проведите воображаемые линии из одного угла квадрата атакующего к четырем углам цели. Если блокируются 2 линии, цель имеет укрытие, если блокируются 3 линии, цель имеет превосходное укрытие.)

### НЕВИДИМОСТЬ (РНВ 281)

- Невидимость дает полное сокрытие.
- Окружающие знают место нахождения исчезнувшего существа, если он не использовал Скрытность.
- Проверка Обнаружения (минорное действие) может помочь обнаружить место нахождения невидимого существа.

### ИСТОЧНИКИ СВЕТА (РНВ 222):

Название	Радиус	Яркость	Время
Свеча	2	Слабый	1 час
Факел	5	Яркий	1 час
Лампа	10	Яркий	8 часов/0,5л
Костер	10	Яркий	8 часов
Солне.жезл	20	Яркий	4 часа
Свет.грибы	10	Слабый	-

## УС РАЗРУШЕНИЯ (РНВ 262):

Выбить деревянную дверь	16
Выбить заваленную дверь	20
Выбить железную дверь	25
Выбить алмазную дверь	29
Сломать деревянную решетку	23
Сломать железную решетку	28
Сломать алмазную решетку	33
Пробить деревянную стену (15 см)	26
Пробить кирпичную стену (30 см)	35
Пробить каменную стену (1 м)	43
Порвать веревку	26
Порвать железную цепь	30
Порвать алмазную цепь	34

Разбить деревянный сундук	19
Разбить железный сундук	26
Разбить алмазный сундук	32

## ЕДА, ПОСТОЙ (РНВ 222):

Еда, Питье и отдых	Цена
Обед, простой	2 см
Обед, дорогой	5 зм
Эль, Кружка	2 см
Вина, бутылка	5 зм
Комната, обычная	5 см
Комната, дорогая	2 зм
Дорожный рацион (10)	5 зм
Дорожный хлеб (10)	50 зм

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ И УРОН НА УРОВЕНЬ

(DMG 42):

Уровень	Уровень Сложности			Нормальный Урон			Ограниченный Урон		
	Простой	Средний	Сложный	Простой	Средний	Сложный	Простой	Средний	Сложный
1-3	5	10	15	1d6+3	1d10+3	2d6+3	3d6+3	2d10+3	3d8+3
4-6	7	12	17	1d6+4	1d10+4	2d8+4	3d6+4	3d8+4	3d10+4
7-9	8	14	19	1d8+5	2d6+5	2d8+5	3d8+5	3d10+5	4d8+5
10-12	10	16	21	1d8+5	2d6+5	3d6+5	3d8+5	4d8+5	4d10+5
13-15	11	18	23	1d10+6	2d8+6	3d6+5	3d10+6	4d8+6	4d10+5
16-18	13	20	25	1d10+7	2d8+7	3d8+7	3d10+6	4d10+7	4d12+7
19-21	14	22	27	2d6+7	3d6+8	3d8+7	4d8+7	4d10+7	4d12+7
22-24	16	24	29	2d6+8	3d6+8	4d6+8	4d8+8	4d12+8	5d10+8
25-27	17	26	31	2d8+9	3d8+9	4d6+9	4d10+9	5d10+9	5d12+9
28-30	19	28	33	2d8+10	3d8+10	4d8+10	4d10+9	5d10+9	5d12+9

При проверке навыка, увеличьте УС на 5.

Для атак оружием или пр. КБ, увеличьте УС на 2.

## УМЕНИЯ

\* Только Тренированный

## ЗНАНИЯ:

Магия, Знание Подземелий, История, Природа, Религия, Знание Улиц.

