

Крысы и двери

Основные правила

StuartZaq

3 июня 2023 г.

Содержание

Основные правила	4
Создание персонажа	4
Классы	4
Мировоззрение	4
Боец	5
Чародей	6
Жрец	7
Эльф	9
Гном	10
Хоббит	11
Спасброски	12
Языки	12
Инвентарь	13
Наборы	13
Предметы	14
Доспехи	15
Оружие	15
Заклинания чародея	16
Круг 1	16
Заклинания жреца	18
Круг 1	18
Круг 2	19
Зелья	20
Масло	20
Наёмники	20
Слуги	21
Лояльность	21
Боевой дух наёмников	21
Время и скорость	22
Двери	22
Ловушки	23
Поиск	23
Падение	23
Монстры	24
Реакция	24
Сверхъестественные ОЗ	24
Гигантские животные	25
Инфразрение	25
Усталость	25
Случайные столкновения	25
Внезапность	26
Переговоры	26
Скрытность	26
Бегство и погоня	26
Начало боя	27

Инициатива	27
Бой	27
Беспомощная цель	27
Бой с оружием в каждой руке	27
Выстрел в толпу	28
Выстрел в упор	28
Выстрел на ходу	28
Гандикапы	28
Длинное оружие	28
Невидимость или ослепление	28
Парирование	29
Пожертвовать щитом	29
Приёмы	29
Боевой дух	30
Лечение и сон	30
Смерть	31
Похоронные обряды	31
Опыт	31

Основные правила

Создание персонажа

1. Выберите свой класс и мировоззрение
2. Определите начальные ОЗ
3. Запишите базовые значения спасбросков:

Класс	Уворот	Стойкость	Отражение
Гном и хоббит	8	11	14
Остальные	11	14	17

4. Определите языки, которые знаете (**к6 / 2**)
5. Определите свои начальные сбережения (**к20 x 10 см**) и закупитесь в магазине

Классы

Можете выбрать любой класс или позволить решить за вас кубик:

к12	Класс
1-3	Боец
4-5	Чародей
6-7	Эльф
8-9	Гном
10	Хоббит
11-12	Жрец

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 — для личности и для тех, кто не заинтересован в более масштабном соревновании.

Боец

Боец может использовать любые доспехи, щиты и любое оружие. Кроме того, лишь боец может пользоваться волшебными мечами. В ББ и из лука боец может атаковать врагов с КЗ меньше 3 столько раз за раунд, какой у него КЗ. Для таких атак бонус на атаки всегда +1.

На 4-ом уровне и выше боец прибавляет +1 к проверкам боевого духа своих наёмников, кроме того, в бою враги с КЗ меньше 3 не будут атаковать его, пока на поле битвы есть его союзники с КЗ меньше 3.

На 8-ом уровне и выше боец будет чувствовать всех невидимых врагов в радиусе 3", а все враги с КЗ меньше 3 должны будут пройти проверку боевого духа, если боец атакует их с разбега.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки
1	0	1+2	+2
2	2,000	2+1	+2
3	4,000	3	+3
4	8,000	4	+4
5	16,000	5	+5
6	32,000	6	+5
7	65,000	7	+6
8	130,000	8+1	+6
9	240,000	9+2	+7
10	360,000	10	+7
11	480,000	10+2	+8
12	600,000	11	+8

Чародей

Чародей не может носить доспехов и может пользоваться лишь кинжалами и посохами в качестве оружия.

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, соответствующее его уровню. Чтобы запомнить заклинание, чародей должен иметь доступ к своей книге заклинаний с теми заклинаниями, которые хочет запомнить. Запоминать заклинания необходимо сразу после пробуждения от ежедневного сна, при этом сон не должен прерываться.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки	1	2	3	4	5	6
1	0	1	+1	1	-	-	-	-	-
2	2,500	1+1	+1	2	-	-	-	-	-
3	5,000	2	+2	3	1	-	-	-	-
4	10,000	3	+2	4	2	-	-	-	-
5	20,000	3+1	+3	4	2	1	-	-	-
6	35,000	4	+4	4	3	2	-	-	-
7	60,000	5	+4	4	3	2	1	-	-
8	100,000	5+1	+5	4	3	3	2	-	-
9	200,000	6	+5	4	4	3	2	1	-
10	300,000	7	+5	4	4	3	3	2	-
11	400,000	7+1	+6	4	4	4	3	2	1
12	500,000	7+2	+6	4	4	4	3	3	2

Жрец

Жрец обязан принять сторону либо порядка, либо хаоса и придерживаться этой стороны, иначе потеряет возможность творить заклинания.

Жрецы начинают игру с псалтырём, содержащим заклинания 1-го круга. За день жрец может произносить ограниченное количество запомненных заклинаний, соответствующее его уровню. Чтобы запомнить заклинание, жрец должен иметь доступ к своему псалтырю с теми заклинаниями, которые хочет запомнить. Запоминать заклинания необходимо сразу после пробуждения от ежедневного сна, при этом сон не должен прерываться.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки	1	2	3	4	5
1	0	1	+1	-	-	-	-	-
2	1,500	2	+2	1	-	-	-	-
3	3,000	2+1	+2	2	-	-	-	-
4	6,000	3	+3	2	1	-	-	-
5	12,000	4	+4	2	2	-	-	-
6	25,000	5	+4	2	2	1	-	-
7	50,000	5+1	+5	2	2	1	1	-
8	90,000	6	+5	2	2	2	1	1
9	160,000	7	+6	3	3	2	2	1
10	240,000	7+1	+6	3	3	3	2	2
11	320,000	7+2	+6	4	4	3	3	2
12	400,000	8	+6	4	4	4	3	3

Жрец порядка

Жрецы порядка могут носить любые доспехи и щиты, но им запрещено пользоваться колющим и режущим оружием. Кроме того, они могут обращаться нежить.

