



Здравствуй дорогой читатель! Мы приветствуем тебя на страницах этой книги. Не будь к нам очень строг, так как данный перевод является некомерческим, и мы постарались донести как можно более точную информацию из англоязычного варианта. Возможно у тебя уже есть две главы из книги Мастера Подземелий (РМП), сегодня перед тобой раскроет страницы третья глава этой книги. Верю, что она поможет тебе и твоим друзьям ощутить магический мир фэнтези!

С уважением, Валентин Дмалекс и команда студии фэнтези «PHantom», 2006 год.

Перевод:

Вал. Дмалекс, Ильмар

Контактный адрес:

vdmalex@ua.fm



Создание приключений – самое великое преимущество того, что значит быть Мастером Подземелий. Это возможность творчески проявить себя, придумывая фантастические места, события с чудовищами, и всевозможные сюжеты всех мастей. Придумывая приключения, вы являетесь его зарядом. Вы делаете вещи такими, какими вы хотите их видеть. Конечно, разработка приключения может занять много времени, но награда того стоит. Столкновения будут вызывать волнения у ваших игроков, а тайны будут вызывать интерес. Опытные МП гордятся превосходными приключениями, разрабатывая новые ситуации и места действий, создавая новых НИП. Хорошо отгранённое столкновение, где его чудовище, ловушка или НИП корректно размещены, могут быть приравнены к предмету красоты.

«Что же такое приключение?» дать ответ на такой вопрос не легко, как покажется на первый взгляд. Весь игровой мир, процесс состоит из приключений, и не всегда ясно, где заканчивается первое приключение, и начинается новое. Приключения настолько разнообразны, что очень тяжело вывести по ним основополагающие моменты. В этой главе мы всё же попытаемся вам в этом помочь.

Приключение начинается с какой-то интриги, зацепки, где могут быть слухи о сокровище в древнем монастыре, или просьбой о помощи от королевы. Зацепка втягивает ИП в действие, и выводит их в точку, где именно начинается приключение. У этой точки есть место (такое как монастырь, или дворец королевы), или же событие (кража королевского скипетра, который просят ИП вернуть).

Приключения разбиты на столкновения. Столкновения обычно привязаны к определённым местностям на карте, которую вы подготавливаете заранее. Также столкновения можно подготовить по форме условий если/то тогда: «Если ИП ожидают вне роши друида более чем час, то тогда на них нападут три жутких медведя». Столкновения внутри приключения связаны определённым способом между собой, или по тематике (все столкновения, происходящие, с ними по пути от города Грэйхок до Кристалически-туманных Гор), местности (все

столкновения в руинах Замка Темерити), или событиях (все столкновения, связанные с ИП в попытках розыска сына мэра у Рахурга, короля огров).

МОТИВАЦИЯ

Мотивация – то, что является приводом приключения, что вовлекает ИП в то, что вы разработали. Если у ИП нет мотивации, они вряд ли это будут делать, и вся ваша работа будет напрасной. Мощными мотиваторами являются: жадность, страх, месть, нужда, моральность, злость и любопытство. Ну и, конечно же, забава. Никогда не забывайте о последнем.

Написание приключения с сильной мотивацией, сильно зависит от знаний того, какой стиль игры предпочитаете вы и ваши игроки (смотрите стр. 7 с обсуждением различных стилей игры).

СТРОГОСТЬ ИЛИ СТАТУС-КВО

Отработанные мотивации, это те, где вы специально продумываете всё под вашу группу ИП. Ниже приведено несколько возможных вариантов:

- ИП опытная группа наёмников, не заинтересованные в просьбах невинных, или историях о зле, которое угрожает какому-то доброму королевству. Однако они весьма заинтересованы в золоте...
- Волшебница Мйалии была убита горгульями в Пещере Проклятых. Теперь остальные ИП ищут способы воскресить её. Они знают о добросердечном жреце Пелора из южного города Дивер. Когда они к нему прибывают, жрец соглашается воскресить Мйалии, но лишь после того, как ИП помогут ему разобраться с проблемой подвала храма и оборотекрысами...
- Вы знаете о том, что группа только что прошла всю башню волшебника, и собрала много сокровищ. Следовательно, вы не будете готовить новое приключение, в котором подоплёкой будет золото, вместо этого, будут слухи о том, что волшебник не мёртв, а восстал в виде вампира, и поклялся отомстить...
- Брат Тордека Ралкосс, прибыл к ИП с новостью о

том, что на город дварфов Думадан обрушилось несчастье, и просит их помощи...

Мотивация статус-кво на самом деле не совсем мотивация, в строгом осмыслении мира. Это факт того (к примеру), что в Затерянной Долине ожидают приключения любого, кто достаточно храбр, чтобы пройти через заселённые вивернами утёсы, окружающими долину. В зависимости от того, хочется им этого, или нет, ИП самостоятельно могут принимать решения.

Строгая мотивация хороша для того, чтобы ИП ощутили, что их приключение подходит к концу, а также ощутить игрокам, что их персонажи в реальном месте мира, а мотивация статус-кво позволяет вам создавать ситуации не связанные плотно с ИП. Используя это, вы способны создавать ощущение проекции будущего, ощущение того, что игровой мир окружающий их реальное место, развивающийся параллельно с ИП.

СТРУКТУРА

Приключение протекает в порядке от начала до конца. Некоторые приключения выполняются за час. А другие занимают месяцы игровых собраний. Длительность зависит от вас, хотя конечно лучше продумать все заранее, и знать хотя бы приблизительно, сколько игровых собраний займет приключение (и быть уверенным, что этот состав игроков сможет выдерживать такую длительность). Следуя ниже рассмотренным методикам, вы сможете разработать хорошие приключения, и избежать создания плохих.

ОДНА СОТНЯ ИДЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Используя этот список, вы можете в мгновение ока задать начало приключения, или найти идею для зацепки.

d% Идея для приключения

- 1 Воры похитили изумруды из короны
- 2 Дракон прилетел в город, и потребовал дань.
- 3 Была обнаружена гробница древнего мага.
- 4 В своих домах были убиты богатые купцы.
- 5 Статуя, расположенная на площади города, оказалась окаменевшим паладином.
- 6 С важным товаром, через опасную местность, отправляется караван.
- 7 Культисты похищают детей для жертвоприношения.
- 8 Гоблины верхом на поедателях пауков, нападают на всех, кто выходит из города.
- 9 Местные бандиты, пополнили свои ряды племенем медвежатников.
- 10 Темный страж собирает вокруг себя чудовищ.
- 11 Врата в нижние планы, угрожают впустить большое количество демонов в мир.
- 12 Шахтёры случайно выпустили нечто ужасное, что покоилось глубоко в земле.
- 13 Гильдия магов угрожает правящему совету.
- 14 Между эльфами и людьми назревает конфликт.
- 15 Пропал священный символ верховного жреца.
- 16 С таинственным туманом, город наводнили призраки.
- 17 Злой волшебник создал новый тип големов.
- 18 Кто-то в городе является оборотеволком.
- 19 Работоторговцы продолжают угрожать местной общине.
- 20 Огненная элементаль сбежала из лаборатории мага.
- 21 Медвежатники требуют платы, за проезд через мост.
- 22 Зеркало противоположности создало злого двойника героя.
- 23 Два племени орков затеяли кровавую войну.
- 24 Новое строительство, открыло до селе неизвестные подземные катакомбы.
- 25 Соседнее королевство готовит нападение.

ХОРОШАЯ СТРУКТУРА

Хорошие приключения несут веселье. Это, конечно, слишком обобщающее понятие, но оно и является истиной. Приключение, которое доставляет каждому удовольствие имеет следующие свойства:

Выбор: В хорошем приключении всегда есть несколько моментов, где игрокам следует сделать важные решения. То что они примут, окажет существенное влияние на дальнейшее развитие событий. Выбор может нести под собой как простое решение, где игроки решают не идти вниз по коридору налево (их там поджидает пирогида), а вместо этого пойти в правый коридор (к магическому фонтану), или же весьма сложным, где ИП решают отказать в помощи королеве против старшего советника (поэтому её убивает наёмный убийца, а трон занимает послушная кукла советника).

Сложный Выбор: Когда у выбора есть очень значащая развязка, обычно его очень тяжело принять. Или ИП помогут церкви Хайрониуса в войне с гоблинами, но в таком случае конфликт задержит их, и они не успеют в Крепость Наст, где злой герцог призывает убийц сладов? Или же ИП поверят словам дракона, или проигнорируют их?

Различные Виды Столкновений: Хорошее приключение должно нести в себе разнообразные столкновения – атаку, защиту, решение задач, отыгрывание роли и расследование. Удостоверьтесь, что в вашем приключении присутствуют различные виды столкновений (смотрите Столкновения на стр. 48).

- 26 Два известных героя, готовятся провести дуэль друг с другом.
- 27 Чтобы уничтожить разоряющее чудовище, необходимо разыскать древний меч.
- 28 Если не разыскать артефакт, то в соответствии с пророчеством, наступит конец мира.
- 29 Огры похитили дочь мэра.
- 30 В заполненном ловушками подzemелье, был захоронен маг с могущественными предметами.
- 31 Кудесник просит других, чтобы те украли для него кое-что.
- 32 Видоизмененный майнд флаер, собирает себе ментально контролируемых слуг.
- 33 Чума, принесённая оборотекрысами, несёт угрозу всему городу.
- 34 Пропал ключ, который обезвреживал все ловушки в башне мага.
- 35 Сахуагины появившиеся из моря, нападают на прибрежные посёлки.
- 36 Расхитители гробниц под кладбищем обнаружили катакомбы, заполненные упырями.
- 37 Волшебнику необходимо принести из джунглей очень редкий компонент для заклинаний.
- 38 Была найдена карты, где изображено местоположение древней волшебной наковальни.
- 39 Различные чудовища из канализации, длительное время нападают на жителей столицы.
- 40 Эмиссару отправляющемуся во вражеское королевство, необходимо сопровождение.
- 41 Вампиры терзают небольшой городок.
- 42 Башня с призраками, по поверьям заполнена сокровищами.
- 43 Варвары уничтожили посёлок с особой яростью.
- 44 Великаны похищают скот у местных крестьян.
- 45 Непонятные снежные бури привлекли зимних волков, в некогда мирные территории.
- 46 Единственный горный перевал охраняется могущественным сфинксом, который не даёт по нему проходить.
- 47 Неподалеку от селения злые купцы возвели замок.
- 48 До того как герцог умрёт, нужно найти противоядие от магического яда.
- 49 Друидам нужна помощь в защите рощи от гоблинов.
- 50 Древнее проклятие превратило мирных людей в злых убийц.
- 51 В горах горгульи убивают гигантских орлов.
- 52 Таинственные купцы продали в городе плохие волшебные предметы, а затем скрылись.

продолжение на следующей странице

Впечатляющие События: Как и в повести, в хорошем приключении должен быть накал и остывание страстей. Эту разновидность изложения легче реализовывать в приключениях связанных с событием (так как вам легче осуществлять контроль каждого из происходящих событий), но и вполне возможно разработать в таком типе приключений место действия, где столкновения могут происходить по различным формам. Удостоверьтесь, что порядок всех действий взаимосвязан между собой. Начинайте неспешно, и постепенно накаляйте атмосферу. Столкновение формирующее настроение, всегда хорошо разместить на самый конец.

Столкновения, Заставляющие ИП использовать свои Способности: Если волшебник или чародей команды способен активировать *палёт*, следует продумать о введение воздушных столкновений в приключение. Когда есть в команде жрец, иногда следует вводить нежить, чтобы он мог применить свою способность изгнания. Если в группе есть рейнджер или друид, следует создать столкновения с животными (жуткие животные могут создать неплохие столкновения для средне- и высокоуровневых персонажей; для большей информации смотрите *Справочник Монстров*). Необходимо помнить совет: «Для каждого должен быть шанс проявить себя». Все способности доступные для ИП были разработаны так, чтобы улучшить персонажей, но способность (или заклинание) которые персонаж никогда не применяет излишний ущерб.

ПЛОХАЯ СТРУКТУРА

Старайтесь избегать ниже рассмотренных Пунктов.

Вожделение ИП за нос: Плохое, связанное с событиями приключение – которое отмечено всевозможными поправками, ограничивающими действия ИП, или событиями, которые происходят в любом случае, чтобы не делали ИП. Например, сюжетный замысел связанный с тем, чтобы ИП попытались найти таинственную фамильную ценность, которую похитят НИП, но, ИП разработали прекрасный способ защитить и сохранить ценность, следовательно не стоит похищать её только потому что вы заранее запланировали её похитить. Игроки в таком случае почувствуют себя лишь беспомощными и расстроенными. Не важно как бы всё шло, игроки всегда должны ощущать, что от их выбора зависит дальнейшее развитие событий. Результаты в свою очередь оказывают эффект на игровой мир (хотя бы незначительно), и всегда имеют последствия (плохие или хорошие) для ИП.

ИП как Наблюдатели: В этой разновидности плохого приключения НИП выполняют все важные задания. Может быть здесь присутствует и интересный сюжет, но он проходит мимо ИП, и они оказывают незначительно влияние на ход событий. Как в то же время один из ваших НИП будет все время советовать ИП что делать, а не давать им возможности выполнять работу самостоятельно. Или же ваш мощный НИП сражаясь со злым магом (также НИП), который хочет поработить мир, сделает ваших игроков зрителями, которые вряд ли получат удовольствие от игры наблюдая за происходящим со стороны.

начало на предыдущей странице

- 53 Недавно найденный артефакт, исказил силы заклинателей использующих волшебную магию.
- 54 Злой дворянин назначил цену за голову доброго.
- 55 Искатели приключений отправившиеся на исследования подземелья неделю назад, не возвратились.
- 56 Похороны доброго воина были прерваны его врагами, которых он заполучил при жизни.
- 57 Колоссальное насекомое приходит из пустыни, и нападает на поселения.
- 58 Злой деспот незаконно и несанкционированно применяет магию.
- 59 Огромный жуткий волк, очевидно иммунный к магии, собрал банду волков в лесу.
- 60 Община гномов выстроила летающий корабль.
- 61 Остров расположенный в центре озера, на самом деле является вершиной странной, затонувшей крепости.
- 62 Под Деревом Вселенной покоятся Часы Времени Повелителя.
- 63 Дите забрело в огромный некрополис, а на землю быстро опускается закат.
- 64 Все карлики из подземного города бесследно исчезли.
- 65 Из пещеры вблизи таинственных руин, выходит загадочный зеленый туман.
- 66 Таинственные стонущие звуки доносятся ночью из леса с призраками.
- 67 Воры похитившие огромное сокровище, скрылись в *Великолепном Особняке Морденкайнена*.
- 68 Чародей попытавшийся совершить эфирное путешествие, полностью исчез во время этого процесса.
- 69 Задание паладина по искуплению связано с логовом троллей, который слишком хорошо защищен, чтобы он сам справился с этим заданием.
- 70 Королевство известное своими магами, готовится к войне.
- 71 Высший жрец на самом деле является иллюзией.
- 72 Новый дворянин ищет способы для очистки диких местностей от чудовищ.
- 73 Булитт терзает сельскохозяйственные угодья крестьян.
- 74 Инвазия жуужал заставила янь-ти ближе подобраться к цивилизованным землям.
- 75 В лесах трианты подверглись огромному огню таинственного происхождения.
- 76 Жрецы воскресившие давно умершего героя, осознали, что это не совсем то, что они ожидали.
- 77 Печальный бард рассказал историю о своих пленённых друзьях.

- 78 Злые дворяне создали гильдию приключенцев, чтобы наблюдать и контролировать за искателями приключений.
- 79 Караван халфлингов должен проехать через местность кишущую анхегами.
- 80 Внезапно, все двери в королевском замке закрылись на *волшебный замок*, и стали заряжены *огненной ловушкой*.
- 81 Невинный, которого приговорили к повешению, просит чтобы герои помогли ему.
- 82 Гробница могущественного мага заполненная волшебными предметами погрузилась в болото.
- 83 Кто-то вредительствует в повозках и телегах, хотя они передвигаются в пути на высокой скорости.
- 84 Определенная разновидность лягушек, которых можно встретить лишь в изолированной долине, как дождь обрушились на столицу.
- 85 Ревнивый соперник грозит уничтожить грядущее бракосочетание.
- 86 Женщину, пропавшую бесследно много лет назад, видели странствующей по поверхности озера.
- 87 Землетрясение открыло проход к ранее неизвестному подземелью.
- 88 Провинившийся полу-эльф, нуждается в чемпионе, который сразится за него в гладиаторском поединке.
- 89 В самом эпицентре бушующего над землей урагана, расположена парящая цитадель.
- 90 Люди подозревают что купцы полу-орки, нелегально продают органы драконов на рынке.
- 91 Рассеянный волшебник отдал свой *жест чудес* в неправильные руки.
- 92 Тени мертвецов досаждают в большой библиотеке, особенно в старом хранилище которое давно никто не беспокоил.
- 93 Дверь в заброшенном доме, расположенном в центре города, оказалась магическим порталом.
- 94 Пираты на барже заключили договор со стаей ведьм, и назначили высокую плату за пользование рекой.
- 95 Две части магического предмета находятся в руках жестоких врагов, а третья потеряна.
- 96 Стая виверн охотится на овец, а также и на пастухов.
- 97 Злые жрецы собираются, чтобы в тайне призвать в мир ужасного бога.
- 98 Город осадили объединенные силы людей, дурзгаров и гнолдов.
- 99 Есть предположение, что в разрушенном монастыре хранится огромный драгоценный камень.
- 100 Людожщеры ездят верхом на драко-черепахах, предлагают свои услуги наемников тому, кто заплатит больше денег.

Божественная Машина: Подобно проблеме «ИП как наблюдатели» эта существенная ошибка *божественная машина* описывает разновидность сюжета, в которой действие разрешается путем вмешательства внешней силы, а не путем действий ИП. Не создавайте таких ситуаций, где ИП смогут выживать лишь благодаря вмешательству других. Иногда, это, конечно, придает интерес, но постоянное применение «запасного люка» очень быстро утомляет игроков. Игроки с большим удовольствием сразятся с молодым драконом самостоятельно, чем с древним вирмом, но благодаря тому что, им на помощь телепортировался высокоуровневый НИП.

Ущемление Способностей Персонажа: Всегда хорошо знать способности ваших ИП, но не следует создавать приключения, где им постоянно будет противопоставляться или разрушать все то, что они способны выполнить. К примеру если ваш маг только изучил *шар огня*, не следует постоянно противопоставлять ему противников с устойчивостью к огню. Не создавайте подземелья где не действуют *полет* и *телепорт*, только лишь потому, что вам тяжелее разработать соответствующие столкновения для персонажей с такими способностями. Используя способности ИП, создавайте более интересные столкновения, а не вводите правила, которое гласит о том, что их способности вдруг резко перестали работать.

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПОТОК

Большинство структуры приключения зависит от того, какую информацию ИП знают, что они могут узнать. Если они знают, что в глубине подземелья обитает дракон, они подготовятся так к столкновению, чтобы их заклинания и стратегии соответствовали победе. Если они узнают личность предателя, скорее всего они немедленно отреагируют на эту информацию. Если они слишком поздно узнают, что их действия повлекли за собой обвал пещеры, вряд ли они смогут что либо сделать для предотвращения этого.

Не раскрывайте весь заговор сюжета за один заход, а наоборот, выдавайте информацию по небольшим частям. Например, если друу являются тайными предводителями восстания великанов, то подсказки к этому факту следует выдавать не спеша. Информация полученная ИП в момент битвы с великанами холмов, приведет их к ледяным великанам, что в свою очередь даст подсказку ведущую к огненным великанам. И лишь среди огненных великанов ИП разузнают информацию, что за всем этим стоят друу. А следовательно самым драматическим столкновением будет стычка с этими повелителями друу.

В некоторых ситуациях ИП следует максимум информации прежде чем начнется приключение. Это тоже правильно. Иногда бывает так, что нет никакой тайны. Например искатели приключений могут знать что заброшенная башня обитаема вампиром и его слугами. Отправляясь туда, они возьмут с

собой колья и святую воду, убьют кучу мертвецов, и наконец, встретившись с вампиром, победят его. Это хорошее приключение. Однако иногда неплохо подготовить для ИП сюрприз, который они и не предполагают, он лишь сделает поворот событий интересней – вампир окажется доброй по мировоззрению нежитью, которая пытается противостоять своей жажде крови, но медленно подчиняется соблазнам дьяволицы эриинезы, которая обитает под церковью в городе. Оба сочетания «без сюрпризов» и «неожиданный поворот» прекрасно сочетаются в структуре приключения, пока вы не будете чересчур злоупотреблять их применением.

Магия Ворожбы

Разрабатывая ход событий и выдачу информации, никогда не забывайте учитывать гадательную магию. Не отрицайте и не уменьшайте возможности заклинаний, а наоборот изучите, что могут, а что нет эти заклинания, и продумайте, как смогут ИП их применить. (Смотрите Управление Ворожбой на стр. 34). Ведь в конце концов, если вы разрешите активировать необходимые заклинания, но не смогут правильно распорядиться полученным, скорее всего они не помогут.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СВЯЗАННЫЕ С МЕСТОМ

Гробница Ужасов, Храм Элементального Зла, Призрачная Башня Инвернесс – всё это места легенд, тайн и приключений. Если вы разрабатываете приключение связанное с каким-нибудь местом: подземельем, руинами, горой, долиной, комплексом пещер, дикой местностью или городом, то в таком случае вы создаете приключение связанное с местом. Такой тип приключения вращается вокруг карты с обозначениями, где отмечены самые важные места. Столкновения в таком приключении инициируются, когда ИП входят на территорию этого места. Смысл в том, что каждое столкновение описывает происходящее в тот момент, когда ИП прибывают сюда (или приходят впервые).

Создание связанного с местом приключения состоит из двух этапов: рисования карты и проставления столкновений.

Рисование Карты: Расчерченная бумага наиболее полезна для рисования подземелий, так как вы можете принять масштаб для клеток, такой как 1,5 м. или 3 м. для одной клетки. Распечатанные макеты сеток также весьма полезны при рисовании прямых линий (в частности очень полезно, когда рисуете внутреннее строение здания или подземелья). Отметьте важные места числами или буквами, которые соответствуют обозначениям на карте. Нанесите важные заметки на карту, включая содержимое комнат (статуи, фонтаны, мебель, колонны, выступы, ямы-ловушки, занавесы и т.д.). Распланируйте, какие помещения будут заняты похожими или существами союзниками. Разместите ловушки, постарайтесь как

СПРАВКА ДЛЯ ПИШУЩЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вам хочется написать приключение, но вы не знаете с чего начать, просмотрите эту справку, быть может она натолкнет вас на нужную мысль. Каждая строка связана с секцией, которая будет позже рассмотрена в этой главе.

- Разработайте одну или более мотиваций для вашего приключения, придерживаясь предпочитаемого вами стиля игры. Зачем ИП готовы рисковать своими жизнями?
- Решите какое приключение вы хотите создать, связанное с местом или с событиями, или же в нем будут переплетаться и те и другие элементы.
- Если это приключение связанное с местом, представьте себе место где будут происходить приключения. Вам не нужно продумать все до мельчайших подробностей, но вы должны хорошо представлять себе то место, в котором будут происходить все события.
- Если это приключение связанное с событиями, продумайте стартовую сцену, кульминационную, а также несколько «отдельных» промежуточных сцен, которые внесут в сюжет веселье.
- Выберите наиболее важных протагонистов для ИП. Если у них будут союзники, покровители или иные важные НИП, продумайте и их.
- Начинайте компоновать свое приключение. Если это свя-

занное с местом приключение, расставьте места, и решите, где и в каких местах больше время будут находиться важные НИП. Если связанное с событиями, выделите наиболее важные сочетания событий, которые проведут ИП от завязки до кульминации, расставив по пути одну или более важных сопутствующих сцен.

- Заполните его деталями. Создайте места и сцены которые не полностью существенны для приключения, но могут добавить веселья или не представлять особой опасности. Если необходимо, нарисуйте карту, проработайте НИП, и создайте необходимые случайные столкновения.
- Проверьте свою работу. Изучите все что вы сделали, не думайте так, как бы думали ваши игроки. Есть ли разумный способ справиться со всеми вызовами, встречающимися на пути? Продумайте как наградить разум и остроумие, и не сделать ненужное приключение.

Теперь, когда вы проработали справку, есть один секрет: Вам не нужно делать это всё в строгом порядке. Вы можете начать написание приключения со слов: «Мне хочется создать приключение про наёмных убийц майнд флаеров, как основных негодяев сюжета», начав с главных протагонистов, а затем делая следующие выборы. Вы можете вначале создать место, а лишь потом уже придумывать как завлечь в него искателей приключений. Но хорошая идея – всегда начинать с мотивации, так как, это энергия питающая окружающее её приключение.

можно точнее отметить положение ловушек на карте. При считайте диапазоны заклинаний – если в каком-то месте у вас заготовлен маг НИП, и вы знаете какое заклинание он будет активировать, сохраните себе время во время игры, и отметьте сейчас, как далеко может достать заклинание.

Когда ваша карта более менее сформирована, продумайте от том, как вы отобразите каждое помещение на игровом столе. Это нехорошо, когда вы продумали множество зон, которые гораздо больше по размеру, чем игровое поле на столе с фигурками. Если скорее всего игроки будут перемещаться между двумя смежными комнатами, пусть каждая из этих комнат будет достаточно маленькой, чтобы они обе поместились на игровом поле одновременно.

Помните, что игровые персонажи являются катализатором всех изменений по игре. В момент игры отмечайте изменения вносимые присутствием ИП, возможно даже записывая их непосредственно на карте. Таким способом гораздо проще запомнить, и второй раз, когда они будут вновь проходить через это помещение, вы уже будете знать, какую дверь они выбили, какие ловушки активировали, какие сокровища они уже забрали, и кого из стражей они победили, и т.д.

Создайте Обозначения: Ключевые обозначения – комплект заметок (детализированных или вкратце, на ваше усмотрение) описывающих в деталях содержимое каждой комнаты, НИП (описание, параметры, возможные действия), и прочее, что делает это место более индивидуальным. Например, на внешней карте вы можете отметить территорию, которая инициирует обвал если по ней проходить, мост через реку охраняемый людоящерами, а логово василиска – полностью расписано в деталях, о внутреннем состоянии логова, и сокровищах, ранее принадлежавших полусъеденным, окаменевшим жертвам в дальней части пещеры. В каждом секторе приключения, должна присутствовать информация, которая включает в себя игровую информацию необходимую для столкновения. Если в этой территории нет ничего особенного, не отмечайте её в обозначениях.

Большинство приключений в подземельях связанные с местом. Смотрите Подземелье на стр. 57, как и пример приключения в подземелье, которое рассмотрено на стр. 82.

Приключение связанное с местом, позволяет ИП вести действие. Если они попадут на развилку дорог, они свободны в выборе куда пойти. Неважно какой путь они выберут, или они вообще не пойдут ни по одной из этих дорог. Персонажи могут уйти из этого места, а затем вновь вернуться сюда, чаще всего возобновляя приключение с того места, но некоторые из аспектов этого места могут измениться, в зависимости от того, насколько динамично это место, смотрите ниже.

Связанное с местом приключение достаточно легко вести, если вы сделали все необходимые приготовления. Все необходимая информация прямо перед вами, на карте и в обозначениях. Между ними двумя вы можете руководить любым типом действий, которые ИП могут выполнять в процессе приключения.

Чаще всего приключения связанные с местом втягивают к себе ИП просто из-за своей репутации, но иногда их может вовлечь событие связанное с этим местом, заставляя ИП добраться к первому помещению. Как только они на месте, в игру вступают ваша карта и ключевые обозначения.

СТАТИЧНОЕ ИЛИ ДИНАМИЧНОЕ

Иногда связанное с местом приключение проходит в не изменяющейся местности. Карта с изображением старых руин заполненных чудовищами, показывает где расположены эти сокровища внутри развалин, а где размещены ловушки или опасности, и т.д. ИП могут прибыть сюда в любое время, оставаться здесь сколько пожелают, покинут его когда вздумается, и вернуться назад, и увидеть что всё осталось так, как они оставили (хотя некоторые из чудовищ могут занять это помещение, а некоторые могут бродить по руинам; возможно кто-то из чудовищ мог с инициировать ловушку, и она более не угрожает ИП, а может быть наоборот, разминированная до этого ИП ловушка, вновь заряжена).

Разработка связанного с местом статичного приключения достаточно проста. Вам не нужно думать о том, как будут реагировать обитатели различных столкновений между собой, и для каждого из помещений необходимо продумать лишь самое необходимое – что конкретно произойдет, когда ИП попадут в это помещение?

В тоже время, хорошим контрастом может быть замок-храм друу. Динамическое место всегда содержит в себе какой-

то тип разумной организации. Придвигаясь по этой местности ИП обнаруживают что действия в определённых помещениях, оказывают эффект на столкновения в иных помещениях. К примеру, если ИП убили двух жриц друу, а третьей удалось бежать, то теперь, замок-храм будет мобилизован, и ИП продвигаясь от локации к локации, вероятно будут атакованы защищающимися, а не беседовать с обитателями. Возможно, что две погибших жрецы восстанут из мертвых как вампиры, и начнут создавать порождение вампиров, как своих телохранителей.

Разработка динамического места более сложна, чем статичного. В дополнение к разработке карты и обозначений, которые придется постоянно дорабатывать в процессе хода игры, вам следует обращать внимание ещё и на следующие пункты.

- Разработать защитные планы для обитателей. «Если на стражей нападут, то они поднимут тревогу. Звук будет слышен в помещениях А, Б и Г. Обитатели этих помещений будут ускоренно надевать доспехи из шкуры (5 раундов), и перевернут столы, чтобы обеспечить себе укрытие. Чародей в помещении Б применит *массовую невидимость* на себя и варвара.
- Разработать добавочные условия для различных помещений. «Если кто-то потревожит три нечестивых драг. камня на алтаре, то в помещении 5 откроются Адские Врата, через которые можно будет проникнуть в Город Дис, но также сюда будут позваны 3d4 дьявола барбазу, которые днём обитают в подземелье, а ночью совершают набеги на близлежащую местность в пределах 8 километрового радиуса.
- Разработать долговременные планы обитателей. «За месяц, гоблины закончат возводить стену в помещении 39. с этим, они начнут нападение на пещеры кобольдов в помещениях с 32 по 37. Если никто не вмешается, гоблины выбьют всех кобольдов за три недели, а адепт гоблинов заполучит *вазисебную палочку молний*, которая хранилась в тайном убежище в помещении 35.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ СВЯЗАННЫЕ С СОБЫТИЯМИ

Смерть короля. Дождь из Бесцветного Огня, приближение карнавала в городе. Необъяснимые исчезновения. Торговцы из Друуса, ищущие себе охранников караванов. Все эти события могут вести к приключениям, вовлекая ИП, и выстраивая перед ними затруднения.

Создавая приключение связанное с событиями, вы выходите из «Что-то произошло, и если ИП сделают это, то произойдет это...» приключение основанное на событиях возводится вдоль серий событий, которые взаимосвязаны с действиями ИП. Реакции ИП изменяются на происходящие события, или же меняются события, а затем реакции, или наоборот, на изменение реакции персонажей, меняются события.

В таком типе приключений, обычно у ИП цель или миссия отличается от «Убить всех чудовищ» или «Добыть как можно больше сокровищ», или же даже «Исследовать территорию». Вместо этого приключение фокусируется на персонажах, которые стараются достигнуть чего-то специфического. Столкновения в приключении происходят как ответвление таких попыток, или как следствие их действий, или как противодействие противников на их действие, или и то, и другое.

Такой тип приключений ещё называют книго-сюжетные, так как они очень напоминают по событиям книгу или фильм, и менее, исследование пассивного места. В приключении связанном с событиями обычно нет привязки по-комнатного обозначения помещений, но есть масса заметок относительно того, что случится в ответ на какое-то из событий. Два наиболее удобных способа их регулирования, распределить эти заметки как блок-схему или график.

Блок-схема: Нарисовав соединённые между собой прямоугольники и квадраты, и вписав туда описания событий, вы легко сможете контролировать поток событий в игре: «Расследовав убийство ИП зададут вопросы владельцу гостиницы. Он скажет им, что видел прошлой ночью подозрительных личностей, околачивающихся позади конюшни. Если они конкретно спросят о Грегори, он укажет им его местоположение». в этом примере в блок-схеме есть две линии, которые отходят от владельца гостиницы. Первая ведёт к конюшне, вторая дому Грегори, от которых пойдут скорее всего новые ответвления.

Летопись: Другим способом регулирования такого приключения – расположить его по времени. Отсчет начинается когда ИП включаются в ход событий (или быть может, что-то что произошло до них). Это отмечается следующим образом: через один день, после того как ИП прибыли в город, явился Джохам с просьбой о помощи. На следующий день Джохам был найден мертвым в своей комнате, в гостинице. Вечером Грегори зашел в гостиницу, чтобы по полученной информации осмотреть тело».

Комбинация: В приключении связанным событиями могут использоваться и блок-схема и летопись: «Если ИП спросят владельца гостиницы о Грегори на следующий день после убийства, он скажет им где он живет. В последующее утро, в гостинице появится Грегори, замаскированный, и расскажет владельцу, что его обвиняют в убийстве, и ему нужно скрыться. Если ИП спросят владельца после того как это случится, он скажет где находится дом Грегори, но добавит к этому (ложная информация), что Грегори куда-то уезжал из города в последние несколько дней».

Случайные Столкновения: Даже если приключение выстраивается по событиям, столкновение не связанное с событиями может служить как подчеркивающий (или наоборот отвлекающий) элемент происходящей интриги.

КОНЕЦ (?)

Рано или поздно любое приключение заканчивается. Кульминационное столкновение может быть прекрасно расположено как камень основания для приключения, в частности относительно того, что персонажи знают. (Если огры с которыми они сражались, подчинялись дракону, то наиболее приемлемо, в самом конце разместить столкновение с драконом).

Большинство приключений заканчиваются развязкой – некоторые завершаются последствиями после финального столкновения. Это может быть моментом когда ИП обнаруживают сокровища в логове дракона, драматической сценой во дворе короля, где он благодарит персонажей за уничтожение дракона, и укоряет все остальное рыцарство при дворе, или же момент оплакивания павших товарищей, не доживших до победы. В целом, развязка не должна протекать столь долго, как кульминация.

Как и с книгами, фильмами, искатели приключений желают продолжения событий. Большинство приключений ведут непосредственно к новым приключениям для ИП, основываясь на том, что они разузнали или раскрыли. Если персонажи только что уничтожили замок злого властелина, они смогут найти следы, указывающие на предателя в городском совете, который в тайне помогал повелителю. Возможно орки-слуги повелителя бежали с поля битвы, куда они скрылись? (Куда бы орки не скрылись, в любом случае, рано или поздно с ними возникнут проблемы)! Можно предположить, что на искателей приключений напали бандиты в момент их возвращения из замка. Теперь, что бы найти логово банды, у них будет целое приключение связанное со справедливостью и доблестью.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Как бы не было интересно говорить о приключениях (и целых историях на их фоне), вся игра состоит из столкновений. Каждое столкновение само по себе как отдельная игра, со своим началом, серединой и концовкой, а также условиями победы, где определяется победивший и проигравший.

СТРОГОСТЬ ИЛИ СТАТУС-КВО

Как и с мотивациями, столкновения можно строго, или наоборот подбирать под ИП. Строгое столкновение, это когда вы принимаете решение, что если у ИП мага есть *волшебная палочка невидимости*, а КД воина 23. В строгом столкновении вы подбираете происходящие вещи под ИП и игроков. По факту, вы можете специально разработать что-то под каждого из ИП – скелет минотавра как вызов для варвара, другой скелет на возвышении с арбалетом достижим только для вора, и лишь монах сможет перепрыгнуть через пропасть и нажать рычаг, который поднимет решетку перед сокровищами, а *скрытность для нежити* жреца, позволит ему подобраться незамеченным к сокровищам мимо охраняющих скелетов, пока яростно протекает сражение.

Столкновения статус-кво заставляют ИП адаптироваться под столкновение. Медвежатники проживающие на Клеверном Холму, сталкиваются с ИП которые переходят через

холм, и ИП придется встретиться с этими существами, вне зависимости от того, соответствует это столкновение для них или нет. Такой тип столкновений делает мир более правдоподобным, и поэтому их хорошо смешивать с другими типами столкновений.

Если вы хотите использовать лишь статус-кво столкновения, то лучше, чтобы ваши игроки заранее знали об этом. Некоторые из столкновений которые вы размещаете в вашем приключении, все же должны быть в соответствующем уровне для ИП, а остальные могут отличаться. Например, вы решили что логово дракона будет расположено достаточно далеко, и персонажи наберутся достаточно опыта, чтобы затем сразиться с драконом. Если игроки знают о присутствии статус-кво столкновений, и что с некоторыми из них персонажи вряд ли смогут справиться, более вероятно то, что они сделают правильное решение при стычке с более мощными противниками. Естественно решение будет заключаться в – отступить, и сразится в иной день (когда группа будет более хорошо подготовлена для такого уровня столкновения).

СЕРЬЕЗНОСТИ ВЫЗОВА И УРОВНИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Серьезность Вызова чудовища (СВ) укажет вам на уровень группы, для которой такое чудовище составит хорошее испытание. Чудовище с СВ 5, будет наиболее приемлемо против группы из четырех персонажей 5-го уровня. Если персонажи более высокого уровня чем чудовище, они получат за него меньше опыта, так как им легче будет справиться с такой задачей. Как и персонажи с более низким уровнем, чем Серьезность Вызова чудовища, получают большее количество опыта.

Группы с пятью и более персонажами, способны справиться с более мощными в СВ чудовищами, а группы из трех и менее, справится с чудовищами с более низким СВ. Игровые правила принимают в учёт эти факты, при делении полученного Опыта на число участвующих в столкновении персонажей группы (смотрите Вознаграждения на стр. 36).

Несколько Чудовищ и Уровень Столкновения

Это очевидно, что если для одного чудовища указана своя Серьезность Вызова, то более чем одно чудовище, представляет большую опасность. Вы можете использовать Таблицу 3-1: Число Столкновений, для определения Уровня Столкновения группы чудовищ, а также для определения сколько чудовищ можно вмести в такой Уровень Столкновения (полезно при балансировании столкновения под уровень группы ИП).

Чтобы создать баланс столкновения с группой, определите уровень группы (средний среди всех членов группы). Если вы хотите, чтобы уровень группы соответствовал уровню столкновения, найдите полученное число в колонке «Уровень Столкновения». Затем просматривая соответствующую строку, найдите СВ существа которое вы хотите применить в столкновении. Как только вы его нашли, посмотрите вверх колонки, и увидите количество существ, которое будет наиболее приемлемо для сбалансированного столкновения.

Предложим для примера, что вы хотите наслать огров против группы 6-го уровня. В *Справочнике Монстров*, в строке описания огров отмечено СВ 2. Смотрим в колонке «Уровень Столкновения» строку «6», и ищем число 2, затем смотрим вверх колонки, где видно, что хорошим столкновением 6-го уровня, будет столкновение с участием четырех огров. Для определения Уровня Столкновения у группы чудовищ, проделайте обратные шаги (начните с числа существ, затем найдите СВ существа, а затем посмотрите соответствующий УрС).

В целом, если Серьезность Вызова существа на два уровня ниже чем указанный Уровень Столкновения, то тогда два существа того же типа уравнивают Уровень Столкновения для этого столкновения. То есть, пара ледяных великанов (каждый СВ 9) будет столкновение с СВ 11. Прогрессия поддерживает удвоение числа существ, за каждое поднимание на две единицы их индивидуального СВ, то есть четыре существа с СВ 7 (скажем, холмовых великанов) составят столкновение УрС 11, как восемь существ с СВ 5 (таких как теневые мастиффы). Однако данные расчеты не действуют для существ чьи СВ 1 или ниже, для таких столкновений следует применять Таблицу 3-1: Число Столкновений.

Смешанные Пары: Когда происходит дело с существом чей СВ на один ниже чем принимаемый УрС, вы можете добавить второе существо чье СВ на три уровня ниже за желаемый СВ. Например, МП хочет создать столкновение с аба-

летом (СВ 7) для группы 8-го уровня. Два аболета будут УрС 9, но он хочет именно столкновение 8-го уровня, поэтому он решает дать аболету компаньона или питомца, который поднимет столкновение до УрС 8. просмотрев Таблицу 3-1: Число Столкновений, в строке для столкновений 8-го уровня он находит в колонке «Смешанные Пары» «7+5». Это означает, что совместно существа СВ 7 и СВ 5 создадут столкновение с УрС 8.

В целом, вы можете принимать группу существ как одно существо, чей СВ соответствует УрС группы. Например, вместо создания столкновения с одним существом СВ 4 (бурого медведя), вы можете ввести двух существ с СВ 2 (пару чёрных медведей), чей УрС все равно будет равняться 4. Однако, существа чей СВ очень далек от уровня персонажей, чаще всего не представляют никакой опасности для персонажей, поэтому не следует заменять ордой низких в СВ существ, одного существа с высоким СВ.

У некоторых Чудовищ есть дробь в СВ. Например один орк (СВ1/2) не представляет серьезной опасности даже для команды 1-го уровня. Это означает, что вам следует считать опыт по орку как по существу с СВ 1, а затем делить его на 2, или же принимать столкновение с парой орков как с существом с СВ 1.

Столкновения с более чем дюжиной существ тяжело воспринимать. Если для вашего столкновения нужно более чем 13 существ для получения достаточного Оп для столкновения, то скорее всего эти существа по одиночке слишком слабые по отношению к команде, и не составят достойного соперничества для персонажей. Именно поэтому в Таблице 3-1 в строке Число Существ нет числа выше 12.

Таблица 3-1: Число Столкновений

Уровень Столкновения	Число Существ										Смешанная Пара
1	1,2	1/2	3	4	5-6	7-9	10-12	1/8	1/8	1/2+1/3	
2	2,3	1	1/2,1	1/2	1/3	1/4	1/6	1/6	1/6	1+1/2	
3	3,4	1,2	1	1/2	1/2	1/3	1/4	1/4	1/4	2+1	
4	3,4,5	2	1,2	1	1/2,1	1/2	1/3	1/3	1/3	3+1	
5	4,5,6	3	2	1,2	1	1/2,1	1/2	1/2	1/2	4+2	
6	5,6,7	4	3	2	1,2	1	1/2	1/2	1/2	5+3	
7	6,7,8	5	4	3	2	1	1/2	1/2	1/2	6+4	
8	7,8,9	6	5	4	3	2	1	1/2	1/2	7+5	
9	8,9,10	7	6	5	4	3	2	1	1/2	8+6	
10	9,10,11	8	7	6	5	4	3	2	1	9+7	
11	10,11,12	9	8	7	6	5	4	3	2	10+8	
12	11,12,13	10	9	8	7	6	5	4	3	11+9	
13	12,13,14	11	10	9	8	7	6	5	4	12+10	
14	13,14,15	12	11	10	9	8	7	6	5	13+11	
15	14,15,16	13	12	11	10	9	8	7	6	14+12	
16	15,16,17	14	13	12	11	10	9	8	7	15+13	
17	16,17,18	15	14	13	12	11	10	9	8	16+14	
18	17,18,19	16	15	14	13	12	11	10	9	17+15	
19	18,19,20	17	16	15	14	13	12	11	10	18+16	
20	19+	18	17	16	15	14	13	12	11	19+17	

Что же Такое Вызов?

Что же понимается под «вызовом»? Так как в игровом собрании возможно множество столкновений, вам вряд ли захочется располагать каждое столкновение так, чтобы оно именно подходило под ограничения ИП. Возможно им захочется сделать перерыв, и отдохнуть после продолжительных сражений, это может замедлить игру. Столкновение с Уровнем Столкновения (УрС) равным уровню ИП должно забирать у команды 20% её ресурсов – хит-поинтов, заклинаний, расходимых волшебных предметов и т.д. это означает, что после четырех столкновений равных по уровню группе, ИП понадобится отдых, лечение и восстановление заклинаний. Возможное пятое столкновение может уничтожить их.

Конечно, группа сможет противостоять гораздо большему числу столкновений, которые ниже в уровне чем команда, или же меньшее количество столкновений, чей УрС выше командного. Есть одно общее правило, если УрС на два уровня ниже за уровень команды, ИП могут справиться с двойным количеством таких столкновений, прежде чем им понадобится отдых. На два уровня ниже чем этот, ещё удваивает в два раза количество столкновений, а следующее понижение ещё на два раза. В противоположность, столкновение, которое выше на один или два уровня за командный, наоборот понизит дневной объем столкновений команды, хотя определенная доля удачи, может позволить им сразиться в дополнительном таком столкновении перед отдыхом. Помните, что когда УрС выше за уровень группы, шанс гибели всех ИП значительно возрастает.

Столкновения с Одним Чудовищем

Большинство приключений достигают своей кульминации, когда группа сталкивается с главным виновником неприятностей, или когда отслеживают главного чудовища в его логове, такое как дракон или бихолдер. К несчастью, столкновения с единичными чудовищами могут быть очень «непредсказуемыми». Если группа потратит время на навык Сбор Информации, а также заклинания ворожбы, то возможно они будут более подготовленными к самым мощным видам оружия чудовища. Если команда выиграет инициативу, они вместе накинутся на чудовище, и смогут серьезно ослабить его до того, как оно начнет действовать.

Когда вы планируете приключения, примите во внимание несколько следующих пунктов, чтобы сделать столкновения с одним чудовищем более «играбельными».

- Если ваше чудовище использует заклинания или волшебные предметы, подготовьте соответствующие статистические блоки, которые отображают то, как воздействуют ударные способности заклинателей, и то как действуют защитные заклинания и подобные эффекты. в зависимости от того, насколько осведомлено чудовище о приближении группы, оно может иметь дополнительные средства защиты. Не забывайте, что действие готовности только боевое действие, и чудовище не может его применить до тех пор, пока не начнется бой (нельзя использовать *шар огня* прежде чем все не пройдут проверки на внезапность, или броски инициативы).
- Подготовьте заранее тактику вашего чудовища, включая и то, что оно делает если проигрывает инициативу. Оно может бежать, или же поменять порядок применения своих заклинаний и атак.
- Постарайтесь отвлечь и разбить группу на части. Если на одного оппонента накинутся вся группа сразу, то столкновение очень быстро закончится (особенно когда группа выигрывает инициативу).
- Поставьте команду в условия, где они должны для продвижения тратить ресурсы. Например, в очень горячей обстановке, они могут ежераундно переносить повреждения от огня, тогда им придется в начале применить на себя заклинания, такие как *противостоять элементам*, или же израсходовать большинство заклинаний лечения на себя, после того как пройдут через эту территорию.
- Используйте агрессию. Пусть одиночное чудовище нападает на команду до того, как они сумеют применить все свои усиливающие и защитные эффекты и способности.
- Одурачьте группу. Используйте обманки и западни, чтобы внушить команде что началось настоящее столкновение, так чтобы они заранее израсходовали самые высокоуровневые заклинания и мощные предметы до того, как начнется настоящее столкновение с вашим одиночным чудовищем.

СЛОЖНОСТЬ

Иногда ИП могут столкнуться с таким, что покажется им элементарным. В другое же время столкновение окажется чересчур сложным, и им придется отступить. В хорошо проработанном приключении есть разнообразные столкновения, на разных уровнях сложности. Таблица 3-2: Сложность Столкновений отображает (в процентном соотношении) количество столкновений различного уровня сложности для одного приключения.

Легкое: ИП запросто справятся с небольшой угрозой для себя. Уровень Столкновения значительно ниже за уровень группы. Группа должна быть готовой справиться практически с неограниченным количеством таких столкновений.

Легкое, если Правильно Подготовиться: Здесь есть трюк относительно такого типа столкновений – ИП сами должны разгадать его, что и станет их ключом к победе. Найти и уничтожить в первую очередь злого жреца с *улучшенной невидимостью*, чтобы он прекратил содействовать нежити.

Таблица 3-2: Сложность Столкновений

% от Общего	Столкновение	Описание
10%	Легкое	УрС ниже уровня группы
20%	Легкое, если правильно подготовится	Особое (смотрите ниже)
50%	С вызовом	УрС равен уровню группы
15%	Очень сложное	УрС на 1-4 выше уровня группы
5%	Подавляющее	УрС на 5+ выше уровня группы

значительно облегчит дальнейшее развитие этого столкновения. Если же подготовится неправильно то это столкновение может перейти в категорию с вызовом, или даже очень сложное.

С Вызовом: Большинство столкновений обычно несут угрозу как минимум одному члену группы. Столкновениями с вызовом называются столкновения, чей УрС равен уровню группы. Средняя группа искателей приключений должна быть способной справиться с как минимум четырьмя столкновениями с вызовом, прежде чем у них закончатся заклинания, хит-поинты и прочие ресурсы. Если заклинание не стоило ИП затраты каких-нибудь ценных расходуемых ресурсов, то оно не несло в себе вызова.

Очень Сложное: Один из ИП в таком столкновении может погибнуть. Уровень Столкновения выше чем уровень группы. Такой сорт столкновений может быть более опасным чем подавляющее, так как оно может показаться игрокам не столь опасным, и их ИП не успеют отступить.

Подавляющее: ИП следует убежать. Если они этого не сделают, то скорее всего погибнут. Уровень Столкновения здесь превышает на пять более уровней группы.

Факторы Сложности

У вас есть несколько инструментов для создания столкновений более сложными, или более легкими. Вы можете изменять условия окружающие ИП, или структуру команды. Например:

- Плотное построение делает менее эффективными воров, так как им тяжелее проскользнуть, и нанести коварную атаку.
- Рассеянный по полю противник менее уязвим для заклинателей, так как поражаемая зона большинства заклинаний не велика.
- Персонажу тяжелее сражаться в рукопашном бою со множеством мелких противников, чем с одним мощным.
- Без жреца с нежитью гораздо тяжелее сражаться.
- Столкновения с животными более сложные, когда в команде отсутствует друид или рейнджер.
- Столкновения со злыми внешними более тяжелые, когда в команде нет паладина или жреца (и возможно мага или чародея).
- С большой силой гораздо тяжелее справится без мага или чародея в команде.
- Справиться с запертыми дверями и ловушками гораздо сложнее, когда в команде отсутствует вор.
- Множественные боевые столкновения тяжелее выиграть без воина, варвара, рейнджера или паладина в команде.
- Без жреца тяжелее выжить в множественных боевых столкновениях.
- Бард или жрец в команде могут выполнять хорошую групповую поддержку для персонажей.

Присутствие этих особенностей делает столкновение гораздо более легким.

Ни один из вышеперечисленных факторов не следует принимать во внимание, при установке или модифицировании Серьезности Вызова, но их следует принимать во внимание при разработке столкновений для вашей команды.

БОЛЕЕ ПРОЧНЫЕ ЧУДОВИЩА

Более крупный виллиск, с большим количеством хит-поинтов, и более высоким бонус атаки, чем у обычного виллиска, представляет большую опасность. Если вы применяете правила из Справочника Монстров по повышению Кубиков Хит-Поинтов чудовищ, вам также следует повысить соответственно и награду в Очках Опыта (Оп) за это существо. Смотрите Серьезность Вызова Улучшенного Чудовища на стр. 2 *Справочника Монстров*.

Если у чудовища есть уровни класса по ИП или НИП, смотрите Чудовища и Уровни Классов на стр. 2 *Справочника Монстров*, чтобы правильно определить его СВ.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Сражение персонажей на высоком мосте из черепов над бурлящей лавы гораздо более захватывающее и опасное, чем тоже самое сражение но в спокойной и безопасной комнате подземелья. Местоположение служит для двух целей, обе очень важные. Оно делает банальное столкновение более интересным, и может сделать столкновение или более легким, или более сложным.

Создание Более Интересного

Это конечно спорно, но само по себе подземелье в некоторой степени экзотическое место, но постоянные, однообразные старые помещения 9 на 9 метров со временем начинают надоедать. Как и путешествие по мрачному лесу может быть пугающим и интересным, но десятое такое путешествие, вряд ли будет таковым. Так как эта игра, лишь игра фантазии, вы свободны в создании всевозможных необычных местностей для столкновений. Представьте себе столкновение внутри вулкана, на узком выступе высокого утеса, на спине парящего в воздухе кита, или глубоко под водой. Вначале придумайте захватывающее столкновение, а затем уже продумайте как, и зачем, туда будут добираться ИП.