## Сложность Проверки:

Общий	10
Эксперт	20
Мастер	25
Путь Совершенства	+5
Эпический Путь	+10

## Знание Монстров:

Имя, тип, ключевые слова	15
Силы, таланты	20
Сопrotивления, уязвимость	25
Существа Пути Совершенства	+10
Существа Эпического Пути	+15

## АКРОБАТИКА (Ловкость):

- **Акробатический трюк** (прыжок, раскачивание, скольжение, кувырок и пр. Базовый УС 15).
- **Равновесие** (как часть движения).
  - Узкая (30см) или неустойчивая 20
  - Очень узкая (15см) +5
  - Узкая и неустойчивая +5
- Вы двигаетесь с ½ скорости и даете боевое преимущество.
- Провал на 5+: вы падаете и теряете остаток действия.
- Провал на 4 -: вы теряете остаток действия.
- Получение урона: делаете новую проверку, чтобы не упасть.
- **Выход из захвата** (см. захват)
- **Выход из удержания** (из оков) (5 минут)
  - Основной УС 20
  - За стандартное действие +10
  - Доп. Сложности +5
- **Уменьшить урон от падения** \* (Свободное действие при падении, действие движения при прыгивании вниз).
  - Урон уменьшается на ½.

## АТЛЕТИКА (Сила):

- **Взбирание** (Часть движения)
  - Лестница 0
  - Веревка 10
  - Неровная поверхность (стена пещеры) 15
  - Грубая поверхность (кирпичная стена) 20
  - Скользкая поверхность +5
  - Гладкая и ровная поверхность +5
- Вы двигаетесь с ½ скорости и даете боевое преимущество.
- Провал на 5+: вы падаете и теряете остаток действия.
- Провал на 4 -: вы теряете остаток действия.
- Получение урона: делаете новую проверку, чтобы не упасть, если вы стали ранены УС+5.
- Ухватиться: свободным действием. Проверка Атлетики УС базовая +5.
- **Выход из захвата** (см. захват)
- **Прыжок в высоту** (часть движения)
  - Прыжок проверка Атлетики/10 (/5 при разбеге 2 квадрата). +133% от роста, чтобы дотянуться.
- **Прыжок в длину** (часть движения)
  - Прыжок проверка Атлетики/10 (/5 при разбеге 2 квадрата). Высота прыжка =1/4 от его длины.
- **Плавание** (часть движения)
  - Спокойная вода 10
  - Волнистая вода 15
  - Бурная вода 20
- Вы плывете с ½ скорости (или остаетесь на плаву)
- Провал на 5+: вы тонете и уходите под воду на 1 кв.
- Провал на 4 -: вы теряете остаток действия.

## БЛЕФ (Харизма):

- **Блеф** (Стандартное действие в битве; 1 раз за бой)
  - Встречная проверка против Проницательности.
  - Финт (Стандартное действие в битве).
  - Получите боевое преимущество против цели, до конца вашего следующего хода.
  - Диверсия (Стандартное действие в битве).
  - Создайте диверсию, чтобы спрятаться (Скрытность).

## Внимательность (Мудрость):

- **Внимательность** (не действие, если пассивная, малое – если активная. Осмотр 1 квадрата = 1 минута).
- **Прислушивание**
  - Звуки битвы 0
  - Обычный разговор 10
  - Шепот 20
  - Через дверь +5
  - Через стену +10
  - Более чем в 10 квадратах от вас +2
- **Обнаружение/Поиск**
  - Просто спрятано 10
  - Хорошо спрятано 25
  - Более чем в 10 квадратах от вас +2
- **Поиск следов**
  - Мягкая поверхность (снег, грязь, слякоть) 15
  - Твердая поверхность (дерево, камень) 25
  - Недавно прошел дождь или снег +10
  - За каждый прошедший день +2
  - Следы заматали и пытались скрыть +5
  - Существо огромного или большего размера -5
  - Группа из 10 или более существ -5

## ВОРОВСТВО (Ловкость):

- **Обезвредить ловушку** (Стандартное действие)
  - Ловушка Героического пути 20
  - Ловушка пути Совершенства 30
  - Ловушка Эпического пути 35
  - Задержка (вместо обезвреживания) -5
- Провал на 5+: ловушка активирована.
- **Вскрытие замков** (Стандартное действие)
  - Ловушка Героического пути 20
  - Ловушка пути Совершенства 30
  - Ловушка Эпического пути 35
- **Обчистить карманы** (Стандартное действие)
  - Базовый УС 20+½ уровня цели.
- Провал на 5+: цель замечает кражу.
- **Ловкие руки** (Стандартное действие)
  - Базовый УС 15

