

# Крысы и двери

## Основные правила

StuartZaq

14 июля 2023 г.

Спасибо моим игрокам, терпевшим изменения в правилах и тестиовавшие их отдельные аспекты, хотя бы для того, чтобы избавиться от них в настоящих правилах.

# Содержание

<b>Основные правила</b>	<b>3</b>
Создание персонажа	3
Характеристики	3
Мировоззрение	5
Классы	6
Спасброски	13
Проверка характеристик	13
Языки	13
Инвентарь	14
Предметы	15
Доспехи	16
Оружие	16
Заклинания чародея	18
Заклинания жреца	28
Магические исследования	32
Книги заклинаний	32
Компаньоны	33
Время и скорость	35
Двери	35
Ловушки	36
Поиск	36
Падение	36
Усталость	36
Случайные столкновения	37
Внезапность	37
Переговоры	37
Скрытность	37
Бегство и погоня	38
Масло	38
Инициатива	39
Бой	39
Боевой дух	42
Лечение	42
Постой или содержание	43
Слухи, информация и легенды	43
Правило разгневанных жителей деревни	43
Смерть	44
Родственники	44
Опыт	44

# 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

Первичная характеристика для бойцов.

3: -1 к урону (кроме арбалетов)

6-: -1 к выбиванию дверей

15+: +1 к выбиванию дверей

18: +1 к урону (кроме арбалетов)

### Интеллект

Первичная характеристика для чародеев.

За каждое очко сверх 10 персонаж знает 1 дополнительный язык.

### Мудрость

Первичная характеристика для жрецов.

3: -2 заметить скрытое, послушать дверь

4–6: -1 заметить скрытое, послушать дверь

15–17: +1 заметить скрытое, послушать дверь

18: +2 заметить скрытое, послушать дверь

### Выносливость

3–6: -1 ОЗ за КЗ\*

15–18: +1 ОЗ за КЗ

\* — в итоге должен быть хотя бы 1 ОЗ с каждого КЗ

За каждое очко сверх 3 персонаж получает 10% шанс выжить после различных трансформаций

## **Ловкость**

3–8: -1 к броскам на попадание, вынимание оружия из ножен/предмета с пояса перемещает персонажа в конец инициативы

9–12: вынимание оружия из ножен/предмета с пояса требует всего действия движения, либо перемещает его в конец инициативы

13–18: +1 к броскам на попадание, вынимание оружия из ножен/предмета с пояса происходит мгновенно

## **Харизма**

3–4: 1 компаньон, -2 лояльность, -1 реакция

5–6: 2 компаньона, -1 лояльность, -1 реакция

7–9: 3 компаньона

10–12: 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.

3–6: -20%

7–8: -10%

13–14: +5%

15–18: +10%

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

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

\* — означает, что такой тип есть в 2 разных столбцах

\*\* — означает, что такой тип есть в 3 разных столбцах

## Классы

### Боец

Боец может использовать любые доспехи, щиты и любое оружие. Кроме того, лишь боец может пользоваться волшебными мечами. В ближнем бою боец может атаковать монстров с КЗ 1+1 и меньше столько раз за раунд, какой у него КЗ. Для таких атак бонус на попадание всегда +1.

На 4-ом уровне и выше боец никогда не делает проверок боевого духа (может потребоваться, например, для персонажей ведущего), а также прибавляет +1 к проверкам боевого духа своих компаньонов, кроме того, в бою монстры с КЗ меньше 4 не будут атаковать его, пока на поле битвы есть его союзники с КЗ меньше 4. Однако потеря такого бойца на поле боя приведёт к штрафу -2 к проверкам боевого духа всех его спутников. Зачарованные стрелы, выпущенные бойцом 4-го уровня наносят +1 урона дополнительно.

На 8-ом уровне и выше боец будет чувствовать всех невидимых монстров в радиусе 3'', а все монстры с КЗ меньше 4 должны будут пройти проверку боевого духа, если боец атакует их с разбега. Кроме того зачарованные стрелы, выпущенные бойцом 8-го уровня наносят +2 урона дополнительно.

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
6	32,000	6	+3
7	64,000	7+1	+6
<b>8</b>	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

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

## 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. Для произнесения и поддержания заклинания, чародей не должен двигаться и участвовать в ближнем бою.