Ситуации с местностью могут иметь такое же влияние, как и сама местность. Если вору удалось подобрать отмычку к единственной двери в верхней комнаты рушащейся башни, это гораздо более захватывающая ситуация, чем взлом очередной запертой двери в подземелье коридора. Создайте столкновение, где ИП должны быть дипломатичными, на в тоже время вокруг них разворачивается яростный бой. Заполните подземный пещерный комплекс водой, и это даст вам новый вид приключения в подземелье. Проработайте ряд столкновений в большом деревянном форте, который вот, вот должен загореться.

Смотрите раздел Интересные Сражения на стр. 17, где обсуждается похожая тематика.

Модифицирование Сложности

Ситуация, когда орки вооруженные арбалетами, позади укрытия, ведут огонь по ИП, пока они пытаются перейти через узкое бревно, переброшенное через яму заполненную колючими, может быть более опасной, чем та же, где орки сражаются в рукопашном бою в обычном коридоре подземелья. Как и такое, где ИП с балкона на стене, видят орков, которые тащат бочки с зажигательной смесью, это столкновение будет гораздо проще, чем если орки заранее знали о присутствии ИП.

Принимайте во внимание различные факторы ситуаций и местности, чтобы создать столкновение более сложным, исходя из нижеследующего.

- У противника есть укрытие (например невысокая стена).
- Противник на возвышении, или до него тяжело добраться (на выступе, или на защитной стене).
- У противника гарантирована внезапность (ИП спят).
- Условия создающие затруднения для видимости или слышимости (туман, тьма, повсюду грохочущие механизмы).
- Условия, затрудняющие передвижения (под водой, усиленная гравитация, очень узкий проход).
- Условия, связанные с осторожным маневрированием (взбирание по отвесной скале, подвешенность под потолком).
- Условия причиняющие повреждения (ледяной холод, пылающее здание, яма наполненная кислотой).

Сделав обратное с первыми тремя условиями, вы наоборот можете упростить столкновения с точки зрения ИП, дав им преимущество от укрытия, возвышения или внезапности.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ И ПОВЕДЕНИЕ

Столкновения, или обособленно или связано между собой вознаграждаются за определенные типы поведения, сознательно вы это принимаете или нет. Столкновения, где нужно или необходимо убить оппонентов, вознаграждают агрессивную и воинскую силу. Если у вас будут только такие виды столкновений, то ожидайте, что скорее всего ваши жрецы и маги будут отправляться в каждое из приключений лишь с заготовленными боевыми заклинаниями. ИП выучат тактики наилучшего и быстрого уничтожения противника. В противоположность, столкновения где можно обо всем договориться дипломатически, будут вдохновлять ИП к общению с каждым кого они встретят. Столкновения, вознаграждающие уловки и подкрадывание, будут вознаграждать скрытность. Столкновения связанные с отважностью, ускоряют процесс игры, а те что требуют осторожности замедляют его.

Всегда учитывайте типы действий, за которые стоит вознаграждать ваших игроков. В этом случае вознаграждение не выражается в очках опыта или сокровищах. Здесь оно означает лишь одно, верный путь к успешному завершению столкновения. В приключении должны присутствовать столкновения, которые требуют различные типы поведения. Не каждому нравится один и тот же тип столкновений, и даже те кому они по душе, все же иногда хотят смены процесса.

Помните, что лишь вы способны предлагать различные типы столкновений, включая и нижеследующие.

Боевые: Такой тип столкновений можно разделить на две группы: атаку и защиту. Обычно ИП атакуют, когда проникают в логово чудовища, и исследуют подземелья. Защитным столкновением является такое, когда ИП должны удержать территорию, объект или сохранить безопасность личности от врага, они могут прекрасно чередоваться.

Переговоры: И хотя многие столкновения связаны с насилием и опасностью, столкновение с переговорами больше связано с игрой слов, а не игрой меча. Убедить НИП сделать то, что просят ИП является проблемой и для игроков и для ИП, главными ключами здесь являются быстрое мышление и хорошее отыгрывание роли. Не бойтесь отыгрывать своего НИП соответственно (тупого или образованного, щедрого или эгоистичного), пока он не выходит за рамки дозволенного. Но не создавайте НИП чересчур предсказуемых, чтобы ИП не смогли догадаться что он или она будут делать в случившихся условиях. Последовательность, да; линейность, нет.

Окружающая Среда: Погода, землетрясения, оползни, обвалы, стремительно текущие реки и пожары, все это условия окружающей среды, которые могут создать проблемы даже для средне- и высокоуровневых ИП.

Решение Проблемы: Тайны, головоломки, загадки или что-то похожее, что требует от игроков использовать свое мышление и логику, чтобы обойти возникшую проблему, и считается столкновением с решением проблемы.

Зов Совести: «Поможем ли мы заключенному в этом подземелье, даже если это и будет ловушкой»? Помимо логики, такие столкновения заставляют игроков включать и свои предпочтения, и внутренние инстинкты.

Расследование: Эта длительная разновидность столкновений связана немного с переговорами, и немного с решением проблем. Расследование уместно при раскрытии тайн или изучении чего-нибудь нового.

СОКРОВИЩЕ

Какое же приключение бывает без сокровищ?

Вторыми по значимости мотиваторами отправления ИП в приключения, после очков опыта, стоят сокровища. Как и очки опыта, сокровища усиливают ИП. Чем больше они их накапливают, тем более сильными они становятся.

ЧУДОВИЩА С СОКРОВИЩАМИ

Стандартным способом раздобыть сокровища – победа над противником обладающим ими, охраняющего их, или находящегося вблизи них. В *Справочнике Монстров* у каждого чудовища есть своя степень сокровищ (указывающая на их количество, хотя у некоторых она приравнивается к «Нет»). Таблица в этом разделе позволит вам более конкретизировать сокровища. После того, как вы сверились с уровнем, и типом сокровищ (монеты, товары, предметы) найдите описание существа, и выбросьте по соответствующему ряду и колонке нижеприведенной таблицы.

Когда вы создаете столкновение с чудовищами вдали от их логова (патруль, блуждающее животное и т.д.), помните, что существо всегда возит с собой только то, что удобно носить. В случае с существом таким как, сместитель, это обозначает, что у него нет ничего при себе. Чудовище оберегает и скрывает свое сокровище как только может, но оставляет его, если покидает свое логово.

Пример: Гноллы, проживающие в подземелье, часто покидают его, чтобы поучаствовать в войне с близлежащими бандитами орками, и похитить у них сокровища и еду. ИП столкнулись и победили гноллов, когда те возвращались со своего рейда на орков. У каждого из гноллов есть немного монет или драгоценных камней. У лидера есть превосходный двуручный меч из общего сокровища группы, который он использует в битве. Однако большая часть сокровища гноллов хранится в их логове, которое охраняемо несколькими гноллами и двумя хорошо замаскированными ямами-ловушками.

Чудовища с Классами

Множество чудовищ улучшаются добавляя себе уровни в классах (смотрите *Справочник Монстров*). Чтобы определить сокровища для чудовищ с уровнями в классах, вначале выдайте им снаряжение. Используя Таблицу 4–23: Стоимость Снаряжения НИП (стр. 1) и используя только их уровни класса, вы можете определить стоимость их снаряжения. За-

тем сгенерируйте их сокровище в соответствии с их строкой, и правилами Построения Сокровищ, указанных ниже. Это может создать больше предметов чем может использовать ваше чудовище и это неплохо (смотрите Случайные Сокровища ниже).

Сокровище за Столкновение

Таблица 3–5: Сокровище разработана так, что если ИП столкнуться с достаточным количеством столкновений их уровня, чтобы перейти на новый, они также приобретут достаточное количество сокровища, которое будет поддерживать на уровне информации о достатке, которую можно увидеть в Таблице 5–1: Достаток Персонажа по Уровню (стр. 13). Как и приобретение уровня требует тринадцать, четырнадцать столкновений равных по уровню команде, так, и приблизительно около четырнадцати бросков по таблице уровня группы позволит им накопить достаточное количество сокровищ, соответствующее их следующему, более высокому уровню, принимая во внимание, что у ИП могут быть на эти столкновения растраты на некоторые расходные материалы: снадобья и свитки.

В среднем ИП должны получать в столкновении сокровище в соответствии с их уровнем. Ключом этого, естественно, является «среднее». У некоторых чудовищ может быть меньше среднего количества, у некоторых больше, а у некоторых и вовсе не может быть. В процессе написания приключения желательно чтобы вы соединили все индивидуальные сокровища указанные для каждого чудовища в один большой склад. Если подземелье дом для бихолдера и множества медвежатников, то лучше взять часть или все сокровище медвежатников, и добавить его к запасам бихолдера.

Отслеживайте прогресс накопления сокровища у ИП. Например, вам захочется ввести множество чудовищ с большим или маленьким количеством сокровищ, но все также удерживать контроль на нормальном поступлении сокровищ. ИП не должны иметь все время среднее количество сокровищ на каждом уровне своего развития, но если присутствует дисбаланс (или высокий, или низкий) в разрыве на более чем несколько уровней, вам следует тщательно все просмотреть, и откорректировать этот недостаток путем дальнейшего награждения большими или меньшими количествами сокровищ.

Таблица 3–3: Стоимость Сокровища за

		Столкновение	
Уровень	Сокровище за Столкновение	Уровень	Сокровище за Столкновение
1	300 зм	11	7500 зм
2	600 зм	12	9800 зм
3	900 зм	13	13000 зм
4	1200 зм	14	17000 зм
5	1600 зм	15	22000 зм
6	2000 зм	16	28000 зм
7	2600 зм	17	36000 зм
8	3400 зм	18	47000 зм
9	4500 зм	19	61000 зм
10	5800 зм	20	80000 зм

Таблица 3–4: Средние Результаты Сокровищ

Тип	Средние Результаты
Драгоценный Камень	275 зм
Объект Искусства	1100 зм
Повседневный Предмет	350 зм
Младший волшебный предмет	1000 зм
Средний волшебный предмет	10000 зм
Старший волшебный предмет	40000 зм

СОЗДАНИЕ СОКРОВИЩА

Для определения какие сокровища будут встречаться в ваших столкновениях и приключениях, вы можете использовать несколько методов. Все из них тесно связаны с Таблицей 3–5: Сокровище. Инструкции по применению этой Таблицы Сокровищ рассмотрены ниже.

Случайные Сокровища

Самым легким способом определить сокровища, это использовать информации по случайным сокровищам, которая даётся в *Справочнике Монстров* для каждого существа. У некоторых существ есть больше вероятность более чем обычное сокровище, у некоторых меньше. Если вы используете эту систему, вид существ применяемый вами в приключении, и

Таблица 3-5: Сокровище

Уровень	d%	Монеты	d%	Товары	d%	Предметы
1-й	01-14	—	01-90	—	01-71	—
	15-29	1d6x1000 мм	91-95	1 драг. камень	72-95	1 обычный
	30-52	1d8x100 см	96-100	1 предмет искусства	96-100	1 младший
	53-95	2d8x10 зм				
	96-100	1d4x10 пм				
2-й	01-13	—	01-81	—	01-49	—
	14-23	1d10x1000 мм	82-95	1d3 драг. камень	50-85	1 обычный
	24-43	2d10x100 см	96-100	1d3 предмета искусства	86-100	1 младший
	44-95	4d10x10 зм				
	96-100	2d8x10 пм				
3-й	01-11	—	01-77	—	01-49	—
	12-21	2d10x1000 мм	78-95	1d3 драг. камень	50-79	1d3 обычных
	22-41	4d8x100 см	96-100	1d3 предмета искусства	80-100	1 младший
	42-95	1d4x100 зм				
	96-100	1d10x10 пм				
4-й	01-11	—	01-70	—	01-42	—
	12-21	3d10x1000 мм	71-95	1d4 драг. камня	43-62	1d4 обычных
	22-41	4d12x1000 см	96-100	1d3 предмета искусства	63-100	1 младший
	42-95	1d6x100 зм				
	96-100	1d8x10 пм				
5-й	01-10	—	01-60	—	01-57	—
	11-19	1d4x10000 мм	61-95	1d4 драг. камня	58-67	1d4 обычных
	20-38	1d6x1000 см	96-100	1d4 предмета искусства	68-100	1d3 младших
	39-95	1d8x100 зм				
	96-100	1d10x10 пм				
6-й	01-10	—	01-56	—	01-54	—
	11-18	1d6x10000 мм	57-92	1d4 драг. камня	55-59	1d4 обычных
	19-37	1d8x1000 см	93-100	1d4 предмета искусства	60-99	1d3 младших
	38-95	1d10x100 зм			100	1 средний
	96-100	1d12x10 пм				
7-й	01-11	—	01-45	—	01-48	—
	12-18	1d10x10000 мм	46-85	1d4 драг. камня	49-97	1d3 младших
	19-35	1d12x1000 см	86-100	1d4 предмета искусства	98-100	1 средний
	36-93	2d6x100 зм				
	94-100	3d4x10 пм				
8-й	01-10	—	01-45	—	01-48	—
	11-15	1d12x10000 мм	46-85	1d6 драг. камня	49-96	1d4 младших
	16-29	2d6x1000 см	86-100	1d4 предмета искусства	97-100	1 средний
	30-87	2d8x100 зм				
	88-100	3d6x10 пм				
9-й	01-10	—	01-40	—	01-43	—
	11-15	2d6x10000 мм	41-80	1d8 драг. камня	44-91	1d4 младших
	16-29	2d8x1000 см	81-100	1d4 предмета искусства	92-100	1 средний
	30-85	5d4x100 зм				
	86-100	2d12x10 пм				
10-й	01-10	—	01-35	—	01-40	—
	11-24	2d10x1000 см	36-79	1d8 драг. камня	41-88	1d4 младших
	25-79	6d4x100 зм	80-100	1d6 предмета искусства	89-99	1 средний
	80-100	5d6x10 пм			100	1 старший
11-й	01-08	—	01-24	—	01-31	—
	09-14	3d10x1000 см	25-74	1d10 драг. камней	32-84	1d4 младших
	15-75	4d8x100 зм	75-100	1d6 предмета искусства	85-98	1 средний
	76-100	4d10x10 пм			99-100	1 старший
12-й	01-08	—	01-17	—	01-27	—
	09-14	3d12x1000 см	18-70	1d10 драг. камня	28-82	1d6 младших
	15-75	1d4x1000 зм	71-100	1d8 предмета искусства	83-97	1 средний
	76-100	1d4x100 пм			98-100	1 старший

13-й	01-08 09-75 76-100	— 1d4x1000 зм 1d10x100 пм	01-11 12-66 67-100	— 1d12 драг. камня 1d10 предмета искусства	01-19 20-73 74-95 96-100	— 1d6 младших 1 средний 1 старший
14-й	01-08 09-75 76-100	— 1d6x1000 зм 1d12x100 пм	01-11 12-66 67-100	— 2d8 драг. камня 2d6 предмета искусства	01-19 20-58 59-92 93-100	— 1d6 младших 1 средний 1 старший
15-й	01-03 04-74 75-100	— 1d8x1000 зм 3d4x100 пм	01-09 10-65 66-100	— 2d10 драг. камня 2d8 предмета искусства	01-11 12-46 47-90 89-100	— 1d10 младших 1 средний 1 старший
16-й	01-03 04-74 75-100	— 1d12x1000 зм 3d4x100 пм	01-07 08-64 65-100	— 4d6 драг. камня 2d10 предмета искусства	01-40 41-46 47-90 91-100	— 1d10 младших 1d3 средних 1 старший
17-й	01-03 04-68 69-100	— 3d4x1000 зм 2d10x100 пм	01-04 05-63 64-100	— 4d8 драг. камня 3d8 предмета искусства	01-33 34-83 84-100	— 1d3 средних 1 старший
18-й	01-02 03-65 66-100	— 3d6x1000 зм 5d4x100 пм	01-04 05-54 55-100	— 3d12 драг. камня 3d10 предмета искусства	01-24 25-80 81-100	— 1d4 средних 1 старший
19-й	01-02 03-65 66-100	— 3d8x1000 зм 3d10x100 пм	01-03 04-50 51-100	— 6d6 драг. камня 6d6 предмета искусства	01-04 05-70 71-100	— 1d4 средних 1 старший
20-й	01-02 03-65 66-100	— 4d8x1000 зм 4d10x100 пм	01-02 03-38 39-100	— 4d10 драг. камня 7d6 предмета искусства	01-25 26-65 66-100	— 1d4 средних 1d3 старших

Для сокровищ выше 20-го уровня, используйте ряд для 20-го уровня, и добавляйте случайный старшие предметы.

21-й	+1	25-й	+9	29-й	+31
22-й	+2	26-й	+12	30-й	+42
23-й	+4	27-й	+17		
24-й	+6	28-й	+23		

будет определять возможные сокровища. Приключения со множеством разумных существ предполагают большую вероятность присутствия более лучшего сокровища, в то же время столкновения изобилующие слизями, насекомыми и жуткими животными имеют меньший шанс. Балансируя этими видами существ, вы можете контролировать приток сокровищ, или просто корректируя их, придерживаясь середины.

Если вы хотите, чтобы у вас было сбалансированное количество сокровищ, вы просто можете бросать по Таблице 3-5: Сокровище, в соответствии с Уровнем Столкновения. Если вы хотите чтобы сокровища были расставлены со смыслом, выбросьте случайные числа по таблице, а полученный результат расставьте по столкновениям наиболее приемлемо в соответствии с вашим усмотрением. Удвойте или утройте их для некоторых столкновений, и произведите по два или три броска по таблице, но другие оставьте вовсе без сокровищ. Удостоверьтесь, что сокровища сбалансированы под общие количество столкновений, даже если в некоторых множестве сокровищ, а в других нет. Например, если в вашем приключении семь столкновений с УРС 5 каждое, бросьте семь раз в соответствии с строками для 5-го уровня Таблицы 3-5: Сокровище, а затем распределите полученные сокровища между столкновениями.

Гораздо более комплексно вы можете вывести процент вероятности для каждого типа сокровищ из Таблицы 3-5: Сокровище, а затем единожды бросить по каждой колонке таблицы. Например на 1-м уровне у вас есть 15% шанс что выпадут медные монеты, 23% что серебряные, 43% золотые, 5% платиновые, 5% что драгоценный камень, 5% предмет искусства, 24% обычный предмет и 5% младший волшебный предмет. Эти числа обозначают, что в некоторых сокровищах

могут оказаться различные виды монет, или и драгоценный камень и предмет искусства, или и т.д.

Вы вначале можете использовать Таблицу 3-5: Сокровище для драгоценных камней, предметов искусства и предметов. Затем общую стоимость созданных по таблице предметов отнять от совокупности стоимости сокровища соответствующего уровня из Таблицы 3-3: Ценность Сокровища за Столкновение. Все что осталось, выражается в виде монет в сокровище. Выберите тип монет и их количество, чтобы полностью создать сокровище.

Вы также можете не использовать Таблицу 3-5: Сокровище, а создать сокровище базируясь на их общей предполагаемой стоимости. Например, так стоимость сокровища для любого столкновения 5-го уровня составляет 1600 зм (в среднем), семь таких столкновений будут оценены в 11200 зм (в среднем). Вы можете непосредственно перейти к другим таблицам (Таблица 3-6: Драгоценные Камни, Таблица 3-7: Предметы Искусства, и т.д.), и вместо этого сделать сразу по ним броски. Чтобы сбалансировать эти броски вам нужно знать среднюю стоимость по каждой таблице; смотрите Таблицу 3-4: Усредненные Результаты Сокровищ. Поэтому, для сокровища стоимостью около 11200 зм, вы можете выбросить средний магический предмет (10000 зм) и предмет искусства (1100 зм), или провести броски для четырех младших магических предметов (по 1000 зм каждый) и пять драгоценных камней (по 275 зм каждый), остальное выразив в монетах соответствующей стоимости. В зависимости от ваших бросков, вы можете получить сокровище меньшее в стоимости за среднее, или наоборот, гораздо большее, но в целом, на протяжении всего игрового процесса они будут подходить под усредненный результат.

Наконец, вы и вовсе можете отказаться от бросков, и выбрать сокровища. Для сокровища стоимостью 11200 зм, вы можете набрать на 5000 или 6000 зм драгоценных камней и монет, а на остальное выбрать волшебные предметы из Главы 7: Магические Предметы, чтобы набрать полную стоимость.

Волшебники и Сокровище

Если вы хотите создать столкновение в котором принимает участие маг, вычтите стоимость магической книги и материальных компонентов (смотрите Продажа Книги Заклинаний на стр. 17 *Руководства Игрока*) из средней стоимости сокровища, прежде чем начнете далее набрасывать сокровище. Альтернативно, вы можете добавить стоимость книги заклинаний и всех компонентов к стоимости, и затем сравнить с Таблицей 3-3: Стоимость Сокровища за Столкновение. Найдите уровень наиболее соответствующий полученному числу, и отнимите его от уровня столкновения. Полученный, новый уровень, используйте для создания остального сокровища.

Случайные Сокровища

Вы можете захотеть создать случайное сокровище для более крепкого чудовища, руководителя тайной организации, предводителя армии наемников, или для отдельного специального столкновения. Ценность такого столкновения должна все также определяться по Таблице 3-3: Стоимость Сокровища за Столкновение, но вместо бросков по Таблице 3-5: Сокровище, вы выбираете на эту сумму предметы.

Делая это, вы не можете затратить более чем стоимости сокровища за столкновение на предметы, которые могли бы быть использованы в столкновении. Если все предметы в столкновении расходуются, такие как снадобья или свитки, вам также не следует тратить на них всю стоимость сокровища. Если вы так сделаете, скорее всего, что в конце столкновения вашим персонажам достанутся лишь пустые бутылки из-под снадобий, и футляры из-под свитков.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: СТОИМОСТЬ СОКРОВИЩ

Существует взаимосвязь между Таблицей 5-1: Уровень Богатства Персонажа, Таблицей 3-5: Сокровище и Таблицей 3-2: Сложность Столкновения. Занимаясь написанием приключений следуйте наставлениям в этой главе, а также используйте Таблицу 3-2: Сложность Столкновения, чтобы создать достаточное количество сокровищ при помощи Таблицы 3-5: Сокровище, и поддерживать персонажей на уровне достатка отображенного в Таблице 5-1. но фактически, приключения должны давать авантюристам больше богатства, так как часть его персонажи тратят на закупку свитков, снадобий, амуниции и еды, которое расходует в процессе приключений.

Как вы можете заметить, вознаграждения создаваемые с помощью этих таблиц дают чуть больше сокровищ, чем это указывается. Мы предполагаем, что добавляемые деньги персонажи будут применять на некоторые расходы, такие как: снадобья, свитки, оживление погибших, запасы пищи и амуниции, и т.д.

Ваша работа состоит в том, чтобы правильно расставлять сокровище получаемое в результате столкновений в приключении, с ожидаемым накоплением богатства в соответствии с отмеченной здесь таблицей. Если в вашем приключении чересчур много сокровищ, понизьте их. Если же их мало, добавьте сокровище не связанное с столкновениями, но соответствующее ценности (смотрите далее Прочие Сокровища).

Также вашей задачей будет расстановка равномерного распределения полученных сокровищ. В третьей колонке таблицы вы можете увидеть какую долю должен получить персонаж из всех сокровищ за приключение. Если один предмет, такой как магический посох, займет большую стоимость

НИП с Сокровищем

Снаряжение НИП служит основной частью их сокровища. Средняя стоимость снаряжения НИП рассмотрена в Таблице 4-23: Стоимость Снаряжения НИП. Также в 4-й главе приведены примеры для специфического снаряжения персонажа определенного класса и уровня, вместе с примерами описания самих НИП. На ваше усмотрение НИП могут обладать в дополнение к снаряжению сокровищем, но снаряжение НИП уже отмечено в тройной стоимости относительно его или ее уровня. Победа над противниками НИП дает высокую награду тем, кто ищет сокровища, так как большинство снаряжения НИП магическое, и они способны применять его против персонажей (некоторые одноразовые), и поэтому это уравнивает все шансы.

Прочие Сокровища

В случаях, когда вы собираетесь создать сокровище на лету, и не связанное с чудовищем, вы можете создать к примеру запутанное подземелье заполненное ловушками и головоломками, в котором вообще не может быть чудовищ. В таком случае вам придется создать «главное сокровище», которое и оберегают ловушки. Вы все также можете консультироваться с таблицами. Вначале найдите средний уровень группы, затем из боковой сноски используйте таблицу Стоимость Сокровищ (на этой странице ниже), чтобы сконфигурировать стоимость сокровищ, которые смогут раздобыть ИП в финале приключения. Отнимите общую стоимость всех сокровищ в приключении. Все что осталось, и есть главное сокровище. Вы можете создавать содержимое случайным образом, находя необходимую стоимость сокровищ по Таблице 3-3: Стоимость Сокровища за Столкновение, которое наиболее подходит под него. Оно укажет вам на уровень главного сокровища, которое затем вы набросаете с помощью Таблицы 3-5: Сокровище – монеты, товары и предметы.

сокровища, то тогда большая часть группы не получит ничего за свою тяжелую работу. Хотя вы можете это исправить в дальнейших приключениях, наиболее удобные методы равного распределения сокровищ рассмотрены в этой главе.

Сопоставление Богатства

Уровень Группы	Ожидаемое Богатство	Сокровище за Столкновения	Сокровище на Персонажа
1	900 зм	3999 зм	1000 зм
2	1800 зм	7998 зм	2000 зм
3	2700 зм	11997 зм	2999 зм
4	3600 зм	15996 зм	3999 зм
5	4000 зм	21328 зм	5332 зм
6	6000 зм	26660 зм	6665 зм
7	8000 зм	34658 зм	8665 зм
8	9000 зм	45322 зм	11331 зм
9	13000 зм	59985 зм	14996 зм
10	17000 зм	77314 зм	19329 зм
11	22000 зм	99975 зм	24994 зм
12	32000 зм	130634 зм	32659 зм
13	40000 зм	173290 зм	43323 зм
14	50000 зм	226610 зм	56653 зм
15	60000 зм	293260 зм	73315 зм
16	80000 зм	373240 зм	93310 зм
17	100000 зм	479880 зм	119970 зм
18	140000 зм	626510 зм	156628 зм
19	180000 зм	813130 зм	203283 зм

Ожидаемое Богатство: Это то, что в соответствии с Таблицей 5-1 должен накопить персонаж, переходя на свой следующий уровень.

Сокровище за Столкновения: Это средняя ценность сокровища из Таблицы 3-3: Стоимость Сокровища за Столкновение умноженное на 13.33 столкновений.

Сокровище на Персонажа: Это Сокровище за Столкновение поделенное на четыре, предполагаемое количество группы. Количество округлено до ближайшей золотой монеты.

Использование Таблицы Сокровищ

Проведите линии к уровню сокровищ влево от необходимой колонки с типом сокровищ. Уровень сокровища равен СВ чудовищ в столкновении. Стандартное сокровище (то, что включает в себя монеты, товары и предметы) потребует про- извести три броска, по одному в каждой категории.

ТИПЫ СОКРОВИЩА

Сокровища бывают трех типов: груды монет, кучи драгоцен- ных камней, полезной снаряжение для приключений и маги- ческие предметы.

Монеты: Основной составляющей сокровищ являются деньги. С помощью Таблицы 3-5: Сокровище, вы сможете сгенерировать от обычных медных монет, до редко встреча- ющихся платиновых. Когда вы размещаете груды монет, пом- ните о значительной ценности и весе большого количества монет (50 монет весят 0,45 кг, а 10000 монет весят 90 кг).

Драгоценные Камни: ИП обожают эти вещи, так как они небольшие, мало весят и являются отличной заменой ценно- сти в монетах. Сокровища с драгоценными камнями более захватывающие, когда вы описываете их красочно и с назва- ниями. «Блестящая золотистая жемчужина» гораздо более интересна чем «драг. камень в 100 зм».

Предметы Искусства: К этой категории относятся эти предметы, а также множество других: идол из цельного зо- лота, ожерелье усеянное изумрудами, холсты с изображением королей, украшенными драг. камнями золотой дракон. Глав- ным фактором здесь является портативность. Украшенный изумрудами гребень легко носить, а вот размером с человека бронзовую статую рыцаря не очень. В целом, большинство располагаемого вами сокровища должно быть легким для транспортировки ИП (весить от 4,5 кг и ниже). Сокровище, которое невозможно вынести из подземелья, не является по своей сути сокровищем.

Повседневные Предметы: И хотя по своей природе они не волшебные, данные предметы все же представляют собой ценность как сокровище из-за своей полезности или стоимо- сти, или того и другого одновременно. Большинство таких со- кровищ используют разумные существа, а не просто хранят их как монеты или драгоценные камни.

Младшие, Средние и Старшие Волшебные Предметы: Сверяйтесь с соответствующей колонкой в Таблице 7-1: Слу- чайное Создание Магического Предмета, чтобы сгенериро- вать полученное количество магических предметов.

ПРОЧИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

Вместе с великими делами и репутацией, к вам приходит ува- жение и восхищение окружающих. Часто героев могут возна- граждать землей (что поможет им в постройке цитадели), обра- зованием дружбы с общинами, которым они помогли, и даже получить благородный титул. Накапливая опыт и проходя все новые приключения, ИП обрастают известностью (хорошей или плохой) их начнут узнавать НИП.

Как только ИП заработали репутацию, им легче станет нанимать союзников одинакового мышления, и заслуживать уважение последователей. Начнут прибывать поборники, ко- торые жаждут разделить их приключения, а также ученики, которым будет лестно учиться у столь легендарных препода- вателей. Негодяи начнут считаться с действиями ИП, при раз- работке своих злых схем. Игровые персонажи оставляют после себя след в игровом мире.

Введение таких вознаграждений, как титулы, земли или репутация, позволит вам выяснить, чем мотивируют ваши игроки. Менее материальные награды действуют лишь в том случае, если ваши игроки воспринимают их ценность. Очки опыта всегда ценны, и даже какие-то экзотические сокровища могут стоить немалую сумму наличности, но честь быть Ры- царем Красной Башни, будет оценена лишь тем игроком, ко- торый действительно стремится к этой цели. Возможность её ценность скрыта в том, что она дает доступ к знатым покрови- телям, которые ранее не приняли бы игроков. Может про- движение иерархии в этом рыцарском ордено заветная мечта игрока. Игроки могут просто хотеть, чтобы крестьяне НИП склоняли головы и становились на колени в их присутствии, чтобы потешить свое самлюбие.

Возможно, благодарный король может преподнести в дар ИП пустующий замок. Награда в виде небольшого замка для одного игрока позволяет ему создать свою базу для операций, а также занять место в общине, а для другого игрока замок

ТАБЛИЦА 3-6: ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

d%	Ценность	Среднее	Пример
01-25	4d4 зм	10 зм	Окаймленный, глазной или ли- шайниковый агат; азурит; синий кварц; красный железняк; лазурит; малахит; обсидиан; родо-хрозит; черепаший тигровый глаз; пресно- водный (необычн.) жемчуг
26-50	2d4x10 зм	50 зм	Гелиотроп; карнеол; колчедан; хризопраз; цитрин; иолит; яшма; лунный камень; оникс; перидот; горный хрусталь (кварц); сердо- лик; сардоникс; розовый, дымный или звездный кварц; циркон
51-70	4d4x10 зм	100 зм	Янтарь; аметист; хризоберилл; ко- ралл; красный или буро-зеленый гранат; нефрит; гагат; белая, золо- тистая, розовая или серебряная жемчужина; красная шпинель; бу- рая или темно-зеленая шпинель; турмалин
71-90	2d4x100 зм	500 зм	Александрит; аквамарин; фиоле- то-вый гранат; черная жемчужина; темно-синяя шпинель; золотисто- желтый топаз
91-99	4d4x100 зм	1000 зм	Изумруд; белый, черный или ог- ненный опал; синий сапфир; ярко- желтый или фиолетовый корунд; синий или черный звездный сап- фир; звездный рубин
100	2d4x1000 з	5000 зм	Чистейший ярко зеленый из- умруд; сине-белый, канареечный, розовый, коричневый или синий алмаз; гиацинт

ТАБЛИЦА 3-7: ПРЕДМЕТЫ ИСКУССТВА

d%	Ценность	Среднее	Пример
01-10	1d10x10 зм	55 зм	Серебряный кувшин, статуэтка из резной кости или бивня; красиво выкованный маленький золотой браслет
11-25	3d6x10 зм	105 зм	Золотистое одеяние; черная вель- ветовая украшенная множеством цитринов; серебряный потир с ла- зуритами
26-40	1d6x100 зм	350 зм	Большой, хорошо сделанный шер- стяной гобелен; латунная кружка инкрустированная нефритом
41-50	1d10x100 зм	550 зм	Серебряный гребень с лунными камнями; покрытый серебром меч с черным янтарем в эфесе
51-60	2d6x100 зм	700 зм	Резная арфа с необычного дерева, инкрустированная слоновой костью и цирконом; идол из золота (4,5 кг.)
61-70	3d6x100 зм	1050 зм	Гребень в виде золотого дракона с глазами из красного гранита; пробка для бутылки из золота и топаза; электриновый церемони- альный кинжал с звездным руби- ном в рукоятке
71-80	4d6x100 зм	1400 зм	Окуляр имитирующий глаз из сап- фира и лунного камня; подвеска из огненного опала на золотой цепочке; старое художественное полотно
81-85	5d6x100 зм	1750 зм	Мантия из вышитого шелка и бар- хата, с множеством лунных камней; подвеска из сапфира на золот. цеп.
86-90	1d4x1000 з	2500 зм	Вышитые и украшенные драг. ка- мями перчатки; ювелирно сделан- ный браслет; золотая музыкальная шкатулка
91-95	1d6x1000 з	3500 зм	Золотой обруч с четырьмя аквама- ринами; нить из маленьких розо- вых жемчужин (ожерелье)
96-99	2d4x1000 з	5000 зм	Золотая корона с камнями; элек- триновое кольцо с камнями
100	2d6x1000 з	7000 зм	Золотое и рубиновое кольцо; золо- той кубок с изумрудами

Таблица 3-8: Обычные Предметы

d%	Обычный Предмет
01-17	Алхимические Предметы
01-12	Алхимический огонь (1d4 флаги, каждая по 20 зм)
13-24	Кислота (2d4 флаги, каждая по 10 зм)
25-36	Дымовые шашки (1d4 шашки, каждая по 20 зм)
37-48	Святая вода (1d4 флаги, каждая по 25 зм)
49-62	Противоядие (1d4 дозы, каждая по 50 зм)
63-74	Вечнопылающий факел
75-88	Запутывающая торба (1d4 сумки, каждая по 50 зм)
89-100	Громовые камни (1d4 камня, каждый по 30 зм)
18-50	Доспехи (бросьте d%: 01-50=Маленький, 11-100=Средний)
01-12	Кольчужная рубаха (100 зм)
13-18	Превосходный допех из выдубленной кожи (175 зм)
19-26	Нагрудные латы (200 зм)
27-34	Окаймленная кольчуга (250 зм)
35-54	Полупластинчатый доспех (600 зм)
55-80	Полные латы (1500 зм)
81-90	Темнодрев
01-50	Баклер (205 зм)
51-100	Щит (257 зм)
91-100	Превосходный щит
01-17	Баклер (165 зм)
18-40	Легкий деревянный щит (153 зм)
41-60	Легкий стальной щит (159 зм)
61-83	Тяжелый деревянный щит (157 зм)
84-100	Тяжелый стальной щит (170 зм)
51-83	Оружие
01-50	Превосходное обычное рукопашное оружие (бросайте по Таблице 7-11: Обычное Рукопашное Оружие)
51-70	Превосходное необычное рукопашное оружие (бросайте по Таблице 7-12: Необычное Рукопашное Оружие)
71-100	Превосходное обычное стрелковое оружие (бросайте по Таблице 7-13: Обычное Стрелковое Оружие)
84-100	Инструменты и снаряжение
01-03	Вещмешок, пустой (2 зм)
04-06	Ломик (2 зм)
07-11	Фонарь бычий глаз (12 зм)
12-16	Замок, простой (20 зм)
17-21	Замок, средний (40 зм)
22-28	Замок, сложный (80 зм)
29-35	Замок, превосходный (150 зм)
36-40	Превосходные наручники (50 зм)
41-43	Маленькое стальное зеркало (10 зм)
44-46	Шелковая веревка (15 м) (10 зм)
47-53	Подзорная труба (1000 зм)
54-58	Инструменты ремесленника, превосходные (55 зм)
59-63	Набор альпиниста (80 зм)
64-68	Набор для маскировки (50 зм)
69-73	Набор лекаря (50 зм)
74-77	Серебряный священный символ (25 зм)
78-81	Песочные часы (25 зм)
82-88	Увеличительное стекло (100 зм)
89-95	Музыкальный инструмент, превосходный (100 зм)
96-100	Воровские инструменты, превосходные (50 зм)

станет обузой, и он предпочтет продолжать свой стиль искателя приключений. Третий игрок может и вовсе прекратить игру, считая что во время его отсутствия замок могут разрушить. Прежде чем давать награды такого рода, подумайте о том, как на это отреагируют игроки.

Менее материальные награды требуют дополнительной работы на стандартном сокровище и очками опыта, так как

они могут быть сильными мотивами для игроков, которые не согласятся на понижение количества зм или Оп. Хотя в конечном счете мы с вами говорим, что «самое ценное то, что нельзя купить за деньги». Вас может удивить и то, что игроки могут отплатить за то, что нельзя купить, позаимствовать или украсть.

СВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ВОЕДИНО

Сведение нескольких приключений в единое целое позволяет создать игровую кампанию. Хотя разработка игровой кампании рассмотрена далее (смотрите Главу 5), ниже мы вам предложим несколько идей того, как вам совместить несколько приключений воедино.

ЭПИЗОДИЧНОСТЬ ИЛИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Эпизодичное приключение, это то приключение, которое стоит обособлено, не имея никакой связи с предыдущим или последующим приключением. Эти приключения забавные, обособленные сценарии, которые можно использовать в любой момент. В них часто предоставляются интересные отступления от текущей кампании. Например, в середине перипетий по борьбе со злым принцем и его прислужниками, а также чумой, которую он обрушил на эти земли, у ИП может быть небольшой эпизод, связанный с возвращением шенка ламмасы.

В последовательных приключениях есть связующие компоненты, которые проводят единую линию в отдельных приключениях. Связь может проводиться через группу разыскиваемых НИП, или ряд взаимосвязанных событий. Чародей пославший ИП на три приключения, в каждом из них просил раздобыть утерянные реликвии, которые и создают связь между этими тремя последовательными приключениями. Другим примером такого типа, могут быть приключения из трех частей, в которых ИП должны сразиться со злым монахом, а затем, в последующих, сразиться с его близкими друзьями, которые жаждут отомстить за его смерть, и под конец со злым бардом, который ищет могущественный магический драг. камень, которым владел монах. Каждая из частей последовательных заклинаний базируется на сюжетной предыстории прошлого, с разветвлением серии событий, и созданием нового приключения.

Большинство компаний для интереса нуждаются в переменно применении последовательных и эпизодических приключений. Чтобы лучше совместить два мира, вы можете провести серию не связанных между собой эпизодических приключений, которые на самом деле, где в тайне, будут иметь единую линию заговора. Например, ИП могут продвигаться от подземелья к подземелью, от руин к руинам, они могут услышать слухи, и найти подсказки, указывающие на то, что некая подземная раса готовится к нанесению удара по миру поверхности. Возможно, при проникновении в подземелья им пришлось столкнуться с чудовищами, которые, как оказалось действовали под управлением других хозяев, в которых они в конечном счете распознали майнд флаеров. И когда майнд флаеры попытаются сделать следующий шаг, разгадавшие причину заговора ИП смогут дать им отпор. Поэтому, серия кажущихся не связанными приключений, может резко оказаться единым целым. Поэтому первым шагом определения и уточнения приключения, является разработка Сплетения Заговора.

СПЛЕТЕНИЕ ЗАГОВОРА

Сплетение заговора — процесс, который происходит во время проведения МП нескольких приключений. К примеру, в одном приключении расследование убийства, приводит ИП к конфликту с гильдией наемных убийц. В о втором приключении ИП должны найти магический посох, который, по слухам, находится в руках троглодита жреца. Вот один из способов того, как можно переплести эти приключения.

1. ИП в городе ищут магический посох, и становятся свидетелями убийства. Когда они начинают его расследовать, они находят преступника, и начинают слежку. В случившийся с ним стычке, преступник гибнет, а ИП на его теле находят странную татуировку.

2. Они узнают, что разыскиваемый ими *посох лечения*, был похищен несколько лет назад троглодитами.

3. Пока они пытаются побольше разузнать о троглодитах и их логове, на них совершает нападение наемный убийца с такой же татуировкой.

4. Они добираются до пещер, где обитают троглодиты. Там они сталкиваются с жестоким противостоянием, и им приходится отступить.

5. Возвратясь назад в город, ИП попадают под наблюдение и нападения гильдии.

6. Они вновь возвращаются в пещеры, и им удается раздобыть посох.

7. С посохом они возвращаются в город, где им наконец-то удается узнать местоположение гильдии, и столкнуться непосредственно с главарями гильдии.

Сплетение заговоров делает ваш игровой мир не кажущимся набором из отдельных приключений, он придает ему больше реалистичности. Такими перемешиваниями приключений порой бывает трудно управлять, а также, помимо этого, если вы в сплетение заговоров замешает три и более авантюры, игроку могут почувствовать недовольство, от тупиков, которые оставляют их дело не завершенным, а они уже кидаются в новую авантюру. Некоторые игроки и вовсе могут отказаться от игры из этих сплетений. Они могут предпочитать прямую игру, с четкой целью, и не начинать новое дело до тех пор, пока они не завершат старое. В предыдущем примере игроки могли отказаться от столкновений с троглодитами и не заниматься поиском посоха, а полностью сосредоточиться на деле с наемными убийцами. В конечном счете, хороший МП будет вести игру так, чтобы считалось с мнением игроков относительно того, каким способом они хотят играть.

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Когда приключение заканчивается, вам следует сделать еще несколько дел, прежде чем начать новое.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ В ОЧКАХ ОПЫТА

Даже если вы вознаграждаете игроков в конце каждого игрового собрания, существует вознаграждение в Оп, которое дается в окончании приключения; оно тоже скорее всего будет выдано в конце одного из игровых собраний. Эта награда будет соизмерима с действиями ИП, по их вкладу в успешное завершение приключения. Оно может включать в себя сюжетные вознаграждения (смотрите стр. __). Если персонаж получил достаточное количество опыта, чтобы перейти на новый уровень, посидите с этим игроком (или после окончания этого собрания, или перед началом следующего), чтобы правильно обновить его/ее карточку игрока.

ОБНОВИТЕ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ИП

Пересмотрите ваши заметки об ИП, записав такие пополнения, как магические предметы, новые уровни, противников, которых они разозлили (нажили себе новых врагов), новых друзей, и другую важную для вас информацию. Количество записей и новых деталей зависит от приключения. Эпизодическое (используемые персонажи и испытания, скорее всего не встретятся на пути ИП). Последовательное (используемые персонажи и испытания могут привести их к новым, взаимосвязанным персонажам и испытаниям).

ОБНОВИТЕ СВОИ ЗАПИСИ

Если вы и ваши игроки завершили эпизодическое приключение, вы можете не уделять много времени на это задание, так как события, случившиеся с ИП, вряд ли скажутся на их будущем.

Если же ИП завершили часть испытаний из последовательного приключения, вам нужно больше внимания уделить вашим записям. Удостоверьтесь, что вы точно внесли изменения в соответствии с тем, что произошло во время приключения. Запишите новых встреченных НИП, немаловажных, поверженных чудовищ, раскрытые секреты, добытую магию и т.д.

В любом случае вносите пометки о возможных последствиях в дальнейших приключениях, если они произошли в одной из частей последовательных приключений. Запишите то, что, вам показалось, понравилось, и что не понравилось игрокам, таким образом, вы лучше сможете приспособить под ИП ваши дальнейшие приключения.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Подземелья глубокие, темные провалы заполненные подземными ужасами и утерянными, древними сокровищами. Подземелья – лабиринты, где жестокие злодеи и хищные твари скрываются от дневного света, выжидая момента нанести удар по солнечным землям добра. Подземелья содержат ямы, заполненные кислотой, магические ловушки, которые выпускают заряды огня по злоумышленникам, драконов сторожащих свои сокровища, волшебные артефакты, которые лежат в ожидании доблестных героев.

Если вкратце, подземелья означают приключение.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ КАК МЕСТО ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Термин «подземелье» слишком обширен. Обычно подземельем является подземный комплекс, хотя и на поверхности какое-то место также может являться подземельем. Некоторые МП применяют этот термин относительно любого места в их приключении. Но для нашего определения – подземелье – закрытое, определенное место с зонами столкновения, связанными между собой каким-то образом.

Наиболее распространенной формой подземелья является подземно выстроенный комплекс интеллектуальными существами для своих нужд. Физически в таком месте все комнаты соединены коридорами, лестницами соединяющими с поверхностью, и дверями и ловушками преграждающими проникновению злоумышленников. Исходное подземелье заброшено и занимаемо иными существами, отличающимися от его исходных строителей. Искатели приключений исследуя такие места надеются разыскать сокровища оставленные его исходными строителями, или сокровища проживающих существ.

ТИПЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Существует четыре базовых типа подземелий распределяемых по своему текущему статусу. Большинство подземелий варьируются на этих базовых типах, или комбинациях нескольких. Некоторые старые подземелья вновь и вновь используются разнообразными обитателями для различных целей.

Разрушенное Здание: Ранее обитаемое, это место теперь заброшено (частично или полностью) своими исходными строителями или строителем, где теперь встречаются другие существа. Большинство подземных существ выискивают такие подземные конструкции, в которых они создают свои логова. Любые возможны здесь ловушки, скорее всего, деактивированы, но также и весьма часты блуждающие чудовища.

Территории внутри разрушенного здания обычно содержат подсказки относительно своего исходного предназначения. То, что теперь является логовом для коррозионных чудовищ, раньше было старыми казармами, погнившие останки кроватей и прочей мебели теперь сложены так, чтобы сформировать гнезда для существ. Древняя тронная комната украшенная некогда красивыми занавесами и гобеленами теперь пуста и тиха, древнее проклятие, обрушившееся на королеву, все также витает в воздухе перед инкрустированным медной бронзовым тронном.

Подземелье с разрушенной структурой такое место, что просто зовет на исследования. Авантюристы могут услышать истории о сокровищах все также лежащих в заброшенном лабиринте, что заставит их отправиться на храбрые поиски с опасностями. Это самый простой и прямолинейный тип подземелий, и он обычно связан с опасностями (обитателями) и вознаграждениями (сокровищами). Весьма не обязательно, что обитающие существа имели строгую социальную структуру в разрушенном здании, поэтому ИП обычно свободны в своем перемещении и желаниях, что делает более легким начало и конец приключений.

Занятая Структура: Этот тип подземелий все также находится в использовании. Здесь проживают существа (обычно разумные), которые могут и не быть создателями подземелья. Занятое здание может быть домом, замком, храмом, действующей шахтой, тюрьмой или штаб-квартирой. В этот тип подземелий менее вероятны ловушки или блуждающие чудовища, но более вероятны организованные стражники, которые здесь на посту или патрулировании. Встречаемые ловушки или блуждающие чудовища обычно под контролем занимающих подземелье. В этих помещениях мебель подо-

брана по вкусу его обитателей, как и украшения, запасы, и способность передвижения обитающих по всему подземелью (открываемые двери, достаточно большие коридоры для прохождения, и т.д.), у проживающих может быть своя система коммуникаций, а также практически в любом случае контролируемый ими выход наружу.

Некоторые подземелья лишь частично заняты, а частично пусты или в руинах. В таких случаях, занимающие существа вряд ли являются исходными строителями, а скорее всего группа разумных существ, которые обосновали здесь свой лагерь, логово или укрепление.

Вы можете применять подземелье с занятой структурой для логова племени гоблинов, секретного подземного замка, или захваченного замка. Это один из наиболее наполненных вызовами для авантюристов из типов подземелий, особенно если его обитатели настроены враждебно. Вызов идет со стороны организованной природы обитателей. Всегда тяжелее сражаться с противником на его условиях, и территории, которую он гораздо лучше знает, чем вы.

Безопасный Склад: Когда люди пытаются защитить что-то, они могут скрыть его под землей. Это может быть и шикарное сокровище, которое они хотят защитить, забытый артефакт, или мертвое тело высокопоставленной фигуры. Обычно все эти ценные объекты размещаются внутри подземелья, и окружающие барьерами, ловушками и стражами.

В таком типе подземелий более вероятно наличие ловушек, и менее вероятно блуждающих чудовищ. Склеп древнего лича может быть наполнен магическими ловушками и стражами, но очень маловероятно то, что какие-нибудь странствующие подземные чудовища забредут сюда, и сделают часть подземелья своим логовом, ловушки и стражи будут держать их на расстоянии. Этот тип подземелий возводился больше для функционирования, а не для внешнего вида, хотя в некоторых случаях здесь присутствуют украшения в виде статуй, или разрисованные стены. Наиболее вероятны декорации в гробницах очень важных персон.

Однако иногда склеп или гробница создаются в таком стиле, чтобы поддерживать жизнь живущих в нем существ. Проблема с которой сталкиваются строители, как поддерживать жизнь существ между попытками проникновения. Наиболее вероятным разрешением вопроса в большинстве случаев становится магия, которая и обеспечивает пищей и водой охранников.

Но даже если нет никакого способа поддерживать жизнь живых существ внутри подземелья, определенные чудовища всегда могут выполнять роль стражников. Очень часто строители склепов размещают внутри них стражей в виде нежити или механизмов, которым ненужно ни пищи, ни отдыха. Ма-

гические ловушки могут атаковать злоумышленников призывая в подземелье чудовищ. Этим стражам тоже не нужно питания, так как они появляются лишь в случае необходимости, а затем, выполнив назначение, исчезают назад.

Комплекс Природных Пещер: Подземные пещеры являются домом для всевозможных подземных чудовищ. Созданные природой и соединенные лабиринтом туннелей, эти пещеры не содержат никакого вида декорации, узоров или оформления. Так как для их создания не прилагала свои усилия никакая искусственная сила, то и в этом подземелье наиболее минимальная вероятность нахождения ловушек или даже дверей.

Грибы всех сортов благоденствуют в пещерах, иногда образуя огромные леса из плодоножек и грибов-дождевиков. Часто в таких лесах скрываются хищники, которые поджидают тех, кто хочет питаться этими грибами. Некоторые виды грибов создают фито-освещение, освещая пещеру своим слабым сиянием. В других случаях, заклинание *дневной свет* или подобный магический эффект способны создавать достаточное количество света, чтобы нормально могли расти зеленые растения.

Очень часто комплекс пещер соединяется с другим типом подземелий, пещеры открывают при разработке возводимых подземелий. Пещерный комплекс может соединять два не связанных между собой подземелья, иногда создавая странную смешанную среду обитания. Природный комплекс пещер соединяясь с другими пещерами создает маршрут, по которому могут перемещаться подземные существа в другие построенные подземелья, и заселять их. Некоторые слухи рассказывают о Подземье, подземном мире, являющимся громаднейшим природным комплексом пещер, которые простираются под поверхностью всех континентов.

Природные пещеры могут быть весьма привлекательны, со сталактитами, сталагмитами, подводными течениями, колоннами и иными известняковыми формациями. Однако с точки авантюры, у них есть очень существенный недостаток, маленькое количество сокровищ. Так как такой тип подземелий не создавался для специфических условий, здесь и более низкая вероятность нахождения помещения заполненного золотом, оставленным его предыдущими владельцами.

МЕСТНОСТЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

В целом все подземелья обладают стенами, полом, дверями и прочими характерными признаками. Авантюристы быстро изучают каковы характерные признаки подземелий, и вы можете использовать сей фактор в своем преимуществе. Общие признаки притупляют внимание, это позволяет вам создавать

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ПОЧЕМУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ?

Подземелья усиливают игровой процесс. Будучи расположенными под землей, они являются частью «приключения» отгороженного от остального мира. Идея спуска вниз по коридору, открытие дверей и вхождение в столкновение —упрощения и обобщения того, что может произойти в подземелье, регулируют течение игрового процесса понижая происходящие события до легкого контроля и переваривания концепций.

