

Basic Fantasy

Role-Playing Game **4th ed**

Основы для Начинающих



Copyright © 2011-2014, 2017, 2019, 2023 Tom Hoyt
Все права защищены. Лицензия на следующей странице.

www.basicfantasy.org

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials

4я Редакция, Выпуск 17

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019, 2023 Tom Hoyt – Все права защищены

Все текстовые материалы в этом документе, а также все карты, планы этажей, диаграммы и таблицы распространяются на условиях международной лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Большинство других представленных работ являются собственностью оригинального художника и используются с его разрешения.

Полный текст лицензии доступен по адресу:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Корректура: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas, Matt Sluis и Daniel Collins

Иллюстрации: Zaозабоб

Перевод: Два Деда

ВСТУПЛЕНИЕ

Текст «Основы для Начинающих» содержит всю необходимую информацию для быстрого создания персонажей первого уровня и начала игры в **Basic Fantasy RPG**. Этой брошюры недостаточно для проведения полноценных приключений или кампаний в Basic Fantasy, Мастеру Игры необходимо иметь книгу основных правил **Basic Fantasy Role-Playing Game**, ее можно бесплатно скачать с basicfantasy.org. По достижении персонажами игроков второго уровня, им так же потребуется основная книга правил для дальнейшего развития. Дополнительно рекомендуем книгу **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** от Симона Фелли, которая будет весьма полезна игрокам и рефери, она так же доступна бесплатно на веб-сайте Basic Fantasy.

СОДЕРЖАНИЕ

Создание персонажа.....	1
Экипировка.....	4
Бой.....	6
Заклинания.....	9

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для начала вам понадобится карандаш или ручка, набор игральных кубиков и лист для записи информации о вашем персонаже. Вы можете использовать простой чистый лист бумаги или воспользоваться готовым листом персонажа, созданным специально для Basic Fantasy. Несколько таких листов можно скачать и распечатать с сайта basicfantasy.org

Для новичков отлично подойдет *BFRPG Standard Character Record Sheet* от Криса Гоннермана.

Шаги Создания Персонажа:

1. Бросьте 3d6 для каждой Характеристики.
2. Запишите бонус или штраф для каждого полученного значения.
3. Выберите Расу и запишите себе её способности.
4. Выберите Класс и запишите его навыки.
5. Запишите количество Очков Опыта, необходимых для перехода на следующий Уровень.
6. Для определения Очков Здоровья киньте Кость Здоровья вашего класса и добавьте бонусы или штрафы от Выносливости.
7. Запишите значение Бонуса Атаки +1 (все персонажи на 1-м уровне имеют бонус +1).
8. Запишите свои Спасброски (скорректируйте значение по штрафам или бонусам от вашей расы).
9. Накидайте ваш стартовый капитал (3d6 x 10 зм).
10. Приобретите снаряжение для своего персонажа (проверьте ограничения на оружие и броню для вашего Класса и Рассы).
11. Запишите свой Класс Брони, добавив бонусы или штрафы от значения Ловкости.
12. Придумайте персонажу имя и прошлое.

Ходы и Раунды

Ход	=	10 минут
Раунд	=	10 секунд

Характеристики Персонажа (бросок 3d6 на каждую)

Сила (СИЛ)	<ul style="list-style-type: none"> Увеличивает бросок Атаки при использовании оружия ближнего боя. Увеличивает Урон от оружия ближнего боя или метательного оружия (в т.ч. от пращи).
Ловкость (ЛВК)	<ul style="list-style-type: none"> Увеличивает бросок Атаки при использовании оружия дальнего боя. Повышает Класс Брони (КБ). Определяет Инициативу.
Выносливость (ВЫН)	<ul style="list-style-type: none"> Бонус к каждой Кости Здоровья. Спасбросок против Яда.
Интеллект (ИНТ)	<ul style="list-style-type: none"> Определяет количество известных языков. Спасбросок против Иллюзий. Бонус к запоминанию заклинаний и в исследованиях.
Мудрость (МДР)	<ul style="list-style-type: none"> Некоторые Спасброски и магические атаки.
Харизма (ХАР)	<ul style="list-style-type: none"> Броски на Реакцию. Количество наемников персонажа.

Бонусы и Штрафы к значениям

Значения Характеристик	Бонусы / Штрафы
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Расы Персонажей

Дварфы

Требуемые характеристики	ВЫН 9 или выше, ХАР 17 или ниже
Классы	Священник, Воин, Вор
Кость Здоровья	Любая
Оружие	Большое оружие только двуручным хватом; двуручные мечи, длинные луки и древковое оружие запрещено
Особенности	<ul style="list-style-type: none"> Зрение в темноте на 60 фт. Обнаружение ловушек, движущихся стен, наклонных полов на 1-2 из d6
Спасброски	<ul style="list-style-type: none"> +4 от Луча смерти или Яда +4 от Волшебных палочек +4 от Паралича или Окаменения +3 от Дыхания дракона +4 от Заклинаний
Языки	<ul style="list-style-type: none"> Общий, Дварфийский +1 за каждую единицу бонуса Инт.
Описание	Около 4 футов (120 см.) ростом, коренастые, живут по 300-400 лет. Густые волосы и борода.

Эльфы

Требуемые характеристики	ИНТ 9 или выше, ВЫН 17 или ниже
Классы	Любой отдельный класс, а также Воин/Маг и Вор
Кость Здоровья	максимум d6
Оружие	Большое оружие только двуручным хватом
Особенности	<ul style="list-style-type: none"> Зрение в темноте на 60 фт. Нахождение потайных дверей (1-2 на d6 или 1 на d6 при беглом взгляде) Иммунитет к атаке параличом от Гулей Улучшенная проверка на Внезапность (см. "Проверка на Внезапность" ниже)
Спасброски	<ul style="list-style-type: none"> +2 от Волшебных палочек +1 от Паралича или Окаменения +2 от Заклинаний
Языки	<ul style="list-style-type: none"> Общий, Эльфийский +1 за каждую единицу бонуса Инт.
Описание	В среднем около 5 футов (150 см.) ростом, стройные. Продолжительность жизни до 1200 лет. Бледная кожа, темные волосы, острые уши, на теле почти нет волос.