Нежить никогда не делает проверок боевого духа и её нельзя скрутить или подавить, но её можно обратить или даже уничтожить, если верующий жрец явит им свой крест. Жрец должен выбрать, какой тип монстра он хочет обратить и посмотреть на требуемое значение, соответствующее его уровню. В случае провала жрец больше не сможет изгонять этот тип нежити, пока вновь не взойдёт солнце.

- Если это число, то он должен выкинуть не меньше этого числа на **2к6**, в случае успеха **2к6** монстров этого типа убегают.
- Если это †, то проверка не нужна, **2к6** монстров этого типа убегают.
- Если это *, то проверка не нужна, **2к6** монстров этого типа рассыпаются в прах.

КЗ	Пример	1	2	3	4	5	6	7	8
1/2	Скелет	6	†	†	*	*	*	*	*
1	Зомби	8	6	†	†	*	*	*	*
2	Гуль	10	8	6	†	†	*	*	*
3	Умертвие	-	10	8	6	†	†	*	*
4	Призрак	-	-	10	8	6	†	†	*
5	Мумия	-	-	-	10	8	6	†	†
6	Спектор	-	-	-	-	10	8	6	†
7	Вампир	-	-	-	-	-	10	8	6
8	Вампир	-	-	-	-	-	-	10	8
9	Вампир	-	-	-	-	-	-	-	10

Жрец хаоса

Жрецы хаоса не могут носить доспехов, зато они не ограничены в выборе оружия. Они не могут обращаться нежить, но зато они безнаказанно могут пользоваться извращёнными версиями заклинаний.

Эльф

Эльфы сочетают в себе бойцов и чародеев (в начале сессии выберите, хотите ли вы иметь возможность читать заклинания или получать лучший бонус к атаке).

Эльфы могут носить лишь кожаные доспехи или магические, могут пользоваться любым оружием и наносят на 1 ед. урона больше магическим оружием. Из лука они могут стрелять в цель в упор или на ходу без штрафов.

На старте знают дополнительно наполовину следующие языки: эльфийский, гноллов, хобгоблинов, орков; и могут взять в качестве одного из начальных языков язык какого-либо животного.

Они бессмертны и практически не стареют. С рождения каждый эльф получает случайный иммунитет к параличу / сну / очарованию / вытягиванию уровней.

Эльфы могут найти магические растения/травы с шансом **2 из 6** (+1 на 4-ом, +2 на 7, +3 на 10) за полдня поисков.

Острое чутьё позволяем им обнаружить скрытый проход с шансом **4 из 6** при активном поиске или с шансом **2 из 6** просто проходя рядом с ним. Распознают шумы при прослушивании дверей с шансом **2 из 6**.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки	1	2	3	4
1	0	1+2	+2/1	1	-	-	-
2	4,500	2+1	+2/1	2	-	-	-
3	9,000	3	+3/2	3	1	-	-
4	18,000	4	+4/2	4	2	-	-
5	30,000	4+1	+4/3	4	2	1	-
6	45,000	4+2	+4	4	3	2	-
7	70,000	5	+4	4	3	2	1
8	110,000	5+1	+5	4	3	3	2

Гном

Горный народец, добывающий редкие металлы и камни и различающие лишь их цвета, видя всё остальное в сером спектре, зато даже в темноте.

Как и бойцы, могут использовать любые доспехи и оружие, но, если используют щит, все враги бьют по гномам со штрафом -1 на попадание. Помимо этого, такие враги как огры и гиганты могут нанести им лишь половину урона. Гномы знают, как наносить урон гаргульям, каменным големам и т.п. без маг. оружия, однако их скорость не может быть выше 9".

На старте дополнительно знают наполовину следующие языки: гномов, гоблинов, кобольдов.

Могут оценить стоимость драг. камней/украшений с шансом **2 из 6** (+1 на 4-ом, +2 на 7, +3 на 10).

Как прирождённые рудокопы, гномы могут обнаружить любые новые конструкции, смещения стен, откосов, падающие плиты, фальшполы и тому подобное в каменной кладке подземелий.

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

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки
1	0	1+2	+2
2	2,000	2+1	+2
3	4,000	3	+3
4	8,000	4	+4
5	16,000	5	+5
6	32,000	6	+5

Хоббит

Миролюбивый народец, легко избегающий любых неприятностей. Не силы или желания, но скорее размеры не позволяют им носить тяжёлые доспехи, оружие и щиты, а обычное оружие занимает у них 2 руки. Всегда действуют в раунде внезапности, если такой случается. Из пращи стреляют с бонусом +2 на попадание.

