Начало игры
Каждый персонаж получает 1 черту в начале игры. Эти бонусы должны быть сильно связаны с предысторией.

Предметы и зелья
Любые зелья применяются за бонусное действие. Зелье Лечения примененное действием восстанавливает максимальное количество хитов.
Использование действием Зелья Лечения на союзнике восстанавливает максимальное количество хитов.
Исключением являются предметы, совершающие атаку или накладывающие заклинание.

Провоцированное действие
При провоцировании атаки, существо может вместо атаки попытаться схватить или толкнуть существо, что спровоцировало атаку.

Критическое попадание
Критическое попадание персонажей игроков вместо обычного эффекта наносит обычный урон и добавляет к нему максимальное значение костей урона а также может вызвать травму у противника.

Избыточный урон
Если при нанесении урона атакой вы опустили хиты существа до 0, то весь оставшийся урон вы можете нанести другому существу в вашей досягаемости, если бросок этой атаки также выше, чем класс доспеха существа.

Уровень
При повышении здоровья от уровня вы берете максимальное значение кости хитов.

Черты или характеристики
При достижении 4, 8, 12, 16, 19 уровней, вы получаете оба варианта: черту и повышение характеристик.

Свитки

Использование свитков не требует имения этого заклинания в вашем списке заклинаний класса. Вам больше не требуется совершать проверку магии, если заклинание на свитке имеет больший уровень заклинания, чем наивысшая ячейка, которой вы владеете.

Истощение
Очки истощения. Стадии истощения используют правила истощения Dnd 2024

Особое Действие.
В мире существует Особое Действие. Оно имеет 3 заряда в ход и расходуется некоторыми особенностями предметов и классов(таких как например бард, колдун, чародей, волшебник).
Особое действие заменяет свободное (или малое, кому как понятнее) действие и позволяет каждое сказать до 5 слов за 1 заряд.
Данное правило применимо ко **Всем**.

Окружение

1. Интерактивное окружение Поле боя интерактивно и динамично. Игроки могут и поощряются использовать любые элементы окружения для получения тактического преимущества: опрокинуть стол ради укрытия, швырнуть во врага факел, обрушить люстру, толкнуть противника в костёр или сбросить с обрыва. В зависимости от сложности задумки, такое действие может быть свободным взаимодействием с предметом, совершаться за бонусное действие или заменять одну из атак. Успешное использование окружения может нанести урон, наложить состояния (сбивание с ног, ослепление) или дать преимущество.

2. Физическое окружение (Фланкирование) Грамотное позиционирование позволяет взять цель в «клещи». Для этого не обязательно стоять строго друг напротив друга по идеальной линии — достаточно находиться с противоположных сторон. Подробнее в документе по ссылке.

- **Условие:** Существо считается физически окруженным, если второй союзник находится в **секторе из 3 клеток напротив вас**.

Наглядный пример на сетке (8 клеток вокруг врага):

[8] [1: ВЫ] [2]
[7] [ВРАГ] [3]
[6:СОЮЗ][5:СОЮЗ] [4:СОЮЗ]
*Если вы стоите на клетке **1**, то противник окружен, если союзник стоит на любой из клеток **4, 5 или 6**. Аналогично для любой другой позиции: если вы на клетке **3**, союзник должен быть на **6, 7 или 8**.*

- **Эффект:** Оба союзника получают **преимущество** на совершаемые по окружённой цели атаки ближнего боя. Оба участника должны быть дееспособны и угрожать цели в ближнем бою.
- **Ограничение по размеру:** Существа Маленького и Среднего размера не могут окружить противника размером **больше Большого** (существ Огромного и Исполинского размера окружить вдвоем нельзя), если только Мастер отдельно не разрешит обратное ввиду особых условий боя.
- *Правило обоюдно:* Противники пользуются этим же правилом против персонажей игроков!

Травмы

В игре действует система тяжелых ранений. Травму можно получить при критическом попадании по вам, падении хитов до 0 или получении массивного разового урона.

Травмы накладывают физические осложнения (например: переломы, глубокие раны, контузия, хромота), которые нельзя снять простым коротким отдыхом. Для их исцеления требуются проверки Медицины, перевязки, шины, полноценный долгий покой в безопасности или применение направленной магии восстановления.

Противники точно так же уязвимы к травмам от ваших критических попаданий.

Критические проверки навыков (Навыки критуют)

Правило критического успеха (натуральная 20) и критического провала (натуральная 1) работает не только для атак, но и для проверок навыков и характеристик:

- **Натуральная 20:** Означает наилучший возможный результат из физически и логически осуществимых. Персонаж выполняет задачу блестяще, получая дополнительную выгоду, ценную информацию или тактическое преимущество. *(Примечание: «натуральная 20» не делает невозможное возможным, но гарантирует максимальный триумф в рамках ситуации)*.
- **Натуральная 1:** Означает критическое осложнение. Это не просто неудача, а появление непредвиденной проблемы или помехи (поломка инструмента, лишний шум, неверный вывод), требующей смены плана.

Предметы от автора

В мире встречается множество уникальных авторских магических предметов, оружия и артефактов, которых нет в базовых книгах. Они созданы специально под эту кампанию, органично вписаны в мир и могут обладать нестандартными свойствами (включая синергию с Особым Действием) или развиваться вместе с вашим персонажем. Их свойства и особенности раскрываются по мере нахождения и исследования в игре.

Переработанные заклинания

Ряд официальных заклинаний был скорректирован или переработан автором в угоду балансу, динамике боёв и полезности редко используемой магии. Изменения могут затрагивать время сотворения, дистанцию, механику урона или требования к концентрации. Перед выбором или подготовкой заклинаний сверяйтесь с авторским списком кампании или уточняйте обновлённые свойства у Мастера.

ТРИ ПРАВИЛА КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ НАРУШАТЬ.

- **Стоп-слово («Красный» / «Стоп»):** Любой участник (игрок или мастер) в любой момент может произнести стоп-слово. Действие немедленно замирает без споров и необходимости оправдываться. Сцена либо перематывается назад с изменением описания, либо мгновенно уходит «в затемнение» (Fade to Black).
- **Правило «Занавеса» (Табу и цензура):**
    - **Абсолютный запрет:** сексуализированное насилие и насилие над детьми исключены из игры полностью.
    - **Занавес:** жестокие пытки, чрезмерно детальный физиологический боди-хоррор (например, процесс заражения коконами) описываются крупными мазками без смакования деталей («камера отворачивается»).
- **Правило «Открытой двери»:** Если игроку эмоционально тяжело или некомфортно, он имеет право молча встать, выйти подышать и вернуться, когда будет готов, без штрафов для персонажа и косых взглядов со стороны группы. Возникшие триггеры можно скорректировать в личном разговоре с мастером после сессии.