Полуорослики

Требуемые характеристики	ЛВК 9 или выше, СИЛ 17 или ниже
Классы	Священник, Воин, Вор
Кость Здоровья	максимум d6
Оружие	Среднее оружие только двуручным хватом; Большое оружие запрещено
Особенности	<ul style="list-style-type: none"> +1 к атакам из оружия дальнего боя +2 бонус к КБ, если атакован в ближнем бою существом крупнее человека +1 к Инициативе Скрытность (90% шанс спрятаться в лесу и 70% шанс спрятаться в любой другой местности)
Спасброски	<ul style="list-style-type: none"> +4 от Луча смерти или Яда +4 от Волшебных палочек +4 от Паралича или Окаменения +3 от Дыхания дракона +4 от Заклинаний
Языки	<ul style="list-style-type: none"> Общий, Полуоросликов +1 за каждую единицу бонуса Инт.
Описание	Обычно ростом 3 фута (90 см.) с вьющимися волосами, без растительности на лице, продолжительность жизни около 100 лет.

Люди

Требуемые характеристики	Нет ограничений по характеристикам
Классы	Любые
Кость Здоровья	Любая
Оружие	Большое оружие только двуручным хватом
Особенности	+10% ко всему полученному Опыту
Спасброски	Нет
Языки	<ul style="list-style-type: none"> Общий +1 за каждую единицу бонуса Инт.
Описание	Как правило до 6 футов (180 см.) ростом, живут около 75 лет.

Дополнительные языки

Игроки не обязаны выбирать дополнительные языки при создании персонажа, этот выбор можно отложить на потом. У Мастера Игры должен быть список языков, доступных в его приключении.

Классы Персонажей

Священник

Условие	МДР от 9+
Кость Здоровья	d6
Оружие	Только дробящее (дубины, палицы, булавы, посохи, пращи и др.)
Броня	Любая, включая щиты
Опыт до 2 ур.	1,500
Заклинания	Нет на первом уровне
Особенности	Изгнать нежит (см. ниже)
Спасброски на 1-м уровне	<ul style="list-style-type: none"> Луч смерти или Яд: 11 Волшебные палочки: 12 Паралич или Окаменение: 14 Дыхание дракона: 16 Заклинания: 15

Изгнать нежит

Священники могут изгонять нежить только силой своей веры. Священник держит в руках священный символ и призывает силу своего божества.

Игрок бросает 1d20 и сообщает Мастеру результат.



Воин

Условие	СИЛ от 9+
Кость Здоровья	d8
Оружие	Любое
Броня	Любая, включая щиты
Опыт до 2 ур.	2,000
Заклинания	Нет
Особенности	Нет
Спасброски на 1-м уровне	<ul style="list-style-type: none"> Луч смерти или Яд: 12 Волшебные палочки: 13 Паралич или Окаменение: 14 Дыхание дракона: 15 Заклинания: 17

Маг

Условие	ИНТ от 9+
Кость Здоровья	d4
Оружие	Дубинка, кинжал, посох
Броня	Запрещена
Опыт до 2 ур.	2,500
Заклинания	Заклинания 1-го уровня (см. Заклинания)
Особенности	Нет
Спасброски на 1-м уровне	<ul style="list-style-type: none"> Луч смерти или Яд: 13 Волшебные палочки: 14 Паралич или Окаменение: 13 Дыхание дракона: 16 Заклинания: 15

Вор

Условие	ЛВК от 9+
Кость Здоровья	d4
Оружие	Любое
Броня	Кожаная, щит нельзя
Опыт до 2 ур.	1,250
Заклинания	нет
Особенности	<ul style="list-style-type: none"> Скрытная атака (см. ниже) Воровские навыки (см. ниже)
Спасброски на 1-м уровне	<ul style="list-style-type: none"> Луч смерти или Яд: 13 Волшебные палочки: 14 Паралич или Окаменение: 13 Дыхание дракона: 16 Заклинания: 15

Скрытная атака

- +4 к Атаке и двойной Урон при успехе. Атака должна быть нанесена сзади (может потребоваться Бесшумное передвижение и/или Скрытность).
- Не может быть применено к одному и тому же противнику более одного раза за один бой.
- Также может выполняться без оружия или тупой частью оружия (+0 к Атаке и наносит обычный по объему, но не смертельный Урон) для оглушения противника.

Воровские навыки на 1-м уровне

Вскрыть замок	25%	Лазать по стенам	80%
Обезвр. ловушки	20%	Прятаться*	10%
Карман. кражи	30%	Подслушивать	30%
Бесшумно красться	25%		

* Вместо этого полurosикам следует использовать свою расовую способность к Скрытности, которая дает им 90% шанс спрятаться в лесистой местности и 70% в любом другом месте.

ЭКИПИРОВКА

Стоимость монет

1 платиновая монета (пм)	=	5 золотых монет (зм)
1 золотая монета (зм)	=	10 серебряных монет (см)
1 элекрумная монета (эм)	=	5 серебряных монет (см)
1 серебряная монета (см)	=	10 медных монет(мм)

Для целей игры предположим, что одна золотая монета весит 1/20 фунта (25 грамм).

