

# Крысы и двери

Версия 0.95

StuartZaq

14 мая 2024 г.

Спасибо всем моим игрокам, тестировавшим «Исследуй, грабь, убегай...» и «Крысы и двери»! Отдельное спасибо игровой группе из agentgoblin и essencefromstars, thuoi, slephds и consolamentum, а также помогавшим в осознании оригинальных правил CyTheRabbit, thuoi и остальным!

# Содержание

<b>Введение</b>	<b>6</b>
<b>Основные правила</b>	<b>7</b>
Создание персонажа	7
Характеристики	7
Мировоззрение	9
Классы	10
Спасброски	17
Проверка характеристик	17
Языки	17
Снаряжение	18
Предметы	19
Доспехи	20
Оружие	20
Заклинания чародея	22
Заклинания жреца	32
Магические исследования	36
Книги заклинаний	36
Компаньоны	37
Исследование подземелья	39
Двери	39
Ловушки	40
Поиск	40
Падение	40
Усталость	40
Случайные столкновения	41
Внезапность	41
Переговоры	41
Скрытность	41
Бегство и погоня	42
Инициатива	43
Бой	43
Боевой дух	43
Лечение	45
Постой или содержание	45
Слухи, информация и легенды	45
Правило разгневанных жителей деревни	45
Опыт	46
Родственники	46
<b>Путешествия в дикой местности</b>	<b>47</b>
Погода	47
Исследование дикой местности	47
Усталость в дикой местности	48
Потеря направления	48

Случайные столкновения в дикой местности . . . . .	49
Бегство в дикой местности . . . . .	50
Животные и транспорт . . . . .	51
Катапульты . . . . .	52
Замки . . . . .	52
Инвестиции . . . . .	55
Наёмники . . . . .	56
Специалисты . . . . .	57
Бой в море . . . . .	59
Плавсредства . . . . .	65
Плавание . . . . .	65
Последнее замечание . . . . .	65
Бой в небе . . . . .	66
<b>Монстры</b> . . . . .	<b>69</b>
Люди . . . . .	71
Гоблины . . . . .	79
Кобольды . . . . .	79
Орки . . . . .	80
Хобгоблины . . . . .	81
Гноллы . . . . .	81
Огры . . . . .	81
Тролли . . . . .	82
Гиганты . . . . .	82
Скелеты . . . . .	83
Зомби . . . . .	83
Гули . . . . .	83
Умертвия . . . . .	84
Призраки . . . . .	84
Мумии . . . . .	85
Спекторы . . . . .	85
Вампиры . . . . .	85
Кокатрисы . . . . .	86
Василиски . . . . .	86
Медузы . . . . .	86
Горгоны . . . . .	86
Мантикоры . . . . .	87
Гидры . . . . .	87
Химеры . . . . .	87
Виверны . . . . .	88
Драконы . . . . .	88
Балроги . . . . .	91
Гаргульи . . . . .	92
Оборотни . . . . .	92
Пурпурные черви . . . . .	93
Морские монстры . . . . .	94
Минотавры . . . . .	94

Кентавры . . . . .	94
Единороги . . . . .	95
Никси . . . . .	95
Пикси . . . . .	95
Дриады . . . . .	96
Гномы . . . . .	96
Дворфы . . . . .	97
Эльфы . . . . .	97
Хоббиты . . . . .	98
Энты . . . . .	98
Пегасы . . . . .	98
Гиппогрифы . . . . .	98
Рух . . . . .	99
Грифоны . . . . .	99
Невидимые сталкеры . . . . .	99
Элементали . . . . .	100
Джинны . . . . .	101
Ифриты . . . . .	101
Охровое желе . . . . .	102
Чёрный пудинг . . . . .	102
Зелёная слизь . . . . .	102
Серая жижа . . . . .	103
Жёлтая плесень . . . . .	103
Небольшие насекомые или животные . . . . .	103
Большие насекомые или животные . . . . .	104
Другие монстры . . . . .	106
<b>Сокровища</b> . . . . .	<b>107</b>
Тип сокровищ . . . . .	107
Карты или волшебные предметы . . . . .	109
Описание волшебных предметов . . . . .	116
Спасброски волшебных предметов . . . . .	130
Артефакты . . . . .	130
<b>Советы рефери</b> . . . . .	<b>131</b>
Подготовка к кампании . . . . .	131
Общие концепции подземелья . . . . .	131
Ловушки . . . . .	133
Монстры и сокровища . . . . .	134
Поддержание и обновление подземелья . . . . .	135
Монстры на разных уровнях подземелья . . . . .	136
Общие концепции дикой местности . . . . .	138
Замки . . . . .	138
Монстры в разных типах местности . . . . .	139
Игра с морскими или воздушными сражениями . . . . .	142
Несколько игровых групп . . . . .	143
Другие миры . . . . .	143



## Введение

Эти правила содержат много всего, и этого хватит, чтобы годами играть ни в чём больше не нуждаясь. Большая часть правил охватывает аспекты для кампаний в стиле средневековой фэнтези, но они вполне могут быть использованы и адаптированы для других стилей. С их помощью можно создать свою собственную кампанию, останется лишь вложить время и ваше воображение. И судя по тому, что вы держите эту книгу перед собой, у вас с воображением всё в порядке, а увлекательность этой игры побудит вас тратить на неё больше времени. Советую начинать кампанию постепенно, чтобы поначалу не увязнуть в деталях. Таким образом, ваша кампания будет развиваться естественным образом, в темпе, наиболее подходящем как для рефери, так и для игроков, что облегчит жизнь всем. Возможность постепенно добавлять детали и давать живому миру вокруг меняться, позволит постоянно создавать новые и непохожие друг на друга ситуации. Кроме того, сами игроки будут взаимодействовать с миром таким образом, чтобы сделать кампанию вариативной и уникальной, а это весьма желательно.

Я считаю, что игрокам совершенно нет никакой необходимости читать и знать правила, все основы рефери легко может рассказать им в начале игры. Нужно лишь представить себя на месте персонажей и действовать исходя из обстоятельств. Однако, если вы читаете эти правила являясь игроком, вы существенно улучшите своё положение в кампании и обнаружите, что обладаете большим преимуществом. Учтите, что ваш рефери может легко внести изменения в эти правила, поэтому пометьте их где-нибудь карандашом и держите правила рядом во время игры. Быстрая проверка какого-либо правила или таблицы может принести выгоду или просто-напросто спасти ваших персонажей.

Эти правила подробно описывают, какими персонажами можно играть, их возможности, ограничения и различные заклинания. Рефери помимо прочего пригодятся разделы с описанием монстров и существ, с которыми вы столкнётесь, а также сокровищ, которые эти монстры будут охранять, включая волшебные предметы. И, наконец, правила содержат таблицы и советы для создания своей кампании и игры в неё.

В самом начале игроки должны решить, какую роль они будут играть в кампании, какой класс выберут, останутся ли людьми или станут кем-то ещё. Наконец, если им удастся выжить, они будут пробираться наружу из глубин подземелья, вынося сокровища, чтобы получить опыт, который хоть и является движущей силой, улучшающей персонажей и делающей его самой желанной вещью в игре, но не должен становиться камнем преткновения для проведения приятного времени с друзьями!

# Основные правила

## Создание персонажа

1. Определите характеристики
2. Выберите мировоззрение и класс
3. Определите начальные ОЗ (КЗ — **к6**)
4. Определите начальные сбережения (**3к6 x 10** зм)
5. Закупитесь в магазине

## Характеристики

Бросьте **3к6** шесть раз подряд, записывая полученное значение по порядку рядом с характеристиками в вашем листе персонажа.

### Сила

Главная характеристика для бойцов. Сила может помочь в открытии люков и т.п.

6-: -1 к выбиванию дверей

15+: +1 к выбиванию дверей

### Интеллект

Главная характеристика для чародеев.

За каждое очко сверх 10 персонаж знает 1 дополнительный язык.

### Мудрость

Главная характеристика для жрецов.

### Выносливость

6-: -1 ОЗ за КЗ\*

15+: +1 ОЗ за КЗ

\* — при определении ОЗ с каждого КЗ должен быть хотя бы 1 ОЗ

За каждое очко сверх 3 персонаж получает 10% шанс выжить после различных трансформаций, например паралич, обращение в камень и т.п.

### Ловкость

8-: -1 к броскам на попадание 13+: +1 к броскам на попадание

### Харизма

3: 1 компаньон, -2 лояльность, -2 реакция

4–5: 2 компаньона, -1 лояльность, -1 реакция

6–8: 3 компаньона, -1 реакция

9–12: 4 компаньона

13–15: 5 компаньонов, +1 лояльность, +1 реакция  
16–17: 6 компаньонов, +2 лояльность, +1 реакция  
18: 12 компаньонов, +4 лояльность, +1 реакция

### **Бонус опыта**

Следующие значения первичной характеристики дают соответствующий штраф/бонус к получаемому опыту.

6-: -20%  
7–8: -10%  
13–14: +5%  
15+: +10%

Можете виртуально обменять значения прочих характеристик для улучшения первичной по следующим правилам:

- нельзя снижать характеристику ниже 9
- боец может обменять 2 интеллекта или 3 мудрости на 1 силу
- жрец может обменять 2 интеллекта или 3 силы на 1 мудрость
- чародей может обменять 2 мудрости на 1 интеллект



## Мировоззрение

Каждый персонаж должен выбрать сторону, которой придерживается. Можно принять сторону порядка, хаоса или не принимать ни одну из этих сторон, оставаясь в нейтралитете. Порядок — это цивилизованность и законопослушность, и он поддерживает высшее благо. Хаос — это анархия и жестокость, и он подрывает всеобщее благо. Нейтралитет — индивидуалистов и тех, кто не вовлечён в глобальное противостояние.

Порядок	Нейтралитет	Хаос
Люди	Люди	Люди
Жрецы порядка 8+ ур.		Жрецы хаоса 8+ ур.
Дворфы	Дворфы	Вампиры
Эльфы	Эльфы	Гаргульи
Гномы	Гномы	Гноллы
Хоббиты	Орки	Орки
Кентавры	Кентавры	Гоблины
Рух	Рух	Горгоны
Гиппогрифы	Гиганты	Гиганты
Единороги	Драконы	Драконы
Пегасы	Минотавры	Минотавры
Энты	Огры	Огры
	Химеры	Химеры
Оборотни	Оборотни	Оборотни
	Виверны	Гули
	Гидры	Кобольды
	Грифоны	Мантикоры
	Дриады	Медузы
	Животные	Мумии
	Морские чудовища	Призраки
	Никсы	Спекторы
	Пикси	Тролли
	Пурпурные черви	Умертвия
		Хобгоблины
		Балроги

## Классы

### Боец

Боец может использовать любые доспехи и оружие, в том числе волшебные. Что до остальных волшебных предметов, бойцу доступны лишь некоторые из них.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки
1	0	1+1	+1
2	2,000	2	+1
3	4,000	3	+1
<b>4</b>	8,000	4	+3
5	16,000	5+1	+3
<b>6</b>	32,000	6	+3
7	64,000	7+1	+6
8	120,000	8+2	+6
9	240,000	9+3	+6
10	360,000	10+1	+8
11	480,000	10+3	+8
12	600,000	11+1	+8
13	720,000	11+3	+10

Уровень	Смерть	Палочки	Окаменение	Дыхание	Заклинания
1–3	12	13	14	15	16
4–6	10	11	12	13	13
7–9	8	9	10	10	12
10–12	6	7	8	8	10
13+	4	5	5	5	8

## Чародей

Чародей не может носить никаких доспехов и не может пользоваться никаким оружием кроме обычных кинжалов. Зато к его услугам множество волшебных предметов, которыми он сможет воспользоваться, если раздобудет.

Однако он может произносить заклинания, а начинает игру с книгой заклинаний, содержащей заклинания 1-го круга.

За день чародей может произносить ограниченное количество запомненных заклинаний, определяемого его уровнем по таблице ниже. Чтобы запомнить заклинание, чародей должен иметь доступ к своей книге заклинаний с теми заклинаниями, которые хочет запомнить.

Уровень	Опыт	K3	Бонус атаки	1	2	3	4	5	6
1	0	1	+1	1	-	-	-	-	-
2	2,500	1+1	+1	2	-	-	-	-	-
3	5,000	2	+1	3	1	-	-	-	-
4	10,000	2+1	+1	4	2	-	-	-	-
5	20,000	3	+1	4	2	1	-	-	-
6	35,000	3+1	+3	4	2	2	-	-	-
7	50,000	4	+3	4	3	2	1	-	-
<b>8</b>	75,000	5	+3	4	3	3	2	-	-
9	100,000	6+1	+3	4	3	3	2	1	-
10	200,000	7	+3	4	4	3	3	2	-
11	300,000	8+1	+6	4	4	4	3	3	-
12	400,000	8+2	+6	4	4	4	4	4	1
13	500,000	8+3	+6	5	5	5	4	4	2
14	600,000	8+4	+6	5	5	5	4	4	3
15	700,000	9+1	+6	5	5	5	4	4	4
16	800,000	9+2	+8	5	5	5	5	5	5
17	900,000	9+3	+8	6	6	6	5	5	5
18	1,000,000	10+1	+8	6	6	6	6	6	6

Уровень	Смерть	Палочки	Окаменение	Дыхание	Заклинания
1–5	13	14	13	16	15
6–10	11	12	11	14	12
11–15	8	9	8	11	8
16+	5	6	5	8	3

### Создание волшебных предметов

Чародеи 11 ур. и выше могут создавать зелья, свитки и любые волшебные предметы. Де-нежные и временные затраты соизмеримы со стоимостью предмета. Вот лишь некоторые примеры:

Предмет	Стоимость	Время
Свиток	100 зм*	1 неделя*
Зелье лечения	250 зм	1 неделя
Зелье силы гиганта	1,000 зм	4 недели
Зачарование 20 стрел	1,000 зм	4 недели
Зачарование доспеха на +1	2,000 зм	2 месяца
Волшебная палочка холода	10,000 зм	6 месяцев
Кольцо рентгеновского зрения	50,000 зм	1 год

\* — Такая сумма уплачивается за каждый круг заклинания каждого заклинания на свитке. Например, свиток с 1 заклинанием 5 круга потребует 500 зм и 5 недель зачарования.

## Жрец

Жрецы получают некоторые преимущества как от бойца, так и от чародея: они могут носить любые доспехи и оружие, в том числе волшебное, не являющееся колющим или режущим. Также волшебные предметы доступны жрецам в куда большем ассортименте, чем бойцам.

Жрецы начинают игру с псалтырём, содержащим заклинания 1-го круга.

За день жрец может произносить ограниченное количество запомненных заклинаний, определяемого его уровнем по таблице ниже. Чтобы запомнить заклинание, жрец должен иметь доступ к своему псалтырю с теми заклинаниями, которые хочет запомнить.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки	1	2	3	4	5
1	0	1	+1	-	-	-	-	-
2	1,500	2	+1	1	-	-	-	-
3	3,000	3	+1	2	-	-	-	-
4	6,000	4	+1	2	1	-	-	-
5	12,000	4+1	+3	2	2	-	-	-
6	25,000	5	+3	2	2	1	1	-
7	50,000	6	+3	2	2	2	1	1
8	100,000	7	+3	2	2	2	2	2
9	200,000	7+1	+6	3	3	3	2	2
10	300,000	7+2	+6	3	3	3	3	3
11	400,000	7+3	+6	4	4	4	3	3
12	500,000	8+1	+6	4	4	4	4	4
13	600,000	8+2	+8	5	5	5	4	4

Уровень	Смерть	Палочки	Окаменение	Дыхание	Заклинания
1–4	11	12	14	16	15
5–8	9	10	12	14	12
9–12	6	7	9	11	9
13+	3	5	7	8	7

В отличие от жрецов хаоса, которые пользуются извращёнными версиями жреческих заклинания, жрецы порядка могут обращаться нежитью.

Нежить никогда не делает проверок боевого духа и её нельзя подчинить с помощью силы, но её можно обратить или даже уничтожить, если верующий жрец явит им свой крест. Жрец должен выбрать, какой тип нежити он хочет обратить и посмотреть на таблицу ниже в колонку, соответствующую его уровню.

КЗ	Пример	1	2	3	4	5	6	7	8
1/2	Скелет	7	†	†	*	*	*	*	*
1	Зомби	9	7	†	†	*	*	*	*
2	Гуль	11	9	7	†	†	*	*	*
3	Умертвие	-	11	9	7	†	†	*	*
4	Призрак	-	-	11	9	7	†	†	*
5	Мумия	-	-	-	11	9	7	†	†
6	Спектор	-	-	-	-	11	9	7	†
7	Вампир	-	-	-	-	-	11	9	7
8	Вампир	-	-	-	-	-	-	11	9
9	Вампир	-	-	-	-	-	-	-	11

- Если это число, то он должен выкинуть на **2к6** не меньше этого числа. В случае успеха **2к6** нежити этого типа убегают. В случае провала жрец больше не сможет изгонять этот тип нежити, пока вновь не взойдёт солнце.
- Если это -, то жрец пока что не может изгонять такой тип нежити.
- Если это †, то проверка не нужна, **2к6** нежити этого типа убегают.
- Если это \*, то проверка не нужна, **2к6** нежити этого типа рассыпаются в прах.

## Дворф

Являются бойцами, но могут достичь максимум 6-го уровня. Однако для спасбросков используют значения для бойцов на 4 уровня выше.

Естественная среда обитания дворфов находится глубоко под землёй, поэтому они прекрасно видят в темноте и могут обнаружить в таких местах новые конструкции, проходы, примыкающие не под прямыми углами, подвижные стены и ловушки.

Такие монстры как тролли, огры и гиганты могут нанести им лишь половину урона.

На старте дворфы дополнительно знают языки гномов, гоблинов и кобольдов.

Они распознают шумы при прослушивании дверей с шансом **2 из 6**.

## Эльф

Эльфы могут быть как бойцами, так и чародеями, и выбирать между сессиями/приключениями, какой класс использовать. Таким образом они получают преимущества обоих классов и могут использовать оружие и магию. Эльфы-чародеи могут даже носить волшебные доспехи. Могут достичь максимум 4-го уровня будучи бойцом и 8-го уровня чародеем.

Волшебным оружием они всегда наносят на 1 ед. урона больше. Пешие эльфы могут разделить своё движение выстрелом из лука (пойти, выстрелить, доходить). Сражаясь против орков и гоблинов, эльфы получают бонус к попаданию +2 или +3 соответственно.

Эльфы могут двигаться бесшумно, а в своих серо-зелёных плащах они практически незаметны.

На старте эльфы дополнительно знают языки гноллов, хобгоблинов и орков.

Острое чутьё позволяет им обнаружить скрытый проход с шансом **4 из 6** при активном поиске, а просто проходя мимо они могут почувствовать что-то с шансом **2 из 6** (на усмотрение рефери). Распознают шумы при прослушивании дверей с шансом **2 из 6**.

## **Хоббит**

Являются бойцами, но могут достичь максимум 4-го уровня. Однако для спасбросков используют значения для бойцов на 4 уровня выше.

Каждый второй выстрел из пращи в ту же цель у хоббитов будет с бонусом +3 на попадание.

Их движения практически неслышны и незаметны, если они стараются слиться с фоном. Могут скрыться из виду в кустах или в лесу.

Хоббиты делают проверки открытия двери со штрафом -1. Они распознают шумы при прослушивании дверей с шансом **2 из 6**.

## **Смена класса**

Если рефери позволяет, между сессиями/приключениями персонаж-человек может сменить свой класс, если его первичная характеристика в новом классе 16 и выше. Таким образом нельзя менять класс между чародеем и жрецом. Для каждого класса необходимо вести индивидуальный подсчёт очков опыта.

## **Другие классы**

Если игроки захотят, рефери может разрешить им играть практически за кого угодно, при условии, что они начнут относительно слабыми персонажами и будут иметь возможность постепенно расти в могуществе. Например, если игрок захочет играть балрогом или драконом, он должен будет начать, скажем, молодым драконом и далее расти согласно шагам, которые определит рефери.



## Спасброски

Для проверки спасброска бросьте **к20**, значение большее или равное спасброску означает успех.

При успехе яд, дыхание дракона, палочка холода, огненный шар, молния и посохи несут половину урона, остальные же опасности не возымеют эффекта.

- Спасбросок против смерти также включает в себя защиту от ядов и луча смерти.
- Спасбросок против палочек включает все эффекты волшебных палочек, а также полиморф и парализацию.
- Спасбросок против дыхания включает в себя дыхание дракона.
- Спасбросок против заклинания включает в себя защиту от посохов.

## Проверка характеристик

Иногда рефери может потребоваться принять решение относительно персонажа. Для этого он может воспользоваться его характеристиками (помня, что значения 9–12 — средние, а всё, что ниже или выше — это хуже или лучше соответственно). Например, интеллект и мудрость можно использовать для принятия решений за/касательное персонажа, силу для каких-либо силовых упражнений, ловкость для скорости, как движений, так и произнесения заклинаний, а харизму для принятия решения по поводу персонажа другими персонажами или монстрами.

## Языки

Большинство людей знают общий язык, который распространён в данной области или на континенте. Все остальные существа и монстры будут знать общий язык с шансом 20%.

Все персонажи и монстры знают свой родной язык и язык своего мировоззрения. Если обратиться к монстру на противоположном ему языке мировоззрения, он нападёт.

## Снаряжение

Скорость персонажей меняется в зависимости от переносимой нагрузки:

Вес, фунтов	Скорость
до 75	12''
до 100	9''
до 150	6''
до 300	3''
больше 300	0''

В основном необходимо следить за весом оружия, доспехов, сокровищ. Суммарный вес вспомогательной экипировки разумного объёма (верёвка, штыри, мешки и т.д.) следует принять за 8 фунтов.

Вместимость маленького мешка — 5 фунтов. Вместимость рюкзака или большого мешка — 30 фунтов.

Предмет	Вес, фунтов
10 монет	1
10 драгоценных камней	1
Свиток	2
Ювелирное изделие	2
Зелье	3
Бурдюк с вином	3
Кувшин или кубок	5
Волшебная палочка в футляре	10
Посох в футляре	30
Тело человека	175
Тело дворфа	150
Тело эльфа	120
Тело хоббита	90

**1** золотой = **10** серебряных = **50** медных

**1** серебряный = **5** медных

**1** лига = **3** мили = **24** фурлонга = **5,280** ярдов = **15,840** футов ≈ **4.8** километров  
**1** миля = **8** фурлонгов = **1,760** ярдов = **5,280** футов ≈ **1.6** километров  
**1** фурлонг = **220** ярдов = **660** футов  
**1** ярд = **3** фута ≈ **1** метр  
**1** фут (') = **12** дюймов (") ≈ **30** сантиметров  
**10** футов ≈ **3** ярда ≈ **3** метра

**1** бочка = **4.5** бушелей = **36** галлонов = **144** кварты = **288** пинт  
**1** бушель = **8** галлонов = **32** кварты = **64** пинты  
**1** галлон = **4** кварты = **8** пинт  
**1** кварта = **2** пинты ≈ **1** литр  
**1** пинта = **16** унций ≈ **0.5** литра  
**1** унция ≈ **30** миллилитров

**10** фунтов ≈ **4.5** килограммов  
**1** тонна ≈ **2,200** фунтов

## Предметы

Предмет	Цена, зм	Предмет	Цена, зм
Верёвка, 50 футов	1	Зеркало, стальное	5
Длинный шест	1	Зеркало, серебряное маленькое	15
Штыри (12)	1	Крест, деревянный	2
Мешок, маленький	1	Крест, серебряный	25
Мешок, большой	2	Святая вода, унция	25
Рюкзак	5	Аконит, пучок	10
Бурдюк, кварта	1	Белладонна, пучок	10
Факелы (6)	1	Чеснок, связка	5
Лампа	10	Вино, кварта	1
Масло, пинта	2	Сухие пайки (7)	15
Колья (3) и киянка	3	Рационы (7)	5

## Доспехи

Доспех	КБ	Цена, зм	Вес, фунты
Без доспеха	9	-	-
Кожаный	7	15	25
Кольчуга	5	30	50
Латы	3	50	75
Щит	-1	10	15
Шлем	-	10	5

## Оружие

Оружие дальнего боя имеет бонусы на попадание при атаке на средней дистанции: +1, на короткой: +2.

Оружие	Цена, зм	Вес, фунты	Кор.	Сред.	Длин.
Кинжал	3	2	-	3''	-
Топорик, ручной	3	5	-	3''	-
Молот, боевой	3	5	-	3''	-
Булава	5	5	-	-	-
Меч	10	5	-	-	-
Топор, боевой	7	10	-	-	-
Моргенштерн	6	10	-	-	-
Цеп	8	10	-	-	-
Дротик	1	1	2''	4''	6''
Копьё	1	5	-	6''	-
Древковое оружие	7	15	-	-	-
Алебарда	7	15	-	-	-
Меч, двуручный	15	15	-	-	-
Копьё, кавалерийское	4	10	-	-	-
Пика	5	15	-	-	-

Оружие	Цена, зм	Вес, фунты	Кор.	Сред.	Длин.
Праща	1	1	5"	10"	15"
Лук, короткий	25	2	5"	10"	15"
Лук, длинный	40	2	7"	14"	21"
Лук, составной	50	3	8"	16"	24"
Арбалет, лёгкий	15	2	6"	12"	18"
Арбалет, тяжёлый	25	4	8"	16"	24"

Оружие	Цена, зм	Вес, фунты
Мешочек со снарядами для пращи (10)	3	5
Колчан со стрелами (20)	10	3
Футляр с болтами (30)	10	3
Снаряды для пращи (10)	2	5
Стрелы (20)	5	2
Болты (30)	5	2
Стрела с серебряным наконечником	5	-

## Заклинания чародея

#	Круг 1	Круг 2	Круг 3
1	Защита от зла	Замок волшебника	Замедление
2	Обнаружение магии	Левитация	Защита от зла, радиус 10 футов
3	Очарование персоны	Невидимость	Защита от обычных снарядов
4	Свет	Непрерывный свет	Инфракрасное зрение
5	Сон	Обнаружение зла	Невидимость, радиус 10 футов
6	Удержание прохода	Обнаружение невидимых (объектов)	Огненный шар
7	Чтение магии	Поиск объектов	Подводное дыхание
8	Чтение языков	Призрачные силы	Полёт
9		Стук	Развеять магию
10		ЭСВ	Разряд молнии
11			Спешка
12			Удержание персоны
13			Ясновидение
14			Яснослышание

#	Круг 4	Круг 5	Круг 6
1	Галлюцинаторная местность	Волшебный сосуд	Гейз
2	Глаз волшебника	Вызов элементаля	Дезинтегрирование
3	Дверь измерения	Железная стена	Заклинание смерти
4	Массморф	Каменная стена	Камень в плоть
5	Очарование монстра	Контакт с высшим планом	Контроль погоды
6	Полиморф других	Облачный убийца	Невидимый сталкер
7	Полиморф себя	Оживление мертвецов	Перемещение земли
8	Путаница	Превращение камня в грязь	Понижение уровня воды
9	Рост растений	Проход через стену	Проецируемое изображение
10	Снятие проклятия	Рост животных	Противомагическая оболочка
11	Стена льда	Слабоумие	Разделение воды
12	Стена огня	Телекинез	Реинкарнация
13		Телепорт	
14		Удержание монстра	

## Круг 1

**Защита от зла** (продолжительность: 6 ходов) Чародей окружает себя магическим кругом, защищающим его от зачарованных монстров. Круг также служит ему своеобразной бронёй от злых атак, на которые накладывается штраф -1 на попадание. Также чародей получает бонус +1 на спасброски против злых противников. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с бонусами от волшебных доспехов или колец.

**Обнаружение магии** (продолжительность: короткая, дальность: ограниченная) Чародей может ощутить присутствие любого заклятия на персоне, месте или предмете.

**Очарование персоны** (дальность: 12'') Приводит одну персону, которая не может пройти спасбросок против заклинаний, полностью под влияние чародея. Заклинание действует до тех пор, пока не будет развеяно.

**Свет** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень чародея) Заставляет объект или объём пространства давать свет диаметром 3'' (не является дневным светом).

**Сон** (дальность: 24'') 2к8 существ с КЗ 1+1 и менее или 2к6 существ с КЗ 2+1 и менее, или к6 существ с КЗ 3+1 и менее, или 1 существо с КЗ 4+1 или менее засыпают. После бросков кубиков магию нельзя направить, поэтому она будет воздействовать на всех случайных подходящих существ.

**Удержание прохода** (продолжительность: 2к6 ходов) Надёжно удерживает одну дверь, калитку, окно, ставень или другой проход точно так же, как если бы он был заперт. Развеивание магии уберёт это заклинание, стук откроет проход, а сильное противомagическое существо просто разрушит его.

**Чтение магии** Позволяет чародею расшифровывать заклинания на свитках, а также магические надписи или командные слова на предметах. Заклинание длится достаточно долго, чтобы понять два коротких текста или один более длинный.

**Чтение языков** Позволяет чародею читать любой язык, шифр, сообщение, карту или другую письменную инструкцию, за исключением заклинаний или командных слов. Заклинание действует достаточно долго, чтобы прочитать две короткие записи или одну более длинную.

## Круг 2

**Замок волшебника** Надёжно удерживает одну дверь, калитку, окно, ставень или другой проход точно так же, как если бы он был заперт. Развеивание магии уберёт это заклинание, стук откроет проход, не нарушая заклинания, а сильное противомagическое существо просто разрушит его. Любой чародей на 3 уровня выше того, кто сотворил этот замок, может просто пройти через него без каких-либо заклинаний.

**Левитация** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень чародея) Это заклинание поднимает чародея на высоту 2'' за уровень чародея со скоростью до 6'' за ход, движение происходит в вертикальной плоскости; однако чародей может, например, левитировать до потолка и затем перемещаться горизонтально с помощью рук.

**Невидимость** (дальность: 24'') Выбранная персона или вещь становятся невидимыми. Заклинание действует до тех пор, пока оно не будет снято чародеем или какой-либо внешней силой. Заклинание прекращается, когда невидимый персонаж атакует.

