

Примечания переводчика

1. Перевод ориентирован на смысл, а не на дословность. Где-то могут быть пропущены некоторые слова, где-то предложение может быть переделано, главное – смысл, его я постарался передать максимально точно. Поэтому, прошу особо пунктуальных любителей английского языка сильно не возмущаться. Конструктивную критику приму с удовольствием. Пишите на chumakov-77@mail.ru.
2. Термины и определения соответствуют словарю по официальному переводу Руководства Игрока, выложенному на www.dungeons.ru
3. Из-за отсутствия большого игрового опыта могут быть принципиальные ошибки в переводе игровой механики (особенно, что касается изгнания и подавления нежити, применения заклинаний и тому подобное). Если обнаружите такие ошибки, пишите мне на мыло.
4. Термин маг, в отличие от волшебника и колдуна, я применял для обозначения в общем случае персонажа, способного читать заклинания (где это уместно).
5. Ссылки на страницы Руководства Игрока, Руководства Мастера Подземелий и Руководства Монстров даны по английской версии указанных книг.
6. Я не сторонник использования выражений типа дайс, спелл, фича и т.д. В конце концов, мы русские люди, и давайте говорить по-русски.
7. Сомнительные и не переведённые места обозначены красным шрифтом или знаком «?».
8. Отдельная благодарность Madhawk'у за форматирование английского текста, а DMAlex'у и ТГ «Фантом» за предоставленные шрифты.

Вступление

Быть Мастером - большая работа. Вам надо выучить все эти правила, продумать тысячи образов – блин, да вам целый мир создать надо!

Объём работы Мастера – та причина, по которой вы держите в руках *Руководство Ведущего II*. 320 страниц *Руководства Ведущего* достаточно, чтобы мир кампании процветал, но они лишь чуть затронули то, что можно сделать.

Немного рекламы: вот - 288 страниц, и это - только второй шаг к тому, что возможно сделать.

Но что это за шаг! Ведёте ли вы игру полную боевых столкновений, или это напряжённые переговоры и политические интриги, здесь есть то, что может помочь вам в работе быть Мастером Игры.

Здесь есть примеры. Полистайте книгу и проверьте следующее:

Приспособление к Различным Стилям Игры (страница ____): драматический игрок, крутой парень, стратег, неформал и луркер. Кто эти люди, и как вы можете угодить им всем за одним игровым столом?

Подготовка (страница ____): Как подготовиться к игре, если у вас мало времени; пошаговые рекомендации для подготовки за 1 час, 2 часа, 3 часа и больше.

Больше Ловушек (страница ____): Надоела очередная яма-ловушка с шипами? Здесь вы найдёте огненные ловушки, ловушки, ломающие кости, оружие-ловушки, кольца фей и турели с заклинаниями. Многие из них имеют несколько Уровней Столкновения, так что вы сможете подобрать тот, который лучше всего подходит для ваших персонажей – или, возможно, немного более сложный.

Необычные Места Столкновений (страница ____): До свидания, комнаты подземелий! Здравствуйтесь ледяные мосты, склепы зла, верхушки деревьев и горящие здания!

Таблицы Столкновений (страница ____): Каждый Мастер знает, что ПИ не всегда идут там, где вы ждёте. Теперь их ждут интересные столкновения, если их прихоть или самонадеянность заведут их в адский вихрь, туннель коллектора или гильдию волшебников.

Средневековое Общество (страница ____): Если персонажи заходят действительно далеко, они могут встретиться с другой нацией или культурой в целом. Теперь у вас есть всё от правительственных систем до политических заговоров и случайных слухов; это очень оживит ваш сеттинг.

Закон и Наказание (страница ____): ПИ часто нарушают закон, иногда справедливо, иногда нет. Здесь сказано, как отрабатывать арест, суд и дано предложение... или, по крайней мере, часть предложения, как вести себя персонажам прежде, чем они докажут свою невиновность или сбегут из тюрьмы.

Волшебные События (страница ____): Когда вы создаете кульминационный момент приключения, вы можете понадобится волшебное явление типа внезапного появления горящего глаза на горизонте или постепенное надвигание чернильной тьмы, которая становится большей с каждой жизнью, которую она поглощает.

Соляные Болота (страница ____): П&Д ветераны помнят Соляные Болота как часть приключения, изданного в начале 1980-ых. Теперь они вернулись как пример полностью детального города. Вы можете или поместить Соляное Болото в мир, который вы создаете, или назвать его по-другому и использовать информацию для одного из ваших собственных городов.

Уникальные Характеристики (страница ____): Иногда вы хотите создать НИПа с необъяснимыми сверхъестественными способностями. Теперь вы можете создать персонажа с дополнительными членами, духом фей или существ, которые просто “плачевно выглядят”.

Комплексные НИПы (страница ____): Время от времени каждому Мастеру срочно нужен охотник за головами. Теперь у вас есть такой, плюс другие основные элементы типа племенного шамана, культиста и военного артиста.

Виды Коммерческой Деятельности (страница ____) и **Организации ПИ (страница ____):** ПИ не только исследуют подземелья. Хотят ли они вложить награбленное в торговый караван, или вступить в гильдию местных воров, вы готовы.

Выгоды Работы в Команде (страница ____) и **Дух Партнёрства (страница ____):** Мы предлагаем игрокам за столом два новых пути работы в команде: выгоды работы в команде, которые представляют опыт и специальные тренировки, и дух партнёрства, который предоставляет магические силы ПИ и их союзникам.

Магические Места (страница ____) и **Магические вещи (начиная со страницы ____):** Мы не забыли, что игроки проводят так же много времени за “синими книгами”, что и Мастер. В дополнение к новым вещам (и новым способам настройки тех, которые у вас уже есть), мы предлагаем магические места, которые предоставляют вам силы помимо тех, которые могут предложить простые пустяки.

Быть Мастером - действительно большая работа - но она имеет соразмерную награду. Вы создаёте полноценные миры, питаемые только вашим собственным воображением. Вы играете за каждого трусливого злодея, за каждую дикую тварь и за каждого владельца гостиницы. Вы ловите ваших товарищей в запутанные сети заговоров и планов.

А лучшее из всего этого это то, что когда вы отрываетесь от кубиков и записей, вы видите, что ваши друзья ловят каждое ваше слово - или смеются от души, потому что они хорошо проводят время. И это сделали вы.

ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Руководство Ведущего II использует информацию из трёх основных книг правил П&Д: *Руководство Игрока*, *Руководство Ведущего* и *Руководство Монстров*. Книга, непосредственно не ссылается ни на какие другие книги, но она использует накопленный опыт П&Д приложений, изданных с 2000 года. Хотя любое из этих приложений увеличивает ваше удовольствие от этой книги, в них нет строгой необходимости.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ: ГЛАВА ОДИН:

Игра ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ - впечатление, которое вы и ваши игроки создаёте вместе. Как Мастер Подземелья, вы указываете путь, переключаясь между ролями как автор, актёр, судья и регулировщик, как того требует ситуация. Хотя это может выглядеть как несвязанные роли, каждая обращается к одному ключевому умению: общению. Оттачивая своё умение общения - и как источник информации и, что даже более важно, как слушатель - вы можете превратиться из хорошего Мастера в великого.

ВАША РАБОТА В КАЧЕСТВЕ МАСТЕРА

Ваша задача как Мастера проста: сделать игру интересной для игроков и непосредственно для вас.

Нет более важной цели. Не пытайтесь угодить никому, кроме вашей игровой группы. Не ищите ни единственного верного или неверного способа хорошо провести время, ни единственного идеального стиля игры. Увеличьте фактор удовольствия для вашей группы следуя этим простым принципам:

Анализируйте Ваших Игроков: Немного игроков, даже когда их спрашивают непосредственно, могут сказать вам напрямую, что они ищут в П&Д игре. Слушая косвенные реплики, вы сможете понять ваших игроков лучше, чем они сами смогут вам объяснить.