Их движения практически неслышны и незаметны, если они стараются слиться с фоном. Могут прятаться в толпе и в дикой местности с шансом **5 из 6**. В подземелье могут спрятаться в тени или за укрытием с шансом **2 из 6**, но должны оставаться неподвижными.

Используя три рациона, могут приготовить один обед, восстанавливающий **к3** ОЗ. Могут обнаружить яд в еде/напитке с шансом **2 из 6** (+1 на 4-ом, +2 на 7, +3 на 10).

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

Могут нести только КБ предметов.

Уровень	Опыт	КЗ	Бонус атаки
1	0	1+2	+2
2	2,000	2+1	+2
3	4,000	3	+3
4	8,000	4	+4

Спасброски

Для проверки спасброска бросьте **к20** и прибавьте бонусы/штрафы, значение большее или равное спасброску означает успех.

Уворот поможет защититься от всего немагического, если от него возможно увернуться, конечно. Надетые доспехи накладывают различные штрафы на броски при проверке Уворота.

Стойкость нужна, чтобы не умереть от яда, не заразиться какой-нибудь болезнью и для прочих «испытаний выносливости». Прибавьте свой КЗ к броску при проверке Стойкости.

Отражение поможет вам защититься от магии, а также помогает избежать осечек при колдовстве. Каждый магический предмет даёт бонус +1 к броску при проверке Отражения.

Языки

Персонаж начинает игру зная **к6 / 2** языков.

Язык можно знать «наполовину», что достаточно, чтобы торговать, используя этот язык.

Все ПИ должны иметь как минимум один общий «наполовину» изученный язык, чтобы понимать друг-друга.

Слот языка можно держать пустым, но если игрок захочет знать какой-то из встреченных языков, он должен сделать это при первой же встрече с носителем. Некоторые языки нельзя так изучить.

Если язык «изучить» полностью, персонаж также сможет читать и писать на нём.

Инвентарь

ПИ может нести КБ + 5 предметов. При этом его скорость будет 12”.

Неся больше предметов, скорость ПИ снижается до 6”, а неся больше, чем в 2 раза, ПИ снижает свою скорость до 3” и сразу устаёт.

Носимая и используемая экипировка не подсчитывается.

1–250 монет весят как один предмет.

Тело человека весит как 12 предметов.

Наборы

Всё необходимое (цена 14 см): кинжал (кб↓), рюкзак, длинный шест, сухой паёк, 6 факелов.

Ловец преступников (цена 31 см): кожаный доспех, короткий меч (кб↓), сеть, 5 ловушек.

Хозяин гончих (цена 46 см): щит, праща (кб↓), 20 камней для пращи, 2 собаки-ищейки.

Пехотинец (цена 48 см): кожаный доспех, щит, боевой топор (кб), 2 джавелина (кб).

Застрельщик (цена 55 см): кожаный доспех, щит, 2 джавелина (кб), копьё (кб), рюкзак, 6 факелов, верёвка.

Осквернитель могил (цена 58 см): ручной топорик (кб↓), рюкзак, бурдюк с водой, 6 свечи, лом, огниво, крюк-кошка, молоток, 2 деревянных кола, 6 штырей, фонарь «бычий глаз», зеркало, пинта масла, длинный шест, верёвка, лопата.

Охотник (цена 65 см): длинный лук (кб↑), колчан с 20 стрелами, рюкзак, огниво, 4 ловушки.

Квартирмейстер (цена 71 см): посох (кб↓), осёл, собака, телега.

Тяжёлый пехотинец (цена 108 см): кольчуга, щит, боевой топор (кб), 2 джавелина (кб).

Предметы

100 медных = 10 серебряных = 1 золотой

Предмет	Цена, см	Предмет	Цена, см
аконит, пучок	10	мешок	1
белладонна, пучок	10	молоток	3
бинты (5)	10	навес-палатка, на двоих	5
бурдюк, 2 пинты	1	огниво	2
верёвка, 50 футов	2	одежда дорогая	100
вино, пинта	2	отмычки	25
воск (5)	5	песочные часы	12
длинный шест	1	плащ	3
долото	6	пустая склянка, пинта	4
дрова	2	рацион	1
зеркало, стальное	5	рыболовные снасти	3
кальтропы	6	рюкзак	4
карта местности	20	свечи (6)	1
кирка	5	свисток	1
книга заклинаний	100	свитки, чистые (5)	5
колья, деревянные (2)	1	святая вода, пинта	25
котелок	9	скатка одеяла	2
кошелёк	1	сундук	15
крест, деревянный	5	сухой паёк	2
крест, серебряный	40	табак (не неделю)	5
крюк-кошка	5	трубка курительная	1
кувалда	7	факелы (6)	1
лампа	10	фонарь «бычий глаз»	15
ловушка	1	футляр для свитков	5
лом	5	чернила и перо	1
лопата	5	чеснок, связка	5
масло, пинта	2	шёлковая верёвка, 50 футов	50
мел (5)	5	штыри (6)	1

Доспехи

Доспех	КБ	Штраф Уворота	Цена, см
без доспеха	9	-	-
щит	-1	-	15
кожаный	7	+2	15
кольчуга	5	+4	75
латы	3	+6	150

Оружие

Оружие	Цена, см	+2	+1	+0
лёгкое ББ	6	-	-	-
лёгкое, мет.	5	-	3"	-
лёгкое ДБ	1	5"	10"	15"
обычное ББ	8	-	-	-
обычное, мет.	5	2"	4"	6"
обычное ДБ	23	6"	12"	18"
тяжёлое ББ	25	-	-	-
тяжёлое ДБ	40	8"	16"	24"
мешок с камнями для пращи (10)	5	-	-	-
чехол с болтами (15)	15	-	-	-
болты (15)	10	-	-	-
колчан со стрелами (20)	15	-	-	-
стрелы (20)	10	-	-	-

Всё оружие бьёт в диапазоне 1–6, для лёгкого оружия **кб** кидается с помехой, а для тяжёлого — с преимуществом.

