

Приветствую вас, счастливые несчастные!

Вы оказались здесь, потому что вам повезло когда-то, но не сейчас. Сегодня Тьма будет вас испытывать на прочность.

Имеется поле, состоящее из нескольких фрагментов, состоящих из квадратов одинакового размера. Каждая команда выбирает фрагмент, на котором будет первоначально находиться — туда будут установлено две метки игроков. Затем фрагменты поля будут перемещаться каждый раунд (когда сходили все команды) и обновляться. Также будет каждый ход удаляться один фрагмент. Сначала состоящие из одной клетки, затем — из двух и так далее. После 20 хода все фрагменты, кроме одного, будут удалены и оставшиеся команды вынуждены сражаться на нём.

Отличия участников мужского пола от женского:

- 1). Мужчина может нести дополнительную броню, женщина может нести дополнительное оружие.
- 2). Мужчина, если захочет сделать ход, он на D6 на 5+ может сделать дополнительный ход, если комната пуста. Если в комнате есть противник — ему наносится дополнительная атака. Если женщина решит остаться в текущей клетке, на D6 на 5+ она может восстановить себе или сокоманднику D6 здоровья.
- 3). В начале игры каждый из участников-мужчин выбирает двух других, по которым будет наносить на 1 урона больше за каждую атаку (с игнором брони — 1 хп противник потеряет в любом случае). В свою очередь, каждая из участников-женщин определяет двух других, которые будут получать 1 урона за каждую их успешную атаку по КОМАНДЕ. После смерти одного из отмеченных метка переносится на новую цель.

Есть 6 видов оружия: щит, меч (можно взять две штуки), кинжал (можно взять две штуки), топор (можно взять две штуки), булава (можно взять две штуки) и трезубец.

Также есть 6 видов брони: шлем, наплечник (две штуки), нагрудник, таз, набедренник (две штуки) и наголенник (две штуки).

Каждое из оружия и брони имеет 6 уровней КАЧЕСТВА: 1 (обычный), 2 (необычный), 3 (редкий), 4 (эпический), 5 (легендарный) и 6 (проклятый). Они попадают в сундуках, появляются у торговца или подбираются с противников.

Изначально каждый может взять себе только один вид оружия. Брони на данном этапе ещё нет. Можно передавать друг другу оружие и броню. Имеется 20 единиц здоровья. Каждый ход можно пройти в любом направлении на одну клетку.

Атака происходит так:

- 1). Определение порядка, кто бьёт первым — на D20 определяется наибольший бросок.
- 2). Определяется элемент, куда должна попасть каждая из атак. Затем определяется, попадёт ли.
- 3). Считается урон с пробитий и ущерб броне с оружием. При промахе ущерб оружию НЕ считается.

Что есть на карте помимо игроков: монстры — 18 видов, боссы — 6 видов, сундуки, торговцы, ловушки - 18 видов, алтари - 6 видов.

Соответственно, каждая ячейка поля 20x20 является числом от 1 до 6: 1 — алтарь, 2 — ловушка, 3 — сундук, 4 — монстр, 5 — торговец, 6 — босс.

Алтари бывают:

1. Воскрешение — павший союзник появляется с полным здоровьем, но БЕЗ брони и оружия. Также исцеляет полностью нашедшего этот алтарь.
2. Усиление — повышает качество одного предмета каждого из участников команды, нашедшей алтарь. Необходимо кинуть D6 на определение нового качества.
3. Прилив сил — перманентно усиливает атаку на 2 вне зависимости от эффектов. Все союзники в этой комнате считаются.
4. Портал — позволяет переместиться в любую свободную комнату на карте и вернуться обратно в течение 10 ходов.
5. Призыв — позволяет призвать обычного противника в количестве D6, но на 20 будет призван подконтрольный БОСС.
6. Порча — накладывает ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ участникам один из D6 эффектов по таблице на 5 ходов.

Таблица эффектов:

1. Слабость — атаки на 1 слабее.
2. Коррозия — один из имеющихся предметов теряет 1 единицу прочности за ход.
3. Отравление — теряется 1 хп за ход.
4. Неудача — на успех действия нужно выкинуть на 1 больше (все результаты уменьшаются на 1) .
5. Усталость — на 3+ ход участника НЕ будет пропущен.
6. Забывчивость — по таблице определяется особое случайное событие.

Виды особых случайных событий:

1. Вы ударили союзника. Ему наносится ПОЛНЫЙ урон от вашего оружия.
2. Вы побежали к ближайшему монстру и он атакует вас первым (если в текущей комнате монстров нет, это на 4+ он есть в одной из соседних комнат, а если его нет и там — повезло).
3. Вы пошли в комнату, откуда только что вышли (если она после перестановки фрагментов закрыта стеной — в любую из соседних).
4. Вы уснули и пропускаете ход.
5. Вы получаете D6 урона за случайное саморанение.
6. Вы получаете 100*D6 монет.

Сундуки имеют 6 уровней качества аналогично оружию и броне.

При броске D20 на тип сундука определяется: 1-6 - обычный сундук, 7-11 - необычный сундук, 12-15 - редкий сундук, 16-18 - эпический сундук, 19-20 - легендарный сундук.

Сундуки имеют следующие награды:

Обычный сундук: обычное оружие И обычная броня, D6*10 монет.

Необычный сундук: кидается D6, на 2+ будет необычное оружие (иначе - обычное), затем - аналогично - необычная броня, 60+D6*10 монет.

Редкий сундук: при броске D6 на 3+ будет редкое оружие (иначе - необычное), затем - аналогично - редкая броня, 150+D6*20 монет.

Эпический сундук: при броске D6 на 4+ будет эпическое оружие (иначе - редкое), затем - аналогично - эпическая броня, 500+D6*30 монет.

Легендарный сундук: при броске D6 на 5+ будет легендарное оружие (иначе - эпическое), затем - аналогично - легендарная броня, 1070+D20*40 монет.

Проклятый сундук: при броске D6 на 6 будет проклятое оружие (иначе - легендарное), затем - аналогично - проклятая броня, 3600+D20*100 монет.

Торговец имеет D6 предметов: наименование и качество каждого из них определяется по таблице.

Цена каждого из товаров КАЧЕСТВО(1)(в остальных случаях D6)*(D6+D6)*150 монет.

Виды предметов:

1. Броня. На (1) определяется качество брони, а на ещё один D6 — элемент брони.
2. Жидкая "удача" — ближайшие D20 ходов ваши результаты бросков будут на 1 больше. Может быть использована в любое время.
3. Универсальная заплатка. Восстанавливает броне прочность по таблице. Применяется в любое время.
4. Точильный камень. Восстанавливает оружию прочность по таблице. Применяется в любое время.
5. Зелье скорости. Ближайшие 5 ходов вы будете в 2 раза быстрее (больше комнат можете пройти, больше атак сможете наносить). Может быть использовано в любое время.
6. Оружие. На (1) определяется качество брони, а на ещё один D6 — вид оружия.