Нечто Для Каждого: Как только вы узнаете то, что хотят ваши игроки, вы можете предпринять шаги, чтобы угодить каждому из них, всем вместе или по отдельности.

Держите в Напряжении: Поддерживайте вашу концентрацию и чувство волнения. Используйте простые методы, чтобы передать это волнение вашим игрокам.

Не Останавливайтесь: Как и в любой форме развлечения, поддержание темпа – это всё. Учитесь направлять, формировать и подталкивать действие, чтобы минимизировать скуку, не убирая чувство контроля ваших игроков над действиями их персонажей.

Будьте Готовы: Неважно, было ли у вас много времени на подготовку или мало, убедитесь, что вы использовали это время лучшим образом.

БОЛЬШОЙ ВОПРОС

Всякий раз, когда вы чувствуете, что сессия пошла как-то не так, остановитесь и спросите себя: нам интересно?

Если вы оглядываетесь и видите, что ваши игроки склонились над столом, возбуждённые, весёлые и восторженные, группе интересно, и вы делаете работу превосходно, готовы ли вы это признать или нет. Расслабьтесь, поздравьте себя, и продолжайте делать то, что вы делаете, даже если это не соответствует неписанным правилам Ведения Игры в вашей голове. Когда у вас получается, делайте так как делаете, а не по теории, которую вы, как вы думаете, «должны» использовать.

Если, однако, вы видите группу скучающих, отвлечённых или раздражённых игроков, глубоко вздохните и спокойно оцените ситуацию. Используя инструменты из этой главы, вы можете стабилизировать ситуацию даже прежде, чем игроки заметят, что им неинтересно.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПРИОРИТЕТЫ

Мастера иногда следуют приоритетами, которые мешают получать удовольствие от игры. Цели, которые они устанавливают - не обязательно плохие, но могут причинить проблемы, когда они ставятся выше главной цели – получить удовольствие.

Преданность Готовому Фону: Многие Мастера, после кропотливой работы над их тщательно продуманным миром, считают их второстепенную информацию важнее впечатлений игроков, которые исследуют мир. Делая выбор между созданием захватывающей сцены, которая двигает историю вперёд и сохранением верных деталей, эти Мастера цепляются за детали.

Вместо этого вы должны заставить ваш мир служить игре, а не наоборот. Никакая часть вашего мира не обретает окончательной формы, пока она не становится частью игры. Вы можете иметь эмоциональную связь с некоторыми элементами вашего материала, но ваши игроки нет, потому что они не сталкивались с теми элементами. Ведение игры – это очень специфическая обязанность. Это - не замена беллетристике. Смотрите на вашу второстепенную информацию как на работу в движении, подвергайте её мгновенному пересмотру, если этого требует ситуация, которая может привести к развлечению. Это заявление остается верным не зависимо от того, пересматриваете ли вы индивидуальность владельца магазина, изменяете ли местоположение ключа или вырезаете несколько столетий истории из вашей тысячелетней саги о вестфарингских эльфах.

Внутренняя Последовательность: Даже от деталей, которые действительно становятся частью игры, при случае можно уклониться. Вы не должны изменять детали, которые игроки хорошо помнят, потому что это подрывает их веру в ваш воображаемый мир. Незначительным второстепенным деталям, с другой стороны, нельзя позволять мешать интересному решению. Расстояния - хороший пример; немного игроков любят их отыгрывать. Скажем, три сессии назад вы установили, что требуется два дня, чтобы добраться от деревни до подземелья. Теперь у вас есть шанс сделать захватывающую погоню от одного места до другого, если вы проигнорируете эту предварительную установку и существенно сократите расстояние. Если никто не обратил внимание на это изменение, позвольте ошибке случиться.

Историческая Точность: стандартный П&Д мир — красочная фэнтезийная обстановка, которая использует некоторые любимые образы средневековой истории, от королей и рыцарей до замков. Любители истории часто пытаются включить их знание реальной средневековой эры в свою игру, придавая огромное значение эзотерическим культурным различиям, ужасным фактам о болезнях и медицине, и периодическим ограничениям социальной структуры. Если вы — такой Мастер, спросите себя, вы действительно увеличиваете удовольствие игроков, притворяя в жизнь эти детали, или просто тешите своё самолюбие от превосходного знания истории? Игроки действительно наслаждаются вашими усилиями реалистично пресечь личную свободу их ПИ, **or do they, like most players, play D&D partly for a vicarious sense of power and control?**

Поддержание Власти: Игроки не одни в своих поисках силы. Мастер, несущий ответственность за всё от создания мира и размещения ловушек, до управления беседой в комнате, иногда позволяет этой силе вырваться на свободу. Самая великая сила, которую вы имеете - сила отказа, срывающая попытки ваших игроков к действию. Любой, кто хоть немного работал в бюрократическом аппарате, может сказать вам, что сила отказа можете быть забавой. Сила сказать «нет», чтобы принять социальную власть над нашими друзьями, соблазнительна, но её нужно избегать. Хотя вы и нуждаетесь в уважении ваших игроков, чтобы держать игру в фокусе, всегда помните, что ваша власть — инструмент, а не цель. Подобно любому инструменту, всё выходит не так, когда вы используете его против ваших коллег (в этом случае, ваши игроки). Ваша власть должна создавать забаву для каждого. Она никогда не должна использоваться, чтобы создавать забаву для вас за счет ваших игроков. Худшим ответом на вопрос “Нам интересно?” является «Пока что никому, но мне да.”

Как отражение, вы можете обнаружить, что ваш стиль ведения игры не приносит должного интереса. Если так, вы всегда должны быть готовы отложить его. Очень даже возможно, что черта или предпочтение стилю игры, который понравился вашей последней группе, не будет работать с вашей текущей группой.

Как всегда, неписанные правила должны измениться согласно вкусам вашей текущей группы. Закалённые **nitpickers** могут сопротивляться усилиям пересмотреть тривиальные детали. Группа игроков, которые много знают о средневековой цивилизации, вероятно, выставят на первое место историческую достоверность и будут наслаждаться уровнем детализации, которая бы ошарашила группу любящих действие налетчиков на подземелья. В этом случае, ваше стремление к исторической действительности, будет источником забавы, не препятствующим этому.

ВЫШЕ НОС!

Большинство проблем, которые неожиданно возникают при ведении игры, происходят от одного из двух источников. Первый, обсуждённый подробно в этой главе, заключён в потребности согласовать различные предпочтения в пределах группы, со всеми хитрыми проблемами взаимоотношений, которые он влечет за собой.

Второй - уверенность в себе. Многие Мастера, которые делают прекрасную работу и заставляют игроков садиться за игровой стол неделя за неделей, напрасно бичуют себя. Они боятся за свои умения, потому что они установили слишком высокую планку.

Не используйте советы в этой главе как критерий суждения о себе. Вы не должны использовать ни одно из приведённых здесь упражнений, чтобы стать хорошими Мастером. Ваша работа — развлекать вашу группу.

Ведение игры может быть пугающей задачей, которая вызывает к огромному разнообразию несвязанных умений: помнить правила, держать в голове числа, использовать воображение, умение говорить и чувствовать желания группы. **Большинство dauntingly, это требует**, чтобы вы заняли центральное место перед группой - действие, которое ужасает многих самоуверенных людей. Любого, кто делает даже полу приличную работу по ведению игры, можно поздравить только за то, что он вообще пробовать привести в порядок эти умения.

Также, как игроки. Мастера имеют различные предпочтения. Наш предпочтения имеют тенденцию соответствовать нашим умениям. Никто не имеет одинаково большой опыт в решении всех задач, которые влечет за собой ведение игры. Если вы лучше справляетесь с импровизацией в разговорах и продумывании линий заговоров, вы, вероятно, будете водить игры с запутанным сюжетом. Если вы легко запоминаете детали правил, вы, вероятно, прекрасно справитесь с боями, в которых монстры используют их заклинания и специальные способности. Если вы здорово придумываете сеттинги и выполняете обширную подготовительную работу, вы можете поразить ваших игроков великолепными картами и соблазнить их исследовать дальние места вашего мира.