**Непрерывный свет** (дальность: 12'') Создаёт круг света диаметром 24'' там, где пожелает чародей. Этот свет не является дневным светом. Он продолжает светить до тех пор, пока его не развеют.

**Обнаружение зла** (продолжительность: 2 хода, дальность 6'') Чародей может ощутить присутствие любого существа со злым умыслом или зачарованного злом объекта в пределах дальности. Имейте в виду, что яд, к примеру, не является злом или добром.

**Обнаружение невидимых (объектов)** (продолжительность: 6 ходов) Заклинание для обнаружения сокровищ, скрытых заклинанием невидимости. Оно также обнаруживает невидимых существ. Действует на область диаметром 1'' за уровень чародея.

**Поиск объектов** (дальность: 6'' + 1'' за уровень чародея) Для того, чтобы это заклинание было эффективным, оно должно быть произнесено с определённым знанием того, что должно быть найдено. Таким образом, для того чтобы заклинание сработало, необходимо знать точную природу, размеры, окраску и т.д. какого-либо волшебного предмета. Однако с помощью этого заклинания можно обнаружить широко известные объекты, например, лестничный пролёт, ведущий наверх. Заклинание указывает чародею направление на желаемый объект, но не расстояние до него.

**Призрачные силы** (дальность: 24'') Создание ярких иллюзий практически всего, что представляет в уме чародей (так сказать, спроецированный мысленный образ). Пока чародей концентрируется на заклинании, иллюзия будет продолжаться до тех пор, пока к ней не прикоснётся какое-нибудь живое существо, так что ограничений по продолжительности как таковых нет. Ущерб, причинённый наблюдающим за этой иллюзией, будет реальным, если они верят, что иллюзия реальна.

**Стук** (дальность: 6'') Заклинание открывает потайные двери, удерживаемые проходы, двери, запертые магией, зарешёченные или иным образом укреплённые ворота и т.д.

**ЭСВ** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 6'') Чародей распознаёт мысли (если таковые имеются) тех, кто скрывается за дверями или в темноте. Он может проникать сквозь твёрдую породу толщиной примерно до 2 футов, но тонкое покрытие из свинца предотвратит его проникновение.



### Круг 3

**Замедление** (продолжительность: 3 хода, дальность: 24'') Замедляет до 24 существа на площади 6'' x 12'' на 50%. Отменяет спешку.

**Защита от зла, радиус 10 футов** (продолжительность: 12 ходов) Это заклинание, которое распространяется вокруг чародея и не позволяет никакому зачарованному существу притронуться ни к кому в радиусе действия. Кроме того, атаки, предпринятые злыми существами в этом радиусе, будут получать штраф -1 на попадание, спасброски против таких существ будут совершаться с бонусом +1. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с бонусами от волшебных доспехов или колец.

**Защита от обычных снарядов** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 3'') Цель этого заклинания становится неуязвимой для обычных снарядов. Это подразумевает только те снаряды, которые выпускаются людьми с КЗ не выше 1+1 и/или обычным оружием.

**Инфракрасное зрение** (продолжительность: 1 день) Это заклинание позволяет цели видеть волны инфракрасного света на расстоянии 40–60 футов, что позволяет ей видеть в полной темноте.

**Невидимость, радиус 10 футов** (дальность: 24'') Все персоны и вещи в радиусе 10 футов вокруг выбранной точки становятся невидимыми. Заклинание действует до тех пор, пока оно не будет снято чародеем или какой-либо внешней силой. Заклинание прекращается, когда невидимый персонаж атакует.

**Огненный шар** (продолжительность: 1 ход, дальность: 24'') Снаряд вылетает из пальца чародея и взрывается шаром огня радиусом 2''. В замкнутом пространстве огненный шар, как правило, будет соответствовать форме пространства (удлинённый или какой-либо другой). Урон, наносимый снарядом, будет равен кб за уровень чародея. (Обратите внимание, что огненный шар из свитков и волшебных палочек — это снаряд с бкб урона, а из посохов вылетает снаряд с 8кб урона.)

**Подводное дыхание** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 3'') Заклинание, с помощью которого можно дышать под водой без затруднений и вреда для себя.

**Полёт** (продолжительность: кб ходов + 1 ход за уровень чародея — определяется в закрытую рефери) С помощью этого заклинания чародей может летать со скоростью до 12'' в ход.

**Развеять магию** (продолжительность: 1 ход, дальность: 12'') Если этому заклинанию не противодействовать, оно будет эффективно для развеивания большинства видов чар (на выбор рефери), за исключением тех, что заключены в волшебные предметы и т.п. Успех заклинания определяется соотношением уровня чародея к уровню чародея, наложившего чары, например, если чародей 5-го уровня попытается развеять заклинание чародея 10-го уровня, вероятность успеха составит 50%.

**Разряд молнии** (дальность: 24'') Произнесение этого заклинания генерирует разряд молнии длиной 6'' и шириной 3/4''. Если пространство недостаточно велико, чтобы позволить молнии вытянуться во всю длину, разряд развернётся назад и продолжится до своей максимальной длины, возможно, поразив своего создателя. В любом случае заряд не может выйти за пределы дальности заклинания. Урон, наносимый зарядом, будет равен 6кб за уровень чародея. (Обратите внимание, что разряд молнии из свитков и волшебных палочек — это заряд с 6кб урона, а из посохов вылетает заряд с 8кб урона.)

**Спешка** (продолжительность: 3 хода, дальность: 24'') Ускоряет до 24 существ на площади 6'' x 12'' на 50%. Отменяет замедление.

**Удержание персоны** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень чародея, дальность: 12'') 4 персоны остаются неподвижными, если они не прошли спасбросок против заклинаний или пока заклинание не будет развеяно, или его не снимет чародей. Если целью является одна персона, она делает спасбросок со штрафом -2.

**Ясновидение** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 6'') Чародей визуализирует тех, кто скрывается за дверями или в темноте. Он может проникать сквозь твёрдую породу толщиной примерно до 2 футов, но тонкое покрытие из свинца предотвратит его проникновение.

**Яснослышание** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 6'') Чародей слышит тех, кто скрывается за дверями или в темноте. Он может проникать сквозь твёрдую породу толщиной примерно до 2 футов, но тонкое покрытие из свинца предотвратит его проникновение. Это одно из немногих заклинаний, которое можно произнести с помощью хрустального шара.

### **Оptionальные правила для огненных шаров и разрядов молний**

Некоторые рефери могут разрешить разрушение стен, которые отражают молнии или излишний объём взрыва огненного шара. В таком случае за каждый 1'' оставшейся длины/объёма разрушите 1 фут кладки, а отражённая длина/объём станет в 2 раза меньше.

## Круг 4

**Галлюцинаторная местность** (дальность: 24'') Особенности местности могут быть либо скрыты, либо созданы с помощью иллюзии, которая воздействует на большую площадь. Таким образом, болото, холм, горный хребет, лес и тому подобное можно скрыть или заставить появиться. Заклинание снимается, когда противник соприкасается с зачарованной областью.

**Глаз волшебника** (продолжительность: 6 ходов) Позволяет чародею направить зрительный сенсор на расстояние до 24'' от себя, чтобы наблюдать за происходящим, не двигаясь с места. «Глаз» невидим. Он перемещается на 12'' за ход.

**Дверь измерения** (дальность: 1'') Объект мгновенно перемещается на расстояние до 36'' в желаемом направлении (включая вверх или вниз). Объект всегда прибывает именно туда, куда задумал чародей.

**Массморф** (дальность: 24'') Это заклинание используется для маскирования до 100 человек (или существ размером почти с человека) в виде леса или фруктового сада. Скрытые фигуры могут перемещаться, и по-прежнему будут выглядеть как деревья. Может быть отменено командой чародея или с помощью заклинания развеять магию.

**Очарование монстра** (дальность: 12'') Приводит 1 существо, которое не может пройти спасбросок против заклинаний, под влияние чародея. Заклинание действует до тех пор, пока чародей не снимет его или оно не будет развеяно. Если оно накладывается на животных или существ с КЗ 3 или меньше, определите, на скольких из них оно подействует, бросив 3к6.

**Полиморф других** (дальность: 6'') Заклинание наделяет существо всеми характеристиками новой формы, поэтому существо, ставшее драконом, приобретает все способности дракона — однако не обязательно его менталитет. Точно так же тролль, превращённый в улитку, не утратил бы врождённой защиты от того, чтобы на него наступил и раздавил обычный человек. Действует, пока не будет развеяно.

**Полиморф себя** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень чародея) Заклинание, позволяющее чародею принимать форму всего, чего он пожелает, но при этом он не приобретет боевых способностей существа, в подобие которого он себя превратил. То есть, хотя чародей может превратить себя в дракона какого-либо типа, он не получит способности сражаться и дышать пламенем как дракон, но он сможет летать.

**Путаница** (продолжительность: 12 ходов, дальность 12'') Это заклинание немедленно подействует на существ с КЗ 2 и менее. Для существ, у которых КЗ больше 2, используется следующая формула:  $k12 - \text{уровень чародея} = \text{задержка в 1 ход } (>0) \text{ или немедленное действие } (<=0)$ . Существа с КЗ 4 и более будут кидать спасбросок против заклинаний, и в те ходы, когда они делают свои спасброски, они не путаются; но эта проверка должна производиться каждый ход, пока длится заклинание, и неудача означает, что они запутались. Заклинание подействует на 2к6 существ +1 за каждый уровень чародея выше 8-го. Каждый ход кидайте 2к6: 2–5 запутанные существа будут нападать на группу чародея, 6–8 стоять без дела, 9–12 нападать друг на друга.

**Рост растений** (дальность: 12'') Это заклинание приводит к тому, что обычный кустарник или лес густо зарастают и опутываются ползучими растениями, виноградными лозами, колючками, шиповником и так далее, так что местность становится практически непроходимой. Затрагиваемая область определяется чародеем, максимум 30'' x 30''. Заклинание длится до тех пор, пока не будет отменено магией развеивания.

**Снятие проклятия** (дальность: рядом с объектом) Заклинание для снятия любого проклятия или злого посыла. Обратите внимание, что использование этого заклинания, например, на проклятом мече сделало бы оружие обычным мечом, а не какой-либо формой волшебного клинка.

**Стена льда** (дальность: 12'') Заклинание создаст ледяную стену толщиной 6 дюймов, длиной 6'' и высотой 2'', либо кольцо диаметром 3'' и высотой 2''. Она сводит на нет эффекты существ, использующих огонь и/или огненные заклинания. Она может быть пробита существами с КЗ 4 и более, при этом получающим кб урона или 2кб урона для пользователей огня.

**Стена огня** (дальность: 6'') Заклинание создаст стену огня длиной 6'' и высотой 2'', либо кольцо огня диаметром 3'' и высотой 2'', и будет длиться до тех пор, пока чародей не перестанет концентрироваться на его поддержании. Стена огня непрозрачна. Она не даёт пройти или войти в неё существам с КЗ ниже 4. Нежить получит 2кб урона, а другие существа — кб при попытке пройти сквозь огонь.

## Круг 5

**Волшебный сосуд** Чародей помещает свою жизненную силу в какой-нибудь неодушевленный предмет (даже в камень). Ёмкость для его жизненной силы должна находиться в пределах 3'' от его тела в момент создания. Переместившись, чародей может попытаться завладеть телом любого другого существа в радиусе 12'' от своего волшебного сосуда. Чародей овладевает другим телом, если то существо проваливает спасбросок против заклинаний. Если тело одержимого уничтожено, дух чародея возвращается в волшебный сосуд, и оттуда он может попытаться снова завладеть новым телом или вернуться в тело чародея. Дух чародея может вернуться в волшебный сосуд в любое время, когда он того пожелает. Обратите внимание, что, если тело чародея уничтожено, жизненная сила должна остаться в теле одержимого или в волшебном сосуде. Если волшебный сосуд уничтожен, чародей полностью уничтожается.

**Вызов элементаля** (дальность: 24'') Призыв элементаля воздуха, воды, огня или земли. Только один из каждого типа может быть вызван чародеем в течение любого дня. Элементаль будет оставаться до тех пор, пока не будет развеян, но чародей должен концентрироваться на контроле, иначе элементаль повернётся к нему и атакует. Призванные элементали — самые сильные, у них КЗ 16.

**Железная стена** (продолжительность: 12 ходов, дальность: 6'') Создание железной стены толщиной в 3 дюйма и максимальной длиной и высотой 5''. Стена прослужит до тех пор, пока ее не развеют, не сломают или не пробьют насквозь, если такое можно сделать с железной стеной.

**Каменная стена** (дальность: 6'') Создание каменной стены толщиной в 2 фута и максимальной длиной и высотой 10''. Стена прослужит до тех пор, пока её не развеют, не сломают или не пробьют насквозь, как обычную каменную стену.

**Контакт с высшим планом** Чародей может обратиться с вопросом и получить ответ (да/нет) от существ, населяющих высшие планы существования (от рефери). Конечно, чем выше уровень плана, с которым осуществляется контакт, тем больше вопросов можно задать, тем больше вероятность того, что информация станет известна, и тем выше вероятность того, что на вопрос будет дан правдивый ответ. Используйте приведённую ниже таблицу, чтобы определить эти факторы, а также вероятность того, что чародей сойдёт с ума. Если чародей сойдёт с ума, он останется таким в течение нескольких недель, равных уровню плана, с которым он пытался связаться, напряжение сделает его полностью недееспособным до истечения этого времени. Для каждого уровня чародея выше 11-го у него должно быть на 5% больше шансов сохранить рассудок. Заклинание можно использовать только один раз в неделю (решает рефери).

План	Кол-во вопросов	Шанс узнать	Достоверность	Сумасшествие
3	3	25%	30%	-
4	4	30%	40%	10%
5	5	35%	50%	20%
6	6	40%	60%	30%
7	7	50%	70%	40%
8	8	60%	75%	50%
9	9	70%	80%	60%
10	10	80%	85%	70%
11	11	90%	90%	80%
12	12	95%	100%	90%

**Облачный убийца** (продолжительность: 6 ходов) Создаёт движущееся ядовитое облако пара диаметром 3'', которое смертельно для всех существ, у которых КЗ меньше 5. Скорость: 6'' за ход в соответствии с направлением ветра или прямо от чародея, если ветра нет. Облако рассеивается необычно сильным ветром или деревьями. Обратите внимание, что облако тяжелее воздуха, поэтому оно опустится до максимально низкого уровня.

**Оживление мертвецов** Создание анимированных скелетов или зомби. Это никоим образом не возвращает существо к жизни. Для определения количества анимированных мертвецов просто бросайте к6 за каждый уровень чародея выше 8-го. Обратите внимание, что для оживления вам должны быть доступны скелеты или мёртвые тела. Заклинание действует до тех пор, пока не будет развеяно или с ожившими мертвецами не будет покончено.

**Превращение камня в грязь** (обратимо, дальность: 12'') Заклинание вступает в силу за один ход, превращая землю, песок и, конечно же, камень в области 30'' x 30'' в грязь. Существа, движущиеся по грязи, увязнут, возможно, утонут, если будут достаточно тяжёлыми, или потеряют 90% скорости, если не смогут взлететь или левитировать. Грязь испаряется в своё изначальное состояние через 3к6 дней или его можно вернуть в исходное состояние обратным заклинанием.

**Проход через стену** (продолжительность: 3 хода, дальность: 3'') В сплошной каменной стене открывается дыра размером с человека и длиной до 10 футов.

**Рост животных** (продолжительность: 12 ходов, дальность 12'') Заставляет к6 животных нормального размера (не только млекопитающих) вырасти до гигантских размеров с пропорциональными возможностями атаки.

**Слабоумие** (дальность: 24'') Применяется только против чародеев и приводит к тому, что цель становится слабоумной до тех пор, пока заклинание не будет нейтрализовано развеиванием магии. Из-за своей специализированной природы цель делает спасбросок против заклинаний со штрафом -4.

**Телекинез** (продолжительность: 6 ходов, дальность 12'') Чародей перемещает предметы с помощью ментальной силы. Ограничение по весу рассчитывается как 20 фунтов за уровень чародея.

**Телепорт** Мгновенное перемещение независимо от расстояния при условии, что чародей знает, куда он направляется (топография зоны прибытия). Без определённых знаний о пункте назначения телепортация успешна лишь с шансом 75%, в противном случае приводит к смерти. Если чародей осведомлён об общей топографии пункта назначения, но не изучил её внимательно, шанс промахнуться снизится до 20%, с равными шансами оказаться ниже или выше пункта назначения. Определите его положение выше или ниже в зависимости от выкинутого значения, где каждый 1% это 10 футов вниз или вверх до максимальных 100 футов. При телепортации в твёрдый материал чародей погибает. Если место назначения было тщательно изучено заранее, у чародея будет лишь 1% шанс оказаться ниже и 4% шанс оказаться выше.

**Удержание монстра** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень чародея, дальность: 12'') к4 монстров остаются неподвижными, если они не прошли спасбросок против заклинаний или пока заклинание не будет развеяно, или его не снимет чародей. Если целью является один монстр, он делает спасбросок со штрафом -2.

## Круг 6

**Гейз** (продолжительность: до тех пор, пока задача не будет выполнена, дальность: 3'') Заставляет цель выполнить задачу, которую пожелает чародей. Любая попытка отклониться от выполнения задания приведёт к слабости, а полное игнорирование гейза приведёт к смерти. Рефери должен тщательно оценивать наложенное поручение и его последующее исполнение.

**Дезинтегрирование** (дальность: 6'') Дезинтеграция любого материала — кроме материала магической природы. Уничтожит дерево, дракона (если он провалит спасбросок против заклинаний), секцию стены или что-то ещё.

**Закливание смерти** (дальность: 24'') Убивает 2к8 существ с КЗ меньше 7 в области 6'' x 6''.

**Камень в плоть** (обратимо, дальность: 12'') Превращает камень в плоть (или обратно). Это особенно полезно при оживлении персонажей, которые подверглись окаменению из-за какого-нибудь монстра. Эффект постоянный, если только не используется обратное заклинание.

**Контроль погоды** Чародей может выполнить любую из следующих операций по управлению погодой с помощью этого заклинания: дождь, остановить дождь, резкое понижение температуры, аномальная жара, торнадо, остановить торнадо, сильная облачность, ясное небо.

**Невидимый сталкер** Призыв внепространственного монстра, которым чародей может управлять одним лишь словом. Невидимый сталкер будет продолжать выполнять свою миссию до тех пор, пока она не будет выполнена, независимо от времени или расстояния. Он не может быть отозван после того, как его призвали, иначе как с помощью атаки. Более подробно о невидимом сталкере можно прочитать в описании этого монстра.

**Перемещение земли** (продолжительность: 6 ходов, дальность 24'') Находясь над землёй, чародей может использовать это заклинание для перемещения рельефа, такого как холмы или горные хребты. Чтобы заклинание вступило в силу, требуется 1 ход. Поражённый участок местности будет перемещаться со скоростью 6'' за ход.

**Понижение уровня воды** (дальность: 24'') Понижает уровень воды в реке или подобном водоёме на 50% на 10 ходов.

**Проецируемое изображение** (продолжительность: 6 ходов, дальность: 24'') Чародей проецирует своё изображение, и все заклинания и тому подобное, используемые впоследствии, кажутся исходящими из проецируемого изображения.

**Противомагическая оболочка** (продолжительность: 12 ходов) Чародея окружает поле, делающее его полностью неуязвимым для всех заклинаний. Это также не позволяет магии чародея пройти наружу.

**Разделение воды** (продолжительность: 6 ходов, дальность: 12'') Разделяет воду глубиной до 10 футов.

**Реинкарнация** Возвращает мёртвого персонажа к жизни в новой форме. Форма, в которую перевоплощается персонаж, зависит от его прежнего мировоззрения (порядок, нейтралитет или хаос). Случайно определите, в кого переродится персонаж по таблице в разделе Мировоззрение. Если он получит одну из игровых рас, выберите ему класс и киньте к6 для определения его уровня.

## Заклинания жреца

#	Круг 1	Круг 2	Круг 3
1	Защита от зла	Благословение	Избавление от болезни
2	Лечение лёгких ран	Поиск ловушек	Непрерывный свет
3	Обнаружение зла	Разговор с животными	Поиск объектов
4	Обнаружение магии	Удержание персоны	Снятие проклятия
5	Очищение еды и воды		
6	Свет		

#	Круг 4	Круг 5
1	Защита от зла, радиус 10 футов	Воскрешение мёртвого
2	Лечение серьёзных ран	Поручение
3	Нейтрализация яда	Причастие
4	Обращение палок в змей	Развеять зло
5	Разговор с растениями	Создание еды
6	Создание воды	Чума насекомых

### Круг 1

**Защита от зла** (извратимо, продолжительность: 12 ходов) Жрец окружает себя магическим кругом, защищающим его от зачарованных монстров. Круг также служит ему своеобразной бронёй от злых атак, на которые накладывается штраф -1 на попадание. Также жрец получает бонус +1 на спасброски против злых противников. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с защитным эффектом волшебных доспехов или колец.

**Лечение лёгких ран** (извратимо) В течение хода жрец восстанавливает кб+1 потерянных ОЗ любому существу.

**Обнаружение зла** (извратимо, продолжительность: 6 ходов, дальность 12'') Жрец может ощутить присутствие любого существа со злым умыслом или зачарованного злом объекта в пределах дальности. Имейте в виду, что яд, к примеру, не является злом или добром.

**Обнаружение магии** (продолжительность: короткая, дальность: ограниченная) Жрец может ощутить присутствие любого заклятия или магии на персоне, месте или предмете. Оно полезно, например, для определения, является ли предмет магическим, удерживается ли дверь магическим образом или замком волшебника и т.д.

**Очищение еды и воды** (извратимо) Делает испорченную или отравленную пищу и напитки пригодными для употребления. Действует на количество продовольствия, достаточное для дюжины человек.

**Свет** (извратимо, продолжительность: 12 ходов) Заставляет объект или объём пространства давать свет диаметром 3'' (не является дневным светом).



## Круг 2

**Благословение** (извратимо, продолжительность: 6 ходов) В течении хода жрец благословляет своих приклонивших колено союзников и даёт им бонус +1 к боевому духу и +1 к броскам на попадание.

**Поиск ловушек** (продолжительность: 2 хода, дальность: 3'') Жрец может обнаружить любые магические или механические ловушки в пределах дальности действия заклинания.

**Разговор с животными** (продолжительность: 6 ходов, дальность: 3'') Жрец может общаться с любыми животными, получая ответы на вопросы, зависящие от проверки реакции. Животные не будут нападать на жреца и его группу в течение всего времени, независимо от их реакции. Есть шанс, что они согласятся оказать ему услугу.

**Удержание персоны** (продолжительность: 9 ходов, дальность: 18'') к4 персоны остаются неподвижными, если они не прошли спасбросок против заклинаний или пока заклинание не будет развеяно, или его не снимет жрец. Если целью является одна персона, она делает спасбросок со штрафом -2.

## Круг 3

**Избавление от болезни** (извратимо) Излечивает цель от любой формы болезни. Это единственный способ избавиться от болезни, полученной с помощью проклятья, например.

**Непрерывный свет** (извратимо, дальность: 12'') Создаёт круг света диаметром 24'' там, где пожелает жрец. Этот свет является дневным светом. Он продолжает светить до тех пор, пока его не развеют.

**Поиск объектов** (дальность: 9'') Для того, чтобы это заклинание было эффективным, оно должно быть произнесено с определённым знанием того, что должно быть найдено. Таким образом, для того чтобы заклинание сработало, необходимо знать точную природу, размеры, окраску и т.д. какого-либо волшебного предмета. Однако с помощью этого заклинания можно обнаружить широко известные объекты, например, лестничный пролёт, ведущий наверх. Заклинание указывает жрецу направление на желаемый объект, но не расстояние до него. Искомый объект должен быть в пределах дальности заклинания.

**Снятие проклятия** (дальность: рядом с объектом) Заклинание для снятия любого проклятия или злого посыла. Обратите внимание, что использование этого заклинания, например, на проклятом мече сделало бы оружие обычным мечом, а не какой-либо формой волшебного клинка.

## Круг 4

**Защита от зла, радиус 10 футов** (извратимо, продолжительность: 12 ходов) Это заклинание, которое распространяется вокруг жреца и не позволяет никакому зачарованному существу притронуться ни к кому в радиусе действия. Кроме того, атаки, предпринятые злыми существами в этом радиусе, будут получать штраф -1 на попадание, спасброски против таких существ будут совершаться с бонусом +1. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с защитным эффектом волшебных доспехов или колец.

**Лечение серьёзных ран** (извратимо) В течение хода жрец восстанавливает 2к6+2 потерянных ОЗ любому существу.

**Нейтрализация яда** (продолжительность: 1 ход) Нейтрализует пагубное воздействие яда на одном объекте. Не поможет уже убитому ядом персонажу.

**Обращение палок в змей** (продолжительность: 6 ходов, дальность 12'') Жрец может превратить палки поблизости в 2к8 змей (шанс 50%, что они будут ядовитыми). Он может приказывать им.

**Разговор с растениями** (продолжительность: 6 ходов, дальность: 3'') Жрец может общаться со всеми формами растительной жизни. Растения, с которыми он будет разговаривать, будут подчиняться командам жреца, таким как расступиться, чтобы можно было пройти, и так далее. Это заклинание не позволяет жрецу повелевать деревьями, как это делают энты.

**Создание воды** Жрец создаёт запас питьевой воды, достаточный для отряда из дюжины человек и лошадей на один день. Количество удваивается за каждый уровень выше 8-го, которого достиг жрец.

## Круг 5

**Воскрешение мёртвого** (извратимо, см. палец смерти) Жрец просто указывает пальцем на мёртвого персонажа, произносит заклинание, и тот воскрешается. Это заклинание действует только на людей, эльфов, дворфов и хоббитов. Тело должно быть мертво не больше 4 дней, плюс 4 дня за каждый уровень жреца после 8-го. Выносливость персонажа влияет на его шансы воскреснуть. В любом случае воскресшие персонажи должны потратить две недели на восстановление сил после такого испытания.

**Палец смерти** (дальность: 12'') Извращённая версия воскрешения мёртвого создаёт луч смерти, который убивает любое существо, провалившее спасбросок против смерти (если применимо). Жрец порядка может использовать это заклинание в ситуации, когда речь идёт о жизни или смерти, но неправильное использование немедленно превратит его в жреца хаоса.

**Поручение** (продолжительность: до тех пор, пока не будет выполнено, дальность: 3'') Заставляет цель выполнить поручение, которое пожелает жрец. Любая попытка отклониться от выполнения поручения приведёт к слабости, а неудача может караться проклятием. Рефери должен тщательно оценивать наложенное поручение, его последующее исполнение, а также решение о вступлении проклятия в силу, основываясь на его формулировке и эффективности, как и на действиях персонажа.

**Причастие** Жрец связывается с высшими силами и просит о помощи в виде ответов на 3 вопроса. Причащаться можно не более 1 раза в неделю (рефери может увеличить срок). Полученные знания и их правдивость должны быть почти полными. Раз в год должно быть разрешено специальное причащение, во время которого жрец может задать 6 вопросов.

**Развеять зло** (извратимо, продолжительность: 1 ход, дальность: 12'') Развеивает любое зло или злое заклинание в радиусе 3''.

**Создание еды** Жрец создаёт пищу, которой хватит для группы из дюжины человек в течение 1 дня. Количество удваивается за каждый уровень жреца выше 8-го.

**Чума насекомых** (продолжительность: 1 день, дальность: 48'') Жрец призывает к себе огромное облако насекомых и посылает их куда пожелает в пределах дальности заклинания. Они затуманивают зрение и обращают в бегство существ с КЗ меньше 3. Размер облака — 36'' x 36'' и оно работает только на поверхности.

## **Магические исследования**

Как чародеи, так и жрецы могут попытаться расширить свой список заклинаний. Это вопрос времени и инвестиций. Первичные вложения зависят от круга заклинания, который в свою очередь определяет рефери. Инвестиции для 1-го круга составляют 2,000 зм, 2-го круга — 4,000 зм, 3-го круга — 8,000 зм, 4-го круга — 16,000 зм, 5-го круга — 32,000 зм и 6-го круга — 64,000 зм. Требуемое время составляет одну неделю для каждого круга заклинания. На каждую потраченную сумму, равную основным инвестициям, существует кумулятивный шанс на успех в размере 20%. Например, вложение 10,000 зм в разработку нового заклинания 1-го круга имеет 100%-ый шанс на успех после 1 недели.

Круг создаваемого заклинания должен соответствовать уровню исследующего это заклинание чародея или жреца, т.е. персонаж должен уметь использовать этот круг заклинаний.

Как только новое заклинание создано, исследователь может включить его в соответствующую книгу заклинаний/псалтырь. Игрок может сообщить об этом другим, тем самым позволив им использовать новое заклинание, либо он может держать его при себе.

## **Книги заклинаний**

Предполагается, что персонажи, использующие заклинания, получают/обзаваются книгами, содержащими заклинания, которые они могут использовать, по 1 книге на каждый круг. Если требуется дублирующий набор таких книг, стоимость книги будет такой же, как стартовые инвестиции в исследования всех заклинаний в книге. Утраченные книги также можно восстановить за вышеуказанные суммы.

## Компаньоны

Найти компаньонов можно развесив объявления в тавернах и гостиницах, а также других публичных местах, или отправив гонцов в места привычного обитания редких типов (лесная крепость, подгорье, шир и т.п.) Это занимает время и стоит какую-то сумму (рефери назначает цену). Нанимаемый должен быть самого низшего уровня.

После получения ответа на послания или явившиеся лично компаньоны должны получить от игроков предложение. Как правило, это минимум 100 зм для бойцов, дворфы заинтересованы в золоте ещё сильнее, чародеи и эльфы жаждут волшебных предметов, а жрецы хотят иметь некоторую уверенность в том, что, то, чем они займутся, будет во имя их бога или поможет найти место поклонения, в котором они смогут разместиться.