Предметы Экипировки

	Цена	Вес
Абордажный крюк	2 зм	4
Бумага, 1 лист	1 зм	**
Бурдюк для вина/воды	1 зм	2
Веревка пеньковая (50 футов)	1 зм	5
Веревка шелковая (50 футов)	10 зм	2
Воровской набор	25 зм	1
Замок с двумя ключами	12 зм	1
Зеркало, маленькое металлическое	7 зм	*
Кандалы (без замка)	6 зм	4
Книга заклинаний (128 страниц)	25 зм	1
Колчан для стрел или болтов	1 зм	1
Кошель поясной	1 зм	*
Лестница, 10 футов.	5 зм	20
Масло в фляжке	1 зм	1
Мел, 1 упаковка	2 зм	*
Огниво и трутница	3 зм	1
Одежда обычная	4 зм	1
Одеяло зимнее	1 зм	3
Палатка большая на 10 человек	25 зм	20
Палатка маленькая на 1 человека	5 зм	10
Перочинный нож	1 зм	*
Писчее перо	1 см	**
Плащ	2 зм	1
Рюкзак	4 зм	*
Свечи, 12 шт.	1 зм	*
Свисток	1 зм	**
Святая вода в флаконе	10 зм	*
Священный символ	25 зм	*
Седельные сумки, пара	4 зм	7
Седельный выюк	5 зм	15
Седло на лошадь	10 зм	35
Стеклянная бутылка или флакон	1 зм	*
Сумка большая	1 зм	*
Сумка маленькая	5 см	*
Сухой паек, 1 неделя	10 зм	14
Точильный камень	1 зм	1
Удила и уздечка	15 см	3
Факел, 6 шт.	1 зм	1

	Цена	Вес
Фонарь	1 зм	2
Фонарь закрывающийся	8 зм	2
Фонарь направленный	14 зм	3
Футляр для карты или свитка	1 зм	½
Чернила в баночке	8 зм	½
Шест деревянный, 10 футов	1 зм	10
Шипы железные, 12 шт.	1 зм	1

* Десять этих предметов весят один фунт (0,5 кг.)

** Эти предметы ничего не весят, если только они не перевозятся сотнями.

Примечание: Первая книга заклинаний Магу достается бесплатно.

Броня и Щиты

	Цена	Вес	КБ
Без брони	0 зм	0	11
Кожаная броня	20 зм	15	13
Кольчуга	60 зм	40	15
Латный доспех	300 зм	50	17
Щит	7 зм	5	+1

Сбруя и Упряжь

	Цена	Вес
Удила и уздечка	15 см	3
Подковы и подковка	1 зм	10
Седельные сумки, пара	4 зм	7
Седельный выюк	5 зм	15
Седло на лошадь	10 зм	35

Ездовые животные

Животн.	Движ.	КЗ	КБ	Спасбр.	Нагрузка	
				как у	(Лег/Тяж)	Цена
Верблюд	50'	2	13	Воин 2	1 укус, 1 копытм, 1d4	75 зм 400/800
Осел	40'	2	13	Воин 2	1 укус, 1d2	40 зм 70/140
Конь, Боевой	60'	3	13	Воин 3	2 копытами, 1d6	200 зм 350/700
Конь, Вьючный	60'	3	13	Воин 3	2 копытами, 1d4	120 зм 350/700
Конь, Ездовой	80'	2	13	Воин 2	2 копытами, 1d4	75 зм 250/500
Мул	40'	2	13	Воин 2	1 удар или 1 укус, 1d4 или 1d2	40 зм 300/600
Пони*	40'	1	13	Воин 1	1 укус, 1d4	40 зм 275/550
Пони, Боевой*	40'	1	13	Воин 1	1 укус, 1d4	80 зм 275/550

* Из-за своего маленького роста гномы и полуорослики обычно ездят на пони, а не на лошадях.

Нагрузка

Дварфы, Эльфы, Люди		Полуорослики	
Сила	Легк./Тяж.	Легк./Тяж.	
3	25	60	20
4-5	35	90	30
6-8	50	120	40
9-12	60	150	50
13-15	65	165	55
16-17	70	180	60
18	80	195	65
			130

Скорость при нагрузке

Тип брони	Легкая нагрузка	Тяжелая нагрузка
Без брони или магическая кожаная	40'	30'
Кожаная или магическая металлич.	30'	20'
Металлическая броня	20'	10'

Оружие

	Цена	Размер	Вес	Урон
Топоры				
Ручной топор	4 зм	Малое	5	1d6
Боевой Топор	7 зм	Среднее	7	1d8
Секира	14 зм	Большое	15	1d10
Луки				
Короткий лук	25 зм	Среднее	2	
- короткая стрела	1 см		0.1	1d6
- серебряная* кор. стрела	2 зм		0.1	1d6
Длинный лук	60 зм	Большое	3	
- длинная стрела	2 см		0.1	1d8
- серебряная* дл. стрела	4 зм		0.1	1d8
Легкий арбалет	30 зм	Среднее	7	
- легкий болт	2 см		0.1	1d6
- серебряный* легк. болт	5 зм		0.1	1d6
Тяжелый арбалет	50 зм	Большое	14	
- тяжелый болт	4 см		0.1	1d8
- серебряный* тяж. болт	10 зм		0.1	1d8
Кинжалы				
Кинжал	2 зм	Малое	1	1d4
Серебряный* кинжал	25 зм	Малое	1	1d4
Мечи				
Короткий меч	6 зм	Малое	3	1d6
Длинный меч/Скимитар	10 зм	Среднее	4	1d8
Двуручный меч	18 зм	Большое	10	1d10
Булавы				
Молот	4 зм	Малое	6	1d6
Булава	6 зм	Среднее	10	1d8
Двуручный молот	10 зм	Большое	16	1d10

	Цена	Размер	Вес	Урон
Другое оружие				
Дубинка/Посох	2 см	Среднее	1	1d4
Палица	2 зм	Большое	4	1d6
Алебарда	9 зм	Большое	15	1d10
Праща	1 зм	Малое	0.1	
- свинцовая пуля	1 см		0.1	1d4
- камень	нет		0.1	1d3
Копье	5 зм	Среднее	5	
- метательное				1d6
- одноручное				1d6
- двуручное				1d8

* Серебро используется против оборотней.