Метательное оружие и орудие ДБ имеет бонусы на попадании при атаке с близких расстояний.

Покупая оружие и записывая его на лист персонажа, необходимо указать конкретную разновидность оружия, пометив сколько оно наносит урона (например, так: кб↑ или кб↓). Возможности, зоны применения оружия и его приёмы будут зависеть от записанного оружия.

Заклинания чародея

Круг 1

Изменить себя (действует: на себя, продолжительность: 6 ходов + 1 ход/уровень) Чародей может принять облик любого существа того же общего размера и формы, что и он сам. Он может стать городским стражником, прекрасной девушкой или гноллом, но не лошадью или виверной.

Очарование персоны (действует: на 1 персону, продолжительность: особая, дальность: 12") Приводит одного гуманоида, который не может пройти спасбросок Отражения, под влияние чародея. Грубое злоупотребление или небрежность позволяет гуманоиду пройти ещё один спасбросок; в противном случае заклинание действует до тех пор, пока чародей не снимет его или оно не будет развеяно.

Цветные брызги (эффект: дуга 12", продолжительность: 2к6 ходов) к6+1 видящих существ теряют сознание из-за ослепительного сияния сталкивающихся цветов. Те, кто находится ближе всего к чародею, всегда будут страдать первыми, укрывая тех, кто находится дальше. Существа с КЗ 3 и больше могут пройти спасбросок Отражения, чтобы свести на нет эффект, а существа с КЗ 7 и более не будут затронуты.

Понимание языков (действует: на себя, продолжительность: особая) Позволяет чародею читать любой язык, шифр, сообщение, карту или другую письменную инструкцию, за исключением магических заклинаний или командных слов. Заклинание действует достаточно долго, чтобы прочесть две короткие записи или одну более длинную, но способность говорить или понимать на слух не даётся.

Обнаружение магии (действует: на себя, продолжительность: 2 хода, дальность: 6") Чародей может ощутить присутствие любого заклинания на персоне, месте или предмете в пределах дальности и видимости.

Стена тумана (эффект: стена 6", продолжительность: особая, дальность: 12"): Создаёт слой густого тумана, который сохраняется до тех пор, пока чародей концентрируется на его поддержании. Туманная стена имеет толщину 20 футов, длину до 6" и высоту 20 футов (или любые эквивалентные размеры) и может быть прямой или изогнутой по желанию чародея. Сквозь неё нельзя ничего увидеть.

Антигейз (действует: на себя, продолжительность: 6 ходов) Глаза чародея становятся зеркальными, что даёт ему иммунитет к ослепляющим атакам и гейзам без ущерба для зрения. Гейзы василисков, медуз и вампиров, зеркало захвата жизни и заклинание *цветные брызги* не причиняют вреда. Более того, любая атака гейзом, предпринятая в пределах 3", будет отражена в инициатора точно так же, как если бы он смотрел в зеркало.

Удержание прохода (действует: на 1 проход, продолжительность: 2к6 ходов, дальность: 1") Надёжно удерживает одну дверь, калитку, окно, ставень или другой проход точно так же, как если бы он был заперт. После этого проход может быть открыт лишь существом с КЗ 7 и более, использующим магию, заклинаниями *стук*, *развеять магию* или находчивым вором (если они используются).

Свет (действует: на диаметр 3", продолжительность: 6 ходов + 1 ход/уровень, дальность: 12") Заставляет объект или объём пространства освещаться, как при свете факела, освещая пространство диаметром 3".

Защита от зла (действует: на себя, продолжительность: 6 ходов) Это заклинание не позволяет никакому зачарованному или призванному существу притронуться к чародею. Кроме того, атаки, предпринятые против чародея другими хаотическими типами существ, будут получать штраф -2 на попадание, спасброски против них чародей будет совершать с бонусом +2.

Чтение магии (действует: на себя, продолжительность: особая) Позволяет чародею расшифровывать заклинания на свитках или в книгах заклинаний, а также магические надписи или командные слова на других предметах. Заклинание длится достаточно долго, чтобы понять два коротких текста или один более длинный. Заклинания, написанные другими чародеями, непонятны без использования этого заклинания.

Сон (действует: на 1 или 2к6+2 существ, продолжительность: 3к6 ходов, дальность: 24") 2к6+2 существ с КЗ 3 и менее или одно существо с КЗ до 4+1 впадают в прерывистый сон. Магия неизбирательна и должна воздействовать на указанное количество существ, начиная с тех, которые находятся ближе всего к цели. Магия действует только на существ, которые обычно спят сами, в любом случае спасбросок запрещён.