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	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	+2	4	2	2	-	-	-
7	50,000	4	+2	4	3	2	1	-	-
8	75,000	5	+2	4	3	3	2	-	-
9	100,000	6+1	+2	4	3	3	2	1	-
10	200,000	7	+2	4	4	3	3	2	-
11	300,000	8+1	+3	4	4	4	3	3	-
12	400,000	8+2	+3	4	4	4	4	4	1

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

### 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

Жрец может быть либо на стороне порядка, либо на стороне хаоса и не может занимать нейтральную позицию не теряя своих способностей. К 7-му уровню жрец обязан окончательно выбрать сторону.

Жрецы начинают игру с псалтырём, содержащим заклинания 1-го круга. Для произнесения и поддержания заклинания, жрец не должен двигаться и участвовать в ближнем бою.

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	+1	1	-	-	-	-
3	3,000	3	+1	2	-	-	-	-
4	6,000	4	+1	2	1	-	-	-
5	12,000	4+1	+2	2	2	-	-	-
6	25,000	5	+2	2	2	1	1	-
7	50,000	6	+2	2	2	2	1	1
8	100,000	7	+2	2	2	2	2	2
9	200,000	7+1	+3	3	3	3	2	2
10	300,000	7+2	+3	3	3	3	3	3
11	400,000	7+3	+3	4	4	4	3	3
12	500,000	8+1	+3	4	4	4	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

## Жрец порядка

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

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.

K3	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.

## Жрец хаоса

Жрецы хаоса не могут носить доспехов и обращать нежить, зато они не ограничены в выборе оружия. Также они безнаказанно могут пользоваться извращёнными версиями заклинаний.

## Эльф

Эльфы сочетают в себе бойцов и чародеев — между сессиями/приключениями можете выбрать, какой класс использовать. Максимум они могут стать бойцами 4-го уровня и чародеями 8-го уровня.

Эльфы могут пользоваться любым оружием, а в магических доспехах могут использовать заклинания. Магическим 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. Из лука они могут стрелять в цель в упор.

Эльфы могут двигаться бесшумно и их почти невозможно заметить в их серо-зелёных плащах.

На старте эльфы знают дополнительно следующие языки: гноллов, хобгоблинов, 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 ведущего). Распознают шумы при прослушивании дверей с шансом **2 из 6**.

## Дворф

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

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

Такие монстры как тролли, огры и гиганты могут нанести им лишь половину урона, впрочем, и сами дворфы могут наносить им лишь половину урона. Дворфы ненавидят гоблинов и кобольдов и будут в первую очередь атаковать их, если смогут ударить по ним хотя бы с разбега. Они 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 следующие языки: гномов, гоблинов, кобольдов.

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

## Хоббит

Миролюбивый народец, легко избегающий любых неприятностей.

Являются бойцами, но могут быть максимум 4-го уровня. Однако для спасбросков используют значения для бойцов на 4 уровня выше, как и дворфы.

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 внезапно, если такой случается. 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 прятаться в толпе и в дикой местности с шансом **5 из 6**. В подземелье могут спрята- ться в тени или за укрытием с шансом **2 из 6**, но должны оставаться неподвижными.

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

Могут нести максимум 200 фунтов и ещё 100 фунтов еды.

## Смена класса

Если ведущий позволяет такое, между сессиями/приключениями персонаж-человек мо- жет 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, однако все остальные параметры делятся между всеми имеющимися классами, кроме:

- жрец порядка сохраняет запрет на колющее и режущее оружие
- чародей и жрец хаоса не могут носить доспехов

## Другие классы

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

## 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 ведущему может потребоваться принять решение относительно персонажа. Для этого он может воспользоваться его характеристиками, например, интеллектом и мудростью, силой для каких-либо силовых упражнений, ловкостью для скорости и харизмой для принятий решения по поводу персонажа другими персонажами или монстрами.

Если значения самой характеристики ведущему не достаточно и он сомневается, он может сделать бросок **3к6** с успехом при значении меньшем или равном проверяемой характеристике. Например, харизма бойца **«11»**, а захватившая его ведьма раздумывает, что же с ним сделать. Резонно было бы превратить его в свинью и прирезать на один из обедов, но вдруг есть шанс, что он приглянулся ей и она сделает из него своего раба? Выпавшее значение **«13»** на **3к6** помогло бы нам всё же запланировать будущий обед для ведьмы.