Дистанция дальнобойной Атаки

Оружие	Короткая (+1)	Средняя (0)	Большая (-2)
Длинный лук	70	140	210
Короткий лук	50	100	150
Тяжелый арбалет	80	160	240
Легкий арбалет	60	120	180
Кинжал	10	20	30
Молот	10	20	30
Ручной топор	10	20	30
Флакон или бутылка	10	30	50
Праща	30	60	90
Копье	10	20	30

Дистанция указана в футах для закрытой местности (дома, пещеры, подземелья и т.д.) Для определения дистанции на открытой местности значение необходимо умножить на 3.

Движение в путешествии

Расстояние, которое персонаж может преодолеть за день, определяется по его стандартной скорости движения во время боя.

Движение в бою (Футы в раунд)	Движение в путешествии (Мили в день)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48

Естественно, что любая группа, путешествующая вместе, движется со скоростью самого медленного участника группы.

Тип местности изменяет скорость движения и пройденное расстояние, как показано в этой таблице:

Тип местности	Модификатор
Джунгли, Горы, Болота	1/3
Пустыни, Леса, Холмы	2/3
Луга, Равнины, Тропы	1
Дороги (с твердым покрытием)	1+1/3

Значения приведены для 8-часового путешествия в день. Персонажи могут идти по 12 часов в день, получая еще 50% к пройденному расстоянию, но каждый день такого марша (начиная со второго дня) наносит **1d6** Урона по персонажам и их животным. Успешный Спасброск от Яда с бонусом Выносливости отменяет Урон в этот день. При провале Спасбросок больше не применяется в путешествии, однако целый день отдыха “перезапустит” прогрессию.

Повседневное выживание

Персонажи должны потреблять дневной рацион (или равную по объему пищу) и минимум один литр воды в день. Голод не влияет на персонажа в течение первых двух дней, но с третьего дня голодания персонаж начинает терять по **одному** хиту в день, а так же способность нормально залечивать раны, хотя магическое лечение по-прежнему будет работать. Достаточное количество пищи в течение дня (не за один раз) восстанавливает способность к исцелению и хиты регенерируются с обычной скоростью.

Недостаток воды оказывается на персонажах быстрее; после одного дня без воды персонаж теряет **1d4** очков здоровья и будет терять дополнительно **1d4** каждый день после этого. Способность к исцелению пропадает аналогично состоянию голода.

Персонажам требуется спать как минимум **6** часов из каждого 24. Вычтите из этого бонус к Выносливости персонажа (так персонажу с ВЫН 18 потребуется всего 3 часа на сон, а персонажу с ВЫН 3 – не менее 9 часов). Эти цифры являются минимально необходимыми, но большинство персонажей предпочли бы поспать на два или три часа подольше.

Персонажи, которые спят меньше необходимого, не восстанавливают ни одного хита, а так же получают штраф -1 на все броски Атаки и Спасброски. За каждую бессонную ночь штраф увеличивается еще на одно очко, но независимо от того, как долго персонаж не высыпался, нормальное количество сна снимет эти штрафы.

БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда отряд сталкивается с врагами, шкала времени меняется с 10-минутных ходов на 10-секундные боевые раунды. Этапы боя таковы:

1. Проверка на Внезапность (бросок Мастера)
2. Проверка реакции монстров (бросок Мастера)
3. Боевой цикл

Проверка на Внезапность (бросок Мастера)

Если уместна, то бросьте **1d6**. Персонажи считаются застигнутыми врасплох при 1-2 на кубе или при 1-4 в случае хорошо подготовленной засады. Оглохшие – при 1-3, а ослепленные – при 1-4.

Эльфы застигнуты врасплох при 1 на кубе, при 1-2 если глухи и при 1-3 если слепы или попали в засаду.

Застигнутые врасплох не могут действовать в первом раунде боя, но могут защищаться и поэтому имеют нормальный КБ.

Проверка реакции монстров (бросок Мастера)

Если реакция монстров не очевидна, то Мастер может бросить **2d6** чтобы ее выяснить. Подробнее см. книгу Basic Fantasy RPG, стр. 50.

Боевой цикл

1. Определите Инициативу.

Бросьте **1d6** и добавьте все уместные бонусы и штрафы, включая бонус или штраф от Ловкости. Добавьте -1 если персонажи глухи и -2 если слепы.

Персонажи с одинаковой Инициативой действуют одновременно. Любой персонаж может добровольно снизить свою Инициативу до уровня другого персонажа, чтобы действовать одновременно с ним.

2. Действуйте по убыванию Инициативы.

В свой раунд персонажи могут Двигаться и Атаковать (именно в таком порядке), либо только Двигаться, либо только Атаковать.

Колдовство в бою является Атакой и занимает такое же время. Если колдующий будет Атакован кем-либо действующим одновременно с ним, то заклинание прервется и рассеется.

Персонаж с древковым оружием (копьем, например) может Атаковать врага в порядке Инициативы этого врага, т.е. действуя одновременно с ним, даже если у самого персонажа Инициатива ниже.

Повторяйте этот цикл снова, пока бой не завершится.

Движение в бою

На расстоянии более 5 фут. от врага можно передвигаться свободно, но оказавшись в пределах 5 фут. вы "вступаете в схватку" и должны соблюдать правила боевых столкновений. Иногда враг может не знать о вашем присутствии (например при подкрадывании), в этом случае вы не считаетесь "вступившими в схватку" даже в пятифутовой области.

