

Правила:

О Вашем персонаже можно многое рассказать лишь посмотрев на его набор из трёх главных характеристик (выделены жирным шрифтом) и нескольких малых аспектов.

Ловкость - 3

Фехтование - 1

Скорость - 1

Скрытность - 1

Сила - 3

Рукопашный бой - 1

Телосложение - 1

Стойкость - 1

Интеллект - 3

Магия - 1

Разум - 1

Харизма - 1

1) Непосредственно в игре мы проверяем значения аспектов. Для любых действий откидывается куб d10 в количестве равном уровню аспекта. Судьба вашего персонажа определяется успехами выпавшими при броске – 8, 9, 10.

Количество успехов необходимых для удачного завершения действия оговаривается ГМом с игроками, используя правило прецедента.

Уровень аспекта	Дайсы
От $-\infty$ до 0	2
От 1 до 4	3
От 5 до 9	4
От 10 до 14	5
От 15 до 19	6
От 20 до 24	7
От 25 и более	8

2) Значение главной характеристики определяется суммой значений аспектов входящих в неё, без учета отрицательных значений.

3) С самого начала параметры всех аспектов равны единице, а это значит что значение главной характеристики = 3. Очки аспектов вы можете донабрать в ходе генерации персонажа.

4) Значение главной характеристики определяет урон наносимый вашим персонажем. В дальнем бою – ловкость, в ближнем бою – сила, урон магии – интеллект.

5) Прогресс.

С самого начала генерации персонажа ваш уровень - 1. Вы повышаете уровень когда значение главной характеристики становится кратным 5. Это подразумевает, что на старте игры ваш уровень может быть выше 1. С повышением уровня вы получаете +1 свободных очка распределения аспектов.

6) Когда значение аспекта становится кратным 5 ваш персонаж получает особый навык связанный с этим аспектом.

Навык даёт дополнительный дайс для броска связанного с ним. Некоторые навыки открывают доступ к новым возможностям и профессиям персонажа.

7) После выполнения задания, успешной схватки и т.д персонаж будет получать дополнительные очки аспектов.

8) Магия. В начале игры (если аспект магии не отрицательный) ваш персонаж владеет одним простым заклинанием. Когда аспект магии становится кратным 5, он получает дополнительное заклинание.

На магию действуют особые правила.

8.1) У каждого заклинания есть одно использование на сцену. Это правило исключает спам проклятиями. (Аналогичное правило действует и на навыки фехтования)

8.2) Уровень владения магией зависит от аспекта, чем он больше, тем выше сила заклинания.

9) Бой

Базовые знания.

Здоровье персонажа = сила.

С каждым значением силы к здоровью персонажа прибавляется один десяток (пример: сила 3, здоровье = 30)

Инициатива = скорость. У кого больше успехов тот первым тук

Чтобы нанести удар/выстрел/каст заклинания

Вы должны выкинуть фехтование или рукопашный бой/скорость/магия соответственно.

Противник будет блокировать своим броском стойкость/скорость/разум и в том случае если ваших успехов больше, Вы наносите урон.

Наносимый физ. урон = сила + урон оружия, а магический урон = интеллектом + сила заклинания.

В дальнем бою урон = ловкость + урон оружия.

Блок физ. атак = стойкость против (фехтования/рукопашного боя) от противника.

Блок маг. атак. = разум против магия от противника.

Количество расходных предметов, которые персонаж может взять с собой равняется 1 + уровень телосложения.

За каждый 5 уровень телосложения персонаж может взять с собой дополнительное оружие.

Генерация персонажа.

Помимо имени и фамилии, каждый персонаж отличается огромным количеством важных деталей. Вы в праве сделать выбор в каждом пункте генерации, это поможет вам распределить стартовые характеристики.

Стартовый капитал определяется броском 3d100

Происхождение.

Благородный — кметы относятся к вам с уважением. Вы получаете +2 к разуму, +2 к харизме, +1 к фехтованию, -1 к рукопашному бою, -1 к телосложению, -1 к стойкости.

Варвар — простой люд относится к вам с презрением, однако соратники по военному ремеслу вас уважают. Вы получаете +2 к телосложению. +2 к рукопашному бою. +1 к стойкости, -1 к харизме, -1 к магии, -1 к скрытности.

Адепт — простой люд вас сторонится, волшебники принимают за своего. Вы получаете +2 к магии, +2 к разуму, +1 к харизме, -2 к фехтованию, -1 к скорости.

Разбойник — кметы вас боятся, бандитская масть относится как к своему. Вы получаете +2 к скорости, +2 к скрытности, +1 к харизме, -2 к телосложению, -1 к стойкости.

Странник — вы прибыли издалека, вас никто не знает и относятся к вам по поступкам. Вы получаете +2 к фехтованию, +1 к телосложению, +1 к разуму, +1 к магии, -1 к рукопашному бою, -1 к стойкости, -1 к скорости.

Выбор оберега.

Охотники на нечисть носят при себе талисман с драгоценным камнем. Он отражает душевное состояние носителя, отгоняет порчу, предупреждает об опасности и зачастую это оберег выбирает владельца, а не наоборот.

Рубин — Символ внутренней борьбы и переживаний. Вы привыкли сдерживать в себе чувства и побуждения, однако это вам совсем не по душе, а потому накопившийся ураган эмоций в любой момент может вырваться всепоглощающим пламенем. Это вас пугает. Оберег чувствует приближение вампиров и оборотней. Вы получаете +2 к стойкости, +1 к фехтованию. -1 к разуму, -1 к харизме.