## 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.

## Инвентарь

Персонаж может нести до 75 фунтов со скоростью 12'', до 100 фунтов со скоростью 9'', до 150 фунтов со скоростью 6'', и до 300 фунтов со скоростью 3''. Персонаж не может нести больше 300 фунтов.

Предмет	Вес, фунтов
10 монет	1
10 драгоценных камней	1
свиток	2
ювелирное изделие	2
зелье	3
кувшин или кубок	5
волшебная палочка в футляре	10
посох в футляре	30
тело человека	175
тело эльфа	120
тело дворфа	150
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  $\approx$  **4.8** километров

**1** миля = **8** фурлонгов = **1,760** ярдов = **5,280** футов  $\approx$  **1.6** километров

**1** фурлонг = **220** ярдов = **660** футов

**1** ярд = **3** фута  $\approx$  **1** метр

**1** фут (') = **12** дюймов (")  $\approx$  **30** сантиметров

**10** футов  $\approx$  **3** ярда  $\approx$  **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** пинта = **16** унций

## Предметы

Предмет	Цена, зм	Вес, фунты	Предмет	Цена, зм	Вес, фунты
аконит, пучок	10	-	мешок, маленький	1	5*
белладонна, пучок	10	-	молоток/ киянка	3	5
бинты (5)	10	5	навес-палатка, на двоих	5	15
бурдюк, кварта	1	3	огниво	2	-
верёвка, 50 футов	1	8	одежда дорогая	100	5
вино, кварта	1	5	отмычки	25	1
воск	1	-	плащ	3	5
длинный шест	1	10	пустая склянка, пинта	4	1
долото	6	2	рационы (7)	5	15
зеркало, серебряное маленькое	15	1	рыболовные снасти	3	1
зеркало, стальное	5	1	рюкзак	5	30*
кальтропы	6	1	свечи (6)	1	2
кирка	5	10	свисток	1	-
книга заклина- ний/псалтырь	100	5	свитки, чистые (4)	2	-
колья, деревянные (2)	1	1	святая вода, унция	25	3
котелок	9	5	скатка одеяла	2	5
крест, деревянный	2	1	сундук	15	600*
крест, серебряный	25	1	сухие пайки (7)	15	5
крюк-кошка	5	5	табак (на неделю)	5	-
кувалда	7	15	трубка курительная	1	-
лампа	10	5	факелы (6)	1	5
ловушка	1	3	фонарь «бычий глаз»	15	5
лом	5	5	фуляр для свитков	5	2
лопата	5	10	чернила и перо	1	1
масло, пинта	2	5	чеснок, связка	5	-
мел	1	-	шёлковая верёвка, 50 футов	50	2
мешок, большой	2	30*	штыри (12)	1	8

\* — не вес, но вместимость.

## 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

## Оружие

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

Оружие	Цена, зм	Вес, фунты	Кор.	Сред.	Длин.
алебарда*	7	15	-	-	-
булава	5	5	-	-	-
дротик	1	1	2''	4''	6''
кинжал	3	2	-	3''	-
копье, кавалерийское*	4	10	-	-	-
копье†*	1	5	-	6''	-
меч	10	5	-	-	-
меч, двуручный*	15	15	-	-	-
меч, короткий	6	3	-	-	-
молот	3	5	-	3''	-
молот, боевой*	6	10	-	-	-
моргенштерн*	6	10	-	-	-
посох*	2	5	-	-	-
пика†*	5	15	-	-	-
топор, боевой	7	10	-	-	-
топорик, ручной	3	5	-	3''	-
цеп	8	10	-	-	-



Оружие	Цена, зм	Вес, фунты	Кор.	Сред.	Длин.
арбалет, лёгкий*	15	2	6''	12''	18''
арбалет, тяжёлый*	25	4	8''	16''	24''
лук, длинный*	40	2	7''	14''	21''
лук, короткий*	25	2	5''	10''	15''
лук, составной*	50	3	8''	16''	24''
праща	1	1	5''	10''	15''

