Характеристики:

Каждый персонаж игрока имеет восемь базовых характеристик. Характеристики могут быть как положительными, так и отрицательными. Распределить их можно по своему желанию, главное, чтобы сумма всех характеристик была равна 0. Так, если игрок вложит 4 очка в силу, ему необходимо убрать 4 очка из других характеристик.

Возможные значения характеристик колеблются от -3 до 4. -3 означает, что соответствующая характеристика развита очень плохо, а 4 отражает из ряда вон выходящие способности.

После того, как очки были распределены и отражены в анкете, изменять их нельзя. Во время игры будет возможность повысить свои характеристики.

Каждая характеристика дает бонусы к броску на проверки, связанные с характеристикой, и открывает новые способности. Также, показатель характеристики определяет, сколько умений может взять персонаж и его возможность использовать то или иное оружие.

Телосложение – за каждое очко в характеристике запас здоровья увеличивается на 5 ХП (базовый запас здоровья – 60 ХП) и добавляется +1 к броску на проверки, связанные с телосложением.

Сила – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с силой и +1 к урону в ближнем бою.

Ловкость – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с ловкостью.

Магия – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с магией (в том числе проверки на применение заклинаний).

Воля – за каждое очко в характеристике запас маны\энергии увеличивается на 5 (базовый запас маны\энергии – 100) и добавляется +1 к броску на проверки, связанные с волей.

Восприятие – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с восприятием.

Разум – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с разумом.

Общение – за каждое очко в характеристике добавляется +1 к броску на проверки, связанные с общением.

ВНИМАНИЕ! Отрицательное значение характеристики, дает штраф (-1 за каждое недостающее очко) к броску на проверки. Отрицательное значение “телосложения” и “воли” также снижает базовый запас здоровья и маны\энергии соответственно.

ВНИМАНИЕ! Персонажи-маги и начинают игру с 1 дополнительным очком "магии". Понизить эту характеристику нельзя, максимальный порог – по прежнему 4. Дополнительное очко "магии" не идет в зачет при распределении остальных характеристик.

У каждой расы есть бонусы к характеристикам, которые добавляются после начального распределения, и одно дополнительное умение. Если персонаж имеет минус к характеристике, к которой относится расовое умение, он не может вкладывать в него очки, пока не повысит характеристику до 1.

Люди – +1 к общению, +1 к разуму, “Дипломатия (1)”.

Эльфы –  +1 к ловкости, +1 к восприятию, “Поиск (1)”.

Гномы – +1 к телосложению, +1 к разуму, “Техника (1)”.

Орки  –  +1 к силе, +1 телосложению,, “Мощь (1)»

Умения:

Умения - особые навыки или знания, которые охватывает та или иная характеристика. Тогда как Разум определяет, насколько сообразителен ваш персонаж, умение Техника, например, даст ему особые знания о том, как устроены механизмы. В переводе на игровую механику, если у вас есть умение, то, когда вы действуете в его рамках, к результату броска добавляется бонус, зависящий от уровня умения.

Уровни умений:  Ученик (1 очко в умении): +1 к броскам на проверку умения.

Специалист (2 очка в умении): +2 к броскам на проверку умения.

Эксперт (3 очка в умении): +3 к броскам на проверку умения. Мастер (4 очка в умении): +4 к броскам на проверку умения.

 Каждое очко в навыке, касающемся типа оружия, добавляет +1 к попаданию для автоатаки.

С получением уровней, персонаж будет зарабатывать очки, которые можно вложить в то или иное умение. Число умений, принадлежащих характеристике, ограничено значением характеристики. Так, если ловкость персонажа равна 3, он может взять только 3 умения ловкости. Если его воля равна -2, он не может взять умения воли.

На старте игры каждый персонаж имеет 4 очка умений, которые может распределить по своему желанию. Можно взять как 4 разных умения, так и вложить очки в три, два или одно умение.

Умения телосложения

* Выпивка: Умение пить большое количество алкоголя и не пьянеть при этом.
* Бег: Бег как на короткие, так и на дальние дистанции.
* Выносливость: Способность переносить усталость, болезни и недостаток еды, воды и тому подобного.
* Плавание: Способность передвигаться по воде и не тонуть при этом.
* Запугивание: Умение внушать страх путём физического воздействия или угроз.