## Лояльность

При согласии присоединиться к группе компаньона или целой группы наёмников рефери определяет их лояльность броском **3к6**, учитывая бонус от харизмы нанимателя и предложенную плату (игроки не могут узнать показатель лояльности без магических средств).

Лояльность	Боевой дух
3 и менее	Дезертируют при первой возможности
4–6	-2
7–8	-1
9–12	-
13–14	+1
15–18	+2
19 и более	Никогда не проверяют

Периодически необходимо перепроверять лояльность нанятых. Срок службы, награда и т.п. дадут определённые бонусы, и наоборот, плохое обращение наложит штрафы.

## Монстры во служении

Монстров можно привлечь к служению только, если их мировоззрение совпадает с мировоззрением нанимателя, либо их можно очаровать с помощью магии и приказать служить или победить в сражении, подчинив или дождавшись полного падения их боевого духа. При этом монстрами называют не только чудищ, но и людей, которых можно встретить в подземелье. Для того чтобы монстр согласился служить вам, недостаточно пощадить его, и сохранить жизнь, нужно также предложить ему вознаграждение. Монстр обдумывает предложение взвешивая все плюсы и минусы, предложенную награду, а также основываясь на проверке реакции рефери (с бонусом от харизмы нанимающего):

2к6	Реакция монстра на найм
2	Попытка напасть
3–5	Враждебная
6–8	Неуверенная
9–11	Согласие
12	Энтузиазм, лояльность +3

Неуверенность оставляет возможность предложить монстру большую награду, но значение меньше **«6»** не позволит нанять его. Как и для компаньонов, для монстров определяется их лояльность броском **3к6**.

## Подчинение

Персонаж может захотеть подчинить разумного монстра с помощью силы. Для этого необходимо нанести монстру несмертельный урон. В конце каждого раунда рефери делает проверку с шансом, равным количеству нанесённого несмертельного урона относительного полных ОЗ монстра. Если выпало равно или меньше, чем расчётный шанс, монстр будет подчинён.

Подчинившийся монстр будет какое-то время повиноваться персонажу без проверки реакции, также такого монстра можно будет продать, передать другим игрокам или оставить у себя в служении, пока тот не попытается вырваться на свободу. Цену продажи определяет рефери, и обычно она зависит от количества КЗ монстра. Например, для дракона с 11 КЗ цена будет **400 + к6 x 100** зм за каждый КЗ.

От размера монстра зависит количество нападающих, которые могут участвовать в подчинении. Например, дракона могут одновременно подчинять не более, чем 8 нападающих.

## Исследование подземелья

В подземелья 1'' равен 10 футам.

При исследовании подземелья 1 ход = 10 минутам, при этом персонажи могут пройти два движения со своей скоростью.

1 ход при исследовании подземелья также тратится, если кто-то выполняет поиск или обыск, перегружает сокровища и т.п. Если персонаж подслушивает, прячется, это тоже занимает часть хода — время тратится на усмотрение рефери.

## Двери

За дверью может быть что угодно. Всегда полезно узнать, что там, например послушать. Это занимает часть хода, но с шансом **1 из 6** у вас получится.

В заброшенных руинах, влажных катакомбах и даже обжитых древних храмах двери могут просто так не открыться: они разбухли, покосились, завалены или заржавели. Но персонажи всё равно могут попытаться выбить их с шансом **2 из 6**. Одновременно выбивать дверь могут до 3 персонажей, но это не позволит всем им быстро сориентироваться по ту сторону двери.

Забитый штырь поможет удержать дверь, но он может выскочить с шансом **2 из 6** к моменту, когда персонажи вернуться сюда. Все двери захлопываются, несмотря на то, сложно ли их было открыть до этого. Перед монстрами двери всегда открываются, если только персонажи не держат их с другой стороны.

Закрытые на крепкий замок/засов/т.п. двери открыть обычными силами нельзя.

Один человек с подходящим инструментом может разрушить деревянную дверь для прохода за 1 ход.

## Ловушки

Большинство ловушек срабатывает с шансом **2 из 6**, в момент, когда через них проходит персонаж. Делайте проверку для каждого персонажа в группе.

## Поиск

Секретные проходы можно найти с шансом **2 из 6**, указав область 1'' x 1'' и потратив 1 ход.

## Падение

При падении на твёрдую поверхность с высоты 10 футов и более, персонаж получает **к6** урона за каждые 10 футов высоты.

Падение в воду требует спасброска. Шансы разбиться об воду равны **1 из 6** за каждые 10 футов высоты. В случае провала наносится **к6** урона за каждые 20 футов высоты.

Если потребуется, этими правилами можно пользоваться для расчёта урона, полученного тем, на кого что-то падает.

## Усталость

Находится в подземелье в постоянном напряжении довольно сложно, и персонажи должны отдыхать каждый час.

Отдых занимает 1 ход. Во время отдыха нельзя никуда передвигаться.



## Случайные столкновения

В конце хода ведущий делает проверку на случайные столкновения, и с шансом **1 из 6**, персонажи увидят монстров, если только те не появятся внезапно. Рефери случайным образом определяет, откуда появится монстр.

Расстояние до случайного столкновения — **2к4** x 1''. В случае внезапного появления любой из сторон — **к3** x 1''. Если размеры комнаты или коридора не позволяют монстрам появиться на нужном расстоянии, они появятся в ближайшем возможном месте (например, войдя в дверь, повернув из-за угла и т.д.)

Следует сказать, что расстояние до монстров можно использовать и для запланированных столкновений.

## Внезапность

У каждой стороны столкновения есть шанс **2 из 6** появиться внезапно. В этом случае сторона получает небольшое преимущество и может совершить одно действие перед началом боя, например сблизится для ближнего боя или атаковать в дальнем бою или в ближнем, если дистанция на начало столкновения позволяет.

Сторона, издающая слышимый издалека шум или имеющая видимый издалека источник света, не может действовать внезапно.

Если появление монстров для персонажей внезапно, с шансом 25% для каждого персонажа, он выронит из рук какой-либо предмет.

## Переговоры

Большинство монстров сразу же будут атаковать или преследовать персонажей, едва увидев, если только они недостаточно разумны, чтобы не сталкиваться с превосходящей их силой.

Некоторые сражения можно предотвратить несколькими хорошо подобранными словами (или даже ложью). Группа может попытаться избежать боя или, по крайней мере, отложить его до тех пор, пока не возникнут более благоприятные условия.

Сделайте проверку, как поведут себя более разумные монстры:

2к6	Реакция
2–5	Негативная
6–8	Нейтральная
9–12	Позитивная

Значение броска можно модифицировать в зависимости от денежных предложений, попыток напугать, мировоззрения встретившихся групп и т.п.

## Скрытность

У монстра есть шанс **1 из 6** услышать крадущегося мимо персонажа.

## Бегство и погоня

Бегство невозможно, если монстры появились внезапно и находятся в 2'' от персонажей, если только появление персонажей также не было внезапным для монстров.

Если персонажи решили спастись бегством, монстры будут преследовать их до тех пор, пока между ними не будет более 9'' прямой видимости. Если убегающая сторона скрылась из поля видимости (за дверь, поворот или пролёт лестницы), погоня продолжится лишь с шансом **2 из 6**. Если персонажи скрылись за секретной дверью, преследование продолжится только с шансом **1 из 6**.

Бегство и погоня ускоряет персонажей и позволяет им пройти 4 движения со своей скоростью, рисование карты в этот момент невозможно.

Можно попытаться отвлечь преследователей брошенной едой или сокровищами или просто преградить их путь подожжённым маслом и т.п.

Брошенная еда отвлечёт неразумных созданий с шансом 90%, полуразумных с шансом 50%, а разумных с шансом 10%. Сокровища, наоборот, лучше отвлекут более разумных существ.

Бежавшие таким образом персонажи устают, им потребуется отдых в течение 2 ходов.

## Инициатива

В начале каждого раунда игроки решают, что будут делать (например, отступить, идти в атаку и т.п.), а также какие заклинания будут произносить.

Затем все стороны бросают **к6**, чтобы определить последовательность, в которой они будут ходить. Рефери бросает **к6** за группы монстров (прибавьте +/- 1, если все монстры ловкие или наоборот), а игроки бросают **к6** за всю группу приключенцев. Компаньоны действуют вместе с нанимателями.

## Бой

В бою 1 ход делится на 10 раундов.

Для того чтобы нанести монстру урон, необходимо попасть по нему. Для этого сложите: Результат броска **к20**, бонусы/штрафы на попадание и КБ монстра.

Если в сумме вышло **«20»** или больше — персонаж попал, можно бросать кубик урона.

При первой атаке по монстру рефери сообщает игрокам его КБ. Если попадание не наносит врагу урона или наносит его по какой-то причине плохо, рефери по возможности озвучивает это игрокам.

Когда ОЗ монстра или персонажа достигают **«0»**, он умирает.

Нельзя стрелять во врага, если что-то загоразивает линию огня или если с ним сражается ваш союзник. Также нельзя стрелять во врагов, стоящих к вам в упор.

После атаки двигаться обычно нельзя.

Если вы хотите прочитать заклинание, двигаться в этом раунде нельзя. Если во время произнесения заклинания вам нанесут урон, оно будет потрачено впустую.

## Боевой дух

Большинство монстров не станут продолжать участвовать в безнадёжном сражении и попытаются отступить, перегруппироваться, сдаться или сбежать.

Такие монстры как неразумные создания или нежить — бесстрашны и всегда будут сражаться до конца.

Рефери решает, когда следует сделать проверку боевого духа монстров, основываясь на ситуации и разумности монстров.

Вот несколько примеров ситуаций, когда можно сделать проверку:

- 1/3 группы монстров убита
- 1/2 ОЗ единственного монстра отняты
- В самом начале битвы, когда шансы на победу заведомо сомнительны

В такой момент монстры бросают **2к6**: значение ближе к **«2»** означает падший боевой дух, значение ближе к **«12»** означает хороший боевой дух.

Например, можно воспользоваться следующей таблицей:

2к6	Боевой дух
2	Очень плохой
3–5	Плохой
6–8	Неуверенный
9–11	Хороший
12	Очень хороший

В случае падшего боевого духа рефери может выбрать что-либо из следующего списка:

- боевой дух дрогнул, но монстры неуверенно продолжают сражаться
- монстры отступают в течение 1 или 2 раундов (опционально: сохраняя порядок)
- монстры сбегают/сдаются/бросают оружие/претворяются мёртвыми
- монстры пытаются перегруппироваться и/или изменить тактику
- монстры бездумно бросаются вперёд в гущу сражения!

Для компаньонов и наёмников также можно использовать эти правила.

## Лечение

В первый день полного отдыха ОЗ восстанавливаться не будут, но на следующий день и каждый второй после этого они будут восстанавливаться по 1 ОЗ в день.

## Постой или содержание

Все персонажи, растущие в опыте, должны платить за месячное содержание в населённых пунктах из расчёта 1% от своего опыта в золотых монетах.

Если персонажи путешествуют в дикой местности или обитают в собственной деревне или замке, содержание оплачивать не нужно.

## Слухи, информация и легенды

Такая деятельность, как поиск компаньонов и наёмников, несомненно, привлечёт внимание местных жителей и положит начало цепочке слухов. Так же будет почти с любым другим необычным занятием. Даже отъезд группы из города, скорее всего, будет замечен. Обычно для получения таких новостей достаточно просто обойти местные таверны и постоялые дворы, купить выпивку (**к6 x 10** зм), сунуть бармену несколько монет (**к10** зм) и узнать, что происходит. Наличие ложной информации зависит от рефери. Легенды будут придумываться рефери по мере необходимости, но, как правило, они вводятся для того, чтобы подтолкнуть игроков к какой-либо деятельности или предупредить их о предстоящем событии.

## Правило разгневанных жителей деревни

Любой, кто смотрел фильм ужасов, знает, насколько опасны разгневанные сельские жители. Всякий раз, когда рефери обнаруживает, что какой-либо игрок совершил непростительное нарушение, это правило может быть применено для того, чтобы образумить нарушителя. В рядах разгневанных деревенских жителей находятся в том числе воры из воровского квартала, городская стража, ополченцы и т.д. Также возможно введение какого-нибудь персонажа вроде Конана, чтобы взять ситуацию под контроль.

## Опыт

Опыт начисляется за следующие события:

- За сокровища (деньги, драгоценные камни, ювелирные изделия, волшебные предметы и т.п.), добытые в подземелье/приключении и привезённые в безопасное место — 1 опыт за 1 зм
- Победа в бою над монстром — за 1 КЗ — 100 опыта или больше, в зависимости от его умений. Плюсы к КЗ переводят монстра в следующий разряд КЗ

Опыт за монстров начисляется пропорционально уровню персонажа и уровню монстра, в случае если он ниже.

Опыт за сокровища — пропорционально уровню персонажа и подземелья (или уровню охраняющего сокровища монстра), если он ниже.

Опыт за волшебный предмет получает персонаж, который становится его владельцем. Если предмет не находит хозяина, а продаётся, опыт за него делится на всех.

Получив достаточное количество опыта и находясь в безопасном месте, персонаж переходит на новый уровень. Бросьте новое количество КЗ с бонусами/штрафами.

За одну сессию можно поменять свой уровень лишь однажды.

## Родственники

Рефери может разрешить игрокам назначить одного родственника наследником своего персонажа, если по какой-либо причине персонаж неожиданно исчезает, с подтверждением факта смерти или без него (например, в период 1 месяца). В этот момент родственник наследует имущество персонажа, платя 10%-ый налог на всё имущество и денежные средства. Родственник начинает с самого низкого уровня выбранного им класса. Персонажи, у которых нет родственников, теряют всё своё имущество, если они исчезнут и не вернутся до истечения срока, установленного для установления факта смерти.

Если исчезнувший персонаж возвращается, он снова вступает во владение своим имуществом (на усмотрение рефери относительно готовности родственника отказаться от него), но должен заплатить дополнительный налог в размере 10%, чтобы вернуть всё переданное по наследству.

Опционально родственнику может быть разрешено остаться в качестве персонажа рефери на службе у персонажа игрока. Лояльность родственника в таких обстоятельствах подверглась бы штрафу в размере от 0 до -6, и он, возможно, стал бы интриговать, чтобы вернуть себе контроль.

## Путешествия в дикой местности

### Погода

Если погода ещё не установилась, киньте **к6**, и результат укажет на преобладающие условия. Проверяйте каждый день, не поменялась ли погода.

к6	Ясно (1–3)	Облачно (4–5)	Дождь (6)
1	Избыток тепла*	Без изменений	Слабый
2	Без изменений	Без изменений	Слабый
3	Без изменений	<-Ясно	<-Облачно
4	Без изменений	Без изменений	<-Облачно
5	Без изменений	Без изменений	Сильный
6	Облачно->	Дождь->	Сильный**

\* — Действует только в летний сезон. В случае усталости штрафы удваиваются, повышается вероятность возгорания сухой травы или леса, если он сухой.

\*\* — Три дня сильного дождя приносят грязь, сокращая движение наполовину.

### Исследование дикой местности

При исследовании дикой местности движение происходит по дням, и в зависимости от состава группы или их транспортных средств, скорость может быть следующей:

Тип	Кол-во гексов
Человек пешком	3
Телега или повозка	4
Лошадь тягловая	5
Лошадь тяжёлая	6
Лошадь средняя	8
Лошадь лёгкая	10

1 гекс примерно равен 5 милям.

Разные типы местности и наличие на них троп и дорог будут требовать разных затрат на путь.

Тип местности	Модификатор	Дорога
Лес	x2	x1
Болото	x3	x1
Горы	x3	x2
Пустыня	x2	-
Пересечение реки	x3	x1

Группы, насчитывающие 100+ существ, включая тягловых животных, двигаются на 1 гекс в день медленнее. Группы из 1,000+ существ двигаются на 2 гекса медленнее.

Ну суше во время боя в дикой местности 1'' равен 10 ярдам.

### Путешествия по морю

В зависимости от транспортных средств скорость группы может быть следующей:

Тип	Кол-во гексов
Плот	10 (3)
Маленькая лодка	15 (5)
Торговый корабль	12
Галера	20 (6)

В скобках указано количество гексов, которое можно пройти по болотам.

Галеры (кроме тех, что у викингов) не могут vyplывать в открытое море (т.е. в океан).

### Путешествия по небу

В зависимости от транспортных средств скорость группы может быть следующей:

Тип	Кол-во гексов
Ифрит	20
Дракон	24
Грифон, ковёр-самолёт	30
Джинн, воздушный элементаль	30
Гиппогриф, летающая метла	40
Рух, пегас	48

### Усталость в дикой местности

Длительные переходы по дикой местности утомительны, и персонажи должны отдыхать каждую неделю.

Отдых занимает 1 день, во время которого никуда двигаться нельзя.

### Потеря направления

Каждый день есть шанс потеряться, зависящий от типа местности, из которой стартуют персонажи. Случайным образом (бросок **кб**) определите и сообщите игрокам, в какую сторону группа должна начать движение. После этого они могут в любой момент движения один раз изменить направление и должны пройти остаток своего движения по прямой.



Тип местности	Шанс потеряться
Равнина	1 из 6
Лес	2 из 6
Река	1 из 6
Болота	3 из 6
Горы	2 из 6
Пустыня	3 из 6
Город	-

## Случайные столкновения в дикой местности

В конце дневного путешествия рефери делает проверку, столкнулись ли персонажи с монстрами. Путешествуя пешком или верхом на лошадях используйте следующие шансы столкновения в зависимости от местности, где закончили своё движение персонажи:

Тип местности	Шанс столкновения
Равнина	1 из 6
Лес	2 из 6
Река	2 из 6
Болота	3 из 6
Горы	3 из 6
Пустыня	2 из 6
Город	1 из 6

Путешествуя по морю или по воздуху, сделайте две проверки с шансами **1 из 6**. Первая проверка покажет, что столкновение случилось непосредственно в воздухе/на воде во время путешествия. В этом случае используйте таблицы летающих и водяных монстров. Вторая проверка покажет, что столкновение произошло в конце путешествия, можно использовать обычные таблицы монстров для соответствующей дикой местности.

**Исключение:** если к концу дня корабль всё ещё путешествует по воде, вторую проверку делать не нужно.

Случайное столкновение не обязательно означает открытую встречу, но может указывать на то, что группа наткнулась на логово монстра. Шанс такой встречи меняется в зависимости от монстра.

Персонажи увидят монстра на расстоянии **4к6** x 1". В случае внезапного появления любой из сторон расстояние до монстров будет всего **к3** x 1" и тогда если монстров 3 и больше, они окружают группу приключенцев.

## Бегство в дикой местности

Шанс побега зависит от количества убегающих и доли преследующих относительно максимального возможного их количества.

Размер группы	25%-	26%–60%	60%+
1–3	50%	70%	90%
4–9	30%	50%	70%
10–24	15%	30%	50%
25+	5%	20%	35%

Если убегающая сторона появилась на поле боя внезапно, шансы побега удваиваются.

Если убегающую сторону застали врасплох, сбежать можно будет только в случае плохой видимости или с помощью магии.

Плохая видимость, например лес или густой туман повышают шанс побега на 25% или дают 10% шанс, если убегающих застали врасплох.

Если скорость убегающих как минимум в 2 раза выше скорости преследователей, шанс сбежать повышается на 25% и наоборот уменьшается, если их скорость в 2 раза ниже.

## Погоня в дикой местности

В случае если персонажам не удалось быстро скрыться, они двигаются в случайном направлении на 1 гекс, а если монстры быстрее их группы, они настигают их с шансом 50%. Снова делается проверка, удалось ли персонажам сбежать. Если погоня продолжается, персонажи снова двигаются на 1 гекс в случайном направлении, и снова делается проверка с шансом 50%, настигли ли монстры персонажей. Эта процедура повторяется до тех пор, пока не случится ближний бой или пока группа успешно не сбежит.

Леса и болота снижают 50%-ый шанс, что персонажей настигнут, до 25%.

Обитатели замков будут преследовать группу с шансом **3 из 6**, если они настроены отрицательно или шансом **1 из 6**, если нейтральны.

За каждый гекс, который персонажи убегают от погони, они должны потратить половину дня на отдых (потерять половину движения). В такой день делайте дополнительную проверку на случайные столкновения.

## Животные и транспорт

Название	Цена, зм	КБ	Скорость	КЗ	Грузоподъёмность, фунты
Мул	20	7	12''	2+1	350
Лошадь тягловая	30	7	12''	2+1	450
Лошадь лёгкая	40	7	24''	2	300
Лошадь средняя	100	7	18''	2+1	375
Лошадь тяжёлая	200	7	12''	3	450
Телега	100	9	12''	-	1,100
Повозка	200	9	12''	-	1,650/3,300

Лошади и мулы впадают в панику из-за бушующего огня и странных запахов, хотя те, кто подготовлен к бою, с будут подвержены этому не так сильно.

**Мул:** достаточно проворен, чтобы ходить по подземельям.

**Лошадь лёгкая:** не боится боя, может носить бард и атаковать копытом **к6** (как була-вой) пешех противников со 2 раунда ближнего боя.

**Лошадь средняя:** не боится боя, может носить бард и атаковать копытом **к6** (как двумя булавами) пешех противников со 2 раунда ближнего боя.

**Лошадь тяжёлая:** не боится боя, может носить бард и атаковать копытом **к6** (как двумя цепями) пешех противников со 2 раунда ближнего боя.

**Телега:** 2 колеса.

**Повозка:** 4 колеса, требует 1 или 2 животных для перевозки.

Название	Цена, зм	Вес, фунты
Седло	25	25
Подседельные сумки	10	0
Бард	150	75

**Подседельные сумки:** вмещают 30 фунтов.

**Бард:** можно надеть на боевую лошадь, бонус КБ -4.

## Катапульты

Вид	Дальность		Зона поражения	Стоимость, зм	ОС	Урон
	от	До				
Лёгкая катапульта	15''	30''	2''	250	3	2к6
Тяжёлая катапульта	24''	48''	3,5''	400	5	3к6

Все катапульты могут перемещаться на 6''.

Все фигуры с КЗ 1+1 и меньше полностью или частично попавшие в зону поражения — убиты.

Лёгкие катапульты стреляют каждый второй раунд, а тяжёлые — каждый третий раунд. Отсчёт раундов начинается заново после любого перемещения катапульты.

Каждую катапульту обслуживает экипаж из 4 тренированных человек. За каждого отсутствующего человека задержка между выстрелами увеличивается на 1 раунд.

При выстреле игрок должен заявить дальность выстрела в дюймах и отложить это расстояние по прямой от катапульты, затем указать в дюймах смещение влево или вправо (учтите, что возможный угол обстрела катапульты — по 45 градусов влево или вправо), после чего заявленное расстояние выстрела в дюймах откладывается по большей стороне получившегося треугольника.

Опционально, при выстреле можете бросить **к6** для недолёта, и **к6** для перелёта. Если оба значения равны, снаряд попадёт в заявленное место. В противном случае используйте значение большего кубика и скорректируйте точку падения снаряда по линии атаки на выпавшее количество дюймов.

## Очки структуры (ОС)

Если механизм, существо и т.д. теоретически могут разрушить структуру постройки, плавсредства и т.п., то вместо урона **Хк6** они наносят Х урона по очкам структуры.

## Замки

В любой момент персонаж может выбрать участок земли или город, на котором можно построить свой замок, башню или что-то ещё. Для этого игрок должен нарисовать свой набор планов для рефери. Позже это может вылиться в найм солдат, осады, и ещё всякое неожиданное. Естественно, персонажу игрока придётся оплатить всю стройку.

Бойцы 9 ур. и выше, построившие замок, становятся баронами и получают возможность инвестировать в свои владения, чтобы увеличить свой доход. Исходный доход барона складывается из налогов в размере 10 зм в год с каждого жителя земель под его властью.

Жрецы 8 ур. и выше могут получить помощь свыше при строительстве своей твердыни. Если они потратят 100,000 зм на строительство замка, они могут построить крепость вдвое дороже. В такой замок обязательно придут верующие люди, которые будут фанатично преданы жрецу и будут служить бесплатно. Среди них будут **к6 x 10** единиц

тяжёлой кавалерии, **к6 x 10** арбалетчиков на средних лошадях и **3к6 x 10** тяжёлых пехотинцев. Начиная с 7 ур. жрецы должны придерживаться своего мировоззрения. Если жрец, получивший эти льготы сменит своё мировоззрение, все льготы будут немедленно отменены. Жрецы с собственными замками будут контролировать территорию, подобно тому, как это делают бойцы, получая десятину, равную 20 зм в год с каждого жителя земель под его властью.

Постройка	Стоимость, зм
Торхаус (дом привратника)	4,500
Ворота (например, для торхауса)	3,000
Портулис (опускная решётка) и подъёмный мост	2,000
Бартизана (радиус 10')	1,000
Маленькая башня (радиус 15')	4,500
Навесная стена (длина 90', толщина 10')	3,500
Средняя башня (высота 20', радиус 20')	5,000
Квадратная башня (высота 30', ширина 30')	4,000
Донжон (главная башня)	
- основной уровень (без учёта ворот)	42,000
- второй уровень	30,000
Большая башня (высота 40', радиус 40')	10,000
Бастион, полубашня (высота 40', радиус 40')	3,000
Барбакан стена (длина 40') и две башни (высота 30', радиус 30')	14,000– 20,000
Каменная постройка, 2 этажа + чердак и подвал (высота этажа 10', периметр 120')	2,500
Укоротить башню на 10'	-10%
Удлинить башню на 10'	+20%
Деревянная дверь	10*
Усиленная дверь	20*
Железная дверь	50*
Деревянная лестница 10'	30*
Каменная лестница 10'	90*
Окно или смотровая щель	10*
Ров или траншея (длина 180', ширина 20', глубина 10')	2,000
Насыпь (длина 180', ширина 20', высота 10')	1,000
Деревянный частокол (длина 180')	1,500
Деревянная постройка, 2 этажа + чердак и подвал (высота этажа 10', периметр 120')	500
Котёл с маслом	50
Переносной крытый таран или пила	1,000
Осадная башня, покрытая парными шкурами	2,000

\* — Для двойных — цена x 1.5.

Каждое фортификационное сооружение, будь то стена, башня или барбакан, имеет дополнительную 5-футовую короткую стену, за которой можно укрыться.

- Донжон, средняя башня — 40–60 ОС
- Торхаус, ворота, квадратная башня — 30–45 ОС
- Навесная стена, каменная постройка — 25–40 ОС
- Крепостные валы и засыпанные землей габионы — 20–30 ОС
- Частокол, деревянная постройка — 5–15 ОС

## Инвестиции

Еще одно преимущество, получаемое теми, кто строит свои крепости в дикой местности, заключается в том, что они получают контроль над окружающей сельской местностью. Первое требование — очистить сельскую местность от монстров. Персонаж перемещает войска в гекс, рефери делает проверку на случайное столкновение, и, если выпадают монстры, персонаж должен победить их. Если монстр не встречается, гекс считается очищенным. Как только вся территория вокруг крепости в радиусе 20 миль (4 гекса) будет очищена, вся эта территория будет считаться свободной от монстров и будет поддерживать этот статус.

На очищенной территории будет **2к4** деревень с населением **к4 x 100** жителей в каждой. Это население будет приносить ежегодный налоговый доход, равный 10 зм с каждого. Рефери также может разрешить различные инвестиции на территории, определяя доход в соответствии с вложениями и потенциалом района. Вот некоторые возможные инвестиции:

- Дорожное строительство
- Оружейные склады
- Судостроение
- Строительство речных каналов
- Разведение животных
- Морская торговля
- Гостиницы
- Сельскохозяйственные уголья
- Торговля
- Охота
- Рыбная ловля
- Звероловный промысел
- Религия
- Исследование
- Туризм

Успешные инвестиции также приведут к увеличению численности населения на территории инвестора, при условии, что область инвестирования специально не исключает этого (например, охота и звероловный промысел).

## Наёмники

В городах или на пограничных заставах можно нанять солдат, которые обычно нанимаются целыми группами или в относительно большое войско.

Для найма необходимо выполнить одно из следующих действий: разместить объявления на видных местах с указанием открытых вакансий и того, чьи услуги требуются; или попросить слуг пройти по общественным местам в поисках желаемых лиц. Любое из этих мероприятий обойдётся в **к6 x 100** зм за неделю поисков. Рефери должен определить вероятность успеха каждой попытки, основываясь на щедрости сделанного предложения и так далее. Эльфы и дворфы встречаются нечасто. Хаотичный персонаж может нанять орков. Орки будут стоить в 2 раза меньше, чем люди. Цены ниже указаны за месяц постоя и содержания:

Тип войск	Цена, зм
Гражданский	1
Лёгкая пехота	2
Лёгкая пехота (орк)	1
Тяжёлая пехота	3
Тяжёлая пехота (дворф)	4
Тяжёлая пехота (эльф)	5
Тяжёлая пехота (орк)	1,5
Арбалетчик	4
Арбалетчик (дворф)	5
Лучник	5
Лучник (эльф)	10
Лучник (орк)	3
Лучник с длинный луком	10
Лёгкая кавалерия	10
Средняя кавалерия	15
Тяжёлая кавалерия	20



## Специалисты

Есть целый ряд специалистов, доступных тем, у кого есть своя крепость. Список является не полным, и рефери может изменять его по своему усмотрению. Для найма необходимо выполнить одно из следующих действий: разместить объявления на видных местах с указанием открытых вакансий и того, чьи услуги требуются; или попросить слуг пройти по общественным местам в поисках желаемых лиц. Любое из этих мероприятий обойдётся в **к6 x 100** зм. Рефери должен определить вероятность успеха каждой попытки, основываясь на щедрости сделанного предложения и так далее. Специалисты встречаются крайне нечасто.