Заклинания жреца

Круг 1

Защита от зла (извартимо, действует: на себя, продолжительность: 12 ходов) Это заклинание не позволяет никакому зачарованному или призванному существу притронуться к жрецу. Кроме того, атаки, предпринятые против жреца другими хаотическими типами существо, будут получать штраф -2 на попадания, спасброски против них жрец будет совершать с бонусом +2. Извращённое заклинание *защита от добра*, аналогично применимо к зачарованным или призванным существам, но защищает скорее от существ порядка, чем от хаотичных типов существ.

Лечение легких ран (извартимо, действует: на 1 существо, дальность: касание) Жрец может восстановить кб+1 потерянных Очков Здоровья любому существу (включая самого себя) после одного хода помощи. Очки Здоровья не могут быть увеличены сверх обычного максимума. Извращённое заклинание *нанесение лёгких ран*, наносит кб+1 единиц урона при касании, требуя, при необходимости, успешного попадания по не желающей того цели.

Обнаружение зла (действует: на себя, продолжительность: 6 ходов, дальность: 12") Жрец может ощутить присутствие любого зачарованного, призванного, сверхъестественного существа или нежити в пределах дальности, а также любое проклятие или вредоносные чары, наложенные на объект или место.

Обнаружение магии (действует: на себя, продолжительность: 2 хода, дальность: 6") Жрец может ощутить присутствие любого заклинания на персоне, месте или предмете в пределах дальности и видимости.

Очищение еды и воды (извартимо, продолжительность: постоянная, дальность: 1") Делает испорченную, отравленную или осквернённую пищу, напитки или нечестивую воду целыми и пригодными для употребления. Это действует на количество продовольствия, достаточное для дюжины человек, или на двухнедельный рацион. Извращённое заклинание *гниение еды и воды* вместо этого приведёт к порче пищи, питья и святой воды.

Свет (извартимо, действует: на диаметр 3", продолжительность: 6 ходов + 1 ход/уровень, дальность: 12") Заставляет объект или объём пространства освещаться, как при свете факела, освещая пространство диаметром 3". Извращённое заклинание *тьма*, создаёт сферу тьмы диаметром 3", непроницаемую даже для существ, которые видят в темноте, и для заклинания *темновидения*, но не для заклинания *истинного видения*.

Круг 2

Благословение (извратимо, действует: на диаметр 6", продолжительность: 6 ходов, дальность: 6") Жрец даёт бонус +1 к боевому духу и +1 к броскам на попадание всем союзникам в пределах 3", которые ещё не участвуют в бою. Извращённое заклинание *наказание* накладывает эквивалентные штрафы на врагов.

Избавление от болезни (извратимо, действует: на 1 существо, продолжительность: постоянная, дальность: касание) Излечивает цель от всех естественных болезней или одной сверхъестественной болезни, такой как гниение мумии или ликантропия. Извращённое заклинание *заражение болезнью* заражает цель любой болезнью, известной жрецу хаоса, при касании, требуя, при необходимости, успешного попадания по не желающей того цели.

Непрерывный свет (извратимо, действует: на диаметр 24", продолжительность: постоянная, дальность: 12") Заставляет объект или объём пространства освещаться солнечным светом. Монстры, на которых воздействует солнечный свет, ослепляются, но в остальном невредимы. Непрерывный свет является постоянным, если его не рассеять. Извращённое заклинание *непрерывная тьма* создаёт постоянную сферу тьмы диаметром 24", непроницаемую даже для существ, которые видят в темноте, и для заклинания *темновидения*, но не для заклинания *истинного видения*.

Поиск ловушек (действует: на себя, продолжительность: 2 хода, дальность: 3") Жрец может почувствовать любые магические или механические ловушки в пределах видимости и дальности действия заклинания. Это не помогает ему узнать, как ловушку можно обезвредить.

Разговор с животными (действует: на себя, продолжительность: 6 ходов, дальность: 3") Жрец может общаться с обычными животными, в том числе гигантских размеров, получая ответы на вопросы, зависящим от проверки реакции. Животные не будут нападать на жреца в течение всего времени, независимо от их реакции, но окажут услугу только в том случае, если жрец добьётся доброжелательной (или лучшей) реакции.

Удержание персоны (действует: на 1 или к4 персоны, продолжительность: 9 ходов, дальность: 18") к4 гуманоида остаются неподвижными, если они не прошли спасбросок отражения. Если целью является один гуманоид, он делает спасбросок с штрафом -2.

Зелья

Зелье можно пригубить, чтобы понять, что оно делает.

Если это яд, он действует в полную силу, но испытание Стойкости делается с преимуществом.

С шансом **2 из 6** на зелье может быть этикетка. С шансом **1 из 20** этикетка может быть ложной.

Масло

Разлитая колба с маслом образует пятно диаметром 5 футов, которое может гореть в течении 1 хода.

Чтобы масло загорелось необходимо заранее, либо в течение целого раунда готовить колбу, засовывая в неё обрывки ткани, а затем поджечь, либо поджечь уже разлитое масло факелом и т.п.

Брошенная колба с маслом имеет шанс **1 из 10** не разбиться при броске.

Все в пределах 5 футов от цели должны пройти спасбросок Уворота или получить **к3** урона от горящих брызг.

Прямое попадание поджигает цель на 2 раунда, нанося ей **к6** урона в каждом. Это предполагает, что оба раунда цель или её союзники пытаются сбить с неё огонь.