! Для броска на грабеж необходимо иметь умение.

Умения силы

* Топоры: Владение оружием типа топоры.
* Дробящее: Владение оружием типа дробящее.
* Мечи: Владение оружием типа мечи.
* Лазанье: Умение взбираться на стены и другие вертикальные элементы пейзажа.
* Прыжки: Прыжки в длину и высоту.
* Мощь: Использование грубой силы: например, подъём и удержание на весу тяжёлых предметов.
* Оглушение: Умение вырубить персонажа.

Умения ловкости

* Стрелковое оружие: Владение стрелковым оружием.
* Лёгкие клинки: Владение оружием, принадлежащим к типу лёгкие клинки.
* Инициатива: Умение действовать быстро в сложных ситуациях.
* Акробатика: Умение проделывать различные гимнастические трюки вроде кувырков или ходьбы по канату.
* Ловкость рук: Использование быстроты пальцев для того, чтобы обманывать окружающих, прятать вещи и обшаривать чужие карманы.

! Для заработка воровством необходимо иметь умение.

* Взлом замков: Умение открывать замки без ключа.

! Для совершения взлома необходимо иметь умение.

* Скрытность: Умение подкрадываться.
* Ловушки: Поиск и обезвреживание ловушек и других механизмов.

Умения магии

* Посохи: Использование посоха для направления магической энергии.
* Магия Воздействия: умение пользоваться не-стихийными заклинаниями вроде телекинеза (телепатии, трансформации etc)
* Магия крови: Использование Магии Крови для влияния на людей и усиления заклинаний ценой здоровья.
* Магия Огня: Владение секретами контроля над огнем
* Магия Воды и Льда: владение секретами контроля над водой и льдом
* Магия Камня и Земли: владение секретами контроля над земляной стихией
* Магия Воздуха и Молнии: владение секретами воздушной стихии
* Магия Природы: владение секретами взаимодействия с дарами Матери-Природы
* Магия Света: владение секретами дара Всесоздателя
* Магия Тьмы: владение секретами темных искусств проклятий и порчи
* Некромантия: владение секретами оживления и контроля над мертвыми

Демонология: Умение противиться влиянию демонов, призывать и контролировать их, а также использовать любые инфернальные заклинания.

* Идентификация: Умение определять характеристики магических предметов артефактов, а также находить магические ловушки
* **! Все магические школы, кроме Воздействия не могут использоваться без наличия соот. Навыка!**

**! Игрок сам придумывает используемое заклинание, Мастер же сообщает, доступно ли его использование и сложность броска**

Умения воли

* Отвага: Преодоление страха в тяжёлых ситуациях.
* Вера: Духовная стойкость, основанная на вере в сакральные силы и нравственные законы.
* Мораль: Поддержание высокого боевого духа и уверенности в себе или в своей команде.
* Самоконтроль: Контроль над своими инстинктами и эмоциями.
* Непреклонность: Умение сопротивляться внушению, убеждению и запугиванию.
* Психическая стойкость: Сопротивление любому магическому влиянию на разум.

Умения восприятия

* Проницательность: Умение угадывать скрываемые эмоции тех, кто вас окружает и чувствовать ложь.
* Слух: Использование способности слышать.
* Зоркость: Использование зрения.
* Поиск: Поиск спрятанных вещей.
* Выслеживание: Способность опознавать оставленные следы и следовать по ним.

! Для выслеживания необходимо иметь умение.

Умения разума

* Техника: Знание принципов построения различных механизмов и зданий.

! Для создания и ремонта механизмов необходимо иметь умение.

* Оценка: Определение примерной стоимости вещей и предметов искусства.

! Для оценки стоимости необходимо иметь умение.

* Лечение: Умение оказывать помощь раненым и больным без использования магии.

! Для лечения необходимо иметь умение.