У вас есть легкий способ контролировать приключение в подземелье не ведя персонажей за «нос». В подземелье параметры четко определены для ИП, они не могут проходить сквозь стены (по крайней мере на своих первых уровнях), или попадать в недоступные помещения. Помимо этих ограничений, они могут идти куда им заблагорассудится. Ограниченная окружающая среда в подземелье дает персонажам ощущение контроля над судьбой персонажа.

Само по себе подземелье не более чем поток событий в приключении. Комнаты столкновения, а коридоры соединения между столкновениями, отображающие какие столкновения могут (или будут) идти друг за другом. Вы можете воссоздать подземелье подобный поток событий для приключения, которое не протекает в подземелье, или же наоборот. Одно столкновение ведет к двум иным, которые в свою очередь перетекают в следующие, а неко-

торые могут возвращаться назад к предыдущим. С такой точки зрения подземелье становится моделью для большинства приключений.

Научный анализ в свою очередь показывает, что подземелья добавляют интереса. Глубокие, темные, подземные места всегда вызывают страх и таинственность. В очень многих подземельях столкновения происходят на небольших пространствах. Нет ничего более волнующего, чем гадание, что же ждет вас за следующей дверью. Подземелье предлагает множество разновидностей вызовов—сражение, тактику, маневрирование по лабиринтам, преодоление преград, ловушки и многое другое. Они заставляют игроков уделять больше внимания к окружающей обстановке, так как все в подземелье является воплощением потенциальной опасности.

В игре Подземелья&Драконы классы, заклинания, магические предметы и множество прочих аспектов игры разрабатывались с учетом подземелий. Конечно, нельзя сказать, что подземелье это единственные места для авантюры, но они являются стандартом по умолчанию. Множество способностей, которыми владеют персонажи, такие как Взлом Замка, или способность эльфов замечать потайные двери, более отцентрированы на приключения в подземельях.

интересные неожиданности, которые возникают только при изменении признаков, даже незначительно. Когда ИП входят в подземелье желательно установить некоторые условности, которые позволят избежать в дальнейшем недоразумения.

Условность №1—Разнообразьте Элементы: Расскажите игрокам, какой пол, из чего сделаны стены, и насколько высоки потолки. Сразу оговорите, что вы позволите им знать все изменения этих элементов. Это позволит им легче вообразить подземелье, а также удержит вас от постоянного повторения вами окружающей обстановки. Если большинство дверей или склепов в вашем подземелье идентичны, вы можете описать первое в деталях, а затем добавить, «Остальные идентичны в своем виде, если что-то будет отличаться, я отмечу дополнительно».

Условность №2—На Поле Боя Каждая Клетка имеет Один Признак: Когда вы что-то рисуете, будто пруд неглубокой воды на вашем поле боя, любая клетка, которая более чем наполовину охвачена прудом принимается в воде, те же клетки, где небольшие доли воды, принимаются как сухие. Используя такую условность, вы сможете создавать нормальные признаки и особенности местности, а не строго прямолинейные, или неестественно выглядящие объекты.

Условность №3—Установите Стандартные Процедуры: Как только персонажи попадают в предсказуемую полосу событий, когда они сталкиваются с вновь повторяющимся процессом испытания, таким как запертая дверь, всегда хорошо принимать так, будто они действуют по предусмотренной процедуре. Например вор всегда изучает дверь на ловушки, затем проходит проверку Прислушивания, чтобы определить, если кто-то за дверью, а потом взламывает её отмычкой. Все это вы можете установить как стандартную процедуру. Эта условность бережет ваше время, и вам нет нужды выжидать пока игроки объявят действия своих персонажей перед проверками, и это поможет игрокам, так как они не хотят пропустить какой-нибудь шаг в стандартной процедуре.

СТЕНЫ



Иногда стены из рубленого камня—камни нагроможденные друг на друга (обычно, но не всегда крепятся вместе раствором), разделяют подземелья на коридоры и комнаты. Также стены подземелий могут состоять из цельной скалы, что придает им грубоватый, граненный вид. Также стены подземелья могут быть из безупречно гладкого камня, естественного для пещеры. Стены подземелий довольно таки тяжело проломить, но по ним относительно легко карабкаться.

Стены с Кладкой: Наиболее распространенным типом стен подземелий являются стены из кирпичной кладки, обычно толщиной как минимум 0,3 метра. Очень часто на таких древних стенах присутствуют трещины и разломы, и иногда в них могут сидеть опасные слези или

маленькие чудовища, которые поджидают своих

жертв. Стены из кладки блокируют все звуки, кроме самых громких. Чтобы взобраться по такой стене необходимо проходить проверку Взбирания против КС 20.

Стены из Превосходной Кладки: Иногда стены из кирпичной кладки гораздо лучше выстроены (более гладкие, лучше подогнанные кирпичи, меньше разрывы между ними), и поэтому иногда такие стены покрыты штукатуркой или гипсом. Очень часто на эти стены наносят рисунки, рельефы, или другие декорации. Превосходные стены ничуть не тяжелее разрушить, чем стены из обычной кладки, но по ним тяжелее взбираться (КС 25).

Стены из Рубленого Камня: Такие обычно появляются в результате прорубывания в скале помещений или проходов. Неровная поверхность таких стен обычно создает мелкие выступы для произрастания грибов, и впадины, где могут обитать насекомые, летучие мыши и подземные змеи. Когда у такой стены есть «иная сторона» (разделяет два помещения в подземелье), обычно стена толщиной около 0,9-1,0 метра; все что тоньше может быть задавлено весом всего камня, который расположен впереди. Чтобы взобраться по стене из рубленого камня, необходимо пройти проверку Взбирания против КС 25.

Стены из Необработанного Камня: Эти поверхности очень неровны, и редко бывают плоскими. Они скользкие на ощупь, но содержат множество мелких дырок, небольших впадин и выступов различной высоты. Они также обычно влажные, или как минимум покрыты сыростью, это от воды, которая в большинстве случаев создает природные пещеры. Когда у такой стены бывает «иная сторона», стена обычно как минимум 1,5 метра толщиной. Чтобы взобраться по стене из необработанного камня, необходимо проходить проверку Взбирания против КС 15.

Особые Стены: Иногда в подземельях вы можете разместить особые стены. Опытные игроки будут относиться к ним с любопытством и подозрением, когда их персонажи столкнутся с такими стенами.

Укрепленные Стены: Эти кирпичные стены укреплены железными полосами с одной или обеих сторон, или же полосы вставлены внутрь. Прочность укрепленной стены остается такой же, но её хит-поинты возрастают в два раза, а КС проверки Силы для проламывания возрастает на 10.

Железные Стены: Эти стены размещены в подземельях в очень важных местах, например в убежищах.

Бумажные Стены: Бумажные стены противоположны железным, размещаясь как экраны для блокирования сте-

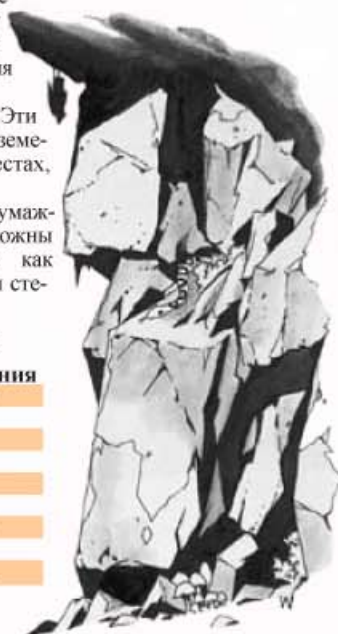


Таблица 3-9: Стены

Тип Стены	Типичная Толщина	КС Пролома	Прочность	Хит-Поинты ¹	КС Взбирания
Кирпичная кладка	0,3 м.	35	8	90 хп	20
Превосходная Кладка	0,3 м.	35	8	90 хп	25
Усиленная Кладка	0,3 м.	45	8	180 хп	15
Рубленый Камень	0,9 м.	50	8	540 хп	25
Необработанный кам.	1,5 м.	65	8	900 хп	15
Железная	7,5 см.	30	10	90 хп	25
Бумажная	как Бумага	1	—	1 хп	30
Деревянная	15 см.	20	5	60 хп	21
Магически Обработанная ²	—	+20	×2	×2 ³	—

¹ Секция 3×3 метра.

² Эти модификаторы возможно применять к любым возможным типам стен.

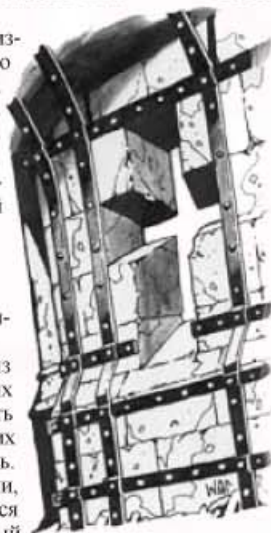
³ Или дополнительные 50 хит-поинтов, смотря, что выше.

пени видимости, но не более того.

Деревянные Стены: Деревянные стены часто существуют как недавние дополнения к старым подземельям, используемые для постройки загонов для животных, складов, или просто создания нескольких маленьких комнаток в одной большой.

Магически Обработанные Стены: Эти стены гораздо сильнее, чем обычные, и гораздо более прочные, у них также больше хит-поинтов, и вы можете повысить на 20 КС пролома. Также магически обработанные стены получают возможность проходить спас-броски против заклинаний, которые направлены против них, с бонусом спас-броска равным 2+половина уровня заклинателя, который обработал магией стену. Создание магически обработанной стены требует наличие черты Создать Необычный Предмет, и стоимость 1500 зм за каждую 3 м×3 м секцию.

Стены с Бойнищами: Стены с бойнищами изготавливаются из любого прочного материала, но обычно из кирпича, рубленого камня или дерева. Такие стены позволяют защитникам стрелять из луков или арбалетов по нападающим, оставаясь при этом под защитой стен. КД у лучников за бойнищами получает +8 бонус, спас-броски Рефлекса +4, а также преимущества от классовой черты уклонение.



ПОЛЫ

Как и стены, полы в подземельях бывают различных видов.

Из Плит: Как и стены из кладки, полы из плит изготовлены из тщательно подогнанных друг к другу плит. Обычно они могут содержать трещины, и быть на различном уровне. В этих трещинах может поселиться плесень и слизь. Иногда вода протекает ручейками между камнями, или останавливается, образуя застоявшиеся лужи. Пол из плит наиболее распространенный пол в подземельях.

Пол из Неровных Плит: Спустя время, некоторые полы из плит становятся столь неровными, что, чтобы бежать или стремительно передвигаться по ним, необходимо проходить проверку Баланса против КС 10. Неудача обозначает, что персонаж не может передвигаться в этом раунде. Такие коварные полы как этот должны быть исключением, а не правилом.

Пол из Рубленого Камня: Неровные и грубоватые полы из рубленого камня обычно покрыты небольшими камнями, почвой, грязью и прочим мусором. Чтобы бежать или стремительно передвигаться по ним необходимо проходить проверку Баланса против КС 10. Неудача обозначает, что персонаж не может передвигаться в этом раунде, но все же может действовать.

Редкие Обломки: Маленькие куски щебня и мусора покрывают поверхность пола. Мелкие обломки добавляют +2 бонус к КС проверок Баланса или Падения/Акробатики.

Густые Обломки: Поверхность пола покрыта мусором всевозможных размеров. Чтобы продвинуться по одной клетке с мусором, необходимо затратить 2 клетки обычного передвижения. Густые обломки добавляют +5 бонус к КС проверок Баланса или Падения/Акробатики, и +2 к КС проверок Бесшумного Передвижения.

Гладкие Каменные Полы: Хорошо обработанные, а иногда и отполированные, гладкие полы встречаются в подземельях, которые возвели аккуратные и кропотливые строители. (Это является маркой качества у подземелий населенных дварфами). Иногда на полу расположена мозаика, изображающая интересные рисунки, или просто мрамор разных оттенков.

СТЕНЫ, ДВЕРИ И ЗАКЛИНАНИЯ ОБНАРУЖЕНИЯ

Каменные стены, железные стены и железные двери достаточно толстые, чтобы блокировать большинство заклинания обнаружения, такие как чтение мыслей. Деревянные же стены и двери не столь толстые, чтобы это выполнять. Однако секретная каменная дверь встроенная в стену, и такая же по толщине, как и сама стена (как минимум 0,3 м) блокирует большинство заклинаний обнаружения.

Полы из Природного Камня: Полы в природно созданных пещерах, столь же неровные, как и стены. У пещер редко бывают полностью плоские поверхности большого размера. Некоторые смежные поверхности пола могут различаться в своей степени высоты где-то сантиметров на 30, поэтому передвижение по ним будет не более сложным, чем по ступеням лестницы, но иные места пола могут резко опускаться, или подниматься на 1 метр, или выше, требуя от персонажей проходить проверку Взирая, при передвижении с одной поверхности на другую. Если путь неровный и не обработанный, обычно передвижение по такому полу занимает 2 клетки обычного передвижения вместо одной. КС для проверок Баланса и Падения/Акробатики возрастает на 5. Бег и стремительность невозможно, разве что за исключением проходов.

Особые Полы: Существует определенный ряд странных покрытий пола, и структур пола, которые делают подземелье гораздо интереснее.

Скользкий: Вода, лед, слизь или кровь могут покрывать любой из рассмотренных ранее полов. Скользкие полы повышают КС проверок Баланса и Падения/Акробатики на 5.

Сетка/решетка: Сетка/решетка очень часто прикрывает яму, или что-то, что находится ниже чем первый уровень. Обычно решетки изготавливают из железа, но очень большие часто изготовлены из скрепленных между собой железных балок. Множество решеток имеют возможность доступа на более низко расположенные пространства (такие решетки могут быть запорты, как и двери), а другие в тоже время могут быть прочно закреплены и не сдвигаемы. Типичная 2,5 см железная решетка имеет 25 хит-поинтов, прочность 10, и КС 27 для проверки Силы на проламывание, или разгибание.

Выступ: Выступы позволяют существам передвигаться выше некоторых более низких областей. Они очень часто расположены в виде круга вокруг ям, вдоль подземных потоков, образуют балконы в больших комнатах, или обеспечивают место для лучников, чтобы те могли вести огонь по ниже расположенным противникам. Узкие выступы (шириной 25 см. и меньше) требуют прохождения проверки Баланса при передвижении (смотрите описание навыка для КС на стр. 67 в Руководстве Игрока). Неудача обозначает что передвигающийся персонаж сорвался с выступа.

Иногда на выступах есть ограды. В таких случаях у персонажей есть +5 условный бонус к проверкам Баланса при передвижении по выступу. Персонаж, у которого есть под рукой перила/ограда, получает +2 бонус к проверке Силы во избежание напора и опрокидывания с выступа.

Выступы на своих окончаниях могут содержать небольшие бортики, высотой 0,6-0,9 м, такие бортики выполняют роль прикритий от атакующих, которые расположены более чем в девяти метрах от стены, так как цель гораздо ближе к стене, чем атакующий.

Прозрачный Пол: Прозрачные полы изготавливаются из укрепленного стекла, или магических материалов (даже силовой стены), которая позволяет увидеть опасную обстановку внизу, с безопасного расстояния. Иногда прозрачные полы расположены над пучками лавы, аренами, логовами чудовищ или камерами пыток. Они могут использоваться защищающимися, как способ наблюдения за вторгнувшимися противником.

Раздвигающиеся Полы: Эта разновидность пола ловушки разработана так, чтобы разъезжаться в стороны и открывать то, что расположено под ним. Обычный раздвигающийся пол медленно раздвигается, и если есть за что зацепиться, то любой стоящий на нем, может легко избежать падения. Если же пол раздвигается быстро, то персонаж стоящий на нем рискует свалиться в пропасть, яму с шипами, чан с бурлящим маслом, или пруд заполненный акулами, и тогда это ловушка (смотрите стр. 67).

Полы Ловушки: Некоторые полы разработаны так, чтобы становится в определенных ситуациях чрезвычайно опасными. Из-за наложения определенного количества веса, или дерганья за расположенный неподалеку рычаг, из пола могут выдвигаться шипы, вырываться пламя из скрытых отверстий, или весь пол начинает наклоняться. Эти необычные виды полов могут встречаться в аренах, созданными для того, чтобы добавлять больше зрелищности и смертельности боям.

Создавайте эти полы точно также, как вы разрабатывали бы ловушки.

ДВЕРИ

Двери в подземельях гораздо больше, чем просто входы и выходы. Они часто могут быть сами по себе столкновениями. Ведь в конце концов, все что инициирует ловушки, предлагает вам загадки, выпускает заклинания, или просто блокирует путь, заслуживает внимания у исследователя подземелий. Дверные проемы в которые вставлены двери могут быть простыми арками и перемычками, или украшены узорами, часто горгульями или ухмыляющимися лицами, или же словами, которые будут подсказкой к тому, что расположено за дверью. Двери подземелий разделяются на три базовых типа: деревянные, каменные и железные.

Деревянные Двери: Изготовленные из толстых досок склоченных друг с другом, иногда обитые железом для усиления (и упрочнения от сырости подземелий), деревянные двери наиболее распространенный тип дверей. Деревянные двери бывают различных прочностей: обычные, крепкие и прочные. Простые (КС выбивания 13) вряд ли выдержат натиск атакующих. Крепкие (КС выбивания 16), хотя и более укрепленные и долговечные, все же также не выдержат напора. Прочные двери (КС выбивания 23) обиты железными полосами, и довольно прочный барьер для тех, кто попытается миновать мимо них.

Железные петли крепят дверь к дверному проему, а круглое кольцо в центре дверей помогает их открывать и закрывать. Иногда, вместо кольца могут быть расположены с одной или обеих сторон дверные ручки. В заселенных подземельях эти двери обычно хорошо сделаны (не заклиниваются), и не заперты, хотя, скорее всего, в важных местах они будут заперты.

Каменные: Вырезанные из цельных каменных блоков, эти тяжелые, громоздкие двери встраиваются так, что они вращаются когда отпираются, хотя дварфы и прочие опытные ремесленники способны создавать петли настолько прочные, что они способны выдерживать даже каменные двери. Скрытые в каменных стенах двери, скорее всего, будут изготовлены из камня. В остальном, эти двери стоят как прочные барьеры, защищая что-то важное за собой. Именно поэтому в большинстве случаев они заперты или заблокированы.

Железные: Поржавевшие, но прочные, железные двери держатся на петлях как и деревянные двери. Эти двери самая прочная форма из всех не магических дверей. Они обычно заперты или заблокированы.

Замки, Запоры и Печати: Двери в подземельях могут быть заперты, с ловушкой, укреплены, закрыты балкой, магически запечатаны, или иногда просто заклинившие. Все, кроме самых слабых персонажей способны запросто выбить дверь тяжелым инструментом, таким как молот, а определенные заклинания или предметы, позволяют персонажам гораздо легче пробираться через запертые двери.

Попытки просто пробиться через двери с помощью рубящего или дробящего оружия, используют прочность и хит-поинты приведенные в Таблице 3-10: Двери. Часто, самым легким способом преодолеть непроходимые двери, не разбивая их в щепки или обломки, а просто выбить замок, перекладину или петли. Когда вы применяете КС для попытки выбивания двери, используйте следующее руководство.

КС 10 или ниже: дверь такая, что любой способен выбить.

КС 11-15: дверь способна выбить сильная персона с одной попытки, или обычная персона с нескольких.

КС 16-20: дверь, которую может выбить почти любой, но спустя некоторое время.

КС 21-25: дверь может выбить только сильная, или очень сильная персона, и то скорее всего не с первой попытки.

КС 26 и Выше: только исключительно сильный человек способен выбить такую дверь.

Для специфических примеров при применении этого руководства смотрите Таблицу 3-17: Случайные Типы Дверей (стр. 78).

Замки: Чаще всего двери в подземельях заперты, и поэтому навык Взлом Замков будет всегда очень полезен. Замки обычно встроены в двери, или же с противоположной стороны петель, или непосредственно в центре дверей. Встроенные замки могут контролировать железный брус, который держит запертую дверь, выдвигаясь из стены через раму, или же отъезжающий железный брусок, или тяжелый деревянный брусок, позади всей двери. В противоположность, навесные замки не встраиваются внутрь, а обычно продаются через два кольца, одно из которых закреплено на двери, а второе на стене. Более сложные замки, такие как комбинация, из нескольких замков, замок головоломка, обычно встроены непосредственно в дверь. Из-за того, что такие безключевые замки более крупные и более сложные, они обычно встречаются только в крепких дверях (крепких деревянных, каменных или железных дверях).

КС Взлома Замка для подбора отмычек обычно варьируется между 20 и 30, хотя существуют замки и с более низким, и с более высоким КС. У двери может быть более одного замка, каждый из которых необходимо отпирать по отдельности. Часто замки могут содержать ловушки, обычно с ядовитыми иглами, которые выдвигаясь, прокалывают палец воришки.

Выламывание замка часто бывает более быстрым, чем выламывание всей двери. Если персонаж хочет выбить замок оружием, принимайте, что у обычного замка прочность около 15-30 хит-поинтов. Замок можно выбить, только если его атаковать отдельно от дверей, что обозначает, что встроенный замок иммунен к такому виду измышаний.

Не забывайте, что в любом заселенном подземелье должен где-то находится ключ от замка. Если авантюристы не способны подобрать отмычку или выбить дверь, обнаружение местоположения ключа, и отбирание его у владельца, может стать очень интересной частью приключения.

Специальные двери (смотрите ниже примеры) могут содержать замки, не требующие ключа, а вместо этого правильную комбинацию рычагов, или нажатие на панели в правильном порядке символов. Будет неплохо установить некоторые головоломки на дверях, и персонажи должны будут вначале разрешить их, прежде чем пройти мимо них с помощью проверки Взлома Замка. Если дверь откроется только когда будет правильно разгадана головоломка изображенная на двери, это добавит персонажам интереса.

Разбухшие Двери: Часто подземелья полны сырости, и поэтому двери разбухают, в частности деревянные двери. Принимается, что 10% от деревянных дверей, и 5% от не деревянных дверей обычно разбухают или заклинивают. Эти цифры могут удваиваться (до 20% и 10% соответственно) в давно забытых, или заброшенных подземельях. Таблица 3-17: (стр. 77) указывает КС проверок Силы для открытия различных разбухших дверей.

Блокированные Двери: Когда персонажи пытаются выбить подпертую дверь, её качество приравнивается к запирающему бруску, а не материала, из которого сделана дверь. Что-



Таблица 3–10: Двери

Тип двери	Типичная	Прочность	Хит-Поинты	КС Выбивания	
	Толщина			Заклинившая	Запертая
Простая деревянная	2,5 см.	5	10 хп	13	15
Крепкая деревянная	3,8 см.	5	15 хп	16	18
Прочная Деревянная	5 см.	5	20 хп	23	25
Каменная	10 см.	8	60 хп	28	28
Железная	5 см.	10	60 хп	28	28
Опуск. решетка деревян.	7,5 см.	5	30 хп	25 ¹	25 ¹
Опуск. решетка железный	5 см.	10	60 хп	25 ¹	25 ¹
Замок	—	15	30 хп		
Петля (дверная)	—	10	30 хп		

1 КС для подъема. Используйте соответствующий показатель двери для выбивания.

бы выбить дверь с деревянным запором, необходимо пройти проверку Силы против КС 25, а если железным, то тогда КС 35. Персонажи могут атаковать непосредственно саму дверь, и разрушить её вместо бруса, оставив его висеть лишь в разбитом дверном проеме.

Магические Печати: В дополнение к магическим ловушкам (описанным в ниже идущей секции), заклинания такие как *волшебный замок* могут укреплять проход через дверь. Дверь с *волшебным замком* принимается закрытой, даже если у неё нет физического замка. Чтобы пройти через такую дверь необходимо пройти проверку Силы (КС равен 10+указанное число по Таблице 3–17: Случайные Типы Дверей на стр. 77), заклинанием *стук* или заклинанием *рассеивание магии*.

Дверные Петли: У большинства дверей есть петли. Естественно отъезжающие в сторону двери ими не обладают. (Вместо этого у них полозья или направляющие рейки).

Стандартные Дверные Петли: Это металлические петли, которые одной частью прикреплены к двери, а другой к дверному проему или стене. Помните, что дверь открывается в сторону, куда подвешены петли? (Поэтому если петли на стороне ИП, дверь открывается к ним, если же с обратной. Дверь открывается от них). Авантюристы могут снять одну из петель пройдя успешную проверку Блокировки Устройств (конечно, принимается, что петли расположены с их стороны). Обычно такое задание имеет КС 20, так как большинство петель заржавевшие или заклинившие. Поломка петель более сложное задание. У большинства петель прочность 10 и 30 хит-поинтов. КС выбивания петли такой же, как и для выбивания двери (смотрите Таблицу 3–17: Случайные Типы Дверей, стр. 77).

Монтированные Петли: Такие дверные петли более сложные, чем обычные, и встречаются в местах превосходной постройки, такой как подземная цитадель карликов. Эти петли встроены в стену, и позволяют двери открываться в любую сторону. ИП не смогут добраться до таких петель пока не выбьют дверную стену, или не раздолбят стену. Обычно монтированные петли встречаются на каменных дверях, но иногда бывают и у деревянных, и у железных.

Штыри: Штыри на самом деле не являются настоящими петлями, а лишь обычными прутами, торчащими сверху и снизу дверей, входя в отверстия на дверной раме, позволяя двери вращаться. Преимущества штыря в том, что их невозможно демонтировать как петли, и их очень *просто* изготовить. Недостаток, из-за того что штыри устанавливаются в центре гравитации двери (обычно посередине), ничего крупнее за половину дверного проема не сможет пройти через эти двери. Двери со штырями обычно каменные, и обычно достаточно широкие, чтобы избежать их главного недостатка. Другим вариантом решения проблемы является, размещение штырей с одной стороны, а дверь делать толще с одной, и тоньше с другой части, и поэтому её можно будет открывать как обычную дверь. Очень часто секретные двери в стенах размещены именно на штырях, так как им не нужны петли, и их легче скрыть от посторонних глаз. Штыри позволяют объектам, таким как книжные шкафы, выполнять роль секретных дверей.

Специальные Двери: Интересной особенностью подземелий является расположение запечатанных дверей, которые слишком прочны, чтобы их выбить. Такие двери можно открывать лишь нажав секретные переключатели, или скрытые (и далеко расположенные) рычаги. Опытные строители могут использовать переключатели или рычаги более сложной конструкции, что потребует специального применения. Например, какая-то дверь может быть открыта только с помощью четырех рычагов, которые необходимо разместить в определенной последовательности, два повернуты вверх, два вниз. Если один

из рычагов в комбинации поставлен неправильно, то тогда срабатывает ловушка. Теперь представьте себе, насколько усложняется ситуация, если по всему подземелью будет расположено с десяток или больше таких рычагов, с множеством комбинаций. Обнаружение способа отпирания специальных дверей (возможно ведущих в убежище, логово вампиров или секретный храм дракона) может быть само по себе приключением.

Иногда дверь может быть специальной только по своей конструкции. Обитая свинцом дверь, например, создает барьер для большинства заклинаний обнаружения. Тяжелая железная дверь может быть построена по круговому принципу, необходимую прокрутить раз, чтобы она открылась. Механическая дверь с множеством рычагов и лебедок может не открыться до тех пор, пока не будет активирован нужный механизм. Часто такие двери погружаются в пол, поднимаются вверх, опускаются наподобие разводного моста, или же просто отъезжают в сторону, а не открываются как стандартные двери.

Секретные Двери: Замаскированные под неприметную часть стены (или пола, потолка), книжный шкаф, камин, фонтан, секретные двери ведут к потайным проходам или помещениям. Кто-то, изучающий помещение, может обнаружить секретную дверь, если таковая здесь есть, пройдя успешную проверку Поиска (КС 20 для стандартных секретных дверей, и КС 30 для хорошо скрытых, потайных дверей). Помните, что у эльфов есть шанс заметить секретную дверь, только лишь невзначай осмотрев место.

Множество секретных дверей требуют специального метода открытия, например скрытой кнопки или пластины. Секретные двери могут открываться также как и обычные двери, или отъезжать, уходить вниз, подниматься, или опускаться как разводной мост, давая доступ к секретным местам. Строители часто размещают секретные двери вблизи пола, или высоко под потолком, делая их тяжелыми для достижения. У магов и чародеев есть заклинание *фазовая дверь*, создающее секретную магическую дверь, которую могут использовать только они.

Магические Двери: Заколдованные исходными создателями подземелий, такие двери могут разговаривать с исследователями, предупреждая их об опасности. Они могут быть защищены от повреждений, с усиленной прочностью, или добавленными хит-поинтами, или же с повышенными спас-бросками против заклинания *дезинтеграция* или похожих заклинаний. Магическая дверь может не иметь за собой прохода, но вместо этого она может быть порталом в удаленное место, или вовсе в иной план существования. Другие магические двери могут требовать пароль или специальные ключи (варьируя от пера из хвоста злого орла, до куплета сыгранного на лютне, или определенной фразы). В целом, разнообразие и варианты магических дверей ограничены лишь вашим воображением.

Двери-Ловушки: Более чаще, чем все иные аспекты подземелья, встречаются двери с ловушками. Причина такой опасности очевидна — открытая дверь обозначает, что проник незваный гость. Механические ловушки могут быть присоединены к двери с помощью пружин или рычагов, которые срабатывают, когда открывается дверь, выпуская стрелу, облако газа, люк-ловушку, выпуская на свободу страшное чудовище, опуская тяжелый блок на злоумышленников или т.д. Магические ловушки, такие как *глиф опеки* обычно активируются непосредственно на дверь, выстреливая в злоумышленников пламенем, или иной магической атакой.

Опускающаяся решетка: Эти специальные двери состоят из железной или прочной, обитой железными полосами двери, которая опускается сверху в дверную арку. Иногда опускающиеся решетки содержат ломики, которые образуют сетку, иногда нет. Поднимается решетка с помощью колеса или кабестана, и опускается вниз очень быстро, часто придавливая своими острыми колями того, кто стоит под ним (или пытается проскользнуть под ним, когда он опускается). Как только она опустилась, она запирается, и вряд ли обычный человек сможет своими силами поднять её вверх. В любом случае, поднятие вверх типичной опускающейся решетки требует проверки Силы против КС 25.

КОМНАТЫ

Комнаты подземелий разнообразны по своей форме и размерам. Хотя многие из них сходны по конструкции и внешнему виду, очень интересными могут стать комнаты с несколькими этажами, соединенные между собой лестницами, рампами или ступенями, а также статуи, алтари, ямы, пропасти, мосты и т.д.

При разработке комнат подземелья держите всегда во внимание три основные вещи: оформление, поддержка потолка и выходы.

Большинство интеллектуальных существ стремятся как-то приукрасить свои логова. В комнате подземелья, которая использовалась как общее место, скорее всего на стенах будут всевозможные надписи или рисунки. Также часто при своих исследованиях, авантюристы наталкиваются на статуи и барельефы, а также нацарапанные послания, знаки или карты, оставшиеся от тех, кто побывал здесь раньше. Некоторые из пометок могут быть не более чем нацарапанная надпись («Робилар был здесь»), в тоже время другие могут быть очень полезными для искателей приключений, если они тщательно их изучат.

Подземные помещения очень часто обваливаются, поэтому у большинства комнат, особенно очень крупных, арочные потолки, или колонны, которые поддерживают вес скальной породы.

Уделяйте особое внимание выходам. Существа не могут открывать и создавать свои логова в помещениях, где запечатаны двери, без чье-то посторонней помощи. Конечно, сильные существа, не умеющие их отпирать просто выбьют двери. Роющиеся существа могут вырыть себе отдельный проход.

В целом, и ИП и чудовища должны передвигаться по помещению без особой сложности. Однако сражение в очень тесных условиях может стать довольно неординарным.

Распространенные помещения подземелий попадают под следующую широкую классификацию. Вы можете использовать свои, и не ограничиваться категориями, перечисленными здесь.

Сторожевой Пост: Разумные и общественные обитатели подземелий в целом займут серию смежных помещений, которые они будут принимать как «свои», и будут охранять подходы к своим жилым территориям. Сторожевым постом может быть обычная комната со столом, где скачущие гномы играют в кости. Или же это может быть пара железных големов, прикрываемые двумя друидами применяющими шар огня, которые спрятались дальше на балконах. Когда вы разрабатываете сторожевой пост, решите сколько стражников будет стоять на посту, отметьте их модификаторы Прислушивания и Отслеживания, и решите, как они отреагируют на злоумышленников. Некоторые кинутся сразу же в сражение, другие попытаются вступить в переговоры, третьи поднимут тревогу, или отступят за помощью.

Жилые Помещения: Почти все кроме кочующих существ имеют свое логово для отдыха, принятия еды и хранения сокровищ. Обычно в жилых помещениях расположены кровати (если существа спят), имущество (как ценное, так и обычное), и некоторая разновидность пищи, которую готовят существа (все, от хорошо сделанной кухни, до ямы с костром, или вовсе гниющими остатками). Часто в таких помещениях встречаются молодежь или старики.

Рабочие Помещения: У медвежатника изготовителя луков, есть своя ниша, где он изготавливает новые стрелы для своего племени. У майнд флаеров есть жуткая комната пыток, куда они приносят своих ошарашенных жертв, чтобы изъять у них мозги. Более развитые существа помимо стражи, питания и сна, занимаются другими делами, магическими исследованиями, изготавливают оружие и доспехи, или выполняют непонятные задачи.

Алтарь: Огр в пещере всегда содержит зажженную свечу рядом с черепом своего ребенка, которого убили люди охотники. У куо-тоа есть ряд подводных алтарей, посвященных их проклятой богине Блуддоолпоолл. Любое существо, более или менее религиозное обладает местом для поклонения, или же место огромной исторической, или личной ценности. В зависимости от обогащенности и набожности существа, алтарь может быть скромным или шикарным. Алтарь — место где ИП скорее всего столкнутся с НИП жрецом, и куда скорее всего отступят раненные чудовища в поисках лечения.

Убежище: Хорошо защищенная, с запертыми железными дверями, эта специальная комната выполняет роль хранения сокровищ. Обычно в ней один вход, и она вероятнее всего будет с ловушкой.

Склеп: Хотя иногда возводимый как убежище, склеп обычно ряд отдельных помещений, каждое со своим личным саркофагом, или вытянутый зал, вдоль стен которого, расположены ниши для хранения гробов или тел. Предусмотрительные авантюристы всегда готовы к встрече с нежитью в склепе, но они идут на риск, ожидая обнаружить сокровища, которые часто хоронят с мертвыми. В большинстве культур склепы высоко ценятся, а потому и хорошо украшаются, так как фактически склеп создается для отображения огромного уважения к мертвым, которые захоронены внутри.

Те же, кто беспокоится об оживающих мертвецах, обычно плотно запирают склеп, и устанавливают снаружи множество ловушек, делая склеп легким для проникновения, но тяжелым, чтобы покинуть его. Те же, кто боятся расхитителей гробницы, усложняют проникновение в сам склеп. Некоторые строители предусматривают сразу два выше перечисленных пункта.

КОРИДОРЫ

Уходя во тьму и тайну, эти заполненные паутиной проходы в подземелье могут быть интригующими, и вселять немного страха. У всех подземелий есть комнаты, и коридоры. Хотя большинство коридоров просто соединяют комнаты, иногда они встречаются просто сами по себе, просто из-за ловушек, патрулей стражников, или блуждающих чудовищ.

Разрабатывая подземелья, удостоверьтесь, что коридоры достаточно широки, чтобы по ним могли перемещаться ваши чудовища. (Например, дракону нужен достаточно крупный туннель, чтобы он мог заходить и выходить из своего логова). Богатые, могущественные и талантливые строители подземелий могли создать широкие коридоры, чтобы воссоздать величие своей работы. В противном случае, проходы не более чем они необходимы. (Разработка туннелей дорогостоящая, изнурительная и занимающая много времени работа). Коридоры уже 3 метров обычно предоставляют трудность для участия в бою всех ИП, поэтому делайте их исключением, а не обычным признаком.

Ловушки в Коридорах: Так как проходы в подземельях обычно достаточно узкие, позволяя применять лишь определенные виды передвижения, строители обычно размещают в них разные ловушки. В узких проходах у злоумышленников нет возможности избежать ямы-ловушки, падающих камней, стрел-ловушек, разъезжающихся полов, или катящихся камней, которые занимают весь проход. По тем же причинам, очень эффективны в коридорах *глифы опеки*.

Лабиринты: Обычно проходы соединяются с помещениями наиболее простыми и прямыми способами. Однако некоторые строители подземелий разрабатывают лабиринты внутри подземелий. По такому типу конструкции довольно тяжело маневрировать (или по крайней мере с легкостью), особенно тяжело (он становится эффективным барьером), когда лабиринт заполнен ловушками и чудовищами. Лабиринт может использоваться, чтобы отделить одну часть подземелья, отводя злоумышленников от защищенного места. В целом, хотя в большинстве случаев лабиринты располагаются в убежищах или склепах, лабиринт есть смысл размещать лишь в том случае, если обитатели подземелья не хотят, чтобы до них было легко добраться.

РАЗНООБРАЗНЫЕ ПРИЗНАКИ

Любое подземелье можно разнообразить, добавив различные, интересные особенности.

Лестницы: Наиболее распространенный способ соединять различные этажи подземелья. Прямые лестничные пролеты, спиральные лестницы, и круговые с множеством площадок в пролетах, наиболее часто встречаемые типы лестниц в подземельях, как и рампы (иногда встроенные столь незаметно, что их тяжело увидеть; КС Отслеживания 15). Лестницы очень важны места доступа, поэтому они очень часто наделяются ловушками или охраняются. Ловушки на лестницах заставляют злоумышленников падать или соскальзывать с лестниц вниз, в ямы с шипами, прудами с кислотой, или иные опасные места.

Полogie Лестницы: Лестницы, у которых ступени имеют шаг более менее 1,5 метра за каждые 1,5 метра горизонтальной дистанции, не отражаются на режиме передвижения, но персонажи атакующие противника расположенного ниже, получают +1 бонус к броскам атаки из-за того, что они расположены выше. Большинство лестниц в подземельях под невысоким углом, за исключением спиральных лестниц (смотрите далее).

Отвесные Лестницы: Персонажи, поднимающиеся по отвесным ступеням (угол наклона 45 градусов и выше), должны тратить 2 клетки передвижения, чтобы войти на каждую новую клетку таких ступеней. Персонажи бегущие или стремительно передвигающиеся по отвесным ступеням, должны пройти проверку Баланса против КС 10, начиная с первого вхождения на клетку с отвесными ступенями. Персонажи неуспешно прошедшие проверку, должны отойти назад в своем передвижении на 1d2×1,5 метра. Персонажи, чья проверка отличается от КС на 5 и ниже единиц, переносят 1d6 повреждений, и падают навзничь в той клетке, где закончилось их передвижение. Отвесные ступени повышают КС проверки Падение/Акробатика на 5.

Спиральная Лестница: Этот тип лестниц разработан для того, чтобы было легче защищать замок. Персонажи получают укрытие от противников расположенных ниже их на спиральных лестницах, они легко могут передвигаться вдоль центральной подпорки лестницы.

Ограды/Перила и Бортики: Лестницы выходящие в большие комнаты часто имеют перила. Они действуют так, как это описано в выступах (смотрите Особые Полы, стр. 60).

Мосты: Мост соединяет две высоких территории, которые разделены одной более низкой, располагаясь над пропастью, рекой или ямой. Простой мост может состоять из обычных деревянных досок, в тоже время как более сложный может состоять из скрепленного раствором камня с железными подпорками и боковыми бортами.

Узкие Мосты: Если мост слишком узкий, например, несколько досок расположенных над потоком лавы, принимается за выступ (смотрите Особые Полы на стр. 60). Он требует проверки Баланса (КС зависит от ширины) для его преодоления.

Веревочный Мост: Изготавливаемый из деревянных планок обмотанных веревками, веревочный мост удобен, так как он портативен, и его легко можно переносить и убирать. Чтобы развязать один край, потребуется два полноразмерных действия, но проверка Использование Веревки против КС 15 позволит сократить время до действия равного передвижения. Если только одна из двух поддерживающих веревок прикреплена, то передвигающийся по мосту должен проходить проверку Рефлекса против КС 15, чтобы не сорваться с него, а затем проходить проверки Взиранья против КС 15, чтобы передвигаться по останкам моста.

Обычно веревочные мосты 1,5 метра шириной. У каждой из двух поддерживающих веревок по 8 хит-поинтов.

Разводные Мосты: У некоторых из мостов есть механизмы, которые позволяют им разъезжаться или расстыковываться в месте их стыковки. Обычно разводной механизм расположен лишь с одной стороны моста. Чтобы опустить разводной мост требуется действие равное передвижению, но мост не опустится до тех пор, пока не начнется следующее действие опускающего мост персонажа. Чтобы поднять мост потребуются полноразмерное действие; мост поднимется в конце действия.



Но более длинные и широкие мосты могут потребовать больше времени для подъема и опускания, а некоторые и проверку Силы для вращения механизма.

Перила и Бортики: У некоторых мостов есть перила или бортики вдоль сторон. Если у моста есть перила или бортики применяйте проверки Баланса и повышенный напор как это описано в выступах (смотрите Особые Полы на стр. 60). Борты точно также дают укрытие для тех, кто расположен на мосту.

Мусоропроводы, Дымоходы, Желоба: Лестницы не единственный способ перемещения вверх и вниз по подземельям. Иногда вертикальные шахты соединяют уровни подземелья, или соединяют подземелье с поверхностью. Мусоропроводы обычно ловушки, которые спускают персонажей на более низкие уровни, часто перемещая их в более опасные ситуации, чем они того ожидали.

Колонна: Довольно часто встречаемый признак в подземелье — колонна или столп,



выполняют роль поддержки потолков. Как правило, чем глубже в подземелье помещения, тем толще необходимы колонны для поддержки веса земли. Очень часто колонны отполированы, и на них нанесены узоры, рисунки и надписи.

Утонченная Колонна: Эти колонны шириной около 30 или 60 см, поэтому они не занимают по площади даже одной клетки. Разместите точку в центре каждой клетки, где расположена утонченная колонна, и особо не беспокойтесь по поводу того, сколько места она занимает. Существо, стоящее за утонченной колонной получает бонус прикрытия +2 к Классу Доспеха, и +1 бонус к спасброскам Рефлекса (эти бонусы не суммируются с бонусами от иных укрытий). Присутствие утонченной колонны не влияет на способность сражаться существа, так как принимается, что при возможности существо использует колонну для своего преимущества у обычной утонченной колонны КД 4, прочность 8 и 250 хит-поинтов.

Расширенная Колонна: Эти колонны занимают полностью всю клетку, и обеспечивают укрытие любому, кто расположен позади них. У них КД 3, Прочность 8 и 900 хит-поинтов.

Чтобы взбираться по большинству колонн достаточно пройти проверку Взиранья против КС 20; если колонна отполирована или скользкая, КС повышается до 25.

Сталагмит/Сталактит: Эти узкие и длинные природные скальные колонны торчат из пола (сталагмит), или из потолка (сталактит). Сталагмиты и сталактиты действуют как утонченные колонны, хотя по слухам, глубоко в Подземье существуют очень широкие сталактиты и сталагмиты.

Статуи: Отражения ушедших дней, статуи встречаются в подземельях в виде реалистичных отражений личностей, существ или сцен, в своем отображении они более или менее жизнеподобные. Очень часто статуи выполняют роль напоминания людей из прошлого, или же богов и идолов. Иногда статуи могут быть разрисованы, но чаще они остаются в первоначальном виде. У некоторых есть подписи. Авантюристы мудро обходят стороной статуи из страха, что они могут ожить и напасть, как например может сделать каменный голем. Также статуи могут быть знаком, который указывает на присутствие в подземелье чудовища с силой окаменения (такие как медуза или кокатрис). Свободно используйте обе из этих идей, но не забывайте, что иногда статуя может быть только лишь просто статуей.

Большинство статуй действуют как расширенные колонны, занимая клетку, и выполняя укрытие. Некоторые статуи, более маленькие в размерах, выполняют роль утонченных колонн. Чтобы взобраться по статуе, ИП должен пройти проверку Взиранья против КС 15.

Гобелен: Красиво изображенные узоры или сцены на полотнах гобеленов свисающих со стен хорошо оборудованных комнат, коридоров подземелий. Они не только делают помещения более комфортабельными, но и добавляют церемониальной возвышенности святыне и тронным комнатам. Очень часто умелые строители используют гобелены чтобы прикрыть ниши в стенах, разместить за ними потайные комнаты, или секретные рычаги. Иногда изображения на гобеленах могут содержать подсказки относительно природы строителей подземелья, или самого подземелья.

Гобелены обеспечивают полное укрытие (50% шанс промаха) персонажам за гобеленом, если он свисает с потолка до пола, или обычное укрытие (20% шанс промаха) если они на равне со стенами.

Взбирание по большому гобелену не очень-то тяжелое задание, проверка



Взбирания против КС 15 (или КС 10 если в качестве опоры выступает стена).

Пьедестал: Все важное, что заслуживает выставление на показ в подземелье, от сказочного сокровища, до гроба, обычно расположено на пьедестале или возвышении. Подъем объекта выше уровня пола фокусирует внимание на нем (в практическом значении, хранит его в безопасности от воды ил иной субстанции, которая могла бы покрывать пол подземелья). Очень часто пьедестал содержит ловушку, чтобы оберегать то, что расположено на нем. Он может скрывать позади себя потайную дверь, или обеспечивать путь к двери, которая расположена высоко под потолком. Лишь самые большие пьедесталы могут занимать полностью клетку; большинство пьедесталов обычно не выполняют роль укрытий.

Водоём: Обычно водоёмы образуются естественным путем, когда воды в подземельях начинает стекаться в низкие места (сухие подземелья очень редкое явление). Также водоёмами могут быть колодцы и природные источники-родники, а также бассейны, цистерны и фонтаны. В любом случае вода достаточно широко встречается в подземельях, содержит слепых рыбок и прочих водных чудовищ. Водоёмы обеспечивают водой жителей подземелий, и потому очень важная территория для контроля хищником, как родник на поверхности в дикой местности.

Прибрежный Пруд: Если клетка содержит неглубокую воду, глубина такого водоёма обычно не более 30 см. Чтобы пройти через такую клетку, тратится две клетки обычного передвижения, а КС проверки Падения/Акробатики повышается на 2.

Глубокий Пруд: В этих клетках вода обычно достигает 1,2 и более метров неподвижной воды. Передвижение через такую клетку стоит Средним и более крупным в размере существам 4 клетки их передвижения, или же при желании плыть. Маленькие или меньшие существа должны плыть через клетку содержащую глубокий пруд. Навык Падение/Акробатика невозможен в глубоких прудах.

Вода в глубоких прудах обеспечивает укрытие для Средних и больших существ. Маленькие и меньшие существа получают улучшенное укрытие (+8 бонус к КД, +4 бонус к спас-броскам Рефлекса). Средние или большие существа могут присесть действием передвижения, чтобы получить улучшенное укрытие. Существа с таким улучшенным укрытием получают -10 штраф к атакам, против существ, которые не находятся под водой.



Клетки с глубокой водой обычно совместно занимают большое пространство, и окружены кольцом неглубокой воды.

Как неглубокие, так и глубокие пруды дают -2 штраф к проверкам Бесшумного Передвижения.

Особые Водоёмы: Через случай, или специально, водоёмы могут быть заколдованы. Реже, водоём или фонтан обладает способностью наделять улучшающей магией того, кто из него испил: вылечить, модифицировать показатель параметра, магию превращения или даже таким необычным, как заклинание *желание*. Однако точно также водоём может иметь и проклятые эффекты: забрать здоровье, не желаемый полиморф, или какое-нибудь более серьезное поражение. Обычно вода из магического водоёма утрачивает свою силу спустя час, после того как была выпита или взята. В некоторых водоёмах есть фонтаны. По стечению обстоятельств, они редко когда декоративны, но часто являются фокусировкой для ловушек, или источником магии водоёма.

Большинство водоёмов состоят из воды, но в подземельях возможно все. Водоёмы могут содержать невкусные, отвратительные жидкости, например, кровь, яд, нефть или магму. И даже если водоём содержит воду, она может быть святой, соленой или зараженной болезнью (смотрите стр. 2__ относительно возможных заболеваний).

Подъемник: В некоторых местах в дополнение к лестницам может стоять подъемник (иногда с большим механизмом подъема), который перемещает обитателей подземелья с одного уровня на другой. Такие подъемники могут быть механическими (использующими механизмы, блоки/шкивы, или лебедки), или магическими (например, заклинание *левитация*, примененное на подвижную плоскую поверхность). Механический подъемник может быть небольшой платформой которая может удерживать лишь одного персонажа, или же большой комнатой, которая способна самостоятельно подниматься и опускаться. Хитрые строители могли бы разработать подъемник, который бы опускался и поднимался без ведома находящихся в нем, тем самым, ловя их в ловушку, или же наоборот создавать впечатление что движется, а на самом деле оставаясь неподвижным.

Типичный подъемник опускается или поднимается на 3 метра за раунд, начиная свое действие в ход запустившего его (или на инициативу 0, если действует вне зависимости от существ расположенных на нем). Подъемники могут быть полностью замкнутыми, или иметь небольшие борта и невысокие стены, или же могут быть опасными плоскими платформами.

Таблица 3-11: Большие Признаки и Обстановка

d%	Признак/Обстановка	32	Куча фекалий	66	Яма (неглубокая)
01	Ниша	33	Злой символ	67	Платформа
02	Алтарь	34	Обвалившиеся камни	68	Водоём
03	Арка	35	Котелок на огне	69	Опускающаяся решетка
04	Бойница (вытянутая/дырка)	36	Камин	70	Вешалка
05	Балкон	37	Купель	71	Рампа
06	Бочка	38	Кузня	72	Туалет (отхожее место)
07	Кровать	39	Фонтан	73	Рельеф
08	Лавка	40	Мебель (поломанная)	74	Канделябр
09	Книжный Шкаф	41	Гонг	75	Экран
10	Жаровня	42	Сено (скирда)	76	Расщелина
11	Клетка	43	Дыра	77	Полка
12	Котел	44	Дыра (пробитая)	78	Святыня
13	Ковер	45	Идол	79	Прядильное колесо
14	Настенный Рисунок	46	Железный засов	80	Загон
15	Корзина	47	Железная дева	81	Статуя
16	Подиум	48	Печь для обжиг/сушки	82	Статуя (опрокинутая)
17	Стул	49	Приставная лестница	83	Скат
18	Канделябр	50	Выступ	84	Табурет/скамейка
19	Корзина углем	51	Ткацкий станок	85	Чучело животного
20	Пропасть	52	Мелкие камни	86	Затопленная местность
21	Сундук	53	Наручники	87	Стол (большой)
22	Тумба с выдвижными ящиками	54	Кормушка	88	Стол (маленький)
23	Дымоход	55	Зеркало	89	Гобелен
24	Платяной шкаф	56	Мозаика	90	Трон
25	Обвалившаяся стена	57	Гора щебня	91	Мусор (груда)
26	Ящик	58	Духовка	92	Тренога
27	Сервант	59	выступ	93	Корыто
28	Занавес	60	Настенный рисунок	94	Кадка/бадя
29	Диван	61	Частично обвалившийся	95	Пристенный бассейн
			потолок		
30	Сводчатый потолок	62	Пьедестал	96	Шкаф для одежды
31	Дверь (выбитая)	63	Отверстие для подглядывания	97	Ниша для оружия
		64	Колонна	98	Колодец
		65	Столб позора	99	Лебедка и шкив
				100	Рабочая лавка

Подвесная Лестница: Свободно стоящая, или встроенная в стену, такая лестница требует от спускающегося или взбирающегося проверки Взбирания против КС 0.

Смещающаяся Стена или Камень: Эти особенности могут перекрывать доступ в комнату, ловить в ловушку авантюристов, закрывая их в тупике, или предотвращая побег из подземелья. Смещающиеся стены могут заставлять персонажей двигаться непосредственно к опасности, или наоборот, закрывать проход к особой области. Не все смещающиеся стены обязательно должны быть ловушками. Например, камни контролируемые нажимными пластинами, противовесами, или секретными рычагами, которые превращают стену в лестницу, которая ведет в выше расположенную потайную комнату, или секретный выступ.

Но в целом, такие смещающиеся части создаются как ловушки (смотрите стр. 67), которые иницируются, и обладают КС для Поиска и Блокировки Устройств. Однако у них нет Серьезности Вызова, так как они причиняют лишь неудобства, и сами по себе не смертельны.

