

Сокровища

Все сокровища обычно спрятаны в закрытых сундуках (по букве на сундук), но магические предметы, эликсиры, свитки или магические компоненты могут находиться в собственности героев. Если перед буквой стоит число от 2 до 9 такое количество раз надо генерить сокровище указанной буквы¹. При генерации волшебных предметов, выбирается любой предмета указанного типа с требованиями к сферам 1. Если на кубике выпадает 9+, то к требованиям добавляется еще 1 (становится 2) и перекидывается, и т.д.

A: 50% 1d6*50 золотых монет
B: 1d6*100 серебряных монет
C: 1d6*100 медных монет
D: 50% - 1d6 зелий
E: 50% - 1d3 волшебных предметов
F: 50% - 1d6 шедевров искусства
G: 50% - 1d6 драгоценностей
H: 50% - 1d6 свитков
I: 50% - 2d6 магических компонентов
K: 50% - книги с d3 ритуалами

Волшебные зелья (2d6)

2 Зелье обмана (перекинь)
3 Зелье правды
4-6 Зелье дыхания водой d3
7-8 Зелье героизма d3
9-10 Зелье лечения d3
11-12 Зелье невидимости

Драгоценности (2d6)

2 Подделка на рубин, алмаз, бриллиант (менее 1 золотого)
3 Тигровый камень (d6 золотых)
4 Малахит, ляпис лазурь (2d6 золотых)
5 Тигровый глаз (3d6 золотых)
6 Обсидиан (3d6 золотых)
7 Горный кристал (3d6*2 золотых)
8 Цикрон, Оникс (1d6*5 золотых)
9 Хризоберил, Аметист(1d6*10 золотых)
10 Большая белая жемчужина (2d6*10 золотых)
11 Большая черная жемчужина (3d6*10 золотых)
12 Рубин, Алмаз, Бриллиант (3d6*100 золотых)

Магические компоненты (2d6)

2 Вода
3-4 Воздух
5-6 Земля
7-8 Природа
9 Огонь
10 Смерть
11 Астрал
12 Кинь еще 2 раза, и получи d6 компонентов дополнительно

Шедевры искусства (2d6)

2 Ритуальный кинжал (менее 1 золотого)
3 Дорогая картина (2d6*10 золотых)
4 Перстень с печаткой (2d6 золотых)
5 Старый фамильный флаг (2d6 золотых)
6 Карта сокровищ (не имеет цены)
7 Ключ от неизвестной двери
8 Боченок дорогого вина (2d6*5 золотых)
9 Золотой медальон (2d6*10 золотых)
10 Золотое оружие (цена +100 золотых)
11 Набор доспехов из золота (цена +300 золотых)
12 Кинь еще 2 раза.

Волшебные предметы (2d6)

2-3 Оружие
4-5 Броня
6 Магия
7 Кольца
8 Предметы
9-12 Кинь еще раз, +2 к сферам.

Свитки

2 Воскрешение
3 Огненный дождь
4 Ледяной мост
5 Гадание
6 Буря
7 Вызов элемента (тип определяем случайно)
8 Защита от элементов (тип определяем случайно)
9 Вызов рогатой змеи
10 Пир воронов
11 Заклинания замораживания
12 Черная смерть

Секретные места

Вся карта мира разбита на провинции - кучочки однотипной местности, сформированные по ландшафтным признакам или историческим событиям. Средний размер провинции квадрат со стороной от 50-100 километров. и она имеет один или несколько типов ландшафта: фермы, лес, горы, пустошь, болото или океан. Пересечь провинцию пешком можно за неделю. Наличие дорог (как при фермах) увеличивает движение в два раза. Трудный ландшафт (горы или болото) замедляет движение в два раза.

Обычно в одной провинции находится d6-2 секретных мест (-1 фермы, +1 горы или лес, +2 болота или пустошь)². Если не написано другое, то они являются скрытыми от игроков и основного населения.

Чтобы создать случайное секретное место мастер кидает кубик d6 и выбирает его по порядковому номеру. У каждого мастера должен быть список секретных мест, актуальных для его мира. Редкие секретные места помечены звездочкой.

В описании секретного места указаны какие сокровища оно содержит, и какие компоненты приносит раз в сезон (три месяца). Если место находится в землях ферм, то в 50% компоненты собраны другими магами. Чтобы собрать компоненты, маг должен иметь уровень в нужной сфере магии и потратить 8 часов времени.