* Знание военного дела: Знание различных стратегий и тактик и умение применять эту теорию на практике.
* Знание природы: Знание флоры, фауны и месторождений ископаемых Мира без Имени
* Научные исследования: Умение проводить изыскания, пользуясь записями, архивами и книгами.
* Подделка: Умение подделывать документы и предметы.
* Расшифровка: Умение читать древние надписи и символы.

! Для расшифровки необходимо иметь умение.

Умения общения

* Обращение с животными: Уход и взаимодействие с животными.
* Торговля: Ведение торговых переговоров и заключение сделок.
* Этикет: Знание утончённых манер как своей культуры, так и чужой.

! Для использования навыка этикета необходимо иметь умение.

* Расследование: Умение расспрашивать людей о нужных вам вещах и складывать полученные сведения в единую картину.
* Выступление: Умение развлекать зрителей, используя свои артистические способности.

! Для выступлений необходимо иметь умение.

* Дипломатия: Способность договориться с кем угодно о чем угодно.
* Обман: Ложь и введение в заблуждение тех, кто обладает менее изощрённым умом, нежели ваш.
* Соблазнение: Умение выходить победителем из любовных игр.
* Маскировка: Умение изменить внешность или выдать себя за другого человека.
* Азартные игры: Игра в азартные игры и получение прибыли от этого.

! Для игры в казино необходимо иметь умение.

Способности:

Получая уровни, персонаж получает очки, которые может потратить на приобретение способностей.

Способности связанные с характеристиками доступны персонажам всех классов и в основном используются вне боя.

Общие:

На все руки мастер:

Вы можете справиться буквально со всем! Ну, более-менее. Раз в реальный день можно перекинуть любой неудачный бросок.

Требования: все характеристики равны или больше 1 (кроме “магии” для разбойников и воинов).

Телосложение:

 Истина в вине:

Выпив, вы смотрите на мир под другим углом. Раз в реальный день, после употребления алкоголя, вы можете перебросить провальный бросок, связанный с восприятием.

Требования: Телосложение 1, восприятие 1, “Выпивка 1”.

 Побег - не трусость: Даже на грани смерти вы находите в себе силы сбежать. Если бросок на побег был провальным, вы можете перебросить его.  Требования: Телосложение 2, “Бег 2”.

 Пугающая внешность: Вы умете внушать страх одним своим присутствием. При успешном броске на грабеж жертва отдает на 25% больше денег.  Требования: Телосложение 2, “Запугивание 3”.

 Быстрая регенерация:

Ваши раны быстро заживают. Полученная травма пропадает через 3 реальных дня даже без использования аптечки.  Требования: Телосложение 3, “Выносливость 2”.

 Крепкий орешек:

Вы остаетесь в сознании после таких атак, которые способны свалить с ног других. Вы не теряете сознание, когда здоровье падает до 0.  (В бою после смертельного удара вы выживаете с 1 ХП).

Требования: Телосложение 4, “Выносливость 3”.

 Бычье здоровье:

Вы на столько крепкий, что вам не страшны ни мечи, ни стрелы. Запас здоровья повышен на 30 ХП. Требования: Телосложение 4, “Выносливость 4”.

Сила:

 Помощник:  Вы приходите на выручку тем, кто не может справиться самостоятельно. Успешно пройдя проверку на прыжок или лазанье, раз в реальный день вы можете помочь союзнику пройти ту же проверку без броска кубика. Требования: Сила 1, “Лазанье 2”\”Прыжки 2”.

 Грубая сила:

Взломщик не может справиться с замком? Не беда, вы можете разбить его грубой силой (1d20, где успех - сложность замка). Но в случае критической неудачи (1 на кубике), замок сломается.  Требования: Сила 2, “Мощь 2”.

 Крепкая спина:

Вам не нужен спутник с большими сумками, вы и сами справитесь. Можно носить на 5 больше сух. пайков, зелий, ядов, аптечек и предметов экипировки.

Требования: Сила 3, телосложение 1, “Мощь 3”.

Ловкость:

 Проворство:

Вы всегда готовы к сражению и успеваете нанести первый удар. В бою можно совершить любое действие (в т.ч. атаку) прежде, чем союзники или враги начали ходить.

Требования: Ловкость 1, “Инициатива 3”.

