

Крысы и двери

Сокровища

StuartZaq

11 июля 2023 г.

Содержание

| | |
|---|----------|
| Сокровища | 3 |
| Тип сокровищ | 3 |
| Драгоценные камни | 3 |
| Ювелирные изделия | 4 |
| Карты или магические предметы | 4 |
| Карты | 4 |
| Магические предметы | 6 |
| Описание магических предметов | 11 |
| Мечи | 11 |
| Доспехи | 15 |
| Прочее оружие | 15 |
| Зелья | 15 |
| Свитки | 16 |
| Кольца | 17 |
| Волшебные палочки и посохи | 18 |
| Всячина | 21 |
| Спасброски магических предметов | 24 |
| Артефакты | 24 |

Сокровища

Тип сокровищ

| Тип | 1,000 мм | 1,000 см | 1,000 зм | Драг. камни и юв. изделия* | Карты или магические предметы |
|-------------|-------------|--------------|--------------------|-------------------------------|---|
| A (земля) | к6: 25% | к6: 30% | 2к6: 35% | 6к6: 50% | 40%: любые 3 |
| A (пустыня) | к4: 20% | к4: 25% | к6: 30% | к4 x 10: 50% | 60%: 3 магических предмета |
| A (вода) | - | - | 5к6: 60% | к6 x 10: 60% | 50%: 1 карта |
| B | к8: 50% | к6: 25% | к3: 25% | к6: 25% | 10%: оружие, доспех или прочее оружие |
| C | к12: 20% | к4: 30% | - | к4: 25% | 10%: любые 2 |
| D | к8: 10% | к12: 15% | к6: 60% | к8: 30% | 20%: любые 2 + 1 зелье |
| E | 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 |
| H | 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 |

| к100 | Стоимость, зм |
|--------|---------------|
| 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 магические предметы

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

Карты

| к100 | Предмет |
|--------|-------------------------------------|
| 1–60 | Карта сокровищ |
| 61–90 | Карта магических сокровищ |
| 91–100 | Карта магических и обычных сокровищ |

Все предметы будут охраняться соответствующими монстрами. Если ведущий 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 магических 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 магических и обычных сокровищ

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

Магические 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 |
| 84–100 | Меч-2 (проклятый) |

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 |

* — Ведущий броском кб определяет тип дракона.

** — Ведущий 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 |

Ведущий 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 ведущего |
| 3–4 | Болезнь, убивающая через 3 хода, если не излечить |
| 5–6 | Полиморф в насекомое на выбор ведущего |
| 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 | Страх |
| 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 магических предметов

Мечи

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 магического 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 ведущего 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 более хорошего 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 магические 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: ведущий 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 |

Эго 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

— использовали 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.

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

Магические луки добавляют бонус +1 на попадание, но не к урону. Магическая стрела выпущенная из магического 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, также 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 (ведущий 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. (Ведущий 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 слабее 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 магический 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 ведущего. Как правило, жадные персонажи запрашивают больше желаний, например, в качестве одного из имеющихся у них. Тогда ведущий 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 за-

рядов, а посохи — 200. Конечно, некоторые волшебные палочки и посохи работают по-другому, например, обнаружения металлов, обнаружения врагов, обнаружение секретных проходов и ловушек, лечения, змеиный посох и терзающий посох.

Обнаружения металлов: (действует: на 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: (действует: на 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: (действует: на 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: (действует: на 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 бкб урона холодом и могут пройти спасбросок, чтобы получить лишь половину урона.

Парализации: (действует: на 6'') парализующий луч. Существа повреждаются лишь на половину, если пройдут спасбросок.

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

Разрядов молний: (действует: на 6'' x 3/4'', дальность: 24'') палочка генерирует разряд молнии. 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 бкб.

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 3к6 мелких животных, 2к8 животных среднего размера и к6 крупных животных
- растениями: можете контролировать растения, включая грибовые 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.
- людьми: персоны в радиусе 12'' от держащего посох могут попасть под его полное влияние, если не пройдут спасбросок. 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.

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 к4 раундов. После этого он поползёт обратно к жрецу, который им владеет.

Терзающий посох: благодаря содержащейся в посохе энергии он наносит 2к6 урона.

Посох увядания: при нанесении удара этот посох наносит к6 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

- Закливание непрерывный свет
- Волшебная палочка разрядов молний
- Закливание телекинез

Если пользователь пожелает, он может нанести «последний удар» посохом, сломав его и высвободив всю энергию, содержащуюся в нём (8 x 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 Закливание проход через стену Закливание невидимость Вихрь (как у джинна) Закливание 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” x 1” x 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 x 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 распадется.

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 контролирующие элементарей: эти четыре устройства вызывают ук-занных 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 24'' в течение 1 дня, но затем он должен 1 день отдохнуть.

Сапоги левитации: (высота: 2'' за уровень) надевший эти сапоги может подниматься в воздухе на 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 6 миль 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 магические 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 досягаемости 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 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. (Ведущий должен использовать здесь суждение, поскольку предложение покончить с собой вряд ли будет выполнено в любом случае.) Шлем не защищает

так же, как магические 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 планете, 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 магические 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 неживым материалам, таким как стены, ворота и т.д. 6к6 урона. 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 с 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 магических предметов

Во время игры магические 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 магическими предметами и должны быть обработаны ведущим. 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.