Специалист	Стоимость зм/месяц
Алхимик	1,000
Дрессировщик	500
Инженер	750
Капитан корабля	250
Кузнец	25
Моряк	10
Мудрец	2,000
Оружейник	100
Убийца	2,000 за миссию
Шпион	500 за миссию

**Алхимик:** если предоставить ему формулу или зелье, он сможет повторить его за половину стоимости. Алхимик может производить исследования новых ядов. Это вопрос времени и инвестиций. Первоначальные вложения зависят от уровня яда, который в свою очередь определяет рефери. Инвестиции для 1-го уровня составляют 4,000 зм и будут расти в 2 раза на каждом следующем. Требуемое время составляет 2 недели для каждого уровня яда. На каждую потраченную сумму, равную основным инвестициям, существует кумулятивный шанс на успех в размере 20%. Например, вложение 20,000 зм в разработку нового яда 1-го уровня имеет 100%-ый шанс на успех после 2 недель.

**Дрессировщик:** каждый способен дрессировать лишь один тип животных, и он точно потребуется, чтобы заниматься кем-то кроме лошадей и мулов, например. Таким образом, если игроки захотят воспитать стаю гиппогрифов, им потребуется определённый дрессировщик. Один дрессировщик может тренировать до 6 животных. Рефери на своё усмотрение определяет, сколько времени требуется для воспитания животных.

**Инженер:** необходим для возведения любой большой крепости или проведения осады. Любое проложение туннеля должно контролироваться инженером.

**Капитан корабля:** необходим для управления кораблём и его командой.

**Кузнец:** на каждые 50 лошадей, мулов и т.п. в войске персонажа должен быть нанят один кузнец, чтобы обслуживать их. Также кузнецы необходимы оружейнику для увеличения объёма его работы.

**Моряк:** все корабли должны управляться командой моряков под руководством капитана. Требуемое количество указано отдельно для каждого плавсредства. Как правило,

моряки не будут бойцами, но те, кто способен сражаться, должны получать зарплату и как моряки, и как бойцы, в соответствии с их характеристиками.

**Мудрец:** мудрец может функционировать только в качестве консультанта. Их могут нанять лишь бойцы. По желанию рефери, возможное для найма количество мудрецов может быть ограничено или наоборот. Выступая в роли мудреца, рефери должен показывать предельное благоразумие.

**Оружейник:** на каждые 50 бойцов в подчинении персонажа должен быть нанят один оружейник, который будет обслуживать их доспехи и оружие. Он может также делать доспехи и оружие, при условии, что у него нет иных обязанностей, которые он должен выполнять. Без какой-либо помощи за 1 месяц он может сделать 1 доспех, 3 щита или 5 единиц оружия. Если ему будут помогать 2 ассистентов (один из которых должен быть кузнецом), он сможет сделать вдвое больше, а с 6 ассистентами (двое должны быть кузнецами) — втрое больше за месяц.

**Убийца:** роль этого специалиста очевидна. Рефери решит, каковы шансы на выполнение его миссии, отметив меры предосторожности, принятые предполагаемой жертвой. Убийц не так много, и необходимо соблюдать некоторые ограничения на их количество в течение года.

**Шпион:** шпиона можно нанять, и ожидать, пока он проникнет в желаемые ряды, его можно попросить наняться в нужное место в качестве шпиона, или можно заполучить шпиона с помощью коррупции. В последнем случае персонаж предлагает взятку какому-либо члену нужных сил. Если оно будет принято, то существует очень высокая вероятность того, что шпион впоследствии добросовестно выполнит свои обязанности. Шансы определяются рефери. Информация, полученная шпионом, также проходит через рефери.

## Бой в море

Бой в море происходит по 1-минутным ходам, а 1'' равен 10 ярдам.

Плавсредство	Фордевинд	Бакштаг	Галфвинд	Бейдевинд
Большая галера	20''/25''	15''/20''	10''/15''	-
Небольшая галера	25''/30''	20''/25''	15''/20''	-
Галера викингов	30''/35''	25''/30''	20''/25''	-
Большой торговый корабль	20''/30''	18''/27''	15''/24''	10''/20''
Небольшой торговый корабль	25''/35''	22''/32''	20''/30''	15''/25''
Боевой корабль	25''/35''	22''/32''	20''/30''	15''/25''
Маленькая лодка	15''/20''	12''/17''	10''/15''	5''/10''
Плот	10''/15''	6''/10''	-	-

Указанная в левой части дроби скорость будет верна при движении под парусами во время слабого или умеренного ветра. В правой части дроби указана скорость при свежем и сильном ветре. Без слабого ветра движение возможно только с помощью мышечной силы. При штормовом ветре движение под парусами невозможно, и корабль будет двигаться на 3'' в сторону, куда дует штормовой ветер.

Под парусами по рекам возможно двигаться с 1/2 скорости, направление течения учитываться не будет.

Чтобы поставить или убрать парус, необходимо 6 членов экипажа, либо 3, если судно гребное.

## На вёслах

Движение по рекам по течению на вёслах добавляет 5'' к скорости и наоборот отнимает 5'' при движении против течения. Движение задним ходом возможно с 1/2 скорости.

Плавсредство	Медленная	Крейсерская	Быстрая
Большая галера	10''	15''	25''
Небольшая галера	15''	20''	30''
Галера викингов	12''	18''	25''
Большой торговый корабль	-	-	-
Небольшой торговый корабль	-	-	-
Боевой корабль	-	-	-
Маленькая лодка	10''	15''	20''
Плот	-	10''	-

Указанные выше скорости верны, если команда сильных гребцов полная и отдохнувшая. Пропорционально снизьте скорость из-за отсутствующих гребцов, либо просто на 5% за каждого отсутствующего гребца. Обычно отдохнувшая команда гребцов имеет 30 очков усталости в запасе (у викингов — 40). Движение на плоту и лодке возможно с помощью шеста.

- Передвижение на медленной скорости отнимает 2 очка за ход
- Передвижение на крейсерской скорости отнимает 3 очка за ход
- Передвижение на быстрой скорости отнимает 10 очков за ход
- 1 ход отдыха восстанавливает 1 очко усталости

Изменение скорости должно быть последовательным.

Один полный ход движения требуется, чтобы в следующем ходу начать двигаться на новой скорости дальше по цепочке:

Полный стоп -> Медленная (в т.ч. обратная) -> Крейсерская (в т.ч. обратная) -> Быстрая (в обратную сторону быстро плыть нельзя)

Останавливаться проще, чем набирать скорость — менять скорости можно через шаг.

Быстрая -> Крейсерская -> Медленная -> Полный стоп

## Ветер

2к6	Скорость
2–3	Штиль
4–8	Слабый или умеренный
9–11	Свежий или сильный
12	Шторм или ураган

Во время свежего или сильного ветра, у галер есть 10% шанс каждый ход зачерпнуть воду и потерять 25% скорости. Если таким образом галера потеряет 75% скорости, она тонет.

к8	Направление ветра
1	Север
2	Северо-восток
3	Восток
4	Юго-восток
5	Юг
6	Юго-запад
7	Запад
8	Северо-запад

## Изменение курса

На каждые 10'' пройденных на вёслах, корабль может повернуть на 0–45 градусов.

На каждый 12'' пройденных под парусами, корабль может повернуть на 0–30 градусов.

## Последовательность боя (одновременные приказы)

1. **Приказы.** Все стороны пишут приказы для всех своих персонажей (направление, дистанцию).
2. **Движение.** Все стороны перемещают своих персонажей в соответствии с приказами. Сперва половину движения, отслеживая, не случилось ли внезапных столкновения в ближнем бою.
3. **Катапульти.** Стреляют тяжёлые виды дальнбойного вооружения — катапульти разных видов.
4. **Дальний бой.**
5. **Ближний бой.**

Шаги 1–5 повторяются до конца битвы.

Во время любой из фаз может наступить момент, когда потребуется сделать проверку боевого духа. Делайте эту проверку в той же фазе, т.к. её результаты могут повлиять на последующие фазы.

Плавсредство	Экипаж	Гребцы	Моряки	Матросы	Солдаты
Плот					
Маленькая лодка					
Небольшой торговый корабль	15				
Большой торговый корабль	20				
Небольшая галера* *		50	20	10	
Большая галера*		100	50	20	
Галера викингов	75	(64)††			
Боевой корабль†	15–20				40–60

\* — Катапульта на носу и на корме.

\*\* — Катапульта на носу.

† — Катапульта на носу и на корме в баках/надстройках, вся защита, как правило, превосходит защиту других кораблей, за исключением стены из щитов викингов, используемой только при abordage.

†† — Максимум 64 гребца среди всей команды.

## Таран

Средневековые корабли обычно не оснащены тараном, но встреча с такими суднами вполне вероятна. Вот несколько правил:

- Мачта таранящего корабля опущена (требуется 10 членов экипажа и 3 хода, возможно только на галерах)
- Скорость таранящего корабля быстрая
- Сразу после тарана дать задний ход
- Пострадавший корабль получает **кб х 10%** урона
- С шансом 25% пострадавший корабль тонет через 3кб ходов, получив пробоину ниже ватерлинии
- 10 человек могут залатать дыру ниже ватерлинии за 5 ходов
- С 25% шансом заплатка не будет держаться и потребуются ещё 5 ходов работ
- Протараненное сбоку судно теряет 20% экипажа (3/4 из них должны быть гребцы, если судно имеет гребцов)
- Протараненное в корму или нос судно теряет 5% экипажа (среди них не должно быть гребцов)
- Таран никак не влияет на абордаж

## Срезание гребцов

Любое судно, проходящее вдоль судна с гребцами, срежет их вёсла и убьёт 1/2 всех гребцов на этой стороне судна. Если проходящее мимо судно тоже снаряжено гребцами — может случиться то же самое, если только не был отдан приказ сушить вёсла.

Судно, у которого срезали вёсла не сможет двигаться в течении 3 ходов, а затем сможет двигаться лишь на 1/2 скорости. Если у какого-либо судна срезать вёсла дважды, оно больше не сможет двигаться на вёслах.

## Абордаж

Возможен на расстоянии до 1''. Каждое судно имеет шанс 20% успешно взять на абордаж другое судно. Судно, взятое на абордаж, не может двигаться.

Прервать абордаж можно с шансом 20%.

Для взятия на абордаж и для его прерывания достаточно 1 человека. За ход можно сделать до 3 попыток взять на абордаж для каждого корабля и такое же количество попыток прервать его.

Как только абордаж успешно свершился, можно высаживаться на корабль.

## Высадка

Для высадки на судно оно должно быть взято на абордаж. После этого можно переходить к планам судов. Каждый ход на судно может высадиться команда из расчёта 1 человек на каждые 3 фута палубы. Кроме того, плавающие люди могут взобраться по бортам судна (и иметь штраф за сражение с вышестоящим противником, если такой окажется на палубе). Как только призовая команда оказывается на вражеском корабле, начинается бой. Важным моментом в этом случае станет командное управление.

## Ближний бой

1. Персонажи больше всего будут хотеть идти к очевидной добыче, если их лидеры или их лейтенанты не будут осуществлять командное управление. Люди будут отступать.
2. Существа, которым некуда отступать и которых продолжают прессовать, вынуждены будут прыгивать за борт, либо с палубы или такелажа, либо будут сдаваться, если ничего другого не остаётся. Проверка на урон при падении на воду или твёрдую поверхность делается как обычно.
3. Выламывание дверей, прорубание стен или настилов или перерезание такелажа должно определяться судьёй с учётом индивидуальных размеров и силы персонажей в рамках любых рекомендаций, изложенных в настоящих правилах. Так, например, когда гигант атакует дверь на обычном корабле, это, вероятно, будет стоить ему всего половины движения, в то время как 10 людям потребуется целый раунд, чтобы выломать её. Перерезать такелаж может быть легко любому, у кого есть боевой топор и крепкая спина, но гигант просто разорвал бы его на части, как верёвку, вместо того чтобы тратить время на то, чтобы разрезать его кинжалом. Человеку с мечом потребовалось бы 3 раунда, чтобы перерубить кусок такелажа или якорный канат, в то время как великан разорвал бы его на части за 1 раунд.

## Командное управление

В то время как воины варваров, например, викинги, не нуждаются в командном управлении, более цивилизованные войска нуждаются в нём. Необходимо, чтобы командир или один из его лейтенантов находился поблизости, чтобы отдавать приказы людям, участвующим в ближнем бою на борту корабля. Радиус дальности командного управления в дюймах — это значение харизмы персонажа. У лидера может быть два лейтенанта, которые помогают ему командовать, но у лейтенанта дальность командного управления на 1'' меньше, чем у его лидера. Предлагаются следующие дополнительные рекомендации:

1. У лидеров, участвующих в ближнем бою, дальность командного управления сокращается вдвое.
2. Личный состав, находящийся за пределами зоны командного управления командира или лейтенантов, не будут реагировать.
3. Лейтенанты должны находиться в пределах досягаемости командного управления командира, чтобы передавать приказы или самим реагировать.
4. У монстров и неразумных существ нет проблем с командным управлением, и они будут действовать по обстановке.
5. Лидеры, находящиеся на виду у своих людей/подчинённых, будут увеличивать радиус дальности своего командного управления на 1'' за каждые 10 футов, которые они находятся над ними.
6. Личный состав, участвующий в ближнем бою, будет реагировать на команды только с шансом **4 из 6**. Такую проверку можно делать каждый раунд.

## Захват корабля

Корабль считается захваченным, когда боевой дух всей команды упал или когда все защищающиеся мертвы или за бортом.



## Плавсредства

Плавсредство	Цена, зм	ОС	Грузоподъёмность, фунты
Плот	40	1	500
Маленькая лодка	100	3	1,500
Небольшой торговый корабль	5,000	9–15	22,000
Большой торговый корабль	20,000	18–24	66,000
Небольшая галера	10,000	9–15	4,400
Большая галера	30,000	18–24	8,800
Галера викингов	10,000	7–12	4,000
Боевой корабль	45,000	14–27	13,200

## Плавание

Скорость плавания персонажей в воде — 3''.

Для удержания на плаву с собой можно иметь лишь кинжал или держащееся на плаву оружие (деревянная дубинка, посох, копьё и т.д.)

Предполагается, что 50% моряков умеет плавать.

Если персонаж умеет плавать, то каждый ход он всё ещё имеет шанс утонуть в глубокой воде в зависимости от надетого доспеха:

- Латы: шанс утонуть 100%
- Кольчуга: шанс утонуть 80%, если персонаж не утонул, это означает, что он успел снять кольчугу (она тонет)
- Кожаный доспех: шанс утонуть 20%, доспех можно не снимать
- Без доспеха: шанс утонуть 5%, но только в случае, если персонажа бросили в воду насильно

Во время шторма есть дополнительный шанс 50% утонуть каждый ход.

Упавшие за борт персонажи могут подплыть к любому кораблю, до которого могут доплыть и те могут подобрать их, если двигаются на медленной скорости на вёслах или менее 15'' на любом судне. Те, кого вытаскивают из воды, не обязаны быть согласны, чтобы их успешно вытащили.

## Последнее замечание

Если уж и морские чудовища не потопят корабль, он может уплыть и за край света!

## Бой в небе

Во время боя в небе 1'' равен 10 футам. Ближний бой возможен на расстоянии до 3''.

По прямой в воздухе существо может двигаться со всей своей скоростью.

Относительные размеры существ влияют на то, сколько поворотов они могут сделать за движение и какое минимальное расстояние они должны пролететь между поворотами.

Категория	Кол-во поворотов	Мин. расстояние
Спрайт, большая птица или насекомое	5	1
Человек, летающая метла, летающая нежить	4	2
Кокатрис, гаргулья	3	3
Пегас, гиппогриф, элементарь воздуха	6	3
Ковёр-самолёт, мантикора, виверна	4	4
Химера, дракон, рух, гигантское насекомое	3	5
Гигантская рептилия	2	6

## Последовательность боя (одновременные приказы)

1. **Приказы.** Все стороны пишут приказы для всех своих персонажей (направление, дистанцию, набор высоты или снижение, обращённость к сторонам света).
2. **Движение.** Все стороны перемещают своих персонажей в соответствии с приказами. Сперва половину движения, отслеживая, не случилось ли внезапных столкновения в ближнем бою.
3. **Катапульти.** Стреляют тяжёлые виды дальнобойного вооружения — катапульти разных видов.
4. **Дальний бой.**
5. **Ближний бой.**

Шаги 1–5 повторяются до конца битвы.

Во время любой из фаз может наступить момент, когда потребуется сделать проверку боевого духа. Делайте эту проверку в той же фазе, т.к. её результаты могут повлиять на последующие фазы.

Для обозначения высоты персонажа или монстра удобно класть рядом с ним фишки с количеством дюймов высоты.

## Манёвры

### Пике

Потеря высоты в движении не может превышать его половины, если только не используется пике. В этом случае прибавляется 50% движения и всё движение должно происходить с потерей высоты, где горизонтальное смещение возможно лишь на 1'' за каждые 10'' пике. Например, пегас (48'') в пике должен опуститься на 72'' и может сместиться по горизонтали на 7''.

### Подъём

Подъём возможен лишь на половину движения за раунд плюс минимальное расстояние, которое они могут пролететь между поворотами. Например, поднимающийся пегас (48'') может взлететь на 24'' и ещё на 3'' т.е. на 27''.

## Дальний бой

### Воздух-воздух

Обрабатывается, как обычно, но добавляется зависимость от позиции атакующего относительно цели, шанс попасть в разные части тела летающего существа и шанс критического попадания.

Позиция атакующего	Наездник*	Голова	Крыло	Тело	Хвост
Спереди	1–2	3–4	5–6	7–10	-
Сбоку	1	2–3	4–5	6–9	10
Сверху	1	2–3	4–7	8–9	10
Снизу	-	1–2	3–5	6–9	10
Сзади	1–2	3	4–5	6–8	9–10

\* — Если у цели нет наездника, попадание происходит по телу.

Попадание по	Шанс критического попадания	Скорость снижается на 50%	Потеря высоты и приземление	Выход из боя	Крушение** / смерть в воздухе
Наездник*	25%	-	-	100%	-
Голова	20%	10%	30%	40%	20%
Крыло	20%	50%	20%	30%	-
Тело	10%	30%	30%	30%	10%
Хвост	-	-	-	-	-

\* — Включая всех персонажей рефери до 3-го уровня.

\*\* — За каждый 1'' высоты наездник получает **к6** урона от крушения.

## Земля-воздух

Обрабатывается, как обычно, но стрельба из обычных катапульт недопустима. Катапульта с пращей на конце рычага (требушет) может стрелять зарядом мелких камней. Считается, что траектория полёта такого заряда достигает своей вершины на половине общей дальности полёта снаряда и равна по высоте полной дальности полёта для катапульт с противовесом или половине дальности для катапульт других типов. Зона поражения снаряда будет представлять собой сферу, пролетающую по всей траектории движения заряда. Обратите внимание, что лёгкая катапульта натяжного типа может быть использована для стрельбы большими дротиками (2к6 урона) даже прямо вверх, на максимальную дальность для таких катапульт, при этом минимальная дальность, по понятным причинам будет неприменима.

## Воздух-земля или бомбардировка

При необходимости такая форма атаки может быть разрешена, при этом самое крупное летающее существо способно нести бомбовую нагрузку, равную **3к6** урона, а более мелкие существа несут пропорционально меньшую нагрузку. Во время бомбометания существо должно двигаться по прямой линии весь раунд и может включать потерю высоты или пике. Чтобы определить, куда попадёт бомба, бросьте **2к6**, значение **«7»** указывает на прямое попадание. Значения ниже **«7»** указывают на промах левее или до цели; в то время как значения выше **«7»** указывают на попадание правее или за цель. За каждую **«1»** больше или меньше **«7»** сделайте следующее:

- Бросьте **к6**, где с равными шансами (2 к 2 к 2) попадание будет либо левее/правее цели, либо до/за целью, либо и левее/правее, и до/за целью
- Бросьте **к6** для определения расстояния в дюймах по нужной оси или осям.

Существа, несущие бомбовый груз, получают штраф за передвижение в размере 1/3 от их максимального движения.

## Монстры

Монстр	Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
Люди	к10 x 30	разный	разная	разный	15%	A
Гоблины	к10 x 40	6	6"	1-1	50%	к6 зм у каждого
Кобольды	к10 x 40	7	6"	1/2	50%	к6 зм у каждого
Орки	к10 x 30	6	9"	1	50%	D
Хобгоблины	к10 x 20	5	9"	1+1	30%	D
Гноллы	к10 x 20	5	9"	2	30%	D
Огры	3к6	5	9"	4+1	30%	1,000 зм + C
Тролли	2к6	4	12"	6+3	50%	D
Гиганты	к8	4	12"	8- 12+2	30%	5,000 зм + E
Скелеты	3к10	7	6"	1/2	-	-
Зомби	3к10	8	6"	1	-	-
Гули	2к12	6	9"	2	20%	B
Умертвия	2к12	5	9"	3	60%	B
Призраки	2к8	3	12"/24"	4	20%	E
Мумии	к12	3	6"	5+1	30%	D
Спекторы	к8	2	15"/30"	6	25%	E
Вампиры	к6	2	12"/18"	7-9	20%	F
Кокатрисы	к8	6	9"/18"	5	35%	D
Василиски	к6	4	6"	6+1	40%	F
Медузы	к4	8	9"	4	75%	F
Горгоны	к4	2	12"	8	50%	E
Мантикоры	к4	4	12"/18"	6+1	25%	D
Гидры	к8+4	5	12"	5-12	25%	B
Химеры	к4	4	12"/18"	9	50%	F
Виверны	к6	3	9"/24"	7	60%	E
Драконы	к4	2	9"/24"	5-12	60%	H
Балроги	к6	2	6"/15"	10	25%	F
Гаргульи	2к10	5	9"/15"	4	25%	C
Оборотни	2к10	разный	разная	разный	15%	C
Пурпурные черви	к4	6	6"	15	25%	D
Морские монстры	разное	разный	разная	разный	разный	разные
Минотавры	к8	6	12"	6	10%	C
Кентавры	2к10	5	18"	4	5%	A
Единороги	к4	2	24"	4	-	-
Никси	к10 x 10	7	12"	1	100%	B
Пикси	к10 x 10	6	9"/18"	1	25%	C
Дриады	к6	5	12"	2	20%	D
Гномы	к10 x 40	5	6"	1	60%	C

Монстр	Кол-во в дикой		Шанс			
	местности	КБ	Скорость	КЗ	логова	Сокровища
Дворфы	к10 x 40	4	6''	1	50%	G
Эльфы	к10 x 30	5	12''	1+1	25%	E
Хоббиты	к10 x 10	7	12''	1-1	65%	D
Энты	2к10	2	6''	8	-	-
Пегасы	к12	6	24''/48''	2+2	-	-
Гиппогрифы	2к8	5	18''/36''	3+1	-	-
Рух	к20	4	6''/48''	6	20%	I
Грифоны	2к8	3	12''/30''	7	10%	E
Невидимые сталкеры	-	3	12''	8	-	-
Элементали	1	2	разная	разный	-	-
Джинны	-	5	9''/24''	7+1	-	-
Ифриты	-	3	9''/24''	10	-	-
Охровое желе	1	8	3''	5	-	-
Чёрный пудинг	1	6	6''	10	-	-
Зелёная слизь	-	-	-	2	-	-
Серая жижа	-	8	1''	3	-	-
Жёлтая плесень	-	-	-	-	-	-
Небольшие насекомые или животные	6к6	разный	разная	разный	разный	разные
Большие насекомые или животные	2к8	разный	разная	разный	разный	разные

Количества указаны для встреч в дикой местности. Для подземелий используйте количество соразмерное группе приключенцев.

Скорость после слэша — это скорость полёта. Кроме того, монстры могут атаковать с разбега, получая бонус скорости. Обычно это 3" для пеших монстров со скоростью 9" и больше или бонус 6" для существ,двигающихся со скоростью лошади.

Все сокровища можно найти только в тех случаях, когда встреча происходит в логове монстра.

Большинство монстров может видеть в темноте, если рядом нет источника света.

Для определения ОЗ киньте столько **к6**, сколько у монстра КЗ. Прибавьте бонусы, если они есть.

КЗ	0–1	1–2	2–3	3–4	4–6	6–8	9–10	11+
Бонус атаки	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+9	+11

Бонус атаки монстров, которые являются людьми, нужно брать из таблицы для бойца или других классов, в зависимости от монстра.

## Люди

Люди могут быть представлены разными категориями.

### Бандиты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Хотя бандиты — это в основном обычные люди, их лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 бандитов будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 бандитов будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 бандитов будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если бандитов будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если бандитов будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех бандитов высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск	Уточнение по экипировке
40%	лёгкая пехота	Кожаный доспех и щит
25%	короткие луки или лёгкие арбалеты	Кожаный доспех
25%	лёгкая кавалерия	Кожаный доспех и щит
10%*	средняя кавалерия	Кольчуга и щит, без барда
-	тяжёлая кавалерия	Бард

\* — На усмотрение рефери, можно добавить дополнительные 10% взамен других типов войск.

У обычных бандитов КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые бандиты будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение бандитов с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У бандитов будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 бандитов. У каждого бандита с собой **2к10** см.

## Берсеркеры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	7	12''	1+1	15%	А

Люди, обезумевшие от жажды битвы. Их лидеры будут представлены в виде бойцов высших уровней.

- На каждые 30 берсеркеров будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 берсеркеров будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 берсеркеров будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)

Для всех берсеркеров высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов: доспех, щит, меч.

Берсеркеры одеты в кожаные доспехи (КБ 7) и двигаются со скоростью 12''. Их КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Они никогда не делают проверок боевого духа и будут сражаться до тех пор, пока не убьют всех противников или не будут убиты. Их мировоззрение нейтральное.



## Разбойники

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Разбойники в основном представляют собой обычных людей, хотя их лидеры являются высокоуровневыми бойцами, чародеями и жрецами.

- На каждые 30 разбойников будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 разбойников будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 разбойников будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если разбойников будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если разбойников будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех разбойников высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
40%	лёгкая пехота
25%	короткие луки или лёгкие арбалеты
25%	лёгкая кавалерия
10% *	средняя кавалерия
-	тяжёлая кавалерия

\* — На усмотрение рефери, можно добавить дополнительные 10% взамен других типов войск.

У обычных разбойников КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые разбойники будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение разбойников — хаотическое, а все проверки боевого духа делаются с бонусом +1. У разбойников будут только очень важные пленники, 1 на каждые 20 разбойников. У каждого разбойника с собой **2к10** см.

## Кочевники

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Обычные люди, живущие в пустыне или степи и занимающиеся налётами. Их лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 кочевников будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 кочевников будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 кочевников будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если кочевников будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если кочевников будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех кочевников высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

У обычных кочевников КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые кочевники будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение кочевников с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У кочевников будут пленники в соотношении 1 на каждые 25 кочевников. У каждого кочевника с собой **5к6** см.

Лагерь пустынных кочевников будут охраняться дополнительными (**к3+1**) x 10 тяжёлыми пехотинцами с составными луками.

Часть	Пустынные кочевники	Часть	Степные кочевники
50%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями	20%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями
20%	лёгкие конные лучники	50%	лёгкие конные лучники
30%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями	10%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями
-	тяжёлые лучники с составными луками	20%	средние конные лучники
-	тяжёлая кавалерия	-	тяжёлая кавалерия

## Дервиши

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1+1	15%	А

Фанатично религиозные кочевники, живущие в пустыне или степи. Среди них всегда будет их лидер — жрец 8 или 9-го уровня.

- На каждые 30 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если дервишей будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если дервишей будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех дервишей высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

У обычных дервишей КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Все высокоуровневые дервиши будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение дервишей всегда порядочное.

Лагерь пустынных дервишей будут охраняться дополнительными **(к3+1) x 10** тяжёлыми пехотинцами с составными луками.

Часть	Пустынные дервиши	Часть	Степные дервиши
50%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями	20%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями
20%	лёгкие конные лучники	50%	лёгкие конные лучники
30%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями	10%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями
-	тяжёлые лучники с составными луками	20%	средние конные лучники
-	тяжёлая кавалерия	-	тяжёлая кавалерия

## Буканиры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Бандиты, промысляющие на воде. Лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 буканиров будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 буканиров будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 буканиров будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если буканиров будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если буканиров будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех буканиров высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
60%	лёгкая пехота
30%	лёгкие арбалеты
10%	тяжёлые арбалетчики с тяжелыми арбалетами

У обычных буканиров КЗ 1, а бонус атаки +1. Мировоззрение буканиров с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У буканиров будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 буканиров. У каждого буканира с собой **2к6** зм.

## Пираты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Бандиты, промысляющие на воде. Лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 пиратов будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 пиратов будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 пиратов будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если пиратов будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если пиратов будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех пиратов высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но, если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
60%	лёгкая пехота
30%	лёгкие арбалеты
10%	тяжёлые арбалетчики с тяжелыми арбалетами

У обычных пиратов КЗ 1, а бонус атаки +1. Мировоззрение пиратов всегда хаотичное. У пиратов будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 пиратов. У каждого пирата с собой **2к6** зм.

## Неандертальцы (пещерные люди)

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	9	12''	2	15%	-

Неандертальцы не носят доспехов. Их КЗ 2, а бонус атаки +1. Они будут атаковать оружием, напоминающим моргенштерн, а персонажей с КЗ 1+1 и меньше могут атаковать дважды за раунд. Проверки боевого духа неандертальцы делают со штрафом -1, их мировоззрение нейтральное.

## Водяные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	7	12''/15''	1+1	15%	А

Нелюди, обезумевшие от жажды битвы. Их лидеры будут представлены в виде бойцов высоких уровней.

- На каждые 30 водяных будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 водяных будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 водяных будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)

Для всех водяных высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов: доспех, щит, меч.

Находясь на поверхности воды, у водяных есть 10% шанс на каждые 10 водяных схватить любой корабль в 1'' от себя и замедлить его на 2'' за каждую успешную попытку захвата. В этот момент они будут доступны для дальнобойных атак. Они могут оставаться под водой бесконечно долго, но, когда они находятся под водой, их действия должны происходить по правилам морского боя (например, использоваться запись одновременных приказов).