Фермы

Плотно населенные земли. Посевные поля, небольшие села, города встречаются здесь.

Лаборатория

Компоненты: нет, Сокровища: BDENIK
Лаборатория представляет собой либо 2х этажный дом либо трехэтажную башню. В ней живет один маг, который занимается исследованиями и экспериментами (часто помимо мага в башне находится еще d6+3 его прислужников — гоблинов, механических людей и т.д.). В 30% (1-2 на d6) она заброшена, но остались смертельные ловушки. В 50% маг знает о существовании других секретных мест в провинции.

Логово бандитов

Компоненты: нет, Сокровища: ACEFG
Хорошо замаскированное логово из 3d6 шатров-палаток находится либо в пещере, либо в перелеске, недалеко от дороги. В нем находится 4d6 бандитов (воины в кожанной броне, вооруженные луками и мечами), 1 главарь и d3+1 его телохранителей (элитные воины в кольчуге). Обычно охраняется d6 бандитами, пока остальные на промысле.

Монастырь

Компоненты: d3 астрал, Сокровища: AB2EF6K
Монастырь, находящийся вдали от цивилизации являющийся хранилищем знаний. Настоятелем монастыря является — мощный астральный маг, его d3+1 помощников и 4d6 монахов. В обмен на службу могут поделиться знаниями или компонентами. 50% населения знают о существовании монастыря, но мало из них знают где он точно находится.

Бронзовая жаровня

Компоненты: d3 огонь
Жаровня диаметром 2 метра с горсткой пепла в ней построеная поклонниками бога огня. Периодически они посещают это место, разжигают костер и проводят свои ритуалы.

Дерево с золотыми яблоками

Компоненты: d3 природы
В перелеске или вдоль дороги растет чудесная яблоня, которая раз в сезон дает несколько золотых яблок.

Старое кладбище*

Компоненты: d3+1 смерти
Кладбище находящееся в лесу или вдалеке от цивилизации, содержит до 100 могил. Заброшено и не посещается прихожанами. Смерть и покой царят здесь.

Лес

На 80% покрыты лесом. Они слабо заселены местным населением, но плотно заселены лесными созданиями и монстрами.

Глубокий лес

Компоненты: d3 природы
Высокие деревья скрывают небо над головой и создают полумрак. В таких условиях растут редкостные растения, которые можно применять в ритуалах друидов.

Лес светящихся огоньков

Компоненты: d3 природы
Ночью в лесу появляются светящиеся огоньки. Эти огоньки могут свести с ума путников, если с ними нет друида (делают бросок по воле или страдают сильными галлюцинаций). Тпыльца огоньков ценится друидами.

Поляна мандрагоры

Компоненты: d3 природы, 1 смерти
На этой поляне прорастает ядовитое растение — мандрагора. Любой кто заночует на этой поляне может умереть (смерть, если не сделает бросок по здоровью). Нередко поляна усеяна мертвыми телами диких животных.

Монолит

Компоненты: d3 астрал
Высокий камень, торчащий из земли содержит вкрапления мудрости.

Поющий ручеек

Компоненты: d3 воды
Когда течет издает журчание похожее на пение. Вода из этого ручейка в особое время бывает наполнена магией и ценится магами воды.

Первозданный лес*

Компоненты: d3+2 природы
Лес, который сохранился в своем первозданном виде с доисторических времен. Содержит много экзотических растений и огромных экзотических монстров (динозавры, драконы и т.д.).

Горы

Провинция покрыта обширными горными массивами. Населена злыми гуманоидами, или, если провинция содержит и фермы также, мирным населением, которое отрезано друг от друга перевалами и высокими горами.

Железные склоны

Компоненты: d3 земли
Склоны гор, содержат богатые месторождения руды. Каждая шахта здесь (можно построить до d3+1 шахт) будет приносить прибыли по 100 золотых в месяц. Особо ценная руда используется магами земли в их ритуалах.

Каньен дикого ветра

Компоненты: d3 воздуха
Перевал между горами создает уникальные условия для циркуляции воздуха. Постоянный сильный ветер присутствует в нем. Из-за этого в каньене слышен свист. Маги воздуха могут ловить этот ветер для своих магических ритуалов.

¹ Например, сокровище типа «A2E», превращается в 50% шанс d6*50 золотых + 50% шанс 1d3 волшебных предметов + 50% шанс 1d3 волшебных предметов.