Выйти из состояния "вступившего в схватку" можно либо уйдя из боя на полной скорости, получая "прощальный" удар с бонусом +2 к Атаке от каждого врага, чью 5-футовую область вы покидаете, либо совершив Отступление на половину своей скорости. При Отступлении вы не получаете "прощальный" удар и можете Атаковать врага позже в любой момент раунда, это называется Отход с боем.

Передвигаясь свободно, вы можете попытаться убежать. Каждый раз, когда ваш персонаж должен совершить крутой поворот, пробежать в узкую дверь и т.д., бросьте Спасбросок от Яда (прибавив бонус от ЛВК); если провал, то персонаж падает и не двигается в этот раунд, но может встать и совершить полное движение в следующий. При бегстве и погоне нельзя зарисовывать карту.

Если погоня приблизится на 5 футов к убегающим, то они вновь "вступают в схватку".

Если убегающие персонажи смогут скрыться из поля зрения преследователя на целый раунд, то считается, что они смогли оторваться от погони.

"Прощальный" удар по врагу с бонусом +2 к Атаке можно совершить если ранее вы "вступили в схватку" с ним и враг покидает вашу пятифутовую область ближнего боя без Отхода. Удар наносится даже если Атака в этом раунде вами уже была сделана, но если вам доступны несколько Атак (как, например, тигру: 2 когтями и 1 укусом), то вы можете провести только одну из них в качестве "прощальной" (либо 1 когтями, либо 1 укусом у тигра).

Бег

При беге персонаж передвигается с удвоенной скоростью в течение количества раундов, равных его 2-кратной Выносливости, после чего силы истощаются и персонаж может только ходить. Измученный бегун должен отдохнуть как минимум один ход, прежде чем снова бежать. Бегущий персонаж не может совершать Атаку. Для монстров без определенной Выносливости позвольте им бегать в течение 24 раундов.

Рывок

Рывком является применение Атаки с разбега, но необходимо соблюдение нескольких условий. Для начала персонаж должен четко видеть свою цель в начале хода. Затем пробежать к цели не менее 10 футов, но не более расстояния своего бега ($x2$ расстояния ходьбы), это движение должно совершаться по более-менее прямой траектории к цели. Наконец, атакующий должен использовать древковое оружие (копье, алебарду и др.) для Атаки. Некоторые монстры могут атаковать своим естественным оружием, например рогами.

Атака с разбега дает +2 к броску Атаки, -2 к Классу Брони до конца текущего раунда и двойной Урон, если Атака попала в цель.

Защита против Рывка: Копья и прочее древковое колющее оружие наносит двойной Урон если как-либо закреплено (например, прижато к земле тупым концом) и используется против врага в Рывке. Чтобы это сделать, защищающийся должен обладать равной или большей Инициативой, чем нападающий, они оба действуют в Инициативу нападающего, т.е. одновременно.

Типичные действия

Стандартная атака	Движение (на обычную дистанцию) + рукопашная или дистанционная Атака
Бег	Движение ($x2$ дистанции ходьбы)
Рывок*	Движение ($x2$ дистанции ходьбы) + рукопашная Атака (бонус +2)
"Прощальный" удар	Дополнительная Атака (бонус +2) когда враг сбегает из боя
Отход с боем	Движение назад ($\frac{1}{2}$ обычной дистанции) + рукопашная Атака

* -2 к Классу Брони на раунд.

АТАКА

Атакующий бросает 1d20 и добавляет любые уместные модификаторы, включая бонус к атаке +1. Если итог равен или превышает Класс Брони цели (КБ), Атака попадает и атакующий наносит Урон. "1" при броске кубика всегда означает неудачу, "20" – это всегда попадание, если во врага вообще возможно попасть. Не забывайте, что есть монстры, которых можно поразить только серебряным или магическим оружием, они не получают вреда от обычного оружия, поэтому "20" на кубе в этом случае все равно будет означать промах.

Бонусы и Штрафы Атаки

Атака со спины	+2 (не суммируется со Скрытой атакой)
Оглушить оружием	-4 (наносит лишь половину Урона, не приводит к смерти)
Удар кулаком	+0 (1d3 Урона, не приводит к смерти)
Удар ногой	-2 (1d4 Урона, не приводит к смерти)
Атакующий или Цель невидимы	+4 или -4
Атакующий или Цель ослеплены	-4 или +4
Если Цель загнана в угол	+4

Бонусы и Штрафы Атаки при Стрельбе

5' и ближе	-5
До предела* короткой дистанции	+1
...средней	+0
...большой	-2
Еще дальше	Атака невозможна

Если атакующий не был замечен врагом, то добавьте бонус +1 (и еще +2 если применяется Атака со спины).

* Предельное значение каждой из дистанций для разных видов оружия указано на стр. 5 в таблице "Дистанция дальнобойной Атаки".

Штрафы за Укрытие или Плохую видимость

Цель...	...в Укрытии	...Плохо видно
на 25%	-2	-1
на 50%	-4	-2
на 75%	-6	-3
на 90%	-8	-4

Укрытие означает "жесткую" защиту, подобную той, которую обеспечивает толстый ствол дерева или каменная стена.

Плохая видимость означает "мягкое" прикрытие, такое как туман или листва, которые мешают разглядеть цель, но не влияют на саму атаку.

Таблица промахов при метании

(сзади)		
0		
7	8	9
5	Цель	6
2	3	4
	1	
(спереди)		

Это таблица промахов при метании чего-либо по навесной траектории.

При метании снарядов, похожих на гранаты (бутыль с маслом и т.д.), успешный бросок Атаки всегда означает прямое попадание. В противном случае Мастер делает бросок 1d10 и сверится с этой таблицей, чтобы узнать, куда же попал брошенный снаряд.