Вы не ожидаете, что ваши игроки будут одинаково хороши во всём, поэтому, не ожидайте этого и от себя. Знайте о вашей невнимательности и предпримите меры, чтобы противодействовать этому. **Немного компромисса в других направлениях может идти длинный путь;** никто не ожидает от вас, что вы будете бесконечно разносторонним.

Самое важное, знать о ваших силах, и хотеть их улучшить. Если вы читаете эту книгу и хотите улучшить вашу игру, вы, вероятно, уже лучший Мастер, чем вы о себе думаете.

СТИЛИ ИГРЫ

“Делайте игру интересной для ваших игроков и для себя” может быть и простое утверждение, но оно мало, о чём говорит. Многие Мастера, включая опытных, верят в неписанный набор правил для “хорошего отыгрыша роли”. Они боятся, что потерпят неудачу как Мастера, если они немного не подтолкнут, если не напрямую потребуют, от своих игроков достигнуть абстрактных вершин качества игры.

Мастера, которые верят в объективный набор правил для хорошего отыгрыша роли, в основном сосредотачиваются на наборе стандартов, которые соответствуют их личным вкусам.

Мастера, которые предпочитают персонализацию и повествование, полагают, что они - самые важные элементы игры. Им неуютно, когда их игроки не в состоянии включиться в их сложные хитросплетения сюжета. Мастера, которые любят тактические сражения, могут рвать на себе волосы, когда их игроки блуждают с остекленевшим взглядом вдали от их детальных боевых полей. Любители истории съёживаются, когда их игроки делают анахронические ссылки и дают своим персонажам имена типа “Биф МакНасти”. Ни в одном из этих случаев игроки не играют в игру неправильно. ПОДЗЕМЕЛЬЯМИ & ДРАКОНАМИ можно наслаждаться этими и многими другими путями.

Идеальный стиль каждой группы отличается согласно её настрою. Он изменяется время от времени и по мере развития интересов каждого игрока.

Даже та же самая группа людей будет хотеть разные элементы в их игре из недели в неделю. Не учитывая настроения и усталости, которые часто требуют регулировки игры}. Если один из ваших ключевых игроков только что пришёл расстроенным со студсовета или сильно устал на работе, вы, возможно, должны отложить ваши планы отыграть напряжённую политическую драмы и приспособиться к ПИ – покрошить орков.

АНАЛИЗИРУЙТЕ ВАШИХ ИГРОКОВ

Знание, чего хотят ваши игроки - вопрос простого наблюдения. Когда комната наполняется жизнью - когда игроки начинают говорить в оживлённой манере, когда каждый пробует что-то делать, когда они с нетерпением ёрзают на стульях и усиленно жестикулируют, вы точно заделали их за живое.

В эти моменты будьте особенно внимательны, потому что здесь лучше всего проявляются требования. Вы должны поддержать волнение игроков. Вы также должны отыграть вашу роль как чуткий регулировщик движения, действуя так, чтобы каждый получил шанс внести свой разумный вклад в игру. Не убивая момент остановкой на анализ всего этого, просто отметьте то, что вы сделали, что игроки так всполошились. Посмотрите, кто кажется наиболее заинтересованным. Большинство Мастеров это делают, хотя обычно не осознанно.

ПОСТИГРОВОЙ АНАЛИЗ

После игры, когда игроки разошлись по домам, но сессия всё ещё свежа в вашей памяти, кратко запишите некоторые примечания. Ниже - примеры двух простых диаграмм, которые вы можете использовать, чтобы изложить ваши мысли.

На первой диаграмме, под заголовком Основные Моменты, перечислены ключевые моменты сессии. Один или два основных момента – вполне достаточно, но если вы провели длительную сессию с большим количеством ключевых моментов, добавьте их все. Для каждого основного момента, под заголовком Ключевой Игрок, запишите игроков, которые взяли на себя ведущую роль или того, кто явно наслаждался игрой в этот момент. Если каждый игрок в группе принял восторженное участие в сцене, поздравьте себя, и перечислите их всех.

Для каждого основного момента и каждого игрока, под заголовком Вознаграждение, кратко запишите несколько слов, выражающих то, чем игрок был доволен в этой сцене.

Основные моменты	Ключевые Игроки	Вознаграждение
Посещения магазина	Марджи	Любит заключать сделки; любит магические вещи.
	Кен	Разговаривал о своей биографии с кузнецом.
Сражение с кобальдом	Марджи	Использовала её новые магические вещи.
	Рассел	Пинал добычу кобальда.
Спасение принцессы	Дженни	Радовалась жуткой атмосфере.
	Джордж	Вёл себя подобно паладину. Убил дракона.
		Его помог его высокий КЗ.
	Кен	Взаимодействовал с принцессой.
	Стив	Прокрался к дракону.
	Рассел	Наносил хорошие удары по дракону.

РАСШИФРОВКА ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

Листы персонажа обеспечивают множество подсказок, помогающих вам расшифровывать желания ваших игроков. Они, во многом функционируют подобно листам, говорящим вам о ситуациях, в которые игроки хотят, чтобы их ПИ были вовлеченные. Игроки выбирают их характеристики, надеясь использовать их в игре. Чтобы делать их счастливыми, создайте столкновения, которые делают это возможным.

Игрок, который дает его воину ярко выраженные боевые способности, хочет жарких боёв. Он также мог бы быть просто случайным игроком, ищущим самого лёгкого для отыгрыша ПИ. Игрок, который планирует развить персонажа до двадцатого уровня перед первой сессией, или который максимизирует способность персонажа наносить урон на каждом уровне, является вероятным аккумулятором мощи. Исследователи одобряют плутов, бардов и следопытов, стремящихся к социальным и наблюдательным умениям. Максимизирование умений хитрости делает игроков-специалистов, также как и более экзотические классы персонажа, типа паладина или монаха. Специалисты также часто играют за псионических персонажей. Необычные концепции персонажа с менее оптимизированными способностями указывают на отшельников.

Лист персонажа, который содержит сложный рассказ, говорит вам об игроке, который сосредотачивается на истории или отыгрыше роли. Если этот рассказ полон хитросплетений, вы можете легко использовать их в вашей кампании, игрок, вероятно, это поддержит. Если он, вместо этого, живет эмоциональным состоянием персонажа и его поведением, вы имеете игрока, нуждающегося в некоторой драматической игре.

Большинство листов персонажа будут иметь более одного из таких ключей. Некоторые игроки полностью одномерны, вместо этого показывая несколько черт в различных пропорциях. Попробуйте найти перекрытие и спланируйте ваши сессии соответственно. Если три из ваших четырех игроков выражают предпочтение скрытым персонажам, вы, вероятно, захотите спланировать больше специальных приключений. Если все четыре персонажа оптимизированы для боя, будьте готовы управлять несколькими поединками в каждой сессии.

Второй тип диаграммы предназначен для отметки моментов (если они есть), когда игрок или два становятся скучающим или раздражёнными. Внесите сцену в столбец Слабое Место, перечислите игроков, которых оно затронуло и сделайте примечание в столбце Проблема, который суммирует причину трудности и, возможно, упоминает решение. Не расстраивайтесь из-за одного слабого места, если вся сессия прошла хорошо.

Слабое Место	Ключевые Игроки	Проблема
Зал загадок	Каждый, но особенно Расс и Кен	Загадка слишком трудна; возможно надо сделать план комнаты
Portcullis ловушка	Марджи	Ей надоело, когда она не смогла решить проблему магическими вещами

Как только вы закончили анализировать сессию, вы можете получить некоторую ценную информацию о каждом игроке. Просматривая листы, вы обнаруживаете ситуаций, которые привлекают внимание ваших игроков, и которые оставляют их равнодушными.