\* — означает оружие, требующие двух рук

† — означает оружие, которым можно бить из задних рядов

Оружие	Цена, зм	Вес, фунты
стрелы (20)	5	2
колчан со стрелами (20)	10	3
стрела с серебряным наконечником	5	-
болты (30)	5	2
футляр с болтами (30)	10	3
снаряды для пращи (10)	2	5
мешочек со снарядами для пращи (10)	3	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	Контакт с высшим планом	Заклинание смерти
4	Массморф	Облачный убийца	Камень в плоть
5	Очарование монстра	Оживление мертвецов	Контроль погоды
6	Полиморф других	Превращение камня в грязь	Невидимый сталкер
7	Полиморф себя	Проход через стену	Перемещение земли
8	Путаница	Рост животных	Понижение уровня воды
9	Рост растений	Слабоумие	Проецируемое изображение
10	Снятие проклятия	Стена из железа	Противомагическая оболочка
11	Стена льда	Стена из камня	Разбиение 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 против бонус +1 на спасброски против злых противников. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с бонусами от магических 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** (действует: на диаметр 3'', продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень) Заставляет объект или объём пространства освещаться (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 магических 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, высота: 2'' за уровень) Это заклинание поднимает 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 чарореем или какой-либо внешней силой. Заклинание прекращается, когда невидимый персонаж атакует.

**Непрерывный свет** (действует: на диаметр 24'', дальность: 12'') Создаёт круг света там, где пожелает чародей. Этот свет не является дневным светом. Она 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 ввиду, что яд, к примеру, не является злом или добром.

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

**Поиск объектов** (дальность: 6'' + 1'' за уровень) 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 магического 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.

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

**Защита от зла, радиус 10 футов** (продолжительность: 12 ходов) Это заклинание которое распространяется вокруг чародея и не позволяет никакому зачарованному или призванному 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.

**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** (действует на: 40–60 футов, продолжительность: 1 день) Это заклинание позволяет цели видеть волны инфракрасного света, 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** (действует: на радиус 2'', продолжительность: 1 ход, дальность: 24'') Снаряд вылетает из пальца чародея и взрывается шаром огня. В замкнутом пространстве огненный шар, как правило, будет соответствовать форме пространства (удлинённый или какой-либо другой). Урон, наносимый снарядом, будет равен кб за уровень. (Обратите внимание, что огненный шар из свитков и волшебных палочек — это снаряд с кбб 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 — определяется в закрытую ведущим) 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 ведущего), за исключением тех, что заключены в магические 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** (действует: на 6'' x 3/4'', дальность: 24'') Произнесение этого заклинания 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 заряд не может выйти за пределы дальности. Урон, наносимый зарядом, будет равен кб за уровень. (Обратите внимание, что разряд молнии из свитков и волшебных палочек — это заряд с кбб урона, а из посохов вылетает заряд с 8кб урона.)

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

**Удержание персоны** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень, дальность: 12'') к4 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 ведущие 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'', 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 и 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, получил бы врождённую защиту к тому, чтобы на него наступил и раздавил обычный человек. Действует, пока не будет развеяно.

**Полиморф себя** (продолжительность: 6 ходов + 1 ход за уровень) 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** (действует: на 30'' x 30'' или меньше, на 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. 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 зачарованного клинка.

**Стена льда** (действует: на 6'' x 2''h, либо на диаметр 3'' x 2''h, дальность: 12'') Заклинание создаст ледяную стену толщиной 6''. 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** (действует: на 6'' x 2''h, либо на диаметр 3'' x 2''h, дальность: 6'') Заклинание создаст плоскую стену огня, которая будет длиться до тех пор, пока чародей не перестанет концентрироваться на её 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 чарореем 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. Вызванные элементали — самые сильные, у них КЗ 16.



**Контакт с высшим планом** Чародей может обратиться с вопросом и получить ответ (да/нет) от существ, населяющих высшие планы существования (от ведущего). Конечно, чем выше уровень, с которым осуществляется контакт, тем большее количество 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 номеру плана, с которым он пытался связаться, напряжение сделает его полностью недееспособным до истечения этого времени. Для каждого уровня выше 11-го у чародея должно быть на 5% больше шансов сохранить рассудок. Заклинание можно использовать только один раз в неделю (решает ведущий).