## ВЫНОСЛИВОСТЬ (Телосложение):

Перенести экстремальную погоду (базовая)	15
Крайне суровая погода	20
Высокогорье	21
Экстремальное высокогорье	26
Холод/Жара	22
Невыносимый холод/жара	26
Едкий дым и пыль	26
Разъедающая некротическая энергия	31
Вынести голод (через 3 недели)	20+5 за 1 день
Вынести жажду (через 3 дня)	20+5 за 1 день
Задержать дыхание (через 3 мин)	20+5 за 1 раунд
Задержка дыхания после тренировки	20
Плавание (после 1 часа)	15+2 за 1 час

## ЗАПУГИВАНИЕ (Харизма):

- **Блеф** (Малое действие в битве; 1 раз за бой)  
- Встречная проверка против Воли. (+10 если цель поймана; +5 если цель недружественная). Цель становится враждебной.

## ЗНАНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ (Мудрость):

- **Знание подземелий.** Ориентирование, опасности, окружающая среда и монстры.
- **Выживание** (1 час).

На 1 персону	15
На 5 персон	25
Различные условия	+/-5

## ЗНАНИЕ УЛИЦ (Харизма):

- **Знание улиц** (1 час). Сбор информации, слухов...

Обычное поселение	15
Враждебное поселение	20
Легкодоступная информация	-2
Труднодоступная информация	+5
Тайная информация	+10

## ЛЕЧЕНИЕ (Мудрость):

- **Потратить Второе Дыхание** (Стандарт. действие)  
- УС 10. Смежный союзник может потратить второе дыхание (не получая бонусов к Защитам).
- **Первая Помощь** (Стандартное действие).  
- УС 15. Смежный умирающий персонаж может прекратить делать спасброски от смерти.

- **Предоставить Спасбросок** (Стандарт. действие).  
- УС 15. Смежный персонаж, может провести немедленный спасбросок или получить бонус +2, к спасброску в свой ход.
- **Лечение болезни** (часть длинного отдыха).  
- Наутро, больной может использовать проверку Лечение вместо проверки Выносливости против болезни.

## МАГИЯ (Интеллект):

- **Знание Магии** (Простая, обычный УС, Другие измерения min УС 25).
- **Знания о Монстрах:** Элементали, феи, тени, конструкции.
- **Обнаружение Магии \***

Опознать Призыв или Зону (Малое действие)	15+½ ур Заклинания
Опознать Ритуал (Стандартное действие)	20+½ ур Ритуала
Опознать Маг.эффект (Стандартное действие)	15+½ ур Эффекта
Почувствовать наличие Магии в 5+ваш уровень квадратах (1мин)	20+½ ур Эффекта

## ПРИРОДА (Мудрость):

- **Знание природы.** Ориентирование, опасности, окружающая среда, монстры, климат, растения, погода.
- **Выживание** (1 час).

На 1 персону	15
На 5 персон	25
Различные условия	+/-5
- **Приручение животных.**

## ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (Мудрость):

- **Проницательность** (малое действие в битве)

Чувствовать мотив/отношение	10+½ ур. сущ-ва
Почувствовать влияние извне	25+½ ур. эффекта
Распознать иллюзию	15+½ ур. эффекта

## СКРЫТНОСТЬ (Ловкость):

- **Скрыться** (В конце движения).  
- Встречная проверка против пассивной Внимательности всех врагов. Если движение больше 2 квадратов, штраф -5. Если в конце бега, штраф -10.  
- В битве вы можете делать проверку Скрытности, только если имеете превосходное укрытие, полное сокрытие, или находитесь вне зоны видимости.  
- Вы остаетесь скрыты, если не выходите из укрытия, ведете себя тихо, и не атакуете. Если вы перемещаетесь больше двух клеток, или бежите, вы делаете новую проверку с теми же штрафами.