КБ водяных считается как 7. Их КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Сражаться водяные будут трезубцами или дротиками (с равными шансами). На земле они будут иметь штраф -1 на попадание. Они никогда не делают проверок боевого духа, их мировоззрение нейтральное. У водяных сокровища есть только под водой, в их логове.

## Гоблины

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	6	6''	1-1	50%	кб зм у каждого

Эти монстрики хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном или ярком свете они получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа.

Ненавидят дворфов и гномов и будут, не сдерживаясь, атаковать их, стоит им сблизится до 12''.

Если встретить их в логове, то вместе с ними всегда будет король гоблинов (КБ 5, 9'', КЗ 1+1), который будет окружён **5к6** охранниками с теми же характеристиками.

## Кобольды

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	7	6''	1/2	50%	кб зм у каждого

Эти монстрики хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном или ярком свете они получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа.

Ненавидят дворфов и гномов и будут, не сдерживаясь, атаковать их, стоит им сблизится до 12''.

Если встретить их в логове, то вместе с ними всегда будет король кобольдов (КБ 5, 9'', КЗ 1+1), который будет окружён **5к6** охранниками с теми же характеристиками.

## Орки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	6	9''	1	50%	D

Племена орков могут быть сколь угодно разнообразными. Всякий раз, как встретится новые орки, можете случайным образом определить, что это за племя из уже созданных или создать новое. Помните о межплеменной вражде. Если орки встречены в дикой местности, запишите их местоположение и принадлежность. Другие орки в этой же области будут из того же племени. Если орки будут обнаружены в своём логове, это будет либо пещерный комплекс, либо деревня (шанс **4 к 2**). Пещерный комплекс будет охраняться часовыми. Деревня будет защищена рвом и частоколом, 1 лёгкой катапульты на каждые 50 орков и какой-нибудь высокой центральной башней. У орков могут быть сильные лидеры или защитники:

Лидер/защитник	Пещерный комплекс	Деревня
Боец 7–9-го уровня	-	25% на 100 орков
Чародей 11-го уровня	-	10% на 100 орков
Дракон	10% на 100 орков	-
к6 огров	10% на 50 орков	15% на 50 орков
к4 троллей	10% на 100 орков	-

Орки будут защищать своё логово без проверок боевого духа, пока их не станет в 3 раза меньше, чем нападающих.

Если орки встречены не в своём логове, есть шанс 50%, что они будут сопровождать вереницу из **к8** повозок. Каждая повозка будет везти **2к6 x 100** зм. Также на каждую повозку будет 10 дополнительных оков и весь обоз будет сопровождать либо боец (7, 8 или 9 уровня с шансами **1 к 3 к 2**), либо чародей (9, 10 или 11 уровня с шансами **1 к 3 к 2**).

Орки не любят дневной и яркий свет и под его лучами получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа. Они будут атаковать орков из других племён едва завидев, если только не находятся под командованием более сильного монстра, в этом случае они ринутся в бой, нарушив приказ, лишь с шансом 50%.



## Хобгоблины

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 20	5	9''	1+1	30%	D

По сути, это большие и бесстрашные гоблины, они хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном свете они получают штраф -1 на попадание. Имеют бонус +1 при проверках боевого духа, если не находятся на дневном свете.

Король хобгоблинов (КБ 5, 9'', КЗ 4+1, к6+2) будет всегда со своими **к3+1** телохранителями, с теми же характеристиками.

## Гноллы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 20	5	9''	2	30%	D

Возможно, лорд Сансани не так выразился в своё время, но считается, что эти существа — нечто среднее между гномами и троллями.

Они хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном свете они получают штраф -1 на попадание. Имеют бонус +2 при проверках боевого духа, если не находятся на дневном свете — тогда бонус будет только +1.

Король гноллов (КБ 4, 12'', КЗ 6+3) будет всегда со своими **к4** телохранителями, с теми же характеристиками.

## Огры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к6	5	9''	4+1	30%	1,000 зм + С

Большие и бесстрашные монстры ростом от 7 до 10 футов, из-за своего размера наносящие **к6+2** урона. Огры видят в темноте, и не получают никаких штрафов при дневном свете.

Если они встречены вне своего логова, у каждого будет с собой **к6 x 100** зм.

## Тролли

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к6	4	12''	6+3	50%	D

Худые и эластичные, отвратительные тролли способны к регенерации. Начиная с 3 раунда ближнего боя после того, как один из них будет ранен, он начнёт восстанавливать по 3 ОЗ за раунд. Даже полностью уничтоженные тролли со временем регенерируют, так что, если их не сжечь или не погрузить в кислоту, они возобновят бой, когда восстановят 6 ОЗ или более. По силе они примерно равны огру, но поскольку в качестве оружия они используют только свои когти и клыки, урон будет лишь **к6**. Тролли видят в темноте, и не получают никаких штрафов при дневном свете. Тролли никогда не делают проверок боевого духа.

## Гиганты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	4	12''	разный	30%	5,000 зм + Е

Гиганты метают огромные валуны (урон **2к6**) на расстояние до 20'. В своём обычном заплочном мешке гиганты несут **к6 x 1,000** зм. Гиганты никогда не делают проверок боевого духа. Вот лишь некоторые из гигантов, которых можно встретить:

Тип гиганта	КЗ	Тип логова	Примерн. размер	Особенность
Холмистый	8	Пещера	12 футов	-
Каменный	9	Пещера	15 футов	Метает на 32'', урон 3к6
Морозный	10+1	Замок	18 футов	Неуязвим к холоду, урон 2к6+1
Огненный	11+3	Замок	12 футов	Неуязвим к огню, урон 2к6+2
Облачный	12+2	Замок	20 футов	Острое обоняние, урон 3к6

Чаще всего встречаются холмистые гиганты (60%), другие встречаются редко (по 10% на каждый тип).

У тех гигантов что живут в замках, с шансом 50% может быть дополнительная охрана: либо гидра с **к6+4** головами, либо **6к6** волков, либо **3к6** медведей (шансы **4 к 1 к 1**).

## Скелеты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к10	7	6''	1/2	-	-

Скелеты действуют только по указаниям своего хозяина, чародея или жреца хаоса. Обычно их можно найти только рядом с кладбищами, заброшенными местами и подземельями, но они могут быть установлены и для охраны какого-либо предмета (если рефери пожелает). Они никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать, пока не будут полностью уничтожены.

## Зомби

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к10	8	6''	1	-	-

Зомби действуют только по указаниям своего хозяина, чародея или жреца хаоса. Обычно их можно найти только рядом с кладбищами, заброшенными местами и подземельями, но они могут быть установлены и для охраны какого-либо предмета (если рефери пожелает). Они никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать, пока не будут полностью уничтожены.

## Гули

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к12	6	9''	2	20%	В

Гули парализуют любую цель с КЗ 1+1 и меньше за исключением эльфов, но цель может ударить гуля в ответ в том же раунде, если ещё не действовала перед тем, как парализоваться на 1 раунд. Любая персона убитая гулем, становится гулем.

## Умертвия

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к12	5	9''	3	60%	В

Отвратительные твари, которые высасывают уровни при попадании в ближнем бою, по одному уровню за удар. При прикосновении умертвие парализует любую цель с КЗ 1+1 и меньше, но цель может ударить умертвие в ответ в том же раунде, если ещё не действовала перед тем, как парализоваться на 1 раунд. Умертвий нельзя ранить обычным оружием, но стрелы с серебряными наконечниками наносят им обычный урон, а волшебные стрелы нанесут им двойной урон. Волшебное оружие бьёт их не только, как положено, но также любые бонусы на попадание у волшебного оружия добавятся и к броску урона по ним. Персоны, убитые умертвиями, а также любой, из кого умертвие высосет все уровни, становятся такими же умертвиями.

Они видят во тьме, но на солнечном свете получают штраф -1 на броски на попадание и проверки боевого духа.

## Призраки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	3	12''/24''	4	20%	Е

Первосортные твари, которые высасывают уровни при попадании в ближнем бою, по одному уровню за удар. При прикосновении призрак парализует любую цель с КЗ 1+1 и меньше, и такой паралич может развеять эльфа, боец 4-го уровня или чародей 11-уровня, если прикоснуться к пострадавшему, либо просто окажутся в пределах 1''. Призраков нельзя ранить обычным оружием, но стрелы с серебряными наконечниками наносят им 1/2 обычного урона, а волшебные стрелы и оружие нанесут им урон как положено. Персоны, убитые призраками, а также любой, из кого призрак высосет все уровни, становятся такими же призраками.

Они видят во тьме, но на солнечном свете получают штраф -1 на броски на попадание и проверки боевого духа.

Все союзники призраков получают +1 к проверкам боевого духа рядом с ними, а противники с КЗ меньше 4 должны будут пройти проверку боевого духа, если призрак атакует их с разбега.

## Мумии

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к12	3	6''	5+1	30%	D

Их прикосновение вызывает гниющую болезнь, из-за которой заживление ран происходит в 10 раз дольше. Жрец может сократить это время в 5 раз с помощью заклинания избавление от болезни, если оно будет применено в течение часа. Только волшебное оружие поразит мумий, а все бонусы к попаданию по ним будут в два раза меньше. Однако обратите внимание, что мумии уязвимы для огня, в том числе обычного, например для факела.

## Спекторы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	2	15''/30''	6	25%	E

У этих монстров нет физического тела, что делает их полностью неуязвимыми для любого обычного оружия. Их можно поразить любым волшебным оружием, включая стрелы с серебряными наконечниками. Они высасывают два уровня, когда наносят урон. Персоны, убитые спекторами, становятся спекторами под контролем того, кто их создал.

## Вампиры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	2	12''/18''	7-9	20%	F

Нежить, которая умирает от воздействия прямых лучей солнечного света, погружения в проточную воду или пронзания их сердца деревянным колом. Они неуязвимы для любого обычного оружия, но их можно поразить волшебным и стрелами с серебряными наконечниками, причем, в таком случае они не умирают окончательно, а лишь принимают газообразную форму. Вампиры высасывают два уровня, когда наносят урон. Во время боя они могут регенерировать по 3 ОЗ за раунд. Вампиры могут призвать помощь в виде **к10 x 10** крыс или летучих мышей, или **3к6** волков. Сами они могут превращаться либо в огромную летучую мышь, либо в газообразную форму. Они очаровывают персон, просто глядя им в глаза (расценивается как заклинание очарование персоны со штрафом -2 к спасброску). Вампиры не выносят запаха чеснока, отражения в зеркале или вида креста и отступят, если что-то из перечисленного будет явно направлено против них. В светлое время суток они всегда должны возвращаться к гробу, дно которого покрыто землей с их родины. Персоны, убитые вампирами, становятся вампирами под контролем того, кто их создал.

## Кокатрисы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	6	9"/18"	5	35%	D

Кокатрисы похожи на василисков, но отличаются меньше силой и большей подвижностью, даже могут летать. Они обращают врагов в камень при прикосновении. Они неразумны.

## Василиски

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	4	6"	6+1	40%	F

Хотя летать эти существа не могут, они обладают силой обращать в камень тех, до кого дотронуться или тех, кто встретится с их взглядом. Если света будет достаточно, то увидев хорошее отражение собственных глаз, они сами обратятся в камень. Василиски неразумны.

## Медузы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	8	9"	4	75%	F

Монстры с нижней частью тела змеи, человеческим торсом и головой, и косами, состоящими из змей. Они способны обратиться в камень любого, кто смотрит в их глаза, а укус змей, покрывающих их головы, смертелен (спасбросок против яда). Поскольку они умны, они будут разными хитростями заставлять жертв посмотреть на них. Сами медузы также подвержены воздействию своего отражённого взгляда.

## Горгоны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	12"	8	50%	E

У этих быкоподобных монстров железная чешуя, покрывающая их шкуры, и дыхание, способное обратить в камень тех, кто находится в пределах его 6-футового радиуса действия.

## Мантикоры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	4	12"/18"	6+1	25%	D

Здоровые чудовища с телом льва, человеческим лицом, рогами, драконьими крыльями и хвостом, полным железных шипов. В хвосте мантикоры 24 таких шипа, и она может выстреливать ими по 6 шипов за раз, в любом направлении и дальностью 18", будто из арбалета. Их любимая добыча — человек.

## Гидры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8+4	5	12"	5–12	25%	B

В отличие от стандартной мифологической концепции, где гидра представлена многоголовой змеей, в нашем случае это скорее крупные многоголовые динозавры. Из-за своего размера и строения каждая голова представлена одним КЗ, и у каждого КЗ обычно максимальное значение ОЗ. Таким образом, у шестиглавой гидры в сумме 36 ОЗ. Если кто-то наносит ей 6 урона, одна из голов умирает. Гидры сражаются как бойцы такого уровня, сколько у гидры изначально голов. Обычно все головы гидры могут атаковать одновременно.

## Химеры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	4	12"/18"	9	50%	F

Сочетая в себе худшее из многих созданий, химера обладает передней частью туловища льва, задними конечностями козла, драконьими крыльями и тремя головами. Голова козла может бодать своими длинными и острыми рогами, голова льва может рвать своими огромными клыками, а голова дракона может либо кусать, либо выдыхать огонь (дальность: 5", **3к6** урона).

## Виверны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	3	9"/24"	7	60%	Е

Меньшие родственники драконов с одной парой ног. У виверны нет устрашающего дыхания настоящего дракона, но в хвосте у неё есть ядовитое жало, и яда там достаточно, чтобы использовать его многократно. Это их основная защита, и они будут использовать её чаще, чем укусы (шанс **4 к 2**). Хвост подвижен и может быть перекинут за спину, чтобы дотянуться до любого противника, стоящего перед виверной.

## Драконы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	9"/24"	5–12	60%	Н

Драконы прекрасно видят, как в темноте, так и на свету. Один их вид заставляет делать проверку боевого духа всех персонажей в радиусе 15", и в этом же радиусе драконы чувствуют всех невидимых или спрятавшихся существ.

При длительных путешествиях (длинной 3 недели) драконы должны спать целую неделю для отдыха если передвигались пешком и 3 недели, если летели.

Существует шесть разновидностей драконов, каждая из которых обладает особыми характеристиками и другими общими чертами.

Тип дракона	Дыхание	Дальность и форма	КЗ	Разговаривающий/спящий
Белый	Холод	8" × 3" конус	5–7	25% / 60%
Чёрный	Кислота	6" × 1/2" линия	6–8	40% / 50%
Зелёный	Хлоргаз	5" × 4" облако	7–9	55% / 40%
Синий	Молния	10" × 1/2" линия	8–10	70% / 30%
Красный	Огонь	9" × 3" конус	9–11	85% / 20%
Золотой	Огонь или газ	(по ситуации)	10–12	100% / 10%



## Дыхание

Дракон способен использовать свое дыхание только 3 раза в день, поэтому иногда вместо этого он кусается. Киньте **2к6**, если выпало «**6**» или меньше, дракон будет кусаться, в противном случае он будет дышать.

Конусообразное дыхание выходит из пасти дракона с диаметром 1/2''.

Дыхание в форме линии будет двигаться по прямой линии, а начинаться будет на высоте головы дракона.

Дыхание в форме облака простирается от уровня земли на высоту до 3''.

## Возраст

к6	Описание/возраст	Кол-во ОЗ и урон от дыхания
1	Очень молодой/1–5 лет	1 за КЗ
2	Молодой/6–15 лет	2 за КЗ
3	Подросший/16–25 лет	3 за КЗ
4	Взрослый/26–75 лет	4 за КЗ
5	Старый/76–100 лет	5 за КЗ
6	Очень старый/100+ лет	6 за КЗ

## Кубик Здоровья

В таблице с типами драконов у КЗ есть диапазон между 3 значениями. Меньшее значение означает маленького дракона, среднее — обычное большинство, а большее — большого дракона (определите размер с шансом **2 к 6 к 2**). Количество ОЗ и сила дыхания дракона будут зависеть от его размера (и, следовательно, от количества КЗ) и его возраста. Например, молодой маленький чёрный дракон (КЗ 6) будет иметь 12 ОЗ и такой же урон от дыхания.

## Особые характеристики

Белые драконы встречаются только в холодных регионах.

Чёрных драконов можно встретить только в болотах и топях. Если дракон может говорить, есть 5% шанс, что он сможет использовать заклинания 1-го круга.

Зелёные драконы часто встречаются в лесах. Если дракон может говорить, есть 10% вероятность того, что он сможет использовать заклинания 1-го и 2-го круга.

Синие драконы чувствуют себя как дома в пустынях и засушливых землях. Существует 15% вероятность того, что говорящие синие драконы могут использовать заклинания 1-го и 2-го круга.

Красные драконы обитают в горных и холмистых районах. Если дракон может говорить, есть 15% вероятность того, что он сможет использовать заклинания с 1-го по 3-й круг.

Золотые драконы способны обитать где угодно, поскольку на самом деле они сами по себе являются классом. Эти монстры, безусловно, самые умные из всего своего вида,

и они способны использовать магию. Они могут использовать заклинания вплоть до 6-го круга, получая по одному кругу за каждую из своих стадий зрелости, и получая по одному заклинанию за каждый КЗ. Золотые драконы — единственные драконы, которые имеют мировоззрение порядка по своей природе, хотя это исключение не указано в таблице мировоззрений. Они часто будут появляться в человеческом обличье или в каком-то другом. Обычно они не будут служить никому из персонажей.

### Нападение на драконов

Спящие драконы могут быть свободно атакованы в ближнем бою в первом раунде с бонусом +2 к попаданию. Определённое оружие будет более или менее эффективным, против различных типов драконов. В таблице ниже указаны бонусы и штрафы к попаданию и урону в зависимости от стихии оружия и типа дракона.

- Огненное оружие также включают в себя атаки ифритов и огненных элементарей
- Воздушное оружие также включают в себя вихри и атаки воздушных элементарей и джиннов
- Земляное оружие также включает в себя атаки земляных элементарей

Тип дракона	Вода	Огонь	Молния	Воздух	Земля
Белый	-1	+1	+1	-	-1
Чёрный	+1	-	-	-	-1
Зелёный	-	-	-	+1	-
Синий	-1	+1	-1	-	-
Красный	+1	-1	-	-1	-1
Золотой	-	-	-	-	-

### Два или более драконов

Если встретятся 2 дракона, то это будет брачная пара как минимум 4-ой возрастной категории. Если встретятся 3 или 4 дракона, они составят семейную группу из самца, самки и одного или двух детёнышей. Взрослые будут относиться к 4-ой возрастной категории или старше, молодежь — к 1-ой. Если на детёнышей нападут, оба родителя автоматически воспользуются своим дыханием. Если на самку или самца нападают, второй партнёр будет атаковать с удвоенным бонусом на попадание и уроном, если только на них не нападут одновременно.

### Сокровища драконов

Очень молодые и молодые драконы вряд ли успели накопить сокровища. У подросших драконов будет примерно половина указанного сокровищ, которые полагаются драконам. У очень старых драконов может быть в 2 раза больше сокровищ.

## Черепахи-драконы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	3"/9"	11 – 13	60%	Н

Самое страшное водное чудовище, не способное летать и обитающее в больших реках, озёрах или океане. Они исключительно сильны и способны поднять на спине любой корабль, если им случится поднырнуть под него. Черепаха-дракон может выдыхать пар конусом дальностью 9" и шириной 3" на конце.

## Балроги

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	2	6"/15"	10	25%	F

Высокоинтеллектуальные монстры с магической природой, которых нельзя ранить обычным оружием и стрелами. Они одинаково хорошо чувствуют себя как на дневном свете, так и в темноте. Существует высокая вероятность того, что заклинания против них не сработают. Заклинания чародея 11-го уровня сработают с шансом 25%, а 12-го уровня с шансом 30% и т.д. с шагом в 5% за уровень ниже или выше. Балрогов нельзя подчинить, но их можно завербовать на службу сильному хаотическому персонажу. Конечно, всегда есть вероятность, что балрог попытается взять на себя командование, поскольку хаотические существа обычно подчиняются балрогу, а не человеку (за исключением более влиятельного хаотичного жреца). Балрог атакует своим волшебным мечом+1, и вдобавок каждый раунд он может воспламениться (7+ на 2к6), в этом случае он также атакует своим хлыстом. Если хлыст попадает, балрог притягивает противника к своему пылающему телу, нанося 2к6/3к6/4к6 урона (в зависимости от размера)! Таким образом, балрог может сражаться с одним или двумя противниками одновременно.

## Гаргульи

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	5	9"/15"	4	25%	С

Звери, похожие на рептилий с рогами, когтями, клыками, крыльями, как у летучей мыши, и часто двуногие — ровно, как они изображались в средневековой архитектуре. Они враждебны и с шансом 75% атакуют даже без провокации, независимо от мировоззрения встреченных существ. Они как минимум полумрачны, и обычно на них можно положиться в том, что они будут действовать, продумывая свои действия и планируя. На гаргулий действует только волшебное оружие и магические атаки.

## Оборотни

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	разный	разная	разный	15%	С

Существует четыре вида оборотней с различными КБ, скоростью и КЗ. На всех них действует только серебряное или волшебное оружие, а также магические атаки. Все оборотни видят в темноте, а также их могут сопровождать обычные животные того же типа (волки, кабаны, тигры, медведи), которые будут сражаться на их стороне. Если оборотни находятся в лесу или в 6" от него, их бонус на попадание и урон удваивается.

Тип оборотня	КБ	Скорость	КЗ	Мировоззрение
Волк-оборотень	5	15"	4	Нейтральное/Хаотическое
Кабан-оборотень	4	12"	4+1	Нейтральное/Хаотическое
Тигр-оборотень	3	12"	5	Нейтральное/Хаотическое
Медведь-оборотень	2	9"	6	Порядок/Нейтральное

Группы оборотней — это либо обычные стаи, либо семейные стаи. Стаи состоят из 2–4 оборотней. Семейные стаи — из **к4+4** оборотней. Группы численностью от 8 до 20 оборотней, скорее всего, будут несколькими стаями, чем несколькими семейными стаями (шансы **4 к 2**).

Семейная стая будет состоять из двух взрослых особей и оставшегося молодняка разного возраста (считается за 5/10–9/10 взрослого). Если на молодняка нападут, взрослая самка будет сражаться с утроенным бонусом на попадание и уроном течение 4 раундов, но затем станет слабее и будет атаковать лишь с 1/2 бонусом на попадание и уроном. Если нападают на взрослую самку, её партнер в семейной стае будет сражаться с удвоенным бонусом на попадание и уроном.

Когда взрослые особи будут убиты, весь молодняк, не достигший 9/10 взрослого возраста, будут подчинены, а те, кто уже дорос до 9/10 взрослого, будут сражаться до

смерти. Любой, кто серьёзно ранен оборотнем (например, около 50% ОЗ отнял оборотень), будет инфицирован и сам станет таким же оборотнем в течение **2к12** дней, если только жрец не применит к нему заклинание избавление от болезни.

## Пурпурные черви

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	6	6''	15	25%	D

Эти огромные и голодные монстры прячутся почти повсюду, прямо под поверхностью земли. Некоторые достигают длины 50 футов и обхвата почти 10 футов в диаметре. Они прекрасно видят, как в темноте, так и на свету и один лишь их вид заставляет делать проверку боевого духа всех персонажей в радиусе 15'', и в этом же радиусе пурпурные черви чувствуют всех невидимых или спрятавшихся существ. На хвосте пурпурного червя есть ядовитое жало, но его пасть — более грозное оружие, поскольку она настолько велика, что способна проглотить одним махом даже больших противников. Если при броске на попадание у пурпурного червя выпало на 4 больше, чем требуется или на **к20** выпало «**20**», он проглатывает свою жертву. Через 6 раундов проглоченное существо будет мертво. Через 12 раундов оно будет полностью переварено и невосстановим. Пурпурные черви никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать.

## Морские монстры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
разное	разный	разная	разный	разный	разные

Как правило, эти существа существуют для зрелища, чем для чего-то ещё. Однако они могли бы охранять сокровища. Типичный морской монстр из мифологии может достигать длины 50 футов и обхвата почти 10 футов в диаметре, а также может быть в 2 или 3 раза больше этого размера. Лучшая инструкция — это книга о доисторических формах жизни, из которой рефери может выбрать несколько подходящих форм для своего морского чудовища. Как правило, удары морского монстра наносят **3к6** или **4к6** урона.

## Минотавры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	6	12''	6	10%	С

Людоеды с бычьей головой, выше роста человека. Минотаврам никогда не делают проверок боевого духа. Они всегда будут атаковать. Они будут преследовать до тех пор, пока их добыча находится в поле зрения.

## Кентавры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	5	18''	4	5%	А

В худшем случае эти существа полуразумны, и поэтому кентавры всегда будут носить какую-либо форму оружия: 50% группы будут носить дубинки (равные моргеншетрнам), 25% будут носить копья (равные кавалерийским), а остальные будут вооружены луками (составными, как у пехотинцев). В ближнем бою кентавр атакует 2 раза, один раз как человек и один раз как средняя лошадь. Кентавров можно найти в скрытых узких лесистых долинах. Именно там находятся их самки и детёныши, и там же спрятаны их сокровища. В логове (долине) будут дополнительно присутствовать ещё **к6** самцов, а также самки, которых будет в 2 раза больше общего числа самцов, и детёныши, которых будет сколько самцов. Самки, как правило, не вооружены и не будут сражаться, а детёныши будут участвовать в боевых действиях только когда речь идёт о жизни и смерти.

## Единороги

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	24''	4	-	-

Только девушка (в самом строгом смысле этого слова) с чистым и благородным сердцем может приблизиться к свирепому и неуловимому единорогу. Такие девушки, если они бойцы 2-го уровня и выше, смогут ездить на единорогах и те им будут подчиняться. В противном случае они будут избегать контакта с человеком, если на них не оказать давление. В бою единорог атакует своим рогом с разбега, будто кавалерийским копьём, а затем сражается им будто обычным копьём, а также бьёт копытом. Кроме того, единороги очень волшебны. Они сопротивляются магии так, как если бы они были чародеями 11-го уровня. Они могут почувствовать приближение врагов за 24''. Они способны перемещаться сами или со своим всадником, как если бы они использовали заклинание дверь измерения, на расстояние до 36'', один раз в день.

## Никси

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	7	12''/9''	1	100%	В

Эти водные духи живут лишь в пресной воде и нейтральны по своей природе, но они всегда будут стремиться заманить людей под воду, чтобы поработить их на 1 год. За каждые 10 никси, что появились, будет наложено одно заклинание очарование персоны на любого человека в радиусе 3'' от их логова. Любой очарованный персонаж немедленно отправится под воду и останется там ровно на год, после чего будет освобождён. Заклинание развеять магию имеет 75% шанс на успех до того, как очарованный персонаж погрузится в воду. Никси вооружены кинжалами и дротиками (дальность метания 6''). В воде их будет сопровождать стая самых крупных и свирепых рыб, которые там обитают: щука-маскинонг, обычная щуки или панцирная щука, — размер стаи составляет **к10 x 10** рыб. Рыба будет атаковать по команде никси, но пламя (например, пылающий меч) будет сдерживать рыбу, но не никси.

Находясь на поверхности воды у никси есть 10% шанс на каждые 40 никси схватить любой корабль в 1'' от себя и замедлить его на 2'' за каждую успешную попытку захвата.

## Пикси

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	6	9''/18''	1	25%	С

Пикси или, другими словами, воздушные спрайты могут сделать себя видимыми, но от природы они невидимы для человеческих глаз. Таким образом, они способны атаковать,

оставаясь невидимыми. Их можно отчётливо увидеть только при использовании заклинания, делающего их видимыми, хотя некоторые монстры, такие как драконы и высокоуровневые бойцы, будут знать об их присутствии.

## Дриады

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	5	12''	2	20%	D

Прекрасные древесные спрайты из мифологии. Каждая из дриад является частью своего собственного дерева и будет находиться в пределах 24'' от своих деревьев. Они застенчивы и ненасильственны, но у них есть мощное заклинание очарование персоны со штрафом -2 к спасброску, которое они применяют с вероятностью 90% к любому, кто приблизится или последует за ними. Очарованный дриадой никогда не вернётся из леса. Дриады обладают точными знаниями об окружающих их лесах.

## Гномы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	5	6''	1	60%	C

Гномы немного меньше дворфов, но их бороды ещё длиннее. Эти существа прекрасно видят, как в темноте, так и на свету и обычно обитают на холмах и в норах на равнинах, в отличие от горных жилищ, которые выбирают дворфы. Они более замкнуты, чем их собратья, но во всем остальном напоминают дворфов.

Из-за их относительно небольшого размера неуклюжим монстрам, таким как огры, гиганты и им подобным, будет трудно поразить гномов, поэтому они получают лишь половину урона от них, впрочем, и сами гномы могут наносить им лишь половину урона. На каждые 40 гномов в отряде будет присутствовать один гном боец **к6** уровня. Если гномы будут встречены в логове, то уровень такого бойца будет от 3-го до 6-го (с шансом **2 к 2 к 1 к 1**). У таких бойцов будет вероятность 10% за уровень иметь при себе волшебный щит, волшебную броню, волшебный меч или молот (шанс **4 к 2**). Гномы иногда могут использовать неразумных зверей для создания части своей защиты (одомашненные медведи, волки или что-то еще, на выбор рефери). Являются исконными врагами гоблинов и кобольдов, и если им приказано идти в атаку, в первую очередь будут атаковать этих монстров, если смогут ударить по ним хотя бы с разбега, даже если на поле боя есть другие монстры.