Для попадания, необходимо попасть по цели ДБ атакой. В случае промаха, колба отлетает на **к10** футов от цели в случайную (**к8**) сторону.

Наёмники

Проставившись в таверне или смастерив объявления и отправив развешивать их по городу (обычно это стоит **5 см**) вечером в таверне всегда можно нанять **к4** приключенцев, подобных вам, согласных отправится на исследование подземелий.

В небольшом поселении или в мегаполисе на усмотрение ведущего, к обычному броску **к4** можно добавить модификатор +/-1.

Приключенцы обычно претендуют на 1/2 доли найденных сокровищ, начисляйте им опыт по правилам для ПИ. Хотя они и одеты под стать своим навыкам, не забывайте кормить, поить и одевать их от непогоды, иначе они бросят вас в самый неподходящий момент.

Слуги

В эту категорию входят такие категории как: носильщики, оруженосцы, подручные, факелonosцы, возницы и т.д.

Слуги обычно доступны без ограничений и повсеместно, и попросят 1 см/день или больше в зависимости от своих умений.

Опыт слугам не начисляется, в остальном же к ним применяются те же правила, что и к приключенцам.

Лояльность

При создании каждого наёмника ведущий определяет его лояльность броском **2к6**. Лояльность может меняться в зависимости от предложенной награды, своевременных оплат, отношения нанимателя и даже его спутников.

Если ПИ предлагают наёмникам повышенную оплату, обеспечивают его необходимым, можете добавить 1 к лояльности наёмника.

Если ПИ торгуются с наёмником за меньшую плату, не кормят или отправляют на заведомо гиблое дело, отнимите 1 от лояльности.

Суммарный бонус или штраф к лояльности не должен превышать +/- 2.

Боевой дух наёмников

В моменты опасности, когда боевой дух наёмников готов дрогнуть, ведущий может сделать проверку их лояльности (также, как он делает проверку боевого духа для врагов), и в случае провала определить их действия.

Если наёмник успешно проходит проверку лояльности, увеличьте его лояльность на 1. Наёмники с максимальной лояльностью просят двойную оплату.

Время и скорость

В бою в подземелье 1 раунд = 1 минуте, а 1" равен 10 футам. ББ возможен на расстоянии 1".

При исследовании подземелья 1 ход = 10 минутам, а 1" равен 10 футам.

1 ход при исследовании подземелья тратится, если группа прошла расстояние со своей скоростью, кто-то оказывает первую помощь после боя, выполняет поиск или обыск, отпирает замок и т.п.

- Персонажи могут двигаться с двойной скоростью и им придётся делать заявки, чтобы обнаружить ловушки, в противном случае они будут срабатывать с шансом **2 из 6**.
- Бег ускоряет ПИ в 4 раза, и в этом случае ловушки неминуемо срабатывают, а ведущий скупко описывает очертания комнат, наличие явных проходов, поворотов, вне зависимости от того, были тут персонажи или нет.

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 ПИ всё равно могут попытаться выбить их с шансом **2 из 6**.

Если персонаж открывает дверь с помощью лома, дверь откроется с шансом **3 из 6**, но противников по ту сторону двери застать врасплох уже не удастся.

Открытая дверь закроется, если её не будут придерживать, не подпрут чем-нибудь и т.д.

Закрытые на крепкий замок/засов/т.п. двери открыть обычными силами нельзя. Если ПИ попытались выбить такую дверь, сделайте проверку на случайное столкновение с большими шансами.

Если у ПИ есть набор отмычек, он может открыть замок, повозившись с замком 1 ход. Иные, особо искусные замки, могут потребовать несколько ходов чтобы открыться.

Ловушки

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

Передвигаясь бегом, персонажи автоматически попадают в ловушки.

Если ловушка сработала, ПИ попавший в неё (не обязательно активировавший) может попытаться избежать последствий, если пройдёт подходящий спасбросок.

Ловушки, установленные ПИ всегда срабатывают на врагах, но не отменяют его спасброска.

Поиск

Когда ПИ ищут что-то, они могут сделать это двумя способами:

- В режиме реального времени озвучивать действия персонажа, стараясь нащупать нужное место.
- Указать область 1" x 1" или крупный объект и потратить на поиск целый ход.

В случае, если персонаж находит ловушку или её спусковой механизм, ведущий описывает только их видимые, слышимые или ощущаемые части, если они есть, но не принцип работы ловушки или способ обезвреживания.

Падение

При падении на твёрдую поверхность с высоты 20 футов и более, ПИ получает **к6** урона за каждые 10 футов высоты.

Монстры

Выдумывайте монстров сами. За вами не приедет полиция, если вы выдумаете монстра, насмотревшись на что-то в чужой книжке.

КБ монстров должен быть как и у ПИ — от 9 до 2.

Бонус на попадание монстра обычно равен его КЗ / 2 с округлением вверх.

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

- У монстров с КЗ 1–3 обычно одна атака. Чтобы как-то показать его силу, стоит придать атаке какую-нибудь способность или спецэффект
- Монстры с КЗ 4–6 атакуют два раза в раунд
- Монстры с КЗ 7+ атакуют 3 раза в раунд

Урон — исходя из используемого монстром оружия, либо используйте: **к6-1**, **к6**, **к6+1**, **к6+Х**, **2к6** и **3к6** (например, для пламени дракона). Не добавляйте урон из-за высокого КЗ монстра.

