

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для этой цели понадобится 6к6. Просто бросьте их, если результат вас не устраивает бросьте еще раз! После чего распределите полученные значения на кубиках по атрибутам или бросайте один кубик шесть раз и запишите получившуюся последовательность, причем 1 — ужасно, 6 — превосходно.

Атрибуты

1. **Мужество** — отражает вашу силу и стойкость,
2. **Реакция** — показывает, как вы быстры и ловки,
3. **Ум** — отражает ваш интеллект и знания,
4. **Очарование** — какое влияние вы имеете на других,
5. Мужество + бросок — это **Очки Жизни**,
6. Ум или очарование + бросок - это **Очки Маны**.

Раса

Твой худший атрибут это...

- Мужество? Тогда ты **эльф**.

Из-за твоей длинной жизни, проверки на ум на уровень проще.

- Реакция? Тогда ты **гном**.

Из-за твоей крепости (тела), проверки на мужество на уровень проще.

- Ум? Тогда ты **хоббит**.

Из-за твоего сочувствия к другим, проверки на очарование на уровень проще.

- Очарование? Тогда ты **орк**.

Из-за твоего дикого воспитания, проверки на реакцию на уровень проще.

- Если тебе не хочется играть этой расой, то ты **человек**.

Из-за твоей упёртости, ты можешь избежать костлявых пальцев смерти: если ты умираешь первый раз, то просто дождись конца сцены и вернись в начале следующей.

Класс

Твой лучший атрибут это...

- Мужество? Тогда ты **воин**.

Ваша специальная способность могучий удар (1 ОМ/использование) — при использовании двуручного оружия, вы причиняете 2к6 + мужество урона.

- Реакция? Тогда вы **вор**.

Ваша специальная способность уклонение (1ОМ/использование) — если не в броне, ты можешь уменьшить любой полученный урон на 1к6 + реакция.

- Ум? Тогда вы **фокусник**.

Ваша специальная способность Огненный шар (1ОМ/цель) — вы можете поджечь нескольких оппонентов, каждый получает 1кб урона.

- Очарование? Тогда вы **священник**.

Твоя специальная способность лечение (1ОМ/цель) — твои касания исцеляют союзников на 1кб ОЖ.

- Если вам не нравится получившийся класс, то вы **путешественник**.

Они не имеют специальных способностей.

Экипировка

- Воин имеет оружие и щит, два оружия или двуручное оружие (смотри бой).
- Вор имеет оружие и инструмент (смотри проблемы).
- Фокусник имеет оружие и книгу заклинаний (смотри заклинания).
- Священник имеет оружие и святой символ (смотри молитвы).
- Путешественник имеет оружие и коня (смотри передвижение).

Заклинания

Фокусник может иметь в книге число заклинаний равное его значению ума. Заклинания определяются броском 1кб.

1. Невидимость (2 ОМ) - Твое прикосновение делает союзника невидимым.

Заклинание заканчивается, когда невидимая цель делает наступательные действия.

2. Каменная кожа (2 ОМ) - Уменьшает любой получаемый вами урон на 1кб.

Заклинание заканчивается после того как он сократил 12 очков повреждений.

3. Удушье (2 ОМ / цель) - Выбранные враги получают 1кб повреждений каждый раунд. Заклинание заканчивается после того как он добавил в общей сложности 12 очков повреждений.

4. Полет (3 ОМ) — Ваше заклинание позволяет союзником подняться в воздух.

Заклинание заканчивается, когда цель коснется земли снова.

5. Телепорт (2 ОМ / цель) - Вы сразу перемещаете выбранных союзников в место, известное вам.

6. Вызов (4 ОМ) - Вы называете волшебного зверя (смотри Монстры), который служит вам, пока не умрет. Повторный Вызов изгоняет предыдущего зверя.

Молитвы

Священники могут выучить число молитв равное их значению ума. Без святого символа молитвы можно произносить только в храме.

1. Манна Небесная (1 ОМ) - Вы обеспечиваете достаточно пищи для группы в течение одного дня.

2. Чудо (1 ОМ) - Вы исцеления союзника от всех болезней и ядов.

3. Гнев Божий (2 ОМ) - Ваше оружие вызывает дополнительное 1кб урона за удар.

Заклинание заканчивается, когда ваше оружие выбивают из рук или когда оно вызывает в общей сложности 12 повреждений.

4. Святилище (3 ОМ) - Демоны, призраки и нежить не могут проникнуть в область действия заклинания. Заклинание заканчивается, когда священник выходит из убежища.

5. Рассеивания (1 ОМ / ОМ заклинания возвращаются) - Заканчивает выбранные заклинание или молитву.

6. Воскресение (5 ОМ) Восстанавливает мертвую цель к жизни при прикосновении. Ожившие существа имеют 1 ОЖ и 1 ОМ до полного исцеления или отдыхали.

Детали

Возраст (в годах)

Сумма ваших атрибутов и...