Сапфир — Спокойствие и уверенность. Холодный разум и чистый расчёт. Вы как никто другой знаете, что излишние эмоции не дают никакой пользы, а ваш единственный товарищ — это здравый рассудок.

Оберег чувствителен к волшебству и волшебникам. Вы получаете +2 к магии, +1 к разуму,

-1 к телосложению, -1 к скорости.

Аметист — Загадка, которую ещё никому не удалось разгадать. Вы храните свои тайны под надёжным замком, и в тоже время Вас распирает любопытство в поиске чужих секретов. Оберег без труда различает эмоции и способен многое сообщить вам о людях. Вы получаете +2 к скрытности, +1 к разуму, -1 к стойкости, -1 к харизме.

Изумруд — Живой ключ энергии. Хотите вы или нет, открытые эмоции преследуют вас по пятам. Вы чересчур чувствительны, не предвзяты во мнении, привыкли говорить откровенно и ожидаете откровенности от окружающих. Камень чувствует негативные эмоции, способен отличать правду от лжи. Вы получаете +2 к скорости, +1 харизме, -1 к скрытности, -1 к стойкости.

Киноварь — Стойкость нерушимой скалы и стремительность морского потока. Несгибаемый и непреклонный. Вы готовы твёрдо стоять на ногах, чтобы ни случилось. Ваша стезя это сила и опираться вы привыкли именно на неё. Камень даёт вам энергию в схватках увеличивая ваше преимущество. +2 к фехтованию, +1 к рукопашному бою, -1 к магии, -1 к разуму.

Янтарь — Знак природного начала. Вы живёте энергией природы, в гармонии с самим собой и окружающим Вас миром, а потому Вам чужды эмоции и чувства людей, Вы привыкли созидать, а не действовать. Этот оберег способен исцелять раны, как телесные, так и душевные. Вы получаете +2 к телосложению, +1 к стойкости, -1 к скорости, -1 к харизме.

Экипировка.

Путник.

Вы путешествуете налегке, считая скорость и ловкость своими сильными сторонами.

Броня — рубашка, куртка, кафтан, мундир.(Ваш внешний вид, что-то вроде этого) Никакой защиты. Вы получаете. +3 к скорости, +1 к скрытности, -3 к стойкости.

Наёмник.

Вам не по душе упускать возможность для драки, однако тяжёлая броня по Вашему мнению не практична в долгом пути.

Броня. Кожаный, укреплённый дуэлет, со стальными вставками и высокими сапогами. Вы получаете +3 к стойкости, +1 к рукопашному бою, -2 к скорости, -1 к скрытности.

Рыцарь.

Сражение — это Ваша жизнь. Даже в долгом походе вы не расстанётесь с тяжёлой бронёй,

ибо враг может поджидать где угодно.

Броня. Комплект доспехов, кольчужная рубашка, шлем, латные сапоги и перчатки.
Вы получаете +4 к стойкости, +2 к рукопашному бою, -3 к скорости, -2 к скрытности.

Выбор оружия.

Большинство охотников используют мечи, но, как говорится, сколько людей столько разных мнений и предпочтений. Представлено лишь самое простое оружие, уникальные, боевые реликты Вам, возможно, ещё предстоит найти.

Ближний бой.

— Кинжалы. (Парное)

+3 к скорости. +1 к фехтованию.

Урон 1d6.

— Одноручный меч (или рапира)

+3 к фехтованию. +1 к скорости.

Урон 1d6.

— Двуручный меч.

+2 к фехтованию. -1 к скорости.

Урон 3d6

— Одноручная булава.

+1 к фехтованию, +1 к скорости.

Урон 2d6.

— Двуручная палица.

+1 к фехтованию, -3 к скорости.

Урон 4d6.

— Одноручный топор.

+2 к фехтованию. +2 к скорости

Урон 1d6

— Секира.

+1 к фехтованию, -2 к скорости.

Урон 3d6

Дальний бой.

— Легкий лук

+2 к скорости

Урон 1d6

Длинный лук

+1 к скорости

Урон 2d6

Легкий арбалет

-2 к скорости

Урон 3d6

Осадный арбалет

-3 к скорости

Урон 4d6

Одноручный самострел

+3 к скорости

Урон 1d3

Магия.

Магия делится на несколько путей — выбрать можно только один. Зачастую игрок сам выбирает какое заклинание он хочет изучить, единственное условие: оно должно соответствовать выбранному пути. Сила заклинания зависит от аспекта магии. К примеру при уровне магии 5, ваш магический огонь будет не более чем размером со спичку, на уровне 15 вполне можно поджечь человека взмахом руки. Это будет отражено в сложности заклинания.

Пути магии.

Путь иллюзий. Манипуляции с пространством и временем. Дезориентация, отвод глаз, создание миражей, двойников, невидимость, исчезновение предметов и т.д

Путь разрушения — пламя, молнии, взрывы, телекинез и т.д.

Путь трансформации и манипуляций. Превращение объектов, материализация вещей, возможность менять размер объектов, структуру, чтение мыслей, подчинение и т.д.

Путь чернокнижника. — Проклятия, порчи, сглазы, привороты, призыв потусторонних сил и т.д

Путь некромантии. — разговор с мертвыми, оживление трупов и т.д