Телепорты: Иногда полезные, иногда коварные, такие места в подземельях наделены эффектом телепортации (например, *круг телепорта*), которые перемещают персонажей в другие места в подземелья, или вообще в совсем иные местности. Они могут быть ловушками, телепортируя не осторожных в опасные ситуации, или же они могут быть быстрым способом перемещения для тех, кто строил или жил в подземелье, являясь хорошей возможностью миновать барьеры или ловушки, или просто ускорять процесс передвижения. Коварные строители подземелий могли создать телепорт в комнате, который мог перенести персонажей в точно такую же комнату, что они и не заметят различий. Заклинание обнаружение магии может дать подсказку о присутствии телепорта, но единственный способ узнать, куда ведет телепорт, это непосредственные эксперименты, или прочие исследования.

Алтари: Храмы, в частности темным богам, часто существуют под землей. Алтари в таких помещениях обычно изготавливаются из цельного каменного блока, и являются центральной фокусировкой для него. Иногда все остальные ловушки в храме пропадают, или из-за разворовывания, или из-за времени и разложения, но алтари остаются. У некоторых алтарей есть ловушки, или на них наложена сильная магия. Большинство алтарей занимают на поле боя одну или две клетки, и обеспечивают укрытие для существ, которые скрываются за ними.



ОСЫПИ И ОБВАЛЫ (СВ 8)

Обвалы и осыпи чрезвычайно опасны. Ведь исследователи подземелий сталкиваются не только с опасностью быть раздавленными тоннами осыпавшегося камня, а и, если они выжили, быть заживо захороненными под грудой обломков, или быть отрезанными от единственно-возможного выхода. Осыпи заваливают любого, кто находился в их эпицентре, а рассыпающиеся обломки способны повредить любого в периферии осыпи. У обычного коридора может быть 4,5 метровый радиус завала, и еще 3 метровый радиус дополнительного поражения.

Слабый свод или потолок можно заметить пройдя проверку Знание (архитектура и инженерия) против КС 20, или Ремесло (обработка камня) против КС 20. Помните, что проверки Ремесла могут выполняться нетренированным то как и проверки Интеллекта. Дварф может просто пройти такую проверку проходя мимо ослабленного потолка в пределах 3 метров.

Ослабленный потолок может обвалиться, когда он субъект сильного сотрясения или толчка. Персонаж может создать обвал только за счет того, что разрушит половину колонн, поддерживающих потолок. Если вы хотите создать помещение с вполне реальной вероятностью обвала, разместите определенное количество колонн уже разрушенных до того как ИП прибыли. (Разрушенные колонны уже будут намекать на то, что потолок может обвалиться и без проверки знаний).

Персонажи попавшие в зону завала осыпи переносят 8d8 повреждений, или половину повреждений, если они успешно прошли проверку Рефлекса против КС 15, они полностью засыпаны. Персонажи в зоне поражения побочных обломков переносят 3d6 повреждений, или никаких повреждений, если они успешно прошли спас-бросок Рефлекса. Персонажи неудачно прошедшие проверки в побочных обломках засыпаны.

За каждую минуту, пока персонаж засыпан в обвале, он переносит по 1d6 пунктов временного повреждения. Если персонаж впадает в бессознательное состояние, он должен проходить проверку Телосложения против КС 15. Если проверка неудачна, он переносит по 1d6 пунктов временного повреждения до тех пор пока не освобожден, или не умер.

Персонажи, которых не засыпало, могут попытаться вырыть других товарищей. За 1 минуту используя лишь свои руки, персонаж может очистить завал из камней и мусора равный пятикратной его нагрузке (смотрите Таблицу 9-1: Переносимая Емкость на стр. 162 в *Руководстве Игрока*). Количество осыпавшегося камня заполняющего область размером 1,5 на 1,5 метра приблизительно весит одну тонну (900 кг). По-

Таблица 3-12: Мелкие Признаки и Обстановка

d%	Признак/Обстановка	32	Бракованное оружие	66	Бумага
01	Наковальня	33	Тарелка	67	Подушки
02	Пепел	34	Стекающая вода	68	Трубка (курительная)
03	Вещмешок	35	Барaban	69	Шест
04	Охалка сена	36	Пыль	70	Котелок
05	Кузнечные мехи	37	Резьба	71	Глиняный бокал
06	Пояс	38	Снаряжение (поломанное)	72	Мешочек
07	Комки меха	39	Снаряжение (целое)	73	Лужа (вода)
08	Одеяло	40	Фляга	74	Тряпье
09	Пятно крови	41	Кремень и кресало	75	Лезвие
10	Кости (гуманоида)	42	Запасы пищи (не съедобные)	76	Ручеек
11	Кости (не гуманоида)	43	Запасы пищи (съедобные)	77	Веревки
12	Книги	44	Грибы	78	Руны
13	Ботинки	45	Жернов	79	Мешок
14	Бутылка	46	Крюк	80	Раскиданные камни
15	Коробка	47	Рог	81	Нанесенные пеплом пометки
16	Прут для таврования	48	Песочные часы	82	Свиток (не магический)
17	Разбитое стекло	49	Насекомые	83	Футляр для свитков (пустой)
18	Корзина	50	Плошка	84	Череп
19	Канделябр	51	Бочонок	85	Слизь (не чудовище)
20	Карты (игровая колода)	52	Ключ	86	Звук (не объяснимый)
21	Свеча	53	Лампа	87	Специи
22	Цепи	54	Фонарь	88	Шип
23	Следы когтей	55	Метки	89	Зубы
24	Колун	56	Плесень	90	Языки
25	Одежда	57	Грязь	91	Предметы
26	Паутина	58	Кружка	92	Факел (обгоревший останок)
27	Холодный очаг	59	Музыкальные инструменты	93	Поднос/поддон
28	Тело (авантюриста)	60	Таинственное пятно	94	Трофей
29	Тело (чудовища)	61	Гнездо (животного)	95	Бечевка
30	Трещины	62	Запах (не опознаваемый)	96	Урна
31	Кубик	63	Масло (разлитое)	97	Кухонная утварь
		64	Масло (ароматическое)	98	Точильный камень
		65	Картина	99	Дерево (щепки)
				100	Слова (нацарапанные на чем-то)

этому у обычного искателя приключений (Сила 10, ограничение тяжелой нагрузки 45 кг.) очистка такого помещения займет 4 минуты ($45 \text{ кг} \times 5 = 225 \text{ кг}$, $225 \text{ кг} \times 4 = 900 \text{ кг}$). Полу-орк с Силой 20 (тяжелая нагрузка 180) может выполнить тоже самое за 1 минуту ($180 \times 5 = 900 \text{ кг}$). Вооруженный соответствующим инструментом, таким как кирка, ломик или лопата он может расчищать камень в два раза быстрее чем просто руками. Вы можете позволить заспанному персонажу самостоятельно освободиться, пройдя проверку Силы против КС 25.

ОСВЕЩЕНИЕ

Некоторые подземелья хорошо освещены, в тоже время как другие темные, что не видно ни зги. Освещение создаваемое вами в подземелье зависит от двух факторов, чудовищ которые в нем обитают, и ваше предпочтение как МП.

Очевидно, что чудовища не способные видеть всегда будут носить с собой источники света, или поддерживать часто используемые помещения освещенными. С другой же стороны, существа со слепым зрением и осязанием сотрясений почвы часто вообще обходятся без света. В целом, хитрые чудовища будут гасить освещение, если ожидают атаки от людей или иных существ, которые не видят в темноте. А менее интеллектуальные чудовища могут обитать в темноте только потому, что они не умеют, разводить огонь, или не имеют доступа к магии связанной с освещением.

Существа с темновидением в пределах 18 метров обычно попадают под две экстремально кардинальных точки. У них есть преимущество перед существами, не имеющими темновидение, когда они сражаются в темноте. С другой стороны, лишь несколько интеллектуальных существ будут добровольно жить в повседневной жизни в черно-белых цветах, в то время как простой факел или заклинание 0 уровня позволит им видеть цвет. Множество подземных цивилизаций содержат свои «безопасные» территории освещенными, но гасят свои фонари, если знают о приближении незваных гостей с мира поверхности.

Другим аспектом темновидения является его ограниченный диапазон. Существа, проживающие в обширных пещерах, могут иметь факелы для освещения входа, так как вряд ли будут видеть далее расстояния 18 метров. Так как обычно зрение простирается до тех пор, пока оно не заблокировано, поэтому их стражи могут наблюдать оставаясь невидимыми, это большое тактическое преимущество.

Вы захотите сделать сражение в темноте, чтобы ваши игроки тратили часть времени на то, чтобы определить в какой клетке находится их противники. Но сражение в темноте сложнее и для вас, так как вам постоянно приходится самому отслеживать, где расположен каждый невидимый противник. Будет легче для вас и игроков установить согласие, что в этом подземелье факелы расположены в креплениях через каждые 12 метров вдоль стен. Но хорошо проработанный бой в темноте может быть очень захватывающий, напоминающий игру в кошки-мышки, в которой персонажи с хорошими показателями по Прислушиванию могут полностью себя проявить с лучшей стороны.

Случайные Признаки и Обстановка

Таблица 3-11: Крупные Признаки и Обстановка приводит список больших или доминирующих особенностей, часто встречаемых в подземелье. Используя эту таблицу как генератор при создании случайных подземелий, или детализировать то, которое вы уже создали.

Авантюристы также могут сталкиваться с мелкими деталями или предметами при исследовании помещений подземелья. Используя Таблицу 3-12: Мелкие Признаки и Обстановка, вы можете случайным образом создавать предметы, или выбирать приглянувшийся.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ЛОВУШКИ

Зачем использовать ловушки? Ловушки усиливают опасность игры. Если авантюристы ожидают ловушки, или слишком часто с ними сталкивались в прошлом, более вероятно, что они будут осторожными в приключениях, и в частности в подземельях. Хотя насыщение игроков страхом и паранойей от ловушек может быть забавным, не переусердствуйте, так как это может сильно замедлить игровой процесс. Обыскивание

ЛОВУШКИ

В подземелье авантюристы могут погибнуть, сгореть заживо или быть утыканы ядовитыми дротиками – и все без стычки хотя бы с одним чудовищем. Подземельям характерно быть наполненными барьерами и смертельными ловушками различных видов. Данный раздел рассматривает действие ловушек, предлагает большой выбор ловушек и дает базовые правила по их созданию.

Типы Ловушек: По своей природе ловушка может быть или механической, или магической. Механические ловушки включают в себя ямы-ловушки, выстреливающие стрелы, падающие блоки, заполняемые водой комнаты, вылетающие клинки и все, что зависит по своему принципу действия от механизма. При успешной проверке навыка Ремесло (изготовление ловушек), ИП сам может создать ловушку (смотрите Разработка Ловушек, стр. 74, и описание навыка на стр. 84 в *Руководстве Игрока*).

Магические ловушки также самостоятельно делятся на заклинания ловушки, и ловушки магические устройства. Ловушки магические устройства выпускают заклинание, когда их активируют, по тому же принципу, что и волшебные палочки, жезлы, кольца и прочие магические предметы. Создание ловушки магического устройства требует наличие черты Создать Необычные Предметы (смотрите Разработка Ловушек, стр. 84, и описание черты на стр. 98 *Руководства Игрока*).

Заклинания ловушки обычные заклинания, которые сами по себе действуют как ловушки, такие как *огненная ловушка* или *глиф опеки*. Создание заклинания ловушки требует услуг от персонажа способного применять заклинания, кто обычно и является персонажем, создающим ловушку, или заклинателем НИП нанятым для этих целей.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ

Наиболее часто подземелья оснащены смертельными механическими (не магическими) ловушками, такими как скрытые арбалеты, которые выстреливают, когда неосторожная жертва наступает на контролирующую пластину, или обваливающийся коридор. Обычно ловушка определяется по своему месторасположению и иницирующему условию, насколько тяжело её заметить до того, как она срабатывает, сколько повреждений она наносит, и есть или нет, у персонажей возможность пройти проверку спас-броска для избежания эффекта. Ловушки, наносящие атаки стрелами, вылетающими клинками и другими типами оружия, проводят обычные проверки бросков атаки, со специальным бонусом атаки, отмеченным в дизайне ловушки.

Существа успешно прошедшие проверку Поиска против КС 20, обычно могут заметить простую механическую ловушку до того, как они её иницируют. (Простой ловушкой является сеть, ловушка иницируемая натянутой веревкой, или большая ловушка как яма).

Персонаж с классовой особенностью чувство ловушек, который успешно прошел проверку Поиска против КС 21 (или выше) может заметить хорошо скрытую или составную механическую ловушку. Составные ловушки обладают иницируемыми механизмами и запускаемыми плитами, механизмами, связанными с дверями, изменениями в весе, колебаниями в воздухе, вибрациями и прочими не стандартными инициаторами.

МАГИЧЕСКИЕ ЛОВУШКИ

Множество заклинаний можно разработать для создания опасных ловушек. Например, высокоуровневые жрецы способны создавать *глифы опеки* или *символы* для предотвращения проникновения злоумышленников в определенную зону, а высокоуровневые маги могут создавать *осенные ловушки*,

каждого метра в коридоре станет утомительным как для МП, так и для игроков.

Решением этого, может быть размещение ловушек в соответствующих местах. Персонажи-существа устанавливая ловушки в гробницах и убежищах, чтобы обезопасить себя от злоумышленников, но ловушки не приемлемы и невозможны в часто посещаемой местности (дорогах). Разумные существа никогда не будут строить ловушки, в которые сами смогут попасть.

или *постоянные образы* для маскировки опасностей, или *замешательство*. Если же у заклинания или предмета отсутствует описание, принимайте за базовые условие следующие параметры:

- Успешная проверка Поиска (КС 25+уровень заклинания) позволяет вору (и только вору) обнаружить магическую ловушку до того, как она сработает. У других персонажей нет шанса заметить магическую ловушку с помощью проверки Поиска.
- Магические ловушки позволяют проходить спас-бросок для избежания эффекта (КС 10+уровень заклинания×1,5).
- Магические ловушки может обезвредить вор (и только вор) с успешной проверкой Блокировка Устройств (КС 25+уровень заклинания).

ЭЛЕМЕНТЫ ЛОВУШЕК

Все ловушки, механические или магические, обладают следующими элементами: инициатор, перезарядка, КС Поиска, КС Блокировки Устройств, бонус атаки (или спас-бросок или атака с задержкой), повреждение/эффект и Серьезность Вызова. Некоторые ловушки могут содержать дополнительные элементы, такие как яд или возможность обойти. Эти характеристики рассмотрены ниже.

Инициатор

Инициатор ловушки определяет то, как она срабатывает.

Местоположение: Инициатор местоположения активирует ловушку в тот момент, когда кто-то занимает определенную клетку. Например, скрытая яма-ловушка срабатывает, когда существо наступает на определенную точку.

Близостный: Эта ловушка срабатывает когда существо появляется на определенном расстоянии от неё. Близостный инициатор отличается от инициатора местоположения тем, что существу не нужно находиться в определенной клетке. Летящее существо может сыницировать ловушку с близостным инициатором, но не сможет иницировать инициатор местоположения. Механические инициаторы близости чрезвычайно чувствительные до малейших изменений в воздухе. Поэтому очень полезно такие ловушки размещать лишь в таких местах как склепы, где воздух обычно неподвижен.

Близостный инициатор наиболее чаще применяется в магических ловушках, например заклинание *тревога*. В отличие, когда заклинание активируется, заклинание *тревога* используется как инициатор территории, которая не должна быть более чем защищающая ловушка.

Некоторые ловушки магические устройства обладают специальными близостными инициаторами, которые активируются только тогда, когда проходит лишь определенный вид существ. Например, заклинание *обнаружение добра* может служить как близостный инициатор на злом алтаре, выпускающая заложенную ловушку как только кто-то с добрым мировоззрением подойдет.

Звуковой: Этот инициатор запускает магическую ловушку когда замечает какой-нибудь звук. Звуковой инициатор функционирует по принципу уха, и обладает +15 бонусом к проверкам Прислушивания. Успешная проверка Бесшумного Передвижения, магическая *тишина* и прочие эффекты позволяющие нейтрализовать слух, позволяют обойти её. В момент своего создания, ловушка со звуковым инициатором требует активации заклинания *яснослышание*.

Визуальный: Этот инициатор для магических ловушек выполняет роль глаза, активируя ловушку, как только что-то «увидит». Ловушка с визуальным инициатором требует активации в момент создания *волшебного глаза*, *ясновидение* или *истинное зрение*. Диапазон видимости и бонус Отслеживания зависят от заклинания установленного на ловушке, которые отображены ниже:

Заклинания	Зона видимости	Бонус Отслеживания
<i>Волшебный глаз</i>	Линия видимости (не ограниченный диапазон)	+20
<i>Ясновидение</i>	Одна выбранная зона	+15
<i>Истинное зрение</i>	Линия видимости (до 36 метров)	+30

Если вы хотите чтобы ловушка «видела» в темноте, вы должны или выбрать условие *истинное зрение*, или также добавить к заклинанию *темновидение*. (*Темновидение* ограничивает зону видимости в темноте до 18 метров). Если используется невидимость, маскировка или иллюзии, и они могут

одурачить заклинание, то следовательно они могут одурачить и визуальный инициатор.

Касательный: Касательный инициатор активирует ловушку, как только к нему прикасаются, и один из наиболее легких инициаторов по конструкции. Этот инициатор может быть физически прикреплен к механизму, который наносит повреждения (например игла выскакивающая из замка), или может быть отдельной составляющей. Вы можете создать магический касательный инициатор, добавив *тревогу* к ловушке, и сузив зону эффекта до покрытия только иницируемой точки.

Временной: Этот инициатор периодически, спустя некоторый промежуток времени, выпускает ловушку. Острый клинок, выдвигающийся из дыры в стене коридора через каждые 4 раунда, может быть временным инициатором.

Заклинание: Все заклинания ловушки обладают этим инициатором. Соответствующее описание заклинания в *Руководстве Игрока* объясняет условия иницирования для ловушек содержащих инициаторы заклинания.

Перезарядка

Элемент перезарядки является условием, при котором регулируется возможность повторной готовности ловушки.

Нет перезарядки: Только заново создавать, иного способа перезарядки у такой ловушки нет. Заклинания ловушки не обладают возможностью перезарядки.

Починка: Чтобы ловушка вновь функционировала, её необходимо отремонтировать.

Ручное: Перезарядка ловушек требует, чтобы кто-то приходил, и заново её установил. Этот элемент перезарядки имеют большинство механических ловушек.

Автоматический: Ловушка перезаряжается автоматически, или немедленно, или спустя некоторый временной интервал.

Починка и Перезарядка Механических Ловушек

Починка механических ловушек требует проверки Ремесла (изготовление ловушек) против КС равного её постройке. Стоимость расходных материалов одна пятая часть от исходной рыночной стоимости ловушки. Чтобы подсчитать время починки ловушки, используйте те же самые вычисления, что и при постройке, но вместо рыночной цены используйте стоимость расходных материалов.

Перезарядка ловушки обычно занимает одну минуту или около того. Необходимо передвинуть люк-ловушку назад, перезарядить арбалет за стеной, или толкнуть отравленную иглу назад в замок. Для ловушек с более сложными механизмами требуется больше времени и труда на перезарядку.

Обхождение (Необязательный Элемент)

Если строитель ловушки хочет обходить мимо ловушки, после того как он её создал или разместил, не плохо разработать механизм обхождения, чего-то, что временно бы отключало ловушку. Элементы обхождения обычно применяются только в механических ловушках; заклинания ловушки обычно обладают встроенными доступами, которые позволяют заклинателю обходить её.

Замок: Обход с замком требует проверку Взлома Замка против КС 30 чтобы его взломать.

Скрытый Рычаг: Чтобы обнаружить рычаг необходимо пройти проверку Поиска против КС 25.

Скрытый Замок: Скрытый замок соединяет выше рассмотренную деталь и требует вначале обнаружения через Поиск КС 25, и Взлом Замка КС 30.

КС Поиска и Блокировки Устройств

Строитель устанавливает сам КС для Поиска и Блокировки Устройств на механических ловушках. Для магических ловушек эти КС зависят от использования заклинания.

Механическая Ловушка: Базовый КС как для Поиска, так и для Блокировки Устройств 20. Повышение и понижение любого из этих КС сказывается на базовой стоимости (Таблица 3–15) и, возможно, на СВ (Таблица 3–13).

Магическая Ловушка: КС для обеих проверок Поиска и Блокировки Устройств приравнивается к 25+самый высокий уровень из применяемых заклинаний. В этом случае, только персонажи с классовой особенностью чувство ловушек способны проводить проверки Поиска или Блокировки Устройств. Эти КС не сказываются на стоимости или СВ ловушек.

Бонус Атаки/КС спас-броска

Ловушка обычно или проводит бросок атаки, или вынуждает проходить спас-бросок, чтобы избежать её эффекта. Изредка ловушка может содержать оба этих условия, или ни одного (смотрите Никогда не Промаривающиеся, стр. 70).

Ямы-Ловушки: Эти дыры (прикрытые или нет) в которые персонажи могут свалиться, и перенести повреждения. Яме не нужно проводить бросок атаки, но успешная проверка Рефлекса (КС устанавливается строителем) позволяет избежать повреждения. Прочие, механические ловушки, зависящие от спас-броска, также попадают в эту категорию.

Ямы в подземельях подразделяются на три базовых категории: неприкрытые, прикрытые и пропасти. Как и утесы или стены, ямы и пропасти заставляют персонажей обходить их, или тратить время на то, чтобы сделать возможным через них переход. Ямы и пропасти можно обойти с помощью благоразумного применения навыка Взбирание, Прыжки, или различных магических способов.

Неприкрытые ямы обычно выполняют роль отпугивания злоумышленников от определенного направления, хотя также, они заставляют пожалеть которые застряли, и полезли в темноту, и они могут здорово усложнить себе жизнь, если рядом будет проходить рукопашный бой.

Но прикрытые ямы куда более опасные. Их можно заметить, пройдя проверку Поиска против КС 20, но только если персонаж тратит время, чтобы тщательно осмотреть территорию, прежде чем пройти по ней. Персонаж, который не заметил яму, все также имеет право пройти проверку Рефлекса, чтобы избежать падения в неё. Однако если он бежал или бесечно передвигался, он не получает права на спас-бросок, и падает автоматически.

Прикрытием для ямы может быть самый обычный материал (сено, листья, палки или мусор), большой ковер, или же люк, замаскированный под поверхность пола. Такие люки-ловушки обычно раскрываются как только на них наступит достаточное количество веса (обычно от 22,5 кг. до 36 кг.). коварные строители ловушки могли бы создать её так, что после падения в неё жертвы, она самостоятельно бы закрывалась, поджидая свою следующую жертву. Ловушка могла бы запирается на замок, после того как она поймала жертву, оставляя скованного персонажа действительно в трудном положении. Открытие такой ловушки настолько же сложное, как и взлом стандартной двери. (принимается, что пойманный персонаж имеет доступ к замку), а также проверка Силы против КС 13, чтобы выдавить прижатый люк.

Иногда ямы ловушки могут содержать что-то более опасное на дне, чем просто обычный пол. Создатель ловушки мог установить шипы, разместить чудовищ, или же поместить пруд из кислоты, лавы, или просто воды (так как даже опытная в плавании жертва со временем устанет, и утонет).

Шипы на дне могут проткнуть несчастливых персонажей. Шипы наносят такие же повреждения, что и кинжалы, но с бонусом атаки +10, и +1 повреждением за каждые три метра падения (до максимального бонуса +5). Если в яме множество

шипов, падение на них может позволить повредить персонажа 1d4 из них. Это повреждение идет в дополнение к любому возможному повреждению от падения.

Иногда в них могут жить чудовища, слизи и желе находят весьма неплохим, когда пища сама к ним попадает, особенно когда ловушка расположена в часто посещаемой зоне. Любое чудовище, которое по размеру может поместиться в ловушке, может находиться в ней по замыслу строителя, или же просто само свалилось в неё, и не может выбраться. В последнем случае оно не слишком долго в ней находится, или что-то его в ней подкармливает. Если яма содержит воду, то тогда строитель мог населить её плотоядной рыбой. Чудовища, которым не нужно средство для поддержки жизнеобеспечения, такие как нежить или механизмы, прекрасные кандидаты на размещение в ямы.

Вторичная ловушка, расположенная на дне, механическая или магическая, может стать очень смертельной. Активируемая падающим персонажем, вторичная ловушка атакует и без того раненного персонажа, когда он наименее способен среагировать на неё. Выстреливающие стрелы, стуски пламени, брызги кислоты, такие как нежить символ или *глиф опеки*, и даже магическое устройство по *призыву монстра*, могут быть установлены на дне.

Стрелковые Ловушки:

Эти ловушки содержат летающие дротики, стрелы, копия, или похожее устройство. Строитель устанавливает бонус атаки. Такая ловушка может быть разработана до такой степени, чтобы имитировать эффект выстрела из составного лука с повышенным уровнем силы (смотрите стр. 11 в *Руководстве Игрока*), что дает ловушке дополнительный бонус повреждения, равный её уровню силы.

Ловушки с Рукопашной Атакой: Эти ловушки содержат такие детали, как выдвигающиеся клинки из стен или каменных блоков падающих с потолка. Как и в предыдущем случае, строитель устанавливает бонус атаки.

Повреждение/Эффект

Эффект ловушки — это то, что происходит с тем, кто её активировал. Обычно это имеет форму повреждения или эффект заклинания, но бывают и особые эффекты.

Ямы: Падение в яму ловушки наносит по 1d6 повреждений за каждый 3 метра глубины.

Ловушки со Стрелковыми Атаками: Эти ловушки наносят такое же повреждение, как и боеприпасы, которыми они выстреливают. Например, ловушка, стреляющая арбалетными стрелами наносит по 1d8 повреждений. Если ловушка разработана с повышенной степенью Силы, она обладает соответствующим бонусом к повреждению. Например, ловушка со стрелковой атакой (+4 бонус Силы), выстреливающая короткими копьями причиняет по 1d8+4 повреждений при успешном попадании.

Ловушки с Рукопашными Атаками: Эти ловушки наносят то же самое повреждение, что и оружие, которое они «удерживают». В случае с падающим каменным блоком, вы устанавливаете соответствующее, по своему мнению, дробящее повреждение, но всегда помните и об устройстве, которое будет перезаряжать его. Ловушка с рукопашной атакой может быть разработана так, что будет обладать встроенным бонусом к броскам повреждений, также как и если бы ловушка обладала высоким показателем Силы.



Заклинания Ловушки: Заклинания ловушки воспроизводят такой же эффект, как и расписанный эффект в соответствующем описании заклинания в *Руководстве Игрока*. Как и заклинания, ловушки позволяют проходить спас-броски против КС 10+уровень заклинания+модификатор соответствующего параметра заклинателя.

Ловушки Магические Устройства: Эти ловушки воспроизводят любые эффекты заклинаний, которые были в них «вмонтированы». Эффекты расписаны в соответствующих разделах в *Руководстве Игрока*. Если заклинание в магическом устройстве позволяет проходить проверку спас-броска, то его КС 10+уровень заклинания 1,5. Некоторые заклинания могут вместо этого проводить броски атаки.

Особое: У некоторых ловушек есть разнообразные детали, которые производят специальные эффекты, например утопление для ловушки с водой, или повреждения от яда. Спас-броски и повреждения зависят от типа яда (смотрите Таблицу 8–5: Яды, стр. 29), или установлены строителями.

Разнообразные Детали Ловушек

Некоторые ловушки могут содержать дополнительные детали, которые будут делать их значительно смертельнее. Наиболее часто встречаемые детали рассмотрены ниже.

Алхимический Предмет: В механические ловушки могут быть встроены алхимические устройства, или прочие специальные субстанции или предметы, такие как запутывающие торбы, алхимический огонь, громовые камни и подобное. Некоторые из таких предметов подражают эффектам заклинаний. Например запутывающая торба содержит эффект подобный заклинанию *опутывание*, а у громового камня эффект подобен заклинанию *грома*. Если предмет имитирует эффект заклинания, то у него повышается СВ, более детально это показано в Таблице 3–13.

Время на Перезарядку: Данная деталь обозначает, что ловушке необходимо время между тем когда ловушка сработала, и когда она нанесла повреждения. Никогда не промахивающиеся ловушки всегда содержат время на перезарядку.

Газ: Газовая ловушка может нести с собой дополнительную опасность, вдыхаемый яд. Ловушки содержащие газ обычно никогда не промахиваются, и имеют время на перезарядку свои детали (смотрите ниже).

Дно Ямы: Если что-то помимо шипов расположено на дне ямы, его лучше принимать как отдельную ловушку (смотрите Множественные Ловушки на стр. 75), с расположением активирующего инициатора при любом достаточном импульсе, например упавшем существе. Возможными донными ловушками могут быть кислоты, чудовища или вода.

Жидкость: Любая ловушка которая связана с опасностью утопления (например запирающаяся комната и наполняющаяся затем водой, или участок с зыбучим песком куда могут упасть персонажи) попадают в эту категорию. Ловушки содержащие жидкость обычно никогда не промахиваются, и имеют время перезарядку свои детали (смотрите ниже).

Касательная Атака: Эта деталь добавляется к ловушке только в том случае, если ловушке необходимо проводить успешную касательную атаку (стрелковую или рукопашную) для попадания.

Многоцелевая: Ловушки с такими деталями способны поражать гораздо большее количество персонажей.

Никогда Не Промахивающиеся: Когда на вас движется целая стена подземелья, ваши быстрые рефлексы вряд ли вам помогут, так как от стены ускользнуть тяжело. Ловушки с такими деталями не обладают ни бросками атаки, ни спас-бросками, на обладают временем для перезарядки (смотрите ниже). Большинство газовых и водяных ловушек принадлежат к категории никогда не промахивающихся.

Шипы Ям: Принимайте шипы на дне ямы как кинжалы, каждый с бонусом атаки +10. Повреждение от каждого шипа на дне повышается на +1 за каждые 3 метра глубины ямы (до максимума +5). Каждый персонаж, упавший в яму напарывается на 1d4 шип. Шипы ямы не добавляются до среднего повреждения от ловушки (смотрите Средние Повреждения, стр. 75).

Яд: Ловушки содержащие яд более смертельны чем их не ядовитые собратья, поэтому у них соответственно более высокое СВ. Для определения модификатора СВ для соответствующего яда консультируйтесь с Таблицей 3–13 (стр. 74). Для ловушек подходят контактные, вдыхаемые яды и яды при ранениях, проглатываемые типы ядо не приемлемы.

Некоторые ловушки, например обычный стол покрытый контактным ядом, наносит просто повреждения от яда. Другие же, как например, ядовитая стрела или клинок, также ещё наносят повреждения от стрелковых или рукопашных атак.

ПРИМЕРЫ ЛОВУШЕК

Примеры ловушек вполне разместились для защиты подземелий, торгового дома гильдии, или военного комплекса. Стоимость отображенная в строках с механическими ловушками отображает их рыночную цену; для магических ловушек стоимость исходных материалов. Уровень заклинателя и класс производить эффекты ловушек, и указаны в строках с описание магических ловушек или заклинаний ловушек. Для всех остальных заклинаний используется (в случаях с инициаторами, например) уровень заклинателя, который минимально возможен для доступа к активации.

Ловушки СВ 1

Дверная Ручка Смазанная Контактным Ядом: СВ 1; механическая; касательный инициатор (прилагается); перезаряжаемая вручную; яд (мозговая жидкость ползающего падальщика, КС Стойкости 13, чтобы противостоять, парализовать); КС Поиска 19; КС Блокировки Устройств 19. *Рыночная Цена:* 900 зм.

Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 3 м (1d6, от падения); КС Поиска 24; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 1800 зм.

Качающийся Блок: СВ 1; механическая; касательный инициатор; перезаряжаемая вручную; Ат. +5 рукопаш. (4d6, каменный блок); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 400 зм.

Ловушка Клинок в Стене: СВ 1; механическая; касательный инициатор; автоматическая перезарядка; скрытый рычаг для безопасного прохождения (КС Поиска 25); Ат. +10 рукопаш. (2d4/×4, коса); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 22. *Рыночная Цена:* 2500 зм.

Ловушка Копье: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +12 стрелков. (1d8/×3); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Примечание:* Макс. диапазон 60 м, цель определяется случайным образом на её пути. *Рыночная Цена:* 1200 зм.

ВАРИАНТ: ЧТО ЖЕ ОБОЗНАЧАЕТ НАВЫК БЛОКИРОВКА УСТРОЙСТВ?

Итак, персонаж выполняет проверку Блокировки Устройств против ловушки. И что же происходит, если все успешно? С этим правилом-вариантом, ответ на этот вопрос зависит от числа, которое превысило КС при проверке. Сверяйтесь с ниже приведенной информацией чтобы определить степень успеха.

Результат=КС+0–3: В следующий раз инициатор запустит ловушку, если в этот раз он не сделал. Однако после этого инициатор действует нормально, и чтобы вновь обезвредить ловушку, понадобится новая проверка Блокировки Устройств.

Результат=КС +4–6: Персонаж обезвредил механизмы ловушки. Она не начнет действовать до тех пор, пока не перезарядится. Если это автоматически перезаряжающаяся ловушка, то смотрите ниже расположенный результат.

Результат=КС +7–9: Персонаж полностью обезвредил ловушку, так, что она не начнет действовать до тех пор, пока кто-то не отремонтирует ловушку пройдя проверку навыка Ремесло (изготовление ловушек). Стоимость такого ремонта обойдется 18×10% всей стоимости изготовления.

Результат=КС +10 и выше: Персонаж или поломал ловушку (как рассмотрено выше) или успешно разузнал или добавил элемент обхождения ловушки. Эта возможность позволяет ему в дальнейшем или проходить ловушку не иницируя её, или успешно избегать её эффекта, но ловушка сохраняет свою активность. Например, персонаж которому удалось достичь такой степени успеха в проверке Блокировки Устройств может сделать так, что выстреливающая ловушка не сработает, или он заметит секретную нишу в стене, которая обеспечивает укрытие от катящегося булыжника.

Ловушка—Опускающаяся Решетка: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +10 рукопашн. (3д6); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Примечание:* Повреждает лишь тех, кто под решеткой, решетка также блокирует путь. *Рыночная Цена:* 1400 зм.

Ловушка с Лезвием Косы: СВ 1; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; Ат. +8 рукопашн. (1д8/х3); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 1700 зм.

Ловушка с Падающим Камнем: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +8 рукопашн. (2д6, камень); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 22. *Рыночная Цена:* 1700 зм.

Ловушка с Ядовитым Дротиком: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +8 стрелков. (1д4 плюс яд, дротик); яд (кровекорень, КС 12 Стойкость, чтобы противостоять, 0/1д4 Тело плюс 1д3 Мудр); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 700 зм.

Ловушка с Ядовитой Иглой: СВ 1; механическая; касательный инициатор; перезаряжаемая вручную; Ат. +8 стрелков. (1 плюс яд зеленокровного масла); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 1300 зм.

Обычная Ловушка Стрела: СВ 1; механическая; близостно инициируемая; перезаряжаемая вручную; Ат. +10 стрелков. (1д6/х3, стрела); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 2000 зм.

Очереть Дротики: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +10 стрелковая (1д4+1 дротик); многоцелевая (выстреливает 1д4 дротики в одну цель в каждой из двух смежных 1,5 м клеток); КС Поиска 14; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 500 зм.

Проволка-Лезвие через Коридор: СВ 1; механическая; местоположение; нет перезарядки; Ат. +10 рукопашная (2д6, проволка); несколько целей (первая цель, и две в смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 15. *Рыночная Цена:* 400 зм.

Углубленная Яма-Ловушка: СВ 1; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; скрытый рычаг для обхождения (КС Поиска 25); КС 15 Рефлекса чтобы устоять; глубина 6 м (2д6 падение); многоцелевая (одна цель в каждой из двух смежных 1,5 м клеток); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 23. *Рыночная Цена:* 1300 зм.

Ловушки с СВ 2

Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 2; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 6 м (2д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 24; КС Блокировки Устройств 19. *Рыночная Цена:* 3400 зм.

Коробка с Бурой Плесенью: СВ 2; механическая; касательный инициатор (открытие коробки); автоматическая перезарядка; 1,5 м аура холода (3д6, холод временный); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 3000 зм.

Ловушка Большая Сетка: СВ 2; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +5 стрелков.; КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 25. *Примечание:* Персонажи в 3 м квадрате попадают в захват сети (Сила 18), если они неудачно прошли проверку Рефлекса против КС 18. *Рыночная Цена:* 3000 зм.

Ловушка Метательное Копье: СВ 2; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +16 стрелков. (1д6+4, метательное копье); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 4800 зм.

Ловушка Причинить Легкие Ранения: СВ 2; магическое устройство; касательный инициатор; автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*причинить легкие ранения*, жрец 1-го уровня, 1д8+1, КС 11 для Воли, половина повреждений) КС Поиска 26; КС Блокировки Устройств 26. *Рыночная Цена:* 500 зм, 40 Оп.

Ловушка Пылающие Руки: СВ 2; магическое устройство; близостно инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*пылающие руки*, маг 1-го уровня, 1д4 огонь, КС 11 для Рефлекса, половина повреждений) КС Поиска 26; КС Блокировки Устройств 26. *Рыночная Цена:* 500 зм, 40 Оп.

Ловушка с Ядовитой Иглой: СВ 2; механическая; касательный инициатор; перезарядка — починка; для безопасного прохождения (Взлом Замка КС 30); Ат. +17 рукопашн. (1 плюс яд, игла); яд (синий винникс, КС 14 Стойкость, чтобы противостоять (только яд), 1 Тело/потеря сознания); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 17. *Рыночная Цена:* 4720 зм.

Опрокидывающая Цепь: СВ 2; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; Ат. +15 рукопашн., касательная (опрокидывание); Ат. +15 рукопашн. (2д4+2, шипастая цепь); КС Поиска 15; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 3800 зм.

Примечание: По сути это две ловушки с СВ 1, первая опрокидывает, а вторая атакует. Если атака опрокидывания успешна, то к атаке шипастой цепью добавляется +4 бонус, так как оппонент лежит навзничь.

Падающие с Потолка Камни: СВ 2; механическая; касательный инициатор; перезарядка — починка; Ат. +12 рукопашн. (2д6, булыжники); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 2400 зм.

Хорошо Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 2; механическая; местоположение; перезарядка — починка; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 3 м (1д6, от падения); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 4400 зм.

Яма-Ловушка: СВ 2; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 12 м (4д6, от падения); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 2000 зм.

Яма-Ловушка с Шипами: СВ 2; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 6 м (2д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 на цель, с повреждением 1д4+2 каждый); КС Поиска 18; КС Блокировки Устройств 15. *Рыночная Цена:* 1600 зм.

Ловушки с СВ 3

Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 3; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 9 м (3д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 24; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 4800 зм.

Ливень Игл: СВ 3; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +20 стрелков. (2д4, метательное копье); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 22. *Рыночная Цена:* 5400 зм.

Ловушка Касание Упыря: СВ 3; магическое устройство; касательный инициатор; автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*касание упыря*, маг 3-го уровня, КС 13 для Стойкости, нейтрализует) КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 3000 зм, 240 Оп.

Ловушка Кислотная Стрела Мельфа: СВ 3; магическое устройство; близостно инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; Ат. +2 стрелков., касательная; эффект заклинания (*кислотная стрела Мельфа*, маг 3-го уровня, 2д4 кислота/раунд в течение 2 раундов); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 3000 зм, 240 Оп.

Ловушка с Продленной Чумой: СВ 3; магическое устройство; близостно инициируемая (*обнаружить добро*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*продленная чума*, жрец 3-го уровня, КС 13 для Стойкости, нейтрализует) КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 3500 зм, 280 Оп.

Ловушка Пылающие Руки: СВ 3; магическое устройство; близостно инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*пылающие руки*, маг 5-го уровня, 5д4 огонь, КС 11 для Рефлекса, половина повреждений) КС Поиска 26; КС Блокировки Устройств 26. *Рыночная Цена:* 2500 зм, 200 Оп.

Ловушка с Ядовитой Стрелой: СВ 3; механическая; касательный инициатор; перезаряжаемая вручную; для безопасного прохождения (Взлом Замка КС 30); Ат. +12 рукопашн. (1д8 плюс яд, стрела); яд (яд Большого ужасного скорпиона, КС 14 Стойкость, чтобы противостоять 1д4 Тело/1д4 Тело); КС Поиска 19; КС Блокировки Устройств 15. *Рыночная Цена:* 2900 зм.

Падающие Каменные Блоки с Потолка: СВ 3; механическая; местоположение; перезарядка — починка; Ат. +10 рукопашн. (4д6, каменные блоки); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 5400 зм.

Потолочный Маятник: СВ 3; механическая; временной; автоматическая перезарядка; Ат. +15 рукопашн. (1д12+8/х3, двуручный топор); КС Поиска 15; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 14100 зм.

Пылающая Ловушка: СВ 3; заклинание; инициатор заклинание; перезарядки нет; эффект заклинания (*огненная ловушка*, друид 3-го уровня, 1д4+3 огонь, КС 13 для Рефлекса, половина повреждений) КС Поиска 15; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 85 зм, для наема НИП заклинателя.

Яма-Ловушка: СВ 3; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 18 м (6д6, от падения); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 3000 зм.

Яма-Ловушка с Шипами: СВ 2; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 6 м (2д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 на цель, с повреждением 1д4+2 каждый); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 3600 зм.

Ловушки с СВ 4

Глиф Опеки (Взрыв): СВ 4; магическое устройство; инициатор заклинание; перезарядки нет; эффект заклинания (*глиф опеки* [взрыв]), жрец 5-го уровня, 2д8 кислота, КС 14 для Рефлекса, половина повреждений; несколько целей (все цели в пределах 1,5 м); КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 75000 зм, 600 Оп.

Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 4; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 12 м (4д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 17. *Рыночная Цена:* 6800 зм.

Ловушка Затопляемая Комната: СВ 4; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; несколько целей (все в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на перезарядку (5 раундов); жидкость; КС Поиска 17; КС Блокировки Устройств 23. *Рыночная Цена:* 11200 зм.

Ловушка "Коса в Стене": СВ 4; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; Ат. +20 рукопашн. (2д4+8/×4, коса); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 17200 зм.

Ловушка с Болезненным Знаком Змеи: СВ 4; заклинание; инициатор заклинание; перезарядки нет; эффект заклинания (*болезненный знак змеи*, маг 5-го уровня, КС 14 для Рефлекса, нейтрализует) КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 650 зм, для наема НИП заклинателя.

Ловушка с Наложить Проклятие: СВ 4; магическое устройство; близостно иницируемая (*обнаружение хаоса*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*наложить проклятие*, жрец 5-го уровня, КС 14 для Воли, нейтрализует) КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 8000 зм, 640 Оп.

Ловушка с Ядовитыми Дротиками: СВ 4; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +15 стрелков. (1д4 плюс яд, дротик); несколько целей (по 1 дротику на 1 цель в зоне поражения 3 м×3 м); яд (яд Маленькой ужасной сороконожки, КС 10 Стойкость, чтобы противостоять, 1д2 Ловк/1д2 Ловк); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 22. *Рыночная Цена:* 12090 зм.

Падающая Колонна: СВ 4; механическая; местоположение; касательный инициатор (прилагается); перезарядки нет; Ат. +15 рукопашн. (6д6, каменные блоки); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 24. *Рыночная Цена:* 8800 зм.

Широкораспахнутая Яма-Ловушка с Шипами: СВ 4; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 6 м (2д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 шипа на цель, с повреждением 1д4+2 каждый); КС Поиска 18; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 7200 зм.

Яма-Ловушка: СВ 4; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 24 м (8д6, от падения); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 4000 зм.

Яма-Ловушка с Шипами: СВ 4; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 18 м (6д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 на цель, с повреждением 1д4+5 каждый); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 4000 зм.

Ловушки с СВ 5

Дверная Ручка Смазанная Контактным Ядом: СВ 5; механическая; касательный инициатор (прилагается); перезаряжаемая вручную; яд (нифарит, КС 13 Стойкость, чтобы противостоять, 0/3д6 Тело); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 19. *Рыночная Цена:* 9650 зм.

Двигающаяся Статуя Палач: СВ 5; механическая; мес-

тоположение; автоматическая перезарядка; скрытый рычаг для прохода (КС Поиска 25); Ат. +16 рукопашн. (1д12+8/×3, двуручный топор); несколько целей (поражает двумя руками); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 22500 зм.

Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 15 м (5д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 17. *Рыночная Цена:* 8500 зм.

Ловушка Затопляемая Комната: СВ 5; механическая; близостно иницируемая; автоматическая перезарядка; нет необходимости в броске атаки (смотрите ниже); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 25. Примечание: Комната затопляется за 4 раунда (смотрите Утопление на стр. 3 __). *Рыночная Цена:* 17500 зм.

Ловушка Падающий Блок: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +15 рукопашн. (6д6); несколько целей (поражает все цели в двух смежных указанных клетках); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 15000 зм.

Ловушка с Пылью Унгولا: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; газ; несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на перезарядку (2 раунда); яд (пыль унгولا, КС Стойкости 15, чтобы противостоять 1 Обн/1д6 Обн плюс высасывание 1 Обн); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 9000 зм.

Ловушка Фантом Убийца: СВ 5; магическое устройство; близостно иницируемая (при вхождении в помещение, срабатывает *тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*убийца фантом*, маг 7-го уровня, КС 16 для Воли, для неверия, и КС 16 Стойк. для частичного эффекта); КС Поиска 29; КС Блокировки Устройств 29. *Рыночная Цена:* 14000 зм, 1120 Оп.

Ловушка с Шаром Огня: СВ 5; магическое устройство; касательный инициатор; автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*шар огня*, маг 8-го уровня, 8д6 огонь, КС 14 для Рефлекса, половина повреждений); КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 12000 зм, 950 Оп.

Пылающая Ловушка: СВ 5; заклинание; инициатор заклинание; перезарядки нет; эффект заклинания (*огненная ловушка*, маг 7-го уровня, 1д4+7 огонь, КС 16 для Рефлекса, половина повреждений) КС Поиска 29; КС Блокировки Устройств 29. *Рыночная Цена:* 305 зм, для наема НИП заклинателя.

Очередь Дротики: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +18 стрелков. (1д4+1 дротик); несколько целей (выстреливает 1д8 дротика в одну цель в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 19; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 18000 зм.

Стена с Ядовитыми Шипами: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 25 Рефлекса чтобы устоять; Ат. +16 рукопашн. (1д8+4 плюс яд, шип); несколько целей (ближайшая цель в каждой из смежных 1,5 м клеток); яд (яд Среднего ужасного паука, КС 12 Стойкость, чтобы противостоять, 1д4 Силы/1д4 Силы); КС Поиска 17; КС Блокировки Устройств 21. *Рыночная Цена:* 12650 зм.

Яма-Ловушка: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 30 м (10д6, от падения); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 5000 зм.

Яма-Ловушка с Шипами: СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 12 м (4д6, от падения); несколько целей (первая цель в смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 на цель, с повреждением 1д4+4 каждый); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 13000 зм.

Яма-Ловушка с Шипами (Глубиной 24 м.): СВ 5; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 24 м (8д6, от падения); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1д4 на цель, с повреждением 1д4+5 каждый); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 5000 зм.

Ловушки с СВ 6

Блоки с Шипами из Потолка: СВ 6; механическая; местоположение; перезарядка – починка; Ат. +20 рукопашн. (6д6 шипы); несколько целей (все цели в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 24; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 21600 зм.

Глиф Опеки (Взрыв): СВ 6; заклинание; инициатор заклинание; перезарядки нет; эффект заклинания (*глиф опеки*

[взрыв], жрец 16-го уровня, 8d8 звук, КС 14 для Рефлекса, половина повреждений; несколько целей (все цели в пределах 1,5 м); КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 680 зм для наема НИП заклинателя.

Крутящиеся Ядовитые Лезвия: СВ 6; механическая; временной инициатор; автоматическая перезарядка; скрытый замок для обхода (КС Поиска 25, КС Взлома Замка 30); Ат. +10 рукопашн. (1d4+4/19-20 плюс яд, кинжал); яд (яд пурпурного червя, КС 24 Стойкость, чтобы противостоять, 1d6 Силы/2d6 Силы); несколько целей (одна цель в каждой из трех выбранных клеток в 1,5 м); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 30200 зм.

Ловушка Заряд Молнии: СВ 6; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*заряд молнии*, маг 10-го уровня, 10d6 электричеством, КС 14 Рефлекс, половина повреждений); КС Поиска 28; КС Блокировки Устройств 28. *Рыночная Цена:* 15000 зм, 1200 Оп.

Ловушка — Стрела с ядом Виверны: СВ 6; механическая; близостный инициатор; перезаряжаемая вручную; Ат. +12 стрелков. (1d8 плюс яд, стрела); яд (яд виверны, КС 17 Стойкость, чтобы противостоять 2d6 Тело/2d6 Тело); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 17400 зм.

Ловушка Удар Пламени: СВ 6; магическое устройство; близко инициируемая (*обнаружение магии*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*удар пламени*, жрец 9-го уровня, 9d6 огонь, КС 17 Рефлекс, половина повреждений); КС Поиска 30; КС Блокировки Устройств 30. *Рыночная Цена:* 22750 зм, 1820 Оп.

Обваливающаяся Стена: СВ 6; механическая; близко инициируемая; перезарядки нет; Ат. +20 рукопашн. (8d6 каменные блоки); несколько целей (все цели в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 14; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 15000 зм.

Очередь Копий: СВ 6; механическая; близко инициируемая; перезарядка — починка; Ат. +21 стрелков. (1d8 копье); несколько целей (выстреливает 1d6 копий в одну цель в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 26; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 31200 зм.

Сжимающаяся Комната: СВ 6; механическая; временной инициатор; автоматическая перезарядка; скрытый рычаг для обхода (КС Поиска 25); стены сдвигаются друг к другу (12d6, раздавливание); несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на полный эффект (4 раунда); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 22. *Рыночная Цена:* 25200 зм.

Широкораспахнутая Яма-Ловушка: СВ 6; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 25 Рефлекса чтобы устоять; глубина 12 м. (4d6, от падения); несколько целей (все цели в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 26; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 28200 зм.

Яма-Ловушка с Шипами (Глубиной 30 м.): СВ 6; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 30 м (10d6, от падения); шипы ямы (Ат. +10 рукопашн. 1d4 шипа на цель, с повреждением 1d4+5 каждый); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 6000 зм.

Ловушки с СВ 7

Замок Покрытый Желчью Дракона: СВ 7; механическая; касательный инициатор (прилагается); перезарядки нет; яд (желчь дракона, КС 26 Стойкость, чтобы противостоять 3d6 Сило/0); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 11300 зм.

Затапливаемая Комната: СВ 7; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на полный эффект (3 раунда); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 21000 зм.

Ловушка Кислотный Туман: СВ 7; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*кислотный туман*, маг 11-го уровня, 2d6/раунд кислота, 11 раундов); КС Поиска 31; КС Блокировки Устройств 31. *Рыночная Цена:* 33000 зм, 2640 Оп.

Ловушка Клиновидный Барьер: СВ 7; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*клиновидный барьер*, жрец 11-го уровня, 11d6 рубящее, КС 19 Рефлекс, для половины повреждений); КС Поиска 31; КС Блокировки Устройств 31. *Рыночная Цена:* 33000 зм, 2640 Оп.

Ловушка с Парамы Жженого Озара: СВ 7; механическая; местоположение; перезарядка — починка; газ; несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на перезарядку (3 раунда); яд (испарения жженого озара, КС Стойкости 18, чтобы противостоять высасывание 1 Тело/3d6 Тело); КС Поиска 21; КС Блокировки Устройств 21. *Рыночная Цена:* 17500 зм.

Ловушка Призыв Монстра VI: СВ 7; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); перезарядки нет; эффект заклинания (*призыв монстра VI*, маг 11-го уровня); КС Поиска 31; КС Блокировки Устройств 31. *Рыночная Цена:* 3300 зм, 264 Оп.

Ловушка Цепь Молний: СВ 7; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*цепь молний*, маг 11-го уровня, 11d6 электричеством по цели ближайшей к центру инициируемой зоны, плюс 5d6 повреждение электричеством до одиннадцати вторичных целей, КС 19 Рефлекс, для половины повреждений); КС Поиска 31; КС Блокировки Устройств 31. *Рыночная Цена:* 33000 зм, 2640 Оп.