² Для провинции ферм окруженной горами d6-2, провинции с горным массивом и лесом d6, для пустоши с горами d6+1, для болота d6 и т.д.

Пещеры тумана

Компоненты: 1 земли, 1 воздуха, 1 воды

Пещера, заполнена газовыми испарениями, которые вызывают отравление (после 10 минут контакта, если герой не сделает бросок по здоровью). Газ можно дистиллировать в водяную субстанцию.

Глубочайшая пещера

Компоненты: d3+1 земли

Пещера уходит на многие километры в разные стороны и создает целую сеть проходов. Маги земли (или дварфы) могут найти правильный путь и таким образом пересечь провинцию как при наличии дорог. Маги земли найдут здесь ценную руду. Каждая такая пещера содержит вход в подземный мир, поэтому часто в ней можно встретить монстров из этого мира. Все глубочайшие пещеры мира соединены друг с другом.

Медвежьи горы

Компоненты: d3 земли, 1 природы

В этих горах, которые покрыты густым лесом, водятся большие медведи (сражение 4, здоровье 4, броня 2, размером до 4 метров, если стоят на задних лапах). Их шерсть обладает магическими свойствами. Любая партия, находящаяся в провинции в дикой местности, если не выпадает хорошее событие, гарантировано встречается с таким монстром как минимум 1 раз / неделю.

Река магмы*

Компоненты: d3+2 огня

Находится глубоко под землей. Маги огня, обладая сопротивлением огню, могут собирать остатки серы и пепла, подбираясь к краю реки, а затем использовать их в своих ритуалах. Возле реки магмы можно создавать элементарей огня без затрат компонентов.

Пустошь

Провинция на 80% состоит из незаселенных степей, пустынь или прерий.

Вечая мерзлота

Компоненты: d3 воды, холодный климат

Покрытые редким снегом пустоши. Без сопротивления холоду есть шанс замерзнуть (бросок по здоровью каждую неделю чтобы не получить травму обморожения). Маги воды могут найти здесь ценные компоненты.

Жаркие прерии

Компоненты: d3 огня, жаркий климат

Жаркий климат делает путешествие опасным (бросок по здоровью каждую неделю или каждый день без запасов воды чтобы не получить травму).

Пещера солнца

Компоненты: d3+2 огня, жаркий климат

Пещера, в которой находится раскаленный красный шар, диаметром 2 метра. Происхождение его неизвестно. Любой кто приблизится к шару на расстоянии до 2м сгорает, если не имеет иммунитета огню. Маги огня могут собирать остатки пепла и использовать их в ритуалах.

Мертвое море

Компоненты: d3 воды, 2 смерти

Огромное озеро, до 5 км в диаметре полностью вымерло. Вода в нем черная, над поверхностью туманная дымка. Любое живое существо попав в озеро через 10 минут делает бросок по здоровью или умирает.

Вечный огонь

Компоненты: d3+1 огонь

Неизвестным образом из дырке в земле выходит фонтан огня на высоту до 1 метра. Раз в сезон вокруг этой дырки образуются накали серы, которые чрезвычайно ценны для магов огня.

Руины*

Компоненты: d3 астрал, 1 смерть, Сокровища: BEGH

Остатки давно затерянной цивилизации находятся здесь, полусасыпанные песком. Некромант может создавать здесь Гулей-охранников, в развалинах старой цитадели.

Болото

Провинция покрыта болотами и озерами, а также небольшими островками в дельтах рек.

Туманное озеро

Компоненты: d3 воды, 1 воздух

Озеро размером до 300 метров в диаметре с постоянным туманом непонятого происхождения, из-за которого не видно берегов.

Черный лес

Компоненты: d3 смерть, d3 вода

Здесь болотная жижа покрывает большую площадь, но из нее растут деревья, корнями уходя под воду. Любой герой, двигаясь здесь будет по пояс в болотной жиже. Очень редко попадают острова где можно переночевать или разжечь костер. Большие змеи, гиганские крокодилы, черные драконы населяют это место.

Руины

Компоненты: d3 смерть, 1 астрал, Сокровища: ABE

Остатки давно затерянной цивилизации находятся здесь, утопая в болотной жиже. Некромант может создавать здесь Гулей-охранников, если спустится в подвал одного из уцелевших зданий.

Торфяники

Компоненты: d3 огонь, 1 вода

В болоте находятся месторождения торфа. Периодически они воспламеняются и тлеют очень долго, источая тепло.