Метание бутыли с маслом

- Прямое попадание: 1d8 урона огнем, плюс в следующем раунде еще 1d8 урона, если только цель не потратит раунд на тушение пламени.
- Брызги: 1d6 урона огнем в радиусе 5 фут. от места удара. Успешный Спасбросок против Яда позволяет избежать этого урона.
- Лужа масла горит в течение 10 раундов. Те, кто пытаются пересечь эту лужу, получают 1d6 урона от огня за каждый раунд, пока они находятся внутри.

Святая вода и Нежить

- Можно бросить в облеченнную плотью нежить, а на бесплотную нежить можно только вылить.
- При попадании 1d8 урона.
- Брызги: 1d6 урона в радиусе 5 футов от точки удара.
- Эффективно 1 раунд.

Промах при Стрельбе

За исключением метания по навесной траектории, снаряды, которые не попадают в намеченную цель (стрелы, камни и т.д.), считаются утерянными.

Если союзник стрелка находится в рукопашной схватке с его целью и стрелок промахивается, то Мастер решает, могла ли эта Атака попасть по союзнику. Если да, то Мастер бросает кости на Атаку по союзнику (по каждому, если их несколько) на траектории полета снаряда) со всеми бонусами Атаки стрелка, как если бы он сам намеревался атаковать союзное существо.

УРОН

Если Атака попадает, то атакующий кидает кость Урона данного оружия. При Атаках в ближнем бою и метательным оружием (копья, кинжалы, пращи или просто камни) к Урону добавляется бонус или штраф Силы. К Атакам из стрелкового оружия (арбалеты, луки, и др.) добавляют бонусы или штрафы Ловкости. Кроме того, магическое оружие добавит свои бонусы к Урону (а проклятое оружие применит свой штраф).

Обратите внимание, что независимо от каких-либо штрафов, любое успешное попадание наносит как минимум одно очко Урона.

Любое существо, у которого Очко Здоровья опустятся до нуля, умрет.

Несмертельный Урон (Оглушение)

Оружием, у которого есть хотя бы одна поверхность без колющих или рубящих свойств, можно оглушить. В этом случае Атака наносится со штрафом -4, а Урон составляет лишь 1/2 от обычного, но при этом не является смертельным. Когда Очко Здоровья жертвы опустятся до нуля, она лишь упадет без сознания.

Раны, Лечение и Смерть

Любой, у кого Пункты Здоровья равны нулю, мертв. Если Мастер это допускает, то Священник высокого уровня может воскресить мертвого, если тело будет доставлено к нему. Обычно это требует солидной оплаты.

Если при получении Несмертального урона Пункты Здоровья опустятся до нуля, то наступает не смерть, а потеря сознания. Любой дальнейший Урон считается смертельным, иллюстрируя возможность забыть кого-либо до смерти. Оглушенный, но не убитый, очнется самостоятельно после **1d4** ходов с 1 ПЗ, или может быть приведен в чувство кем-либо через **2d10** раундов (так же с 1 ПЗ).

Раненые персонажи восстанавливают 1 Пункт Здоровья в день при условии, что возможен нормальный 6-часовой сон (плюс бонус или штраф Выносливости). Персонажи, выбравшие полный постельный режим, получают дополнительное очко жизни каждый вечер.

Рукопашный бой

Иногда обстоятельства вынуждают атаковать без оружия, нанося удары кулаком или ногой. Это называется Рукопашный бой или просто Драка. Обычно в драке наносят **1d3** Несмертального урона кулаком или **1d4** ногой со штрафом -2 к Атаке. Персонаж без доспехов или в кожаных доспехах не может успешно ударить персонажа в металлических доспехах, если это будет сделано, то Урон будет нанесен атакующему, а не защищающемуся. Все классы персонажей могут участвовать в Драках, в этом случае нет ограничений по "оружию". Мастер должен самостоятельно решить, на каких монстров можно нападать в рукопашную.

ЗАКЛИНАНИЯ

Священник

Священники не имеют Заклинаний на первом уровне.

Mag

Маги творят Заклинания благодаря своим знаниям и силе воли, для чего они заранее выучивают нужные Заклинания из своей Книги. У каждого Мага есть такая Книга заклинаний, содержащая магические формулы, написанные особым магическим шифром. Этот шифр может прочитать только владелец Книги, либо тот, кто использует Заклинание 1-го уровня **"Чтение магии"**. Все Маги начинают игру зная это Заклинание и оно настолько врезалось им в память, что может быть подготовлено без Книги заклинаний. Однажды прочитанный **"Чтением магии"** документ остается понятным Магу всегда.

Маги могут изучать новые заклинания, обучаясь непосредственно у другого Мага или изучая его Книгу заклинаний. Если вас учат, то любое заклинание можно выучить за один день, но если вы учитесь самостоятельно, то это займет по одному дню за каждый уровень изучаемого Заклинания. В любом случае выученное заклинание должно быть записано в собственную Книгу заклинаний Мага по цене 500 зм за каждый уровень нового Заклинания.

Маг начинает игру с Книгой заклинаний, содержащей **"Чтение магии"** и еще одно Заклинание 1-го уровня бесплатно.

Каждый день (обычно утром) Маг должен изучать свою Книгу заклинаний для подготовки новых Заклинаний взамен тех, которые он использовал. Подготовленные, но не использованные Заклинания сохраняются изо дня в день, заменять нужно только те, которые были произнесены. Маг всегда может добровольно "забыть" подготовленное Заклинание, чтобы подготовить вместо него другое.

Маг должен иметь свободными хотя бы одну руку и рот, чтобы произнести Заклинание. Таким образом, связывание Мага и затыкание ему рта является эффективным средством борьбы с его магией. В бою произнесение Заклинания занимает столько же времени, сколько и Атака.