Также имеется **СТЕПЕНЬ модификации** каждого из 6 исходов (каждый столбец — исход броска D20):

Вид	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	12	8	7	17	13	3	6	12	12	12	9	8	14	8	12	13	14	12
2	18	8	14	4	15	5	7	7	9	4	14	14	14	5	12	12	20	14	9	12
3	7	1	6	14	12	7	5	14	4	4	12	6	9	12	12	4	3	8	10	9
4	16	14	12	9	11	19	9	9	14	4	13	6	18	15	14	11	14	9	6	12
5	6	13	6	16	2	2	12	15	15	12	16	12	14	14	9	14	15	12	3	5
6	6	11	9	2	12	12	5	12	14	15	14	11	11	3	12	15	14	8	2	6

Перечень соответствия числу значения:

1. На D6 на 6 дополнительный торговец.
2. На D6 на 4+ дополнительный торговец.
3. На D6 на 2+ дополнительный торговец.
4. На D6 на 6 дополнительный алтарь.
5. На D6 на 4+ дополнительный алтарь. Затем на D6 на 6 появляется D6 сундуков.
6. На D6 на 2+ дополнительный алтарь. Затем на D6 на 4+ появляется D6 сундуков. Затем на D6 на 6 появляется торговец.
7. На D6 на 5+ дополнительный обычный враг.
8. На D6 на 3+ дополнительный обычный враг. Затем на D6 на 5+ ещё враг.
9. Дополнительный обычный враг. Затем на D6 на 3+ ещё враг. Затем на D6 на 5+ ещё враг.
10. На D6 на 5+ дополнительный сундук.
11. На D6 на 3+ дополнительный сундук. Затем на D6 на 5+ ещё сундук.
12. Дополнительный сундук. Затем на D6 на 3+ ещё сундук. Затем на D6 на 5+ ещё сундук.
13. Появление босса (если невозможность не прописана в условиях комнаты).
14. D6 на число обычных врагов VS D6 на число сундуков. Кто победит — тот в таком количестве и будет. При равенстве появляется дополнительная ловушка.
15. Восстановление 25% брони (за каждый необходимый кидается D6 — этот элемент будет починен, при полной починке кидается ещё раз).
16. Восстановление 50% брони (за каждый необходимый кидается D6 — этот элемент будет починен, при полной починке кидается ещё раз).
17. Восстановление 100% брони.
18. Исцеление 25%хп (со всеми имеющимися повышениями).
19. Исцеление 50%хп (со всеми имеющимися повышениями).
20. Исцеление 100%хп (со всеми имеющимися повышениями).

В случае, если изначальное количество игроков нечётное, оставшийся берёт на себя роль Третьего. Он выбирает себе способность, получает полный сет пролятой брони и выбирает проклятое оружие. Если в радиусе трёх клеток от него какая-то команда встретила босса (призыв не считается), Третий определяет, появится тот или нет. Если Третий хочет, чтобы босс (не) появился, он должен кинуть D6 — если по таблице выпал номер босса и выше, он (не) появляется. В комнате, в которую переходит Третий, НЕ может появиться обычный противник, босс или алтарь воскрешения. Алтари прилива сил и порчи на Третьего не действуют, призванные другими командами монстры (в том числе, боссы) не атакуют Третьего. При этом Третий не является Участником и не может победить.

Перед появлением на карте Третий кидает D6 на дополнительный эффект:

- 1). Позволяет оставить в комнате (метка останется) своего Фантома с текущими запасами прочности оружия и брони, половиной от имеющегося у оригинала здоровья (забирается D6 здоровья у оригинала без возможности восстановления) без дополнительных предметов и силы. Перезарядка 10 ходов, после этого можно поставить ещё одного Фантома. В случае удаления фрагмента поля раньше окончания перезарядки способности она сразу восстанавливается.
- 2). Удвоенный урон по врагам на D6 на нечёт-чёт противоположного или своего пола при попадании.
- 3). Портальная атака — в радиусе четырёх клеток может сделать одну атаку по другому игроку ценой двух (если имеется только одна атака — доступна только в радиусе двух ходов).
- 4). Может пройти ещё комнату — перезарядка два хода. Способность действует до конца игры.
- 5). Восстанавливает здоровье, которое отнял противник, после его смерти от рук Третьего.
- 6). Каждый пятый ход в инвентаре Третьего появляется Универсальная заплатка.

Третий имеет 6+D6 здоровья. Чтобы увеличить здоровье, нужно кинуть D6 на 1+, 2+, 3+ и так далее — в случае успеха добавится ещё D6 здоровья.

Боссы

Особо сильные противники. Их можно встретить или призвать под свой контроль. Босс только один каждого вида. Если он уже находится в бою, его нельзя призвать или встретить в другом месте - ему на смену придёт ещё живой и свободный босс. Здоровье босса за редким исключением не восполняется в перерывах.

Убийство босса даёт $1200+300*(M+1)*(M+1)$, где M - номер босса.

1. Эхо.

Беспольный, имеет проклятый меч и редкую броню — всё это можно подобрать. Имеет D6 атак своим оружием и 20хп. На 5+ создаёт каждый ход своего ПОЛНОЦЕННОГО клона (хп те же оставшиеся). Сбежать можно, но он будет бежать за вами ВСЕГДА. Не попадает в ловушки.

2. Зависть.

Мужчина, появляется КАЖДЫЙ раз с $10*N$ здоровья, каждый ход даёт D6+D6 атак N урона и пробития проклятым оружием, где N — количество живых участников-парней. Можно сбежать, метка останется. На 5+ Зависть побежит за вами, иначе — останется на месте. Может попасть в ловушки.

3. Кукловод.

Мужчина, имеет полный сет проклятой брони, но безоружен, 10 хп и не атакует сам, однако каждый ход призывает D6 кукол с D6 числом атак урона 1 и D20 хп. Сет можно подобрать, от него можно сбежать, метка останется. Куклы не имеют брони, оружия и пола.

4. Арлекин.

Женщина, обладает проклятыми кинжалами. Имеет 20хп и не имеет брони. Попасть по ней можно только на 6, заблокировать её нельзя, на 6 можно увернуться от его атаки. Кинжалы можно подобрать. Нельзя сбежать.

Также обладает редкими кинжалами, которые КАЖДЫЙ ход бросает в количестве $3+D6$ штук.

В свою очередь, Участник за каждый нож кидает D6 — результат определяет, сколько и выше нужно выкинуть на следующем D6, чтобы избежать попадания. Эти кинжалы подобрать нельзя.

5. Тиран.

Имеет проклятый трезубец и полный сет проклятой брони, 50 здоровья и атакует каждый второй ход. Каждый ход на 6 вместе обычной атаки может выпустить луч, который летит на 3 клетки в указанном направлении и ломает стены.

На 5+ определяется, попал ли Тиран, а на D20 — снятое здоровье.

Трезубец и броню можно подобрать. Можно сбежать, преследовать не будет, метка останется. Мужчина.

6. Тьма.

Собственной персоной. При появлении уничтожает ВСЕХ (в том числе, своих призывателей) в радиусе трёх комнат вместе с лутом, затем пропадает.

Обычные противники

Мобов всего 20 видов. Они ранжируются по мощи. Чем больше номер, тем сильнее моб, но до слабейшего из боссов даже последнему из списка далеко. Обновляются каждый раунд. Пол, если он не определён заранее, решается броском D20 (на 10+ мужчина, иначе — женщина). При появлении сначала кидается D6. На 1,4 кидается D6 на противников под номерами 1-6, на 2,5 — на 7-12, на 3,6 — на 13-18.