 Умелый взломщик:

Наличие замка не остановит вас. Если бросок на взлом был провальным, вы можете перебросить его.

Требования: Ловкость 2, “Взлом замков 2”.

 Легкая походка:

Ни одна ловушка вас не задержит, вы знаете как безопасно их преодолеть. Больше не требуется проходить проверки на преодоление ловушек.

Не работает для магических ловушек. Требования: Ловкость 2, “Ловушки “2", “Акробатика 1”.

 Кошачья грация:

Вы превосходно владеете своим телом и двигаетесь с невероятным проворством и осторожностью. Провалив любые броски на преодоление препятствий, спуск и т.п., вы не получите урон\травму.  Требования: Ловкость 3, “Акробатика 3”.

 Мастер-карманник: Ни кто не может поймать вас за руку. Провалив бросок на карманную кражу, вы не столкнетесь с негативными последствиями, а при заработке воровством получаете на 25% больше золотых.

Требования: Ловкость 4, “Ловкость рук 4”, “Скрытность 1”.

 Призрак:

Вы достигли совершенства в искусстве быть незаметным. Больше не требуется проходить проверки на скрытность.

Требования: Ловкость 4, восприятие 1, “Скрытность 4”.

Магия:

 Могущество крови: Магия крови дает могущество, беря большую плату. Вы можете пожертвовать свои жизненные силы, чтобы раз в день пройти любую проверку без броска, но получите травму (-50% ХП). Требования: Магия 2, Воля 1, “Магия крови 2”.

 Завесный огонь:

Маг чувствует материю Тени и умеет ее использовать, чтобы создать Завесный Огонь. С его помощью можно обнаружить скрытые послания и магические ловушки без броска на поиск.  Требования: Магия 2, “Чувство Тени 2”.

 Устойчивость к магии:

Магия оказывает на вас меньшее воздействие. Вы получаете на 25% меньше урона от магии.  Требования: Магия 3, телосложение 2, класс “маг”\специализация “храмовник”.

Повелитель демонов: Вы хорошо знаете на что способны демоны. Раз в игровой день, вы получаете возможность изгнать или подчинить одного демона, в том числе в бою (1d20, где успех - 10). Требования: Магия 4, воля 1, “Демонология 4”.

 Кукловод: Магия крови в ваших руках опасное оружие. Вы без труда подчиняете волю живых существ и способны заставить их сделать что угодно. Больше не требуется проходить проверку на подчинение воли НПС.  Требования: Магия 4, воля 1, “Магия Крови 4”.

Воля

 Несгибаемость:

Благодаря невероятной силе воли вы способны пересилить боль. Полученные травмы не накладывают штрафы для бросков и характеристик два реальных дня.  Требования: Воля 3, телосложение 1.

 Железная воля: Ни кто не способен вас переубедить. Убеждение, запугивание и магический контроль (в т.ч. в бою) не действует на вас. Требования: Воля 4, “Непреклонность 2”, “Психическая стойкость 2”.

 Скрытые резервы:

Вы истощаетесь в бою медленнее остальных. Запас маны\энергии повышен на 30.

Требования: Воля 4, “Самоконтроль 4”.

 Восприятие:

 Путь назад:

Вы отлично ориентируетесь на местности и знаете, где находитесь, куда бы вас не занесло. Больше не требуется совершать броски на возвращение к союзникам, если вы заблудились и броски, чтобы вернуться в локацию, где уже были. Требования: Восприятие 2, “выслеживание 3”.

 Наблюдательность:

Вам хватает одного взгляда, чтобы обнаружить сильные и слабые стороны других. Использовав способность на НПС (гуманоида), вы получите информацию о его характеристиках и умениях. Использовав способность (1d20) на предполагаемом противнике (гуманоиде), вы получите информацию о его здоровье, уроне и краткое описание способностей. Работает раз в реальный день.  Требования: Восприятие 3, разум 1, “Проницательность 2”.

 Зоркий глаз:

От вас ничего не спрятать. Даже при провальном броске на обыск, вы всегда что-нибудь находите. Обычно от 1 до 5 золотых. Требования: Восприятие 4, “Поиск 3”, “Зрение 1”.