Спасброски монстров:

- Отражение 17, а если монстр обладает магией, то 11
- Уворот 15, а если монстр быстрый, то 11
- Стойкость 13, а если монстр силен, то 9

Реакция

Когда реакция встреченных монстров не очевидна или не спланирована заранее, или вы хотите отдаться воле случая, сделайте проверку реакции (**2к6**).

2к6	Реакция врагов
2	Враждебность
3–5	Недоброжелательность
6–8	Нейтралитет
9–11	Доброжелательность
12	Дружелюбие

Сверхъестественные ОЗ

Если монстр обладает сверхъестественными ОЗ, считать ОЗ не нужно. Отслеживайте попадания, которые наносят монстру 6+ урона. Когда количество таких атак станет равным или более КЗ монстра, он погибает.

Гигантские животные

Если хотите создать гигантское (легендарное животное), добавьте ему 3 КЗ и бонус +1 к урону за каждую историю, рассказанную об этом животном. Если у животного появилось даже собственное имя, улучшите и его КБ.

Инфразрение

Позволяет видеть в полной темноте, различая очертания предметов и температуру объектов. Любой источник света в 30 футах мешает инфразрению.

Усталость

Находится в подземелье в постоянном напряжении довольно сложно, и персонажи должны отдыхать каждый час, сразу же после боя или бега. Перегруженный сверх меры персонаж тоже устаёт.

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

Если игнорировать отдых и продолжаться напрягаться, персонажи получают штраф -2 на все броски **к20**, пока не отдохнут в течении 2 ходов.

Уставший персонаж не может творить заклинания.

Случайные столкновения

В подземелье в конце каждого хода есть шанс **1 из 6** столкнуться со случайными врагами. Используйте шанс **1 из 4** если персонажи ведут себя громко, каким-то иным образом привлекают внимание или если область подземелья оживлённая. И наоборот, можете использовать шанс **1 из 8** для особо пустынных участков.

В случае, если выпало «**2**», дайте игрокам информацию о враге: отдалённый шум, след, признаки того, что монстр был здесь или звук его приближения. Когда в следующий раз выпадет «**1**», пускай персонажи встретят именно этого монстра.

Расстояние до случайного столкновения — **2к6 х 1''** или у ближайшего подходящего поворота. В случае внезапного появления любой из сторон — **к6 х 1''**.

Внезапность

У каждой стороны столкновения есть шанс **2 из 6** появиться внезапно. В этом случае сторона получает право действовать в первом раунде боя. Остальные стороны ошеломлены происходящим и пропускают первый раунд.

Если все стороны столкновения появились внезапно, первый раунд все стоят на месте, уставившись друг на друга в замешательстве.

Сторона, издающая слышимый издалека шум или имеющая видимый издалека источник света, не может действовать внезапно, также как сторона, о приближении которой всем известно.

Переговоры

Некоторые сражения можно предотвратить несколькими хорошо подобранными словами (или даже ложью). Если группа окажется в меньшинстве, или враги, возможно, не будут иметь при себе много добычи, группа может попытаться избежать боя или, по крайней мере, отложить его до тех пор, пока не возникнут более благоприятные условия.

Скрытность

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

Бегство и погоня

Когда расстояние до врага больше 3", в свою инициативу ПИ могут начать убегать, а монстры будут их преследовать.

Если ПИ появились внезапно и сразу же убежали, монстры не заметят их.

Бегство и погоня происходят на четверной скорости, а рисование карты в этот момент невозможно.

Если убегающая сторона скрылась из поля видимости (за дверь, поворот или пролёт лестницы), погоня продолжится лишь с шансом **2 из 6**.

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

Брошенная еда отвлечёт неразумных созданий с шансом **5 из 6**, полумразумных с шансом **3 из 6**, а разумных с шансом **1 из 6**. Сокровища наоборот лучше отвлекут более разумных существ.

Начало боя

В некоторых ситуациях ведущий может воздержаться от перехода к действиям в порядке инициативы. Вместо этого, разыгрывайте сцену до тех пор, пока ПИ, враги или ПВ не сделают что-то решительное (например, отпустят натянутую тетиву или взмахнут клинком). После этого начинается бой, а первым действует её непосредственный инициатор. В первом раунде все действуют в порядке инициативы кроме инициатора боя, который уже подействовал.

Инициатива

В начале каждого раунда ведущий бросает кубик, при чётных значениях первыми ходят игроки, при нечётных — враги.

В свою инициативу можно совершить одно из действий:

- атаковать в ББ
- атаковать в ДБ
- прочитать заклинание
- достать предмет и совершить с ним какое-то действие

Помимо этого, можно подвигаться, если вы не собираетесь читать заклинание или использовать предмет.

Бой

Для того, чтобы нанести врагу урон, необходимо попасть по нему. Для этого сложите:

Результат броска **к20**, бонусы/штрафы на попадание и КБ врага.

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

При первой атаке по врагу, ведущий сообщает игрокам его КБ.

После боя все персонажи чувствуют себя уставшими.