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** (действует: на диаметр 3'', продолжительность: 6 ходов) Создаёт движущееся ядовитое облако пара, которое смертельно для всех существ, у которых КЗ 5 и меньше. 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 анимирования 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, действует: на 30'' x 30'', дальность: 12'') Заклинание вступает в силу за один ход, превращая землю, песок и, конечно же, камень 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.

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

**Рост животных** (действует: на 6 животных, продолжительность: 12 ходов, дальность: 12'') Заставляет 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 с штрафом -4 к броску.

**Стена из железа** (действует: на 5' x 5'h, продолжительность: 12 ходов, дальность: 6'') Создание железной стены толщиной в три дюйма. Стена прослужит до тех пор, пока ее не развеют, не сломают или не пробьют насквозь, если такое можно сделать с железной стеной.

**Стена из камня** (действует: на 10' x 10'h, дальность: 6'') Создание каменной стены толщиной в два фута. Стена прослужит до тех пор, пока ее не развеют, не сломают или не пробьют насквозь, как обычную каменную стену.

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

**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. 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, дальность: 12'') 4 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. Ведущий 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 еще.

**Заклинание смерти** (действует: на 2к8 существ с КЗ меньше 7 в зоне 6'' х 6'', дальность: 24'') Убивает существ.

**Камень в плоть** (обратимо, дальность: 12'') Превращает камень в плоть (или обратно). Это особенно полезно при оживлении персонажей, которые были 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 можно управлять одним лишь словом. Невидимый сталкер будет продолжать выполнять свою миссию до тех пор, пока она не будет выполнена, независимо от времени или расстояния. Они не могут быть отозваны после того, как их призвали, иначе как с помощью атаки.

**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% в течение 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.

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

**Реинкарнация** Возвращает мёртвого персонажа к жизни в какой-либо другой 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 дрец получает против бонус +1 на спасброски против злых противников. Обратите внимание, что эффект этого заклинания не складывается с бонусами от магических 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.

**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, действует: на диаметр 3'', продолжительность: 12 ходов) Заставляет объект или объём пространства освещаться (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 почувствовать 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 с 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, действует: на диаметр 24'', дальность: 12'') Создаёт круг света там, где пожелает жрец. Этот свет не является дневным светом. Она 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 магического предмета. Однако с помощью этого заклинания можно обнаружить широко известные объекты, например, лестничный пролёт, ведущий вверх. Заклинание указывает жрецу направление на желаемый объект, но не расстояние.

**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 зачарованного клинка.

## Круг 4

**Защита от зла, радиус 10 футов** (извратимо, продолжительность: 12 ходов) Это заклинание которое распространяется вокруг жреца и не позволяет никакому зачарованному или призванному 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.

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

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

**Обращение палок в змей** (продолжительность: 6 ходов, дальность 12'') Жрец может превратить палочки 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, произносит заклинание, и мёртвый 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 поднятые 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 идет о жизни или смерти, но неправильное использование немедленно превратит его в жреца хаоса.

**Поручение** (продолжительность: до тех пор, пока поручение 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. Ведущий должен тщательно оценивать наложенное поручение, его последующее исполнение, а также решение о вступлении проклятия в силу, основываясь на его формулировке и эффективности, как и 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 (ведущий 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, действует: на радиус 3'', продолжительность: 1 ход, дальность: 12'') Развеивает любое зло или заклинание.

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

**Чума насекомых** (действует: на 36'' x 36'' над землёй, продолжительность: 1 день, дальность: 48'') Жрец призывает к себе огромное облако насекомых и посылает их куда пожелает. Они затуманивают зрение и обращают в бегство существ с КЗ 3 и меньше.

## **Магические исследования**

Как чародеи, так и жрецы могут попытаться расширить свой список заклинаний. Это вопрос времени и инвестиций. Первоначальные вложения зависят от круга заклинания, который в свою очередь определяет ведущий. 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%-ный 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, обзаводятся 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 первоначальные инвестиции в исследования 1 заклинания, перечисленные выше, т.е. 2,000 зм, 4,000 зм, 8,000 зм и т.д. за соответствующую книгу. Утрата книг потребует замены за вышеуказанные суммы.