1. Скелет.

1 атака (пробитие необычным оружием), 1 урон, 1хп. Нет брони, призывается числом D6+D6, бесполой.

На D20 на 19+ появляется Проклятый скелет. Имеет D6 проклятое оружие (если парное — оба, если первым выпал щит — любое из оставшихся одноручных) и 30+D20 здоровья, нет брони. Бесполой.

На D20 на 16+ призывается Некромант. Имеет необычную броню, редкий кинжал и 20хп. КАЖДЫЙ ход призывает D6+D6 скелетов, на 6 призывается один проклятый скелет. Мужчина, в ловушки попадает.

2. Летучая мышь.

1 атака (пробитие на D6 чёт - необычным оружием, нечёт — обычным), 1 урон, 1хп. Нет оружия, брони, бьёт в грудь или голову (на 5+). Появляется числом D6+D6+D6. Умирает от своей же атаки на 3+. Бесполой.

На D20 на 16+ появляется Вампир. Имеет эпический кинжал, эпический нагрудник, все остальные элементы редкие, но нет шлема. 10+D20 хп. КАЖДЫЙ ход призывает D6 летучих мышей. При каждой успешной атаке восстанавливает себе 2хп. Каждый ход может кинуть D6 и на 6 укунить цель, на 1-2 попадает в нагрудник (смотри строку пробития обычного оружия), на 6 попадает в шлем (смотри строку пробития необычного оружия), иначе — снимает D6 хп и восстанавливает себе столько же. Пол — смотри начало раздела, в ловушки попадает на 6.

3. Крыса.

1 атака (пробитие обычным оружием), 1 урон, 1хп. Нет оружия, брони и пола, бьёт по голени и бёдрам (на 5+). Появляется числом D6+D6+D6. Умирает от своей же атаки на 3+.

На D20 на 16+ появляется Крысолов. Имеет эпический кинжал, полный комплект необычной брони и 20хп. КАЖДЫЙ ход призывает D6+D6 крыс. Мужчина, в ловушки не попадает. КАЖДЫЙ ход перед своей атакой (атакует всегда первым) даёт противнику один из следующих эффектов на один ход (D6):

1. Пропуск хода противником.
2. При успешной атаке на 6 попадётся по Крысолову, иначе убьёт столько же крыс. Если столько нет, остаток перенесётся на Крысолова.
3. На 1 меньше к результату пробития.
4. Атаки наносят на 1 меньше.
5. Получает дополнительную атаку по себе, если на D6 будет 5-.
6. Один из противников должен ударить другого. В случае, если противник один, он пропускает ход.

4. Кошмар.

D6 атак (пробитие необычным оружием), D6 урон, D6 хп. Нет брони, пола. Призывается числом D6. При смерти накладывает на убийцу эффект: «Если перед атакой на D6 выпало 1, атаки не будет».

На D20 на 16+ призывается Король Кошмаров. Имеет 20 хп, редкий кинжал и редкую броню. Обладает способностью «**Король кошмаров**». Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки не попадает, броню подобрать нельзя. Пол — смотри начало раздела, КАЖДЫЙ ход призывает D6 Кошмаров. При успешной атаке на 5+ попадание по Королю Кошмаров, иначе убьёт одного Кошмара при наличии.

5. Взрывной паук.

1 атака (пробитие необычным оружием), 2 урон, 5 хп. Умирает от своей же атаки на 4+, после этого наносит D6 элементам брони одному из врагов пробитие эпическим оружием. Перед атакой на D20 на 18+ накладывает эффект «Следующие D6 ходов теряется 1хп». Бесполой, имеет обычную броню, призывается числом D6+D6.

На D20 на 16+ может быть призвана Королева Взрывных пауков. Имеет 30хп, редкую броню, 1 атаку (пробитие эпическим оружием), 5 урон. Перед атакой на D20 на 16+ накладывает эффект «Следующие 6 ходов теряется 2хп». После смерти наносит ВСЕМ элементам брони ВСЕМ врагам пробитие легендарным оружием. КАЖДЫЙ ход призывает D6 пауков.

6. Мимик.

Если Участник войдёт в комнату, нужно кинуть D6 — на 1 там будет мимик, скрывшийся в стене. При переходе в другую комнату НЕ через портал нужно кинуть D20 на 5- Мимик появится за спиной и будет

атаковать первым, иначе он пропадёт.

Имеет 10хп, D6+D6 атак 3 урона. Не имеет брони и пола, каждая атака считается как от D6 качества оружия, не попадает в ловушки, преследует — это БАЗОВЫЙ Мимик, позже суммируются именно его параметры.

Если Участник найдёт сундук, нужно кинуть D6, на (КАЧЕСТВО+1)+ это будет мимик. Имеет 20хп, 5+D6+D6 атак D6 урона. Сундук считается необычной бронёй, каждая атака считается как от D6 качества оружия.

Если Участник встречает обычного врага, нужно кинуть D6 — на 1 это будет мимик. Затем нужно кинуть D6 на один из следующих вариантов:

1. Мимик превращается в свою базовую форму полностью.
2. Мимик сохранит здоровье оригинала, но атаки базовые.
3. Здоровье Мимика и оригинала суммируются, но атаки базовые.
4. Число атак и урон с каждой из них от Мимика и оригинала суммируются (включая способности), но здоровье базовое.
5. Мимик будет атаковать как оригинал (включая способности), но здоровье базовое.
6. Если оригинал в броне или вооружён, его экипировку можно подобрать, но атаки и здоровье оригинала (способностей его нет).

Если Участник встречает босса, на D20 – на 2- и 19+ это будет мимик. Затем нужно кинуть D6 на те же варианты, что и выше.

Если Участник встречает торговца без охраны, на D20 на 20 это будет мимик.

При покупке товара бросается D20 - на 1-6 забирается на 5% больше денег, на 7-11 забирается на 10% больше денег, на 12-15 шлем покупателя пробивается D6 качеством оружия мимика, на 16-17 покупатель получает урон 5 хп, на 19-20 покупатель погибает. Последовательность товаров та же.

Оружие-мимик каждую атаку на D6 на нечет даёт анти-бонус, на чёт - бонус. Бонусы и анти-бонусы выпадают на D6. Затем на D20 определяется, активна модификация или нет.

D6 бонусов:

- 1). На 20 убивает рядового противника без возможности подобрать его вещи и деньги. Боссу наносит 2*(7-N) урона, где N - номер босса в списке.
- 2). На 19+ наносит дополнительную атаку другой цели (при отсутствии наносит урон той же).
- 3). На 16+ восстанавливает КАЧЕСТВО(о) единицы здоровья носителю.
- 4). На 16+ восстанавливает себе прочность в размере 50% от снятой прочности брони врага.
- 5). На 16+ снимает противнику в два раза больше прочности, остаток переносится на хп.
- 6). При атаке на D20 на 19+ наносит урон, игнорируя броню противника.