- 10, если вы человек,
- 15, если вы орк,
- 20, если вы хоббит,
- 100, если вы гном,
- 200, если вы эльф.

Рост (в дюймах, для переводы в см нужно умножить на 3)

Умножьте реакцию на 5 и прибавьте...

- 30, если вы хоббит,
- 35, если вы гном,
- 50, если вы человек,
- 52, если вы орк,
- 55, если вы эльф.

Вес (в фунтах, для переводы в кг разделите на 2)

Умножьте мужество на 5 и прибавьте...

- 50, если вы хоббит,
- 100, если вы эльф,
- 150, если вы человек,
- 175, если вы гном,

- 200, если вы орк.

Выберите свой пол, имя, цвет кожи, волос и глаз, как вы хотите.

Личные цели

Бросок	1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой
Значение	Твой...	Был	Кем?	Почему?	Где?	Должен быть...
1	ученик	продан	демоном	жестокость	Ад	Освобожден
2	наставник	похищен	бандитами	жадность	Темные джунгли	выкуплен
3	друг	подкуплен	драконом	месть	Старое хранилище	убит
4	родственник	одержим	нежитью	отчаяние	Загробная жизнь	спасен
5	любимый	убит	орками	легкомыслие	Дикие горы	отмщен
6	соперник	соблазнен	волшебником	ревность	Экзотическая страна	Вернуть честь

Цели

Тайный бросок для ГМа

Бросок	1-ый	2-ой	3-ий	4-ый	5-ый	6-ой
Значение	Ты должен	Что?	У кого?	Где?	Для кого?	Награда?
1	найти	сокровище	дракона	пещера	Гильдия воров	Богатство
2	принести	Маг. зверь	орков	Горная крепость	наемники	Улучшение мира
3	разрушить	волшебник	волшебника	Темная башня	Шабаш ведьм	артефакт
4	объединить	приведение	демонов	подземелье	храм	Благославение
5	спрятать	Срочная доставка	нежити	руины	Таинственный странник	удовольствие
6	освободить	заклученные	бандитов	столица	король	слава

Битва

ГМ описывает окружение, ходят в порядке очереди, определяемой реакцией. При ее равенстве - умом или по решению ГМа.

Действия

В свой ход вы можете выполнить два действия или меньше. Вот несколько примеров:

Движение

Вы можете перемещаться на 2*реакция метров. При полете или езде — в два раза больше. При плавании или лазанье — в два раза меньше. При использовании двух действий движения за ход вы считаетесь бегущим (или скачущим галопом).

Атака

Вы попадаете по противнику автоматически, что приводит к...

1кб+мужество урона, если вы вор, воин или путешественник,
мужество урона, если вы фокусник или священник.

Если вы атакуете дальнобойным оружием или держите оружие в обеих руках, то используйте реакцию вместо мужества. Вы можете атаковать дважды, только если сражаетесь оружием в каждой руке.

Магия

Вы можете произнести заклинание или молитву, используя ОМ. Магия всегда попадает, но иногда к цели необходимо прикоснуться. Вы можете использовать заклинание или молитву 1 раз за раунд, кроме того вам необходима...

книга заклинаний, кроме огненного шара,

священный символ, кроме исцеления,

ОМ восстанавливаются по 1 за каждый час отдыха.

Травмы

Если вы носите...

Ни броню, ни щит, то сократите урон на значение реакции,

щит или броню, то сократите урон на 1кб,

щит и броню, то сократите урона на 2кб.

При ношении доспехов или щитов, воры не могут использовать свою специальную способность, а маги не могут колдовать.

Если ОЖ опускаются ниже 0, вы мертвы.

За целый день отдыха персонажи восстанавливают количество ОЖ равное мужеству.

Проблемы

Для достижения своих целей, вы будете не только сражаться, но и заниматься такими вещами, как подъем тяжестей, езда на животных, обезвреживание ловушек и многое другое.

Простая задача — 2, нормальная — 3, сложная — 4, героическая — 5, невозможная — 6. Трудность сравнивается со значением атрибута. При определенных условиях вор может воспользоваться инструментом и бросить 1кб, вместо сравнения способности.

Опыт

При решении проблемы вы получаете очко опыта, которое можно потратить на повышение атрибутов, но они не могут превышать 6. Если атрибуты достигли максимума, то увеличивайте значение ОМ и ОЖ, тратя 1 к 1.

Сокровища

У большинство оппонентов есть широкий выбор вещей: оружия, доспехов, продуктов питания и товаров повседневного спроса. Как правило, они не являются очень ценными и

могут быть куплены или проданы торговцам. Тем не менее, сильные противники и специальные торговцы предлагают волшебные сокровища. Ниже приведены несколько примеров магических сокровищ. ГМ может (и должен) создать свои собственные сокровища.