## Компаньоны

Найти компаньонов можно проставившись в таверне или написав объявления и отправив развешивать их по городу (ведущий назначает цену). Для поиска нелюдей придётся отправить гонцов в места их привычного обитания (лесная крепость, подгорье, ширы и т.п.)

После получения ответа 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 магических 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 ведущий 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.

## Слуги

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

Слуги обычно доступны без ограничений и повсеместно. За них необходимо оплачивать содержание 1 зм в месяц или постой в населённых пунктах 1 см в день. В случае, если персонажи игроков будут просить их спуститься в подземелье, они попросят дополнительно месячное содержание за спуск.

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

## 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. 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 ведущим (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**.

## Время и скорость

В подземелья 1'' равен 10 футам. Ближний бой возможен на расстоянии 1''.

При исследовании подземелья 1 ход = 10 минутам, при этом персонажи могут ходить дважды в ход.

В бою 1 раунд = 1 минуте.

1 ход при исследовании подземелья тратится, если группа прошла расстояние со своей скоростью (походили дважды), кто-то выполняет поиск или обыск, отпирает замок, перегружает сокровища и т.п. Если персонаж подслушивает, прячется, это тоже занимает часть хода — время тратится на усмотрение ведущего.

Бег ускоряет персонажей в 4 раза, но в этом случае ведущий скуп и без точных размеров описывает очертания комнат, коридоров, 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 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 их не держат с другой стороны персонажи.

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

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

Один человек может разрушить деревянную дверь для прохода примерно за 2 хода или 10 раундов.

## Ловушки

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

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

Ловушки, установленные персонажами всегда срабатывают на монстрах, но не отменяют их спасброска.

## 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 20 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, после тяжёлого боя (больше 3 раундов) и после побега или погони.

Отдых занимает 1 ход. Во время отдыха нельзя никуда передвигаться. После побега или погони необходимо отдыхать 2 хода.

Если игнорировать отдых и продолжать напрягаться, персонажи получают штраф -2 на все броски **к20**, все броски на попадание по ним делаются с бонусом +2, а проверки боевого духа получают штраф -1 к броску.

## Случайные столкновения

В подземелье каждый ход есть шанс **1 из 6** столкнуться со случайными монстрами. Случайным образом определите сторону, откуда появится монстр.

Расстояние до случайного столкновения — **2к4** х 1''. В случае внезапного появления любой из сторон — **к3** х 1''.

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 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 издали шум или имеющая видимый издали 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, если он его, конечно, держал в руках.

## Переговоры

Большинство монстров сразу же будут атаковать или преследовать персонажей, едва увидев, если только они не достаточно 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	Негативное
6–8	Нейтральное
9–12	Позитивное

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 9'' прямой видимости. Если убегаящая 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 происходят на четверной скорости, а 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.

## 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 и кинуть (до 3''), 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 против смерти 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 дальнобойной атакой. В случае промаха, колба отлетает на **к10** футов от цели в случайную (**к8**) сторону.

## Инициатива

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

В свою инициативу можно подвигаться или достать предмет (если вы не собираетесь читать заклинание) и совершить 1 из действий:

- атаковать в ближнем бою
- атаковать в дальнем бою
- прочитать заклинание
- достать предмет или совершить с ним какое-то действие

## Бой

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, ведущий сообщает игрокам его КБ.

В случае смертельного попадания, атаковавший может занять область, где стоял поверженный.

## Атака по возможности

Если персонаж не действовал в текущем раунде и мимо него проходит персонаж соперника со скоростью выше 1'', он может выполнить бросок на попадание, чтобы остановить его.

## Атака с разбега

Персонаж может атаковать с разбега, добавляя разный бонус движения в зависимости от своей скорости. Пешие персонажи со скоростью 6'' и менее не добавляют ничего, а со скоростью выше 6'' могут добавить себе 3''. Кавалерия может добавить себе 6'' к скорости, если атакует с разбега. Атака с разбега возможна только если в результате такого движения персонаж входит в ближний бой с целью.

## Беспомощная цель

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

Лежачую цель можно бить с бонусом +2 на попадание в ближнем бою и штрафом -2 в дальнем бою.