Ловушка Черные Щупальца Эварда: СВ 7; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); перезарядки нет; эффект заклинания (*черные щупальца Эварда*, маг 7-го уровня, 1d4+7 щупалец, Ат. +7 рукопашн. [1d6+4, щупальце]; несколько целей (до шести щупалец на каждую из целей в двух смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 1400 зм, 112 Оп.

Очередь Дротики смазанных Зеленокровным Маслом: СВ 7; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; Ат. +18 стрелков. (1d4+1 плюс яд, дротик); яд (зеленокровное масло, КС Стойкости 13, чтобы противостоять 1 Тело/1d2 Тело); несколько целей (выстреливает 1d8 дротика в одну цель в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 33000 зм.

Хорошо Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 7; механическая; местоположение; перезарядка — починка; КС 25 Рефлекса чтобы устоять; глубина 21 м (7d6, от падения); несколько целей (первая цель в двух смежных 1,5 м клетках); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 24500 зм.

Ловушки с СВ 8

Ловушка Землетрясение: СВ 8; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*землетрясение*, жрец 13-го уровня, радиус 19,5 м, КС Рефлекса 15 или 20, зависит от поверхности); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 45500 зм, 3640 Оп.

Ловушка Кислотная Стрела Мельфа: СВ 8; магическое устройство; визуально инициируемая (*истинное зрение*); автоматическая перезарядка; несколько ловушек (две одновременно срабатывающих ловушки *кислотная стрела* Мельфа); Ат. +9 стрелков., касательная и +9 стрелков., касательная; эффект заклинания (*кислотная стрела Мельфа*, маг 18-го уровня, 2d4 кислота/раунд в течение 7 раундов); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 27. *Рыночная Цена:* 83500 зм, 4680 Оп.

Примечание: По сути это две ловушки *кислотная стрела* Мельфа с СВ 6, которые одновременно срабатывают по одному инициатору и перезарядке.

Ловушка "Коса в Стене" со Смертелезвием: СВ 8; механическая; касательный инициатор; перезаряжаемая вручную; Ат. +16 рукопашн. (2d4+8 плюс яд, коса); яд (смертелезвие, КС 20 Стойкость, чтобы противостоять 1d6 Сило/2d6 Тело); КС Поиска 24; КС Блокировки Устройств 19. *Рыночная Цена:* 31400 зм.

Ловушка Обратная Гравитация: СВ 8; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога* 3 м. зона); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*обратная гравитация*, маг 13-го уровня, 6d6 [от удара об потолок 18 м в высоту комнаты], затем 6d6 падение [от падения на пол по окончании заклинания], КС 20 Рефлекса, для избежания повреждений); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 45500 зм, 3640 Оп.

Ловушка с Парамы Тумана Безумия: СВ 8; механическая; местоположение; перезарядка — починка; газ; несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; время на перезарядку (1 раунда); яд (туман безумия, КС Стойкости 15, чтобы противостоять 1d4 Мудр/2d6 Мудр); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 23900 зм.

Ловушка Призматические Брызги: СВ 8; магическое устройство; близко инициируемая (*тревога*); автоматичес-

кая перезарядка; эффект заклинания (*призматические брызги*, маг 13-го уровня, КС 20 Стойкости, Рефлекса или Воли, зависит от эффекта); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 45500 зм, 3640 Оп.

Ловушка Разрушение: СВ 8; магическое устройство; касательный инициатор (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*разрушение*, жрец 13-го уровня, КС 20 Стойкости, для 10d6 повреждений); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 45500 зм, 3640 Оп.

Ловушка Слово Власти Запрети: СВ 8; магическое устройство; касательный инициатор; перезарядки нет; эффект заклинания (*слово власти запрети*, маг 13-го уровня); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 4550 зм, 364 Оп.

Ловушка Слово Хаоса: СВ 8; магическое устройство; близко к иницируемая (*обнаружение закона*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*слово хаоса*, жрец 13-го уровня); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 46000 зм, 3680 Оп.

Хорошо Замаскированная Яма-Ловушка: СВ 8; механическая; местоположение; перезарядка – починка; КС 25 Рефлекса чтобы устоять; глубина 30 м (10d6, от падения); КС Поиска 27; КС Блокировки Устройств 18. *Рыночная Цена:* 16000 зм.

Ловушки с СВ 9

Ловушка Сжигающее Облако: СВ 9; магическое устройство; близко к иницируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*сжигающее облако*, маг 15-го уровня, 4d6 раунд в течение 15 раундов, КС Рефлекса 22, для половины повреждений); КС Поиска 33; КС Блокировки Устройств 33. *Рыночная Цена:* 66000 зм, 4800 Оп.

Опускающийся Потолок: СВ 9; механическая; местоположение; перезарядка – починка; опускающийся потолок (12d6 раздавливание); несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; задержка (1 раунд); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 16. *Рыночная Цена:* 12600 зм.

Ручка Комоды Смазанная Контактным Ядом: СВ 9; механическая; касательный инициатор (прикреплен); перезаряжаемая вручную; яд (экстракт черного лотоса, КС Стойкости 20, чтобы противостоять 3d6 Тело/3d6 Тело); КС Поиска 18; КС Блокировки Устройств 26. *Рыночная Цена:* 21600 зм.

Широко распахнутая Яма-Ловушка: СВ 9; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; КС 25 Рефлекса чтобы устоять; глубина 30 м (10d6, от падения); несколько целей (все цели в зоне 3 м×3 м); КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 40500 зм.

Широко распахнутая Яма-Ловушка с Ядовитыми Шипами: СВ 9; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; скрытый замок для обхода (КС Поиска 25, КС Взлома Замка 30); КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 21 м (7d6, от падения); несколько целей (все цели в зоне 3 м×3 м); шипы ямы (Ат. +10 рукопаш. 1d4 шипа на цель, с повреждением 1d4+5 каждый); яд (яд гигантской осы, КС Стойкости 14, чтобы противостоять 1d6 Ловк/1d6 Ловк); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 11910 зм.

Ловушки с СВ 10

Ловушка Высасывание Энергии: СВ 10; магическое устройство; визуально иницируемая (*истинное зрение*); автоматическая перезарядка; Ат. +9 стрелков., касательная; эффект заклинания (*высасывание энергии*, маг 17-го уровня, 2d4 негативных уровня на 24 часа, КС Стойкости 23 нейтрализует); КС Поиска 34; КС Блокировки Устройств 34. *Рыночная Цена:* 124000 зм, 7920 Оп.

Ловушка Клеть Силы и Призыв Монстра VII: СВ 10; магическое устройство; близко к иницируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; несколько ловушек (одна ловушка с клетью силы, а вторая призывает монстра VII, которая призывает гамматулу); эффект заклинания (*клеть силы*, маг 13-го уровня); эффект заклинания (*призыв монстра VII*, маг 13-го уровня, гамматула); КС Поиска 32; КС Блокировки Устройств 32. *Рыночная Цена:* 241000 зм, 7280 Оп.

Примечание: По сути это две ловушки с СВ 8, одна клеть силы, а вторая призывает гамматулу в ту же зону. Если обе успешны, то гамматула появляется внутри клетки силы. Эти эффекты независимы друг от друга.

Ловушка Обрушивающая Стена: СВ 10; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; нет необходимости в броске атаки (18d6, раздавливание); КС Поиска 20; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 25000 зм.

Ловушка Стоп Баньши: СВ 10; магическое устройство;

близко к иницируемая (*тревога*); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*стоп баньши*, маг 17-го уровня, КС Стойкости 23, для нейтрализации); КС Поиска 34; КС Блокировки Устройств 34. *Рыночная Цена:* 76500 зм, 6120 Оп.

Разрушающаяся Комната: СВ 10; механическая; местоположение; автоматическая перезарядка; стены сдвигаются друг к другу (16d6, раздавливание); несколько целей (все цели в комнате 3 м×3 м); никогда не промахивается; задержка (2 раунда); КС Поиска 22; КС Блокировки Устройств 20. *Рыночная Цена:* 29000 зм.

Яма-Ловушка с Ядовитыми Шипами: СВ 10; механическая; местоположение; перезаряжаемая вручную; скрытый замок для обхода (КС Поиска 25, КС Взлома Замка 30); КС 20 Рефлекса чтобы устоять; глубина 15 м (5d6, от падения); несколько целей (все цели в двух смежных 1,5 м клетках); шипы ямы (Ат. +10 рукопаш. 1d4 шипа на цель, с повреждением 1d4+5 плюс яд каждый); яд (яд пурпурного червя, КС Стойкости 24, чтобы противостоять 1d6 Сила/2d6 Сила); КС Поиска 16; КС Блокировки Устройств 25. *Рыночная Цена:* 19700 зм.

РАЗРАБОТКА ЛОВУШЕК

Ловушки уже давно являются неотъемлемой частью арсенала МП, но с помощью навыка Ремесло (изготовление ловушек) игровые персонажи могут сами разработать уникальные ловушки, которые усилят защиту их убежищ или замков. Если один из ваших игроков пожелает разработать и создать определенную ловушку (а вы не будете против его идеи), вы можете провести игрока через процесс рассмотренный ниже.

Таблица 3-13: Модификаторы СВ для Механических Ловушек

Признак	Модификатор СВ
КС Поиска	
15 и ниже	-1
25-29	+1
30 и выше	+2
КС Блокировки Устройств	
15 и ниже	-1
25-29	+1
30 и выше	+2
КС Спас-Броска Рефлекса (Ямы и Прочие Зависающие от спас-бросков ловушки)	
15 и ниже	-1
16-24	—
25-29	+1
30 и выше	+2
Бонус Атаки (Стрелковая и Рукопашная Атака Ловушек)	
+0 или ниже	-2
от +1 до +5	-1
от +6 до +14	—
от +15 до +19	+1
от +20 до +24	+2
Повреждения/Эффект	
Среднее повреждение	+1/7 пунктов*
Дополнительные Признаки	
Алхимическое устройство	Уровень имитируемого заклинания
Жидкость	+5
Несколько целей	+1 (или 0, если никогда не промахивается)
Промедление 1 раунд	+3
Промедление 2 раунд	+2
Промедление 3 раунд	+1
Промедление 4+ раунд	-1
Яд	СВ яда (смотрите ниже)
Яд черной гадюки	+1 Яд Большого скорпиона
Экстракт черного лотоса	+8 Паста из корня малисса
Кровекорень	+1 Яд Среднего паука
Синий виннис	+1 Нифарит
Пары жженого озара	+6 Яд пурпурного червя
Мозговая жидкость	+1 Осадок листа сассоны
карабкающегося падальщика	
Смертелезвие	+5 Эссенция тени
Желчь дракона	+6 Яд Маленькой сороконожки
Яд гигантской осы	+3 Корень теринава
Зеленокровное масло	+1 Пыль унгола
Туман безумия	+4 Яд виверны
Шипы ямы	+1
Касательная атака	+1

* Округляйте до ближайшего кратного 7 (округляйте вверх, если точно посередине между двумя показателями). Например, ловушка наносит 2d8 повреждений (в среднем 9), округляем до 7, но, та, что наносит 3d6 повреждений (в среднем 10,5) округляем до 14.

Вы также можете использовать эти правила по созданию ловушек для разработки своих особых ловушек, для поддержки напряжения у ИП.

Механические Ловушки: Разработка механической ловушки более проста для ИП, чем для игрового персонажа, так как ему нет необходимости волноваться по поводу таких ограничений как, проверки Ремесла (изготовление ловушек), или иметь на руках необходимое количество денежной суммы. Просто выберите необходимые элементы ловушки, и добавьте корректировки для соответствующей Серьезности Вызова (смотрите Таблицу 3-13), чтобы получить необходимое СВ.

Механические Ловушки Разработанные ИП: Если игровые персонажи хотят разработать и создать механическую ловушку (и вы не против их задумки), первый шаг для игрока – описать свою идею. Распределите соответствующие характеристики, проведите необходимые корректировки по стоимости ловушки в соответствии с её элементами, и скажите игроку, во сколько обойдется ему эта ловушка. (Быть может он позднее решит удалить или изменить некоторые элементы, что повысит или понизит её стоимость). Когда вы и ваши игроки согласовали все элементы ловушки, вы можете определить СВ ловушки, и от этого показателя вы можете отталкиваться при вычислении КС для проверок Ремесла (изготовление ловушек) игроку пожелавшему создать ловушку.

Магические Ловушки: Как и с механическими ловушками, вам только понадобится продумать элементы ловушки, и определить её СВ (смотрите Таблицу 3-14).

Магические Ловушки Разработанные ИП: Если игровой персонаж хочет разработать и создать магическую ловушку, вначале он должен иметь черту Создать Необычный Предмет. В дополнение, он должен уметь применять заклинание(я) необходимые для ловушки, если этого нет, тогда он должен нанять НИП для активации заклинаний для него (смотрите Применение Заклинание НИП-ми, стр. 1__). Когда вы и ваш игрок согласовали, какие заклинания и элементы будет содержать ловушка, вы можете определить стоимость исходных материалов для ловушки и её СВ.

Серьезность Вызова для Ловушки

Для подсчета Серьезности Вызова ловушки, просуммируйте все модификаторы СВ (смотрите Таблицу 3-13 для Механических Ловушек, Таблицу 3-14 для Магических) с базовым СВ этого типа ловушек.

Механическая Ловушка: Базовый СВ для механической ловушки составляет 0. Если ваше окончательное СВ 0 или ниже, добавляйте признаки до тех пор, пока не получите СВ 1 или выше.

Магическая Ловушка: Для ловушки заклинания или магического устройства базовый СВ 1. В качестве модификатора СВ используется самое высокое по уровню заклинание (смотрите Таблицу 3-14).

Среднее Повреждение: Если ловушка (или механическая, или магическая) наносит повреждения в хит-поинтах, подсчитайте среднее повреждение при успешном попадании, и округлите до ближайшего числа кратного 7. Используйте этот показатель для корректировки Серьезности Вызова ловушки, как это обозначено в Таблице 3-13 или Таблице 3-14. Повреждение от ядов или шипов ям в этом показателе не учитывается, но повреждение от более высокой силы или дополнительное повреждение от множественных атак учитывается. Например, если ловушка выстреливает 1d4 дротика в свою цель, среднее повреждение равно среднему количеству дротиков * среднее повреждение от дротика, округленное ближайшему числу кратному 7, или 2,5 дротика * 2,5 повреждений = 6,25, которое округляется до 7.

Для магической ловушки применяется только один модификатор к СВ – или уровень самого высокого заклинания используемого в ловушке, или показатель среднего повреждения, которое выше.

Несколько Ловушек: Если ловушка на самом деле является двумя или более взаимосвязанными ловушками поражающими одну и ту же зону, определяйте СВ для каждой из ловушек отдельно.

Несколько Зависимых Ловушек: Если одна ловушка зависит от успеха другой (то есть, вы можете избежать угрозы второй ловушки, если противостояли первой), в должны принимать их как отдельные ловушки.

Несколько Независимых Ловушек: Если две или более ловушки действуют независимо друг от друга (то есть, ни одна не зависит от успеха другой), используйте их СВ при определении

общего Уровня Столкновения так, будто они являются чудовищами, в соответствии с Таблицей 3-1 (стр. 49). Полученный Уровень Столкновения СВ для комбинированных ловушек.

Таблица 3-14: Модификаторы СВ для Магических Ловушек

Признак	Модификатор СВ
Заклинание самого высокого уровня	+Уровень заклинания или +1 за 7 пунктов среднего повреждения в раунд*

*Смотрите примечание после Таблицы 3-13.

Стоимость Механической Ловушки

Базовая стоимость механической ловушки 1000 зм. Применяя все модификаторы из Таблицы 3-15 от различных признаков, вы получите модифицированную базовую стоимость ловушки.

Финальная стоимость равна (модифицированная базовая стоимость * Серьезность Вызова) + дополнительная стоимость. Минимальная стоимость для механической ловушки составляет (СВ * 100) зм.

После того как вы умножили модифицированную стоимость на СВ, добавили стоимость за любые алхимические предметы или яд, которые вложены в ловушку. Если у ловушки есть один из этих элементов, и есть автоматическая перезарядка, умножьте стоимость яда или алхимического компонента на 20, обеспечив необходимый запас доз.

Множественные Ловушки: Если ловушка, по сути, является двумя или более взаимосвязанными ловушками, определите финальную стоимость для каждой по отдельности, а затем сложите полученные суммы вместе. Это относится как к независимым множественным ловушкам, так и зависимым (смотрите предыдущий раздел).

Стоимость Ловушки - Магического Устройства

Построение ловушки магического устройства включает в себя помимо денежных затрат, затрату в опыте, или требует услуг заклинателя. Таблица 3-16 подводит итог по информации в стоимости ловушек магических устройств. Если ловушка использует более одно заклинание (например, звуковой или

Таблица 3-15: Модификаторы Цены для Механических Ловушек

Признак	Модификатор СВ
Тип Инициатора	—
Местоположение	—
Ближостный	+1000 зм
Касательный	—
Касательный (прилагается)	-100 зм
Временной	+1000 зм
Тип Перезарядки	—
Перезарядки нет	-500 зм
Починка	-200 зм
Перезаряжаемая Вручную	—
Автоматическая	+500 зм (или 0, если у ловушки временной инициатор)
Тип Обхода	—
Замок	+100 зм (КС Взлома Замка 30)
Скрытый рычаг	+200 зм (КС Поиска 25)
Скрытый замок	+300 зм (КС Взлома Замка 30, КС Поиска 25)
КС Поиска	—
19 или ниже	-100 зм * (20 - КС)
20	—
21 или выше	+200 зм * (КС - 20)
КС Блокировки Устройств	—
19 или ниже	-100 зм * (20 - КС)
20	—
21 или выше	+200 зм * (КС - 20)
КС Спас-броска Рефлекса (Яма и Прочие Ловушки со Спас-бросками)	—
19 или ниже	-100 зм * (20 - КС)
20	—
21 или выше	+300 зм * (КС - 20)
Бонус Атаки (Стрелковая и Рукопашная Атака Ловушек)	—
+9 или ниже	-100 зм * (10 - бонус)
+10	—
+11 или выше	+200 зм * (бонус - 10)
Бонус Повреждения	—
Высокий показатель силы (ловушка со стрелковой атакой)	+100 зм * бонус (макс +4)
Высокий бонус Силы (атака с рукопашной атакой)	+100 зм * бонус (макс +8)
Дополнительные Признаки	—
Никогда не промахивается	1000 зм
Яд	Стоимость яда* (смотрите Таблицу 8-3, стр. 2__)

Алхимический предмет

Стоимость предмета* (смотрите Таблицу 7-8, стр. 12 в Руководстве Игрока)

*Умножьте на 20, если у ловушки есть признак автоматическая перезарядка.

визуальный заклинание-инициатор в дополнение к основному эффекту заклинания), заклинатель должен оплатить их всех (за исключением *тревоги*, которое используется свободно, если только не активируется НИП; смотрите ниже).

Стоимость, изложенная в Таблице 3-16 принимает, что строитель способен сам активировать необходимые заклинания (или возможно другой ИП может предоставить их другому персонажу бесплатно). Если нанимается заклинатель НИП, смотрите Таблицу 7-8: Товары и Услуги на стр. 1 *Руководства Игрока* для ознакомления с ценами.

Создание ловушки магического устройства занимает один день за каждые 500 зм её стоимости.

Таблица 3-16: Модификаторы Цены для Магических Ловушек

Признак	Модификатор Стоимости
Заклинание <i>тревога</i>	—
Используемое как инициатор Ловушки с Одним Выстрелом	—
Каждое заклинание, используемое в ловушке	+50 зм×уровень заклинателя×уровень заклинателя
Материальные компоненты	+4 Оп×уровень заклинателя×уровень заклинания
Оп компонент	+Стоимость всех материальных компонентов
Автоматический	+Общее количество в Оп×5 зм
Перезаряжаемая Ловушка	—
Каждое заклинание, используемое в ловушке	+500 зм×уровень заклинателя×уровень заклинателя
Материальные компоненты	+40 Оп×уровень заклинателя×уровень заклинания
Оп компонент	+Стоимость всех материальных компонентов×100 зм
	+Общее количество в Оп×500 зм

Стоимость Ловушки Заклинания

Ловушка заклинание имеет стоимость только в том случае, если строителю необходимо нанять заклинателя НИП для её применения. Смотрите Таблицу 7-8: Товары и Услуги на стр. 1 *Руководства Игрока* для ознакомления с ценами.

КС Ремесла для Механических Ловушек

Как только вы знаете, Серьезность Вызова для ловушки, разрабатываемой ИП, определите КС Ремесла (изготовление ловушек) сверяясь с таблицей и модификаторами в ней.

СВ Ловушки	Базовый КС Ремесла (Изготовление ловушек)
1-3	20
4-6	25
7-10	30
Дополнительные Компоненты	Модификатор КС Ремесла (Изготовление ловушек)
Близостный инициатор	+5
Автоматическая перезарядка	+5

Проведение Проверок: Для определения количества прогресса в создании ловушки персонажем за неделю, он проходит проверку Ремесло (изготовление ловушек). В *Руководстве Игрока* на стр. 84 содержатся детали о проверках Ремесла, а также условиям влияющих на них.

ЭКОЛОГИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Обитаемое подземелье является само по себе средой обитания. Существа, живущие в нем, нуждаются в питании, питье и сне, точно также как существа из лесов и полей. Хищники также выискивают жертв.

Существа обитающие в подземелье нуждаются в повсеместном доступе по всему подземелью. Запертые двери, и даже двери, которые можно открыть лишь с помощью рук, могут ограничить существ от доступа к пище или воде.

При разработке своего подземелья учитывайте эти факторы, если хотите, чтобы игроки поверили в него. Например, при обнаружении пруда с пресной водой в подземелье, персонаж может предположить, что большинство обитающих в этом месте существ приходят сюда. Исходя из этого, ИП могут устроить засаду на определенное существо, ради которого они пришли. Нарушение логики в подземелье, например, все двери в подземелье заперты, в то время как само подземелье плотно заселенное, уничтожает всю его правдоподобность.

Животные Подземелий

Не все кто обитают в подземелье являются чудовищами. В этих

темных лабиринтах могут обитать и другие существа.

Ползающие Насекомые: Насекомые, пауки, личинки и черви всех видов, которым нравится темные углубления подземелий. Они не представляют реальной угрозы, но выполняют роль пищи для хищников и мусорщиков в подземельях. Но собираясь в огромные рои они могут представлять реальную угрозу.

Крысы: Крысы составляют важную часть экологии любого подземелья. Эти всеядные грызуны служат как ведущее пищевое сырье для большинства хищников или падальщиков. Собираясь в огромные стаи, они представляют угрозу.

Летучие Мыши: Как и крысы, летучие мыши встречаются в любом из подземелий, где есть доступ к поверхности. Хотя обычные летучие мыши не опасны, стая летучих мышей может закрывать обзор, затруднять действия исследователям подземелий, в особенности тем, кто применяет заклинания.

Прочие Животные: Маленькие существа, такие как барсуки и белки, или большие всеядные, такие как медведи или обезьяны, могут проводить все время (или почти все время) в подземном существовании, мире заполненном подземельями и пещерами. Хищные животные, такие как тигры или волки, змеи, могут последовать в подземелье вслед за своими жертвами, там остаться и стать частью экологии. Авантюристы, проникающие в глубокие подземелья, приносят на поверхность рассказы о колоссальных пещерах глубоко под землей, где есть летают стаи птиц. И конечно, о подземных течениях, озерах, и даже морях, где встречаются различные виды рыб, водных млекопитающих и водяных рептилий.

Спустя поколения, животные подземелий выработали у себя темновидение, чтобы иметь выше шанс выжить. Они адаптировались к своей среде обитания, и теперь процветают в темных пределах пещер и проходов. Они питаются плесенью, грибами и друг другом. Так как им не хватает солнечного света, многие разновидности принимают полностью белую окраску, в то же время другие, наоборот становятся темными, чтобы лучше скрываться в тьме подземелий.

Слизи, Плесени и Грибы

В сырости и темноте подземелий процветают плесень и грибы. Хотя некоторые растения и грибы являются чудовищами (смотрите *Справочник Монстров*), а иные слизи, плесень и грибы просто обычные, невинные создания, несколько разновидностей этих существ являются опасными столкновениями в подземельях. По отношению к заклинаниям и прочим особым эффектам, все слизи, плесени и грибы являются растениями. Как и у ловушек, у опасных слизей и плесеней есть СВ, и за столкновения с ними персонажи получают Оп.

Формы сверкающей, густой органической материи может покрывать почти все, оставаясь долго в сырости и темноте. Хотя такой вид слизи может быть омерзительным, он не представляет опасности.

Плесень и грибы просто благоденствуют в темных, прохладных и влажных местах. Хотя некоторые из них не являются агрессивными, как к примеру обычная подземельная слизь, другие могут нести серьезную опасность. Грибы, дождевики, грибки, мидью и прочие сорта выпуклых, фиброзных или плоских грибов встречаются в подземельях. Обычно они не агрессивны, а некоторые даже съедобны (хотя могут таковыми не казаться, или иметь неприятный вкус).

Зеленая Слизь (СВ 4): Эта опасность в подземелье является разновидностью обычной слизи. Зеленые слизи поглощают органическую плоть и материалы при контакте, а также способны разесть металл. Влажная, ярко-зеленая и клейкая, она крепко прикрепляется к стенам, полу и потолку в различных частях, постепенно увеличиваясь в размерах с потреблением органики. Замечая передвижение внизу (и возможную пищу), она падает с потолка или стен.

Одна зеленая слизь площадью 1,5 кв м причиняет 1д6 повреждений Телосложению/раунд при поглощении плоти. В первом раунде контакта, существо может соскрести её с себя (в большинстве случаев уничтожая соскребающее устройство), в противном случае её можно заморозить, сжечь или срезать (причинив также повреждение и её жертве). Все, что причиняет повреждение холодом или огнем, солнечный свет или заклинание *излечить болезнь*, уничтожает кусок зеленой слизи. Дереву или металлу зеленая слизь наносит 2д6 повреждений в раунд, игнорируя при этом прочность металла, но не дерева. Она не повреждает камни.

Дварфы считают зеленую слизь одной из страшнейших опасностей для шахтерских или подземных работ и конструкций. Они обладают своими собственными методиками выжи-

гания зараженных зон, которые они считают совершенным оружием. «Если вы не сделаете все правильно, материя вернется вновь», так они говорят.

Желтая Плесень (СВ 6): Если побеспокоить, то 1,5 м площадь этой плесени взрывается облаком ядовитых спор. Все в пределах 3 м от плесени должны пройти проверку Стойкости против КС 15, или перенести 1d6 повреждений Телосложения. Вторичная проверка Стойкости проводится спустя 1 минуту, даже теми, кто успешен, провел первую проверку, дабы избежать 2d6 повреждений Телосложения. Огонь уничтожает желтую плесень, а солнечный свет делает её бездействующей.

Бурая Плесень (СВ 2): Бурая плесень питается теплом, впитывая тепло из всего, что её окружает. Обычно она достигает пятен диаметром 1,5 м, а температура все холодна в пределах 30 м радиуса от неё. Живые существа в пределах 1,5 метра от неё переносят 3d6 временных повреждений Телосложения. Огонь, подносимый к плесени на расстоянии в 1,5 м, заставляет её мгновенно увеличиваться в два раза. Холодное повреждение, например, такое как от *конуса холода*, мгновенно уничтожает её.

Фосфоресцирующий Гриб (СВ нет): Этот странный подземный гриб растет гроздьями, 1,5 метровыми в диаметре пятнами, напоминающими замершие кустарники. Эльфы дроу выращивают его в качестве пищи и света. Он излучает мягкое фиолетовое мерцание, которое освещает пещеры и проходы, равное по своей силе сиянию свечи. Изредка, встречаются месторождения таких грибов, чье сияние приравнивается по силе освещения – факелу.

БЛУЖДАЮЩИЕ ЧУДОВИЩА

Пока авантюристы странствуют по подземельям, свет от их фонарей привлекает внимание голодных жутких ласк, которые идут на свет, чтобы поймать немного мягкой, сочной еды. При другом их погружении, по их следам может отправиться, подкрадываясь, карабкающийся падающий. Когда он услышит звуки боя, он вынырнет из темноты, и постарается ударить с павшим в бою персонажем. А ещё при одной экспедиции, группа может столкнуться с другой командой авантюристов. Если две группы будут сотрудничать, они могут обмениваться ценной информацией, поторгаться ценными предметами, и даже совместно действовать. Однако, такая встреча легко может обернуться и в шумный бой. Такие блуждающие чудовища всегда добавляют непредсказуемости и действительности приключениям в подземельях.

Броски на Блуждающих Чудовищ

Когда авантюристы исследуют подземелья, проводите броски, чтобы определить, столкнулись ли они с блуждающими чудовищами. Используйте броски на блуждающих чудовищ для добавления элемента непредсказуемости при погружениях в подземелье, чтобы вдохновить персонажей продвигаться дальше, и заплатить цену за то, что они были слишком шумными. Точной формулой того, когда вы набрасываете блуждающих чудовищ нет, она зависит лишь от вас. Но в целом, применяйте шанс 10% на блуждающее чудовище, при совпадении с определенными условиями.

Когда Проходит Определенное Количество Времени: Обычно проводится один бросок в час. Вы можете бросать чаще в густонаселенных территориях, вплоть до одного раза за каждые 10 минут. Если вы не отслеживаете точное время пребывания персонажей в подземелье, и не хотите этим заниматься, делайте бросок на блуждающих чудовищ лишь тогда, когда персонажи выполняют что-то, что требует длительное время (например, при приёме 20 при осмотре комнаты на секретные двери), вместо отслеживания этого по часам.

Когда Персонажи Производят Шум: Выбивание двери с петель, или проведение сражения, обычно принимается за шум. Выбивание двери и проведение вслед за этим боя, принимается как единое проявление шума, и поэтому это один бросок. Вступление в шумные споры, опрокидывание статуи, или бегание вниз, вверх по ступеням во всем снаряжении на полной скорости, а также прочие действия, могут спровоцировать бросок на блуждающих чудовищ.

В Зонах с Интенсивным Движением: Определение того, где расположена густонаселенная зона зависит полностью на вас. Вы можете бросать каждый раз когда персонажи входят в новый коридор, принимая во внимание, что в этот коридор легко могут попасть и другие существа, и потому он является зоной интенсивного движения. Прочие места, такие как пруды, со

свежей водой, могут также привлекать к себе много существ.

В Зачищенных Зонах: Если ИП «зачистили» часть подземелья, то тогда вы можете бросать кубик на блуждающих чудовищ лишь, когда они путешествуют из ранее зачищенной зоны в не зачищенную. Ведь все таки, существа распространяются, чтобы заполнять свободную территорию, провозглашая незапоятое место своим.

При Покидании Подземелья: Хотя вы и имеете полное право на проведение бросков на блуждающих чудовищ при покидании командой подземелья, но вы можете принять решение не делать этого. Персонажу в целом необходимо спокойное время для выхода на поверхность, и чаще всего они идут по тому же маршруту, по которому они и входили, поэтому резонным будет снизить шанс на появление здесь блуждающих чудовищ. Также, если игроки знают, что на обратном пути их персонажи могут столкнуться с дополнительным столкновением, они будут оканчивать свои исследования, сохраняя силы для того, чтобы справиться ещё с одним столкновением, заставляя их действовать более осторожно, чем, они бы это делали, или вы бы это хотели.

Встречаемые Чудовища

В распространяющемся, случайном подземелье вы можете просто использовать таблицы случайных столкновений в подземелье (стр. 79–81), чтобы определить с каким чудовищем они столкнулись. Перебросьте результат, если выпало не передвигающееся существо, или нехарактерное для столкновения в этом месте. В небольшом или особом подземелье, вы можете сами разработать свои таблицы случайных столкновений.

Строки в таблицах со случайными блуждающими чудовищами могут обозначать как отдельных чудовищ, так и группы чудовищ (одного или нескольких видов). Например, строка «Большой ужасный скорпион» может означать определенного скорпиона, обитающего в этом подземелье, или случайного скорпиона из обширной популяции подобных скорпионов. В любом случае, персонажи, убившие скорпиона более с ним не столкнутся в бою. Случайные существа в таблице могут также иметь обозначенные на карте логова, поэтому, убив его блуждающим, авантюристы позже найдут его пустое логово. Соответственно, убитое чудовище в своем логове, не будет встречено блуждающим.

Так же как вы можете сочинить обитателей особых комнат подземелий, а не определять их случайным образом, придумав особых блуждающих чудовищ. Они могут включать в себя чудовищ сбежавших от ИП раньше (или от которых сбежали ИП). Или же вы можете заменить случайное блуждающее чудовище случайным событием. Персонажи могут услышать отдаленное сражение, докапываться через случайные подсказки до прошлого подземелья, или стать субъектами странной, неустойчивой магической ауры в том месте, где они должны были бы столкнуться с чудовищем.

РЕЗЮМЕ ПО БЛУЖДАЮЩИМ ЧУДОВИЩАМ

Шанс на Блуждающее Чудовище=10%

Проводите бросок на d% в следующих ситуациях.

- За каждый час нахождения героев в подземелье.
- Когда персонажи создают шум.
- В зонах с интенсивным движением.

Вы можете добавить или отменить бросок при следующих условиях

- В зачищенных зонах подземелья.
- Когда персонажи покидают подземелье.

Сокровище Блуждающих Чудовищ

Безусловно, большинство блуждающих чудовищ не имеют столь много сокровищ сколько чудовища встречаемые в их логовах. Когда встречаются в столкновении НИП, то их сокровищем является их снаряжение. Разумные блуждающие чудовища могут (шанс 50%) иметь сокровища чей уровень равен уровню подземелья. Не интеллектуальные чудовища не имеют сокровищ. Логово жуткой ласки может усеяно ценными вещами убитых ею существ, но она вряд ли будет носить это сокровище с собой.

Так как у блуждающих чудовищ меньше сокровищ, чем у чудовищ в их домах или логовах, персонажи могут пожелать максимально снизить свои стычки с блуждающими чудовищами.

СЛУЧАЙНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Этот раздел расскажет вам как создать случайным методом подземелье, от его первой двери, до великого красного дракона и его сокровища, находящегося на самом низком и опасном уровне.

Таблица 3-17: Случайные Типы Дверей

d%	Тип (КС Выбывания)
01-08	Простая, деревянная, незапертая
09	Простая, деревянная, незапертая и с ловушкой
10-23	Простая, деревянная, заклинившая (13)
24	Простая, деревянная, запертая (13) и с ловушкой
25-29	Простая, деревянная, запертая (15)
30	Простая, деревянная, запертая (15) и с ловушкой
31-35	Хорошая, деревянная, незапертая
36	Хорошая, деревянная, незапертая и с ловушкой
37-44	Хорошая, деревянная, заклинившая (18)
45	Хорошая, деревянная, заклинившая (18) и с ловушкой
46-49	Хорошая, деревянная, запертая (18)
50	Хорошая, деревянная, запертая (18) и с ловушкой
51-55	Прочная, деревянная, незапертая
56	Прочная, деревянная, незапертая и с ловушкой
57-64	Прочная, деревянная, заклинившая (23)
65	Прочная, деревянная, заклинившая (23) и с ловушкой
66-69	Прочная, деревянная, запертая (25)
70	Прочная, деревянная, запертая (25) и с ловушкой
71	Каменная, незапертая
72	Каменная, незапертая и с ловушкой
73-75	Каменная, заклинившая (28)
76	Каменная, заклинившая (28) и с ловушкой
77-79	Каменная, запертая (28)
80	Каменная, запертая (28) и с ловушкой
81	Железная, незапертая
82	Железная, незапертая и с ловушкой
83-85	Железная, заклинившая (28)
86	Железная, заклинившая (28) и с ловушкой
87-89	Железная, запертая (28)
90	Железная, запертая (28) и с ловушкой
91-93	Дверь вместо обычного открывания отъезжает в сторону. Перебросьте тип (игнорируя броски 91+). Добавьте +1 КС к выбыванию.
94-96	Дверь вместо обычного открывания отъезжает вниз. Перебросьте тип (игнорируя броски 91+). Добавьте +1 КС к выбыванию.
97-99	Дверь вместо обычного открывания отъезжает вверх. Перебросьте тип (игнорируя броски 91+). Добавьте +2 КС к выбыванию.
100	Дверь магически усилена. Перебросьте тип (игнорируя броски 91+). КС выбывания для деревянной двери 30, для каменной и железной 40.

С ловушкой: Бросьте по Таблице 3-19: Случайные Ловушки с СВ 1-3, или Таблице 3-20: Случайные Ловушки с СВ 4-6, или Таблице 3-21: Случайные Ловушки с СВ 7-10 для определения ловушки, а затем посмотрите её описание на стр. 70-74.

УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Некоторые подземелья являются набором уровней или этажей, которые расположены друг над другом, с более опасными, находящимися ниже, и более безопасными, расположенными около поверхности земли. Для таких подземелий этаж ближайший к поверхности может быть 1-го уровня (УрС 1), а каждый последующий более глубокий этаж на уровень выше. (2-й будет соответственно с УрС 2, третий с УрС 3, и т.д.).

Термин «уровень» наиболее подходит для определения опасности подземелья (или любой другой зоны для авантюры) в данном месте. В целом, группа приключенцев должна путешествовать в тех местах, где уровень подземелья соответствует их уровню группы (хотя более крупные группы могут справиться с более сильными зонами, а более маленькие с более легкими).

КАРТА И ЕЁ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Как только вы определились с уровнем вашего подземелья (или частью из создаваемого подземелья с несколькими уровнями), нарисуйте карту на расчерченной в клетку бумаге (или любой подходящей для вас бумаге). Определите основные стены и тип поверхностей, это может быть: кладка, тесанный камень, природные пещеры и т.д., так как вы нарисовали на карте. Карта должна отображать комнаты, коридоры и двери. Если вы планируете создать обширное подземелье громадного размера, вы можете не рисовать всю карту сразу (достаточно части).

Вам также понадобится отдельный лист бумаги для нанесения на него обозначений на карте. Обозначения описывают подземелье.

В первую очередь нанесите особые части подземелья. Это могут быть помещения с выбранными вами чудовищами и сокровищами, коварными ловушками, странные комнаты с магическими прудами или заколдованными статуями, тайнами и загадками, и прочее необычное необходимое вам. Когда вы придумали содержимое комнаты, опишите её в обозначении, дайте номер, а затем нанесите на карту где она расположена. Для определения типа двери (или дверей) находящихся в

комнате, вы можете бросить d% по Таблице 3-17: Случайные Типы Дверей, или просто выберите её из списка.

Далее вы можете заполнить остальную часть подземелья, определив содержимое каждой комнаты индивидуально, или случайным образом по Таблице 3-18: Случайное Содержимое Комнат для каждой из комнат. Эти результаты могут привести вас к иным таблицам случайными данными для подземелий здесь и в других главах этой книги.

Вы можете заранее сделать броски для каждой из дверей, и записать это в своих обозначениях, или же совершать броски на двери случайным образом в процессе игры. Если вы хотите, вы можете начать игру с чистым бланком для карты, и бросать на типы дверей и содержимое комнат в процессе исследований игровых персонажей.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Этот раздел покажет вам как создать случайные столкновения в подземелье. Также вы можете использовать эти таблицы как списки, из которых вы можете выбирать столкновения для заполнения подземелья.

Таблицы столкновений в подземелье представленные здесь дают широкий выбор возможностей, но даже представленные здесь существа являются небольшой частью от всех созданий (и комбинаций существ) которые могут создать соответствующее столкновение на определенном уровне подземелья. Используя правила о Серьезности Вызова и Уровнях Столкновения (смотрите стр. 48) вы можете создавать свои столкновения, которые могут дополнить или заменить эти таблицы.

Использование Таблиц

Для создания столкновения в подземелье следуйте этим шагам:

1. Определите уровень подземелья (смотрите выше) для которого вы хотите создать столкновение.

2. Бросьте d% и сверьтесь с соответствующей таблицей столкновений в подземелье (от 1-го Уровня до 20-го), чтобы определить какое существо или существа будут участвовать в столкновении. В некоторых случаях броски могут направить вас к следующему броску по таблице более низкого уровня подземелий, или более высокого.

3. Если есть, бросьте обозначенный кубик, чтобы определить количество существ в столкновении.

4. Сверьтесь со *Справочником Монстров* (или в некоторых случаях с Главой 4 этой книги, если в столкновении задействован один или более НИП) для параметров и прочей информации о существе или существах в столкновениях. Используя строку, Сокровище в описании чудовища, вы можете определить количество сокровища (если есть) для столкновения.

Таблица 3-18: Случайное Содержимое Комнат

d%	Содержимое Комнаты
01-18	Только чудовище
19-44	Чудовище и признаки
45	Чудовище и скрытое сокровище
46	Чудовище и ловушка
47	Чудовище, признаки и скрытое сокровище
48	Чудовище, ловушка и скрытое сокровище
49	Чудовище, скрытое сокровище и ловушка
50	Чудовище, скрытое сокровище, признаки и ловушка
51-76	Только признаки
77	Признаки и скрытое сокровище
78	Признаки и ловушка
79	Признаки, скрытое сокровище и ловушка
80	Только скрытое сокровище
81	Скрытое сокровище и ловушка
82	Только ловушка
83-100	Ничего

Признаки: Бросьте 1d4 для мелких признаков по Таблице 3-12: Мелкие Признаки и Обстановка (01-40), 1d4 крупных признака по Таблице 3-11: Крупные Признаки и Обстановка (41-80), или по обоим (81-100).

Скрытое Сокровище: Бросьте случайное сокровище для уровня подземелья по Таблице 3-5: Сокровище. Обычно сокровище скрыто таким способом, что ИП должен пройти проверку Поиска для обнаружения (КС=20+уровень подземелья).

Чудовище: Бросайте по таблице столкновений в подземелье (смотрите ниже) в соответствующем уровне подземелий. Существа в комнатах с ловушками или скрытыми сокровищами могут знать или не знать о их наличии.

Ловушка: Бросьте по Таблице 3-19: Случайные Ловушки с СВ 1-3, или Таблице 3-20: Случайные Ловушки с СВ 4-6, или Таблице 3-21: Случайные Ловушки с СВ 7-10 или придумайте свою подходящую под обстановку комнаты.

1-го Уровня Столкновения в Подземелье

d%	
01-03	1d3 Средних ужасных сороконожки (насекомое)
04-08	1d4 жутких крысы
09-10	1d4 огненных жука
11-13	1d3 Маленьких ужасных скорпиона (насекомое)
14-16	1d3 Маленьких ужасных паука (насекомое)
17-20	1d3 дварфа воителя
21-22	1d3 эльфа воителя
23-25	1 темная мантия
26-28	1 креншар
29-30	1 лемур (дьявол)
31-40	1d3+1 гоблина воителя
41-50	1d4+2 кобольда воителя
51-56	1d4 скелета людей воителей
57-62	1d3 зомби людей обывателей
63-71	1d4+1 Крошечных ядовитых змей (животное)
72-80	1d3 орка воителя
81-85	1d3 жужжалы
86-90	1 рой пауков
91-100	Бросайте кубик по таблице для 2-го уровня

2-го Уровня Столкновения в Подземелье

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 1-го уровня
11-12	1 архон светлячок
13-19	1 воитель хобгоблин и 1d4 воителя гоблина
20-23	1 медвежатник
24-26	1 чокер
27-28	1 дретч (днемон)
29-30	1 квазит (демон)
31-32	1 бес (дьявол)
33-35	1 жуткая летучая мышь
36-38	1d4+1 злодейских жутких крысы
39-40	1d3+1 рабочих формиана
41-43	1d3+1 воителя халфлингов
44-50	2d4+1 воителя кобольда
51-55	1 оборотекрыса (ликантроп)
56-62	1d3+1 воителя орков
63-65	1 электрошерица
66-68	1 скелет совомедведя
69-70	1 рой летучих мышей
71-72	1 рой крыс
73-74	1 токква
75-79	1 ворг
80-83	1 удав (животное)
84-87	1d4+2 Маленьких ядовитых змей (животное)
88-90	1 Огромная ужасная сороконожка (насекомое)
91-100	Бросайте по Таблице для 3-го уровня

3-го Уровня Столкновения в Подземелье

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 2-го уровня
11-13	1 аллип
14-16	1 кокатрис
17-19	2d4+1 жутких крысы
20-21	1 доппельгангер
22-23	1 вирмлинг латунного дракона
24-27	1d3 эльфа дроу
28-29	1 эфирный похититель
30-31	1 эфирный потрошитель
32-33	1 эттеркап
34-35	1 фиолетовый гриб
36-38	1 пугало (упырь)
39-43	1d3 гнолла
44-45	1 грик
46-48	1 адская гончая
49-50	1 визгун
51-52	1d3 креншара
53-55	1d3 людоящера
56-57	1 оборотоволк (ликантроп)
58-62	1 огр
63-65	1 желатиновый куб (слизь)
66-67	1 призра-гриб
68-69	1 ржавочудище
70-72	1 тень
73-75	2d4 жужжалы
76-77	1 рой саранчи
78-80	1 умертвие
81-82	1 чистокровный янь-ти
83-84	1d3 зомби троглодитов
85-86	1d3 Средних ядовитых змей (животное)
87-88	1 гигантский богомол (насекомое)
89-90	1d3 Средних ужасных сороконожки (насекомое)
91-100	Бросайте по Таблице для 4-го уровня

4-го Уровня Столкновения в Подземелье

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 3-го уровня
11-12	1 барджест
13-14	1d3 светлячка архона
15-16	1 архон гончая
17-20	1 карабкающийся падалицы
21-22	1d4+1 темные мантии
23-27	1 сместитель
28-30	1 молодой белый дракон
31-33	1d3+1 дуэргара (карлики)
34-38	1 горгулья
39-40	1 джани (джин)
41-44	1d3+1 упыря
45-47	1d3+1 свирфнеблина (гномы)
48-50	1d3+1 гримлока
51-52	1 гарпия
53-54	1 пятиголовая гидра
55-56	1 обротекан (ликантроп)
57-59	1 мимик
60-62	1 минотавр
63-64	1 серая слизь (слизь)
65-67	1 отидж
68-69	1 совомедведь
70-71	1 рой сороконожек
72-73	1d3+1 роя пауков
74-76	1d4+1 троглодита
77-78	1 порождение вампира
79-80	1d3 ворга
81-83	1 зомби минотавра
84-85	1d3 Больших ядовитых змей (животное)
86-88	1d4+1 Больших ужасных сороконожки (насекомое)
89-90	1d3 Больших ужасных паука (насекомое)
91-100	Бросайте по Таблице для 5-го уровня

5-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 4-го уровня
11-12	1 василиск
13-14	1 старший барджест
15-17	1d3+1 медвежатник
18-19	1d3 небесных льва
20-21	1 плашевик
22-23	1 бородастый дьявол
24-26	1d4+4 жутких летучих мыши
27-28	1d3 доппельганегера
29-33	1d4+2 эльфа дроу
34-35	1 эттеркап 1d3+1 Средние ужасные пауки (насекомое)
36-37	1 джин (гений)
38-39	1 бормочущий ротавик
40-41	1 зеленая ведьма (ведьма)
42-43	1d3 адских гончих
44-45	1 шестиголовая гидра
46-47	1 обротемедведь (ликантроп)
48-49	1d3 обротекрысы (ликантроп) и 2d4 жутких крысы
50-51	1 мантикора
52-53	1 мумия
54-56	1d3 огра
57-58	1 охровое желе (слизь)
59-60	1 фазовый паук
61-62	1d3 ржавочудищ
63-64	1 теневой мастиф
65-66	1d4+1 скама
67-68	1d3+1 роя крыс
69-71	1 тролль
72-73	1d4+1 варгуллы
74-76	1 призрак
77-78	1 янь-ти полукровка
79-80	1 гигантский удав (животное)
81-82	1d3 Огромных ядовитых змей (животное)
83-84	1d3 гигантских рабочих муравья (насекомое)
85-86	1d3+1 Больших ужасных скорпиона (насекомое)
87-88	5-го уровня человек монах НИП
89-90	5-го уровня кобольд чародей НИП
91-100	Бросайте по Таблице для 6-го уровня

6-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 5-го уровня
11-12	1d4+2 архона светлячка
13-14	1 гауф (бихолдер)
15-16	1d3+1 кокатриса
17-18	1 бабау (демон)
19-21	1d3+1 дерро
22-23	1 цепной дьявол
24-25	1 пищеваритель
26-30	1d3 сместителя
31-32	1 бралани (эладрин)
33-36	1 эттин
37-38	1d3+1 формиана, рабочие
39-42	1d3 горгульи
43-45	1d3+1 пугала (упыри)
46-48	1d4+1 гнолла и 1d3 гиены
49-50	1d3+1 грика
51-52	1 аннис (ведьма)
53-54	1 полудракон воин 4-го уровня
55-56	1d3 гарпин
57-58	1d3+1 визгуна
59-60	1 пятиголовая гидра (пиро- или крио-)
61-63	1 оборотекабан (ликантроп) и 1d3 кабана
64-65	1d3+1 мефита (смешанные виды)
66-67	1 средняя саламандра
68-71	1d4+1 теней
72-73	1d3+2 шокирующих ящерицы
74-75	1d3+1 роя саранчи
76-78	1d3+1 троглодита и 1d3 ящера наблюдателя
79-80	1 волшебный огонек
81-82	1 ксилл
83-84	1d3+1 младших ксорна
85-86	1d3+1 янь-ти чистокровки
87-88	1d4+2 гигантских жука бомбардира (насекомое)
89-90	5-го уровня людоящер друид НИП 9 (с крокодилом)
91-100	Бросайте по Таблице для 7-го уровня

7-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 6-го уровня
11-12	1 аболет
13-14	1d4+1 карабкающихся падалящика
15-16	1 тварь хаоса
17-19	1 чууль
20-21	1 суккуб (демон)
22-23	1 адский кот (дьявол)
24-25	1 жуткий медведь
26-28	1 молодой медный дракон
29-31	1 драйдер
32-33	1d3+1 фиолетовых гриба и 1d3+2 визгуна (грибы)
34-35	1d3+1 джанини (джини)
36-38	1 приведение, воин 5-го уровня
39-42	1 холмовой великан
43-45	1 голем из плоти
46-47	1 восьмиголовая гидра
48-49	1 невидимый преследователь
50-51	1d3 оборотетигра (ликантроп)
52-53	1d3 мантикоры
54-56	1 медуза
57-59	1d3+1 минотавра
60-61	1 огр варвар 4-го уровня
62-63	1 черный пуддинг (слизь)
64-65	1 фазм
66-67	1d3+2 саламандр братьев пламени
68-69	1d3 теневых мастифа
70-71	1 красный слаад
72-74	1 спектр
75-76	1d3+1 роя сороконожек
77-80	1 умбер халк
81-82	1 вампир, воин 5-го уровня
83-84	1d4+1 умертвия
85-86	1 янь-ти отвращение
87-88	1 Гаргантюан ужасная сороконожка
89-90	Хобгоблин НИП воин 5-го уровня и гоблин НИП вор 5-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 8-го уровня

8-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 7-го уровня
11-12	1d4+2 архона гончих
13-14	1d4+2 барджеста
15-17	1 бехир
18-19	1d3 гауфа (бихолдер)
20-21	1 бодак
22-23	1 дестрахан
24-25	1d3+1 бородастых дьявола
26-28	1 эриньез (дьявол)
29-31	1d3 бралани (эладрин)
32-35	1 эттин и 1d3 бурых медведя (животное)
36-37	1 формианин надсмотрщик и 1 доминируемый НИП человек варвар 5-го уровня
38-39	1 знатный джин (джин)

40-42	1 эфрит (джин)
43-44	1d3+1 пугала (упырь) и 2d4+1 упыря
45-46	1 каменный великан
47-48	1 горгона
49-51	1 семиголовая гидра (пиро- или крио-)
52-54	1 майнд флаер
55-56	1 мохрг
57-58	1d3+1 мумии
59-60	1 темная нага
61-64	1 огр маг
65-66	1d4+1 фазовых паука
67-69	1 великая тень
70-71	1d3 скелета улучшенного мегараптора
72-73	1 синий слаад
74-75	1 рой адских ос
76-78	1d3+1 тролля
79-81	1d4+1 порождений вампира
82-83	1d3 средних ксорна
84-86	1d3+1 янь-ти полукровки
87-88	1d4+1 гигантских жука оленя (насекомое)
89-90	1d3 5-го уровня троглодита жреца НИП 9
91-100	Бросайте по Таблице для 9-го уровня