ЧЕРТЫ ИГРОКА И СТИМУЛЫ

Узнавая специфические эмоциональные импульсы, которые дают вашим игрокам ощущение награды, вы можете точно определить методы, которые вы должны использовать, чтобы сделать вашу игру более интересной. Возьмите ваши примечания относительно черт ваших игроков - или детальные результаты Диаграмм Обзора Сессии, или просто вспомните сессию. Теперь надо обратить их в стимулы, которые вы можете использовать, чтобы держать ваших игроков прикованными к игре.

Любые элементы, которые увеличивают причастность игрока к вашей кампании, могут быть стимулом. Термин заимствован из делового мира, где он используется, чтобы описать любые элементы корпоративной окружающей среды, которая мотивирует служащего, чтобы участвовать в культуре компании (и таким образом увеличивать ее производительность).

П&Д игра предлагает множество мощных, встроенных стимулов. Что удобно для измотанного Мастера - большинство игроков откликается более, чем на один стимул. Определение одной, двух или даже трёх черт для каждого игрока поможет вам определить лучшее сочетание стимулов для каждой сессии игры.

Накопление Крутых Сил

Один из центральных стимулов игры - поиск всё более могущественных сил - наиболее легко поместить в игру, потому что накопление опыта - центральная часть П&Д игры. Силы могут быть всем, чем угодно, что увеличивает эффективность ПИ, от увеличенных характеристик, до навыков, заклинаний и магических вещей.

Почти все игроки любят добавлять эти «вкусности» в листы персонажа своих героев. Они планируют наперёд, тщательно взвешивая варианты, решая, что им выбрать затем. Новые способности - подарок, который продолжает радовать: игроки чувствуют ощущение награды, когда они получают очки опыта. Они получают

чувство награды снова и снова, когда очки опыта открывают их новые способности. А когда приходит момент использовать их способности в игре? Вы угадали - они снова испытывают это чувство награды.

Этот стимул обращается к одному из самых надежных человеческих факторов мотивации: амбиция. Инстинкт собирания ценностей был вбит в человеческий мозг с тех пор, как *Homo sapiens* начала бродить по полям, ища орехи, ягоды и мясо. Всюду в истории человеку предоставляли статус согласно его имуществу. Игроки, которые любят прокачивать своих персонажей, просто берут этот принцип и переводят его на термины игры.

Поскольку прокачка является настолько прямой и популярной, некоторые Мастера высмеивают это. Но нет ничего предосудительного в поиске большей силы для вашего персонажа. Разве игроки в *Монополию*™ чувствуют себя виноватыми за то, что они ставят гостиницу на Парк Пелес? Конечно, нет.

Как Мастер, поймите, что “мощные игроки” – это ваш союзник, потому что их мотивация их прямолинейна. Любое столкновение, предлагающее очки опыта, содержит устойчивый стимул вовлечь их в него. Почти любое место, которую вы изобретаете, чтобы завлечь любого другого игрока, может также быть сделано интересным для мощного игрока чарующим сокровищем, щедрая наградой в ОО или желанной магической вещью.

Больше, чем другие виды игроков, мощные игроки могут быть само-интересны. Они могут получить великое удовольствие от П&Д, даже когда они - не за игровым столом. Они придумывают будущие изменения в их листах персонажа и детально изучают приложения, ища новые варианты.

Все то ведение времени, нюансы его персонажа означают, что мощный игрок может знать правила относительно его собственных способностей лучше, чем вы. Игрок, который имеет эту черту, не будет застенчив в выражении его мнения о том, как должны работать правила. Не ищите способы сказать ему «нет» - находите способы сказать «да». Создавайте столкновения, где он будет получать новые силы и проявлять его текущие способности. Пока вы заставляете его работать для его прокачки силы, не будет никаких проблем.

Хотя большинство Мастеров думают об аккумуляторах силы как о тех игроках, которые ищут способности, которые дают им самый большой удар за наименьшую стоимость, это - не обязательно так. Игроки, персонажи которых систематически приобретают требования для престиж-классов ради рассказа истории, могут также быть сосредоточены на преследовании своих целей, так что их столь же легки мотивировать очками опыта.

Задиры

Наша ежедневная жизнь часто заставляет нас чувствовать себя бессильным. Мы погрязли в рутине и вынуждены противостоять бескрайнему множеству раздражающих факторов. П&Д позволяет нам забыть неуважительное отношение в нашей ежедневной жизни и осуществить самую простую, самую основную мечту: быстро и неумолимо уничтожить орду плохих парней.

Этот стимул заставляет кровь быстрее бежать по жилам. Он заставляет игроков чувствовать себя мощными и хладнокровными. Бой повышает самое большое чувство игры - опасность; ни в какой другой ситуации ПИ не подвергаются большему риску, чем в бою.

Поймите, что игроки, которые имеют эту черту, садятся за стол именно для соединения этих опрометчивых ощущений. Не убеждайте их проникнуться другими аспектами игры, чтобы счесть себя хорошими Мастером. Если вы и ваша группа любите потасовки и хотите проводить их всю ночь напролёт, вы играете в игру так же, как и все другие.

Некоторые фанаты боёвок тщательно изучают правила, прочёсывают *Руководство Игрока* и другие приложения для нахождения совершенных комбинаций оружия, навыков и манёвров. Другие игроки просто хотят побыстрее вступить в бой.

На первый взгляд, эти люди, по крайней мере, столь же легки, как и мощные игроки. Игроки, которые имеют эту черту, счастливы, если вы вываливаете на них врагов. Однако, множество боёв никак не заменит битву, которая действительно захватывает. Когда вы проводите бой, помните о волнении и чувстве мастерства, которые ищут любители боёвок. Оживите сцену. Описывайте хруст костей, когда игрок наносит особенно могучий удар. Сосредоточьтесь на игроке, а не на кубике.

Сложность в том, чтобы заинтересовать ориентированного на действие игрока между битвами. Если вы позволяете им ходить слишком долго без хороших боёв, они могут найти то, что вы не планировали. Поединки в таверне – самый популярный выбор для скучающего карателя зла. Он может удивить вас, нападая на НИПа, который, как предполагалось, будет обеспечивать их ресурсами или информацией, или начиная внезапные лобовые атаки на превосходящие силы противника.

Этот синдром легко вылечить: всегда имейте в запасе быстрые и интересные сражения – злодеи готовых выбить дверь и напасть – когда фанаты боёв начинают нервничать.

Стратеги

Не все «крепкие орешки» бросаются в бой очертя голову. Некоторые надеются получить награду за умную, осторожную игру, в которой группа получает максимальное преимущество при минимальном риске. Эти стратеги могут быть любителями военной истории, способными к подробным разговорам о реальной боевой тактике. Игроки, которые имеют эту черту, могут быть просто осторожны по своей природе. Некоторые

игроки могут быть обучены игре в этом стиле предыдущими Мастером, который которых неуклонно наказывал ПИ за малейшую ошибку.

Стратегам нравится разрабатывать планы с участием других игроков, а затем безупречно выполнять их. Хотя эти игроки не хотят лёгких побед, они балдеют от тактических отступлений, где используется ландшафт, тактика, заклинания и способность вынести противника несколькими решающими ударами. Если вы преднамеренно избегаете тактических боёв, делая финальный бой более прямолинейным, эти игроки могут почувствовать себя обманутыми.

Дайте этим игрокам шанс проявить себя, создавая случайное столкновение, в котором их стратегические умения могут взять центральное место. Имейте группу, штурмующую крепость, цитадель или городскую территорию. Дайте ПИ способ найти точные карты области, которая будет захвачена. Они могут достигнуть этой цели посредством разведки, шпионажа, магии или некоторым другим способом – возможно, тем, который даёт время другому игроку проявить себя прежде, чем в дело вступит стратег. Так как столкновение готовите вы, учитывайте, по крайней мере, одну интересную стратегию, которая, если ей следовать, даёт группе существенный шанс на победу. В игре, в которой участвуют стратеги, вы можете всегда изменить ваши записи так, чтобы любая особенно интересная и творческая схема, которую придумал стратег также, имела шанс на исполнение.