## Дворфы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	4	6''	1	50%	G

Дворфы обитают в горных жилищах и прекрасно видят, как в темноте, так и на свету. Из-за их относительно небольшого размера неуклюжим монстрам, таким как огры, гиганты и им подобным, будет трудно поразить дворфов, поэтому они получают лишь половину урона от них, впрочем, и сами дворфы могут наносить им лишь половину урона. На каждые 40 дворфов в отряде будет присутствовать один дворф боец **к6** уровня. Если дворфы будут встречены в логове, то уровень такого бойца будет от 3-го до 6-го (с шансом **2 к 2 к 1 к 1**). У таких бойцов будет вероятность 10% за уровень иметь при себе волшебный щит, волшебную броню, волшебный меч или молот (шанс **4 к 2**). Дворфы иногда могут использовать неразумных зверей для создания части своей защиты (одомашненные медведи, волки или что-то еще, на выбор рефери). Являются исконными врагами гоблинов и кобольдов, и если им приказано идти в атаку, в первую очередь будут атаковать этих монстров, если смогут ударить по ним хотя бы с разбега, даже если на поле боя есть другие монстры.

## Эльфы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	5	12''	1+1	25%	E

Эльфы делятся на два основных вида: те, кто строит свои дома в лесах, и те, кто ищет отдалённые уголья на лугах. На каждые 50 встреченных эльфов приходится один особенный: киньте **к4** для определения уровня бойца и **к6** для уровня чародея у этого эльфа, меняя все выпавшие **«1»** на **«2»**, а **«6»** — на **«5»**. На каждые 100 встреченных эльфов их будет сопровождать эльф боец 4-го уровня являясь ещё и чародеем 8-го уровня. Половина эльфов в любом отряде будет вооружена луками, другая половина будет носить копья, и вдобавок у всех будут мечи. Эльфы обладают способностью передвигаться бесшумно и почти невидимы в своих серо-зелёных плащах. Эльфы, вооружённые волшебным оружием, будут наносить на 1 ед. урона больше. Пешие эльфы могут разделяться, передвижение стрельбой. Сражаясь против орков и гоблинов, эльфы получают бонус к попаданию +2 или +3 соответственно.

## Хоббиты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	7	12"	1-1	65%	D

Этих малюток редко можно встретить на поле боя, но никто не прогонит их из сражения. Они способны сливаться с фоном и поэтому становятся отличными разведчиками. Они могут метнуть камень так же далеко, как стреляет лучник, и из-за их хорошо известной точности за каждые два выстрела хоббитов засчитывается три выстрела.

## Энты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	2	6"	8	-	-

Эти древовидные существа встречаются только в лесах и редколесьях. У них есть способность командовать такими же растениями, как и они сами, поэтому, если они находятся в пределах 6" от дерева, они могут заставить его двигаться со скоростью 3" и сражаться, как и сами энты, и каждый энт может командовать двумя такими деревьями. Несмотря на мировоззрение порядка по своей природе, энты не склонны вмешиваться в дела, которые их непосредственно не касаются.

## Пегасы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к12	6	24"/48"	2+2	-	-

Дикие и пугливые крылатые лошади, которых очень трудно поймать. Они будут служить только персонажам порядка и после поимки могут быть использованы в бою, как обычные лошади, с возможностью носить бард и атаковать копытом на **к6**.

## Гиппогрифы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	5	18"/36"	3+1	-	-

Хотя название подразумевает нечто среднее между лошадью и грифоном, гиппогриф — это совершенно другой вид зверя. Это свирепые бойцы, атакующие как копытами, так и острыми клювами. В остальном они похожи на пегасов по своей природе, хотя эти два существа не живут вместе и обычно сражаются друг с другом. Они будут служить только персонажам порядка и после поимки могут быть использованы в бою, как обычные лошади, с возможностью носить бард и атаковать копытом и клювом на **к6**.

## Рух

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к20	4	6"/48"	6	20%	I

Этот термин использовался для обозначения крупных и свирепых птиц; в мифологии птица рух охотится на слонов! Таким образом, подразумевается, что данные, приведённые здесь, относятся к небольшой особи, а для самых крупных рух должны быть удвоены или даже утроены. Все рух гнездятся высоко в самых труднодоступных горах, и, если встреча произойдет, когда рух находятся в своём логове, которое является их гнездом, существует 50%-ная вероятность того, что там будет **кб** детёнышей (яйца, птенцы, возможно даже неоперившиеся). Молодых рух можно приручить и научить служить в качестве скакунов. Взрослые особи всегда настроены враждебно, если в гнезде есть детёныши. В противном случае они будут враждебны только к персонажам с хаотическим или нейтральным мировоззрением, игнорируя или проявляя дружелюбие (шанс как **8 к 2**) к порядочным персонажам, которые не пытаются подойти слишком близко. Рух могут обнаружить всех спрятавшихся существ в радиусе 48", но не невидимых. Рух способна переносить персону со скоростью 36" в ход. Эти птицы никогда не делают проверок боевого духа.

## Грифоны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	3	12"/30"	7	10%	E

Эти существа — самые ценные из скакунов, потому что они быстры, преданны и свирепы. Однако они любят есть лошадей больше, чем что-то иное, поэтому этих двух существ нельзя держать ближе, чем 36" друг от друга. В своём диком состоянии грифоны нападут на любого, кто окажется поблизости, без особого повода, особенно если их логово находится поблизости.

## Невидимые сталкеры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	3	12"	8	-	-

Это монстры, созданные чародеями, являются безошибочными следопытами. Они постоянно следуют за целью, пока их миссия не будет выполнена, и тогда они возвращаются туда, откуда были вызваны. Они никогда не остановятся, пока их миссия не будет завершена, и остановить их можно лишь убив, хотя заклинание развеять магию также сработает. Рефери должен отметить, что невидимые сталкеры не одобряют миссии, которые влекут за собой длительные периоды непрерывной службы, такие как охрана чародеев

в течение месяца, года и т.д. Они будут стремиться выполнить свои обязанности буквально следуя букве, а не его духу. Например: невидимому сталкеру приказано: «Охраняй меня от любых нападений и смотри, чтобы мне не причинили вреда.» Чтобы добросовестно выполнять этот бесконечный долг, невидимому сталкеру придётся перенести чародея в свой внепространственный план и поместить его в состояние анабиоза, и затем освобождать чародея, только когда на **2кб** выпадет «**12**», деля проверки ежедневно или каждую неделю.

## Элементали

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	2	разная	разный	-	-

Существует четыре типа элементарей: воздушный, земляной, огненный и водяной. Каждый из них будет рассмотрен отдельно. Все элементали могут быть разной силы:

- Вызванные элементали: КЗ 16
- Элементали из устройств\*: КЗ 12
- Элементали из посохов: КЗ 8

\* — Из медальонов, камней, самоцветов или браслетов.

Независимо от силы элементаля, только один из каждого типа может быть вызван в течение любого дня. Таким образом, если персонаж обладает устройством для вызова воздушного элементаля, но, прежде чем он смог его использовать, противник вызвал своего воздушного элементаля, второго можно будет вызвать только на следующий день. Только волшебное оружие и магические атаки воздействуют на элементарей.

**Элементали воздуха:** перемещаются только с помощью полёта, двигаясь с максимальной скоростью 36". Когда они вступают в бой в воздухе, они добавляют +1 к урону. Обычно они наносят **кб+1** урона. Они могут превращаться в вихрь, который сметёт всех существ с КЗ менее 2, причём вихрь имеет коническую форму, диаметром 3" у основания, и диаметром 6" сверху, его высота в дюймах будет равна его КЗ. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения.

**Элементали земли:** перемещаются всего на 6" и не могут пересекать воду. Однако, когда они попадают, они наносят **3кб** любому противнику, который находится на земле, и **2кб** урона остальным противникам. Они обладают эффектом супер-тарана, бьющего по стенам на **3кб**.

**Элементали огня:** перемещаются на расстояние до 12". Они наносят **2кб** урона всех противникам, не использующим огонь, и **кб+1** урона огненным противникам. Они действуют как зажигательные вещества при контакте с легковоспламеняющимся материалом. Они не могут пересечь воду. Они образуются из пламени большой температуры, то есть из большого костра, бассейна лавы и т.д.

**Элементали воды:** как правило, ограничены водой, будучи способными перемещаться всего на 6" от жидкости. Они движутся со скоростью 18" в воде и 6" за пределами воды. В воде они наносят **2кб** урона, а вне воды всего **кб** в ближнем бою. Водные

элементали могут быть вызваны только из значительного водоёма, то есть пруда, ручья или более крупного водоёма. Они могут остановить любой корабль и даже опрокинуть небольшое плавсредство.

**Все элементали** должны постоянно находиться под контролем тех, кто их вызвал. Неспособность контролировать любого элементаля приведёт к тому, что он повернётся против того, кто его вызвал, и атакует. Вырвавшийся на свободу элементаль будет двигаться прямо к тому, кто его вызвал, атакуя всё, что попадётся на его пути. Обратите внимание, что после потери контроля, его невозможно восстановить. Контроль заключается в том, чтобы призывающий просто удерживает безраздельное внимание на элементе; и получение урона, перемещение или любое другое действие, как правило, нарушают эту концентрацию.

## Джинны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	5	9"/24"	7+1	-	-

Все джинны — воздушные существа и не обладают способностями, которые обычно приписываются им в сказках. Они могут переносить на себе до 600 фунтов веса пешком или летая (на короткое время). Они могут создавать еду — и вовсе не иллюзорную, а вполне питательную, а также пригодные для питья напитки. Они могут создавать долговечные мягкие изделия и деревянные предметы, но металлические изделия, созданные ими, служат недолго (чем твёрже металл, тем короче его срок службы), так что золото джиннов растворится уже через один день. Они могут создавать иллюзии, которые будут сохраняться до тех пор, пока не развеются прикосновением или магией, и им не нужно концентрироваться, чтобы поддерживать их. Они могут образовывать вихрь диаметром 1" в основании, диаметром 2" наверху и высотой 3", который сметёт всех существ с КЗ менее 2. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения. Джинны также способны становиться невидимыми или принимать газообразную форму. Они атакуют на **2к6-1** урона.

## Ифриты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	3	9"/24"	10	-	-

Эти существа похожи на джиннов, но являются их врагами, их основа — огонь, и они склонны к хаосу. Их легендарный дом — Латунный город. Они могут создавать еду — и вовсе не иллюзорную, а вполне питательную, а также пригодные для питья напитки. Они могут создавать долговечные мягкие изделия и деревянные предметы, но металлические изделия, созданные ими, служат недолго (чем твёрже металл, тем короче его срок службы), так что золото ифритов растворится уже через один день. Они могут создавать иллюзии, которые будут сохраняться до тех пор, пока не развеются прикосновением или

магией, и им не нужно концентрироваться, чтобы поддерживать их. Они могут образовывать вихрь диаметром 1'' в основании, диаметром 2'' наверху и высотой 3'', который сметёт всех существ с КЗ менее 2. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения. Ифриты также способны становиться невидимыми или принимать газообразную форму. Кроме того, они могут создавать стену огня и действуют как зажигательные вещества при контакте с легковоспламеняющимся материалом. Они будут служить в течение 1001 дня. Могут нести до 1,000 фунтов пешком или летая (на короткое время) и атакуют на **2к6** урона.

## Охровое желе

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	8	3''	5	-	-

Охровое желе представляет отдельный вид монстров — чистильщики. Это гигантская амёба, которую можно убить огнём или холодом, но попадание оружия или молний просто поделит её на несколько меньших охровых желе. Желе не воздействует на камень или металл, но разрушает дерево и наносит **к6** урона за раунд при контакте с незащищённой плотью. Оно легко просачивается через небольшие трещины. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Чёрный пудинг

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	6	6''	10	-	-

Иногда его ещё называют серым пудингом. Ещё один монстр-чистильщик и надоедливый монстр. На него не влияет холод. Он разделяется на более мелкие кусочки при рубке или ударах молний, но погибает от огня. Чёрный пудинг растворяет древесину, разъедает металл с достаточно высокой скоростью, не оказывает никакого воздействия на камень и наносит **3к6** урона незащищённой плоти. Если персонаж в доспехах пробежит через чёрный пудинг, разъедающая сила монстра разъест доспех на его ногах и голених, так что он отпадёт в следующем раунде. Чёрный пудинг может проходить через довольно маленькие отверстия и передвигаться по потолку так же легко, как и по полу. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Зелёная слизь

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	-	-	2	-	-

Это статичная опасность, которая может быть убита огнём или холодом, но на неё не действуют молнии или удары оружием. Она разъедает дерево и металл, но не камень.

Зелёная слизь прилипает к плоти и проникает в неё за один раунд, после чего плоть сама становится зелёной слизью. Зелёную слизь невозможно соскрести поэтому, когда она соприкасается с чем-либо, предмет необходимо выбросить или каким-либо образом устранить. Заклинание избавление от болезни также поможет убить и устранить зелёную слизь, даже если она соприкасается с плотью. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Серая жижа

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	8	1''	3	-	-

Сочающийся ужас, который очень напоминает мокрый камень и поэтому его трудно обнаружить. Она не будет делиться от атак безвредного для него огня и холода, но её можно ранить молнией или разрезать и нарубить оружием. Она не вредит дереву или камню, но разъедает металл с той же скоростью, что и чёрный пудинг. Каждый раунд она наносит **2к6** урона незащищенной плоти, с которой соприкасается. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Жёлтая плесень

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	-	-	-	-	-

Смертоносный подземный гриб, который можно уничтожить только огнём. Он поражает дерево и плоть, нанося **к6** урона при контакте с открытой кожей, но не причиняет вреда металлу или камню. Однако его худшая угроза — это споры. Грубый контакт с жёлтой плесенью с вероятностью 50% приведёт к её разрушению и распространению облака удушающих спор размером 1'' x 1''. Любые существа в пределах облака спор должны выполнить спасбросок против яда или умереть в случае провала. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Небольшие насекомые или животные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
6к6	разный	разная	разный	разный	разные

На выбор у вас огромное разнообразие существ, например, волки, сороконожки, змеи и пауки. Любое попадание по более мелким — убьёт их, в то время как у более крупных животных (например, волка) будет КЗ 1. Обычно у них КБ 8.

## Большие насекомые или животные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	разный	разная	разный	разный	разные

К этой категории относятся такие существа как гигантские муравьи или динозавры. КБ может быть от 8 до 2. КЗ должен варьироваться от 2 до 20, например, для тираннозавра рекса. Также в эту группу входят необязательно используемые марсианские животные, такие как апты, банты, тоаты и т.д. Если рефери самостоятельно не создаст таких монстров, он может опросить участников кампании, чтобы вместе определить их характеристики. Урон у таких существ будет между **2к6** и **4к6**.

### Гигантские пиявки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	8	6''	2	разный	разный

Обитающие только в болотистой местности, эти твари присасываются к цели, когда попадают по ней и каждые 2 хода высасывают из неё 1 уровень. Чтобы отцепить их, пиявок придётся убить.

### Крокодилы (вплоть до гигантских)

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	5	9''/15''	вплоть до 2	разный	разные

Они обитают в болотах и тёплых реках с медленным течением. Их можно убить, протаранив кораблём, но с вероятностью 50% нанеся ущерб самому судну, если только корабль не оснащён тараном. Гигантские особи (20 футов или длиннее) могут опрокидывать лодки или плоты.

### Гигантские змеи

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	6	20''	6	разный	разные

Огромные морские змеи (или змеи больших озёр). Самые крупные способны обвиваться вокруг небольших кораблей (галеры викингов или меньше) и сжимать их заставляя терять 10% ОС каждый ход.



Если при броске на попадание у гигантской змеи выпало на 4 больше, чем требуется или на **к20** выпало **«20»**, она проглатывает свою жертву. Через 6 раундов проглоченное существо будет мертво. Через 12 раундов оно будет полностью переварено и невосстановим. Гигантские змеи никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать.

### Гигантские осьминоги или кальмары

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	7	9'' или 12''	4 или 6	разный	разные

Обитают только в солёной воде, и 1 раз в день они могут совершать тройное движение на сильной струе воды и выбрасывать облака чернил. Обратите внимание, что каждая конечность может атаковать. Самые крупные кальмары наносят 2к6 урона своими ударами. Попадания в основное тело (не в переднюю часть или щупальца) кальмара будут считаться как по КБ 3.

### Гигантские крабы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	2	6''	3	разный	разные

Поскольку эти существа не умеют плавать, они представляют опасность только вблизи пляжей и на суше. Они атакуют дважды, по одному на каждую клешню.

### Гигантские рыбы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	разный	30''–50''	разный	разный	разные

Различные формы гигантских рыб будут нападать на пловцов, небольшие суда или других монстров поблизости. Если они атакуют небольшое судно, то на короткое будут доступны для дальнобойных атак. Некоторые (размером с Моби Дика...) способны таранить. Рекомендуется использовать гарпуны.

## Другие монстры

Нет никаких практических ограничений на возможное разнообразие монстров. Вот лишь некоторые из возможных концептов:

**Титаны:** гиганты с ограниченными магическими способностями.

**Циклопы:** сверхсильные гиганты с плохим восприятием глубины.

**Джаггернауты:** огромные каменные статуи на колёсах, которые сокрушают всё на своем пути. Ими движет какая-то неземная сила.

**Живые статуи:** различные каменные и металлические монстры, которые оживают, если вторгнуться на определенную территорию. Один из этих монстров, например был железным, неуязвимым для любого оружия, кроме двух особых, которые он охранял, обладал огненным дыханием, ядовитым мечом и хлыстом из перьев василиска, который превращал поражённые им существа в камень.

**Саламандры:** своевольные огненные элементали с несколько ограниченной силой, в форме рептилий.

**Желатиновые кубы:** подземные существа почти полностью прозрачные, которые в точности вписываются в типичный коридор подземелья. Металлические предметы, впитавшиеся в них, впоследствии будут видны внутри их тела. Этим монстрам было бы трудно причинить вред, и у них было бы большое количество КЗ.

**Роботы, големы, андройды:** монстры, не требующие объяснений, которые полностью индивидуальны в том, что касается характеристик.

## Сокровища

### Тип сокровищ

Тип	1,000 мм	1,000 см	1,000 зм	Драг. камни и юв. изделия*	Карты или волшебные предметы
А (земля)	к6: 25%	к6: 30%	2к6: 35%	6к6: 50%	40%: любые 3
А (пустыня)	к4: 20%	к4: 25%	к6: 30%	к4 x 10: 50%	60%: 3 волшебных предмета
А (вода)	-	-	5к6: 60%	к6 x 10: 60%	50%: 1 карта
В	к8: 50%	к6: 25%	к3: 25%	к6: 25%	10%: оружие, доспех или прочее оружие
С	к12: 20%	к4: 30%	-	к4: 25%	10%: любые 2
Д	к8: 10%	к12: 15%	к6: 60%	к8: 30%	20%: любые 2 + 1 зелье
Е	к10: 5%	к12: 30%	к8: 25%	к10: 10%	30%: любые 3 + 1 свиток
F	-	2к10: 10%	к12: 45%	2к12: 20%	35%: без оружия, любые другие 3 + 1 зелье и 1 свиток
G	-	-	к4 x 10: 75%	3к6: 25% / к10: 25%	40%: любые 4 + 1 свиток
Н	3к8: 25%	к100: 50%	к6 x 10: 75%	к100: 50% / к4 x 10: 50%	20%: любые 4 + 1 зелье и 1 свиток
I	-	-	-	2к8: 50%	20%: любой 1

\* — Бросайте указанный шанс отдельно для драгоценных камней и ювелирных изделий, если шанс не указан для разных категорий.

Выбрав тип сокровищ, необходимо бросить к100 для всех необходимых столбиков, чтобы определить, наличие конкретной категории в сокровищнице.

По желанию, можно добавить в игру электрумные монеты, которые будут стоить либо вдвое больше или в половину дешевле золотых, а также платиновые монеты, которые в пять раз ценнее золотых.

## Драгоценные камни

Базовая стоимость драгоценного камня определяется броском **к100**:

к100	Стоимость, зм
1–10	10
11–25	50
26–75	100
76–90	500
91–100	1,000

Затем для каждого драгоценного камня (или для группы из 5 или 10 камней, если их много) есть шанс **1 из 6**, что он будет более высокой категории:

1,000 -> 5,000 -> 10,000 -> 25,000 -> 50,000 -> 100,000 -> 500,000

Огонь не уничтожит драгоценные камни (опционально, уничтожатся с шансом 10%), но молния уничтожит.

## Ювелирные изделия

Базовая стоимость ювелирного изделия определяется броском **к100**:

к100	Стоимость, зм
1–20	3к6 x 100
21–80	к6 x 1,000
20–100	к10 x 1,000

От огня и молний металлы плавятся и сливаются в большие куски. Огонь не уничтожит драгоценные камни (опционально, уничтожатся с шансом 10%), но молния уничтожит. И то, и другое обесценит ювелирные изделия на 25%.

## Карты или волшебные предметы

Для каждого предмета случайным образом определите, что именно лежит в сокровищах: волшебный предмет или карта (шансы **3 к 1**).

### Карты

к100	Предмет
1–60	Карта сокровищ
61–90	Карта волшебных сокровищ
91–100	Карта волшебных и обычных сокровищ

Все предметы будут охраняться соответствующими монстрами. Если рефери пожелает, он может случайно определить монстров по таблицам для разных уровней подземелья.

### Карты сокровищ

к8	Наполнение сокровищ
1	к4 х 10,000 см
2	5к6 х 1,000 зм
3	№1 + №2 выше
4	№1 выше + 2к10 драг. камней
5	№2 выше + 5к6 драг. камней
6	№3 выше + к100 драг. камней
7	к6 х 10 драг. камней + 2к10 юв. изделий
8	№3 + №7 выше

### Карты волшебных сокровищ

к8	Наполнение сокровищ
1–3	Любой 1 предмет
4–5	Любые 2 предмета
6	3 предмета, без мечей
7	3 предмета + 1 зелье
8	3 предмета + 1 зелье + 1 свиток

### Карты волшебных и обычных сокровищ

к8	Наполнение сокровищ
1	Сокровища №1 + волшебные сокровища №1 (раздельные)
2	Сокровища №2 + волшебные сокровища №1 (раздельные)
3	Сокровища №3 + волшебные сокровища №4 (раздельные)
4	Сокровища №7 + волшебные сокровища №6 (общая)
5	Сокровища №5 + волшебные сокровища №4 (раздельные)
6	Сокровища №1 + волшебные сокровища №1 (общая)
7	Сокровища №6 + волшебные сокровища №8 (раздельные)
8	Сокровища №8 + волшебные сокровища №7 (раздельные)

### Волшебные предметы

к100	Предмет
1–20	Мечи
21–35	Доспехи
36–40	Прочее оружие
41–65	Зелья
66–85	Свитки
86–90	Кольца
91–95	Волшебные палочки / посохи
96–100	Всячина

## Мечи

к100	Меч
1–35	Меч+1
36–40	Меч+1, +2 против оборотней
41–45	Меч+1, +2 против магов и зачарованных монстров
46–50	Меч+1, способность поиск объектов
51–60	Меч+1, +3 против троллей (жрецов)
61–65	Меч, пылающий: +1, +2 против троллей (пегасов, гиппогрифов, рух), +3 против нежити (энтов)
66–70	Меч+1, содержит 2к4 желания
71–75	Меч+1, +3 против драконов
76–78	Меч+2
79–80	Меч+2, способность очарование персоны
81–82	Меч+3
83	Меч, способность высасывать 1 уровень
84–	Меч-2 (проклятый)
100	

## Доспехи

к100	Доспех
1–30	Щит+1
31–60	Доспех+1
61–75	Доспех и щит+1
76–83	Щит+2
84–90	Доспех+2
91–97	Доспех и щит+2
98–100	Щит+3

## Прочее оружие

к100	Прочее оружие
1–25	10 волшебных стрел
26–40	3к10 волшебных стрел
41–55	Кинжал+1 против персон, +2 против гоблинов и кобольдов
56–60	Кинжал+2 против персон, +3 против орков, гоблинов и кобольдов
61–65	Волшебный лук
66–70	Топор +1
71–80	Булава +2
81–85	Молот, боевой+1
86–89	Молот, боевой+2
90	Молот, боевой+3, можно бросать на 6'', возвращается
91–96	Копьё+1
97–99	Копьё+2
100	Копьё+3

## Зелья

к100	Зелье	к100	Зелье
1–4	Роста	49–52	Ясновидения
5–8	Уменьшения	53–55	Яснослышания
9–12	Силы гигантов	56–60	Контроля животных
13–16	Невидимости	61–64	Контроля нежити
17–20	Газообразной формы	65–68	Контроля растений
21–24	Полиморфа (себя)	69–72	Контроля людей
25–28	Скорости	73–76	Контроля гигантов
29–32	Левитации	77–80	Контроля драконов *
33–36	Полёта	81–84	Яд **
37–38	ЭСВ	85–88	Неуязвимости
39–40	Наваждения	89–92	Сопротивления огню
41–44	Лечения	93–96	Поиска сокровищ
45–48	Долголетия	97–100	Героизма

\* — Рефери броском кб определяет тип дракона.

\*\* — Рефери вводит игрока в заблуждение, назвав любое из других зелий, но при тщательном расспросе должен придать ему странную особенность.



## Свитки

Есть 25% шанс, что любой найденный свиток с заклинаниями будет содержать заклинания для жрецов.

к100	Наполнение
1–20	1 заклинание
21–35	2 заклинания
36–45	3 заклинания
46–50	7 заклинаний
51–60	1 проклятье *
61–70	Защита от оборотней
71–80	Защита от нежити
81–90	Защита от элементарей
91–100	Защита от магии

Рефери должен проявлять крайнюю осторожность со всеми свитками, стараясь провести игроков, когда будет найден свиток с проклятием. Проклятие вступает в силу немедленно после прочтения свитка; поэтому, можно иногда растворять не идентифицированные свитки без проклятий, чтобы принудить персонажей читать все найденные свитки, включая проклятые. Чтобы определить тип проклятия, воспользуйтесь приведённой ниже таблицей:

к8	Проклятье (дальность: диаметр 3'')
1–2	Любой монстр на выбор рефери
3–4	Болезнь, убивающая через 3 хода, если не излечить
5–6	Полиморф в насекомое на выбор рефери
7	Перенос на 1,000 миль в случайную сторону
8	Перенос на другую планету

## Кольца

к100	Кольцо	к100	Кольцо
1–9	Невидимости	81–85	Защиты, радиус 5 футов
10–15	Контроля млекопитающих	86–90	Регенерации
16–21	Контроля людей	91–92	Призыва джинна
22–30	Слабости	93–94	Телекинеза
31–39	Защиты	95–96	Рентгеновского зрения
40–49	Трёх желаний	97–98	Обращения заклинаний
50–60	Наваждения	99	Хранения заклинаний
61–70	Хождения по воде	100	Многих желаний (4к6)
71–80	Сопротивления огню		

## Волшебные палочки / посохи

Волшебными палочками могут пользоваться только чародеи.

к100	Волшебная палочка
1–15	Обнаружения металлов
16–20	Обнаружения врагов
21–25	Обнаружения магии
26–30	Обнаружения секретных проходов и ловушек
31–35	Иллюзий
36–40	Страха
41–45	Холода
46–50	Парализации
51–55	Огненных шаров
56–60	Разрядов молний
61–65	Полиморфа
66–70	Отмены
71–80	Посох лечения*
81–85	Посох повелевания**
86–90	Змеиный посох*
91–95	Терзающий посох**
96–97	Посох увядания*
98–99	Посох могущества***
100	Посох волшебства***

\* — Могут использовать лишь жрецы.

\*\* — Могут использовать и жрецы, и чародеи.

\*\*\* — Могут использовать лишь чародеи.

## Всячина

к100	Всячина
1–4	Хрустальный шар
5–6	Хрустальный шар с яснослышанием
7	Хрустальный шар с ЭСВ
8–12	Медальон ЭСВ, радиус 3''*
13–15	Медальон ЭСВ, радиус 9''*
16–18	Амулет против хрустальных шаров и ЭСВ*
19–24	Скарабей защиты от жрецов хаоса*
25–29	Бездонная сумка*
30	Курильница, контролирующая воздушных элементарей
31	Камень, контролирующий земляных элементарей
32	Жаровня, повелевающая огненными элементарями
33	Чаша, повелевающая водными элементарями
34–35	Бутылка ифрита*
36–38	Смещающий плащ*
39–47	Эльфийский плащ и сапоги*
48–52	Сапоги скорости*
53–57	Сапоги левитации*
58–62	Сапоги путешествия и прыжков*
63–67	Летающая метла
68–72	Шлем чтения магии и языков*
73–75	Шлем телепатии*
76	Шлем телепортации
77–87	Шлем хаоса (порядка)*
88	Ковёр-самолёт*
89	Барабаны паники, радиус 24''*
90	Взрывной рог, радиус 10''*
91–97	Рукавицы силы огра*
98–99	Пояс силы гиганта*
100	Зеркало пленения жизни

\* — Могут использовать любые классы.

## Описание волшебных предметов

### Мечи

Лишь бойцы могут пользоваться волшебными мечами.

Плюсы, записанные после названия мечей, означают их бонусы на попадание, но некоторые также получают бонусы к урону, если у меча записано, против кого конкретно этот бонус применим.

Среди волшебного оружия лишь мечи обладают определёнными человеческими (и сверхчеловеческими) атрибутами; мечи имеют собственное мировоззрение (порядок, нейтралитет, хаос), показатель интеллекта и рейтинг эго (а также опционально определение их происхождения/предназначения).

### Мировоззрение

Определите мировоззрение меча:

к100	Мировоззрение
1–65	Порядок
66–90	Нейтралитет
91–100	Хаос

Обратите внимание, что приведенные выше значения будут обратными для меча, который обладает способностью высасывать уровни (83 в таблице мечей). Если меч хаотичен, он воздействует на существ, указанных в скобках в описании меча (на жрецов, пегасов, гиппогрифов, рух, энтов), а не на тех существ, которые записаны ранее (тролли и нежить).

Если персонаж подбирает меч, мировоззрение которого не совпадает с его собственным, он получает соответствующий урон:

Порядок <-> Хаос: 2к6

Нейтралитет <-> Порядок/Хаос: к6

Если персонажу рефери будет приказано взять в руки меч, урон составит лишь половину от указанного выше, поскольку он действует не по собственной воле. Кроме того, тот, кто возьмёт меч, может освободиться от заклинания, изменить мировоззрение или иным образом получить силы, которые помешают ему продолжать служить бывшему нанимателю или хозяину.