Разум:

 Древний язык:

Вы знаете Один из древних языков (древний эльфийский/гномий/демонический и другие) и можете читать любые тексты на нем.  Требования: Разум 1, “Научные исследования 1”, “Расшифровка 1”.

**! данную способность можно брать несколько раз, для изучения дополнительных древних языков**

 Полевой лекарь:

Вы можете поставить на ноги тяжелораненого. Раз в реальный день можно снять эффект травмы, а раз в игровой воскресить союзника в бою, использовав аптечку.  Требования: Разум 2, “Лечение 3”.

 Собиратель:

Знание о том, где искать полезные ресурсы помогает вам набивать сумки рудой или травами быстрее. Вы получает на 2 больше ресурсов при собирании.  Требования: Разум 3, “Знание природы 2”.

 Книжный червь:

Вы глубоко вникаете во все, что прочитали. Книги умений дают дополнительное очко.  Требования: Разум 4, восприятие 3, “Научные исследования 2”.

  Мастер войны:

Вы великолепный тактик и стратег и умеете перехватить инициативу в сражении. Ваш отряд всегда выигрывает инициативу бою.  Требования: Разум: 4, восприятие 1, “Знание военного дела 4”.

  Общение:

 Инстинкт выживания:

Вы прекрасно осведомлены об особенностях поведения различных видов животных МбИ. При столкновении с врагом типа "животное" (кроме некоторых видов), вы можете совершить бросок на отпугивание зверя (1d20). При результате 10 и более зверь отступит, позволяя вам избежать боя.

Требования: Общение 1, “Обращение с животными 2”.

 Жадный игрок:

Скупость - не помеха азартным играм. Проигрывая, вы теряете на 25% меньше золотых и вас не могут выгнать из казино. Требования: Общение 2, “Азартные игры 3”.

 Уличный артист:

Вы знаете все о том, как заинтересовать и удержать интерес зрителя, используя как собственный артистизм, так и умение играть на разных музыкальных инструментах. При успешном выступлении вы получите на 25% больше золота, а при неудачном выступлении отсутствуют негативные последствия.

Требования: Общение 2, “Выступление 3”.

 Актер:

Вы можете сыграть любую роль. В том числе выдать себя за противоположный пол. В пределах разумного, конечно.  Требования: Общение 3, “Маскировка 3”, “Выступление 1”.

 Желанный гость:

Умение располагать к себе открывает все двери. Вам не нужно проходить проверку, чтобы пройти куда-либо. Требования: Общение 4, “Этикет 4”, “Дипломатия 1”.

 Торговый принц:

Вы дока в том, что касается торговых отношений. Вы продаете вещи с наценкой 20%, покупаете со скидкой 20%. Требования: Общение 4, “Торговля 4”, “Дипломатия 2”.

Прокачка:

Получая опыт в поисках приключений, вы продвигаетесь в уровне. Получение уровня — одна из самых больших наград, которые вы получаете за успехи в игре.

Каждый раз при получении уровня ваш персонаж становится в чём-нибудь лучше.

Все игроки начинают игру с 0 уровня. После начала активной части сюжета за каждый проведенный группой или игроком бой, персонажи могут получить определенное количество очков опыта. Количество опыта назначается мастером.

*

В случае, если игрок или группа игроков в бою "погибли" (здоровье всех участников равно нулю), ни один участник группы не получает очков опыта. Бой считается проигранным, а группа с позором отступает в укрытие.

Также определенное количество очков опыта персонажи могут получить, выполняя побочные задания в ходе игры. За проваленное задание персонаж не получит очков опыта, за выполненное худо-бедно – 5-7 очков опыта, а за выполненное безупречно – 10 очков опыта. Количество заданий будет ограничено.

На каждом уровне персонаж получает 1 очко умения.

Также, игрок может улучшать базовые характеристики и покупать способности. Чтобы повысить характеристику на 1 пункт или взять одну способность, , нужно потратить 2 очка умений.