D6 анти-бонусов:

- 1). На 20 убивает носителя без возможности подобрать его вещи и деньги.
- 2). На 16+ Восстанавливает себе двойную прочность за счёт здоровья носителя.
- 3). На 11+ не попадает по цели.
- 4). На 11+ атакует самую бронированную часть брони.
- 5). На 11+ наносит урон по союзнику (при его наличии), иначе - себе.
- 6). На 16+ носитель не совершает следующую атаку, но эта наносит дополнительно КАЧЕСТВО(о) урон.

Зелье порчи. На D6 на 1,4(слабость), на 2,5(отравление), на 3,6(неудача) на D6+D6 ходов даётся эффект.

Саван смерти. При смерти носитель заворачивается в него и через 5 ходов воскресает с полным здоровьем и оставшейся прочностью экипировки. Если атаковать его один раз во время возрождения, он потеряет 25% здоровья при воскрешении. После четырёх атак придётся воскрешать другими способами.

Яйцо в камне. После D6+D6 ударов появляется подконтрольный мимик. Изначально имеет 6 хп, после каждого хода получает 2 дополнительных. При виде другого мимика шипит, если тот сильнее.

Медовый отвар. Накладывает максимальный заряд способности "Сахарный человек".

Броня-мимик при каждой атаке по ней на D6 на нечет даёт анти-бонус, на чёт - бонус. Бонусы и анти-бонусы выпадают на D6. Затем на D20 определяется, активна модификация или нет.

D6 бонусов:

- 1). Уничтожает одну единицу брони противника качества ниже собственного.

- 2). На 16+ забирает у ближайшей брони соперника часть прочности и возвращает себе половину.
- 3). На 16+ получает половину урона.
- 4). На 16+ не получает урон, но отражает врагу половину.
- 5). На 16+ противник не может увернуться от следующей атаки.
- 6). На 19+ забирает у противника оружие и восстанавливает себе часть прочности.

Д6 анти-бонусов:

- 1). На 19+ атака проходит по носителю без траты прочности.
- 2). На 16+ оружие противника застревает в броне и, если на Д6 + КАЧЕСТВО(оружия соперника) > КАЧЕСТВО(брони), на Д6 на КАЧЕСТВО(брони)+ опрокидывает.
- 3). На 11+ не получает КАЧЕСТВО(б) повреждений за половину от этого значения здоровья носителя.
- 4). На 16+ лишает носителя возможности увернуться от атаки.
- 5). На 19+ восстанавливает себе двойную прочность за счёт здоровья носителя.
- 6). На 19+ в случае, если не разрушилось, наносит носителю Д6*(вид доспеха) урона.

7. Призрак.

Имеет 20 хп, редкий меч и необычную броню. При появлении (и каждом ходе, когда возможно) кидается Д6, на 6 активируется способность «Помни меня». Броню и оружие можно подобрать. Наносит одну атаку урона 5.

8. Трюкач.

Обладает редкими кинжалами, необычной бронёй. Имеет 20хп. Попасть по нему можно на Д6 на 4+, на 5+ можно увернуться от его атаки. Кинжалы можно подобрать. Пол — смотри начало раздела.

Также обладает редкими кинжалами, которые КАЖДЫЙ ход бросает в количестве Д6 штук.

В свою очередь, Участник за каждый нож кидает Д6 – результат определяет, сколько и выше нужно выкинуть на следующем Д6, чтобы избежать попадания.

Имеет Д6*100 монет, после смерти можно подобрать.

9. Оборотень.

Имеет 30 хп, делится на 6 разных стадий, которые меняет каждый ход. Мужчина, преследует, в ловушки попадает на 5+, имеет необычную броню, которую можно подобрать после его смерти.

1. Зависть.

2. 6 атак урона 6 и пробития легендарным оружием.
3. 4 атаки урона 5 и пробития эпическим оружием.
4. 4 атаки урона 4 и пробития редким оружием.
5. 2 атаки урона 3 и пробития необычным оружием.
6. 1 атака урона 2 и пробития обычным оружием.

10. Близнецы.

Имеют 20хп, полный сет редкой брони и эпическое оружие (меч и щит + запасной меч, трезубец). Если один из них был убит, то второй, если не умрёт через три хода, воскресит умершего союзника с полными хп и ОСТАТКАМИ прочности оружия и брони. Подобрать оружие и броню можно только после убийства обоих. Пол — смотри начало раздела.

11. Чумной.

Имеет 20 хп, эпический кинжал и необычную броню. Обладает способностью «Чума». При появлении на Д6 на 6 может появиться ещё один. И ещё один, если снова 6 выпадет — и так до бесконечности. Пол — смотри начало раздела. Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки попадает.

12. Бард Тьмы.

Каждый ход перед атакой кидает Д6 три раза. Если выпало 1 1 1, призывается **Тьма**; если 6 6 6 — Зависть с МАКСИМАЛЬНЫМИ параметрами (то есть, 10*N здоровья, где N – число ВСЕХ участников-мужчин, а также 12 атак N урона) — она является клоном, поэтому призовётся при любых условиях.

Если первые два исхода не получились, Бард будет иметь (1) элементов брони качества (2), а также (1) номер оружия (если это щит, Д6 из оставшихся одноручных) качества (3), а также ((1)+(2)+(3))*2хп, где (1),(2),(3) – значения на определённом Д6. Подобрать оружие и броню можно после его убийства. Пол — смотри начало раздела.

13. Демон Лжи.

Имеет D6 оружие (если парное — оба, если первым выпал щит — любое из оставшихся одноручных) D6 качества, D6 ЭЛЕМЕНТОВ D6 брони (если парное — оба) D6 качества и 50-(сумма качеств всей экипировки) хп.

Каждая его атака вынуждает Участника бросать D6 на дополнительные условия:

1. Оружие врага получает +1 к качеству на эту атаку (проклятое оружие получает ещё атаку).
2. Оружие врага получает +1 к результату на попадание (при попадании в шлем к урону оружия добавляется КАЧЕСТВО).
3. Если атака попала, бросается дополнительно D6 – если она нанесёт БОЛЬШЕ
4. В случае, если атака не попала, бросается D6 на проверку реакции, на КАЧЕСТВО+ (оружия Демона Лжи) атака ДЕЙСТВИТЕЛЬНО не попадает, иначе — попадает.
5. На блокирование удара выпадает на 1 меньше результат.
6. Контратака — на КАЧЕСТВО+ (оружия Участника) противнику наносится атака, которая всегда попадает и пробивает.

После смерти каждый из предметов на D6 на КАЧЕСТВО+ подбирается. Пол — смотри начало раздела.

14. Демон Отчаяния.

Имеет 20 хп, эпический кинжал и редкую броню. Имеет (21-N) атак, где N — число оставшихся хп монстра. Также может на 5+ увернуться от атаки. Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки не попадает. Пол — смотри начало раздела.

15. Демон Гнева.

Имеет 20 хп, эпическую броню и парные легендарные топоры. Наносит каждый ход D6+D6 атак, за каждую успешную восстанавливает себе 2хп. Не блокирует, не уворачивается. Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки не попадает. Пол — смотри начало раздела.

16. Демон Блуда.