Магические сокровища

1. Магическое оружие - Позволяет наносить дополнительно 1к6 урона за 2 ОМ.
2. Магический доспех - Защищает от физического и магического урона.
3. зелья — Различного эффекта.
4. Жезл — позволяет использовать заклинание, имеет ограниченное число зарядов.
5. Пояс огра - Увеличивает мужество на 2 (максимум 6).
6. Магическая сумка - Эта сумка может содержать неограниченное количество вещей без изменения формы или веса.

Легендарные сокровища

1. Яйцо Феникса - воскрешает мертвого человека при использовании.
2. Волшебное кольцо - Дает носителю магической бонус, например, защита от огня, способность дышать под водой, +1 к атрибуту (по выбору мастера игры).
3. Ковер-самолет - Может перевозить до шести человек.
4. Древняя Книга - Включает в себя новое, неизвестное заклинание или молитву (по выбору мастера игры).
5. Кристальный шар - Показывает место или человека.
6. Золотая лампа- Призывает джинна, который исполняет желание. В большинстве случаев, в очень искаженной форме.

Бестиарий

Гоблин

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+1
мужество	1	Засада - Гоблин является невидимым, пока он не выполняет наступательные действия	ОЖ	4
реакция	4			
ум	1		ОМ	2
очарование	1			

Слизь

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+1
мужество	2	после нападения слизь пожирает что-то из экипировки	ОЖ	8

реакция	1	жертвы, например, щит, оружие или предмет, который жертвой в настоящее время используете. Объект можно получить обратно, когда убьешь слизь		
ум	1		ОМ	1
очарование	1			

Мимик

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+1	
мужество	2	Дублирование — мимик выглядит точно так же, как некоторый объект и ничего не подозревающая жертва может быть атакована	ОЖ	10	
реакция	2				
ум	2			ОМ	3
очарование	4				

Троль

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+5	
мужество	5	Регенерация — тролль каждый раунд восстанавливает 5 хитов, даже при достижении 0 или меньше ОЖ. Убить его можно огнем, кислотой или отрубив голову.	ОЖ	15	
реакция	3				
ум	1			ОМ	2
очарование	1				

Нежить

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+4	
мужество	4	Рука смерти - каждая атака от нежити уменьшает все атрибуты жертвы на 1. атрибуты не могут упасть ниже 1. Атрибуты восстанавливаются после уничтожения нежити.	ОЖ	10	
реакция	4				
ум	3			ОМ	6
очарование	2				

Волшебный зверь

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+4	
мужество	4	Фокус-покус - магическое животное знает два заклинания или молитвы (по выбору ГМ).	ОЖ	12	
реакция	5				
ум	3			ОМ	9
очарование	3				

Призрак

Атрибуты		Особенность	Урон	1к6+4
мужество	3	Развоплощенный - призрак находится между мирами	ОЖ	12

реакция	5	живых и мертвых, таким образом, он может пойти через стены и ему вредит только магическое оружие или атаки и молитвы священника.		
ум	4		ОМ	10
очарование	1			

Трент

Атрибуты		Особенность	Урон	1к+5
мужество	5	Форма дерева - в лесу, тренты можно спутать с деревом, когда они не двигаются. Энты получают двойной урон от огня и топоров	ОЖ	20
реакция	1			
ум	5		ОМ	12
очарование	3			

Голем

Атрибуты		Особенность	Урон	2к6+3
мужество	6	Скала - големы могут быть изготовлены из различных материалов, но его тело так жестко, что ему может быть причинен вред только за счет дробящего оружия или магии.	ОЖ	25
реакция	2			
ум	2		ОМ	0
очарование	2			

Дракон

Атрибуты		Особенность	Урон	2к6+5
мужество	6	Драконий огонь - дракон знает магию полета и огненный шар, которые он может использовать одновременно.	ОЖ	30
реакция	5			
ум	6		ОМ	15
очарование	6			

Демон

Атрибуты		Особенность	Урон	2к6+6
мужество	6	Коварный знания - демон знает все заклинания и молитвы, даже огненный шар и исцеление.	ОЖ	25
реакция	6			
ум	6		ОМ	20
очарование	6			

Домашние правила

Механика проверок

1) Бросок: $ак6+Атрибут+бонусы=1$ – где $a=0,1$ или 2 , причем 0 – пассивная проверка,

1 – обычная, 2 – при использовании заклинаний.

2) Сложность: $pkb+m=2$ – где $n=0,1$ или 2 , причем это случайный фактор: 0 – отсутствуют, 1 – имеют место быть, 2 – имеют большое значение; $m=2,3,4,5$ или 6 , причем 2 – легкая, 3 – нормальная, 4 – сложная, 5 – героическая, 6 – невозможная задачи.

3) $1-2=$ эффект. Если эффект меньше 0 – провал, больше – успех.

Характеристики

В начале персонаж получает 3 характеристики: отрицательную, положительную и неоднозначную. Все они выбираются по договоренности, дабы не усложнять правила.