9-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 7-го уровня
11-13	1d4+2 старших барджеста
14-16	1d4+2 василиска
17-19	1d4+2 плашевика
20-21	1 дельвер
22-24	1 врок (демон)
25-27	1 костяной дьявол
28-30	1d3 адских кошки (дьяволы)
31-33	1d3+1 цепных дьявола
34-36	1d3 жутких медведя
37-38	1 юноша черный дракон
39	1 подросток бронзовый дракон
40-42	1 драйдер и 2d4+3 Средних ужасных паука (насекомое)
43-44	1 формианин мирмач и 2d4+1 формианина воина
45-48	1 ледяной великан
49-52	1 холмовой великан и 1d4+2 жутких волка
53-55	1 аворал (гвардинал)
56-58	1 полу-изверг жрец 7-го уровня
59-61	1 десятиголовая гидра
62-63	1 зелекхут (неизменный)
64-66	1 нага дух
67-69	1 ночная ведьма
70-72	1 огр варвар 4-го уровня, и 1d4+3 огра
73-75	1 зеленый слаад
76-77	1d3+1 волшебных огонька
78-81	1d4+1 призрака
82-84	1d3 отвращения янь-ти
85-87	1d3+1 зомби серых рендеров
88-90	1d4+2 НИП людей паладинов 5-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 10-го уровня

10-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 9-го уровня
11-12	1d3+1 аболета
13-15	1d3 бехира
16-17	1d4+2 гауфа (бихолдер)
18-20	1d4+1 чууля
21-23	1d4+2 бабау (демон)
24-26	1 бебелис (демон)
27-29	1d4+2 пищеварителя
30-33	1d3+1 приведения воинов 5-го уровня
34-39	1 огненный великан
40-43	1 глиняный голем
44-46	1d3+1 голема из плоти
47-49	1 девятиголовая гидра (пиро- или крио-)
50-52	1d3+1 медузы
53-54	1 нага страж
55-57	1d3 огра мага
58-60	1d3+2 средних саламандры
61-62	1 знатная саламандра
63-64	1d3 скелета юношей красного дракона
65-67	1d4+1 красных слаада
68-70	1 серый слаад
71-73	1d3+1 спектра
74-76	1d3+1 умбер халка
77-80	1d4+1 ксилла
81-83	1d3 старших ксорна
84-86	Отряд Янь-ти: 1 отвращение, 1d3 полукровки и 1d4+1 чистокровки
87-88	1d3+1 Огромных ужасных скорпиона (насекомое)
89-90	НИП друу маг 5-го уровня, 1 адская кошка (дьявол) и 1 майнд флаер
91-100	Бросайте по Таблице для 11-го уровня

11-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 10-го уровня
11-13	1d3+1 аболета и 2d4+3 скама
14-18	1 хезроу (демон)
19-22	1 возвратитель (демон)
23-26	1 шипастый дьявол
27-30	1 поглотитель
31-35	1d3+1 эфрита (джины)
36-41	1d4+1 холмовых великана
42-45	1 каменный голем
46-49	1d3 аворала (гвардинала)
50-52	1 полу-небесник паладин
53-56	1 двенадцатиголовая гидра
67-60	1 холмовой великан жуткий оборотекабан (ликантроп)
61-64	1d3+1 мохрга
65-67	1d3+1 темных наг
68-71	1 старший черный пуддинг (слизь)
72-75	1d4+1 синий слаад
76-78	1d3+1 роя адских ос
79-82	1 тролль охотник
83-86	1 проклятый призрак
87-90	НИП гнолл рейнджер 5-го уровня, 1d3 невидимый преследователь и 1 великая тень
91-100	Бросайте по Таблице для 12-го уровня

12-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 11-го уровня
11-14	1d3+1 болаки
15-17	1 великий василиск абисса
18-24	1d3+1 врока (демон)
25-27	1d3+3 дестрахана
28-34	1d3+1 костяных дьявола
35-38	1 сместитель лорд своры
39-45	1d4+1 ледяных великана
46-48	1 леонал (гвардинал)
49-52	1 одиннадцатиголовая гидро (пиро- или крио-)
53-55	1 колларит (неизменный)
56-58	1d3+2 майнд флаера
59-62	НИП полу-орк варвар 10-го уровня и НИП человек жрец 10-го уровня
63-66	1d3+1 нага духа
67-72	1 пурпурный червь
73-77	1 подсекатель
78-84	1d3 знатные саламандры
85-90	1d4+1 зеленые слаады
91-100	Бросайте по Таблице для 13-го уровня

13-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 12-го уровня
11-18	1 бихолдер
19-24	1 глабрезу (демон)
25-31	1 ледяной дьявол
32-33	1 зрелый зеленый дракон
34-35	1 юноша серебряный дракон
36-41	1 гхаэль (эладрин)
42-48	1d3 огненных великана и 1 Нессесианская боевая гончая (адская гончая)
49-54	1d3+1 глиняный голем
55-61	1 железный голем
62-66	1 двенадцатиголовая гидра (пиро- или крио-)
67-70	1 лич маг 11-го уровня
71-73	НИП дроу маг 10-го уровня и НИП гоблин вор 10-го уровня
74-79	1 лорд мумий
80-84	1d3+1 наг стражей
85-90	1 смертельный слаад
91-100	Бросайте по Таблице для 14-го уровня

14-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 13-го уровня
11-15	1 астральная дева (ангел)
16-20	1 архон трубач
21-27	1d3+1 хезроу (демон)
28-35	1 налфишнии (демон)
36-45	1d3+1 шипастых дьявола
46-52	2 сместителя лорда своры
53-63	2d4+2 каменных великана и 1 старейший каменный великан
64-69	1d3+1 каменных голема
70-78	1 лорд оборотеволк (ликантроп)
79-80	1 ночное крыло (найтшел)
81-83	НИП 1d4+2 гоблина воров 10-го уровня
84-90	1 поистине ужасный умбер халк
91-100	Бросайте по Таблице для 15-го уровня

15-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 14-го уровня
11-17	1 великий василиск абисса
18-26	1d3 бихолдера
27-37	Отряд демонов: 1 глабрезу, 1 суккуб и 1d4+1 врока
38-48	Отряд Дьяволов: 1 ледяной дьявол, 2d4+3 шипастых дьяволов и 1d3 костяных дьявола
49-58	1d3 гхаэля (эладрины)
59-65	1 марут (неизменный)
66-74	1 элитный вампир
75-82	НИП кобольд чародей 15-го уровня
83-90	НИП хобгоблин воин 15-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 16-го уровня

16-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 15-го уровня
11-15	1 планетар (ангел)
16-21	1 герой гончая архон
22-28	1d3 архона трубача
29-36	Отряд демонов: 1 налфишнии, 1 хезроу и 2d4+1 врока
37-47	1 рогатый дьявол
48-50	1 зрелый синий дракон
51-52	1 взрослый золотой дракон
53-60	1d3+1 железных голема
61-67	1 великий каменный голем
68-74	1 найтшел ночной странник
75-82	1d4+2 подсекателя
83-90	НИП людоящер друид 15-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 17-го уровня

17-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 16-го уровня
11-20	1 аболет маг
21-30	1d4+2 бихолдера
31-43	1 марилис (демон)
44-45	1 очень старый белый дракон
46-47	1 старый латунный дракон
48-49	1 зрелый бронзовый дракон
50-62	1 ярл ледяных великанов
63-73	Майнд флаер чародей 9-го уровня
74-82	НИП человек паладин 15-го уровня и НИП человек монах 15-го уровня
83-90	1d3 НИП хобгобина воина 15-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 18-го уровня

18-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 17-го уровня
11-25	1d4+2 астральных девы (ангелы)
26-35	1d3+1 планетарника (ангелы)
36-38	1 очень старый черный дракон
39-41	1 старый дракон (синий или зеленый)
42-44	1 взрослый дракон (красный или серебряный)
45-47	1 древний белый дракон
48-62	1 ночной подкрадыватель (найтшел)
63-72	1d3 НИП полу-орка варвара 15-го уровня и НИП человек бард 15-го уровня
73-90	НИП кобольд чародей 15-го уровня и 1 лорд оборотеволк (ликантроп)
91-100	Бросайте по Таблице для 19-го уровня

19-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 18-го уровня
11-21	2d4+5 великих василиска абисса
22-36	1d3 марилиса (демона)
37-49	1d3+1 рогатых дьявола
50-52	1 древний черный дракон
53-55	1 очень старый дракон (синий, зеленый или латунный)
56-58	1 вирм белый дракон
59-61	1 старый дракон (бронзовый или медный)
62-64	1 зрелый золотой дракон
65-79	1d3+1 великих каменных голема
80-90	1d3 НИП гнолла рейнджера 15-го уровня
91-100	Бросайте по Таблице для 20-го уровня

20-го Уровня Столкновения

d%	
01-10	Бросайте кубик по таблице для 19-го уровня
11-45	1 балор (демон)
46-80	1 изверг ям (дьявол)
81-85	1 вирм черный дракон
86-90	1 старый дракон (красный или серебряный)
91-95	1 древний латунный дракон
96-100	1 очень старый медный дракон

Таблица 3-19: Случайные Ловушки с СВ 1-3

d%	Ловушка	СВ
01-03	Обычная ловушка со стрелой	1
04-06	Замаскированная яма-ловушка	1
07-09	Углубленная яма-ловушка	1
10-11	Дверная ручка смазанная ядом	1
12-14	Очередь дротиков	1
15-16	Ловушка с ядовитым дротиком	1
17-19	Ловушка с ядовитой иглой	1
20-22	Ловушка опускающаяся решетка	1
23-24	Проволока натянутая через коридор	1
25-27	Скатывающийся камень	1
28-30	Ловушка с косой	1
31-33	Копье-ловушка	1
34-35	Качающийся блок	1
36-38	Лезвие в стене	1
39-41	Коробка с бурой плесенью	2
42-44	Кирпичи, падающие с потолка	2
45-47	Ловушка с пылающими руками	2
48-50	Замаскированная яма-ловушка	2
51-53	Ловушка с причинить легкие ранения	2
54-56	Ловушка с метательным копьём	2
57-58	Ловушка с большой сетью	2
59-61	Яма-ловушка	2
62-64	Ловушка с ядовитой иглой	2
65-67	Яма-ловушка с шипами	2
68-69	Опрокидывающаяся цепь	2
70-72	Хорошо замаскированная яма-ловушка	2
73-75	Ловушка с пылающими руками	3
76-78	Замаскированная ловушка	3
79-80	Потолочный маятник	3
81-83	Огненная ловушка	3
84-85	Ловушка продолжительной чумой	3
86-87	Ловушка с леденящим прикосновением	3
88-90	Ливень игл	3
91-92	Ловушка с кислотной стрелой Мельфа	3
93-95	Яма ловушка	3
96-98	Яма ловушка с шипами	3
99-100	Каменные блоки с потолка	3

Таблица 3-20: Случайные Ловушки с СВ 4-6

d%	Ловушка	СВ
01-02	Ловушка с наложить проклятие	4
03-05	Замаскированная яма ловушка	4
06-07	Обрушивающаяся колонна	4
08-10	Глиф Опеки (взрыв)	4
11-12	Ловушка с зарядом молнии	4
13-15	Яма ловушка	4
16-18	Ловушка с ядовитым дротиком	4
19-21	Ловушка с болезненным знаком змеи	4
22-24	Яма ловушка с шипами	4
25-26	Ловушка «коса в стене»	4
27-29	Комната заполняемая водой	4
30-32	Расширенная яма ловушка с шипами	4
33-35	Замаскированная яма ловушка	5
36-37	Дверная ручка смазанная контактным ядом	5
38-40	Падающий блок	5
41-43	Огненная ловушка	5

44-46	Ловушка с шаром огня	5
47-48	Затапливаемая комната	5
49-51	Очередь дротиков	5
52-53	Двигающаяся статуя палач	5
54-55	Ловушка с убийцей фантомом	5
56-58	Яма-ловушка	5
59-61	Ядовитые шипы в стене	5
62-64	Яма-ловушка с шипами	5
65-67	Яма-ловушка с шипами (глубина 24 м)	5
68-69	Ловушка с пылью унгола	5
70-71	Обрушивающаяся стена	6
72-74	Сжимающаяся комната	6
75-77	Ловушка с пламенным ударом	6
78-80	Очередь копий	6
81-83	Глиф Опеки (взрыв)	6
84-85	Ловушка с зарядом молнии	6
86-88	Блоки с шипами падающие с потолка	6
89-91	Яма-ловушка с шипами (глубина 30 м)	6
92-94	Крутящиеся ядовитые клинки	6
95-97	Расширенная яма-ловушка	6
98-100	Стрела с ядом виверны	6

Таблица 3-21: Случайные Ловушки с СВ 7-10

d%	Ловушка	СВ
01-04	Ловушка с кислотным туманом	7
05-07	Ловушка с клинковым барьером	7
08-10	Ловушка парами жженого озара	7
11-14	Ловушка с цепью молний	7
15-17	Ловушка с черными шпалами Эварда	7
18-20	Очередь дротиков смазанных зеленокровным маслом	7
21-23	Замок смазанный желчью дракона	7
24-26	Ловушка с призывом монстра VI	7
27-30	Комната заполняемая водой	7
31-33	Хорошо замаскированная яма-ловушка	8
34-36	Стена с вмонтированной косой	8
37-39	Ловушка с разрушением	8
40-42	Ловушка с землетрясением	8
43-46	Ловушка с парами тумана безумия	8
47-49	Ловушка с кислотной стрелой Мельфа	8
50-52	Ловушка с словом власти замри	8
53-55	Ловушка с призматической струей	8
56-59	Ловушка с обратной гравитацией	8
60-62	Хорошо замаскированная яма ловушка	8
63-65	Ловушка с словом хаоса	8
66-68	Ручка комода смазанная контактным ядом	9
69-71	Опускающийся потолок	9
72-74	Ловушка с испепеляющим облаком	9
75-77	Расширенная яма ловушка	9
78-80	Яма-ловушка с ядовитыми шипами	9
81-84	Разрушающаяся комната	10
85-88	Ловушка с разрушающейся стеной	10
89-91	Ловушка с высасыванием энергии	10
92-94	Ловушка с клетью силы и призывом монстра VII	10
95-97	Яма ловушка с ядовитыми шипами	10
98-100	Ловушка с стоном баньши	10

ПРИМЕР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этот раздел показывает вам несколько примеров того, как составить описание зон столкновения. Эти описания могут быть более (или менее) детализированы, чем заметки используемые вами, но они дают вам идею того, что вам нужно подготовить и записать, чтобы приготовить нормальное для игры приключение. Заметки курсивом указывают на пометки на карте подземелья, а вкладки в конце книги дают возможность сыграть это приключение с помощью миниатюр.

При создании приключения отмечайте каждую зону столкновения отдельным числом (и соответственно отмечайте его на карте). Эти числа не должны определять строгий порядок посещения персонажей помещения, а лишь для помощи вам в отслеживании того, где были персонажи, а где не были. Каждая из зон с столкновениями может быть сымитирована с применением примера карты подземелья на обратной стороне поля с боем, прилагаемого к этой книге.

Затемненный Текст: Нижеследующие примеры включают в себя затемненный текст, что означает, что его можно зачитывать или перефразировать для игроков. В затемненном тексте отмечаются те детали, которые ИП заметят при первом посещении этой зоны (и будет очень полезным для тех игроков, которые создают карту подземелья). В нем не отмечаются скрытые детали, такие как ловушка, или чудовища и предметы, которые ИП не увидят с первого взгляда.

Но вам не следует создавать дословный затемненный текст с описанием, как в ваших заметках, вам лишь следует

обязательно подготовить необходимую для вас информацию, с помощью которой вы сможете интересно описать игрокам это место. Удостоверьтесь, что в ней не упоминается то, о чем ИП не могут знать при первом вхождении, и не описывайте действия или эмоции ИП (как к примеру: «Вы покрыты мурашками от страха...»). Не забудьте позаботиться о подсказках, например, как паутина в описании помещения 1 ниже, но чтобы на них не сосредотачивалось внимание игроков. Самым лучшим способом написания заметки или затемненного текста, это самостоятельно вообразить то, что смогут увидеть ИП входя первый раз в помещение, какой запах почувствуют, что услышат, или ощутят, а затем подберите подходящие слова, и напишите как можно сжато.

МОНАСТЫРСКИЙ ПОДВАЛ

Много лет назад, когда на монастырь напали гноллы, этот монастырь превратился в руины, которые сохранились и по сегодняшний день. Самая интересная часть расположена внутри, под землей, в подвалах и склепах этих руин. Персонажи прибывшие к монастырю, спустя после некоторого поиска, обнаружили ступени ведущие в темноту подвала. Когда они окончательно спустились, они попали в помещение 1.

1. Вход (УрС 3)

В этой комнате потолок выполнен в виде арки, поднимаясь в центре до 6 м в высоту. Стены изготовлены из резаных каменных блоков, а пол из неровных плит. С потолка свисает густая паутина.

Для представления этого помещения используйте комнату 4×4 клетки в левом углу карты подземелья (эта комната является смежной с помещением 4×5 клеток). Вы можете использовать очертания, предлагаемые в конце книги, чтобы обозначить местоположения определенных признаков помещения, таких как двери или сокровища. Для начала разместите одну из карточек лестниц в 3 метровом коридоре, который выходит из северной стены комнаты не учитывая стену между комнатой и коридором). Приключения начинаются с того места, когда авантюристы спустились по этой лестнице в эту комнату. Помимо того, что игроки узнали из выделенного блока, в комнате есть и другие особенности, о которых ИП узнают по мере исследования помещения. Первое что они видят, дверь на восточной стене, разместите в этом месте карточку с изображением двери. Они также заметят груду обломков в центре комнаты, и кучу мусора в северо-западном углу; вы можете положить карточки с изображением мусора и обломков, для их обозначения на карте.

Набросанная шелуха, шкурки и паучьи отбросы явно выделяются в куче, лежащей в центре комнаты. Проверка Отслеживания против КС 22, позволит заметить существ (паука и его выводок; смотрите ниже), скрывающихся наверху в паутине. В этой груде мусора скрыто сокровище.

КС для обнаружения затравившихся пауков нелегко, но у внимательных ИП есть шанс (в нашем случае персонажей 1-го уровня).

Десять заплесневелых мешков с мукой и зерном свалены на кучу в северо-западном углу. Мешковина легко рвется, открывая содержимое мешков. В одном из мешков расположена ловушка.

На восточной стене расположены прочные дубовые двери. Дверь не заперта на замок, но их заклинило (чтобы открыть, проверка Силы КС 16). Любопы, кто прислушается у двери, пройдя проверку Прислушивания против КС 12, услышит стонущий звук, нарастающий, а затем убывающий. Это сильный ветер, продувающий помещение 2. Как только дверь будет открыта, ветер порывом вырвется, затушив факелы, и даже (50% шанс) фонари. Пока дверь будет открыта, в этой зоне нельзя будет зажечь факелы.

(Столь низкий КС Прислушивания здесь установлен специально, вы же хотите, чтобы ИП услышали звуки стоны, и тем самым испугались, подумав, что за дверью приведение, или что-нибудь похуже и страшнее). (Никогда не забывайте делать заметки о КС для открывания заклинившей или запертой двери).

Существа: Маленький ужасный паук и шесть Крошечных молодых паучат затаились в верхней части комнаты. Если персонажи не сумели отследить паука, то он опустится на любого из персонажей в центре комнаты (действие передвижения). Успешная касательная атака обозначает, что паук удачно приземлился на персонажа. Крошечные паучки сидят в паутине и едят мелкую пищу. Они лишь спускаются в том случае, когда все тихо, и только чтобы доесть остатки от жертв крупного паука.

Если ИП сожгут паутину, то шесть мелких пауков погибнут, а взрослый паук перенесет 1д6 повреждений. Вся паутина сгорит за 8 раундов.

Маленький Ужасный Паук (1): 7 хп.

Крошечные Ужасные Пауки (6): каждый по 2 хп.

Сокровище: В куче расположенной в центре комнаты случайным образом раскиданы 19 см, и череп гоблина, в котором лежит гранат стоимостью 50 зм. Персонажи смогут заметить гранат лишь в том случае, если пройдут проверку Поиска против КС 15.

Ловушка: В одном из мешков в северо-западном углу расположена желтая плесень. Если её потревожить, то она взорвется облаком, покрывающим все в пределах 3 метров, а все в этой зоне будут должны пройти проверку Стойкости против КС 15, или перенести 1д6 повреждений в Телосложении. Минуту спустя, каждый, кто попал под первый взрыв, должен вновь пройти спас-бросок (тот же КС), и в случае неудачи перенести 2д6 повреждений в Телосложении, и неважно

но перенес он повреждения в первый раз или нет.

(Вам нет необходимости записывать все правила, как это было с описанием желтой плесени. Вы можете добавлять такие описания лишь при желании, или просто указать номер страницы и книгу, откуда вы взяли это создание).

2. Комната с Водой

Быстротекущий ручей глубиной от 1 до 1,5 метров, течет с севера на юг через эту комнату. У южного окончания комнаты часть воды образовала небольшой пруд, где-то глубиной 1,2 метра у берега, и 2,1 метр в центре. Среди камней на дне вы можете видеть нескольких слепых пещерных рыбок.

Хорошим примером выделенного текста будет тот факт, если вы не укажете, что вода чрезвычайно холодная, так как персонажи не могут знать об этом факте, лишь смотря на воду из дверного проема. Персонажи, которые просто развернутся и не зайдут в помещение, так и не узнают о затонувшем скелете, которые держит в руках слишком ценный для них предмет.

Эта комната представлена на карте помещением 4×5 клеток, рядом с помещением, где началось приключение. Пруд занимает 2×2 клетки в юго-восточной части комнаты.

Единственный дополнительный выход из этой комнаты, кроме двери, через которую вошли ИП – это потайная дверь в южной стене у юго-западного угла комнаты. Чтобы её заметить, нужно пройти проверку Поиска против КС 18. (Не кладите изображение с дверью на карту до тех пор, пока ИП её не заметят самостоятельно).

Когда-то жившие здесь монахи, обработали эту пещеру, чтобы её увеличить. Сильный, влажный ветер не позволяет поддерживать в этом помещении зажженными факелы. Вдоль западной стены стоят сгнившие бочки, видимо они раньше использовались для хранения воды в монастыре. Также в комнате валяется несколько разбросанных корзин.

(Всегда очень сподручно знать, для чего ранее использовалась эта в комната, прежде чем здесь образовались руины, даже если теперь у неё иное назначение. Ваши описания могут передать её предыдущее назначение, напомнив игрокам, что и у этого места есть своя история, и оно не просто фон для приключений).

На самом дне, покрытый илом, лежит скелет аббата. Без проверки Отслеживания против КС 15, он просто кажется некой каменной формацией. В своих костистых пальцах скелет держит тубус, в котором хранится свернутый пергамент. Если останки потревожить, то тубус выпадет из рук скелета. Если персонаж не нырнет в ледяной ручей, то сильное течение реки может утащить за собой тубус. Для того чтобы его достать, нужно пройти проверку Плаванья, КС 13, и провести бросок атаки против КД тубуса 14 (он модифицирован его размером, а также, в нашем случае, скоростью течения). Если ИП не поторопятся, то тубус утянет за один раунд. В тубусе содержится сокровище.

Добыча карты не столь легкое задание, но лишь в том случае, если они будут медлить, или им не повезет с бросками. Однако награда стоит усилий, карта изображает тайный проход, который они, скорее всего бы не заметили.

Сокровище: Внутри этого, не полностью водонепроницаемого тубуса, хранится пергаментная карта, слегка расплывшаяся от воздействия влаги.

Полностью зависит от вашего усмотрения, будут ли расположены на этой карте другие комнаты помимо начальных помещений (если вы планируете развивать и продолжать это приключение), или какое-то особое место, которое будет трамплином для дальнейших приключений.

3. Пустые Церемониальные Покои (УрС 4).

Кажется, что эта комната являет собой тупик. Её куполообразный, арочный потолок вздымается на 7,5 метров в центре помещения. В восточной части комнаты быстротекущий ручей шириной 1,5 метра течет с севера на юг.

Это помещение можно отобразить 3×5 клеточной комнатой южнее помещения, в которую ИП вошли вначале (не забывайте внимание на стены, которые блокируют проход в юго-восточном углу).

Монахи сносили сюда тела преданных последователей после их смерти. Они освящали их тела, и переносили в последнее место покая в склепах. Деревянная платформа у западной стены, служила как помост для поддержания тела во время церемонии, и как средство достижения секретной двери, ведущей к склепам на западе. Много лет назад платформу убрали, но когда она здесь была, её можно было поднять на высоту 2,7 метра, секретный проход расположен на 0,3 м выше от конечной точки подъема платформы. Два сучка на уровне исчезнувшей платформы выделяются в стене, и если ИП нажмут на них одновременно, 1,5×1,5 метровая секция стены отъедет в сторону с трюмным звуком.

Чтобы дальше продвинуться по погребу монастыря, ИП должны разгадать загадку с открытием тайного прохода. Им необходимо нажать два сучка в юго-восточном углу помещения. Но прежде чем персонажи это сделают, они должны разобраться с другими обитателями этой комнаты.

Существа: Три упыря затаились в восточном окончании помещения, как раз с другой стороны ручья. Как только все ИП войдут в комнату, они набросятся на них.

Упыри (3): 13, 13, 18 хп.

Что делать дальше?

Используя эти три зоны столкновений в начале своего приключения в коридорах и помещениях под монастырем, вы можете самостоятельно развить приключение в любом направлении после того, как ИП разберутся с упырями, и узнают как открыть потайную дверь. Эта дверь может их вывести в длинный коридор, наполненный ловушками (которые отпугнут потенциальных расхитителей гробниц), или вывести в огромную комнату со множеством других коридоров, которые приведут ИП в..., или ещё что-нибудь на свое усмотрение.

СТАТИСТИКА ПО ЧУДОВИЩАМ

Ниже представлены блоки статистики (сжатая форма описания характеристик существа) по указанным ранее существам. Эти примеры содержат в себе всю необходимую информацию, которая вам понадобится при проведении столкновения с пауками и упырями. Информацию о том, как читать блоки статистик смотрите далее.

В своих собственных заметках вы можете записать необходимый для вас минимум информации по существам. Лучше вначале все же указать всю информацию, которая вам понадобится во время столкновения, а набравшись опыта сделать это с помощью сокращений (например: 3 упыря, по 13 хп. каждый, лихорадка упыря, парализ, тип нежить), так как вы будете лучше осведомлены со способностями различных существ спустя множество столкновений.

Маленький Ужасный Паук (1): СВ 1/2; Маленькое насекомое; КХП 1d8; хп. 7; Иници +3; Скор. 9 м.; КД 14 (касат. 14/отороп 11); Баз. Ат. +0; Зхв -6; Ат. +4 рукопашн. (1d4-2 плюс яд, укусы); Полн. Ат. +4 рукопашн. (1d4-2 плюс яд, укусы); Зан. Пр./Диап. 1,5 м/1,5 м; СА: яд, паутина; СК: ощущения сотрясений почвы, свойства насекомого; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +3, Воля +0; Сила 7, Ловк 17, Тело 10, Интл —, Мудр 10, Обн 2.

Навыки и Черты: Взмещение +11, Скрытность +11*, Прыжки +4, Отслеживание +12*; Искусность в Оружие.

Яд (Экс): Ранение, Стойкость КС 10, первичное и вторичное повреждение 1d3 Силы.

Паутина (Экс): Этот паук способен создавать паутину. Пауки способны выжидать в своей паутине, а затем беззвучно приземляться на своих жертв сверху, спускаясь на пряди. Одна прядь паутины столь прочна, что может выдержать одного паука и одно существо такого же размера, как и паук. *Ужасные пауки получают +8 бонус компетентности к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения на своей паутине.

Ткущие паутину пауки, способны метать её до 8 раз в день. Эта атака подобна атаке сетью, но с максимальным диапазоном 15 метров, и шагом увеличения 3 метра. Она эффективна против целей размером максимум на одну категорию больше за паука. Паутина приковывает жертву к месту, и не позволяет ей передвигаться. Опутанная жертва может выпутаться, пройдя проверку Искусства Побег против КС 15, или разорвать её пройдя проверку Силы против КС 14. Обе проверки стандартные действия.

Ткущие паутину пауки часто создают участки с клейкой паутиной. Приближающиеся существа должны пройти проверку Отслеживания против КС 20, чтобы заметить паутину;

в противном случае они запутаны в ней так, будто он провел успешную атаку метания паутины. Попытки выпутаться или порвать паутину получают +5 бонус, если пойманное существо имеет опору, или может уцепиться за что-то, чтобы вырваться. У каждой 1,5 метровой секции по 4 хп., а сама паутина имеет снижение повреждений 5/огонь.

Ужасный паук способен с помощью скорости взбирания передвигаться по своей паутине, и определять точно местоположение жертвы на паутине.

Ощущение Сотрясений Почвы (Экс): Ужасный паук способен заметить и определить местоположение любого существа или объекта, контактирующего с землей в пределах 18 м от себя. Существо или объект прикасающийся к паутине этого паука в неограниченном диапазоне.

Свойства Насекомого: Темновидение 18 м. Отсутствие разума; нет показателя Интеллекта, и иммунитет как заклинаниям, воздействующим на разум (очарованиям, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

Крошечный Ужасный Паук (6): СВ 1/4; Крошечное насекомое; КХП 1/2d8; каждый по 2 хп.; Иници +3; Скор. 6 м., взбираясь 3 м.; КД 15 (касат. 15/отороп 12); Баз. Ат. +0; Зхв -12; Ат. +5 рукопашн. (1d3-4 плюс яд, укусы); Полн. Ат. +5 рукопашн. (1d3-4 плюс яд, укусы); Зан. Пр./Диап. 0,75 м/0,75 м; СА: яд, паутина; СК: ощущения сотрясений почвы, свойства насекомого; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +3, Воля +0; Сила 3, Ловк 17, Тело 10, Интл —, Мудр 10, Обн 2.

Навыки и Черты: Взмещение +11, Скрытность +15*, Прыжки +0, Отслеживание +12*; Искусность в Оружие.

Яд (Экс): Ранение, Стойкость КС 10, первичное и вторичное повреждение 1d2 Силы.

Паутина (Экс): Паутины в этом столкновении может создавать лишь мама-паук; для деталей смотрите описание Маленького паука выше. *Ужасные пауки получают +8 бонус компетентности к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения на своей паутине.

Ужасный паук способен с помощью скорости взбирания передвигаться по своей паутине, и определять точно местоположение жертвы на паутине.

Ощущение Сотрясений Почвы (Экс): Ужасный паук способен заметить и определить местоположение любого существа или объекта контактирующего с землей в пределах 18 м от себя. Существо или объект прикасающийся к паутине этого паука в неограниченном диапазоне.

Свойства Насекомого: Темновидение 18 м. Отсутствие разума; нет показателя Интеллекта, и иммунитет как заклинаниям, воздействующим на разум (очарованиям, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

Упыри (3): СВ 1; Средняя нежить; КХП 2d12; 13, 13, 18 хп.; Иници +2; Скор. 9 м.; КД 14 (касат. 12/отороп 12); Баз. Ат. +1; Зхв +2; Ат. +2 рукопашн. (1d6+1 плюс парализ, укусы); Полн. Ат. +2 рукопашн. (1d6+1 плюс парализ, укусы) и +0/+0 рукопашн. (1d3 плюс парализ, когти); Зан. Пр./Диап. 1,5 м/1,5 м; СА: лихорадка упыря, парализ; СК: свойства нежити, устойчивость к изгнанию +2; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +2, Воля +5; Сила 13, Ловк 15, Тело —, Интл 13, Мудр 14, Обн 12.

Навыки и Черты: Баланс +6, Бесшумное Передвижение +6, Взмещение +5, Скрытность +6, Прыжки +5, Отслеживание +7; Мультиатака (смотрите Справочник Монстров).

Лихорадка Упыря (Спр): Тот по кому упырь успешно провел атаку, должен пройти проверку Стойкости (КС 12), или заразиться лихорадкой упыря (период инкубации 1 день, повреждение 1d3 Сила и 1d3 Ловк). Гуманоид, который умер от лихорадки упыря, сам поднимается в виде упыря на следующую ночь (для дополнительной информации смотрите Справочник Монстров).

Свойства Нежити: Темновидение 18 м. Иммунитет к ядам, эффектам магического сна, парализу, ошеломлению, болезни и эффектам смерти. Не субъект критических попаданий и временного повреждения, высасывания параметра или энергии. Иммунитет к любым эффектам требующим проверки Стойкости (кроме, если эффект воздействует на объекты или безвреден). Не рискует умереть от массивных повреждений, но гибнет если хит-поинты опускаются до 0 или ниже, не поддается эффектам заклинаний или способностей: *оживить погибшего* и *решикарнация*.

БЛОКИ СТАТИСТИК

У каждого персонажа и существа в ДнД есть определенный набор разных параметров и характеристик. Блок статистик существа (сокращенно «стат. блок») суммирует все эти способности воедино.

В конце вышеизложенного приключения, приводятся блоки статистик по упырям и паукам, с которыми сталкиваются ИП. Информация взята из *Справочника Монстров*. Вместо разделов с описаниями существ, приведены в сокращенном виде. Множество опубликованных приключений содержат блоки статистик в своем конце, облегчая вас от необходимости постоянного обращения к одной из книг базовых правил (обычно это *Справочник Монстров*) в процессе проведения приключения.

Некоторые стат. блоки менее детализированы от других, иногда это лишь потому, что эти персонажи или существа лишь «эпизодические» (то есть обитатели или неважные для игрового процесса НИП), а иногда из-за того, что лишь некоторые из способностей существа значимы для этого приключения.

Например, стат. блок по золотому дракону может только указывать, что он дышит под водой, так как место где с ним столкнется ИП, содержит большой водоем, где эта способность будет действительно важна.

Далее, мы рассмотрим основные элементы блоков статистик. Все термины из этой сводки обсуждаются более подробно в правилах, касаемых их. Например, по различным типам стат. блоков персонажей, смотрите примеры НИП в Главе 4, а стат. блоки по различным типам существ рассматриваются в Талисманах на стр. 200-204.

Имя/Название: Слово или словосочетание идентифицирующее существо.

Раса и Класс: Указывается лишь для существ с уровнями. **СВ:** Серьезность Вызова для отдельного существа данного вида.

Размер и Тип: Категория размера существа, и его тип (а также если есть, то подтип(ы)).

КХП: Кубики Хит-Поинтов существа (а также любые хит-поинты, которые оно получает или теряет из-за модификатора Телосложения).

Хп: Полное, обычное количество хит-поинтов существа (обычно средние броски с каждого из КХП).

Иниц.: Модификатор проверок инициативы существа. **Скор.:** Базовая наземная скорость существа, а далее следует (если есть) перечень других режимов передвижения.

КД: Класс Доспеха существа против обычных атак, а далее следует его касательный КД против атак касанием (в котором не указываются доспехи), и его оторопевший КД (в любой момент, когда не действует его бонус Ловкости к КД).

Баз. Ат.: Базовый бонус атаки существа безо всяких модификаторов.

Зхв.: Бонус захвата существа (базовая атака+модификатор размера+бонус Силы).

Ат.: Одна из атак существа, которую оно проводит в свое действие атаки (здесь используется модифицированный бо-

нус атаки, какая атака стрелковая или рукопашная, какое повреждение наносит, и какое оружие используется для атаки).

Полн. Ат.: Все физические атаки существа, которые оно может провести во время проведения полной атаки (часто очень похоже на строку Ат.).

Зан. Прост./Диап. Пораж.: Сколько клеток занимает существо на поле боя, а также как далеко достают его природные атаки. У подавляющего количества существ простран-ство/диапазон 1,5 м/1,5 м, и поэтому иногда эта строка в стат. блоке может отсутствовать, если только он не отличается от «стандарта».

СА: Специфические атаки существа (некоторые из них могут быть рассмотрены более детально под абзацем Навыки и Черты).

СК: Специальные качества существа (некоторые из них могут быть рассмотрены более детально под абзацем Навыки и Черты).

МЗ: Одно- или двух-буквенное сокращение мировоззрения существа.

Сп-бр.: Бонусы спас-бросков существа.

Параметры: Показатели параметров существа в установленном порядке (Сила, Ловк, Тело, Ингл, Мудр, Обн).

Навыки и Черты: В этом отдельном абзаце перечисляются навыки и их модификаторы, а также отличительные черты существа.

Детали: Описания специфических атак или специальных качеств, если это необходимо.

Знаемые Заклинания: Это для чародеев, и тех классов, которые не заготавливают заклинания заранее, наподобие магов.

Подготовленные Заклинания: Для магов, жрецов и других классов, которые заготавливают заранее заклинания.

Стат. блок жреца также включает в себя перечень доступных ему сфер (а заклинания из сфер отмечаются звездочкой в списке), его бог (если есть) и даруемые силы от сферы.

Книга Заклинаний: Это необязательная строка (она идет лишь вместе с Подготовленными Заклинаниями). Вы можете, или нет, указать содержимое книги заклинаний в стат. блоке (на ваше усмотрение). (Как это отображается, смотрите НИП мага на стр. 1__). Эта информация может быть важной для НИП, с которыми персонажи сталкиваются на протяжении нескольких дней (поэтому они могут каждый день подготовить разные заклинания).

Имущество: Список носимых или удерживаемых предметов существом.

Вы явно можете пожелать сделать ваши стат. блоки более или менее детализированными. Если все что вам нужно для столкновения, так это хит-поинты существа, его КД и бонусы атак, то вы можете записать лишь эти показатели.

Придавайте нужную форму самостоятельно для своих стат. блоков, но делайте их так, чтобы они давали вам всю необходимую информацию в процессе игры, и не отрывали вас от игрового процесса. Но и не усердствуйте слишком, переписывая в блоки всю доступную информацию на каждое существо (если только она вам в действительности нужна).



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

На великих и бескрайних просторах, где драконы рассекают небесную гладь в поисках добычи, в это время племена хобгоблинов рыщут в поисках легкой наживы. Анхкеги коварно атакуют из-под земли, а чудовищные пауки спрыгивают с деревьев и впадают в свою жертву отравленным жалом.

Приключения и столкновения на открытом воздухе могут быть также интересны, как и в подземельях, однако они во многом отличаются от них. Персонажи располагают большой свободой в своих странствиях. В подземельях персонажи заключены в пределах коридоров и дверей, а в лесу они властны, идти туда, куда им захочется.

Дикие просторы могут быть свободны для игроков, и они вправе требовать от МП большей податливости. Нет, вы вовсе не обязаны отмечать на карте каждый 5-ти футовой квадрат гор Аббор-Алз перед началом приключения, однако вам не помешает отметить то место, где герои услышат рев красного дракона из-за облаков. В любом случае, вам следует знать, что персонажи могут обнаружить, перейдя тот горный хребет или форсировав эту реку.

Второе отличие между приключениями на дикой открытой местности, и приключениями в подземельях, заключается в возможности отступления. В подземельях ИП легче отступить от надвигающейся опасности и залечить свои раны. В то время как на диких просторах, они гораздо дальше от комфорта цивилизации, поэтому персонажам потребуются надеяться только на себя. Там не будет храма, в котором жрецы будут гореть желанием лечить группу, и поэтому вся нагрузка ляжет на жреца из команды. Там нет гостиниц, в которых они могли бы без опаски отдохнуть. И если они будут осаждены врагами, у них не будет подручного безопасного места, в которое можно будет сразу отступить, по крайней мере поблизости.

И, наконец, приключения в дикой местности отличаются от подземелья тем, что часто местность может выступать опорой и подмогой для основных целей персонажей. Чаше всего, приключения на открытой местности связаны с путешествием по необитаемым землям в другую точку назначения, а не исследованием всех просторов как самоцель. Подземелье — это место куда вы следуете, а дикие просторы — это место через которые вы следуете. Персонажи обычно редко засиживаются долго на одном месте, так как приключения происходят в самых разных местах.

Как вы понимаете, здесь они вряд ли встретят всякого рода двери, стены и потолки. Взамен, если персонажи хотят пройти через дикие места, то им понадобится вступать в противоборство со многими природными препятствиями, такими как густые леса, зыбучие пески и глубокие овраги. Они могут предстать перед лицом многих опасностей распространенных на этих землях, будь то местность (лес, горы и т.д.), или климат (жара, умеренный климат или холод).

ВЕРОЯТНОСТЬ ЗАБЛУДИТЬСЯ

Есть много путей затеряться на просторах диких земель. Следуя верной дорогой, трактом или течением, вы значительно снижаете шанс на то, чтобы потеряться. Однако путешествия в некоторых местах, подвергает вас высоким шансам опасности заблудиться, особенно в условиях плохой освещенности или трудных для передвижения.

Плохая Видимость: В любое время, когда персонаж ограничен в зрении на расстоянии в 18 метров, он может заблудиться. Персонажам, путешествующим через густой туман или снег гораздо сложнее определить правильный путь, нежели при обычных условиях. Возможность заблудиться персонажей, путешествующих в ночное время, зависит от таких факторов как качество их осветительных устройств, степень лунного света, а также наличия у членов группы темновидения, или зрения при низкой освещенности.

Трудно проходимая местность: Любой персонаж в лесу, горах, болотах, или холмах, может заблудиться если он путешествует вдали от известных дорог, рек и торговых путей (трактов). Леса особенно опасны, поскольку высокие деревья закрывают своими кронами ориентиры, а также солнце или звезды.

Шанс заблудиться: Если условия складываются так, что возникает возможность заблудиться, персонаж делает проверку Искусства Выживания, для того чтобы выяснить заблудился он или нет.

Сложность проверки зависит от типа местности, по которой путешествуют персонажи, степени видимости и погодных условий, а не от карты данной территории у героев. Проверки представлены в таблице ниже:

	КС Искусства Выживания	КС Искусства Выживания
Возвышенность, холм и карта	6	Плохая видимость 12
Гора и карта	8	Гора и карты нет 12
Возвышенность, холм и карты нет	10	Лес 15

Персонаж с как минимум 5 рангами в Знание (география) или Знание (местное) при проверках в путешествии по этим местностям получает бонус +2.

Проверка производится один раз в течение часа (либо полчасе). В случае, когда партия передвигается группой, проверка проходит только тот персонаж, который руководит этой группой. (Совет: Проводите эти проверки в тайне от игроков, так как они могут и не осознать, что заблудились).

Эффекты от того, что группа заблудилась: Если группа заблудилась, то это означает, что они не уверены в правильности направления, которого они придерживались в своем путешествии. Случайно определите то направление, в котором двигались персонажи в течение нескольких часов с того момента как заблудились. Направление передвижения персонажей остается случайным до тех пор, пока они не поймут свою ошибку или осознают, что заблудились и попытаются определить свое местоположение по ориентирам.

Осознание того, что вы заблудились: Каждый час случайного путешествия, каждый персонаж из группы может сделать проверку навыка Искусство Выживания (КС 20, -1 за каждый час пути в случайном передвижении) для того, чтобы узнать, не сбились ли они с правильного пути. В некоторых случаях обстановка может послужить толчком к тому, чтобы персонажи осознали, что заблудились; если они ожидали в течении часа выйти к реке, однако по истечении 3 или 4 часов не наблюдают никаких её признаков, то это уже плохой знак.

Выбор нового направления: Заблудившаяся группа, как правило, неуверенна в определении того направления, в котором им необходимо двигаться, а такое утверждение, как: «мы движемся к той точке на дороге, где мы вошли в этот чертовский лес» не годится. Определение верного направления движения для группы требует проверки навыка Искусство Выживания (КС 15, +2 за каждые 2 часа неверного передвижения). Если персонаж провалил проверку, то он определяет выбранное им направление как правильное, и продолжает путешествие в том же направлении. (Совет: И снова вам следует сохранить результат проверки в секрете. Пусть персонаж верит в то, что теперь он выбрал верное направление, продолжая двигаться в неверную сторону).

Когда персонажи путешествуют по новому курсу, правильно или нет, они снова могут заблудиться. Если обстоятельства все еще оставляют возможность для путешественников заблудиться, то не прекращайте бросать проверки на шанс заблудиться раз час/пути, для того, чтобы знать движется ли группа в правильном направлении, или же снова находится под угрозой заблудиться.

Сомнительные Направления: Вполне возможно, что несколько персонажей могут попытаться определить правильное направление, после того как сбились с верного пути. Все это очень хорошо. Вы делаете скрытые проверки навыка Искусство Выживания для каждого персонажа, чтобы определить, кто из них выбрал правильное направление. Затем сообщаете игрокам кто из них считает какое направление правильным, в соответствии с результатом проверки (Совет: дополнительные броски кубиков, введут в замешательство игроков, относительно того, кто же из персонажей определил направление верно, а кто нет).

Возвращение к верному направлению: Есть несколько способов для того, чтобы снова ступить на верный путь. Первый, если персонаж успешно проложил новый курс, который является единственно правильным. Второй, если заблудившись, персонажи вдруг найдут какой либо четкий ориентир и станут двигаться относительно него. Третий, персонажи могут получить бонус +4 к проверкам своего навыка Искусство Выживания в том случае, если окружающие условия резко улучшатся — развеется туман или взойдет солнце. Кроме того, найти правильный путь можно и при помощи магии, например заклинания *обнаружение путей*.

БОЛОТНАЯ МЕСТНОСТЬ/ТОПИ

Существует две разновидности болот: относительно сухие торфяные топи, и воднистые болота. Обе разновидности окружены озерами (смотрите ниже Водная Местность), которые создают третью категорию местности вокруг болот.

Таблица ниже описывает детали местности, встречаемые в болотах. Процентные соотношения указывают на возможность наличия типичной для этой территории местности, и не отражает точного шанса того, что именно эта земля будет в этой клетке.

БОЛОТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

	Категория Болот	
	Топь	Болото
Неглубокая пойма	20%	40%
Глубокая пойма	5%	20%
Редкие заросли	30%	20%
Густые заросли	10%	20%

Поймы: Если клетка частично содержит неглубокую пойму, то в ней расположена грязь или неподвижная вода глубиной 0,3 метра. Такое пространство, создает затруднения при передвижении, 1 клетка продвижения стоит как 2, а КС проверок Кульбитов в таких клетках повышается на 2.

Клетка с глубокой поймой содержит воду глубиной до 1,2 метра. Для Средних и более крупных персонажей передвижение через такую клетку стоит 4 клетки передвижения, или же, при желании, они могут проплыть через неё. Маленькие и более мелкие персонажи могут преодолевать эти клетки лишь вплавь. Кульбиты невозможны в условиях глубокой поймы.

Вода в глубокой пойме дает персонажам Средним и более крупным персонажам укрытие. Более маленькие персонажи получают улучшенное укрытие (+8 бонус к КД, +4 бонус к спас-броскам Рефлекса). Средние и более крупные персонажи способны присесть, нырять действием передвижения, получая, таким образом, улучшенное укрытие. Существа с таким улучшенным укрытием получают -10 штраф к атакам по существам, которые не находятся в воде с ними.

Клетки с глубокой поймой обычно образуют совместные участки из нескольких таких клеток, и окружены неровным кольцом из клеток с неглубокой поймой.

Как глубокая, так и неглубокая поймы повышают КС проверок Бесшумного Передвижения на 2.

Заросли: Кусты, тростник и прочая высокая трава в болотах, выполняет роль зарослей, действует, как и в лесу (смотрите ниже). Необязательно, чтобы клетка с трясинной, имела и заросли.

Трясина: Участки с трясинной часто выглядят как надежная, и прочная поверхность (выглядят как заросли, или открытая земля). Они могут стать ловушкой для неосторожных путников. Персонаж, приближающийся к участку с трясинной, может пройти проверку Искусства Выживания против КС 8, чтобы её заметить, а бегущие, или персонажи, проводящие действие стремительности, не имеют возможности заметить трясину до того, как вступят в неё. Обычный участок с трясинной занимает 6 метров в диаметре. Бегущий или стремительнодвигающийся персонаж, обычно продвигается на 1d2×1,5 метра в трясину.

Эффекты Трясины: Персонажи, находящиеся в трясине, должны проходить проверку Плавания против КС 10 каждый раунд, чтобы просто оставаться на плаву, или проверку Плавания против КС 15, чтобы передвигаться на 1,5 метра в выбранном направлении. Если пойманный в трясину персонаж проваливает проверку на 5 и более единиц, он уходит под поверхность, и начинает тонуть, как только больше не сможет дышать (смотрите навык Плавание на стр. 80 в *Руководстве Игрока*, а также правила по Утоплению на стр. 3).

Персонажи находящиеся под поверхностью поймы могут попытаться вынырнуть, пройдя проверку Плавания (КС 15, +1 за каждый проведенный раунд под водой).

Поиск Провалившегося под Поверхность: Вытягивание персонажа пойманного в трясину нелегкое дело. Спасавшему понадобится ветка, древко копыя/посоха, веревка или похожий инструмент, который позволит ему достать до тонущего. Затем, для вытягивания жертвы из засасывания трясинной, он должен успешно пройти проверку Силы против КС 15, а жертва пройти проверку Силы против КС 10, чтобы удержаться за канат или похожий инструмент. Если жертве не удалось удержаться, она сразу же должна пройти проверку Плавания (КС 15), чтобы удержаться на поверхности. Если обе проверки Силы успешны, жертва подтянута на 1,5 метра к прочной поверхности.

Живые Изгороди: Живые изгороди распространены в топях, торфяниках, где образуются из переплетений камней, почвы и колючих кустарников.

Узкие живые изгороди выполняют роль стен, а их преодоление занимает 4,5 метра передвижения (3 клетки).

Широкие живые изгороди, шириной более 1,5 метров, и столько же высотой. Они обеспечивают полное укрытие, как и стена. Чтобы продвинуться через клетку с широкой изгородью, необходимо затратить 4 клетки передвижения. Существо, успешно прошедшее проверку Взиранья (КС 10), затрачивает лишь две клетки передвижения, для прохождения через изгородь.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ Столкновений для Умеренно Климатического Болота (УрС 9)

d%		Средний УрС
01-07	1 одиннадцатоголовая гидра	10
08-11	1d3 мохрга	10
12-15	1 взрослый черный дракон	9
16-19	1d4+2 НИП кобольда, чародеев 5-го уровня	9
20-30	1d3 чууля	9
31-38	1d3 медузы	9
39-45	1d4+2 НИП гоблина, воров 5-го уровня	9
46-53	1d3 спектра	9
54-63	1d4 волшебных огонька	9
64-70	1d4 зомби серых рендеров	9
71-81	1 серый рендер	8
82-91	1 ведьмин шабаш (морская ведьма, аннис, зеленая ведьма)	8
92-97	2d4 гарпии	8
98-100	1 шаркающая куча	6

Прочие Элементы Болотистой Местности: Некоторые топи, в частности болота, могут иметь деревья, такие же как и в лесу, но они обычно идут небольшими пятнами. Сквозь болота могут проходить тропинки, проложенные такими образом, чтобы путник мог избежать попадания в топи. Как и в лесах, тропинки позволяют нормально передвигаться, но не дают укрытия, как это делают заросли.

Скрытность и Обнаружения в Болотах: В топях максимальная дистанция, позволяющая с помощью Отслеживания заметить чье-то присутствие, равна 6d6×3 метра. В болотах дистанция равна 2d8×3 м.

Заросли и глубокие поймы дают достаточное укрытие, поэтому в топях и болотах несложно скрыться.

Топи и болота не дают штрафов к проверкам Прислушивания, но делают более сложными проверки Бесшумного Передвижения.

ВОДНАЯ МЕСТНОСТЬ

Водные территории наименее приспособлены для большинства ИП, поскольку они не могут дышать под водой. Редко когда персонажи выражают желание погружаться в воду (когда они не располагают, какими-либо плавательными средствами), если они, конечно, не ищут путешествия в подводном царстве специально.

Водные территории не предлагают такого разнообразия как другие виды территорий. Океанское дно может содержать в себе много чудес, включая подводные аналоги всех видов территорий представленных поверхностью. Однако если ваш персонаж очутился в воде по причине того, что был, столкнут в воду с палубы пиратского корабля, толща воды с водорослями в несколько сотен метров не будет иметь значения по своей высоте.

Упрощающие правила разделяют водные массивы на две категории: текучая вода (это реки и ручьи) и стоячие воды (озера и океаны).