Имеет 20хп, D6 броню (1-2 - обычная, 3-4 - необычная, 5-6 - редкая) и легендарный кинжал - всё можно подобрать. Наносит участникам СВОЕГО пола двойной урон (и преследует их, пока не умрёт), а Участников противоположного пола не атакует ВООБЩЕ. Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки не попадает. Пол — смотри начало раздела.

Перед каждым ходом даёт $100+(\text{число прошедших ходов}) \cdot 10$ монет.

17. Демон подавления.

Имеет $10+D6+D6+D6$ хп, легендарные щит и булаву, редкую броню (шлема нет). Всю экипировку можно подобрать. При встрече способности нашедшей команды отправляются на вечную перезарядку. Перед каждой атакой игрока он и демон бросают куб, при перевесе игрока атака будет (при варианте 6 и 1 будет дополнительная атака), при равенстве на последующий бросок D6 на 6 демон может увернуться, при неудаче демон нанесёт атаку сам. Преследует, пока не умрёт, в ловушки не попадает. Пол — смотри начало раздела.

18. Фантом.

Полностью копирует одного из оставшихся в живых участников не из нашедшей команды, но отсутствует способность. Подобрать ничего нельзя, будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки попадает.

Ловушки

Модификации комнаты, различным образом затрудняющие её прохождение. При появлении сначала кидается D6. На 1,4 кидается D6 на ловушки под номерами 1-6, на 2,5 – на 7-12, на 3,6 – на 13-18.

1. Полумрак.

ВСЕ находящиеся в комнате существа должны выкинуть на 1 больше для попадания по цели. После окончания битвы полумрак рассеивается и можно открыть D6 сундуков.

2. Лабиринт.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе нужно набрать за несколько D20 20 очков. После выхода из лабиринта остаток очков делится нацело на 2 — восстанавливаются хп.

В лабиринте находится D6 сундуков (1), на (7-(1))+ можно найти один из них.

3. Порча.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе необходимо пройти небольшую полосу раскалённой земли. На D6 на 5+ она закончится, за ней — N*2 сундуков, где N – число союзников в данной комнате.

4. Яма в проходе.

Чтобы выбрать другой путь (без пропуска хода), участники должны выбрать на D6+D6 6 (или на D6 3, если участник один переходит). В противном случае на 3+ можно перепрыгнуть яму. Если это не получилось, глубина ямы определяется броском D6.

1). Ничего не произошло.

2). Наголенники потеряли 1 единицу прочности.

3). Наголенники потеряли 3 единицы прочности, а шлем — 2 прочности.

4). Шлем и наголенники потерял (7-КАЧЕСТВО) прочности. Нужно снять один из парных доспехов. Иначе подождать союзника. Если все мертвы, каждый ход можно на D20 на 12+ вылезти самому.

5). 3 элемента доспехов получило D6 прочности и 3 снято здоровья. Можно снять любые парные доспехи (или нагрудник). Иначе подождать союзника. Если все мертвы, каждый ход можно на D20 на 15+ вылезти самому.

6). ВСЕ доспехи получили D6 прочности и D6 снято здоровья. Придётся ждать союзника. Если все мертвы, каждый ход можно на D20 на 18+ вылезти самому.

Остаток снятия прочности переносится на хп.

5. Кровавый пир.

При попадании можно развернуться на D6 на 4+ (при желании), иначе каждый из вошедших в комнату союзников отдаёт D6 хп за проход дальше — наполнить чашу своими жизненными силами. Последний из покидающих комнату союзников выпивает все чаши крови, преодолевая обычный лимит в 20хп.

6. Метеоритный дождь.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе пережить D20 метеоритов, РАЗМЕР каждого из которых D20. Чтобы увернуться от метеорита, нужно выкинуть на D20 РАЗМЕР+, иначе разность между размером метеорита и выкинутым результатом приходится на шлем, нагрудник и наплечники в пропорции 4:2:1, остаток приходится на хп. Если уворот был неудачным, на D20 РАЗМЕР+ можно восстановить себе D6+D6 хп.

7. Коридор с шипами.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе пережить D20 шипов по бокам.

1. Ничего не происходит.

2. На D6 1 D6 элемент брони потерял 1 единицу прочности.

3. На D6 2- D6 элемент брони потерял 2 единицы прочности.

4. На D6 3- D6 элемент брони потерял 3 единицы прочности.

5. На D6 4- D6 элемент брони потерял 4 единицы прочности.

6. На D6 5- D6 элемент брони потерял 5 единицы прочности.

Остаток снятия прочности переносится на хп.

8. Зыбучие пески.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе пережить D6 волн шипов.

1. Ничего не происходит, просто погружается на 1 глубину.
 2. На D6 1 погружается на 1 глубину, иначе — поднимается на 1 глубину.
 3. На D6 2- погружается на 1 глубину, иначе — поднимается на 1 глубину.
 4. На D6 3- погружается на 1 глубину, иначе — поднимается на 1 глубину.
 5. На D6 4- погружается на 1 глубину, иначе — поднимается на 1 глубину.
 6. На D6 5- погружается на 1 глубину, иначе — поднимается на 1 глубину.
- Остаток снятия прочности переносится на хп.

9. Минное поле.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе нужно пережить D20 (1) мин на земле за 6 ходов. Чтобы не попасться на мину, нужно получить на D20 (1)+, иначе на D20 на ((1)-1)+, чтобы не попасть на новую мину, иначе — ((1)-2)+ и так далее. При попадании на первую мину наголенники теряют (7-КАЧЕСТВО) прочности, а набедренники — (8-КАЧЕСТВО)/2. При кратных попаданиях на мины при попадании:

- 1). По шлему он теряет (8-КАЧЕСТВО)*1.5 единиц прочности
- 2). По нагруднику
- 3). По наплечнику
- 4). По тазу
- 5). По набедреннику
- 6). По наголеннику

Остаток снятия прочности переносится на хп.

10. Комната реверсии.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе там будет на D20 один из рядовых противников (на D6 на 6 может быть ещё один — и так далее).

Каждый ход в этой комнате даёт атакам ВСЕХ в комнате на D6 в начале хода следующие бонусы:

- 1). Успешная атака приходится по себе.
- 2). Успешная атака приходится по союзнику. Если его нет в комнате — повезло.
- 3). На КАЧЕСТВО+ оружия врага нужно проверять, не попала ли атака сзади (урон x1.5).
- 4). На КАЧЕСТВО+ своего оружия нужно проверять, не попала ли атака по другой цели (если таковой нет — она наносит урон первоначальной цели).
- 5). Атаки, которые должны были нанести урон хп, восстанавливают его.
- 6). Атаки, которые должны были нанести урон броне, восстанавливают её.

11. Колесо Фортуны.

Имеется таблица вариантов на D20, в каждой ячейке которой написан диапазон из 5 исходов D20. Затем 5 раз бросается D20 - число раз, сколько бросок пропал в нужный диапазон, определяет один из шести вариантов:

- 0). Призывается "Метеоритный дождь".
- 1). Два демона Блуда: мужчина и женщина.
- 2). Ничего.
- 3). Одному из союзников восстанавливается D6+D6 хп (кто на D20 получил меньше очков, получает лечение, при равенстве оба).
- 4). Алтарь воскрешения.
- 5). Алтарь призыва.

12. Король костей.

