

СПОСОБНОСТИ И ТЕСТЫ НАСИЛИЕ

СИЛА	Крушить, поднимать, бить, хватать, <i>Переложить на борт</i>
ЛОВКОСТЬ	Защита, равновесие, плавание, бегство, <i>Расправить паруса</i>
ОЩУЩЕНИЕ	Ловкость, стрельба, восприятие, обаяние, <i>Починка</i>
ВЫНОСЛИВОСТЬ	Пить прог, задерживать дыхание, выживать при падении.
ДУХ	Сила воли, использование реликвий, проведение ритуалов.

ТЕСТЫ

Бросок $d20 \pm$ способность \geq чем **СЛ** для успеха.

Существа: всегда бросают $d20$ против СЛ.

РЕЙТИНГ СЛОЖНОСТИ (СЛ)

6	легко, даже для Сухопутной крысы
12	нормально
18	практически невозможно

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Ты можешь без проблем переносить **8+Сила** предметов нормального размера. Далее СЛ Тестов Силы и Ловкости увеличивается на 2.

Максимум: **(8 + Сила) x2**

ОТ ДЫХ

Короткий восстанови $d4$ ПЗ.
Длительный восстанови $d8$ ПЗ не восстанавливаешь ПЗ, теряешь $d6$ ПЗ/день.

Без еды и питья: ПЗ не восстанавливаются. После двух дней: теряешь $d4$ ПЗ.

ДРЕВНИЕ РЕЛИКВИИ И АРКАННЫЕ РИТУАЛЫ

Использование Древних реликвий:

После использования, Тест **Духа СЛ12**

Провал: оглушен на 1 раунд, и нельзя использовать до следующего рассвета.

Неудача: реликвия навсегда уничтожается.

Использование арканских ритуалов:

Можешь использовать **$d4$ +Дух** раз каждый день.

Тест **Духа СЛ12**, чтобы попытаться провести известный ритуал.

Провал: бросок по таблице «**Мистические Злоключения**» (стр. 66)

Неудача: Брось дважды и выбери меньшее.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ УДАЧА

Используй 1 очко, чтобы

- ☠ нанести максимальной урон 1 атакой ☠ уменьшить урон по тебе на $d6$
- ☠ перебросить **любой** результат ☠ нейтрализовать Криг или Неудачу
- ☠ понизить СЛ одного теста на 4

ЕСЛИ ИСТОЩЕНА:

Отдохнув не менее шести часов, брось соответствующую кость ($d2$ для сухопутных крыс), и восстанови это количество Удачи.

СЛОМЛЕН (0 ПЗ) D6:

1. Мгновенная смерть.
2. Кровотечение: Смерть через $d2$ часа, если не вылечить. Все Тесты СЛ16 в первый час. СЛ18 в последний час.
3. Повреждение мозга: очнешься через 1 час с -3 к Ощущению на $d8$ дней.
4. Бросок $d6$: 1-5 = Сломанная или отрубленная конечность. 6 = Потеря глаза. Не можешь действовать в течение $d4$ раундов, затем становишься активным с $d4$ ПЗ.
5. Без сознания на $d4$ раунда, очнись с 1 ПЗ и 0 Дьявольской удачи.
6. Без сознания на $d2$ раунда, очнись с $d4$ ПЗ и $d2$ Дьявольской удачи.

ИНИЦИАТИВА (D6)

1-3 враги ходят первыми

4-6 ПИ ходят первыми

Индивидуальная: **ЛОВКОСТЬ + $d6$**

МОРДОБОЙ СТРЕЛЬБА ЗАЩИТА

Сила СЛ12

Ощущение СЛ12

Ловкость СЛ12

В бою игроки прокидывают **атаку** и **защиту**: враги не делают бросков. Стандартная сложность – **СЛ12**.

КРИТ (НАТ 20)

АТАКА: урон $x2$, броня/ защита снижается на один уровень.

ЗАЩИТА: ПИ делает еще атаку.

НЕУДАЧА (НАТ 1)

АТАКА: Оружие ломается или теряется куда-то.

ЗАЩИТА: ПИ получает урон $x2$, а его броня уменьшается на один уровень.

ОСЕЧКА (D6)

Неудача при атаке чёрным порохом.

1-2 **ВОСПЛАМИЛОСЬ**. Нанеси $d2$ урона.

3-4 **СЛОМАЛОСЬ**. Оружие сломано.

5-6 **ОБА**.

БРОНЯ

При получении урона, брось свою Кость Брони и вычти из полученного урона. **Броня не работает против оружия на черном порохе!**

Лёгкая [уровень 1] **- $d2$**

Средняя [уровень 2] **- $d4$** , +2СЛ на Ловкость, включая защиту

Тяжелая [уровень 3] **- $d6$** , +4СЛ на Ловкость, +2СЛ на защиту

Шляпа с металлической подкладкой **-1** урон

Морион **-1** урон или можешь игнорировать весь урон от одной атаки, но шлем ломается.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ПЗ: МЕРТВ