Если Маг в его Инициативу при сотворении им Заклинания был атакован (успешно или нет – неважно) или был вынужден совершить Спасбросок (успешно или нет), то его Заклинание рассеивается без вреда. Как исключение: Заклинания не рассеиваются, если два Мага с одной и той же Инициативой выпускают свои чары друг в друга. Помешать другому Магу своим Заклинанием можно только в том случае, если у вас была лучшая инициатива, но вы отложили ее, чтобы действовать одновременно с оппонентом.

Магические Заклинания 1-го уровня

1	Волшебный Выстрел	8	Свет*
2	Закрыть Проем	9	Свободное Чтение
3	Защита от Зла*	10	Усыпление
4	Магический Рот	11	Чревовещание
5	Определить Магию	12	Чтение Магии
6	Очарование	13	Щит
7	Парящий Диск		

* эти Заклинания могут быть сотворены с обратным эффектом.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Волшебный Выстрел Дистанция: 100'+10'/ур.
Mag 1 Длительность: мгновенно
Стрела магической энергии вылетает из пальца мага и безошибочно попадает в цель, нанося **1d6+1** Урона. Цель должна быть хотя бы частично видна магу. Она не может уклониться от выстрела Спасброском, но и сам маг не может выбирать точное место попадания.

За каждые три уровня мага свыше 1-го запускается дополнительная стрела: две на 4-м уровне, три на 7-м, четыре на 10-м и пять на 13-м уровне и выше. Когда таким образом совершается несколько выстрелов, маг может нацелиться на одно или несколько существ по своему желанию, при условии, что все они видны ему одновременно. Все такие цели должны быть указаны до того, как будет нанесен какой-либо Урон.

Это заклинание не действует на неодушевленные предметы.

Закрыть Проем Дистанция: 100'+10'/ур.
Mag 1 Длительность: 1 раунд/ур.
Это заклинание запирает любой закрывающийся проем (дверь, калитка, окно или ставень, и т.д.) из обычных немагических строительных материалов. Проем ведет себя так, как будто надежно заперт на время действия заклинания. Такой проем может быть открыт только заклинаниями **Стук** (2 уровень) или **Рассеять Магию** (3 уровень), или может быть буквально разрушен, что наверняка потребует больше времени, чем время действия заклинания.

Защита от Зла* Дистанция: касание
Священник 1, Mag 1 Длительность: 1 ход/ур.

Это заклинание защищает заклинателя или существо, к которому он прикоснулся, от зла; в частности, заклинание защищает от призванных существ, существ с очевидно злыми намерениями и экстрапланарных существ злой природы. Вокруг объекта создается магический барьер радиусом в 1 фут. Барьер перемещается вместе с объектом и обеспечивает три следующие формы магической защиты от нападений или других воздействий, предпринимаемых затронутыми существами против объекта:

1. Объект получает бонус +2 к своему Классу Брони и бонус +2 к любым Спасброскам.
2. Барьер блокирует все попытки очаровать объект, любым образом контролировать или завладеть им (например с помощью **волшебной банки**), такие попытки просто терпят неудачу. Но существо, получившее эту защиту в состоянии одержимости, не излечивается от нее.

3. Все без исключения призванные существа и экстрапланарные создания злой природы не могут физически прикоснуться к объекту. Атаки таких существ с использованием их естественного оружия просто проваливаются. Этот эффект отменяется, если объект совершает любую форму физической Атаки (даже с использованием оружия дальнего боя) на любое затронутое существо, но другие функции заклинания остаются в силе.

Обратный эффект этого заклинания становится Защитой от Добра. Он функционирует аналогично, за исключением того, что "добрые" существа держатся подальше, а не "злые".

Магический Рот Дистанция: 30'
Mag 1 Длительность: особая
Простое заклинание иллюзии. При срабатывании создает изображение рта на указанном магом неживом объекте и произносит заранее заданное сообщение вслух. Заклинание может оставаться в силе бесконечно, но расходуется при срабатывании, т.е. сообщение обычно доставляется только один раз.

Передаваемое сообщение может содержать до трех слов за каждый уровень мага. Можно делать длинные паузы, но с условием, что все сообщение будет сказано за один ход. Голос может говорить на любой громкости, доступной обычному человеку. Он будет достаточно похож на собственный голос мага, но не будет полностью идентичен.

Иллюзорный рот двигается так, как будто на самом деле произносит передаваемое сообщение, и остается видимым во время пауз. Если наложить заклинание на картину или статую, то можно создать видимость говорящего изображения.

Это заклинание нельзя использовать для активации каких-либо магических эффектов или магических предметов, содержащих командные слова.

Маг должен выбрать условия, при которых это заклинание сработает. Условия могут быть любыми, но должны зависеть только от зрения или слуха. Заклинание обладает способностью видеть в обычной темноте, но не обременено особым интеллектом и его можно обмануть с помощью маскировки или иллюзий, а также магической темноты. Оно не может обнаруживать невидимых существ или видеть сквозь двери, стены или даже непрозрачный занавес. Аналогичным образом скрытность или магическая тишина легко помогут от срабатываний по звуку. Наконец, заклинание не может определить класс персонажа, его уровень, оценить способности или что-либо еще, что не будет очевидно обычному NPC.

Эффективный диапазон срабатывания заклинания составляет 10 футов за каждый уровень мага; звуки или действия за пределами этого диапазона никогда не приведут к его срабатыванию.

Очарование Дистанция: 30'
Маг 1 Длительность: особая

Это заклинание заставляет врага (любых гуманоидных рас), имеющего 4 и меньше Костей Здоровья, воспринимать заклинателя как надежного союзника, близкого друга или любовный интерес. Обычные персонажи (например, NPC) могут быть Очарованы независимо от уровня способностей.

Успешный Спасбросок от Заклинаний отменяет эффект. Если бой уже начался или цель иным образом чувствует угрозу со стороны мага, она получает бонус +5 к своему Спасброску.