Обеспечьте игроков, которые имеют эту черту, определёнными стратегическими целями, и создайте специальную группу вознаграждения в ОО, если цели достигаются. Спасение заложника - всегда героическая деятельность. Например, ПИ могли бы поручить спасти торговца и его свиту от бандитов. Вы можете предоставить бонус в ОО за каждого заложника, который останется жив и невредим в конце истории.

Изобретательные планы, если они успешны, ставят вас перед дилеммой разочарования. Если игроки долго готовились к битве, а кульминация прошла очень быстро, стратеги будут очень довольны, но другие игроки могут задаться вопросом, надо ли было так суетиться. Исправьте эту проблему, поддерживая положительные последствия быстрой победы. Сделайте так, чтобы местные власти собрали банкет для ПИ. Сделайте так, чтобы благодарные граждане забросали их цветами. Вознаграждайте медалями - или, ещё лучше, престижными магическими вещами. Позвольте ориентированным на взаимодействие ПИ возможность завести важные связи с влиятельными НИПами. Используйте оракулы и пророчества, чтобы показать любителям сюжетов, как они изменили ход истории.

Решатели Загадок

Другое ключевое удовольствие от П&Д игр - возможность порешать загадки и головоломки. Стимул решения загадок заключается не только в возможности продемонстрировать свою сообразительность, но также и в нашем внутреннем стремлении из хаоса делать порядок. Мир вокруг игроков может казаться необъяснимым и не подконтрольным, но при столкновении с загадкой, они знают, что решение существует, если они достаточно умны и сообразительны, чтобы найти его.

Хорошая загадка или головоломка также играет роль фундаментальной динамики развлечения, в которой недовольство постепенно нарастает, а затем преодолевается. Для многих игроков, чем больше они пытаются решить загадку, или найти ключ к пространственной головоломке, тем больше они хотят её решить. Когда они, наконец, разгадывают загадку, их чувство победы пропорционально недовольству, которое они перенесли ранее.

Решатели загадок особенно довольны этими двумя импульсами. Конкретные мыслители предпочитают простые абстрактные головоломки, включая испытания памяти, составление слов, загадки и сравнение рисунков. Они могут также любить эмпирические загадки, типа группы рычагов, которые нужно потянуть в определённой последовательности, чтобы открыть дверной проем. Вообще, чем больше требуется реальных мыслительных усилий для решения загадки, в противоположность банальному перебору вариантов, тем более заинтересован будет классический решатель загадок.

Тип загадок, одобренный более интуитивными мыслителями - тайны или расследования, где в игру входят персональные умения типа переговоров, допросов и понимания личных мотивов. В то время как абстрактные загадки типично ограничены одним столкновением, для решения тайн может потребоваться одна или более сессий, и, в общем случае, происходит в городе или деревне. Общие типы расследования включают нахождение убийц или других преступников, и обнаружения местоположения укрытия злодея. Сценарии шпионажа, в которых ПИ должны выкрасть карты или документы, или тайно захватить вражеских языков, например, предлагают объединение элементов, обращающихся и к любителям тайн, и к стратегам.

Абстрактные загадки обеспечивают определенный вызов для Мастера, так как некоторые игроки имеют тенденцию ненавидеть их. Уровень недовольства зависит от определённого человека. Один игрок может заскучать от загадки и захочет оставить её после нескольких минут попыток, в то время как истинный фанатик загадок расценивает тот же самый период времени как нечто замечательное. Уровень недовольства соответствует таланту к решению загадок: игроки, которые слабо разбираются в загадках, быстро их бросают.

Можно угодить всем. Попробуйте создать ситуацию, где не-решатели загадок будут что-то делать, в то время как энтузиасты будут думать. Комната в подземелье, которая содержит загадку, может также иметь зоны, которые можно исследовать или там можно поговорить с её жителями.

Помещайте загадки в те области подземелья, к которым партия может легко возвратиться, так, чтобы над трудными вопросами можно было подумать при дальнейшем исследовании подземелья, а потом возвратиться в комнату, когда решение будет найдено.

Если группа натывается на головоломку в подходящее время, прибегните к перерыву. Решатели загадок могут продолжать работать, в то время как их товарищи сосредоточатся на еде и разговорах.

Растянутые на несколько сессий загадки, гораздо легче сбалансировать с другими зацепками. Вы можете вставлять поединки, тактические ситуации, драматические события, киносценарии и другие элементы в структуру приключения, так, чтобы другие игроки также продолжали игру, в то время как фанаты расследований собирают улики. Ориентированные на историю игроки всегда остаются довольны структурированным характером сценария о тайнах.

Приключения тайн предлагают свои собственные испытания, и могут вызвать такое же большое недовольство, как любая загадка или эмпирическое испытание.

С обоими типами решателей загадок, ваша главная трудность состоит в том, чтобы найти загадки и тайны, достаточно сложные, чтобы они удовлетворили их труд, когда они будут решены, но не настолько трудные, чтобы их нельзя было решить. Трудно сохранить равновесие, даже когда вы хорошо знаете ваших игроков. Загадка, которую легко может решить один игрок, может сильно озадачить другого.

Примите тот факт, что иногда вы не сможете удержать баланс. Лучше ошибиться в малом; загадка, которая решается слишком быстро, не так заметна, но загадка, которая останавливает ход сессии, это уже трагедия.

Всегда создавайте пути к отступлению, чтобы сессия могла продолжиться, если не удаётся найти решение специфической загадки. Избегайте помещать загадки в ключевые места - если ПИ решили загадку, чтобы пройти через дверь, проследите, чтобы они имели множество возможностей для других столкновений, если они не откроют её. Ни одно из столкновений с другой стороны двери не должно влиять на успешное завершение приключения.

Подобный принцип обращается и к тайнам, где часть в цепочке информации может быть такой большой преградой, что и физическая преграда в подземелье. Некоторые приключения, например, обеспечивают только один путь для ПИ, чтобы найти определённый ключ. Если ПИ предпринимают некоторое действие, которое уводит их от обнаружения нужного для продвижения кусочка информации, приключение останавливается.

Отыгрыш Любимой Роли

Много игроков любят играть за одного и того же типа персонажа много раз. Отношение и атрибуты этого персонажа обеспечивают очень специфический стимул, который игрок находит бесконечно полезным.

Ниндзя и убийцы – возможно, самая общая специальность, наряду с бардами, и другими типами артистических профессий. Игроки, которые любят специфических животных и хотят играть за персонажей, которые или имеют этих существ в качестве домашних животных, или – они из антропоморфных рас, также вписываются в эту категорию. Другие игроки специалисты могут подтолкнуть вас на мысль, что они хотят играть за крылатых или летающих ПИ.

Часто любимая роль игрока - версия классического персонажа из литературы, комиксов, телевидения или кино. Если вы играли долгое время, вы уже несомненно столкнулись с подозрительно похожими белыми волшебниками, жилистыми варварами или воинами-колдунами с бледным лицом, так же как и с другими персонажами. Дризт (прим. перев. - в других книгах Дзирт) Д'Урден, персонаж сеттинга ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТА®, породил легион ПИ друу за эти годы.

Некоторые игроки выбирают персонажей, основываясь на своих собственных предпочтениях. Они могут, например, всегда играть за импульсивных философов, угрюмых бандитов, туповатых парней, антиобщественных магов или персонажей с некоторой другой определённой комбинацией игровой статистики и типом индивидуальности.

Некоторые Мастера полагают, что игроки, которые создают бескрайние изменения на основании одного и того же базового ПИ – плохие ролевые игроки. Согласно этой теории, игроки, как предполагается, подобны актёрам, способным брать широкий диапазон ролей. Действительно, утомительно каждый раз придумывать свежие столкновения, чтобы заинтересовать игрока, который всегда играет за одного и того же базового ПИ.