Кроме того, если интеллект/эго меча на 6 или более пунктов выше, чем у персонажа, который его поднимает, меч будет контролировать поднявшего и может даже изменить его мировоззрение на своё собственное, после чего персонаж может немедленно начать действовать соответствующим образом. Например, наёмник порядочного персонажа игрока, которому приказано взять нейтральный меч, попадает под его влияние и намеренно лжёт об особых свойствах меча, а если бы меч был хаотичным, наёмник бы стал нападать на своих.

## Интеллект

Показатель интеллекта отвечает сразу за два параметра: ментальную силу и коммуникативные способности.

к12 Интеллекта	Ментальная сила	Коммуникативные способности
1–6	Никакой не наделён	Никаких*
7	Одна основная сила	Эмпатия
8	Две основные силы	Эмпатия
9	Три основные силы	Эмпатия
10	3 основные силы и знание языков**	Речь
11	Как №10, но вдобавок чтение магии	Речь
12	Как №11, но также имеет 1 экстраординарную способность	Телепатия

\* — Хотя меч не может общаться, он наделяет своего пользователя способностями, которыми обладает, но они должны быть обнаружены самим пользователем.

\*\* — В дополнение к языку мировоззрения меча определите кол-во языков, которые знает меч, броском к100 по таблице ниже.

к100	Основная сила
1–15	Замечает смещение стен и комнат
16–30	Замечает наклонные проходы
31–40	Находит секретные проходы
41–50	Замечает ловушки
51–60	Видит невидимые объекты
61–70	Обнаруживает зло и/или золото
71–80	Обнаруживает еду и её качество
81–90	Обнаруживает магию
91–95	Обнаруживает драгоценные камни (количество и размер)
96–99	Бросьте дважды, игнорируя результаты выше 95 кроме 100
100	Бросьте по таблице экстраординарных способностей вместо этой

к100	Количество языков
1–50	Один
51–70	Два
71–85	Три
86–95	Четыре
96–99	Пять
100	Бросьте дважды, игнорируя 100

к100	Экстраординарная способность
1–10	Яснослышание
11–20	Ясновидение
21–30	ЭСВ
31–40	Телепатия
41–50	Телекинез
51–59	Телепортация
60–68	Рентгеновское зрение
69–77	Создание иллюзий
78–82	Левитация
83–87	Полёт
88–92	Лечение (1 ОЗ/час или 6 ОЗ/день)
93–97	Один раз в день увеличить силу в к4 раза на к10 ходов
98–99	Бросьте дважды, игнорируя результаты выше 97
100	Бросьте трижды, игнорируя результаты выше 97

Все основные и экстраординарные способности передаются пользователю меча. Если какая-либо способность выпала дважды, увеличьте её силу, дальность, точность и т.п. в два раза.

## Эго

Только мечи с интеллектом 7 и выше будут иметь эго. Показатель эго определяется броском к12. Эго меча будет заставлять его делать следующее:

1. Вести своего пользователя мимо лучшего оружия
2. Вести своего пользователя в большую опасность, чтобы возвысить его роль в бою
3. Позволять захватывать себя существу/персонажу более высокого уровня, который ближе к нему по мировоззрению
4. Сдаваться существу/персонажу меньшего уровня, чтобы осуществлять больший контроль над своим пользователем
5. Требовать, чтобы ему была отдана доля захваченных сокровищ, например, лучшие ножи, инкрустация драгоценными камнями или волшебные приспособления для охраны, когда меч не используется

Всякий раз, когда возникает какая-либо ситуация, в которой существует любая из вышеперечисленных возможностей, в игру вступает эго меча. Оно всегда проявляется в его отношениях с пользователем, хотя истинное взаимопонимание может быть достигнуто, если мировоззрение и цели пользователя совпадают с происхождением/предназначением меча. Определение каждого из этих факторов осуществляется следующим образом:

**Влияние эго в ключевых ситуациях:** рефери складывает интеллект и эго меча и прибавляет дополнительные 1 за каждую экстраординарную способность. Эта сумма сравнивается с общим значением интеллекта и силы персонажа, корректируемой физическим состоянием пользователя. Если персонаж свеж и почти не ранен (повреждено менее 10%), к его сумме добавляется к6 очков. В случае умственной и/или физической

усталости, или если он был ранен (повреждено от 10% до 50%), вычитается к4 очка. Если персонаж сильно ранен (повреждено более 50%) или персонаж подвергся сильному умственному перенапряжению из-за какой-либо формы магии, вычитается 2к4 очков.

Разница	Результат
6 или более	Преобладает более высокое значение
2–5	Шанс 75%, что преобладает более высокое значение
0–1	Шансы победы 50 на 50

**Это в продолжающихся отношениях с пользователем:** это определение довольно простое, поскольку заключается всего лишь в сравнении показателя эго меча (1-12) с уровнем бойца, использующего его. Обратитесь к таблице, использованной для приведенных выше ключевых ситуаций. Если у любой из сторон положительная разница в 6 очков или более, то эта сторона всегда будет иметь преимущество, и никаких других проверок (включая ключевые ситуации) проводить не нужно. Положительная разница в 2–5 очков будет указывать на то, что вышестоящая сторона, как правило, одерживает верх, и проверки необходимо будет проводить только в ключевых ситуациях. Разница 0–1 указывает на продолжающуюся борьбу между мечом и его владельцем, и во время любой стрессовой ситуации оба должны быть проверены, кто из них одержит верх.

### Происхождение/предназначение

Естественно, происхождение каждого меча связано либо с порядком, либо с нейтралитетом, либо с хаосом, но некоторые из этих видов оружия выкованы более могущественными силами для определённой цели. Чтобы определить, имеет ли какой-либо меч такое предназначение, бросьте к100, и значение 91 или выше укажет на то, что у меча есть особая миссия. У мечей с предназначением показатели интеллекта и эго автоматически повышаются до максимального значения, и они получают дополнительную способность:

Порядок: способность парализовать хаотичных противников

Нейтралитет: бонус +1 ко всем спасброскам

Хаос: способность дезинтегрировать порядочного противника

Особая способность будет применяться только к тем, кого меч был создан уничтожать, или к тем, кто служит таким существам.

Предназначение:

- Убийство чародеев
- Убийство бойцов
- Победить порядок
- Убийство жрецов
- Убийство монстров
- Победить хаос

При этом меч порядка с предназначением убийства (хаотичных) чародеев парализовал бы магов и их приспешников, но не использовал бы свою парализующую силу на каком-нибудь блуждающем гиганте. Мечи с более общим предназначением — победить — ис-

пользовали бы свои силы, чтобы победить любого противника выбранного мировоззрения. Нейтральные мечи будут одинаково действовать как против порядка, так и против хаоса. Мечи с предназначением всегда будут выполнять свою задачу, и любые попытки их пользователей пойти им наперекор приведут к немедленной проверке влияния.

## **Доспехи**

Бонус доспеха вычитается из значения броска на попадания по нему противников. Если бонус на щите больше, чем на доспехе, то он применим лишь с шансом **2 из 6**.

## **Прочее оружие**

Бонусы +1, +2 или +3 прибавляются не только к броскам на попадание, но и к урону, кроме случаев, описанных ниже.

**Волшебные стрелы** имеют бонус +1 на попадание и урон, если не указано иного, например из-за типа монстра.

**Волшебные луки** добавляют бонус +1 на попадание, но не к урону. Волшебная стрела, выпущенная из волшебного лука, будет иметь бонус +2 на попадание.

**Топоры** можно использовать как оружие ближнего боя или бросать на 3'' с бонусом +1. Бонус на попадание из-за дистанции также применим, считайте, что цель находится на средней дистанции.

**Боевые молоты** с бонусами +1 и +2 можно метать таким же образом, как и топоры. Молот+3 имеет двойную дальнобойность (6'') и возвращается в руку, но только в том случае, если им пользуется дворф. Любой другой пользователь молота+3 бросит его так, как если бы это было оружие с бонусами +1 или +2. При использовании дворфом он наносит 2к6 урона, а при нанесении урона гигантам — 2к6+3 урона.

**Копья**, так же как топоры и молоты, можно метать и получать бонус к урону в размере от 1 до 3 очков. Кроме того, если что-то само насаживается на копье, урон будет удвоен или даже утроен, если сила будет достаточной.

## **Зелья**

Зелье можно пригубить, чтобы понять, что оно делает. Если это яд, он действует в полную силу, но спасбросок против яда делается с бонусом +4 к броску. Эффект зелья длится **к6+6** ходов (рефери кидает в закрытую).

**Роста:** выпивший зелье до дна вырастает до 30 футов в высоту, в противном случае рост увеличивается пропорционально выпитому.

**Уменьшения:** рост уменьшается до 1/2 фута, если выпить всё зелье целиком.

**Силы гигантов:** даёт выпившему полную мощь гиганта, включая урон 2к6 от его атак.

**Газообразной формы:** тело становится газообразным и может проникнуть в любое не герметичное место. Оружие, доспехи и т.п. придётся оставить.

**Скорости:** это зелье удваивает скорость выпившего.



**Наваждения:** заставляет выпившего верить, что это зелье — это всё, что ему нужно, и каждое зелье теперь выглядит как какой-то другой тип зелья.

**Лечения:** целебное зелье восстанавливает к6+1 ОЗ за ход.

**Долголетия:** сокращает на 10 лет возраст персонажа, выпившего его. Также нейтрализует эффект старения, вызванный Посохом увядания.

**Контроля животных:** в течение 1 хода выпивший может контролировать 3к6 мелких животных, 2к8 животных среднего размера и к6 крупных животных.

**Контроля нежити:** в течение 1 хода выпивший может контролировать 2к4 нежити с КЗ менее 4 и к4 нежити с КЗ 4 и более.

**Контроля растений:** выпивший может контролировать растения, включая грибковые виды, в количестве к6 штук или на участке размером 1'' x 1'', если речь идёт о почвопокровных растениях. Контроль распространяется на 6'' в любом направлении.

**Контроля людей:** персоны в радиусе 12'' от выпившего могут попасть под его полное влияние, если не пройдут спасбросок против заклинаний. Действует на к12 персон с КЗ 3 или менее, 2к4 персон с КЗ от 4 до 6, к4 персон с КЗ от 7 до 9 и одну персону с КЗ 10 и более.

**Контроля гигантов:** к4 гигантов в радиусе 12'' от выпившего могут попасть под его полное влияние, если не пройдут спасбросок против заклинаний.

**Контроля драконов:** к3 драконов в радиусе 12'' от выпившего могут попасть под его полное влияние, если не пройдут спасбросок против заклинаний.

**Неуязвимости:** выпивший получает бонус +2 на все спасброски, а также все атаки по нему делаются со штрафом -2. Однако более одной дозы этого зелья в течение недели будет иметь обратный эффект.

**Сопротивления огню:** обычный огонь не окажет никакого воздействия на выпившего. Заклинание стена огня также не подействует на него. В дополнение он получит бонус +2 к спасброскам против огненных шаров и огненного дыхания драконов, а урон от таких атак и огненных атак балрога будет на 1 меньше.

**Поиска сокровищ:** зелье, которое позволяет выпившему определить направление и расстояние до сокровищ, представляющих собой значительное количество драгоценного металла (5,000 или более монет) или 50 или более драгоценных камней. Эффект распространяется на 36'' независимо от материалов стен, сундуков и т.п.

**Героизма:** зелье действует по-разному в зависимости от выпившего. Бойцы 5–7-го уровней повысят свои способности на два уровня, а 8–10-го — на один уровень. Все остальные станут равны бойцу 4-го уровня во всех отношениях, включая боевой дух и боевые способности.

## Свитки

Свитки так давно лежат там, сдерживаемые написанными в них заклинаниями, они должны были уже стать трухой, но вместо этого с ними что-то происходит. Иные свитки могут начать исчезать прямо у вас в рюкзаке или оставленные в вашем логове, другие меняются и становятся проклятыми... или кто-то проклял их специально?

Для каждого свитка есть шанс 25%, что это будет жреческий свиток.

Свитки с заклинаниями чародеев зашифрованы и их можно прочесть лишь с помощью магии. Свитки с заклинаниями жрецов понятны всем, но задействовать их можешь лишь жрец. Свитки с заклинаниями защиты могут читать любые персонажи. После прочтения заклинания оно исчезает со свитка.

Если не указано иного или заклинание со свитка не является заклинанием более высокого круга, оно будет работать, так будто его произносит персонаж 6-го уровня.

Чтобы определить круг заклинаний, написанных на свитке, киньте к6 для каждого заклинания, выпавшее значение и будет номером круга. Затем случайным образом определите, какое именно из заклинаний выбранного круга написано на свитке.

**Защита от оборотней** (продолжительность: 6 ходов) защищает персону и всех в радиусе 1'' от 2к6 оборотней.

**Защита от нежити** (продолжительность: 6 ходов) защищает персону и всех в радиусе 1'' от 2к12 нежити с КЗ 1–3, 2к6 нежити с КЗ 4–5, к6 нежити с КЗ 6 и более

**Защита от элементарей** (продолжительность: 4 хода) защищает персону и всех в радиусе 1'' от 1 элементаля.

**Защита от магии** (продолжительность: 8 ходов) делает персону и всех в радиусе 1'' полностью неуязвимыми для всех заклинаний. Заклинания также не могут выйти за пределы этого радиуса. Круг защиты мобилен, т.е. следует за тем, кто использовал заклинание.

## Кольца

Для использования кольца необходимо его надеть, и только по одному кольцу можно носить на каждой руке, если владелец хочет, чтобы кольцо работало. (Рефери должен быть осторожен и обеспечить соблюдение этого правила, чтобы сохранить некоторый баланс в игре.) Кольца могут использоваться персонажами любого типа. Те кольца, которые специально не описаны ниже, действуют так же, как аналогичные заклинания или зелья, но без ограничения продолжительности.

**Контроль млекопитающих:** (дальность 6'') кольцо позволяет владельцу контролировать 3к6 мелких млекопитающих или к8 крупных млекопитающих. При этом не учитываются никакие существа, для которых приведены характеристики в описании монстров. Контроль является полным, вплоть до того, что контролируемые млекопитающие нападают на других, которые не контролируются.

**Слабости:** это кольцо нельзя снять без применения жреческого заклинания снятия проклятия. Кольцо немедленно начинает высасывать энергию из владельца, делая его сла-

бее на 10% каждый ход, до максимума 50%. Эта слабость отражается как на его атакующих характеристиках, так и на защитных.

**Защиты:** кольцо даёт бонус +1 к спасброскам, а также служит, как волшебный доспех+1.

**Трёх желаний:** как и в случае с любыми желаниями, желания, исполняемые кольцом, должны иметь ограниченную силу, чтобы поддерживать баланс в игре. Это требует максимальной осмотрительности со стороны рефери. Как правило, жадные персонажи запрашивают больше желаний, например, в качестве одного из имеющихся у них. Тогда рефери должен поместить этого персонажа в бесконечную замкнутую временную петлю, вернув его к тому времени, когда он впервые получил кольцо желаний. Опять же, желание о каком-нибудь могущественном предмете может быть исполнено без пользы для желающего, например вместо выдачи персонажу зеркала пленения жизни, можно поместить самого персонажа внутрь зеркала, которое полностью принадлежит ему! Желания, чтобы неудачных приключений никогда не случалось, должны быть исполнены. Когда загадываются могущественные предметы или большие сокровища, можно выдать подсказки об их местонахождении и т.п.

**Наваждения:** кольцо, которое заставляет владельца видеть всё, что он пожелает (всякий бред для одурачивания игроков).

**Регенерации:** владелец будет восстанавливать 1 ОЗ за ход. Даже если его убьют, он возродится и снова будет живым, если его не сожгут или не окунут в кислоту.

**Призыва джинна:** джинн — слуга кольца — является постоянным слугой владельца. Джинн появляется сразу после вызова.

**Телекинеза:** (дальность 12'') наделяет владельца способностью перемещать предметы весом до 200 фунтов с помощью ментальной силы.

**Рентгеновского зрения:** владелец этого кольца может видеть сквозь камень толщиной до 10 футов или через 6 дюймов железа на общее расстояние в 3'' за их пределами. Свинец и золото препятствует этому зрению. Носящий кольцо заметит скрытые проходы и ловушки при просвечивании областей, в которых они находятся. Участок размером 1'' x 1'' можно просмотреть за 1 ход.

**Обращения заклинаний:** заклинания, обращаемые этим кольцом, включают заклинания драконов и жрецов, но не жреческий палец смерти. Любое заклинание, направленное непосредственно на владельца кольца, будет частично обращено. Бросьте к100, где выпавшее число — это процент заклинания, которое возвращается и воздействует на персонажа, произнёсшего заклинание; оставшаяся часть действует на носителя кольца. Обратите внимание, что кольцо не действует против волшебных палочек или посохов, только против произнесённых заклинаний, направленных на того, кто носит кольцо.

**Хранения заклинаний:** кольцо содержит к6 заклинаний любого круга. Надев его на палец и подумав о заклинаниях, можно телепатически узнать, какие заклинания заключены в кольцо. Это кольцо может быть использовано любым типом персонажа, но заклинания внутри него могут быть восстановлены только чародеями или жрецами. Существует 20%-ная вероятность того, что кольцо содержит жреческие заклинания, и в таком случае есть 50%-ная вероятность того, что заклинания в нём хаотичны по своей

природе.

### **Волшебные палочки и посохи**

Волшебные палочки наделены зарядами (или лучами) 6-го уровня (6к6 урона), посохи обладают эффектом 8-го уровня. Пускай волшебные палочки будут иметь 100 зарядов, а посохи — 200. Конечно, некоторые волшебные палочки и посохи работают по-другому, например, обнаружения металлов, обнаружения врагов, обнаружение секретных проходов и ловушек, лечения, змеинный посох и терзающий посох.

**Обнаружения металлов:** (дальность: радиус 2'') при использовании палочка указывает на любой крупный предмет из металла (равный, скажем, 1,000 зм). Реакция палочки также примерно покажет, какой это металл: драгоценный или обычный, такой как железо, сталь, свинец и т.д.

**Обнаружения врагов:** (дальность: радиус 6'') обнаруживает спрятавшихся или невидимых врагов, при условии, что они знают о присутствии пользователя палочки (или его сообщников), поскольку именно ментальные излучения приводят в действие устройство обнаружения.

**Обнаружения магии:** (дальность: радиус 2'') при использовании палочка укажет на любую действующую магию. Выборочно концентрируясь на квадрантах, держатель палочки сможет определить некоторые общие детали используемой магии.

**Обнаружения секретных проходов и ловушек:** (дальность: радиус 2'') при использовании палочки, она выдаст предупреждение о найденном проходе или ловушке, если поднести её нужному месту.

**Иллюзий:** палочка создаёт иллюзию, подобную иллюзии заклинания призрачные силы, но владелец палочки может двигаться, используя палочку для создания иллюзии.

**Страх:** палочка воздействует на всех существ в пределах конусообразной области, исходящей от неё на 6'' шириной 3''. Все, кто находится внутри, должны пройти спасбросок или запаниковать и сбежать.

**Холода:** палочка проецирует холод на всех существ в пределах конусообразной области, исходящей от неё на 6'' шириной 3''. Все, кто находится внутри, получают 6к6 урона холодом и могут пройти спасбросок, чтобы получить лишь половину урона.

**Парализации:** парализующий луч длиной 6'' шириной 3''. Существа повреждаются лишь на половину, если пройдут спасбросок.

**Огненных шаров:** (продолжительность: 1 ход, дальность: 24'') палочка выпускает снаряд, взрывающийся огненным шаром радиусом 2''. В замкнутом пространстве огненный шар, как правило, будет соответствовать форме пространства (удлинённый или какой-либо другой). Урон 6к6.

**Разрядов молний:** (дальность: 24'') палочка генерирует разряд молнии длиной 6'' и шириной 3/4''. Если пространство недостаточно велико, чтобы позволить молнии вытянуться во всю длину, разряд развернётся назад и продолжится до своей максимальной длины, возможно, поразив своего создателя. В любом случае снаряд не может выйти за пределы своей дальности. Урон 6к6.

**Полиморфа:** Палочка, которая проецирует полиморфное заклинание, либо на других, либо на себя.

- других: (дальность: 6'') наделяет существо всеми характеристиками новой формы, поэтому существо, ставшее драконом, приобретает все способности дракона — однако не обязательно его менталитет. Точно так же тролль, превращённый в улитку, получил бы врождённую защиту к тому, чтобы на него наступил и раздавил обычный человек. Действует, пока не будет развеяно.
- себя (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень) позволяет держателю палочки принять форму всего, чего он пожелает, но при этом он не приобретет боевых способностей существа, в подобие которого он себя превратил. То есть, хотя держатель палочки может превратить себя в дракона какого-либо типа, он не получит способности сражаться и дышать пламенем как дракон, но он сможет летать.

**Отмены:** с помощью этой палочки сводятся на нет эффекты других волшебных палочек или посохов, кроме урона посохов, который отменяется лишь на 3/4. Может быть использована только против одной волшебной палочки или посоха одновременно, и необходимо указать, против чего она используется.

**Посох лечения:** жреческий посох, который восстанавливает за ход  $k6+1$  ОЗ. Он может быть применён к большому количеству персон в течение дня, но только один раз в день к каждому.

**Посох повелевания:** этот посох сочетает в себе контроль животными, растениями и людьми.

- животными: в течение 1 хода можете контролировать  $3k6$  мелких животных,  $2k8$  животных среднего размера и  $k6$  крупных животных
- растениями: можете контролировать растения, включая грибовые виды, в количестве  $k6$  штук или на участке размером  $1'' \times 1''$ , если речь идёт о почвопокровных растениях. Контроль распространяется на 6'' в любом направлении.
- людьми: персоны в радиусе 12'' от держащего посох могут попасть под его полное влияние, если не пройдут спасбросок. Действует на  $k12$  персон с КЗ 3 или менее,  $2k4$  персон с КЗ от 4 до 6,  $k4$  персон с КЗ от 7 до 9 и одну персону с КЗ 10 и более.

**Змеинный посох:** жреческий посох, который имеет бонус +1 на попадание и урон. Кроме того, по приказу жреца посох обвивается вокруг противника, по которому попадает, делая его беспомощным, если он размером с человека, или мешая ему сражаться в течение  $k4$  раундов. После этого он поползёт обратно к жрецу, который им владеет.

**Терзающий посох:** благодаря содержащейся в посохе энергии он наносит  $2k6$  урона.

**Посох увядания:** при нанесении удара этот посох наносит  $k6$  урона и старит поражённое существо на 10 лет. (Это не значит, что оно стареет, скорее, это сокращает продолжительность его жизни на 10 лет.) Человек, которого таким образом ударили 4 раза, станет дрожать, колебаться, мямлить, нести чепуху и плестись, животное умрёт от старости и так далее. Это не окажет эффекта старения на нежить, и существам с очень долгой продолжительностью жизни также будет нанесён совсем небольшой вред.

**Посох могущества:** посох, сочетающий в себе способности из следующих источников:

- Волшебная палочка холода
- Терзающий посох
- Волшебная палочка огненных шаров
- Заклинание непрерывный свет
- Волшебная палочка разрядов молний
- Заклинание телекинез

Если пользователь пожелает, он может нанести «последний удар» посохом, сломав его и высвободив всю энергию, содержащуюся в нём (8 х количество оставшихся зарядов). Эта мощь распределяется в виде урона по всем существам в радиусе 3".

**Посох волшебства:** посох с возможностями Посоха могущества, плюс несколько дополнительных функций. Он имеет бонус +1 на попадание, а также обладает способностями из следующих источников:

- Волшебная палочка парализации
- Заклинание проход через стену
- Заклинание невидимость
- Вихрь (как у джинна)
- Заклинание стена огня
- Паутина (см. ниже)
- Вызов элементаля (бросьте к4, чтобы определить сколько разновидностей и какие именно может призывать посох)

Паутина представляет собой большие липкие массы нитей, которые трудно разорвать, но они подвержены воздействию пламени. Посох создаст достаточное количество паутины, чтобы покрыть площадь 1" х 1" х 2" за ход. Гиганты и столь же могущественные существа могут прорваться через них за 2 хода, а более мелким существам потребуется пропорционально больше времени. Пылающий меч разрубит их за 1 ход.

Если пользователь пожелает, он может нанести «последний удар» посохом, сломав его и высвободив всю энергию, содержащуюся в нём (8 х количество оставшихся зарядов). Эта мощь распределяется в виде урона по всем существам в радиусе 3".

## **Всячина**

**Хрустальные шары:** как правило, успешная работа этих устройств будет менее вероятна на больших расстояниях, когда объект точно не известен, когда используются заклинания для предотвращения такой работы, когда между зрителем и объектом находится свинец и так далее. При вышеуказанных обстоятельствах можно предпринять только 3 попытки в день, не сводя чародея с ума. Длительное использование хрустального шара в течение любого дня требует, чтобы чародей отдохнул и восстановил силы на следующий день. Заклинания нельзя произносить через хрустальный шар, но оператор может, например, наложить на себя заклинание инфракрасное зрение, а затем заглянуть в шар и видеть в темноте.

**Медальоны ЭСВ:** эти устройства могут использоваться персонажами всех классов, даже дворфами, но устройство выходит из строя с шансом **1 из 6**.

**Амулет против хрустальных шаров и ЭСВ:** это устройство подменяет местоположение, внешний вид или мысленные волны, улавливаемые хрустальным шаром или ЭСВ. Всегда эффективно.

**Скарабей защиты от жрецов хаоса:** маленький скарабей действует как оберег, который поглощает палец смерти жрецов хаоса до 12 раз, прежде чем он распадётся.

**Бездонная сумка:** волшебная сумка размером с мешок, в которую можно уместить до 1,000 фунтов монет, а она будет весить всего 30 фунтов. В сумку можно запихивать предметы длиной до 10 футов, шириной до 5 футов и высотой до 3 футов, независимо от веса предметов, но в этом случае сумка будет весить 60 фунтов.

**Предметы, контролирурующие элементарей:** эти четыре устройства вызывают указанных элементарей. Только владелец предмета может им пользоваться. Все они довольно громоздкие и требуют 1 хода для установки или укладывания для хранения, если их берут с собой в экспедицию. Они вызовут элементаря всего за 1 ход. Никакого заклинания не требуется. Элементарь будет иметь КЗ 12.

**Бутылка ифрита:** ифрит будет служить только тому, кто найдёт бутылку, и он будет служить всего тысячу и один день.

**Смещающий плащ:** это устройство искажает световые волны, создавая впечатление, что надевший его находится на расстоянии до 1'' от того места, где он на самом деле стоит. Это накладывает штраф -2 на попадания по нему и даёт бонус +2 к спасброскам.

**Эльфийский плащ и сапоги:** ношение плаща делает персону практически невидимой, в то время как сапоги позволяют передвигаться абсолютно бесшумно.

**Сапоги скорости:** позволяют владельцу передвигаться со скоростью 10 гексов в течение 1 дня, но затем он должен 1 день отдохнуть.

**Сапоги левитации:** надевший эти сапоги может подниматься в воздухе на высоту 2'' за уровень со скоростью 6'' за ход, движение происходит в вертикальной плоскости; однако можно, например, левитировать до потолка и затем перемещаться горизонтально с помощью рук.

**Ботинки путешествий и прыжков:** эти сапоги повышают выносливость владельца, делая его неутомимым при ходьбе. Таким образом, скорость при ходьбе на открытом воздухе увеличивается на 1 гекс в день. Кроме того, они позволяют владельцу прыгать на 1'' в высоту и 3'' в длину.

**Летающая метла:** это устройство позволяет владельцу летать со скоростью дракона (24''). Пользователь должен знать командное слово, чтобы заставить метлу функционировать. Метла в 24'' от владельца подлетит к нему по команде. Она может перевозить 2 человек, но тогда скорость снизится до 18''.

**Шлем чтения магии и языков:** ношение этого шлема позволяет персоне читать на любом языке, а также магические письмена. Он не защищает так же, как волшебные доспехи, поэтому, если его носить в бою, любое попадание по владельцу с 10% вероятностью разрушит шлем.

**Шлем телепатии:** позволяет владельцу читать мысли любого существа в радиусе 9''. Если его уровень интеллекта выше, чем у человека или гуманоидных существ в пределах

достижимости шлема, владелец может попытаться контролировать их разум с помощью внушений, имплантированных телепатически. В этом случае на бросок проверки реакции разумных монстров будет накладываться модификатор +2. Таким же образом можно влиять и на персонажей, в этом случае владелец шлема и внушаемый персонаж бросают к100 (владелец шлема с бонусом +10), и, если персонаж выкидывает меньше, он последует внушению. (Рефери должен использовать здесь суждение, поскольку предложение покончить с собой вряд ли будет выполнено в любом случае.) Шлем не защищает так же, как волшебные доспехи, поэтому, если его носить в бою, любое попадание по владельцу с 10% вероятностью разрушит шлем.

**Шлем телепортации:** чародей, использующий этот шлем, должен обладать заклинанием телепортации, чтобы воспользоваться преимуществами этого устройства. Владея всего одним таким заклинанием, чародей может бесконечно телепортироваться по всей планетной, но, если он телепортирует какого-то другого человека или объект, шлем не срабатывает и используется собственно заклинание. Таким образом, шлем хорош только для транспортировки самого чародея. Шлем не защищает так же, как волшебные доспехи, поэтому, если его носить в бою, любое попадание по владельцу с 10% вероятностью разрушит шлем.

**Шлем хаоса (порядка):** владелец такого шлема меняет мировоззрение (или становится хаотичным или порядочным, если ранее был нейтральным). Его можно снять только с помощью заклинания развеять магию; конечно, персона, носящая его, приложит все усилия, чтобы избежать снятия шлема!