Маг не управляет своей целью напрямую, он лишь отдает приказы устно, письменно или с помощью жестов. Очевидно, что устные приказы будут работать только если цель и заклинатель говорят на одном языке, это же применимо и к письменным приказам. Обратите внимание, что маг не может выбирать степень отношения цели к себе, это решение принимает Мастер.

Если приказ противоречит самой природе цели или вынуждает ее атаковать своих союзников и друзей, цель совершает новый Спасбросок с бонусом +5 к броску. Даже если цель провалит Спасбросок, она все равно может сделать что-то другое, чтобы не выполнить нежелательное действие. Например, если на заклинателя нападут, то защищая своего "друга", цель предпочтет унести его в "безопасное" место, а не нападать на своих прежних союзников.

Цель делает новый Спасбросок против Очарования каждый день, если ее интеллект равен 13 и выше, каждую неделю, если ее интеллект равен 9-12, или каждый месяц, если ее интеллект равен 8 и меньше. Мастер самостоятельно решает, каков интеллект гуманоидных монстров.

Определить Магию Дистанция: 60'
Священник 1, Маг 1 Длительность: 2 хода

В пределах дистанции маг способен увидеть чары на объектах или существах, видя их окружёнными бледным сиянием. Только сам заклинатель видит это свечение. Невидимые объекты и существа не обнаруживаются этим заклинанием, но эманации магии невидимости будут восприниматься как аморфный светящийся туман, что позволит магу (и только ему) атаковать невидимое существо со штрафом за атаку всего -2.

Парящий Диск

Парящий Диск Дистанция: 0
Маг 1 Длительность: 5 ходов+1/ур.
Заклинание создает невидимый диск из магической энергии 3 фута в диаметре и дюйм толщиной. Диск способен выдержать не более 500 фунтов веса. (Литр воды весит 0,5 фунта, галлон – 8 фунтов)

Диск парит над землей примерно на уровне пояса и остается неподвижным, когда находится в пределах 10 футов от мага. Если маг удаляется, диск следует за ним со скоростью мага. Падающий диск можно без труда толкать в нужную сторону, но он исчезнет если кто-либо передвинет его более чем на 10 футов от мага. Когда время действия заклинания истекает, диск рассеивается и весь багаж падает на землю.

Жидкие или сыпучие грузы должны быть надлежащим образом упакованы. Так, например, вода должна быть в бочке или любой другой подходящей емкости, а монеты – в мешке, иначе вода разольется, а монеты рассыпятся и будут падать с диска при каждом шаге.

Свет* Дистанция: 120'
Священник 1, Mag 1 Длительность: 6 ходов +1/ур.

Заклинание создает свет, похожий на свет факела, который ярко освещает область радиусом 30 фт. и еще на 20 фт. далее светит тускло. Этот эффект остается неподвижным при наложении на определенную область, но его можно наложить и на подвижный объект или даже на персонажа или существо.

Обратный эффект создает **Тьму** с аналогичными параметрами. Эта темнота блокирует темное зрение и сводит на нет обычные источники света. Везде, где оба заклинания накладываются друг на друга, они нейтрализуются, оставляя только нормальное освещение в области наложения.

Заклинание Света может быть применено, чтобы рассеять заклинание Тьмы (и наоборот) у мага равного или более низкого уровня. Оба заклинания на этом завершаются.

Любая версия этого заклинания может быть использована для ослепления противника, если наложить его на органы зрения цели. Цель совершает Спасбросок от Яда и при успехе заклинание не действует. Использованное таким образом заклинание ослепляет только цель и не распространяет вокруг жертвы свет или тьму.

Свободное Чтение

Это заклинание дает Magу способность читать практически на любом письменном языке. Есть три формы этого заклинания:

В первой форме заклинание позволяет магу читать любые надписи на любых языках. Этот режим длится 1 ход на каждый уровень заклинателя.

Во второй форме заклинание позволяет магу читать любую книгу или фолиант. Этот режим длится 3 часа на каждый уровень заклинателя.

В третьей форме заклинание позволяет магу читать любой немагический свиток или другой документ на одном листе; этот режим является постоянным.

Это заклинание не работает ни с каким магическим текстом;смотрите **Чтение Магии** далее, именно его следует использовать в таких случаях.

Заклинание дает возможность читать тексты, но ни в коем случае не ускоряет чтение и не дает понимания концепций текста. Кроме того, чтобы это заклинание сработало, где-то на том же плане бытия должно быть хотя бы одно живое существо, способное читать на данном языке. Знания не копируются из его разума, но сам факт наличия таких знаний позволяет заклинанию функционировать правильно.

Усыпление

Жертвы этого заклинания получат урон, если на них нападут, но ранение неизбежно приведет к пробуждению и существо сможет начать защищаться уже в следующем раунде. Пощечина или встрихивание разбудят уснувшего за **1d4** раунда, но обычные звуки разбудить не смогут.

Усыпление никак не влияет на бессознательных существ, конструкты или нежить.

По истечении времени действия заклинания спящие могут немедленно проснуться, но если им очень удобно и в окружении тихо, то они могут продолжить спать по усмотрению Мастера.

Чревовещание

Это заклинание заставляет голос мага звать из другого места в пределах дистанции. При желании в каждом раунде маг может выбрать новое местоположение источника звука или может временно приостановить действие заклинания, не завершая его, а затем возобновить снова в любое время в течение заданной продолжительности.

Чтение Магии

Это заклинание позволяет Магу прочитать любой магический текст. Наложение этого заклинания на проклятый текст приводит к срабатыванию проклятия. Все маги начинают игру уже зная это заклинание и оно может быть подготовлено, даже если маг потерял доступ к своей Книге заклинаний.

Щит