Изначально имеется 6 D6. Король Костей выбрасывает их — игроки должны кинуть в сумме (если один — все, если двое и больше — поровну) столько же D6, затем часть D6 Короля, которые смогли покрыть игроки, отбрасывается, а затем призываются **скелеты** в количестве (РАЗНИЦА очков на оставшихся D6 у Короля и игроков, за каждые 6 очков разницы появляется дополнительно **проклятый скелет**). После их уничтожения процесс повторяется с оставшимися D6, пока все 6 не будут перебиты — тогда Король костей освободит проходы в остальные комнаты. Сколько раундов было затрачено на это — столько сундуков и будет находиться в комнате по итогу испытания, за каждого проклятого скелета будет поставлен торговец.

13. Подавление.

ВСЕ команды не могут использовать способности, пока нашедшая данную ловушку команда не покинет комнату (если чья-то способность была в данный момент активна — она начинает перезаряжаться).

14. Гости из Зазеркалья.

При входе в комнату бросается D20, на 1-9 в лабиринте появляется Фантом вас, на 10-18 - вашего напарника (если он мёртв, то ваш), на 19+ сразу оба фантома (если ваш напарник мёртв, только ваш). Каждый должен со своим фантомом разобраться сам. При атаке на D20 на ПЕРВОЕ выпадение результата УСПЕШНАЯ атака проходит мимо цели, иначе - попадает. Вражеские атаки считаются.

15. Логово Сахарных людей.

При попадании можно развернуться на D6 на 5+ (при желании), иначе там будет D6 противников (1) со способностью «Сахарный человек». Каждый из них имеет редкий кинжал, редкую броню и 20хп. Также там находится (1)+D6 сундуков. Покинуть комнату можно только после убийства всех противников. Другие враги не появляются в этой комнате.

16. Дом цветов.

Перед входом в комнату бросается D20, D20, D6, D20, D6 и D6 - столько соответствующих препятствий будет у каждого вида. Затем кидается D20 – столько будет испытаний у каждого из союзников. Также в конце находится D6 сундуков, на D6 на нечётные значения открывается один сундук за ход, иначе два. О каждом испытании по порядку броска на численность:

1. Венера мухоловка.

Каждая из них имеет размер D6 и столько же хп, не имеет брони. Имеет одну атаку. Чтобы от неё увернуться, нужно выкинуть РАЗМЕР+, иначе на D6 определяется высота атаки.

- 1). Наголенник.
- 2). Набедренник.
- 3). Таз.
- 4). Нагрудник
- 5). Наплечник
- 6). Шлем.

Теряет РАЗМЕР прочности, остаток переносится на хп. После её смерти можно начинать новое испытание.

2. Подорожник.

Каждый из них восстанавливает D6 хп при подборе - после этого начинается новое испытание.

3. Ядовитый плющ.

На их число+ можно выйти из комнаты. Имеет D6+D6+D6 хп и не имеет брони. Накладывает эффект: "На D6 ходов каждый ход отнимается 1хп". Получает на 1 больше урона от кинжала с каждой атаки. После его смерти начинается новое испытание.

4. Цепкие колючки.

Каждая из них на D6 на 5+ заставляет пропустить ход. После этого начинается новое испытание.

5. Лиана.

Каждая позволяет пропустить D6 оставшихся испытаний – кидается на каждый из них D6, какие испытания были пропущены.

6. Ожившее дерево Тьмы.

Имеет D20+D20 хп. Вся поверхность имеет прочность D6 качества нагрудника *2 (1). Наносит (7-(1)) атак, каждая из которых наносит D6 урона. Получает на 2 больше урона от топора с каждой атаки. В рамках комнаты преследует и не попадает в ловушки. После его смерти начинается новое испытание.

17. Труппа охранников.

При попадании можно развернуться на D6 на 4+ (при желании), иначе на D6 на нечётное значение появляется один Трюкач, иначе - двое. Затем на D6 на 6 появляется Арлекин.

Затем на D6 на 5+ появляется особый противник - Шут-ударник. Не атакует, но даёт на D6 на чётные значения на D6 на 3-4 своим союзникам в данной комнате одну дополнительную атаку, на 5-6 - две дополнительных атаки (на нечётные исходы восстанавливает D6 здоровья всем живым союзникам).

Затем на D6 на нечётные значения появляется один особый противник, на чётные - двое. Громила Труппы. Имеет 20хп, легендарный нагрудник, остальная броня редкая. Безоружен, на D6 на 2-4 делает толчок, пробивая своим нагрудником вражеский (считать как за редкий щит), на 5-6 делает рывок, пробивая своим нагрудником вражеский (считать как за легендарный щит). На D6 на 5-6 союзник стоит на месте, на 2-4 при наличии ещё целей делается ещё один рывок с теми же условиями, на 1 падает - правила для поднятия после оглушения щитом - дополнительный рывок.

Всё оружие и броню можно подобрать, если обратное не написано в правилах противников.

Что они охраняют? Узнать можно после убийства всей стражи. Результат на D6:

1). Шатёр Главного Клоуна. За ним может находиться что угодно из оставшегося списка. Мужчина, имеет 30 хп, проклятый нагрудник и легендарный кинжал, остальная броня редкая. Каждый ход бросает D6 бутылок (1), на (1) от каждой можно увернуться (один заряд "Сахарного человека" пропадает) , иначе добавляется один заряд "Сахарного человека", Броню можно подобрать после его убийства. Содержит 6600 монет.

2). Библиотека Тьмы - вы знаете способности ваших противников, но после выхода из этой комнаты точная формулировка пропадёт из вашей памяти (листочек будет отнят). Библиотека Тьмы позволит при виде игрока другой команды увидеть над ним название способности (для компьютерной версии).

3). Сундуки. Один Трюкач - один сундук, один Громила - 2 сундука. Один Шут-ударник - 3 сундука, Арлекин - 5 сундуков.

4). Алтарь Воскрешения. Алтарь воскрешения имеет рядом два легендарных сундука с шансом на D6 на 6 появления проклятого сундука.

5). Шатёр Торговца. В нём на D6 на нечётное значение находится один торговец, иначе – 2. Шатёр торговца содержит проклятый сундук.

6). Шатёр трупы. В нём находится D6 проклятое оружие и D6 элементов D6 редкой брони. ДРУГИЕ враги или боссы здесь появиться не могут. Также охраняемое ПОМЕЩЕНИЕ (алтарь не в счёт) защищено от порчи Тьмы и находящиеся в этой комнате потеряют всего 10хп, а в помещении - 0. Если на момент появления Тьмы игроки были в нескольких шатрах одновременно, их предел здоровья повышается на 20 и им восстанавливается D6+D6+D6 хп. Содержит 100 монет, умноженное на (смотри число сундуков).

18. Пропась.

При попадании в данную комнату на D20 на (сумму качеств брони//2)+ можно развернуться и уйти, найдя другой путь без пропуска хода. Иначе нашедший упадёт БЕЗ возможности воскрешения. Если он пришёл с союзником, на D20 на 16+ его можно будет вытащить, в диапазоне от 6 до 15 упадёт один, но при значении <=5 упадут оба. Противник, попавший туда, не может быть спасён и умирает автоматически. Враги не появляются в этой комнате, однако Тьма может появиться на D20 на 15+.