**Ковёр-самолёт:** это устройство перевозит до 3 человек со скоростью 18'', в то время как с 1 пассажиром он будет двигаться со скоростью 30''. Пользователь должен знать командное слово, чтобы заставить ковёр функционировать. Ковёр в 24'' от владельца подлетит к нему по команде.

**Барабаны паники:** бой этих литавровых барабанов заставит людей и фантастических существ, которые не смогут пройти спасбросок, обратиться в бегство. Животные с КЗ меньше 5, автоматически убегут, как и те не плотоядные животные, у которых их больше. Барабаны не повлияют на область непосредственно вокруг них (радиус 1'').

**Взрывной рог:** рог, звучание которого наносит неживым материалам, таким как стены, ворота и т.д. 12 урона по очкам структуры. Траектория звука представляет собой конус, отходящий на 10'' от рога и шириной 2'' на конце. Существа, оказавшиеся на его пути, получают 2к6 урона и будут оглушены на 1 ход, если не умрут.

**Рукавицы силы огра:** эти перчатки дают владельцу возможность наносить кб+2 урона и в целом придают его рукам силу огра.

**Пояс силы гиганта:** Ношение этого пояса делает бонус на попадание равным +7 (если только бонус самого персонажа не выше), а также увеличивает силу персонажа до силы холмистого гиганта, например, позволяя ему носить на себе 600 фунтов веса.

**Зеркало пленения жизни:** Зеркало размером примерно со щит, которое запирает жизнь любой персоны, посмотревшей в него. Пойманная таким образом персона остаётся внутри зеркала до тех пор, пока его не освободит чародей, владеющий зеркалом, или пока зеркало не разобьётся (что освобождает всех, кто в нём заключён). Материальное тело попавших в ловушку персон исчезает/появляется после



поимки/освобождения. Нежить может быть поймана таким образом. Пойманные в ловушку персоны содержатся в отдельных зонах зеркала. С ними можно разговаривать, не отпуская их. Нежить бессильна внутри зеркала. Зеркало пленения жизни может держать в себе до 20 жизней. Если оно открыто выставлено на всеобщее обозрение, существует 90% вероятность того, что ничего не подозревающее существо заглянет внутрь и окажется в ловушке. Вероятность того, что знающая о ловушке персона случайно посмотрит в зеркало, составляет всего 10%. Чародей не может делать ничего другого, управляя зеркалом, но зеркало можно настроить так, чтобы оно работало без присмотра, например, на стене. Дальность действия составляет около 1''.

## Спасброски волшебных предметов

Во время игры волшебные предметы будут попадать под удары различных форм оружия. Для простоты мы допускаем, что с ними ничего не происходит, если их хозяин выживает (за исключением шлемов). Если их носитель умирает, или вещи попадают под удар сами по себе, киньте за них спасбросок, если наносился урон огнём (дыхание дракона или шар огня) или молнией (дыхание дракона или разряд молнии). Если предметы не перечислены ниже, они автоматически уничтожаются.

Предмет	Спасбросок
Посох могущества	10
Посох волшебства	12
Волшебная палочка огненных шаров	14*
Волшебная палочка разрядов молний	14*
Кольцо сопротивления огню	10**
Кольцо защиты	12
Доспех/щит/оружие+1	14
Доспех/щит/оружие+2	12
Доспех/щит/оружие+3	10

\* — Добавьте штраф -2 к броску, если урон наносился полярным оружием (огонь <-> молния).

\*\* — Добавьте штраф -2 к броску, если урон наносился молнией.

## Артефакты

Сюда могут быть включены различные могущественные предметы порядка и хаоса, называемые артефактами. Эти предметы являются сверхмощными по сравнению с перечисленными выше волшебными предметами и должны быть обработаны рефери. Примеры артефактов: машина телепортации; корона, сфера и скипетр бойца; корона, сфера и скипетр чародея; корона, сфера и скипетр жреца; проектор кристаллизации камня и т.д. Если такие предметы включены в игру, то любой нейтральный или противоположно настроенный персонаж, прикоснувшийся к ним, должен понести очень серьёзные последствия. Например:

- Мгновенная смерть
- Паралич (пока не будет освобождён указанным способом)
- Мгновенная потеря 6 уровней
- Мгновенная потеря 4 уровней
- Сумасшествие на 1 месяц
- 10к6 урона

Если спасброски будут позволены, они должны быть очень ограниченными и требовать очень высокого значения.

## Советы рефери

Рефери — неоспоримый судья, который должен относиться к своей власти с большой осторожностью и ответственностью. Рефери ничего не решает за игроков, а является ответом игрового мира на их действия.

Правила — лишь маяк, который помогает плыть. То, как игра развернётся за вашим столом — решаете лишь вы и ваша группа.

## Подготовка к кампании

Создание мира и разработка кампании — целиком и полностью бремя рефери, но, если проявить осторожность, вдумчивость и терпение, награда с лихвой окупит его. В-первых, рефери должен нарисовать карты минимум полдюжины уровней своего подземного мира, населить их различными ужасными монстрами, соответствующим образом распределить сокровища и отметить расположение и того, и другого на карте и её легенде вместе с другими условными обозначениями. Во время создания этого подземелья, идеи о связях внутри и, возможно, даже снаружи, рождаются сами собой. Возможно, потребуется переделать всё пару раз, но это стоит того. После этого можно начинать свой первый спуск под огромную кучу развалин могучей крепости, некогда служившей оплотом для могучих волшебников и безумных гениев.

## Общие концепции подземелья

Нарисуйте лабиринт. Нарисуйте несколько уровней лабиринтов, лучше начать хотя бы с 3. Не рисуйте их друг над другом, пускай они тянутся во все стороны (в вертикальном разрезе), соединяясь разнообразными переходами, отмеченными на картах: люками, лестницами, шахтами, желобами, скатами, расщелинами, телепортами т.п.

Рисуя карту нижнего уровня, не забудьте оставить место для спусков на следующие уровни, которые вы возможно нарисуете позднее.

Хорошее подземелье будет иметь по меньшей мере 12 уровней, несколько уровней-ответвлений в добавок, а также новые уровни, находящиеся у вас в разработке. Нет никакого предела их количеству и размеру, если только вы не рисуете карту на бумаге и по какой-то причине не хотите выходить за её край.

Наполнение уровней и ответвлений может быть разнообразным: кунсткамера из другой эпохи, подземное озеро, серия пещер с гигантскими грибами, огромная зала для 20 футовых гигантов, зловещая арена, крипты и т.п.

Иные области лабиринта можно закольцовывать, оставляя в каком-то месте незаметный или скрытый проход, рефери дальше в подземелье, к сокровищам и новым областям. Такие проходы можно будет заметить благодаря удаче, обыску или внимательности игроков.

Иногда проходы и коридоры можно примыкать не под 90 градусов, а менять угол, тем самым путая игроков в рисовании карты. Лишь их чрезмерная внимательность или наличие в группе дворфа поможет выявить неровность. Менять угол коридора можно и относительно вертикальной оси, незаметно уводя группу на другие уровни или огибая области

текущего уровня. Особой жестокостью будет использовать совсем незначительно наклонённый коридор, который не сможет оценить даже дворф, конечно, для перехода на уровень ниже такой проход должен быть крайне длинным.

Большинство дверей в подземелье будет сложно открыть, их придётся выбивать или обходить. Иные двери и вовсе могут быть ложными, никуда не ведущими, т.е. ведущими в стену, например.

Ловушками могут быть не только такие, которые убивают персонажей или вызывают охрану, но также заставляющие их перейти на другой уровень подземелья (обычно, более сложный): проход или даже лестница ведущая наверх, на самом деле являющаяся ловушкой со скатом вниз, или закрывающаяся портулисом, и ведущая сначала наверх, а затем на несколько уровней вниз. Телепорты-ловушки особенно досадны, ведь они могут вести как в случайное место в лабиринте, так и вообще в лавовое озеро или на Луну. Впрочем, некоторые телепорты позволяют вернуться... но какой ценой? Телепортам необязательно быть проходами или предметами, это могут быть части коридоров, при заходе в который, персонажи с каким-то моментом переносятся и могут даже не заметить этого, если перенос осуществлён в такой же коридор — лишь относительно большие группы (например, растянувшиеся на 5'' по коридору) смогут увидеть, как перенесённые ряды вдруг исчезли.

Ловушками могут быть опускающиеся или падающие потолки и даже стены, например,двигающийся блок, по кругу которого есть коридор: блок периодически двигается в случайную сторону или стоит на месте (с шансами **4 к 2**) и возможно закрывая собой один из проходов.

Ямы в полу могут иметь на дне не только шипы, но и секретные проходы, ведущие в соседние области и позволяющие выйти в неожиданных местах, например, появившись внезапно перед монстрами или узнать о них заранее.

Ловушки срабатывают с шансом **2 из 6**, но это не обязательно означает, что ловушка не подействовала — персонаж мог всё же провалиться на дно ямы, но не получить урона или зацепиться за край и тогда группе или горе-приключенцу потребуется дополнительный ход, чтобы выбраться оттуда, если, конечно, у них есть подходящее оборудование вроде верёвки или железных штырей, а сверху яму не закрывает автоматически закрывающийся люк.

Ещё раз напомним, что в подземелье желательно иметь возможность подниматься и опускаться на другие уровни, чтобы игроки не чувствовали, что их ограничивают.

Области с необычным наполнением или сокровищами, напротив должны быть спрятаны или сложно обнаружимые, возможно даже доступ к ним может быть ограничен во времени, количестве персонажей или в попытках проникнуть внутрь.

Наблюдайте за тем, какими маршрутами обычно игроки проводят своих персонажей, если вам удастся выявить закономерности, это поможет вам расположить больше опасностей на их пути на следующих уровнях или, другими словами, поможет вам не повторяться и разнообразить их игру.

Персонажи будут пытаться услышать, что творится за закрытой дверью. Хорошей практикой будет сделать коридоры шумными (слышны стоны, лязги и т.п.) и комнаты, откуда

доносятся шаркающие или бормочущие звуки.

Обычно в подземельях царит темнота, что требует от персонажей использовать заклинания инфракрасное зрение или обычных источников света. Факелы, лампы, волшебные мечи могут освещать их путь, но будут сразу видны монстрам, что помешает игрокам появляться внезапно, если только они не находятся до этого за дверью. Помимо прочего, факелы может задуть сильный порыв ветра или сквозняк. Монстры обычно имеют врождённое инфракрасное зрение, если только не находятся с источниками света персонажей.

## Ловушки

Страх смерти и риск встретится с ней является одной из самых стимулирующих частей игры.

Поэтому рефери следует разместить в подземелье столько загадочных и опасных областей, сколько соответствует разумным шансам на выживание (помня, что монстры тоже угрожают ему). Кроме уже упомянутых выше, вот несколько примеров подходящих ловушек:

- яма глубиной в 30 футов
- неглубокая яма, наполненная отравленными шипами
- фальшивая лестница, ведущая либо вверх, либо вниз
- ступени, которые ведут к наклонному проходу, возвращающему персонажей на тот же уровень или спускающему, или поднимающему их на два уровня
- ступени, которые ведут сперва на небольшое расстояние вверх, но затем спускаются по крайней мере на 2 уровня, при этом обратный проход перекрывается решётками или дверью, открывающуюся лишь с одной стороны
- области внутриуровневой телепортации, переносящие в аналогичную (или непохожую) область на том же уровне, возможно активируемые прикосновением к какому-либо предмету (например, драгоценному камню, двери и т.д.)
- затопляемые помещения, включая такие, которые, только кажутся, погружающиеся под воду, но затем открывающие новые проходы
- иллюзии, контроль сознания и комнаты с гейзом
- участки, которые заканчиваются тупиком, и тем самым заманивая игроков в ловушку, ведь монстры не дремлют
- двери, которые открываются только с одной стороны или которые появляются через случайные промежутки времени
- естественные проходы и пещеры, которые имеют различную ширину и направление, так что практически невозможно точно нанести их на карту
- искажение пространства коридора или лестницы, которые кажутся длиннее или короче, чем они есть на самом деле

## Монстры и сокровища

Продуманно разместите несколько наиболее важных сокровищ. Окружите их монстрами-стражами, ловушками или спрячьте их.

Затем случайным образом заполните все остальные комнаты и пространства, пользуясь таким распределением:

1. С шансом **2 из 6** там будут монстры. Выбрать монстров можно в соответствии с уровнем подземелья из таблиц, приведённых ниже. Количество монстров рассчитывается исходя из уровня подземелья
2. Если в комнате есть монстры, то с шансом **3 из 6** у них будут сокровища. Если монстров нет, то сокровища будут лишь с шансом **1 из 6** и будут невидимы, спрячтаны за секретной дверью, под полом или в сундуке, который сложно открыть и вдобавок снабжённом ловушкой, например отравленной иглой или смертельным газом.
3. Для определения количества сокровищ, используйте таблицу ниже:

Уровень	Серебро	Золото*	Драг. камни и юв. изделия**	Маг. предметы
1	100 х к6	10 х к6	к6: 5%	5%
2–3	100 х к12	100 х к6	к6: 10%	5%
4–5	1,000 х к6	200 х к6	к6: 20%	10%
6–7	2,000 х к6	500 х к6	к6: 30%	15%
8–9	5,000 х к6	1,000 х к6	к12: 40%	20%
10–12	5,000 х к6	2,000 х к6	к12: 50%	25%
13 и дальше	10,000 х к6	5,000 х к6	к12: 50%	30%

\* — Сокровища будут содержать золотые монеты лишь с шансом 50%.

\*\* — Бросайте указанный шанс отдельно для драгоценных камней и ювелирных изделий.

## Количество монстров в случайных столкновениях

Если уровень подземелья примерно соотносится с уровнем монстра, то монстр может быть представлен одним существом, либо группой, если это, например, орки. Также количество монстров может быть изменено в зависимости от размера группы приключенцев: от 1 до 3 — обычное количество монстров, от 4 до 6 — двойное, и т.д.

Рефери рекомендуется быть благоразумным в определении количества монстров, поскольку переменных слишком много, чтобы выработать жёсткое правило. Могут быть места, где обитают 300 хобгоблинов, но сколько из них могут пройти бок о бок по типичному коридору в подземелье? Скорее всего 3 (в коридоре шириной 10 футов), а остальные либо окажутся в задних рядах, либо разойдутся по примыкающим коридорам, чтобы попытаться напасть на группу с флангов. Даже самый грозный монстр или персонаж может быть побеждён огромным количеством небольших или более слабых существ при условии, что они смогут приблизиться!

## Поддержание и обновление подземелья

Когда монстры, населяющие комнаты, пространства и коридоры, будут убиты или захвачены в плен, уровень станет серым и унылым. Кроме того, обычно игроки составляют довольно точные карты уровня, так что и в этом аспекте сложность уровня снизится. И хотя, мы должны помнить, что желательно иметь выходы на более низкие уровни, тем не менее необходимо обновлять и трансформировать исследованные уровни одним или несколькими методами, предложенными ниже:

1. Внесите незначительные изменения в географию подземелья, перекрывая проходы, создавая новые, разделяя комнаты и заполняя другие.
2. Расширьте границы карты, если они ещё не заполнены, добавив коридоры и комнаты.
3. Поменяйте монстров в новых областях, а также в тех менее посещаемых старых областях, где вы уже когда-то убивали монстров или которые были разорены персонажами игроков.
4. Поменяйте проходы на другие уровни подземелья.
5. Добавьте проход, который ведёт за границу уровня, создавая расколотое подземелье или новый подуровень, в комплекте с новыми сокровищами и монстрами.

## Монстры на разных уровнях подземелья

Выберите строчку с нужным уровнем подземелья (колонка слева) и киньте **к6**. Выпавшее число найдите на выбранной ранее строчке. Заглавие столбца укажет на таблицу, из которой можно выбрать монстров.

Уровень	табл. 1	табл. 2	табл. 3	табл. 4	табл. 5	табл. 6
1	1–2	3–4	5	6	-	-
2	1	2	3–4	5	6	-
3	-	1	2	3–4	5	6
4–5	-	-	1	2–3	4–5	6
6–7	-	-	-	1	2–4	5–6
8–9	-	-	-	-	1–2	3–6
10–12	-	-	-	-	1	2–6
13+	-	-	-	-	-	1–6

к10	табл. 1	к8	табл. 2
1	Кобольды	1	Хобгоблины
2	Гоблины	2	Зомби
3	Скелеты	3	Ящерицы
4	Орки	4	Бойцы (2 ур.)
5	Гигантские крысы	5	Чародеи (3 ур.)
6	Сороконожки	6	Гноллы
7	Бандиты	7	Гули
8	Пауки	8	Жабы/Тули
		9	Берсеркеры
		10	Чародеи (4 ур.)



к10	табл. 3	к10	табл. 4
1	Умертвия	1	Призраки
2	Бойцы (4 ур.)	2	Огры
3	Гигантские свиньи	3	Жрецы хаоса (4 ур.)
4	Гигантские муравьи	4	Бойцы (6 ур.)
5	Охровое желе	5	Гигантские жуки
6	Чародеи (5 ур.)	6	Гигантские скорпионы
7	Бойцы (5 ур.)	7	Оборотни
8	Чародеи (6 ур.)	8	Гаргульи
9	Гигантские змеи	9	Белые приматы
10	Гигантские куницы	10	Чародеи (7 ур.)

к12	табл. 5	к12	табл. 6
1	Тролли	1	Гиганты
2	Бойцы (8 ур.)	2	Гидра (8+к4 голов)
3	Виверны	3	Драконы
4	Спекторы	4	Василиски
5	Мумии	5	Горгоны
6	Минотавры	6	Химеры
7	Мантикоры	7	Вампиры
8	Кокатрисы	8	Бойцы (9 ур.)
9	Чародеи (9 ур.)	9	Балроги/спекторы
10	Виверны	10	Чародеи (11 ур.)*
11	Гидра (5+к3 голов)	11	Жрецы хаоса (8 ур.)*
12	Медузы	12	Пурпурные черви

\* — Обычно каждого будут сопровождать к4 учеников (чародеи 7 ур./жрецы хаоса 4 ур.) и к6 телохранителей (бойцы 3+к3 уровней).

Можно использовать и других монстров, например: гигантские крабы, гигантские пиявки, гигантские осьминоги, крокодилы, гигантские кальмары, морские чудовища, ниски, водяные, грифоны, птеродактили, рух, невидимые сталкеры, киборги, роботы, андрониды, тени, двойники.

## Общие концепции дикой местности

Так называемая дикая местность состоит из не исследованных земель, городов и замков (а также областей непосредственно вокруг них) как разрушенных, так и нет, и конечно же подземелий под ними.

В первую очередь рефери необходимо нарисовать карту поверхности, находящей непосредственно над подземельем, а также карту местности, которая окружает эти места, и наконец, карту ближайшего города или деревни, где приключенцы смогут разместиться. Если на карте изобразить улицы и строения, игроки смогут поучаствовать ещё и в городских приключениях, слоняясь по базарам, тавернам, гостиницам, магазинам, храмам и т.д. Впрочем, пускай заходят и в воровской квартал на свой страх и риск...

Местность вокруг подземелья должна быть скрыта и неизвестна для игроков, пока они не начнут её исследовать. Неожиданные приключения в дикой местности без подготовки проводятся на поле из гексов. Когда игроки отправятся в эту область, у них должна быть пустая карта с гексовой сеткой, и по мере того, как они будут перемещаться по гексам, рефери будет сообщать им, какой тип местности в нём находится. Такая форма исследования в итоге позволит игрокам узнать расположение земель в непосредственной близости от них и иметь возможность выбрать место для строительства своих замков.

Исследовательские приключения (такие, как экспедиции по поиску земли, подходящей для строительства замка, или в поисках какого-нибудь легендарного сокровища), вероятно, будут самыми захватывающими, и их включение в кампанию наиболее желательно.

## Замки

Обитатели замка выйдут к проходящей мимо группе приключенцев с определённым шансом: если группа проходит прямо через гекс с замком, шанс составит **3 из 6**, если через соседний гекс, шанс будет **2 из 6**, и если через один гекс от замка, шанс будет **1 из 6**.

Если группа находится в гексе с замком и приветствует его обитателей, и при этом не выглядят очевидно сильнее или воинственно, к ним выйдут без какой-либо проверки.

Если хозяином замка выступает жрец хаоса или порядка — с его реакцией всё будет понятно. Остальные же отнесутся к приключенцам враждебно или нейтрально с равными шансами.

Обитателей замков можно определить случайным образом. Броском **к6** определяется хозяин, а броском **к4** по его строчке — основные защитники.

к6	Обитатель	1	2	3	4
1	Боец 9 ур.	к8 бойцов 7 ур.	к6 грифонов*	к10 бойцов 6 ур.	к4 гигантов
2	Боец 8 ур.	к8 бойцов 6 ур.	к4 рух*	к4 огров	к10 бойцов 5 ур.
3	Чародей 11 ур.	к4 драконов	к4 балрогов/химер	к4 виверн	к4 василисков

к6	Обитатель	1	2	3	4
4	Чародей 10 ур.	к4 химер	к6 мантикор	к12 оборотней	к12 гаргулий
5	Жрец порядка 8 ур.	к20 бойцов 4 ур.	к6 бойцов 8 ур.	к10 энтов	к8 гиппогрифов*
6	Жрец хаоса 8 ур.	к10 троллей	к6 вампиров	к20 белых приматов	к10 спекторов

\* — Каждый с всадником — бойцом 4-го уровня.

**Бойцы** будут требовать рыцарского поединка со всеми бойцами. В противном случае они потребуют с группы приключенцев дань в размере **к6 x 100** зм. Если рыцарский поединок состоится, обитатель замка заберёт доспех проигравшего, а если проиграет сам, то разместить всю группу в своём замке на 1 месяц, снабдив их рационами на 2 недели, если те попросят, когда будут покидать замок, а также тяжёлыми боевыми лошадьми.

**Чародеи** из замка наложат на персонажей гейз и пошлют за сокровищами, забрав позже, как минимум половину всего, что они добудут и первыми выбрав волшебные предметы, в первую очередь выбирая последовательно волшебную всячину, волшебные палочки/посохи и кольца. Всё это случится, только если чародей, живущий в замке, не будет настроен враждебно, в противном случае, он запросит дань в виде подходящего ему волшебного предмета и, если такого у приключенцев не будет — дань в виде **к4 x 1,000** зм.

**Жрецы** попросят десятину (10%) от всех денег и драгоценностей приключенцев. Если оплатить её не получится, жрец наложит на группу какое-либо поручение в соответствии со своим мировоззрением. Но, как правило, жрецы хаоса просто попытаются убить порочных или нейтральных персонажей, которые не заплатят свою десятину.

В дополнение к основным защитникам замка у него будут обычные **защитники**, которые будут помогать при обороне замка. На стенах будет дежурить **3к6 x 10** человек, половина из которых будет лёгкой пехотой с арбалетами, а вторая половина — тяжёлой пехотой.

**Основные защитники** будут все на лошадях, если это люди.

Также есть шанс, что будут присутствовать другие защитники замка:

Обитатель	Шанс присутствия
Боец	Чародей 4+к4 ур.: 25% Жрец 2+к4 ур.: 50%
Чародей	Боец 4+к4: 25% Подмастерье 3+к4 ур.: 50%
Жрец	Помощник 3+к4 ур.: 50%

## Монстры в разных типах местности

к8	Равнина	Лес	Река	Болота	Горы	Пустыня	Город
1	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди	Люди
2	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Летающие	Нежить
3	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Гиганты	Нежить
4	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Оборотни	Люди	Люди
5	Животные	Оборотни	Плавающие	Плавающие	Животные	Животные	
6	Люди	Люди	Плавающие	Нежить	Гиганты	Драконы	
7	Животные	Животные	Животные	Нежить	Драконы		
8	Драконы	Драконы	Драконы	Драконы	Драконы		

к12	Люди	Горы	Пустыня (Марс)	На воде
1	Бандиты	Бандиты	Кочевники	Буканиры
2	Разбойники	Берсеркеры	Дервиши	Пираты
3	Чародей (10 ур.)	Разбойники	Кочевники	Буканиры
4	Чародей (11 ур.)	Боец (9 ур.)	Боец (9 ур.)	Пираты
5	Бандиты	Чародей (11 ур.)	Чародей (11 ур.)	Буканиры
6	Берсеркеры	Боец (8 ур.)	Кочевники	Водяные
7	Боец (9 ур.)	Неандертальцы	(Красные марсиане)	
8	Боец (8 ур.)	Чародей (10 ур.)	(Тарки)	
9	Разбойники	Жрец хаоса (8 ур.)	(Чёрные марсиане)	
10	Бандиты	Неандертальцы	(Жёлтые марсиане)	
11	Жрец хаоса (8 ур.)	Жрец порядка (8 ур.)	(Тарки)	
12	Жрец порядка (8 ур.)	Берсеркеры	(Белые марсиане)	

С каждым бойцом, чародеем или жрецом, встреченным в дикой местности, будет 2к6 людей к4 уровня соответствующего класса. В дополнение у них будут следующие волшебные предметы:

Боец	Шанс	Чародей	Шанс	Жрец	Шанс
Меч	50%	Волшебная палочка	60%	Оружие	40%
Щит	25%	Кольцо	30%	Посох	30%
Доспех	25%	Всячина	20%	Щит	20%
				Доспех	10%

к12	Летающие	Плавающие	Животные
1	Пегасы	Гигантские крабы	Пауки
2	Рух	Никси	Сороконожки
3	Химеры	Гигантский осьминог	Ящерицы
4	Гиппогрифы	Гигантский кальмар	Жабы
5	Грифоны	Морские чудовища	Муравьи
6	Мантикоры	Гигантские змеи	Куницы
7	Рух	Крокодилы	Приматы
8	Виверны	Гигантские пиявки	Жуки
9	Драконы	Водяные	Скорпионы
10	Пегасы	Никси	Львы
11	Гиппогрифы	Гигантские рыбы	Кабаны
12	Грифоны/балроги	Черепаша-дракон	Змеи

к12	Нежить	Оборотни	Гиганты	Драконы
1	Скелеты	Волки-оборотни	Кобольды	Чёрные драконы
2	Зомби	Кабаны-оборотни	Гоблины	Белые драконы
3	Гули	Тигры-оборотни	Орки	Зелёные драконы
4	Умертвия	Медведи-оборотни	Хобгоблины	Синие драконы
5	Призраки		Гноллы	Красные драконы
6	Мумии		Огры	Золотые драконы
7	Спекторы		Тролли	Кокатрисы
8	Вампиры		Гиганты	Василиски
9			Гномы	Виверны
10			Дворфы	Химеры
11			Эльфы	Гидра (6+к6 голов)
12			Энты	Балроги

Животные, как правило, будут гигантских размеров, хотя рефери может предпочесть, например, маленьких пауков, которые нападут на группу приключенцев, когда те спят.

к12	Волшебный лес	Доисторическое болото	Марсианские равнины	Первобытные горы
1	Кентавры	Тираннозавр рекс	Апты	Пещерные медведи
2	Единороги	Птеродактиль	Банты	Лютovolки
3	Минотавры	Трицератопс	Тоты	Саблезубые тигры
4	Горгоны	Бронтозавр	Калоты	Мастодонты
5	Пикси	Стегозавр	Белые приматы	Пятнистые львы
6	Мантикоры	Тираннозавр рекс	Калоты	Шерстяные носороги
7	Дриады	Птеродактиль	Орлуки	Титанотерии
8	Медузы	Трицератопс	Ситх	Пещерные медведи
9			Тарки	Мамонты
10			Дарсин	Саблезубые тигры
11			Банты	Лютovolки
12			Тарки	Пятнистые львы

### **Игра с морскими или воздушными сражениями**

Такой вид игр может быть очень интересен и захватывающим. Для игры с воздушными боями вам потребуется поле как минимум 48 x 48 (а лучше 72 x 72), а также фишки для обозначения высоты персонажей.

Для игры с морскими сражениями потребуется примерно такое же поле, а для фигур может потребоваться масштаб 1:1200. Во время абордажей и сражений на палубах, потребуются более крупные планы.

## Несколько игровых групп

Вполне вероятно, что в идущей на всех парах кампании различные игровые группы отправятся в разные стороны в разные периоды времени. Рефери предлагается вести учёт для каждого игрока и отмечать израсходованное им время:

- Экспедиция в подземелье = 1 неделя
- 1 ход (приключение или отдых) в дикой местности = 1 день
- 1 неделя реального времени = 1 неделя игрового времени

Время экспедиции в подземелье включает в себя подготовку и обычно однодневный спуск.

Фактическое время также будет засчитываться игрокам, которые заперлись в своих логовах, тайниках, башнях, замках и т.д., а также тем, кто страдает в какой-либо экспедиции в подземный мир.

## Другие миры

Привычные и знакомые нам законы природы не должны мешать вам на играх и не обязаны быть бесспорны или соответствовать реальным. Например, в космосе можно было бы дышать, а звёзды могли бы быть просто крошечными огоньками всего в нескольких сотнях миль от нас. Некоторые земли могли бы быть вратами в другие миры, измерения, времена или что-то еще. Все происходящее в мире регулируется лишь рефери, и он может определить любые законы мироздания для своей кампании или не определять их и оставить загадкой, добавляя их постепенно и снимая с себя нагрузку.

## Послесловие

Несомненно, есть области правил, которые не были прописаны подробно или вовсе. Не могу сказать, что я сожалею об этом. Правила имею всё необходимое для игры с учётом того, что каждая игровая группа и так будет что-то менять и подстраивать под себя. Эта основа должна позволить легко и увлекательно дополнять её по необходимости. Призываю вас воздержаться от написания интерпретаций правил или чего-либо подобного, если только вы не находитесь в полной растерянности, поскольку всё здесь уже фантастично, и лучший способ — просто принять решение на месте! Я готов всегда отвечать на вопросы по правилам, но зачем забирать у вас возможность фантазировать? Напишите мне и расскажите о своих дополнениях, идеях и обо всём остальном, что вы сделали с этой игрой. Любому всегда не помешало бы немного улучшить своё вождение.