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ Столкновений для Умеренно Климатического Водоема (УрС 8)

d%		Средний УрС
01-04	1 подросток бронзового дракона	9
05-08	1 драко-черепаха	9
09-17	1 гигантский кальмар (животное)	9
18-28	1 гигантский осьминог (животное)	8
29-39	1d4+2 морских котика	8
40-56	1d4+2 Огромных акулы (животное)	8
57-70	2d4+4 тритона	8
71-83	1 кашалот (животное)	7
84-94	1 водная нага	7
95-100	1d4 мерпоу (огры)	6

Текущая вода: Крупные реки двигаются со скоростью всего лишь в несколько километров в час, поэтому их функция ближе к стоячим водам. Но некоторые реки и ручьи обла-

Таблица 3-22

Состояние	Атака/Повреждения		Передвижение	Вне Баланса ⁴
	Рубящее или Дробящее	Хвост		
<i>Свободное Передвижение</i>	нормально/нормально	Нормально/нормально	нормально	Нет
Обладает скоростью (Плавания)	-2/половина	нормально	нормально	Нет
Успешная проверка Плавания	-2/половина ¹	-2/половина	четверть или половина ²	Нет
Стоит на Ногах ³	-2/половина	-2/половина	половина	Нет
Ничего из выше перечисленного	-2/половина	-2/половина	нормально	Да

1 Существо без эффектов *свободного передвижения* или скорости впасть, проводит проверки захвата в водных условиях со штрафом -2, но наносит нормальные повреждения при захвате.

2 Успешная проверка Плавания позволяет существу передвинуться на одну четвертую своей скорости действием передвижения, или на половину своей скорости полноразмерным действием.

3 Существа, находясь в состоянии «стоит на ногах», когда касаются дна, удерживаются об остов корабля и т.д. Существо может только ходить по дну, если оно удерживает или одето в вес, который будет его тянуть ко дну—как минимум 7,2 кг для Средних персонажей. Повышайте на два за каждую категорию крупнее Средней, и делите на два, за каждую категорию мельче.

4 Существа барахтающиеся в воде (обычно те, кто не прошел проверку Плавания), вряд ли смогут эффективно сражаться. Не имеющее баланса существо, теряет свой бонус Ловкости к КД, а оппоненты получают +2 бонус к проводимым атакам по нему.

дают довольно сильным течением и двигаются со скоростью 3–12 м за раунд. Наиболее быстрые, могут нести пловца со скоростью 18–27 м в раунд. Вода в быстрых реках не бывает спокойной. В обычной быстрой реке требуется проверка навыка Плавания (КС 15), а в бурной реке (КС 20).

Если персонаж находится в реке с сильным течением, то к концу раунда его отнесет вниз по течению. Если персонаж хочет остаться на месте он должен в течение раунда плыть вверх по течению.

Сносимый Течением:

Персонаж, сносимый течением реки скоростью 18 метров и выше, должен проходить проверку Плавания против КС 20, иначе может быть затянут под поверхность воды. Если проверка выше на 5 и более единиц, персонаж перестает быть в зависимости от течения, и может зацепиться за камень, ветку дерева или что-то подобное. Попытка избежать порога на реке, и достигнуть берега, требует подряд три успешные проверки Плавания против КС 20. Персонажи, которые застряли между камнями, деревьями/корягами, и не способные вырваться по своей силе, могут быть вырваны из западни силой воды, и всплыть на поверхность воды. Другие персонажи могут их спасти таким же способом, как и в трясинах (описано в Болотистой Местности выше).

Стоячая вода: Для перемещения в Озерах и Океанах требуется успешное выполнения проверок навыка Плавания (КС 10 в спокойной воде, КС 15 в бурной, и КС 20 в штормовой). Если персонаж находится под водой то ему время от времени может потребоваться всплывать на поверхность что бы набрать воздуха для дыхания иначе он рискует утонуть (смотрите правила по Утоплению на стр. 3). Находясь под водой, персонажи могут перемещаться в любом направлении, как если бы они находились под действием полета, с прекрасной маневренностью.

Скрытность и Обнаружение Под водой: Расстояние, на котором вы можете видеть под водой, зависит от чистоты этой самой воды. Если вода чистая, то видимость ограничивается расстоянием 4д8×3 м., если грязная/мутная то 1д8×3 м. Двигающаяся вода всегда мутная, если только это не особенно крупная река с медленным течением.

Под водой сложно найти защиту или укрытие (исключая дно конечно). Проверки навыков Прислушивания и Бесшумного Передвижения в подводных условиях остаются обычными.

Невидимость: Невидимые существа под водой становятся частично видимыми, оставляя за собой «пузырьки» пере-

движения по форме тела. Существо все также имеет укрытие, вероятность промахнуться равна 20%, но не полное укрытие (шанс промаха 50%).

Сражение под водой

Сухопутные существа, оказавшись под водой могут встретиться с определенными трудностями во время боя. Вода влияет на Класс Доспеха, броски атаки, повреждения и передвижение персонажа. В некоторых случаях оппоненты персонажа могут получать бонус к броскам атаки. Эффекты приведены в сопроводительной таблице. Они применяются в том случае, когда персонаж плывет, идет по мелководью (вода достает ему до груди), или по дну.

Стрелковые Атаки

Под Водой: Метательное оружие не эффективно под водой даже в том случае если выстрел был произведен с берега. Помимо обычных штрафов за расстояние, атаки с другим стрелковым оружием переносят -2 штраф за каждые 1,5 метра расстояния между

противниками.

Атаки с Берега: Персонаж находящийся в воде плыва или пребывая на глубине по грудь, обладает улучшенным укрытием от тех, кто пытается атаковать его с берега (+8 бонус к КД, +4 бонус спас-броскам Рефлекса). Если противник, находящийся на земле подвержен эффекту *свободное передвижение*, то при рукопашной атаки он игнорирует эти бонусы укрытия. Полностью погруженные под воду персонажи обладают полным укрытием от врагов на берегу до тех пор пока их оппоненты не подвергнутся действию *свободное передвижение*. Магические эффекты не подвержены этим штрафам, за исключением тех, что требуют бросков атак (в таком случае они принимаются, как и другие атаки), а также основанные на огне.

Огонь: Не магический огонь не может гореть под водой (за исключением алхимического огня). Заклинания или магические способности, основанные на огне, не дадут никакого эффекта до тех пор, пока маг не совершит проверку Искусства Магии (КС 20+уровень заклинания). Если проверка успешна, заклинание формирует вместо пламени облако пара, а в остальном действует аналогично обычным условиям. Эффект от сверхприродного пламени тоже не эффективен под водой, если не указано иначе в его описании.



Поверхность любого водоема блокирует линию эффекта огненного заклинания. Если заклинатель проходить проверку Искусства Магии для сотворения заклинания под водой, поверхность водоема все также блокирует линию эффекта заклинания. К примеру *огненный шар* активированный под водой, не сможет поразить существ находящихся вне воды.

Наводнение

Во многих местах реки разливаются, затопляя все вокруг. Ранней весной, растаявший снег может вызвать подъем уровня воды в реках, вызывая тем самым их разлив. Подобное явление вполне может быть вызвано долгими, обильными дождями или вследствие разрушения дамбы.

Во время наводнений реки становятся шире, глубже и быстрее. Принимайте, что река поднялась во время весеннего паводка на $1d10 \times 0,3 \text{ м} + 3 \text{ м}$, а ширина увеличилась на $1d4 \times 50\%$. Во время наводнений, на несколько дней могут пропадать броды, могут быть разрушены мосты, и нарушены переправы.

Вода в реке во время наводнения становится на категорию выше по скорости течения (спокойная вода становится бурной, а бурная штормовой). Кроме того, скорость реки увеличивается на 50%.

ГОРНАЯ МЕСТНОСТЬ

Горная местность разделяется на три категории: альпийские луга, труднопроходимые горы, и непреступные скалы. Персонажи, попавшие в гористую местность, скорее всего, столкнутся с каждой из разновидностей территории по очереди, начиная с лугов, потом гор, и выходя на непреступные скалы.

Чтобы нарисовать карту со скалами, используйте указанную ниже таблицу с процентами, чтобы расставить элементы местности. Как и с холмистой местностью, вам следует уделить особое внимание к подъемам и склонам, чтобы знать направление откосов и их крутизну. Плавные склоны, отвесные склоны и утесы и пропасти встречаются редко. Любой из откосов может содержать заросли, осыпи камней или крупные скальные обломки.

Горы обладают немаловажным поверхностным элементом – скальной стеной, которая наносится на границе между двумя клетками, а часто занимает целые клетки. После того, как вы начертите элементы поверхности, добавьте стены скал, разместив их рядом с крутыми утесами или отвесными склонами.

ГОРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

	Категория Гор		
	Альпийские Луга	Труднодоступные Горы	Непреступные Скалы
Постепенный Склон	50%	25%	15%
Отвесной Склон	40%	55%	55%
Утес	10%	15%	20%
Пропасть	—	5%	10%
Слабые заросли	20%	10%	—
Каменистая осыпь	—	20%	30%
Обломки скал	—	20%	30%

Отвесные или Постепенные Склоны: Они действуют, как и в холмистой местности ниже.

Утес: Этот элемент местности действует также, как и его собратья в холмистой местности, но обычно высотой $2d6 \times 3$ метра. Утесы высотой 24 метра и более, обычно как минимум 6 метров в горизонтальной плоскости.

Пропасть: Пропасти обычно формируются в результате какого-нибудь геологического процесса, и действуют, как и ямы в подземельях. Пропасти редко бывают скрытыми, поэтому персонажи вряд ли по своей воле будут падать в них (сталкивание под напором, описывается отдельно). Обычная пропасть глубиной $2d4 \times 3$ метра, и как минимум 6 метров длиной, ширина в разных местах достигает от 1,5 до 6 метров. Чтобы выкарабкаться из пропасти, необходимо пройти проверку Взбирания против КС 15.

В непреступных скалах пропасти часто достигают глубины $2d8 \times 3$ метра.

Слабые Заросли: Они действуют так же, как и в Лесной Местности, смотрите ниже.

Каменистая Осыпь: Поля осыпавшегося гравия не влияют на скорость передвижения, но могут быть очень опасны на склонах, и представлять собой ловушку. На постепенном

склоне с осыпью КС Баланса и Кульбитов повышается на 2, а на отвесных склонах на 5. КС Бесшумного Передвижения на любых склонах с осыпью повышается на 2.

Обломки Скал: Поверхность в такой местности покрыта обломками скал разного размера. Чтобы войти в клетку с обломком скалы, необходимо потратить 2 клетки передвижения. КС проверок Баланса и Кульбитов на обломках скал повышается на 5, а КС проверок Бесшумного Передвижения повышается на 2.

Стена Скалы: Вертикальная плоскость из камня, которая требует для взбирания по ней проверку Взбирания против КС 25. Обычная стена в труднопроходимых горах высотой $2d4 \times 3$ метра, а в непреступных скалах $2d8 \times 3$ метра. Стены скал рисуются на границах клеток, а не на самих клетках.

Вход в Пещеру: Его часто можно обнаружить на утесе, или отвесном склоне, а также в стенах скал. Они бывают шириной от 1,5 до 6 метров, и глубиной до 1,5 метра. За входом, можно найти абсолютно непредсказуемую пещеру, от обычной одной пещеры, до целого комплекса подземелий. Пещеры, используемые чудовищами в качестве логов, обычно состоят из $1d3$ помещений, которые бывают размером $1d4 \times 3$ метра в поперечнике.

Прочие Элементы Горной Местности: Иногда на альпийских лугах могут расти деревья, но они и прочие лесные элементы очень большая редкость в этой местности. В горной местности могут течь ручьи (шириной от 1,5 до 3 метров, и глубиной не более 1,5 м), или же быть сухие русла (принимайте как ров шириной от 1,5 до 3 метров). В особенно высоких районах, которые более холодные чем подножье гор, могут находиться ледники (описаны далее).

Скрытность и возможность Отслеживания в Горах: Как правило, в горах максимальное расстояние, когда вы можете заметить присутствие кого-то иного составляет $4d10 \times 3$ метра. Определенные пики и горные гряды дают большую возможность обзора, а межгорные долины и ложины соответственно меньше. Так как вашему зрению практически не мешает скудная растительность, особенности нарисованные на карте наиболее точно укажут вам расстояние старта столкновения.

Как и в холмах, верхушка горы дает достаточное укрытие от тех, кто находится ниже вершины или гребня горы.

В горах гораздо легче слышать, из-за эха. КС проверок Прислушивания в горах повышается на 1 не через каждые 3 метра, как обычно, а через каждые 6 метров.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ СТОЛКНОВЕНИЙ ДЛЯ УМЕРЕННО КЛИМАТИЧЕСКИХ ХОЛМОВ (УРС 11)

d%		Средний УРС
01-04	1 бихолдер	13
05-07	1 взрослый?? серебряный дракон	13
08-19	1d3 НИП полу-орка варваров 10-го уровня	12
20-29	1 поглотитель	11
30-47	1d3 ледяных великаны	11
48-58	1d4 великих тени	11
59-75	1 тролль охотник	11
76-88	1 НИП дроу маг 10-го уровня, и 1 щито-страж	11
89-100	2d4 тролля	9

Лавины (УРС 7)

Сочетание высоких вершин (пиков) и крупных снегопадов образуют собой такое смертоносное явление, как лавина. Довольно часто вместе со снегом и льдом лавина может принести землю и камни.

Лавина может быть обнаружена на склоне при расстоянии $1d10 \times 150$ метров. Персонаж прошедший проверку навыка Отслеживания против КС 20, может определить лавину как Колоссальное существо. Если все персонажи провалили проверку, то лавина приближается ближе. Когда расстояние между группой и лавиной станет меньше половины исходного расстояния, то группа автоматически подвергается действию этого природного явления.

Существует вероятность услышать приближение лавины даже в том случае, если вы ее не видите. При наличии оптимальных условий (когда не мешают посторонние звуки) можно сделать проверку навыка Прислушивание КС 15 и узнать о приближении лавины на расстоянии $1d6 \times 150$ метров. Эта проверка может усложняться, если условия слышимости ухудшаются КС 20, 25 (например, во время грома, бури).

Оползень или лавина состоят из двух зон: зона погребения (главный путь падающих обломков), и зона скольжения

(зона, на которой обломки разлетаются вокруг). Персонаж в первой зоне всегда получает повреждения; персонаж оказавшийся во второй имеет шанс избежать повреждений и найти безопасный путь.

Персонаж в зоне погребения получает 8d6 пунктов повреждения, или половину, если ему удалось пройти спас-бросок Рефлекса против КС 15. Оказавшись в зоне погребения, персонаж впоследствии оказывается погребенным под снегом заживо (смотрите ниже).

Персонаж в зоне скольжения получает 3d6 пунктов повреждения, или ничего, если ему удалось пройти спас-бросок Рефлекса против КС 15. Те, кто провалил спас-бросок, оказываются погребенными под снегом заживо.

Погребенные персонажи получают 1d6 временных повреждений в минуту. В случае, когда персонаж оказался погребенным в бессознательном состоянии, он должен пройти проверку Телосложения или перенесение 1d6 смертельных повреждений до тех пор, пока не будет спасен или умер.

Типичная лавина в ширину составляет 1d6×30 метров от одной зоны скольжения до другой. Зона погребения расположена в центре лавины, ее ширина равна половине общей ширины лавины. Для того, чтобы определить положение игроков по отношению к лавине бросьте 1d6×20; результат это расстояние от группы до центра зоны погребения. Скорость снежной лавины составляет 150 метров в раунд, с камнями, или 75 метров/раунд грязевой.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ГОРАХ

Большая высота может быть чрезвычайно труднопереносимой или даже смертельной для существ не приспособленных к ней. Ужасный холод и недостаток в воздухе кислорода, может сломить даже самых закаленных воинов.

Акклиматизированные существа: Существа, приспособленные к большим высотам, часто лучше переносят дальние путешествия, чем другие. Все существа в Среде обитания, которых входят горы, обладают природным родством с этими территориями и спокойнее переносят их климатические условия. Персонажи также могут акклиматизироваться в новых условиях, прожив в них не менее 1-го месяца. Персонажи, которые провели вдали от гор более 2 месяцев, должны пройти акклиматизацию по возвращении в обычные условия.

Нежить, механизмы и другие существа не нуждающиеся в дыхании не подвержены эффектам высокогорья.

Зона большой высоты: Как правило, высота в горах разделяется на следующие подвиды: низкий перевал, низкая вершина/высокий перевал, высокий пик.

Низкий перевал (ниже 1500 м): Большинство путешествий в невысоких горах проходят именно в низких перевалах, зоне включающей в себя альпийские луга и леса. Путешественники могут столкнуться с различными трудностями (которые отражаются в модификаторах передвижения через горы), но на этой территории им не будет угрожать опасность большой высоты.

Низкий Пик или Высокий Перевал (от 1501 до 4500 м): Характерен для высоких склонов нижних гор. Дыхание на большой высоте у всех не акклиматизированных существ затруднено. Персонажи обязаны проходить спас-бросок Стойкости каждый час (КС 15, +1 за каждую предыдущую проверку), или перейти в усталое состояние. Усталость пройдет, когда персонажи окажутся на той высоте, где больше воздуха.

Акклиматизированные существа не проходят этот спас-бросок.

Высокие Пики (более 4500 м): Самые высокие горы достигают 6000 метров в высоту, и выше. На такой высоте существа подвергаются действию двух эффектов: эффекту усталости(описанной выше) и эффекту горной болезни.

Горная болезнь возникает от длительной нехватки кислорода в организме. Болезнь влияет на ментальные и физические характеристики. После каждых 6-ти часов проведенных на высоте, персонаж должен пройти спас-бросок Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую проверку), или перенести 1 повреждение ко всем показателям параметров.

Акклиматизированные существа к высоте имеют +4 условный бонус к проверке, однако даже приспособленные горцы иногда вынуждены покидать эти опасные высоты.

ЛЕСНАЯ МЕСТНОСТЬ

Леса можно разделить на три категории: редкий, средний, густой. Обширные лесные массивы могут включать в себя все

эти три группы. К примеру, большой лес на опушке может состоять из редких групп деревьев, но чем больше вы будете углубляться в чащу, тем гуще будет становиться растительность.

В таблице представленной ниже, вы можете найти общую информацию о том, как изменяется клетка с лесной местностью, в зависимости от группы, к которой он принадлежит. Вы не должны проводить бросок для каждой клетки лесной местности. Вместо этого используйте процентные отношения для помощи в изображении создаваемой вами карты леса.

ЛЕСНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

	Категория Леса		
	Редкий	Средний	Густой
Обычные Деревья	50%	70%	80%
Крупные Деревья	—	10%	20%
Незначительные Заросли	50%	70%	50%
Густые Заросли	—	20%	50%

Деревья: Наиболее важным элементом в лесу безусловно являются деревья. Поставьте точку на карте в том месте, где вы хотите разместить дерево, и не особо ломайте голову над точным расположением дерева в клетке. Существо, находящееся на той же клетке что и дерево получает +2 бонус к Классу Доспеха и +1 бонус Рефлекса (эти бонусы не складываются с бонусами укрытия от других источников). Наличие деревьев изменяет условия боя, поскольку существа обладают возможностью использовать окружающие их деревья в личных целях. Ствол обычного дерева обладает Классом Доспеха 3, прочностью 5, и 150 хит-поинтами. Для того чтобы взобраться на дерево применяется навык Взбирание.

Во всех средних и густых лесах можно встретить деревья исполины (крупные). Они занимают полностью всю клетку, вполне могут за собой обеспечить укрытием кого-угодно. Они обладают Классом Доспеха 3, прочностью 5 и имеют 600 хит-поинтов. Для того взобраться на них вам опять же потребуется пройти проверку навыка Взбирание против КС 15.

Заросли: Заросли из виноградных лоз, кореньев, и короткого кустарника покрывают большую часть земли под вашими ногами. Пространство, покрытое такого рода растительностью, создает затруднения при перемещении, 1 клетка продвижения стоит как 2. Заросли также создают штраф -2 при проверке навыков Кульбиты и Бесшумное Передвижение.

Чересчур густые заросли затрудняют передвижение в 4 раза, и обеспечивают укрытие с шансом промаха 30%, вместо обычных 20%. Они повышают штраф к проверке навыков Кульбиты и Бесшумное Передвижение до -5. Но также заросли дают больше возможностей, для того, чтобы спрятаться, поэтому проверка Скрытности получает +5 условный бонус. Бег или стремительные атаки в таких условиях невозможны.

Клетки с зарослями соединены вместе, образуя участки зарослей. Деревья с зарослями могут находиться в одной 1,5 метровой клетке.

Лесной Полог: Очень часто, эльфы и другие лесные жители обитают на возвышенных платформах над поверхностью почвы, где-то в кронах деревьев.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ СТОЛКНОВЕНИЙ ДЛЯ УМЕРЕННО КЛИМАТИЧЕСКОГО ЛЕСА (УрС 6)

d%	Средний УрС
01-04 1d4+3 дриады	8
05-10 1 триант	8
11-16 НИП людоящер друид 5-го уровня и 2 кентавра	7
17-19 1 нимфа	7
20-25 1d4 единорога	7
26-33 1d6+1 волка	7
34-43 1d4 кентавра	6
44-51 1d4 жутких волка	6
52-61 1d3 совомедведя	6
62-69 1d3 пикси	6
70-73 1 упырь (пугало) и 2 упыря	5
74-79 НИП гнолл рейнджер 5-го уровня	5
80-85 1d4+1 сатира	5
86-88 1d4+1 скелета совомедведей	5
89-93 1 призрак	5
94-97 2 черных медведя (животное)	4
98-100 1 оборотекабан (ликантроп)	4

Для информации, о том как создать собственное столкновение в дикой местности, смотрите стр. 95.

Между этими деревянными платформами обычно есть подвесные мосты (описаны на стр. 64). Чтобы добраться до домов на деревьях, персонажи как минимум должны взобраться по веткам деревьев (КС Взбирания 15), или подняться

по веревочной лестнице (КС Взбирания 0), или же подняться на блоковых подъемниках (от них потребуется для подъема на метр с небольшим проводить проверку Силы каждый раунд “показатель проверки $\times 0,3$ м = поднятой высоте”, это полностью раундовое действие). Сражаясь с существами на земле, те, кто находится на ветках, получают укрытие, а в средних и густых лесах вообще полное укрытие.

Другие Элементы Лесной Местности: В лесу встречаются поваленные деревья, чьи стволы могут в объеме достигать 0,9 метра, давая, таким образом, укрытие, равное невысоким стенам. Чтобы перебраться через них, необходимо затратить 1,5 метра передвижения. Также в лесу встречаются ручьи, их ширина обычно от 1,5 м до 3 м, а глубина не превышает 1,5 метров. В лесах нередко бывают тропинки, которые таким образом дают возможность нормально передвигаться, но не дают укрытия. Эти проходы встречаются реже в густых лесах, но даже неисследованный лес может содержать непонятную тропинку.

Скрытность и Обнаружение в Лесу: В редком лесу максимальная дистанция, позволяющая с помощью Отслеживания заметить чье-то присутствие, равна $3d6 \times 3$ метра. В среднем лесу дистанция равна $2d8 \times 3$ м, а в густом $2d6 \times 3$ метра.

Из-за того, что в густых зарослях каждая клетка дает укрытие, обычно любое существо может с легкостью применять навыки Скрытности в лесу. Бревна и массивные деревья также дают укрытие, и возможность скрыться.

Фоновый шум леса усложняет проверки Прислушивания, повышая КС за каждые 3 метра расстояния на 2, а не на 1 (но и проверки Бесшумного Передвижения в зарослях гораздо тяжелее).

Лесные Пожары (СВ 6)

В большинстве случаев, возможности разразиться лесному пожару из лагерного костра ничтожны, но если лес сухой, дует сильный ветер, или поверхность леса усеяна сухими листьями или мелкими ветками, то в таком случае лес может воспламениться. Какими бы не были причины возникновения лесного пожара, путешественники попадут в очень сложные условия.

Заметить лесной пожар можно где-то с расстояния $2d6 \times 30$ м. персонажем, успешно прошедшим проверку Отслеживания, пожар принимается как Колоссальное существо (КС снижается до 16). Если персонажи провалят проверки Отслеживания, то пожар приблизится к ним плотнее. Когда он приблизится на половину от исходного расстояния, персонажи автоматически его заметят.

Ослепленные персонажи, или те, кто не способен проводить проверки с помощью Отслеживания, могут ощутить приближение пожара по повышению температуры (и таким образом автоматически заметить его), когда пожар будет где-то на расстоянии 30 метров от них.

Передвигающаяся часть пожара (с подветренной стороны) может продвигаться гораздо быстрее, чем может бежать человек (при ветре средней силы его скорость может достигать 36 метров за раунд). Как только определенная часть леса пылает, она находится в таком состоянии в течении $2d4 \times 10$ минут, а потом покрывается плотной, удушающей завесой из дыма. Персонажи, столкнувшись с лесным пожаром, могут с удивлением заметить, что кромка пламени продвигается быстрее, чем они, ловя их в свою смертельную схватку.

Внутри пределов лесного пожара персонажам грозят три опасности: повреждения от высокой температуры, возможность воспламениться и угроза задохнуться в дыму.

Повреждения от Высокой Температуры: Попадание в ловушку лесного пожара ещё гораздо опаснее, чем попадание под эффект сильной температуры (смотрите Опасность от Жары стр. 3). Дыхание в таком воздухе наносит персонажу $1d6$ повреждений в раунд (без спас-броска). Помимо этого, персонаж должен проходить каждые пять раундов проверку Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую проверку), или переносить $1d4$ временных повреждений. Персонаж задерживающий дыхание, может избежать переноса постоянных повреждений, но не временных повреждений. Те, кто одеты в плотную, тяжелую одежду или доспехи, переносят —4 штраф к своим спас-броскам. В добавок, персонажи одетые в металлические доспехи или касающиеся нагретого металла, поражаются таким образом, будто при заклинивании нагретый металл (смотрите стр. 234 *Руководства Игрока*).

Воспламенение: Персонажи находящиеся непосредственно в самом лесном пожаре, рискуют воспламениться, когда

их настигнет его передвигающийся край, а затем риск воспламенения продолжается со скоростью один раз в минуту (смотрите Воспламенение на стр. 3).

Угроза Задохнуться в Дыму: Обычно лесные пожары производят огромное количество дыма. Персонаж дышащий в густом дыму, должен раз в раунд проводить проверку Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую попытку) или проводить этот раунд лишь чихая и кашляя. Персонаж кашляющий в дыму на протяжении двух непрерывных раундов, переносит $1d6$ временных повреждений. Дым также скрывает обзор, давая укрытие тем персонажам, кто находится внутри его.

ПУСТЫННАЯ МЕСТНОСТЬ

Пустыни существуют как в теплом, так и в умеренном, и в холодном климатах. Однако все пустыни обладают одной главной особенностью: там практически не бывает дождей. Существует три категории пустынь: тундра (холодная пустыня), каменная пустыня (часто в умеренном климате), и песчаная пустыня (присуща жаркому климату)

Особенности Пустыни

	Категория Пустыни		
	Тундра	Каменная	Песчаная
Слабые Заросли	15%	5%	5%
Ледник	25%	—	—
Мелкий щебень	5%	30%	10%
Крупный щебень	—	30%	5%
Песчаные дюны	—	—	50%

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ Столкновений для Теплой Пустыни (УрС 7)

d%	Столкновение	Средний УрС
01-07	1 андросфинкс	9
08-15	1 гиносфинкс	8
16-23	1d3 ламии	8
24-31	1d3 василиска	7
32-41	1 криосфинкс	7
42-49	НИП человек, монах 5-го уровня, и НИП человек, бард 5-го уровня	7
50-57	1 голем из плоти	7
58-69	1d3 гиеракосфинкса	7
70-80	1 Огромный ужасный скорпион (насекомое)	7
81-88	1d3 джанны (джин)	6
89-96	1d4+2 Больших ужасных скорпиона (насекомое)	6
97-100	1 мумия	5

Тундра отличается от других пустынь по двум важным признакам. Во-первых, большую часть земли покрывает снег и лед, поэтому там легче найти воду. Во время лета в тундре наступает оттепель, и холодная пустыня превращается в громадное поле грязи. Грязевая тундра оказывает эффект на передвижение, и обладает свойствами неглубокой трясины, и небольших запруд со стоячей водой.

Таблица представленная выше описывает те элементы местности, которые можно встретить в пустынях всех трех категорий. Процентные соотношения подскажут вам как рисовать карту. Они не набрасываются для каждой отдельной клетки. Элементы местности взаимно исключаются; например, одна часть тундры может быть покрыта мелким кустарником, а другая льдом. Эти виды территорий встречаются только по отдельности и никогда вместе.

Слабые Заросли: Состоят из кустарника и низкорослых деревьев. Это земное покрытие исполняет те же функции, что и для других видов местности.

Ледники: Земля покрытая скользким льдом. Передвижение по этой территории требует 2 клетки передвижения, для преодоления одной. Проверки навыков Баланс и Кульбит повышаются на 5. При попытке бежать или проводить стремительность, проводится проверка Баланса против КС 10.

Мелкий Щебень: Небольшие камни покрывают землю, делая передвижение по ней более сложным. Передвижение по этой территории требует 2 клетки передвижения, для преодоления одной. Проверки навыков Баланс и Кульбит повышаются на 2.

Крупный Щебень: Элементы поверхности представлены средними и крупными каменными образованиями. Передвижение по этой территории требует 2 клетки передвижения, для преодоления одной. Проверки навыков Баланс и Кульбит повышаются на 5, КС проверок Бесшумного Передвижения повышаются на 2.

Песчаные дюны: Созданные в результате движения ветра и песка, песчаные дюны выполняют функцию движущихся холмов. Если ветер достаточно силен, то в течении недели песчаная дюна может переместиться на несколько десятков метров. Таким образом песчаные дюны перемещаются на сотни клеток. Они всегда имеют ровный склон с подветренной стороны и крутой склон с противоположной стороны.

Другие особенности пустынных территорий: Тундра иногда граничит с лесными массивами, и изредка все же встречаются деревья и в этих холодных пустынях. В каменных пустынях встречаются башни и столовые горы состоящие из плоских участков земли на всех сторонах утеса или крутого склона (описано в разделе Горная Местность). В песчаных пустынях иногда можно встретить зыбучие пески; этот элемент описан в Болотистой Местности. Все пустыни могут содержать высохшие русла рек (1,5–4,5 метра в ширину). Во время дождей эти русла могут заполняться дождевой водой.

Скрытность и Обнаружение в Пустыне: Расстояние на котором может быть успешной проверка навыка Отслеживания состоит в 6d6×6 метров. За пределами этого расстояния природные условия характерные для пустыни делают эту проверку невозможной. Наличие дюн в песчаной пустыне уменьшают расстояние возможного определения до 6d6×3 метра.

Пустыня не дает никаких штрафов на проверки навыков Прислушивание и Отслеживание. Недостаток растительного покрова может вызвать проблемы при попытке скрыться, или найти укрытие.

Песчаные бури

Песчаные бури ограничивают видимость до 1d10×1,5 м, и дают штраф –4 к таким навыкам как: Прислушивание, Поиск и Отслеживание. Песчаная Буря наносит 1d3 временных повреждений за каждый час любому существу, не защищенному от бури, и покрывает тонким слоем песка. Переносимый ветром песок попадает под одежду, в рюкзак и прочие вещи, раздражая кожу и неся порчу на некоторое снаряжение.

РАВНИННАЯ МЕСТНОСТЬ/ЛУГА

Территория равнин всегда была наиболее подходящей для развития цивилизации, поэтому равнины часто заселены. Равнины делятся на три категории: фермы, луга, и поля сражений. Фермы естественно представляют заселенные районы, тогда как луга дикие и необработанные территории. Поля сражений представляют собой места, в которых столкнулись огромные армии; как правило, это вспаханное или просто покрытое растительностью поле. Поля сражений отделены в третью категорию, поскольку персонажи проявляют к ним определенный интерес.

В таблице расположенной ниже, представлены элементы территорий, взаимно исключают друг друга.

Особенности Равнин

	Категория Равнин		
	Обработанная Земля	Луг	Поле Сражения
Слабые Заросли	40%	20%	10%
Густые Заросли	—	10	—
Мелкий щебень	—	—	10%
Ров/Траншея	5%	—	5%
Берма	—	—	5%

Заросли/Растительность: На равнинах преобладают высокие луговые травы, их функция аналогична функции растительности в лесу, а также культурно обрабатываемые травы. Обычно, густой кустарник образует небольшие участки земли в виде разбросанных по территории равнины точек.

Мелкий Щебень: На полях сражений гравий представлен обломками чего-то, что было разрушено: обломками зданий, или камнями из разрушенной стены. Его функция аналогична функции описанной в разделе пустынь.

Ров/Траншея: Обычно траншея вырывается перед битвой для того чтобы защитить солдат, ров может выполнять функцию небольшой стены, за исключением того, что он не дает укрытия в смежных клетках. Для того чтобы покинуть ров требуется потратить 2 клетки передвижения, но чтобы войти в него понадобится обычное передвижение. Существа, атакующие тех, кто находится внутри рва получают бонус +1 к рукопашным атакам, за более высокое расположение.

На территории ферм рвы выполняют функцию орошения.

Берма: Простая защитная структура – низкая земляная стена, которая затрудняет движение и обеспечивает некоторое укрытие. Чтобы изобразить берму на карте, нарисуйте две смежных линии крутого склона (описано в разделе Холмистой Местности), с внешними краями бермы. Таким образом, персонаж пересекающий берму сначала поднимается на одну клетку вверх, а потом опускается на одну клетку вниз. Бермы шириной 2 клетки, создают укрытие для тех, кто за ними находится, аналогично укрытию предоставляемой низкими стенами.

Ограждение: Деревянные заграждения обычно используются для ограничения передвижения живности или затруднения продвижения солдат. Для пересечения деревянных заграждений требуется дополнительное передвижение, вы затрачиваете +1 клетку передвижения. Каменные заграждения вполне соответствуют по уровню укрытия низким стенам. Персонажи едущие верхом могут пересечь это препятствие без каких либо задержек, просто перепрыгнув через него. Для этого персонажу потребуется сделать проверку навыка Езда Верхом против КС 15. Если проверка провалилась, то скакун преодолевает препятствие, а ездок выпадает из седла.

Другие элементы Равнины: Хотя и редко но все же на равнинах можно встретить редкие деревья, на полях сражений они очень часто выполняют роль исходного материала для осадных устройств (описаны в разделе Городские Особенности, стр. 98). Живые изгороди (описаны в разделе Болота/Топа, стр. 87) также могут встречаться на равнинах. Реки, как правило, в ширину составляют 1,5–6 м, и в глубину 1,5–3м, и встречаются довольно часто.

Скрытность и Отслеживание на Равнине: Расстояние на котором может быть успешной проверка Отслеживания состоит 6d6×12 метров, но некоторые особенности вашей карты могут ограничивать линию обзора.

Равнина не дает никаких бонусов или штрафов к проверки навыков Прислушивание и Отслеживание. Укрытия не очень частое явление на равнинах, поэтому вам нужно позаботиться о месте отступления, если его нет под рукой.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ Столкновений для Умеренной Равнины (УрС 4)

d%	Столкновение	Средний УрС
01-03	1 человек/полу-дракон воин 4-го уровня	6
04-08	1d4+2 ворга	6
09-13	1d3 кокатриса	5
14-19	1d3 роя саранчи	5
20-26	НИП человек, паладин 5-го уровня	5
27-35	1d3 мерцающих собак	4
36-44	1d3 солдата гигантских муравьев	4
45-57	1d4+4 гоблина	4
58-69	1d3 оборотекрысы (ликантропа)	4
70-78	1 порождение вампира	4
79-86	1 аллиг	3
87-94	1 анкхег	3
95-100	1d3 гнолла	3

ХОЛМИСТАЯ МЕСТНОСТЬ

Холмы могут присутствовать в большинстве других типов местности, но могут и отдельно доминировать на ландшафте. Холмистой местностью можно разделить на две категории: невысокие, плоские холмы, и пересеченные, труднопроходимые холмы. Очень часто холмистая местность выполняет роль переходной зоны между труднопроходимой зоной, такой как горы, и плоской территорией, такой как луга.

Холмистая местность может потребовать дополнительную предусмотрительность от игроков, так как им всегда нужно быть в курсе, какой склон более сложный для взбирания. Ниже идущая таблица показывает типичные процентные соотношения отвесных и пологих холмов. При создании карты вам следует тщательно продумать, где подъем холма, а где его склон. Эти процентные соотношения не учитывают плоские вершины холмов, но вы самостоятельно можете выделить несколько клеток под плоские вершины холмов.

Особенности Холмов

	Категория Холмов	
	Покатый Холм	Крутой Холм
Постепенный склон	75%	40%
Крутой склон	20%	50%
Утес	5%	10%
Слабые заросли	15%	15%

Чтобы нарисовать холмистую местность, вы должны определить где будут находиться возвышения, а где лощины, чтобы создать клетки с круговыми склонами, и крутыми

подъемами. В конце обозначьте стрелкой покатость холма.

Постепенный Склон: Такой склон не очень сложен для передвижения, а вышерасположенные персонажи над врагами по склону, получают +1 бонус к рукопашным атакам.

Крутой Склон: Персонажи передвигающиеся по крутому склону (или входящие на смежную клетку) должны потратить две клетки передвижения для прохождения одной клетки крутого склона. Бегущие или проводящие стремительность персонажи на крутом склоне (или движущиеся из смежной клетки более низко расположенной на склоне клетки), должны пройти проверку Баланса против КС 10, при проведении первого шага по крутому склону. Персонажи едущие верхом, вместо Баланса проверяют Езду Верхом против КС 10, провалившие проверку персонажи оступаются, и заканчивают свое передвижение через 1d2×1,5 м. Персонажи провалившие свою проверку на 5 и более, падают навзничь в клетке, где они завершили свое передвижение.

Крутой склон повышает КС Кульбитов на 2.

Утес: Для взбирания на утес обычно необходимо пройти проверку Взбирания против КС 15, обычно его высота 1d4×3 м, но вы можете создать и более высокий утес. Утес не является абсолютно вертикальной стеной, занимая 1,5 метровые клетки при высоте не более 9 метров, и 3 метровые клетки при высоте выше 3 метров.

Слабые Заросли: На холмах может расти полын и прочая кустарниковая трава, хотя они редко покрыты столь густо как леса или топи. Слабые заросли обеспечивают укрытие, и повышают КС Кульбитов и Бесшумного Передвижения на 2.

Прочие Элементы Холмистой Местности: Иногда на холмах могут расти деревья, а в лощинах течь ручьи (шириной от 1,5 до 3 метров, и глубиной не более 1,5 м), или же сухие русла (принимайте как ров шириной от 1,5 до 3 метров). Если вы добавляете ручей или русло, всегда помните, что вода должна течь вниз по склону.

Скрытность и возможность Отслеживания в Холмах: В покатых холмах максимальное расстояние, когда вы можете заметить присутствие кого-то иного составляет 2d10×3 метра. В труднопроходимых холмах 2d6×3 метра.

Скрыться в холмистой местности с отсутствующей растительностью трудно, но вершина холма дает достаточное укрытие от тех, кто находится ниже вершины или гребня холма.

Холмы никак не влияют на проверки Прислушивания и Бесшумного Передвижения.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ СТОЛКНОВЕНИЙ ДЛЯ УМЕРЕННО КЛИМАТИЧЕСКИХ ХОЛМОВ (УрС 5)

d%	Средний УрС
01-02 1 молодой медный дракон	7
03-05 1 булитт	7
06-09 1 холмовой великан	7
10-17 1d3 сместителя	6
18-27 1d3 грифона	6
28-34 1 виверна	6
35-44 1 НИП человек, бард 5-го уровня	5
45-58 1 огр и 1d4+2 воителя хобгоблина	5
59-68 1d3 зомби огров	5
69-77 1 раст	5
78-85 1d3 умертвия	5
86-95 1d3 гиппогрифа	4
96-100 1 дoppelganger	3

Таблица 3-23: Случайная погода

d%	Погода	Холодный Климат	Умеренный Климат ¹	Пустыня
01-70	Обычная погода	Холодно, безветренно	Обычная для сезона ²	Жарко, безветренно
71-8	Изменение от нормы	Потепление (01-30) или похолодание (31-100)	Потепление (01-50) или похолодание (51-100)	Жарко, ветер
81-90	Ухудшение погоды	Осадки (снег)	Осадки (характерные для сезона)	Жарко, ветер
91-99	Буря	Снежная буря	Гроза, Снежная буря	Песчаная буря
100	Сильная буря	Буря	Буря, буря, ураган, торнадо	Ливень

1 К умеренно-климатическим зонам могут относиться: лес, холмы, болота, горы, равнины/луга и водные массивы.

2 Зимы холодные, лето теплое, весна и осень с умеренным климатом. Регионы с болотами более теплые в зимний период.

ПОГОДА

Погода играет большую роль в приключении – дожди могут размыть дороги, гроза заставляет искать укрытие, шторм может разбить ваш корабль.

Если ваше приключение подразумевает проведение большого количества времени на открытом воздухе, то вам следует позаботиться о том чтобы составить случайную синоптическую карту. Тип территории автоматически определяет и тип вероятной погоды. Так, к примеру, для больших высот характерна холодная и ветреная погода. Наличие горной гряды по соседству может оказывать эффект на близлежащие низины. Основной таблицей определяющей погоду, является Таблица 3-23: Случайная погода. Вы можете взять ее за основу при построении своей собственной. Элементы этой таблицы следующие:

Безветренно: Скорость ветра достаточно низкая (от 0 до 16 км/ч).

Буря (Пылевая/Снежная/Гроза): Скорость ветра колеблется от 48–80 км/ч, а видимость ухудшается до одной трети. Буря длится в течении 2d4-1 час. Для получения более подробной информации смотрите раздел Бури ниже.

Ветрено: Скорость ветра изменяется в большую сторону (16–48 км/ч); смотрите Таблицу 3-24 на следующей странице.

Жара: Температура воздуха днем колеблется от 29 до 43 по Цельсию, ночью на 6-12 градусов холоднее.

Ливень: Рассматривается как дождь (смотрите ниже Осадки), однако зона видимости как при тумане. Может вызвать наводнение (смотрите выше). Ливень длится 2d4 часа.

Осадки: Для того, чтобы определить, какие выпали осадки, бросьте процентник: туман (01-30), дождь/снег (31-90), дождь со снегом/град (91-100). Снег и снег с дождем выпадают только в том случае, когда температура составляет 0 °C и ниже. Большинство осадков падают в течении 2d4 часа. К примеру, град длится 1d20 минут, однако, как правило, только вместе с дождем, который идет 1d4 ч.

Потепление: Температура увеличивается на 12 °C.

Резкое похолодание: Температура падает ниже -23 °C.

Сильный шторм (Буря/Ураган/Торнадо): Скорость ветра превышает 80 км/ч (смотрите Таблицу 3-24: Эффект от Ветра). В дополнение буран может сопровождаться сильным снегом (1d3×0,3 м), а ураган дождем (смотрите выше). Буря длится в течении 1d6 часов. Буран может длиться на протяжении 1d3 дней. Жизнь урагана длится иногда больше недели. Если персонажи попали в зону действия урагана, то через 24-48 часов центр урагана переместится в их зону, и они могут подвергнуться его разрушительным эффектам. Торнадо наиболее кратковременные природные явления (1d6×10 минут), и обычно формируются во время грозы.

Тепло: Температура воздуха днем составляет 16-29 °C, ночью на 6-12 градусов холоднее.

Умеренно: Температура воздуха днем колеблется от 4 до 16 по Цельсию, ночью на 6-12 градусов холоднее.

Холодно: Температура воздуха днем колеблется от -18 до +4 по Цельсию, а ночью на 6-12 градусов холоднее.

Снег, дождь со снегом, град, дождь

Плохая погода значительно замедляет путешествие и навигацию персонажей. Затяжные ливни и бураны ограничивают зрение также, как и густой туман. Большинство осадков выпадают в виде дождя, но в условиях пониженной температуры осадки могут выпадать в виде снега, дождя со снегом и града. Как правило осадки всегда влекут за собой резкое похолодание, поэтому при температуре в 0 °C или ниже может возникнуть такое природное явление как лед. (смотрите Опасность от Холода, стр. 3 _).

Дождь: Дождь снижает возможный радиус видимости вдвое, в результате навыки Отслеживание и Поиск переносят штраф -4. Такому же эффекту подвергаются свет пламени,

стрелковое оружие и проверка навыка Прислушивание (смотрите на следующей странице).

Снег: Падающий снег создает те же эффекты на видимость и стрелковое оружие, что и дождь, а также требует 2 клетки передвижения, для преодоления одной со снегом. Снег идущий в течение дня покрывает землю слоем равным $1d6 \times 2,5$ см.

Сильный снегопад: Эффекты вызываемые сильным снегопадом аналогичны обычному снегопаду плюс к ним добавляется ограниченная видимость, как во время тумана (смотрите туман ниже). За один день сильного снегопада землю укрывает снегом на $1d4 \times 0,3$ м, а перемещение требует 4 клетки передвижения, для прохождения одной. Сильный снегопад вместе с резким порывистым ветром может вызвать появление сугробов глубиной $1d4 \times 1,5$ метра.

Существует 10% шанс на то, что во время снегопада в небе появятся молнии (смотрите ниже раздел Гроза).

На источники света (факел, фонарь) снег оказывает тот же эффект, что и умеренный ветер (смотрите на следующей странице).

Снег с дождем: Чрезвычайно холодный дождь, снег с дождем обладает теми же свойствами что и дождь (за исключением того, что шанс погасить защищенное пламя равен 75%), и такой же эффект на землю, что и снег.

Град: Град не влияет на видимость но стук кусочков льда о землю вызывает определенные сложности при проверке навыка Прислушивание (штраф -4). Иногда размер горошин может быть достаточно велик для того чтобы вызвать повреждение в 1 пункт (в течение бури) у всех кто находится на открытом месте. Покрыв землю, град влияет на передвижение аналогично обычному снегу.

Бури

Буря объединяет в себе эффекты осадков (или пыли) и сильного ветра. Все бури вызывают ухудшение видимости на три четверти, и создают штраф -8 к проверкам навыков Отслеживание, Поиск, Прислушивание. Использование стрелкового оружия во время бури невозможно, за исключением осадного оружия, которое можно применять, но со штрафом -4 к броску атаки. Сильный ветер во время бури автоматически гасит свечи, фонари, факела и другие подобные осветительные приспособления. Защищенный источник света имеет 50% шанс на то, чтобы потухнуть. Для того чтобы узнать о действии

бури на не защищенных существ, смотрите таблицу 3-24: Эффекты ветра. Бурю можно разделить на три типа.

Пылевая буря (СВ 3): Пустынные бури отличаются от остальных тем, что во время их действия не выпадает никаких осадков. Такие бури поднимают большое количества пыли и песка, тем самым ограничивают видимость, тушат факелы, а иногда даже защищенные источники света типа закрытых фонарей (50%). Большинство пылевых бурь сопровождаются сильным ветром (смотрите следующую страницу) и оставляют после себя $1d6 \times 2,5$ см песка. Существует 10% шанс на то, что пылевая буря будет сопровождаться ураганными ветрами (смотрите Таблицу 3-24: Эффекты ветра). Эти гигантские бури наносят $1d3$ временных повреждений каждый раунд всем, кто находится на открытом месте без какой либо защиты, а также может вызвать эффект удушья (смотрите Утопление на стр. 3, за исключением персонажей чьи дыхательные пути защищены повязками, шарфами и подобными мерами защиты, но только на время 10-их показатель Телосложения). Гигантские пылевые бури оставляют после себя $2d3-1 \times 0,3$ метра песка покрывающего поверхность.

Снежная буря: В добавление к эффектам обычной бури снежная оставляет после себя $1d6 \times 2,5$ см снега на земной поверхности.

Гроза: Кроме сильного ветра гроза несет осадки (дождь, иногда град), грозы всегда сопровождаются молниями, которые могут причинить физический урон персонажам (особенно одетым в металлический доспех). Как правило, молнии возникают по одной примерно раз в минуту в течение часа. Каждая молния наносит $1d10$ повреждений электричеством. Одна из 10 гроз проходит вместе с торнадо (смотрите ниже).

Мощные бури: Чрезвычайно сильный ветер и обильные осадки снижают видимость до нуля и делают проверки навыков Отслеживание, Поиск и Прислушивание, а также использование стрелкового оружия невозможными. Не защищенные источники света гаснут автоматически, а защищенные могут погаснуть с шансом 75%. Существа оказавшиеся под воздействием этого природного явления обязаны пройти спас-бросок Стойкости, или подвергнутся эффектам бури в зависимости от своего размера (смотрите Таблицу 3-24). Мощные бури можно разделить на 4 типа.

Буря: Проходящая вместе с небольшими осадками или без них буря может причинить определенный вред по большей части в связи с сильным ветром.

Таблица 3-24: Эффекты от Ветра

Сила ветра	Скорость ветра	Стрелковые атаки Обычные/Осадные Орудия ¹	Размер Существа ²	Эффекты ветра на сущест	КС спас-броска Стойкости
Слабый	0-16 км/ч.	-/-	Любое	Нет	—
Умеренный	16,1-32 км/ч.	-/-	Любое	Нет	—
Сильный	32,1-48 км/ч.	-2/-	Крошечное и мельче Маленькое и крупнее	Опрокинуто Нет	10
Повышенный	48,1-64 км/ч.	-4/-	Крошечное Маленькое Среднее	Сдуто Опрокинуто Отброшено	15
Буря	64,1-118,4 км/ч.	Невозможно/-4	Большое и крупнее Маленькое и мельче Среднее	Сдуто Опрокинуто Отброшено	18
Ураган	118,5-278,4 км/ч.	Невозможно/-8	Большое и Огромное Гаргантюан и Колоссальное	Нет Сдуто Опрокинуто Отброшено	20
Торнадо	278,5-480 км/ч.	Невозможно/Невозможно	Среднее и мельче Большое Огромное Гаргантюан или Колоссальное	Нет Сдуто Опрокинуто Отброшено	30

¹ Осадные орудия включают в себя атаки из баллист и катапульт, а также метаемые великанами булыжники.

² Летящие и воздушные существа принимаются на одну категорию меньше за свой фактический размер, поэтому воздушный Гаргантюан дракон принимается для эффектов ветра как Огромный.

Отброшен: Существо не способно продвигаться вперед против ветра. Летящие существа отброшены на $1d6 \times 1,5$ метра назад.

Опрокинут: Существо опрокинуто силой ветра. Летящие существа отброшены на $1d6 \times 3$ метра назад.

Сдут: Наземные существа опрокинуты и сдуты на $1d4 \times 3$ метра назад, перенося по $1d4$ временных повреждений за каждые 3 метра расстояния. Летящие существа отброшены на $2d6 \times 3$ метра назад, и переносят $2d6$ временных повреждений из-за ударов о встречные предметы и существ.

Буря: Комбинация сильного ветра и обильного снегопада (обычно $1d3 \times 0,3$ м), а также лютых холода (смотрите Опасность Холода стр. 3) делает бурю смертельным для кого угодно.

Ураган: Помимо сильного ветра и дождя ураган может вызвать наводнение (смотрите стр. 89). Большинство деятельности авантюристов в таких условиях невозможны.

Торнадо: Одна из десяти гроз протекает вместе с Торнадо.

Туман

Как погодное явление, туман представляет собой нечто вроде облака только расположенного у поверхности. Туман ограничивает любое зрение, включая темновидение в пределах 1,5 метров. Существа, находящиеся на расстоянии 1,5 метров, имеют укрытия (их атаки, или против них, имеют 20% шанс промаха).

Ветры

Ветер может создать раздражающий глаза вихрь пыли или песка, раздуть большой пожар, перевернуть небольшую лодку, и унести прочь отравляющий газ. Если сила ветра достаточна, то он может сбить персонажа с ног (смотрите Таблицу 3-24: Эффекты ветра), помешать стрелковой атаке, или вызвать штрафы при проверке определенных навыков.

Легкий ветер: Легкий бриз, обладает минимальным или вообще не обладает игровым эффектом.

Умеренный ветер: Имеет 50% шанс загасить не защищенные источники света.

Сильный ветер: Автоматически гасит не защищенные источники света. Создает штраф -2 к проверкам навыка Прислушивание, и атакам со стрелковым оружием.