Пропась появляется на D6 на 2+ , иначе появляется Пантеон. Кидается D6 (в случае выпадения 6 бросков последующих будет 5, но призвётся Тиран, если он ещё жив), затем кидается столько раз D20 по схеме: 1 - демон лжи, 2 - демон отчаяния, 3 - демон гнева, 4 - демон блуда, 5 - демон подавления и так далее. Пантеон содержит алтарь воскрешения, два легендарных сундука и с шансом на D6 на 5+ проклятый сундук.

Таблицы

Таблица выпадения противников (D20):

D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ОП	20	12	18	11	6	17	3	9	15	1	5	2	7	14	4	8	10	13	19	16

Таблица выпадения ловушек (D20):

D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ОП	20	17	8	6	3	12	19	4	5	1	14	2	13	10	7	16	9	11	15	18

Таблица попадания по броне (D6):

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Наголенник	Таз	Наплечник	Нагрудник	Набедренник	Шлем

При попадании в 1,3,5 определяется на D6 на нечётное значение — левый, на чётное — правый.

Таблица выпадения боссов (D6):

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Тьма	Арлекин	Эхо	Зависть	Кукловод	Тиран

Таблицы выпадения оружия и брони (D6):

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Щит	Булава	Кинжал	Меч	Топор	Трезубец

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Наголенник	Таз	Наплечник	Нагрудник	Набедренник	Шлем

Таблица выпадения КАЧЕСТВА оружия и брони (D6):

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Проклятый	Обычный	Необычный	Редкий	Эпический	Легендарный

D	1	2	3	4	5	6
Результат	Проклятая	Обычная	Необычная	Редкая	Эпическая	Легендарная

Таблица пробития КАЧЕСТВА оружия КАЧЕСТВА брони (строка — оружие, столбец - броня):

	1	2	3	4	5	6
1	6	-	-	-	-	-
2	5 и выше	6	-	-	-	-
3	4 и выше	5 и выше	6	-	-	-
4	3 и выше	4 и выше	5 и выше	6	-	-
5	2 и выше	3 и выше	4 и выше	5 и выше	6	-
6	1 и выше	2 и выше	3 и выше	4 и выше	5 и выше	6

Таблица уменьшения прочности КАЧЕСТВА оружия КАЧЕСТВА брони (если остаток прочности меньше снимаемого — наносится дополнительный урон в размере (ОСТАТОК(о)+КАЧЕСТВО(о))//2):

	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-
3	7	5	3	-	-	-
4	10	8	6	4	-	-
5	13	11	9	7	5	-
6	16	14	12	10	8	6

Параметры брони и оружия:					
Наименование	Качество	Прочность	Наименование	Качество	Прочность
Шлем	1	2	Щит	1	4
Шлем	2	4	Щит	2	9
Шлем	3	6	Щит	3	14
Шлем	4	8	Щит	4	19
Шлем	5	10	Щит	5	24
Шлем	6	13	Щит	6	29
Нагрудник	1	5	Меч	1	3
Нагрудник	2	8	Меч	2	6
Нагрудник	3	11	Меч	3	9
Нагрудник	4	14	Меч	4	13
Нагрудник	5	17	Меч	5	17
Нагрудник	6	20	Меч	6	22
Наплечник	1	3	Кинжал	1	2
Наплечник	2	6	Кинжал	2	5
Наплечник	3	8	Кинжал	3	8
Наплечник	4	10	Кинжал	4	11
Наплечник	5	13	Кинжал	5	14
Наплечник	6	16	Кинжал	6	18
Таз	1	4	Топор	1	4
Таз	2	6	Топор	2	7
Таз	3	8	Топор	3	10
Таз	4	10	Топор	4	13
Таз	5	12	Топор	5	17
Таз	6	15	Топор	6	21
Набедренник	1	3	Булава	1	3
Набедренник	2	5	Булава	2	5
Набедренник	3	7	Булава	3	8
Набедренник	4	9	Булава	4	12
Набедренник	5	11	Булава	5	17
Набедренник	6	13	Булава	6	23
Наголенник	1	2	Трезубец	1	3
Наголенник	2	4	Трезубец	2	6
Наголенник	3	6	Трезубец	3	9
Наголенник	4	8	Трезубец	4	13
Наголенник	5	10	Трезубец	5	17
Наголенник	6	12	Трезубец	6	21

Таблица урона при успешной атаке по незащищённому телу (D6):						
	Наголенник	Таз	Наплечник	Нагрудник	Набедренник	Шлем
Урон	КАЧЕСТВО+5	КАЧЕСТВО+3	КАЧЕСТВО+1	КАЧЕСТВО-1	КАЧЕСТВО+1	КАЧЕСТВО*2-1

Таблица применения «Универсальной заплатки» (D6):

	Наголенник	Таз	Наплечник	Нагрудник	Набедренник	Шлем
+	КАЧЕСТВО+1	КАЧЕСТВО+3	КАЧЕСТВО+4	КАЧЕСТВО+6	КАЧЕСТВО+2	КАЧЕСТВО

Таблица применения «Точильного камня» (D6):

	Щит	Булава	Кинжал	Меч	Топор	Трезубец
+	КАЧЕСТВО+6	КАЧЕСТВО+3	КАЧЕСТВО+1	КАЧЕСТВО+2	КАЧЕСТВО+2	КАЧЕСТВО+4

Можно заблокировать удар любой бронёй и любым оружием. Если участник хочет выставить оружие для блок, он должен кинуть D6 на реакцию (1+ для щита и кинжала; 2+ для меча и топора; 3+ для булавы и трезубца). Если при блокировании оружие сломалось, остаток проверяется на броне.

Бонусы оружия:

1. Щит.

- 1). При атаке может оглушить на КАЧЕСТВО+ (шлема цели) — противник пропускает ход.
- 2). При атаке может оттолкнуть на КАЧЕСТВО+ (нагрудника цели) — цель кидает D6 на результат:
На 1-3 падает и пропускает ход — чтобы подняться, нужно кинуть D6 на 3+, иначе — снова пропуск хода — и так далее, пока не поднимется. Может блокировать удары без штрафа и уворачиваться на 6.
На 4-5 попадает в стену и получает D6 повреждений нагрудника.
На 6 стоит на ногах — всё хорошо.
- 3). При атаке наносит на 1/2/3/4/5/6 прочности больше нагруднику и на 1 — по остальной броне тела.

2. Меч.

- 1). При блокировании на (7-КАЧЕСТВО)+ может нанести ответный удар, потеряв при этом половину от обычного ущерба прочности.
- 2). При успешном ударе по шлему на D6 на (7-КАЧЕСТВО)+ наносит ПОЛНЫЙ урон без штрафа прочности шлему противника.
- 3). При успешном ударе по наплечнику на D6 на КАЧЕСТВО+ (наплечник) попасть по нагруднику, затем — на D6 на КАЧЕСТВО+ (нагрудник) попасть по набедреннику. Повреждения делятся на 2 нацело, меч же получит СУММУ штрафов, поделенную на 2 нацело.

3. Кинжал.