Беспомощная цель

Беспомощная цель, например, спящая, связанная, магически зафиксированная и т.д. получает максимальный урон от оружия, а проверка на попадание не требуется.

Бой с оружием в каждой руке

Если персонаж сражается с оружием в каждой руке, все атаки по этому персонажу получают бонус +1. Для второго оружия бросок на попадание делается с помехой.

Выстрел в толпу

Если рядом с врагом, которого вы хотите атаковать оружием ДБ, находясь ваш союзник, делайте бросок на попадание с помехой.

Выстрел в упор

В упор можно стрелять только из заряженного арбалета. Перезарядить арбалет нельзя, если рядом стоит враг. Кроме того эльф может стрелять в упор из лука.

Выстрел на ходу

Можете выстрелить до или после движения, но с помехой. Эльф стреляет на ходу без помех.

Гандикапы

В бою некоторые ситуации и позиции персонажей и врагов будут давать им гандикапы в виде бонуса +2 к попаданию или штраф -2 для их врагов. Гандикапы не складываются. Ведущий решает, когда такая ситуация возникает. Ниже неполный список таких ситуаций:

- атакующий появился внезапно и сразу бьёт цель
- атакующий бьёт сзади окружённую со всех сторон цель
- атакующий находится выше цели
- атакующий находится на более устойчивой поверхности
- атакующий бьёт лежащую цель в ББ
- защищающийся от атаки ДБ лежит или находится за частичной преградой
- защищающийся от атаки ББ находится выше атакующего

Длинное оружие

Длинным оружием можно атаковать из второго ряда.

Невидимость или ослепление

В случае, если нападающий ослеплён, закрыл глаза, не смотрит на цель напрямую или его цель невидима, он делает бросок на попадание с помехой, а все попадания по нему делаются с преимуществом.

Парирование

Персонаж не атакует и парирует все атаки по себе до своего следующего действия, что накладывает штраф -2 на броски попадания по нему.

Боец парирует лучше и накладывает штраф -4. В случае промаха из-за этого штрафа, если у бойца оружие тяжелее, он выбивает оружие из рук нападавшего. Если у бойца оружие легче, в случае промаха он может контратаковать нападавшего.

Пожертвовать щитом

Можно пожертвовать щитом, чтобы заблокировать весь урон от какой-либо атаки.

Приёмы

В зависимости от вашего оружия и общей ситуации на игре, персонажи могут заявлять приёмы, которые хотят совершить. После этого бросок на попадание против противника делается как обычно. В случае успеха, противник либо позволяет вашему приёму произойти, либо получает обычный урон от атаки.

Боевой дух

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

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

Ведущий решает, когда следует сделать проверку боевого духа врагов, основываясь на ситуации и разумности врагов. В такой момент он бросает **2к6** и если выпало больше, чем боевой дух врага, выберите что-либо из следующей таблицы:

2к6	Потеря боевого духа
2	Сдаётся, бросает оружие на землю
3–5	Убегает в случайном направлении
6–8	Притворяется мёртвым или отступает
9–11	Попытка перегруппироваться и/или изменить тактику
12	Бездумно бросается вперёд в гущу врагов!

Лечение и сон

Бинт позволяет перевязать раны сразу после боя, восстанавливая **к3 ОЗ** из потерянных в битве.

Персонажи должны спать каждую ночь или будут чувствовать себя усталыми весь следующий день. Персонажи, чей сон не прерывался, восстанавливают **1 ОЗ/уровень**.

Если персонаж не спит в постели или у него нет скатки одеяла, отдохнуть получится лишь с шансом **3 из 6**.

Импровизированные лежанки позволят отдохнуть с шансом **5 из 6**.

Постельный режим, уход и спокойная обстановка в течение всего дня восстанавливают **3 ОЗ/уровень**, а в течение недели — полностью восстанавливают ОЗ.

Спать в доспехах может не каждый. С шансом **6 из 6** весь сон пойдёт насмарку. К этому можно привыкнуть. В случае успеха, следующая проверка делается с бонусом - **1**.

Стоимость ночёвки в урбанистическом месте:

- **Приют:** дешёвая конура или общая комната, 2 см.
- **Жильё:** отменный постоялый двор, 5 см.
- **Пансион:** экстравагантное или роскошное размещение, 10 см.

Смерть

Когда ОЗ достигают 0 или меньшего значения, ПВ и монстры умирают. ПИ умрут через 2 хода, если им не оказать помощь.

Атаковавший персонаж может занять область, где стоял поверженный.

Похоронные обряды

Вызволив труп ПИ, вы можете оплатить его похороны и закупить его опыт, сконвертировав серебро в опыт.

Этот опыт делится между выжившими персонажами, которые принимались с погибшим соратником.

Другим вариантом будет не делёжка опыта между выжившими, а привлечение такими знаковыми похоронами одного из близких или родственников погибшего, опыт которого будет равен половине стоимости похорон.

Опыт

Опыт начисляется за следующие события:

- За сокровища, добытые в подземелье/приключении и привезённые в безопасное место — 1 опыт за 1 см
- Победа в бою над врагом — 100 опыта за 1 КЗ

Получив достаточное количество опыта и находясь в безопасном месте, персонаж переходит на новый уровень.

За одну сессию можно поменять свой уровень лишь однажды. Опыт, который можно было бы потратить для перехода на ещё один уровень — сгорает.