Повышенный ветер: Автоматически гасит не защищенные источники света, а защищенные с вероятностью в 50%. Создает -4 штраф к проверкам навыка Прислушивание, и атакам со стрелковым оружием. Ветер такой силы создает закливание *порыв ветра*.

Буря: Обладает достаточной силой для того, чтобы вырывать кусты или даже валить целые деревья. Автоматически гасит не защищенные источники света, а защищенные с вероятностью в 75%. Стрелковые атаки делаются невозможными, даже использование осадного оружия терпит штраф -4 к броскам атаки. Проверка навыка Прислушивания получает штраф -8 из-за завывания ветра.

Ураган: Любой источник света гасится автоматически. Все стрелковые атаки невозможны (кроме осадного оружия, которое переносит штраф к броскам атак -8). Проверка навыка Прислушивание невозможна. Все персонажи слышат лишь вой бушующего урагана. Довольно часто ураган вырывает деревья с корнями.

Торнадо (СВ 10): Любой источник света гасится автоматически. Все стрелковые атаки невозможны (даже из осадного оружия). Проверка навыка Прислушивания невозможна. Существует вероятность быть слатым (смотрите Таблицу 3-24). Любой персонаж оказавшийся в непосредственной близости от торнадо и проваливший спас-бросок Стойкости засасывается внутрь вихря. Оказавшись внутри, персонаж переносит 6d6 повреждений в раунд, и выбрасывается из торнадо через 1d10 раундов (не исключены повреждения при падении). Скорость вращения Торнадо составляет приблизительно 480 км/ч, а скорость перемещения самой воронки около 48 км/ч (приблизительно 75 метров в раунд). На своем пути торнадо не шадит ничего — вырывает с корнем деревья, разрушает дома и причиняет разрушение всему что встретится у него на пути.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

В любом приключении в котором предполагается путешествие через дикое место, в первую очередь следует определить шансы при которых будет возможна случайная встреча. Сверьтесь с таблицей ниже, и выберете тот тип местности, который вам необходим, затем бросайте d% за каждый час пребывания ИП в зоне для того, чтобы определить произойдет ли случайное столкновение или нет.

ШАНС СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Тип Зоны	Шанс на d%
Бесплодная/пустошь	5% в час
Приграничная/дикая	8% в час
Обрабатываемая/заселенная	10% в час
Интенсивно используемая	12% в час

Создание таблицы случайных столкновений в дикой местности

В этом разделе вы найдете все необходимое, для того чтобы создавать таблицы случайных столкновений в различных регионах вашего игрового мира. Сюда входит Таблица 3-25: Списки Столкновений в Дикой Местности, где существа и *Справочника Монстров* сгруппированы по территориям, на которых эти существа наиболее часто встречаются. Список включает в себя всех чудовищ, за исключением тех, которые обитают под землей (смотрите ранние разделы этой главы, где расположены таблицы столкновений в подземельях), существ, которые обитают в иных мирах, помимо Материального Плана (смотрите Путешествия в Других Планах со стр. 14), и некоторых существ с низким СВ, которые, как правило, не применяются в случайном столкновении (такие к примеру, как жабы, ящерицы или обезьяны).

Примеры таблицы столкновений можно найти в разделе посвященном различным видам местности (начиная с болотистой местности на стр. 87). Вы можете использовать их как основу, при построении собственных.

Для создания вашей таблицы столкновений, в первую очередь решите, какой средний Уровень Столкновения. Затем внимательно изучите Серьезность Вызова чудовищ, и выберите из (УрС-6) до (УрС+2). Выбирайте необходимое из других источников, таких как, например следующие:

- Любой список случайных столкновений, обладающий достаточно большим набором различных существ.
- Списки различных климатических условий (например, вы можете добавить существ из теплых лесов в леса с умеренным климатом).
- Некоторые НИП наиболее часто встречающиеся на характерных для них типах территорий (например, дварфов варваров чаще можно встретить в горах, а эльфов друидов в лесу).

Теперь, строка за строкой, постройте свою таблицу. Попробуйте создать некоторое различие между УрС. Как и в подземелье, где вы вряд ли создадите все помещения с УрС 7, создайте таблицу столкновений на природе с разными УрС.

Если Серьезность Вызова чудовища выше чем ваш целевой УрС, такой же или ниже на 1, то данный тип чудовища может быть в строке таблицы самостоятельно (в единичном экземпляре). Если ваш целевой УрС 8, то вы можете записать в строке «Триант», так как у СВ Трианта 8.

Для тех чудовищ чья СВ значительно ниже вашего целевого УрС, возможно вам понадобится увеличить их общее количество в прогнозируемом столкновении. Таблица 3-1 (стр. 49) рассказывает, сколько чудовищ в столкновении создаст определенный УрС. Переведите этот номер в соответствующий процентный диапазон для кубика, и можете использовать его в таблице случайных столкновений. Допустим, вы хотите создать случайное столкновение с пятью горгульями (СВ одной 4), для того чтобы получить случайное столкновение с УрС 8 вы можете написать в таблице случайных столкновений «2d4 горгульи», поскольку среднее число при броске 2d4 равно 5.

При организации случайных столкновений хорошим подспорьем может стать *Справочник Монстров*. Она расскажет вам, как одни типы чудовищ относятся к другим; аллипы почти всегда одиночки, поэтому вам не придется писать «2d6 аллипов» в таблице случайных столкновений. Организация строк в таблице поможет вам создать лучшие комбинации чудовищ, и тем самым более эффективные случайные столкновения. Например, эттинов часто сопровождают прирученные бурые медведи, таким образом, мы можем получить случайное столкновение «Эттин и 1d2 бурых медведя».

После того как вы закончили создание строк таблицы, необходимо расставить процентные соотношения столкновений. Вы можете отрегулировать проценты вашей таблицы, так, как вам того хочется. Например, установив все УрС

Таблица 3-25: Список чудовищ для столкновений в Дикой Местности

СВ Любая Дикая Местность

- 1/8 Крыса (животное)
- 1/3 Жуткая крыса
- 1/3 Скелет человека воителя
- 1/2 Крошечный оживленный объект
- 1/2 Зомби человека обывателя
- 1 Маленький оживленный объект
- 1 Упырь
- 1 Гомункул
- 2 Средний оживленный объект
- 2 Оборотекрыса (ликантроп)
- 2 Рой крыс
- 3 Аллиг
- 3 Большой оживленный объект
- 3 Дюпелгангер
- 3 Пугало (упырь)
- 3 Тень
- 3 Умертвие
- 4 Горгулья
- 4 Порождение вампира
- 5 Огромный оживленный объект
- 5 Мумия
- 5 Призрак
- 7 Гигантоан оживленный объект
- 7 Голем из плоти
- 7 Спектр
- 8 Великая тень
- 8 Мохрг
- 8 Шито-страж
- 10 Колоссальный оживленный объект
- 10 Глиняный голем
- 11 Поглотитель
- 11 Проклятый призрак
- 11 Каменный голем
- 13 Железный голем
- 13 Лич, человек, маг II-го уровня
- 14 Ночное крыло (найтшед)
- 15 Мумия лорд
- 16 Великий каменный голем
- 16 Ночной ходок (найтшед)
- 18 Ночной пресмыкатель (найтшед)
- 20 Тарраскью

СВ Холодные Воды

- 1 Средняя акула (животное)
- 2 Большая акула (животное)
- 4 Огромная акула (животное)
- 5 Скраг (тролль)
- 5 Кит-орка (животное)
- 9 Жуткая акула

СВ Холодные Пустыни

- 7 Реморхаз

СВ Холодные Леса

- 2 Росомаха (животное)
- 4 Бурый медведь (животное)
- 4 Жуткая росомаха
- 5 Оборотекабан (ликантроп)
- 5 Зимоволк
- 7 Жуткий кабан

СВ Холодные Холмы

- 5 Скелет энтина
- 6 Эггин
- 6 Гауф (бихолдер)
- 6 Огр-маг
- 13 Бихолдер

СВ Холодные Болота

- 4 Серая слизь (слизь)
- 6 Анис (ведьма)
- 6 Пяти-головая гидра
- 7 Шести-головая гидра
- 8 Семи-головая гидра
- 9 Восьми-головая гидра
- 10 Девяти-головая гидра
- 11 Десяти-головая гидра
- 12 Одиннадцати-головая гидра
- 13 Двенадцати-головая гидра

СВ Холодные Болота

- 2 Вирмлинг белого дракона
- 3 Очень молодой белый дракон
- 3 Скелет тролля
- 4 Молодой белый дракон
- 5 Тролль
- 6 Подросток белый дракон
- 7 Юноша белый дракон
- 9 Ледяной великан
- 10 Зрелый белый дракон
- 11 Тролль охотник
- 12 Пожилой белый дракон
- 15 Старый белый дракон
- 17 Очень старый белый дракон
- 17 Ярл ледяных великанов
- 18 Древний белый дракон
- 19 Вирм белый дракон
- 21 Великий вирм белый дракон

СВ Холодные Луга

- 4 Белый медведь (животное)
- 12 Леденящий червь

СВ Умеренные Воды

- 1/2 Водный эльф
- 1/2 Русал
- 1/2 Морская свинья (животное)
- 1 Никси (спрайт)
- 1 Кальмар (животное)
- 2 Куо-тоа
- 2 Тритон
- 3 Мерроу (огр)
- 4 Морской кот
- 4 Морская ведьма (ведьма)
- 7 Кашалот (животное)
- 7 Водная нага
- 9 Драконочерепаха
- 9 Гигантский кальмар (животное)
- 12 Кракен

СВ Умеренные Пустыни

- 1/6 Осел (животное)
- 2 Жуткая летучая мышь
- 2 Рой летучих мышей
- 3 Вирмлинг голубого дракона
- 4 Очень молодой голубой дракон
- 6 Молодой голубой дракон
- 6 Ламия
- 7 Драгонне
- 8 Подросток голубой дракон
- 8 Ламмасу
- 11 Юноша голубой дракон
- 14 Зрелый голубой дракон
- 16 Пожилой голубой дракон
- 18 Старый голубой дракон
- 19 Очень старый голубой дракон
- 21 Древний голубой дракон
- 23 Вирм голубой дракон
- 25 Великий вирм голубой дракон

СВ Умеренные Леса

- 1/4 Кобольд
- 1/4 Крошечный ужасный паук (насекомое)
- 1/4 Зомби кобольда
- 1/2 Барсук (животное)
- 1/2 Лесной эльф
- 1/2 Халфлинг великанчик
- 1/2 Полу-эльф
- 1/2 Маленький ужасный паук (насекомое)

- 1 Григ
- 1 Креншар
- 1 Средний ужасный паук (насекомое)

- 1 Псевдодракон
- 1 Скелет волка
- 1 Волк (животное)
- 2 Черный медведь (животное)
- 2 Кабан (животное)
- 2 Жуткий барсук
- 2 Большой ужасный паук (насекомое)
- 2 Сатир
- 2 Скелет совомедведя
- 3 Лоза убийца
- 3 Кентавр
- 3 Жуткий волк
- 3 Вирмлинг зеленого дракона
- 3 Дриада
- 3 Гигантский богомол (насекомое)
- 3 Гигантская оса (насекомое)
- 3 Оборотеволк (ликантроп)
- 3 Гигантская сова

- 3 Пегас
- 3 Единорог
- 4 Аранеа
- 4 Жуткий кабан
- 4 Очень молодой зеленый дракон
- 4 Гигантский жук-олень (насекомое)
- 4 Оборотекабан (ликантроп)
- 4 Совомедведь
- 4 Пикси (спрайт)
- 5 Молодой зеленый дракон
- 5 Огромный ужасный паук (насекомое)
- 5 Пикси с неостановимым танцем *Отто* (спрайт)
- 5 Поедатель пауков
- 6 Тендрикулос
- 7 Нимфа
- 8 Подросток зеленый дракон
- 8 Гигантоан ужасный паук (насекомое)
- 8 Триант
- 11 Небесный боевой скакун (единорог)
- 11 Юноша зеленый дракон
- 11 Колоссальный ужасный паук (насекомое)
- 13 Зрелый зеленый дракон
- 14 Лорд вервольфов (ликантроп)
- 15 Элитный вампир
- 16 Пожилой зеленый дракон
- 18 Старый зеленый дракон
- 19 Очень старый зеленый дракон
- 21 Древний зеленый дракон
- 22 Вирм зеленый дракон
- 24 Великий вирм зеленый дракон

СВ Умеренные Холмы

- 1/2 Гном
- 1/2 Лесной гном
- 1/2 Орк
- 2 Жуткая росомаха
- 2 Гиппогриф
- 3 Вирмлинг бронзового дракона
- 3 Огр
- 3 Зомби огра
- 4 Сместитель
- 4 Грифон
- 5 Очень молодой бронзовый дракон
- 7 Булитт
- 7 Химера
- 7 Молодой бронзовый дракон
- 7 Холмовой великан
- 7 Огр варвар
- 8 Азач
- 8 Подросток бронзовый дракон
- 8 Темная нага
- 11 Холмовой великан жуткий оборотекабан (ликантроп)
- 12 Лорд группы сместителей
- 12 Юноша бронзовый дракон
- 15 Зрелый бронзовый дракон
- 17 Пожилой бронзовый дракон
- 19 Старый бронзовый дракон
- 20 Очень старый бронзовый дракон
- 22 Древний бронзовый дракон
- 23 Вирм бронзовый дракон
- 25 Великий вирм бронзовый дракон

СВ Умеренные Болота

- 1/3 Крошечная ядовитая змея (животное)
- 1/2 Маленькая ядовитая змея (животное)
- 1 Людоящер
- 1 Средняя ядовитая змея (животное)
- 2 Большая ядовитая змея (животное)
- 3 Огромная ядовитая змея (животное)
- 4 Гарпия
- 4 Пяти-головая гидра
- 5 Зеленая ведьма (ведьма)
- 5 Шести-головая гидра
- 5 Охровое желе (слизь)
- 6 Семи-головая гидра
- 6 Шаркающая куча
- 6 Волшебный огонек
- 6 Зомби серого рендера
- 7 Чууль

7	Восьми-головая гидра
7	Медуза
8	Серый рендер
8	Девяти-головая гидра
9	Десяти-головая гидра
9	Нага дух
10	Одиннадцати-головая гидра
11	Гарпия-лучница
11	Двенадцати-головая гидра

СВ Умеренные Горы

1/2	Дварф
1/2	Орел
1/2	Серый эльф
2	Медвежатник
2	Зомби медвежатника
3	Гигантский орел
4	Вирмлинг серебряного дракона
5	Очень молодой серебряный дракон
7	Молодой серебряный дракон
7	Скелет облачного великана
8	Каменный великан
9	Иартак
10	Подросток серебряный дракон
11	Облачный великан
13	Юноша серебряный дракон
15	Зрелый серебряный дракон
18	Пожилый серебряный дракон
20	Старый серебряный дракон
21	Очень старый серебряный дракон
23	Древний серебряный дракон
24	Вирм серебряный дракон
26	Великий вирм серебряный дракон

СВ Умеренные Равнины

1/4	Пони (животное)
1/4	Боевое пони (животное)
1/3	Собака (животное)
1/3	Гоблин
1/2	Гигантская пчела (насекомое)
1	Аасимар (планарник)
1	Ездовая собака (животное)
1	Рабочий гигантских муравьев (насекомое)
1	Тяжелая лошадь (животное)
1	Легкая лошадь (животное)
1	Легкая боевая лошадь (животное)
1	Тифлинг (планарник)
2	Бизон (животное)
2	Мерцающая собака
2	Королева гигантских муравьев (насекомое)
2	Солдат гигантских муравьев (насекомое)
2	Тяжелая боевая лошадь (животное)
2	Ворг
3	Кокатрис
3	Рой саранчи
6	Полу-дракон человек, воин 4-го уровня
7	Приведение человек, воин 5-го уровня
7	Трицератопс (динозавр)
7	Вампир, человек воин 5-го уровня
8	Горгона
9	Полу-изверг человек, жрец 7-го уровня
10	Нага страж
11	Полу-небожитель, человек, паладин 9-го уровня

СВ Теплые Воды

1/2	Локатах
1	Скат (животное)
1	Осьминог (животное)
2	Сахуагин
6	Синий кит (животное)
7	Эласмозавр (динозавр)
8	Гигантский осьминог (животное)

СВ Теплые Пустыни

1/4	Крошечный ужасный скорпион (насекомое)
1/2	Маленький ужасный скорпион (насекомое)
1	Верблюд (животное)
1	Гиена (животное)
1	Средний ужасный скорпион (насекомое)
2	Большой ужасный скорпион (насекомое)
3	Вирмлинг латунного дракона
4	Очень молодой латунный дракон
4	Джанны (джин)
5	Василиск
5	Гиерасфинкс
6	Молодой латунный дракон
7	Криосфинкс
7	Огромный ужасный скорпион (насекомое)
8	Подросток латунный дракон
8	Гиносфинкс
9	Андросфинкс
10	Юноша латунный дракон
10	Гаргантоан ужасный скорпион (насекомое)
12	Зрелый латунный дракон
12	Колоссальный ужасный скорпион (насекомое)
15	Пожилый латунный дракон
17	Старый латунный дракон
19	Очень старый латунный дракон
20	Древний латунный дракон
21	Вирм латунный дракон
23	Великий вирм латунный дракон

СВ Теплые Леса

1/2	Дикий эльф
1	Рой пауков
2	Обезьяна/горилла (животное)
2	Гигантский жук-бомбардир (насекомое)
2	Леопард (животное)
2	Ящерица наблюдатель (животное)
2	Удав (животное)
3	Дейноцихус (динозавр)
3	Жуткая обезьяна
3	Эттеркап
4	Янь-ти чистокровный
5	Тигр (животное)
5	Жираллон
5	Оборотетигр (ликантроп)
5	Гигантский удав (животное)
5	Янь-ти полукровка
6	Пищеваритель
6	Мегараптор (динозавр)
6	Скелет улучшенного мегараптора
7	Янь-ти (омерзение)
8	Жуткий тигр
10	Коатль

СВ Теплые Холмы

1/2	Норный халфлинг
1/2	Хобгоблин
3	Вирмлинг медного дракона
4	Зомби виверны
5	Очень молодой медный дракон
5	Фазовый паук
5	Раст
6	Виверна
7	Молодой медный дракон
8	Бехир
9	Подросток медный дракон
11	Юноша медный дракон
14	Зрелый медный дракон
16	Пожилый медный дракон
19	Старый медный дракон
20	Очень старый медный дракон
22	Древний медный дракон
23	Вирм медный дракон
25	Великий вирм медный дракон

СВ Теплые Болота

1/2	Жужжала
2	Крокодил (животное)
2	Электро-ящер
3	Вирмлинг черного дракона
4	Гигантский крокодил (животное)
4	Очень молодой черный дракон
5	Молодой черный дракон
5	Мантಿಕора
6	Пяти-головая пирогида
7	Подросток черный дракон
7	Шести-головая пирогида
8	Семи-головая пирогида
9	Юноша черный дракон
9	Восьми-головая пирогида
10	Девяти-головая пирогида
10	Ракшаса
11	Зрелый черный дракон
11	Десяти-головая пирогида
12	Одиннадцати-головая пирогида
13	Двенадцати-головая пирогида
14	Пожилый черный дракон
16	Старый черный дракон
18	Очень старый черный дракон
19	Древний черный дракон
20	Вирм черный дракон
22	Великий вирм черный дракон

СВ Теплые Горы

4	Вирмлинг красного дракона
5	Очень молодой красный дракон
7	Молодой красный дракон
8	Скелет юноши красного дракона
9	Птица-рок
10	Подросток красного дракона
10	Огненный великан
13	Юноша красный дракон
13	Штормовой великан
15	Зрелый красный дракон
18	Пожилый красный дракон
20	Старый красный дракон
21	Очень старый красный дракон
23	Древний красный дракон
24	Вирм красный дракон
26	Великий вирм красный дракон

СВ Теплые Равнины

1/3	Гигантский огненный жук (насекомое)
1/2	Бабуин (животное)
1/2	Халфлинг
1	Гнолл
1	Мул (животное)
2	Гепард (животное)
3	Анкхег
3	Лев (животное)
4	Носорог (животное)
5	Жуткий лев
5	Вирмлинг золотого дракона
7	Очень молодой золотой дракон
7	Слон (животное)
8	Тираннозавр (динозавр)
9	Молодой золотой дракон
11	Подросток золотой дракон
14	Юноша золотой дракон
16	Зрелый золотой дракон
19	Пожилый золотой дракон
21	Старый золотой дракон
22	Очень старый золотой дракон
24	Древний золотой дракон
25	Вирм золотой дракон
27	Великий вирм золотой дракон

равные целевому УрС, но такая строгость необязательна. Добавьте больше шансов и разнообразия. Расставьте более крупные вероятности в строках, соответствующих целевому УрС, и более низкие вероятности, для значительно более высоких или низких УрС за ваше целевое.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ГОРОДЕ

Города — это как правило те места, в которых персонажи проводят время между приключениями. Однако города сами по себе полны различных элементов, которые могут составить полноценное приключение: погони по петляющим улочкам, дуэли во дворах, интриги во время королевского обеда. Каменные джунгли любого мегаполиса могут быть также опасны, как и любое подземелье.

На первый взгляд, города как и подземелья, в них есть стены, двери, комнаты и коридоры. Однако приключение в городе отличается от приключения в подземелье. Во первых персонажи обладают расширенными возможностями по добыче ресурсов, и во вторых они вынуждены подчиняться местному законодательству.

Доступ к ресурсам: В городе вы можете найти храм, где вам помогут исцелиться от болезни или заживить свои раны. Вы можете найти лавку, где продают необходимое вам снаряжение. В отличие от подземелья или диких территорий, в городах персонажи могут достаточно быстро покупать и продавать снаряжение. В больших городах или метрополисах можно встретить НИП высоких уровней и попытаться чему-либо научиться у них или попросить о помощи. И кроме того, если партия устала и проголодалась, то она может остановиться в гостинице.

Свобода отступления и постоянный доступ к магазинам подразумевает достаточно большой контроль ИП над городским приключением. Если они захотят, то могут вылечить себя и пополнить свои запасы после каждого случайного столкновения. Именно поэтому, вы вполне обладаете правом, использовать случайные столкновения достаточно высокого уровня, которые вы вряд ли поставили в иной ситуации. В городе, в отличие от подземелий, вы можете поднимать Уровень случайных Столкновений на один или два уровня вверх. И конечно, не стоит забывать о том, что в городе полно высокоуровневых НИП, которые тоже являют собой непростое испытание.

Городские власти: Другим отличием приключения в подземелье от приключения в городе является то, что в подземельях нет никаких законов кроме одного — закона джунглей: Убивай или будешь убит. В городах правит закон другого рода, закон основанный на определенной системе правил и кодексе. В городе вам не удастся руководствоваться лишь такими принципами как: убийство и мародерство.

Большинство городов воспринимают чудовищ как нарушение стабильности городского существования, и старается любыми доступными способами избавиться от них, поэтому за убийство необычного или злого внешнего вас вряд ли кто-то осудит. Хотя большинство злых гуманоидов, как правило, защищены этими же самыми законами. Обладание злым мировоззрением еще не преступление (за исключением нескольких городов с властью магов, где магическая сила контролирует закон); а вот злой поступок уже повод к аресту. Даже в том случае, когда персонажи сталкиваются с местными преступниками, городские власти могут быть недовольны тем, что персонажи вершат правосудие без их разрешения, или же рассудить так, что персонажи будут недовольны исходом.

Также важно понимать, что использование городских властей в своей кампании поощряет персонажей творчески подходить к решению многих проблем. Если персонажи перестали получать удовольствие от пребывания в городе, соскучились за драками в подземельях, то это означает, что самое время подкинуть им какое-нибудь городское приключение. С другой стороны если персонажи готовы сотрудничать с законом, предлагают свои навыки и умения для того чтобы усилить свою эффективность в городе в пределах законов, то это уже заставляет их подходить более творчески к развитию персонажа, и попыткам испытать свои задумки.

ОГРАНИЧЕНИЯ НАКЛАДЫВАЕМЫЕ НА ОРУЖИЕ И ЗАКЛИНАНИЯ

В некоторых городах требуют, чтобы персонажи держали свое оружие в ножнах во время пребывания на территории города. Кроме этого встречаются города, где могут наложить запрет на использование магии, чаще всего школ очарования и ворожбы, например, на применение заклинания *чтение мыслей* на базаре. Различные города обладают различными законами, которые оговаривают ограничения на ношения оружия и использования магии. Если вы планируете городское приключение, то вам стоит решить какого типа законодательство будет характерно для вашего города.

Довольно важно использовать законы не для того чтобы препятствовать игре игроков, а лишь усилить их интерес к игре. Хотя вполне логично, что у персонажей в пределах города могут конфисковать оружие и материальные компоненты, но такое ограничение вполне может вызвать недовольство со стороны игроков. Если вы хотите усилить впечатление игроков от пребывания в городе отобрав при этом оружие и магию вам лучше сделать их авантюры в городе такими, чтобы игроки не были разочарованы от города. Если вы не учитываете ограничения в вашей кампании, было бы лучше, если бы ваши персонажи обладали полным доступом ко всем своим способностям.

Городские законы могут действовать не одинаково на всех персонажей. Например, законы относительно ограничения на ношение оружия не сильно скажутся на монахе, однако жрецу стесненному правилами своей веры, будет тяжело применять свои заклинания в случае конфискации при входе его священных символов.

С другой стороны, это отличный шанс дать возможность проявить себя умным и находчивым персонажам. Например, маг, у которого есть черта *Аннулировать Материалы*, не будет нуждаться в материальных компонентах, а бард может спрятать в лютию свою рапиру.

ГОРОДСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Стены, двери, плохое освещение и неровная поверхность: город сам по себе вполне напоминает подземелье. Многие элементы характерные для подземелий и описанные в этой главе, вполне применимы и для города. Несколько новых моментов применимых для городских кампаний представлены чуть ниже.

Стены и ворота

Многие города окружены стенами. Типичный небольшой городишко имеет стену не больше 1,5 м в толщину и 6 метров в высоту. Как и любая другая стена, она требует проверки навыка Взбирания против КС 30, в том случае если вы решили перебраться через нее. Стены почти всегда имеют зубья с внешней стороны, для того чтобы обеспечивать защиту страже расположенной на верху, и простые комнаты, для этой же стражи.

Как правило городская стена небольшого города имеет КД 3, прочность 8, и 450 хит-поинтов на 3 метровую секцию.

Стены больших городов составляют 3 метра в толщину и 9 м в высоту, с зубьями на обоих сторонах, и караулящими стражниками на верху. Для преодоления стены потребуются проверка навыка Взбирания против КС 30.

Такая стена обладает КД 3, прочностью 8, и 720 хит-поинтами за каждую 3 метровую секцию.

У обычного мегаполиса стена составляет 4,5 м в ширину и 12 м в высоту. Она имеет амбразуры расположенные с обеих сторон, а также туннели и небольшие комнаты для перемещения внутри стены.

Стены мегаполисов обладают КД 3, прочностью 8, и 1,1-70 хит-поинтами за каждую 3 метровую секцию.

В отличие от мелких городов, мегаполисы могут иметь как внешние так и внутренние стены — это могут быть старые стены в которых уже отпала надобность в связи с ростом города или стены отделяющие отдельные районы друг от друга. Иногда эти стены могут быть такими же широкими и высокими, как и внешние, но чаще они обладают характеристиками стен привычных для средних и мелких поселений.

Наблюдательная башня: Некоторые городские стены оборудуются наблюдательными башнями, расположенными

на определенных интервалах друг от друга. Лишь некоторые города обладают достаточным количеством стражников, чтобы разместить их в каждой башне, если только город не ожидает атаки извне. Башни предоставляют полный обзор окружающей местности, а также хорошую защиту.

Как правило, наблюдательные башни на 3 м выше чем стена, к которой они присоединены, а их диаметр равен 5 толщинам стены. В башне расположены узкие амбразуры, а ее вершина имеет такие же зубья, как и внешние стены. В небольшой башне (диаметр 7,5 м, толщина стен 1,5 м) есть обычная приставная лестница, обычно соединяющая верх и основание башни. В башнях большего размера ту же функцию исполняют каменные лестницы.

Деревянные, обитые железом двери с хорошими замками (КС Взлом Замка 30), блокируют вход в башню, только если башня активно не используется.

Как правило, только капитан, командующий данной башней, обладает ключом к ней. Копия ключа может храниться в крепости или казармах.

Ворота: Обычно городские ворота имеют сторожку две опускающиеся решетки, и отверстия, для ведения огня между ними.

В небольших городах роль ворот используют большие железные, двойные двери, встроенные в стену.

Обычно ворота открыты в течение дня, и закрываются на ночь. Обычно, лишь одни ворота пропускают путешественников после захода солнца, и управляются охраной, которая должна открывать ворота для тех, кто выглядит достойным уважения, доставляет специальные бумаги или предлагает достаточно большую взятку (в зависимости от города и охраны).

Стражники и солдаты

Как правило, количество охранников в городе составляет 1% от общего взрослого населения, а количество солдат или ополченцев равняется 5%. Солдаты, находящиеся на постоянной службе в качестве городской охраны выполняют функцию по контролю за порядком в городе, их роль чем-то напоминает современную милицию, и в определенной мере выполняют роль защиты города, в случае его осады. Услугами солдат-рекрутов пользуются в том случае, если необходимо атаковать другой город.

Обычная городская стража, как правило, работает в 3 смены, по 8 часов каждая. При чем 30% работает в дневную смену (8 ч.–16 ч.), 35% в вечернюю смену (16 ч.–00 ч.), и 35% в ночную (00 ч.–8 ч.). В любое время 80% стражи выполняют свою работу, патрулируя улицы, в то время как 20% находятся на постах, с которых они в любой момент могут поднять тревогу. Посты располагаются таким образом, чтобы покрыть несколько районов сразу.

Большинство городских стражников вонтели, в большинстве 1-го уровня. Офицерский состав включает в себя высокоуровневых вонтелей, жрецов, магов или чародеев, а также мультикласс воинов/«заклинатель».

Осадные механизмы

Осадные механизмы – это оружие очень больших размеров, временные здания, или прочее оборудование, которое применяется во время осады замков или крепостей.

Тяжелая катапульта: Тяжелая катапульта это массивное устройство, предназначенное для метания с большой силой камней или других тяжелых объектов. Поскольку катапульта метает снаряды по дуге, она может поражать цели вне зоны видимости. Выстрел из катапульты требует от главы команды катапульты специальной проверки против КС 15, где учитывается только: его базовый бонус атаки, модификатор Интеллекта, штрафа за расстояние, и соответствующие модификаторы из Таблицы 3–26. Если проверка успешна, то это означает, что катапульта попала в цель, причиняя при этом указанные повреждения любому объекту или персонажу находящемуся в клетке поражения. Персонаж, прошедший спас-бросок Рефлекса против КС 15, получает половину повреждений. Когда первый выстрел катапульты достигает цели, то все последующие выстрелы направлены в ту же клетку, если только катапульта не будет перенаправлена, или сильный ветер изменит траекторию полета, или скорость снаряда.

Если выстрел не попал в цель, бросьте 1d8, для того чтобы определить, куда приземлился снаряд. Вы определяете направление приземления снаряда, где 1 недолет по отношению к катапульте, а с 2 по 8 вы считаете по часовой стрелке. (Смотрите диаграмму в *Руководстве Игрока* на стр. 15). Затем отсчитайте три клетки от цели, за каждый диапазон штрафа за расстояние.

Для перезарядки необходимо несколько полноразмерных действий. Для того, чтобы опустить метательный рычаг, требуется пройти проверку Силы (КС 15); большинство катапульт имеют колеса, которые при помощи двух подручных позволяют использовать действие помощь другому, помогая тому, кто с рычагом. Для установки зашелоков и загрузки снаряда проводится по очереди две проверки (на каждое действие) навыка Профессия (осадное дело) против КС 15. Для того, чтобы перенацелить тяжелую катапульту, потребуется четыре полных раунда (объединившись, команда может провести все необходимые действия за один раунд).

Тяжелая катапульта занимает площадь равную 4,5 метрам.

Легкая катапульта: Это меньшая, облегченная версия тяжелой катапульты. Ее функции аналогичны тяжелой катапульте, за исключением того, что проверка Силы проводится против КС 10, и, что перенацеливание катапульты требует два раунда вместо четырех.

Легкая катапульта занимает площадь равную 3 метрам.

Баллиста: Баллиста представляет собой огромный тяжелый арбалет, зафиксированный на одном месте. В связи с большими размерами, баллисту довольно тяжело заряжать, детально это описано в *Руководстве Игрока* в разделе Размер Оружия, и поэтому существа Среднего размера переносят штраф к атаке –4, а Маленькие –6. Для перезарядки баллисты у существа меньших за Больших, потребуется два полноразмерных.

Баллиста занимает площадь равную 1,5 метра.

Таран: Таран представляет собой столб или шест большого размера, предназначенный для разрушения ворот или

Таблица 3–26: Осадные Механизмы

Механизм	Цена	Повреждение	Критическое Попадание	Диапазон	Типичная Команда
Тяжелая Катапульта	800 зм	6d6	—	60 м (минимум 30 м)	4
Легкая Катапульта	550 зм	4d6	—	45 м (минимум 30 м)	2
Баллиста	500 зм	3d8	19-20	36 м	1
Таран	1000 зм	3d8*	—	—	10
Осадная башня	2000 зм	—	—	—	20

*Смотрите описания для особых правил.

Модификаторы Атаки Катапульты

Условие	Модификатор
Цель не в зоне видимости	–6
Успешный выстрел (команда видит место приземления снаряда)	Суммируемый по +2 за каждое предыдущее попадание (максимум +10)
Успешный выстрел (команда не видит место приземления снаряда, но наводчик дает корректировку огня)	Суммируемый по +1 за каждое предыдущее попадание (максимум +5)

стен. Совершая полноразмерное действие, персонаж, находясь в основании тарана, проводит бросок атаки против КД сооружения со штрафом -4, из-за недостатка квалификации. (Невозможно быть квалифицированным в применении такого оружия). Описание повреждений наносимых тараном можно найти в Таблице 3-26, вплоть до девяти персонажей держащих таран могут сложить свои модификаторы силы и прибавить их к повреждению от атаки тараном, если они решат так поступить. Например, десять гноллов (Сила каждого равна 15, модификатор каждого равен +2), при успешном ударе наносят повреждение в 3d8+20 пунктов. Для проведения атаки тараном требуется как минимум одно существо Огромного размера, два существа Большого размера, четыре существа Среднего размера, или восемь маленьких существ (Крошечные и меньшие существа не могут использовать таран). Как правило, таран составляет около 9 м в длину. В битве таран поддерживается с двух боковых сторон рукоятками, и необходимым количеством существ стоящих в смежных клетках.

Осадная башня: Это устройство представляет собой массивную деревянную башню на колесах, или вращающихся бревнах, предназначенное для атаки городских стен. В башне находятся солдаты, и когда она оказывается у стены, они могут попытаться захватить её, укрепившись на вершине стены. Толщина деревянных стен башни обычно не превышает 0,3 метра.

Типичная осадная башня занимает площадь равную приблизительно 4,5 метрам. Существа в башне двигают её со скоростью около 3 м в раунд. Восемь существ толкающих башню снизу обладают полным укрытием от атак, те же, кто находится наверху, имеют улучшенное укрытие, и могут стрелять сквозь бойницы.

Городские Улицы

Обычные городские улицы узки и извилисты. Большинство из них составляют 4,5–6 метров в ширину (1d4×1,5 м), в то время как переулки лишь 1,5–3 метра. В качестве покрытия улиц используются булыжники, поэтому передвижение по таким улицам не вызывает затруднений, но в бедных городах, где дорога не имеет покрытия, грязь вперемешку с мелкими камнями КС проверки навыков Баланс и Кульбиты повышается на 2.

В некоторых городах отсутствуют крупные улицы, особенно, когда город был заранее не был спланирован как крупный центр, а разросся со временем. В городах с запланированной застройкой, или крупных городах после разрушительных пожаров, могут быть возведены несколько крупных дорог проходящих через всю его территорию. Обычно такие дороги составляют 7,5 метров в ширину, которые дают достаточно места для снующих туда-сюда повозок, с 1,5 м тротуарами по сторонам.

Толпы: Городские улицы часто полны народом, идущим по своим делам. В большинстве случаев, когда на улицах города происходит боевое столкновение, вовсе не обязательно учитывать каждого пешехода обывателя 1-го уровня. Для этого случая, просто определите, в каких клетках карты находится толпа. Если толпа находится на расстоянии, где ей идет прямая угроза, то она начинает разбегаться в панике со скоростью 9 м в раунд, при инициативе равной нулю.

Для перемещения в большой толпе требуется тратить 2 клетки передвижения, за проход на одну клетку. Толпа вполне может дать укрытие тому, кто в ней удачно скроется, позволяя пройти проверку навыка Скрытность, а также получить бонус к КД и спас-броскам Рефлекса.

Управление Толпой: Для того чтобы заставить толпу двигаться в нужном вам направлении, вам необходимо пройти успешные проверки Дипломатии (КС 15) или Запугивания (КС 20), кроме этого толпа должна видеть и слышать говорящего. Для проверки навыка Дипломатия требуется полноразмерное действие, а для Запугивания свободное действие.

Если сразу несколько персонажей пытаются управлять толпой, то они делают встречные проверки Дипломатии или Запугивания, чтобы определить к кому именно прислушалась толпа. Если все персонажи провалили свои проверки (КС обозначены выше), то это означает, что толпа игнорирует их.

Над и под улицами

Авантюристы часто преследуют фигуры в плащах, большинство ИП оказавшись в городе, вынуждены проводить много времени, скрываясь от городской стражи. Когда погоня происходит по улицам, у вас есть несколько способов сделать её незабываемой.

Крыши: Для того чтобы оказаться на крыше необходимо взобраться на стену (смотрите раздел Стены на стр. 59), или персонаж может прыгнуть на крышу с более высокого окна, балкона или моста. Плоские крыши можно встретить только в очень теплом климате (накапливающийся снег может вызвать обвал крыши), и по ним гораздо легче передвигаться. Передвижение по верхушке обычной крыши требует проверки навыка Баланс (КС 20). Движение по скату крыши (или другими словами движение параллельно вершине) требует проверки навыка Баланс против КС 15. Движение вниз и вверх по поверхности крыши через её вершину требует проверки навыка Баланс против КС 10.

Персонаж, оказавшись на границе крыши может, или должен совершить прыжок с одной на другую крышу, либо упасть вниз. Как правило, расстояние между двумя соседними крышами составляет 1d3×1,5 м по горизонтали, но высота соседних крыш может быть равна, выше или ниже на 1,5 метра от высоты той крыши на которой вы находитесь. Воспользуйтесь таблицей на стр. 83 *Руководства Игрока* для того, чтобы определить может персонаж совершить прыжок или нет (высота прыжка через крыши равна одной четвертой от прыжка в длину через крыши).

Канализация: В основе игрового мира D&D канализация гораздо чаще существует, чем в реальные средние века. Обычно для того, чтобы попасть в канализацию персонажу достаточно открыть решетку (полноразмерное действие), и прыгнуть вниз с высоты в 3 м. Канализация устроена практически таким же образом, как и подземелье с той лишь разницей, что её поверхность покрыта слизью или грязной водой (принимайте как неглубокий водоем, описанный на стр. 65). Схожесть канализации и подземелья также отражается в возможных случайных столкновениях с опасными чудовищами, обитающими там (смотрите описание таблиц случайных столкновений ранее в этой главе). Некоторые города построены на руинах древних цивилизаций, поэтому проходы в канализациях могут привести персонажей к древним сокровищам и опасностям из давней древности.

Городские строения

Большую часть городских строений можно поделить на три категории. Первая группа – большинство от двух до пятиэтажных зданий, расположенных вдоль городских дорог, образующая тем самым улицы. Они формируют основные и вторичные улицы. Очень часто на первых этажах этих зданий расположены какие-то конторы, магазины, лавки.

Гостиницы и крупные магазины, склады, а также мельники, кожевники, и прочие ремесленники, которым необходимо пространство для ведения своего дела. Часто, это крупные, стоящие отдельно дома, достигающие в высоту до пяти этажей.

Ну и, в конце концов, небольшие особняки, магазины, склады различных размеров, множество одноэтажных деревянных зданий, особенно если вы имеете дело с бедными районами.

Большая часть городских зданий сделана из камня или глиняного кирпича (одно- или двухэтажные здания), и досок, бревен (предназначенных для верхних этажей, внутренних стен и пола). Крыши представляют собой смесь из досок, солом, шиферной плитки скрепленных смолой.

Обычные стены первого этажа составляют 0,3 метра в толщину, КД 3, прочность 8, 90 хп, и требуют проверки навыка Взиранье против КС 25.

Стены верхних этажей толщиной 15 см, КД 3, прочность 5, 60 хп, и требуют проверки навыка Взиранье против КС 25.

Большая часть входных дверей в каждом здании сделаны из хорошего дерева (смотрите стр. 61), которые обычно заперты, за исключением общественных зданий, вроде магазинов или таверн.

Таблица 3–27: Здания

Здание	Цена
Простой дом	1000 зм
Хороший дом	5000 зм
Особняк	100 000 зм
Башня	50 000 зм
Главная башня	150 000 зм
Замок	500 000 зм
Крупный замок	1 000 000 зм
Ров с мостом	50 000 зм

Простой дом: Одно- трехкомнатный дом, изготовлен из дерева, крыша покрыта соломой или тростником.

Хороший дом: Четырех- десятикомнатный дом, изготовлен из дерева, крыша покрыта соломой или тростником.

Особняк: Это десяти- двадцатикомнатный дом, у которого два три этажа, а изготовлен он из дерева и кирпичей. У него крытая, иногда плоская крыша.

Башня: Круглое или квадратное трехэтажное здание, сделанное из камня.

Главная Башня: Это укрепленное каменное здание имеет от пятнадцати до двадцати пяти комнат.

Замок: Замок – главная башня, окруженная 4,5 м каменной стеной, и четырьмя башнями. Стены толщиной 3 метра.

Крупный Замок: Крупный замок – это чрезвычайно огромное здание с многочисленными сопроводительными пристройками (конюшнями, кузней, амбаром и т.д.), который окружен 6 метровой стеной, которая формирует двор замка. На стене толщиной в 3 метра, расположены 6 башен.

Ров с мостом: Ров обычно 4,5 метра глубиной, и 9 метров шириной. Мост может быть временной деревянной постройкой, или крепкой, каменной структурой.

Покупка зданий

Персонаж может захотеть купить себе дом или даже построить свой собственный замок. В качестве помощи можно использовать Таблицу 3–27, основываясь на ней, при подборе более экзотических строений.

Освещение в городе

Если город имеет оживленные улицы, то они обычно освещены светом подвесных фонарей, развешенных вдоль улицы на зданиях, с высоты около 2,1 метра. Свет от одного такого фонаря освещает площадь равную 18 м, и поэтому они развешены на таком расстоянии друг от друга, и освещение от них непрерывное. Второстепенные улицы и переулки не освещены; если вам нужно пройти по такой улице, вам понадобится фонарь или факел, или нанять носителя фонаря.

Некоторые переулки могут оставаться темными даже в дневное время благодаря высоким зданиям, загораживающим свет. Даже в дневное время темный закоул вполне подходящее место для укрытий, он обеспечивает скрывающегося +2 условным бонусом к проверкам Скрытности.

Случайные столкновения в городе

В городе, в отличие от подземелий и диких земель функция случайных столкновений немного иная, они чаще норма, чем исключение. В городе практически в каждом районе всегда можно ожидать встречи в основном с людьми. В дикой местности вы можете встретить необычное существо, лютающее мантикору, анхега из-под земли. Согласитесь, что было бы довольно странно встретить в городе подобных существ. Поэтому будет вполне логичным, если в городе вы встретите людей, а не диких монстров.

Поскольку города по природе своей часто переполнены то большинство таблиц случайных столкновений будут связаны с событием, а не местом. Случайное столкновение в городских пределах должно быть вызвано каким-либо событием, привлечшим внимание персонажей. Изучение товаров на прилавке у торговца в торговом районе это интересно, но это не случайное столкновение.

Каждый день пребывания персонажей в городе, сделайте проверку на столкновение, событие, которое возможно привлечет внимание персонажей. Проверка заключается в броске кубика d20, с учетом модификаторов представленных в таблице ниже. Результат 20 и более, то это значит, что произошло случайное столкновение.

Если столкновение произошло, сделайте бросок по Таблице 3–28. Сделав этот бросок, вы узнаете, какой модифика-

тор был использован при определении того, какое произошло столкновение (при результате броска 20 и более). Описание и определение возможных столкновений вы найдете в таблице 3–28.

Выдающаяся Личность: ИП встретились на пути с важной политической, религиозной, торговой или военной персоной НИП. У всех особо важных личностей есть собственные телохранители.

Грабеж на Глазах: Бандиты грабят соседний магазин, и готовы покалечить любого, кто станет на их пути отступления. Каждый из 1d4+1 бандитов имеет СВ на 3 меньше за уровень группы. Награбленная добыча воров равна двойному стандарту от СВ грабителей.

Грабители: Некоторые из бандитов не рассчитали своих сил, и решили сделать «гоп-стоп» персонажам. Приблизительно один бандит на каждого из ИП, и СВ каждого на 4–6 ниже за уровень группы.

Дуэль: Персонажи очевидцы дуэли, или традиционной дуэли на мечах, или заклинателей.

Животное: Персонажи столкнулись в интересной обстановке с животным. Обезьяна-воровка, или сбежавший, и рущий все, цирковой медведь.

Инцидент со Зданием: Один и более персонажей могли быть поражены падающим объектом с высоты, упавшими стропилами или блоком с лесов, или подобный несчастный случай. Это столкновение можно сделать, переработав ловушку из списка ловушек со стр. 70.

Кармашники: Один или несколько воров попытались ограбить ИП. Карманник – вор на 2 уровня ниже за уровень группы, и имеет модификатор Шустрых Рук на 4 выше за уровень группы.

Мертвое Тело: Персонажи обнаружили мертвое тело. Тело может быть жертвой преступления, несчастного происшествия, или странных обстоятельств.

Назревающая ссора: Это может быть обычная ссора в таверне (происходящая в здании или на улице), или разборки между городскими фракциями, семьями, бандами города (наподобие Ромео и Джульетты), или сражение между городской охраной и убегающими преступниками, и т.д. Персонажи могут быть просто свидетелями, могут быть ранены случайной стрелой, или могут быть схвачены, и использованы как живой щит одной из сторон, или же они могут быть приняты за членов одной из групп, и атакованы другой.

Находка Предмета: Персонажи нашли предмет некоторой ценности: драгоценность или карта например. Они могут использовать его в своих целях, или попытаться найти настоящего владельца. Возможно, истинный владелец сам занят поисками предмета.

Неудачное Заклинание: Эксперимент заклинателя с новым заклинанием или свитком дал побочный эффект. ИП могут столкнуться с разъяренным призванным созданием, последствиями *шара огня* на людном рынке, или отрядом городской стражи под эффектом заклинания *замешательство*.

Неуправляемая Повозка: Упряжка лошадей, волокущая повозку, безумно несется по улицам города. Персонажи могут справиться с лошадьми (атака на опережение). Если им удастся остановить повозку, владелец (сбежавший позади повозки) будет очень признателен им.

Обозначся: Одного или более ИП ошибочно приняли за другого, кого-то известного или неизвестного.

Охранники Нуждаются в Помощи: Персонажи столкнутся с просьбой от кого-то, кто связан с властью города. Требование может быть простым, от просьбы о лечении или ворожбы, до целого решения сложной проблемы с раскрытием серии ужасных убийств, сбивших с толку местных детективов.

Пожар (на корабле, здании и т.д.): Пожар очень опасен, так как он может сжечь весь город. Примите пожар в городе как лесной пожар, для определения скорости его передвижения (смотрите стр. 91).

Поклонник: Дружественный персонаж с просьбой (обычно НИП с определенным классом и уровнем) с СВ равным или меньше на 2, чем уровень партии. Он может попытаться нанять персонажей, поделиться сплетнями или просто сопроводить во время их пребывания, в городе.

Потерявшийся Ребенок: Родители и иные родственники ищут пропавшего малыша, и просят о помощи ИП. Ребенок мог просто заблудиться, или стать жертвой более чудовищных событий.

Предложение о Найме: Персонажи встретились с кем-то, кто предложит им работу. Эта работа может зависеть от окружающих обстоятельств, или от сущности нанимателя.

Представление: Персонажи стали очевидцами необычного публичного зрелища – выступления талантливого барда, уличного цирка, яркой магии и т.д.

Притеснение от Стражи: ИП столкнулись с заносчивым офицером охраны, который привык всюду проявлять свою власть. Персонажи могут применить свои социальные навыки, чтобы урегулировать конфликт, или использовать магию, оружие, для урегулирования конфликта. Обычно индивидуальная СВ каждого охранника от 1 до 3. Стойка с оскорбленным офицером грозит перерасти в вооруженное столкновение с охранниками, так как они станут на защиту своего начальника. Персонажи справятся с этим столкновением лишь после притеснений со стороны офицера, независимо от того, как они разрешили проблему.

Разгорающийся спор: Персонажей пригласили для участия с одной стороны, или рассудить какой-то спор. Спор может основываться как на расовых разногласиях или интеллектуальной проверке, вплоть до соревнования в выпивке.

Сбежавший Заключенный: Кому-то удалось бежать из надзора охраны, и он пробегает мимо ИП. Они могут задержать заключенного, или помочь ему скрыться. Заключенный имеет на 1d6 ниже СВ за уровень группы.

Столкновение Характерное для Района: Используйте столкновение характерное для района города, в котором находятся персонажи. Например, персонажи могли столкнуться с бандой в прибрежных доках, или юным иностранцем, который уверен в своей дипломатической неприкосновенности в районе посольства.

Уличное Бычье/Забияки: Это могут быть обычные уличные головорезы, но такие персонажи никогда не нападут на более сильных за себя. Забияками могут быть авантюристы в отставке, которые ищут более слабых искателей приключений. Группа забияк всегда преобладает в количестве над персонажами, как правило два на одного (+50% будет хорошим правилом), и у каждого из забияк СВ на 1 ниже за уровень группы. Например, группа из четырех игровых персонажей, каждый 6-го уровня, могут стать целью шести забияк, СВ каждого 5 (авантюристы 5-го уровня, или воители 6-го уровня), и будут столкновением с УрС 10. Один персонаж 7-го уровня может столкнуться с тремя забияками СВ 6 (авантюристы 6-го уровня, или воители 7-го уровня), которые составят УрС 9. забияки всегда более прочные, заурядные головорезы описаны в разделе Грабители.

Чудовище: Существо (характерный для этой местности города) бесчинствует в городе, и его путь пересекается с персонажами.

Модификаторы Проверок Городских Столкновений

Условие	Модификатор
Размер Города	
Маленький Город	+1
Большой Город	+2
Метрополи	+3
Статус/Активность Персонажей	
О персонажах никто не знает ¹	-2
Персонажи известны в городе ²	+2
Персонажи чтут законы	-2
Персонажи ищут на свою голову приключения	+2
Уровень Группы Персонажей	
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16 или выше	+3

1 Используйте этот модификатор, если о персонажах в городе никто не знает, несмотря на их текущий уровень. Возможно они впервые в этом месте, или просто не хотят светиться в этом месте. Никогда не применяйте этот модификатор для персонажей ниже 6-го уровня.

2 Используйте этот модификатор, когда о персонажах знает весь город, несмотря на их текущий уровень. Возможно, население их знает за спасение ими мэра, или портреты с их лицами развешены по всему городу.

Таблица 3-28: Столкновения в Городе

d20	Столкновение
0	Забияки
1	Грабители
2	Притеснение от Стражи
3	Карманники
4	Зрелище
5	Находка Предмета
6	Потерявшийся ребенок
7	Мертвое Тело
8	Животное
9	Неуправляемая повозка
10	Столкновение характерное для района
11	Столкновение характерное для района
12	Разгорающийся спор
13	Дуэль/поединок магов
14	Назревающая ссора
15	Грабеж
16	Сбежавший заключенный
17	Чудовище
18	Пожар (на корабле, здании, и т.д.)
19	Инцидент со зданием
20	Неудачное заклинание
21	Выдающаяся личность
22	Обозначся
23	Охранники нуждаются в помощи
24	Предложение о найме
25+	Поклонник



© Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.

Только для некоммерческого использования!!!

контактный адрес: vdmalex@ua.fm