Так как П&Д предполагает интересное время препровождения, а игроки, которые выбирают персонажей, основываясь на своих собственных предпочтениях, непосредственно ясно находят, что, заверяя или глубоко удовлетворяя, чтобы сделать так, Мастер должен быть готов обеспечить вызовы, интересные для игроков, которые имеют эту черту.

Самые очевидные типы, тем не менее, предлагают некоторые одинаково очевидные ответы. Например, ниндзя играет с желанием безопасно пересекать опасные границы, быть и смертельным, и незаметным. Этот стереотип предлагает идею тихого превосходства. Его фанаты надеются на возможности прятаться и наносить внезапные удары. В другой ситуации, кто-то, кто всегда играет за доброжелательного волшебника, хочет иметь шанс посидеть, выкурить трубку и дать заботливый совет наивному НИПу.

Чем ближе выбранный тип игрока к существующему ранее классу персонажа, тем более легка, ваша работа. Посмотрите на характеристики персонажа и удостоверьтесь, что они играют основную роль в приключении, которое вы проводите. В противном случае соответственно измените приключение.

Во многих начинающих группах, первый вкус конфликта между ПИ - и их игроками- происходит, когда игрок плута решает повеселиться, и спереть что-нибудь у партии во время отдыха. Неизбежно, плута ловят, и другие ПИ должны решить, как сделать так, что бы он снова не взялся за своё. Этот сценарий может быть интересен, при условии, что игроки расценивают поведение плута как проказу. Некоторые игроки, однако, хотят, чтобы их персонажи логически ответили на проблему, выгоняя плута из группы, или куда хуже. Игроки приводят в пример, что так, в конце концов, поступили бы с НИПом плутом. Игроки, которые эмоционально переживают за имущество их персонажей, могут принять это как личную обиду, что приведёт к неприятному спору.

Плуты, которые обычно грабят своих друзей, могли бы действовать как преднамеренным **spoilsports**. Если так, вы должны обращаться с ним, как с неисправимо эгоистичным игроком (см. Эгоизм, страница ____).

Более вероятно, тем не менее, что грабители партии скажут вам, что они хотят больше возможностей для использования их умений и способностей плута. Они имеют ранги в Ловкости Рук, например, и хотят использовать это умение. Группа могла бы хотеть, чтобы этот персонаж тратил своё время на взламывание замков и разоружение ловушек, но игрок не выбирал персонаж плута в надежде стать прославленным слесарем. Он хочет, чтобы его персонаж был скрытным, умным и преступным!

Решите проблему, создав возможности для игроков плута, чтобы действовать согласно его профилю. Создавайте городские сцены, в которых присутствует небольшая закулисная деятельность. Изобретите боевое столкновение, в котором плут может влиять на результат, своровав у мага могущественный посох или другую вещь. Добавьте столкновение с конкурирующими героями, лидер которых имеет набор ключей от подземелья, которые болтаются у него на поясе.

Суперкрутые

Много игроков, особенно, сосредоточенные на определённых любимых типах, преследуют дополнительный стимул – мечтая быть крутыми и независимыми. Сотни киногороев опосредовано удовлетворяют это желание. Суперкрутые игроки хотят чувствовать себя столь же независимыми в действиях, сильными и запугивающими, как и их вымышленные прототипы.

Это эмоциональное вознаграждение очень сложно выдержать в игре. Когда персонажи кино терпят неудачу, это должно, обычно, вызывать у аудитории ощущением потери, которое усиливает их чувство победы, когда герой, в конечном счёте, возвращается, чтобы свершить правосудие над плохими парнями.

П&Д персонажи, даже высокого уровня, терпят неудачу более часто, чем их коллеги в литературе и кино. Ролевые игры создают беспокойство, учитывая возможность фатальных, даже бедственных провалов всякий раз, когда герои подвергают себя опасности. П&Д персонажи, также, обычно, терпят «управляемую» неудачу, оставляя задачи без последствий, когда игроки плохо бросают кубики. Когда такая ситуация возникает, игра может превратиться в комедию ошибок, отнимая у типажных игроков их фактор крутости.

Вы не можете - и не должны - ограждать типажного игрока от провалов, но вы можете проследить, чтобы ваши описания его провалов увеличивали, а не умаливали его чувство крутости. Когда он увяз глубоко в подземелье, покрытый кровью и слизью, старайтесь заставить такие детали казаться жёсткими, а не забавными и оскорбляющими. Спросите себя, как эта сцена выглядела бы, если бы здесь был Шон Коннери, Вигго Мортенсен или Майкл Ён. Если остальная часть группы смеётся над этим, бросьте эту затею.

Если ваша группа включает класс клоуна, вы должны следить за тоном, уничтожая любой бегущий комментарий, когда это угрожает заставлять хранимый тип персонажа специалиста появиться buffoonish или недостойное.

Когда суперкрутой персонаж преуспевает, особенно после вереницы провалов, поддержите описание, чтобы подчеркнуть его экстраординарную крутость. Критические попадания обеспечивают превосходные возможности для описаний, также, как и смертельные удары.

Всякий раз, когда возможно, НИПы, которые не противники, должны выказать свой страх перед крутым персонажем. Если ПИ не имеет необычного показателя Обаяния и разумные социальные умения, он не получает никакой специфической игровой выгоды от этого признания его крутости. Вполне возможно иметь высоко отношение к кому-то, но не желать помочь ему.

ЗАПРЕЩАЮЩИЙ ПАЛАДИН

Паладины популярны среди некоторых игроков специалистов, потому что комбинация полезных способностей класса и ограничительного морального кодекса даёт ПИ паладина значительную социальную силу в пределах группы. Как правило, присутствие этого типа персонажа создаёт динамику, в которой другие ПИ должны подать прошение паладину относительно разрешения выполнить некоторые «нечестные» планы. Все взаимодействия персонажа в вашей группе вращаются вокруг паладина. Остальная часть игроков должна или непрерывно сгибаться под его волей, или сговариваться за его спиной. В любом случае, он становится центром внимания. Также обратная связь может произойти от других игроков, которые недовольны всеобщим центром внимания паладина, которые ещё усерднее будут срывать и расстраивать его планы, таким образом, давая ему даже больше внимания и влияния.

Если ваша группа новая и не испытывала этого синдрома прежде, некоторое время не придавайте этому значение. Это служит полезным способом обучения для тех игроков, кто заинтересован в исследовании эмоций и побуждений их персонажа. Когда динамика становится утомительной (что может быстро случиться с опытной группой), от вас потребуется всё ваше мастерство. **Используйте формирующие обсуждение методы (см., что Общение – Это Основа, страница ____), чтобы пресечь любую словесную перепалку между игроком паладина и остальной частью группы. Обострите споры как можно скорее. Пропуская к сути, Вы могли бы быть способны иссушать конфликты их эмоционального натиска {заряда},** так, чтобы и паладин, и его противники шли дальше к другим источникам эмоционального удовлетворения в пределах вашей игры.

Игроки, которые любят паладинов, могли бы быть подающими надежды драматическими игроками (см. Драматический Игрок, страница ____).

Любители Сюжета

Большинство групп новичков лучше всего обслуживается простым, прямым прохождением подземелья. Однако, некоторый процент игроков, после быстрого усвоения концепции отыгрыша роли, хочет больше, чем ряд дверей, за которыми скрываются монстры и лежат сокровища. Они находят, что их больше привлекает история в П&Д. Для этих игроков, игра походит на кино или телесериал, в котором они принимают участие.

Игроки, которые имеют эту черту, не довольствуются одним стимулом: они обращаются к П&Д игре ради полной гаммы эмоций, которые вы испытываете читая хороший рассказ, от юмора до ужаса, от замиранья сердца до торжества победы. Ориентированные на сюжет игроки хотят иметь закрученный сюжет и развивающихся персонажей. Они хотят принять участие в захватывающих событиях, которые разворачиваются от простого начала, становятся постепенно более вовлеченными, а затем приводят к феерической кульминации, предпочтительно в конце вечера, точно так же, как ночь в кино.