Количество опыта, необходимое для получения уровня:

1 — 10                  11 — 145

2 — 20                  12 — 165

3 — 30                  13 — 185

4 — 40                  14 — 205

5 — 50                  15 — 225

6 — 65                  16 — 250

7 — 80                  17 — 275

8 — 95                  18 — 300

9 — 110                19 — 325

10 — 125              20 — 350

 Небоевые броски:

Небоевые проверки производятся по формуле 1d20. К значению, выпавшему на кубике, добавляется (или отнимается) значение характеристики, которую игрок использовал для совершения действия и бонус от умения.

В некоторых случаях мастер указывает, какую проверку необходимо пройти персонажу, но иногда решение принимает игрок.

 Персонажу необходимо узнать некие сведения у НПС. Опираясь на характеристики и умения персонажа, игрок выбирает какую проверку проходить. Это может быть Общение (Дипломатия), Телосложение (Запугивание) и т.д.

Проверка, которую проходит игрок, записывается следующим образом: Общение 1 (Дипломатия 3)

цифрами указаны уровни характеристики\умения

ВНИМАНИЕ! Для прохождения проверки игрок может использовать только одно умение за раз.

         В большинстве случаев наличие умения не обязательно: вы всё равно можете сделать бросок, хоть и не получите бонуса. Однако некоторые действия требуют наличия особых навыков или знаний, а это значит, что у вас должно быть

соответствующее умение. Бросок без умения автоматически проваливается. Подобные броски описываются таким образом: Разум (требуется Техника).

При взаимодействии друг с другом, игроки могут проходить проверки по своему желанию.

Боевые броски

В бою также используется кубик 1д20. Сперва все участники бросают инициативу - (1д20 + (Инициатива)), очередность ходов распределяется от высшего результата к низшему. За ход можно совершить не более ОДНОГО действия

Для атаки в бою нужно бросить кубик 1д20. Сложность броска определяется следующей формулой: 10-(Навык оружия атакующего)+(Ловкость атакуемого). Так, при оружейном навыке 3 и Ловкости противника 1 порог попадания будет: 10-3+1=8, то есть для попадания нужно выкинуть 8 и более.

Урон при автоатаке определяется базовым уроном оружия и бонусом от Силы.

Во время боя между соперниками может быть определенное расстояние, на прохождение которого нужно затратить время. За ход максимально можно пройти количество метров, равное Ловкости\*5, но не менее 5 метров, даже если Ловкость равна или меньше нулю.

Во время боя можно также выполнять и небоевые действия и проходить проверки навыков.

Типы бросков:

Прямые броски:

         Прямые броски производятся по схеме, описанной выше. Бросок делается против сложности, установленной мастером, где успех  –  значение большее или равное сложности.

Встречные броски:

Когда действия персонажа прямо конфликтуют с действиями другого, нужно сделать встречный бросок, чтобы увидеть, что вышло в итоге. В этом случае броски делают обе стороны, и результаты сравниваются. Иными словами, сложность в этом случае — результат броска соперника.

Отнюдь не обязательно, чтобы все соревнующиеся персонажи использовали одну способность. Такое правомерно, например, когда решается исход борьбы на руках, когда оба персонажа делают броски на Силу. Во всех остальных ситуациях одна Способность будет противостоять другой: например, телохранитель, пытаясь опознать замаскированного шпиона, будет делать бросок на Восприятие (Наблюдательность), а его противник — на Общение (Маскировка) или Ловкость (Скрытность).

Если результаты бросков равны, побеждает тот персонаж, у которого уровень умения выше. Если и они равны, победа достается тому, чья характеристика выше.

Помощь в проверках:

В некоторых ситуациях можно при использовании навыка сотрудничать с союзниками; они могут помочь вам, совершив свои проверки. Каждый союзник, получивший результат 10 и выше, предоставляет вам бонус +2 к вашей проверке. Вам может помогать до трех союзников, так что максимальный бонус может составить +6.

ВНИМАНИЕ! Если вы желаете помочь союзнику, опишите действия персонажа отыгрышно и дополнительно скажите о намерении в таком виде:  Проверка: Ловкость 2 (Акробатика 4), помощь Джону.

Экипировка:

Персонажи начинают свое приключение имея в наличии полный комплект простой экипировки, подходящей выбранному классу и специализации. По ходу игры у героя появится возможность приобрести новое обмундирование.