## Бой верхом

Персонаж на скакуне добавляет бонус +1 к попаданию по пешим монстрам, а пешие монстры получают штраф -1 на попадание по персонажам верхом на скакунах. Персонажа можно скинуть со скакуна, заявив это до броска на попадание, который затем

делается без штрафа. Скинутый персонаж может либо упасть с лошади, либо оказаться оглушённым на 1 либо на 3 раунда (**с шансами 2 к 3 к 1**). Добровольное или насильственное спешивание отнимает половину движения персонажа, который совершает действие.

### **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 со штрафом -4.

### **Длинное оружие**

Длинным оружием можно атаковать из второго ряда со штрафом -2 на попадание. Из первого ряда длинным оружием можно атаковать на опережение того, кто атакует группу с разбега, если у атакующего более короткое оружие. Пикой можно атаковать из второго или третьего ряда со штрафом -2 и на опережение из первого или второго ряда.

### **Задержка действий**

Выигравший инициативу персонаж может отложить свои действия до конца раунда.

### **Невидимость или ослепление**

В случае, если нападающий ослеплён, закрыл глаза, не смотрит на цель напрямую или его цель невидима, он делает бросок на попадание со штрафом -4, а все попадания по нему делаются с бонусом +4.

### **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.

### **Подчинение**

Персонаж может захотеть подчинить разумного монстра с помощью силы. Для этого необходимо нанести монстру несмертельный урон. В конце каждого раунда ведущий делает проверку с шансом, равным количеству нанесённого несмертельного урона относительного полных ОЗ монстра. Если выпало ровно 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 ведущий, и обычно она зависит от количества КЗ монстра. Например, для дракона с 11 КЗ цена будет от 500 зм до 1,000 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.

### **Пожертвовать щитом**

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

### **Стрельба**

Если лучники не двигались и не вступили в ближний бой, в конце раунда они могут выстрелить второй раз даже если уже стреляли в этом раунде.

В упор можно стрелять только из заряженного арбалета.

Тяжёлые арбалетки стреляют через раунд и получают бонус +1 на попадание. Они могут пройти половину своего движения, а затем выстрелить или перезарядиться. Перезарядить арбалет нельзя, если рядом стоит монстр.

Стрелять из второго ряда возможно только, если в первом ряду также стоят стрелки. В противном случае необходимо быть на более высокой позиции, чтобы стрелять не из первого ряда.

Стрельба над головами (монстров или союзников) возможна только из луков, в остальных случаях перед стрелками должно быть свободное расстояние больше 3''. При этом дистанции стрельбы для вашего оружия снижаются на 1/3 и бросок на попадание делается со штрафом -2.

Если рядом с монстром, которого вы хотите атаковать оружием дальнего боя, находится ваш союзник, делайте бросок на попадание с дополнительным штрафом -2.

Укрытие уменьшает урон вдвое (отбросьте дроби). Крыша защищает от стрельбы навесом.

## Боевой дух

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

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

Ведущий решает, когда следует сделать проверку боевого духа монстров, основываясь на ситуации и разумности монстров (например, когда 1/3 группы монстров убита или 1/2 ОЗ единственного монстра отняты, или, например, когда группу атакуют с разбега или даже 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. В случае падшего боевого духа, ведущий может выбрать что-то из 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 сражения!

Для компаньонов, слуг и наёмников также можно использовать эти правила.

## Лечение

Бинт позволяет перевязать раны сразу после боя, восстанавливая 1 ОЗ из потерянных в битве.

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

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. Они могут платить за постой по дням в серебряных монетах.

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

Для слуг содержание и постой составляют 1 зм в месяц или 1 см в день или больше в зависимости от их умений.

## **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 ведущего. Легенды будут придумываться ведущим 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 ведущий 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.

## Смерть

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

## Родственники

Ведущий 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%-ный 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 ведущего 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 ведущего 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.

## Опыт

Опыт начисляется за следующие события:

- За сокровища (деньги, драгоценные камни, ювелирные изделия, магические 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

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

Бросьте новое количество КЗ с бонусами/штрафами. Если вышло меньше ОЗ или как раньше, добавьте 1 ОЗ к текущему значению.

В случае потери уровня, аналогичным образом бросьте новое количество КЗ с бонусами/штрафами, но если вышло больше или как раньше, отнимите 1 ОЗ от текущего значения.

За одну сессию можно поменять свой уровень лишь однажды.