Ядовитое болото

Компоненты: d3 вода, 1 природа

Болото насыщено ядовитыми испарениями. Каждый кто находится здесь рискует получить отравление (раз в день бросок по здоровью). Кроме того при плохом событии одного из героев кусает ядовитая змея (смерть, если не пройдет бросок по здоровью).

Черная башня*

Компоненты: d3+2 смерти, Сокровища: ADEHIK

Трехэтажная башня, хорошо замаскированная под местный ландшафт является убежищем мощного некроманта и его d3+1 адептов. Любой путник, кроме некромантов рискует быть убитым, если дойдет сюда. Некромант может обучаться здесь, выполнять поручения, а также поднимать тени.

События

Раз в игровую неделю мастер втайне делает бросок 2d6. Результат сравнивается с таблицей и получает основное событие, которое произойдет в провинции за неделю (рекомендуется сделать бросок на месяц вперед, чтобы наперед знать события, которые произойдут).

Результат 2-: если среди игроков есть помеченные меткой ужаса на этой неделе появится ужас. Кроме того, ночью игроки увидят плохое знамение на небе и те, кто не пройдут бросок по воле будут прокляты. Также мастер делает дополнительный бросок по плохим событиям.

Результат 3,4,5: мастер делает бросок по плохим событиям провинции.

Результат 9,10,11: мастер делает бросок по хорошим событиям провинции.

Результат 12+: игрокам сопутствует удача и они получают по 1 очку опыта. а затем мастер делает бросок по хорошим событиям провинции.

Хорошие события

- Полезные d3 компонента магии (тип определите случайно) будут найдены игроками прямо на дороге (или ручье для компонентов воды или в парке для компонентов природы или на заброшенном кладбище для компонентов смерти и т.д.)
- По пути из одного места в другое партия случайно наткнется на волшебный предмет, который принадлежит группе людей которая проехала здесь днем раньше и потеряла его. В дикой местности возникает событие из п.1 или п.3 (что решит мастер).
- Если игроки имеют мага с определенной сферой — он находит след к одному секретному месту провинции.
- В провинции найдены залежи руды (потом серебра, золота, самоцветов). Полностью готовая шахта заработает через пол года, если не случится ничего непредвиденного.
- В провинции начался очередной фестиваль. Это может быть состязания лучников, мечников, рыцарский турнир, состязание в борьбе, празднование сбора урожая, праздник великого короля, фестиваль веры, великий базар и т.д. Игроки попадут на него и могут один день провести в праздничной атмосфере.
- Провинцию посетил легендарный герой. Возможно игроки столкнутся с ним на тракте, в городе или таверне.

Плохие события

- Температура в провинции ужасно понизится и грянут жуткие холода. Все кто ночует не в доме имеет шанс замерзнуть или заболеть, если не сделают бросок по здоровью. Зимой эта неделя будет наполнена метелями. Летом грозовыми дождями, которые могут вызвать наводнение в конце недели (если недалеко есть полноводная речка).
- Группа рыцарей (4d6) пытается поднять восстание в провинции. Встреча с ними предстоит игрокам на этой неделе. В дикой местности возникает событие из п.1 или из п.3
- В провинции появилась группа бандитов (4d6), которые начали терроризировать тракты. В 50% у них где-то образовалось логово из которого они делают свои набеги. На этой неделе игроки станут их жертвой. В дикой местности если среди игроков нет героя знакомого с ландшафтом провинции, партия заблудилась, и неделю будет идти не в том направлении.
- Большой и страшный монстр появился в провинции и терроризирует местное население. Игроки вначале наткнутся на следы его деятельности (крестьян, оставшихся без крыши, осиротевших детей, беженцев), а затем, возможно и на самого монстра. Монстр должен быть большим: гианский доисторический медведь, гиганский ящер или крокодил, гидра, группа d3 троллей, а может даже и дракон.
- Секта темных культистов появилась в провинции. Среди населения поползли слухи о лорде тьмы и появились ритуально убитые трупы на дорогах. В 50% они осели в черной цитаделе, которая скрыта в провинции. Игроки могут найти трупы, а могут наткнуться на культистов. В горах вместо этого случается обвал или лавина. В пустоше или равнине можно ожидать ураган.
- В провинции образовалась область низкой магии, поэтому d3 ваших компонентов магии утратили свои свойства.