- 1). Наносит дополнительную атаку за наличие в руке.
- 2). При успешной атаке по открытой части тела на D20 на 20 наносит на D6 ходов эффект: «Каждый ход отнимается 1хп».
- 3). Для пробития брони лучше оружия нужно выбить КАЧЕСТВО*4 и больше очков за КАЧЕСТВО D6.

4. Топор.

- 1). Наносит дополнительную атаку, если находится по одному в каждой руке.
- 2). При успешном ударе по наголеннику на D6 на (7-КАЧЕСТВО)+ наносит ПОЛНЫЙ урон.
- 3). Если у цели больше 20хп, каждая атака наносит на КАЧЕСТВО больше повреждений.

5. Булава.

- 1). Получает +1 к пробитию.
- 2). При атаке может оттолкнуть на КАЧЕСТВО+ (нагрудника цели) — цель кидает D6 на результат:
На 1-2 падает и пропускает ход — чтобы подняться, нужно кинуть D6 на 4+, иначе — снова пропуск хода — и так далее, пока не поднимется. Может блокировать удары без штрафа и уворачиваться на 6.
На 3-4 попадает в стену и получает D6 повреждений нагрудника.
На 5-6 стоит на ногах — всё хорошо.
- 3). При успешной атаке по открытой части тела на D6 на 6 наносит полуторный урон.

6. Трезубец.

- 1). ВСЕГДА атакует первым.
- 2). При атаке может уронить на СРЕДНЕЕ КАЧЕСТВО+ (наголенников цели) — противник пропускает ход — чтобы подняться, должен кинуть на D6 5+, иначе — снова пропускает ход — и так далее, пока не поднимется. Может блокировать удары с результатом на 1 меньше и уворачиваться на 6.
- 3). При успешной атаке по открытой голове наносит урон, увеличенный в $0.5 + D6 // 2$ раз.

Таблица событий (D20 на строку, D20 на столбец, после D6 пишется НОВОЕ значение ячейки):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	5	1	3	5	5	4	4	3	5
2	4	6	2	2	2	2	2	1	3	2	4	5	2	3	1	5	5	2	2	3
3	2	4	3	4	4	3	4	2	4	3	2	2	2	1	3	4	4	2	2	4
4	4	5	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	5	3	1	1	4	2	3	4
5	5	4	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2
6	3	5	4	3	3	5	2	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	2	2
7	3	4	1	4	3	1	2	2	2	4	4	3	3	5	4	4	3	5	5	4
8	4	4	3	1	1	4	2	4	2	3	1	1	3	5	1	3	3	4	2	6
9	3	5	2	4	4	5	2	5	4	5	6	2	1	3	4	3	3	4	3	3
10	3	2	5	3	2	4	6	4	1	4	6	4	2	3	2	3	6	4	3	3
11	5	5	2	1	5	3	1	5	5	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	2
12	2	4	4	3	3	5	4	3	5	3	4	5	3	4	4	2	3	4	5	3
13	5	5	3	5	1	1	4	3	4	5	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4
14	4	1	2	1	3	4	4	4	2	3	2	2	4	2	4	2	2	1	4	5
15	4	3	2	3	4	2	5	1	4	1	3	3	2	4	1	3	3	2	2	2
16	4	4	2	2	2	5	2	5	3	3	2	5	3	2	3	3	4	5	2	4
17	2	4	3	3	3	2	2	4	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4
18	3	3	3	2	4	5	3	3	5	3	4	2	3	4	3	3	5	2	3	2
19	3	1	1	5	5	3	3	5	5	4	5	1	4	4	5	4	2	3	4	4
20	4	3	5	3	3	2	1	4	3	2	2	4	2	3	5	3	4	3	4	4

Спорные ситуации и вопросы:

1. ВСЕГДА атакует первым — что делать, если такие персонажи с обеих сторон?

Кинуть D6 каждому на порядок хода. У кого больше — тот первым и начинает, равенство — переброс.

2. Если Крысолова атакуют несколько противников — кто из них получает эффект?

Цель эффекта определяется броском D6, у кого больше — бьёт, в случае равенства ОБА.

3. Если Мимик замаскируется под Близнецов, Летучих мышей и прочих множественных врагов, это считаются ВСЕ мимики или как?

Да, все мимики.

4. Если элемент брони уничтожен — как по неприкрытой части тела наносится урон? И как бить кулаками?

Если нет брони — по ней наносится урон $(\text{ПРОЧНОСТЬ}(\text{o}) + \text{КАЧЕСТВО}(\text{o}) + \text{D6}) // 2$.

Кулаками урон будет $(7 - \text{КАЧЕСТВО}(\text{б}))$.

Что было выпилено в процессе разработки?

Осьминог. Не имеет брони и пола, имеет 20хп и 8 рук по 10 хп каждая. Кидается D20 и берётся остаток от деления на 8 — сколько оружия есть у осьминога, затем D6 — вид оружия, D6 — качество оружия. Вне зависимости от бонусов оружия наносит одну атаку. Из-за условий комнаты, в которой он находится, увернуться от его атаки на 1 тяжелее. Подобрать оружие можно только после его окончательной смерти на 5+ за один ход. Преследовать не будет, неподбранное оружие ОСТАНЕТСЯ меткой на карте.

Причина — не вписывается в концепцию, трудно определить уровень сил.

Берсерк. Имеет 10хп, эпические топоры и необычную броню. Наносит каждый ход $3 + \text{D6}$ атак, за каждую успешную восстанавливает себе 1хп. Не блокирует, не уворачивается. Будет преследовать, пока не умрёт, в ловушки не попадает. Мужчина.

Причина: не нужен. Не имеет способности “Берсерк”, имеется Демон Отчаяния, который лучше.

Шипы.

При попадании можно развернуться на D6 на 2+ (при желании), иначе пережить D6 волн шипов.

1. Ничего не происходит.

2. На D6 1 наголенники потеряли 1 единицу прочности каждый.

3. На D6 2- наголенники потеряли 2 единицы прочности каждый.

4. На D6 3- наголенники потеряли 3 единицы прочности каждый.

5. На D6 4- наголенники потеряли 4 единицы прочности каждый.

6. На D6 5- наголенники потеряли 5 единицы прочности каждый.

Остаток снятия прочности переносится на хп.

Причина: есть “Коридор с шипами”.

Крушитель.

В начале комнаты находится булава D6 качества, а также она разделена на $\text{D6} // 2$ стен. Каждую из них можно перелезть на D20 на $(\text{СУММА качеств оружия и брони}) // 2 +$. Следовательно, их максимум три — они имеют D6, $\text{D6} + \text{D6}$ и $\text{D6} + \text{D6} + \text{D6}$ прочности соответственно. Пробить стену можно только булавой. При пробитии каждой из стен можно найти ещё одну булаву D6 качества на D6 5+.

Если булава сломалась и больше нет (при условии, что боковые комнаты не имеют стен):

1. Если не сломано ни одной стены, проход в боковые комнаты доступен на D6 на 6.

2. Если сломана одна стена, проход в боковые комнаты доступен на D6 на 4+.

3. Если сломано две стены, проход в боковые комнаты доступен на D6 на 2+.

Причина: вынуждает носить с собой булаву, трудно рисовать.