Список слотов предметов, которые может надеть персонаж:

Голова (слот для шлема, шляпы, тиары, короны и т.д.)

Шея (слот для амулета)

Плечи (слот для наплечников)

Грудь (слот для нагрудника, платья, куртки и т.д.)

Пояс (слот для пояса, кушака и т.д.)

Ноги (слот для поножей, наголенников, штанов и т.д.)

Ступни (слот для ботинок, сапог, сандалий, туфель и т.д.)

Спина (слот для плаща, накидки и т.д.)

Руки (слот для перчаток, рукавиц и т.д.)

Запястья (слот для наручей)

Кольцо 1 (слот для первого кольца)

Кольцо 2 (слот для второго кольца)

Аксессуар 1 (слот для первого аксессуара)

Аксессуар 2 (слот для второго аксессуара)

Оружие 1 (слот для основного оружия)

Оружие 2 (слот для оружия в левой руке или щита)

 Классификация брони (полный комплект)

Вся броня делится на типы, от которых зависит параметр защиты. Некоторые типы брони требуют наличие характеристик. У брони высоких уровней эти требования могут повышаться.

Тканевая броня – показатель защиты 0.

Требования: нет.

Кожаная броня – показатель защиты 2.

Требования: телосложение -1.

Кольчужная броня – показатель защиты 4.

Требования: телосложение 1.

Штраф: -1 к проверкам на ловкость.

Латная броня – показатель защиты 5.

Требования: телосложение 2, сила 1.

Штраф: -2 к проверкам на ловкость.

ВНИМАНИЕ! Чтобы сработал бонус защиты, необходимо, чтобы хотя бы 5 предметов из 8, составляющих доспех (шлем, нагрудник, наручи, перчатки, пояс, поножи, сапоги, наплечники), были одинакового типа.

Классификация оружия

Оружие, как и броня, делится на типы. Урон оружия зависит не только от типа, но и от его качества. Ниже указано значение урона для простого оружия.

Посохи - минимальный урон 8.

Требуется: магия 1, разум 1.

Штрафов нет.

Одноручное оружие и щит - минимальный урон 5.

Требуется: телосложение 2.

Бонус к защите: 2.

Двуручное оружие - минимальный урон 15.

Требуется: сила 1, телосложение 1.

Штраф к защите: -5

Одноручное оружие  - минимальный урон 11.

Требуется: сила 1, ловкость 1.

Штраф к защите: -2

Короткое одноручное (кинжалы) - минимальный урон 9

Требуется: ловкость 2. Штраф к защите: -1

Стрелковое оружие - минимальный урон 12.

Требуется: ловкость 1, восприятие 1. Штраф к защите: -3

ВНИМАНИЕ! Персонаж МОЖЕТ носить оружие, которое не подходит ему по требованиям. В таком случае он наносит только половину урона (округление вниз), а его броски на атаку получают штраф -2.

Дополнительные характеристики:

На некоторых доспехах или оружии могут быть дополнительные характеристики, влияющие только на боевые навыки.

Качество предметов:

Оружие и броня имеют определенные градации по качеству, условно названные «Необычные», «Редкие» и «Эпические». От качества предмета зависит урон, защита а также наличие дополнительных и даже базовых характеристик.

Необычный – бонус к навыку +1.

Редкий – бонус к характеристике +1/навыку +3.

Эпический - бонус к характеристике +2. С редким шансом уникальная особенность.

Инвентарь:

Искатели приключений сталкиваются со всеми видами сложностей и неожиданностей, и правильно подобранное снаряжение может сказаться над результатом успешной или неудачной концовки своей авантюры. Такие предметы как зелья, яды или аптечки являются незаменимым и полезным для вас, вне зависимости от вашего класса или ваших навыков.

В инвентаре будут присутствовать определенные ограничения на количество единовременно несомых персонажем предметов.

* Количество сухих пайков: 3
* Количество зелий: 5
* Количество бутылочек с ядом: 5
* Количество аптечек: 1
* Количество предметов экипировки: 6 + телосложение