Игроков, вовлечённых этим стимулом одновременно легко и трудно удовлетворить. Это люди, которые сами обеспечивают вас материалом для работы и показывают игре удивительные новые направления. Использование по полной их вклада, тем не менее, требует полёта фантазии и импровизации. Если такой игрок делает внезапное решение для его персонажа, которое поворачивает историю вашей кампании в неожиданном направлении (что не так уж и редко для игроков этого сорта), эта ситуация может быть очень сложна, особенно если вы лучше обращаетесь с тщательно продуманными приключениями, а не с историями, которые вы придумываете на ходу.

Ориентированные на сюжет игроки обычно снабжают вас детальным фоном их персонажей, который включает одно или более сюжетных зацепок. Пройдитесь по биографии персонажа и выберите места, которые могут служить отправной точкой для сюжета. Основные сюжетные зацепки включают пропавших родственников, конфликты с существующими ранее врагами, оружие с экзотической историей и скрытые ужасные секреты, которые персонаж надеется никогда не выказать. Каждая подразумевает развитие сюжета, который персонаж хочет или вызвать, или предотвратить.

В смешанной группе, вы можете держать ориентированных на сюжет игроков заинтересованными при обращении к сюжету между столкновениями в подземельях. С группами, которые имеют игрока, у которого есть эта черта, вы можете использовать соглашение, которое гласит, что сюжет разворачивается в городе, и элементы игры происходят в подземелье. В этой модели, игроки имеют «штаб» в сообществе, которое достаточно велико, чтобы снабдить их снаряжением, обменом денег и шумным рынком магических вещей, а также бурный котёл политических интриг, романтических приключений и жутких тайн. Когда персонажи выходят из подземелья, чтобы залечить раны и продать их добычу, любители сюжетов могут уйти, чтобы взаимодействовать с НИПами и отработать сюжетные линии. После некоторого продвижения по сюжету, вы можете позволить любителям действий и стратегам отправиться назад в подземелье, или втянуть их в драку, или продумать стратегию, являющуюся результатом городской сюжетной линии.

Если вся ваша группа предпочитает сюжетное повествование, вам не надо будет вплетать небольшой рассказ для вашего любящего историю игрока, вместо этого, вы должны будете сбалансировать различные сюжетные линии, которые интересуют каждого участника.

СОЦИОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ: ОТ ЗАЦЕПКИ ДО СЮЖЕТА

Хитер - ориентированный на сюжет игрок, который обеспечивает вас второстепенной информации относительно его персонажа, Юлиана. Когда вы её изучаете, вы отмечаете множество многообещающих сюжетных зацепок, но одна сразу выделяется - та, что описывает Юлиана как изгнанника из соседнего королевства Тантара. Согласно описанию Хитер, Юлиан был неправомерно обвинён в мятеже против его брата, жестокого правителя Тантары.

Вы уже решили, что «штаб-квартирой» вашей кампании будет город-государство Киш, богатый, но часто завоёвываемый торговый узел, который неудобно расположился на границе трёх могущественных наций. (Другие ваши игроки – стратег и любитель военной истории, и вы хотите заложить основу для сражений и, возможно, даже вторжения.)

Комбинируя эту основную идею с историей Хитер, вы решаете, что Киш является домом для осаждённой этнической группы. Эти люди являются потомками Тантариан, которые пустили корни в городе, когда их страну оккупировал Киш. Они хотят, чтобы Тантара вторглась в Киш снова, восстановив их прежнее положение.

Превращая этот выбор игрока из биографии в историю, вы решаете, что Наксо, лидер тантарианского меньшинства, пробует завербовать Юлиана.

Это решение даёт вам, по крайней мере, два возможных направления, в зависимости от того, как реагирует Хитер. Он может попробовать помочь тантарианам в городе, противопоставив себя правящей верхушке. Как только этот сценарий исчерпает себя, вы можете сделать так, чтобы Наксо выдал Юлиана его брату, надеясь тем самым получить помощь при вторжении.

Из этой простой линии в описании персонажа Хитер, вы добавили деталей к вашему сеттингу, и увязали его с Юлианом. Вы также определили множество ситуаций, которые вы можете понемногу использовать между экспедициями в подземелья.

Психодраматический Игрок

Игроки могут быть заинтересованы аспектами отыгрыша П&Д роли, не особенно заботясь о принятии участия в развитии сюжете. Их стимул – драматическая игра. Эти игроки хотят исследовать психологию их персонажей. Психодраматические игроки могут снабдить вас детальными письменными описаниями их ПИ, сосредоточенными прежде всего на их эмоциях, поведении и восприятии. Хотя психодраматические игроки могут создать любого персонажа, они, вообще, одобряют ПИ, которые выказывают тёмные стороны и экстремальное поведение. Описание персонажа, содержащее случай травмы, который формирует действия персонажа – определённо, признак драматического игрока.

Эти игроки хотят, чтобы вы ставили их перед трудными выборами, которые они могут исследовать с точки зрения их ПИ. Независимо от того, насколько неудобно это может быть для группы, они не будут предпринимать никаких действий, которые нарушают их чувство внутренней жизни персонажа. Они сильно отождествляют себя со своими персонажами, рассматривая П&Д, прежде всего, как творческое времяпрепровождение. Подобно стратегам, они испытывают крайне неприятное чувство, когда им напоминают, что игра – это вымысел. Эти игроки хотят полагаться на точку зрения их персонажа. Поэтому они могут сильно сопротивляться любым уговорам, чтобы они изменили их изображение персонажа, чтобы достигнуть цели игры или развить историю. Это ломает их чувство творческого контроля.

Фактически, претензии других игроков, на которые психодраматический игрок может ответить утверждением целостности его персонажа, могут служить подтверждением их чувства артистической интеграции. Этой уловкой драматурги получают ощущение награды, когда они срывают планы или отказывают остальной части группы. Ваша задача как Мастера - обеспечить игроков, которые имеют эту черту, наградами за другие дела, так, чтобы они не создавали проблем для группы.

Как и с любым другим стимулом, вы должны уважать желания психодраматических игроков и давать им справедливую долю вознаграждения. Определите виды сцен, которые лучше всего выдвинули бы на первый план такого персонажа, и удовлетворите желание драматического игрока в отказе. Создайте НИПа, который будет конфликтовать с психодраматическим игроком, чтобы он не использовал других ПИ для своей внутренней борьбы. Всякий раз, когда возможно, помещайте эти моменты на ранее стадии сессии.

Некоторые, ищущие драму игроки, используют их персонажей, чтобы косвенно исследовать их собственные эмоциональные проблемы. Если всё не слишком запущенно, этот подход может быть безопасным развлечением и даже поможет человеку. Однако, всё будет гораздо хуже, когда реальная внутренняя эмоциональная проблема питает выбор игрока. В таких случаях, вам нужно сильно задуматься о личных побуждениях этого игрока, так же, как и других игроках. Если ваши другие игроки предполагают, что вечер не принесёт должного интереса, они, вероятно, не хотят присоединиться к вашему ищущему драмы игроку.

Когда драматические исследования игрока становятся слишком тяжёлыми для остальной части группы, вы должны собрать воедино всё ваше умение общаться с людьми. Если в игре уже перебор чувств, а вы не уверены, почему так происходит, чаще лучше всего отступить. Устройте перерыв. Направьте игру в другом направлении, пока игрок не отделит свои личные проблемы от игровых.

П&Д - бесконечно настраиваемое средство для исполнения желаний, но она не должна использоваться в качестве терапии для людей с серьёзными проблемами. Как Мастер, вы не должны решать реальные проблемы ваших игроков, или предлагать свою помощь. Если вы понимаете, что вы как Мастер собираетесь разговаривать о вещах, которые выходят за рамки нормальных дружеских отношений с игроком - время взять перерыв.

СОЦИОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ: ДОБАВЛЕНИЕ ДРАМЫ

Кирк любит исследовать психологию его персонажа, плута полурослика Хассы. Кирк решил, что Хасса – обычный одиночка, который не доверяет обществу. Согласно его детальной биографии, Хасса рос как изгой, люди из деревни стали избегать его после того, как отца Хассы ложно обвинили в убийстве. За последние несколько сессий, Хасса стал отдаляться от остальных ПИ, процесс, который интересен Кирку, но не всегда нравится другим игрокам. Вы решили удовлетворить их недовольство, дав Кирку шанс выдвинуть на первый план эту черту персонажа через взаимодействие с НИПом.

Вы создаете полурослика НИПа, которого зовут Эриком Трифутом, который сближается с Хассой, когда он появляется в городе. Вы создаёте Трифута как противоположность Хассе. Он - всё, что Хасса ненавидит - настойчивый, общительный, болтливый и верный сторонник жизни полуросликов. Трифут принимает Хассу за давно потерянного друга и пробует уговорить его вступить в новую благотворительную организацию полуросликов, которую он решил создать в городе.

Когда вы заканчиваете сцену, Кирк имеет Хассу, уклоняющегося от общения с Трифутотом, что вам и нужно. Кирк доволен, потому что вы дали ему шанс закончить образ Хассы - его ненависть аутсайдера к нормальному обществу.

Другие игроки счастливы не только потому, что вы сделали сцену интересной, но и потому, что на этот раз они не работали изо всех сил, чтобы заработать доверие Хассы. **Позже, они покровительствуют ему для того, чтобы дать тому задиристому старому foguee обработку{лечение}, которую он заслужил.** Кирк теперь имеет дополнительную причину, чтобы его персонаж сблизился с другими ПИ. Хасса возвращается в подземелье вместе с ними, его жажда драмы, на какое-то время удовлетворена.

Вы уже имеете планы вернуть Трифута в следующих сессиях. Возможно, он придёт с подарком, или огорчит Хассу неприятными новостями о семействе, которое отвергло его. По мере того, как вы составляете список возможностей, вы можете обнаружить, что Трифут может дать вам материал на многие игры вперёд.

Отморозки

Популярная культура всегда давала безопасный выход фантазиям о неповиновении и безнаказанности. Зрители любят преступников и мятежников, являются ли они гангстерами, головорезами или бандитами, борющихся за свои права. В реальной жизни, люди должны подчиняться бесчисленным правилам каждый день. Хотя большинство людей на самом деле не хочет быть преступниками и не хотят жить рядом с преступными элементами, многие из них фантазируют о том, чтобы быть способным презирать власть и жить по своим собственным правилам. Самые популярные герои мира развлечений - не безукоризненные бойскауты. Они - антигерои, линчеватели, индивидуалисты и нарушители спокойствия, которыми большинство людей тайно хочет стать, хотя бы на пару часов.

Поэтому не удивляйтесь, когда ваши игроки принимают эти образы для подражания и становятся героями анархистами. Они могут сражаться во имя добра, но это не подразумевает, что они будут подчиняться приказам или жить согласно ограничениям вежливого общества.

В реальном мире в средневековом обществе таким людям было не место. В его основе лежало чёткое деление на ранги. Знать иногда позволяла себе плохие дела, пока никто с более высоким положением не пресекал их действий. Людей с более низким социальным статусом просто уничтожали, если они переступали границы феодального закона. Легендарный преступник Робин Гуда захватил умы средневековых людей потому, что он сделал то, чего никто не мог сделать.

Успешный П&Д сеттинг, тем не менее, должен предложить ПИ возможность нарушить правила, потому что того требует жанр. Многие Мастера основываются на логичном взгляде на преступления и наказания, а не на решении игровых проблем. Они могут быть слишком заняты понятиями исторической точности или чувством потребности держать своих игроков под контролем.

Поймите, что некоторые ваши игроки принимают вымышленных П&Д персонажей, чтобы отразить те же самые антиправительственные фантазии, которые содержит современная культура. Не боритесь с этим фактом - удовлетворите его. Если вы не будете решать проблемы, игроки будут решать их сами. Они будут крушить таверны, когда они, как предполагается, ищут подсказки. Они будут нагло нападать на злодейских правителей, когда вы ожидаете, что с ними надо быть осторожными. Скучающие игроки могут решиться на обычный вандализм.

Отвлеките их, создав случайную ссору в баре. Дайте им немного свободы – лучше, если это будет явный злодей, потому что даже законный добрый персонаж может чувствовать себя оправданным за участие в драке. Создавайте ситуации, в которых уничтожение собственности служит не только частью сюжета, но возможно и с точки зрения добра.

Некоторые игроки преследуют безнаказанность как их первичный стимул, но многие, особенно задиры (см. страницу ___) и одиночки (см. страницу ___), обращаются к этому виду поведения, когда им становится скучно. Оживите их столкновениями, которые не будут пускать под откос ваше приключение или воображаемый реализм вашего мира.

Исследователи Сеттингов

Люди живут и процветают, потому что они от природы любопытны. Они хотят знать, что там за горизонтом, съедобно ли это растение и содержит ли эта глиняная фляга золото или змей.

Любой набег на подземелья - упражнение в исследовании, от создания карты до открытия таинственных дверей, чтобы видеть, что там с другой стороны. Подобно историческим исследователям, большинство авантюристов не думает, что их работа сделана, пока рассматриваемый участок не будет обыскан до последнего миллиметра. Некоторые игроки, однако, получают самое большое удовольствие от самого процесса исследования. Они берутся за составление карт подземелий и приходят в восторг от крупномасштабных карт, которые вы их раздаёте. Их ПИ недовольны, когда им препятствуют попасть в далёкие уголки вашего мира.

Исследователей легко удовлетворить - всё, что вы должны сделать – снабдить мир интересными местами и другими элементами. Им не обязательно иметь большое количество драматических событий действий – дайте им библиотеку или новую культуру со странными обычаями, для исследования, и они ваши. Их неугомонность делает их надежными двигателями сюжета. Готовность находить неизвестные ситуации всегда помогает держать развитие игры.

Однако, охота исследователей к перемене мест может вдохновить их уйти от тщательно развитой окружающей среды, которую вы снабдили описаниями. Если вы хотите удержать партию привязанной к «штаб-квартире», придумайте достаточно много тёмных и экзотических мест, которые заставят исследователя напряженно трудиться. Так как любопытство - ваш друг, позаботьтесь, чтобы оно не пропало. Позвольте исследователям попадать в интересные неприятности, но не такие смертельные, что группа не сможет их преодолеть.

Привлеките вашего персонажа исследователя, дав интересные карты вашего мира. Если вы не картограф, вы можете положиться на официальные карты или найдите хорошие карты в Интернете. Попробуйте компьютерные программы; множество мощных программ облегчит создание визуально красивых подземелий и территорий.

Думайте об игроках исследователях как о туристах, которые любят посещать несуществующие земли. Наполните ваш мир атмосферой. Почитайте книги, авторами которых являются путешественники; используйте их для описания вашего мира. Всё использовать не надо (это слишком тяжело), но некоторые идеи, используемые во время игры, должно захватить воображение ваших исследователей. Не забудьте на ряду с достопримечательностям вашего сеттинга описывать звуки, запахи, вкусы и климат.

Неформалы

П&Д игра полагается на высокую степень единства группы, в котором команда, имеющая дополнительные таланты объединяется, чтобы убивать монстров, собирать сокровища и получать ОО. И правила, и типичные действия, используемые в приключенческой деятельности, укрепляют единство группы. Некоторые игроки, тем не менее, получают их эмоциональный заряд, ниспровергая этот подход. Эти игроки имеют черту неформалов. Они упиваются тем, что они не такие как все, и игрой по их собственными правилами. Короче говоря, они любят играть за чудаков.

Неформалов довольно легко определить по их листу персонажа. Они любят испытывать сверхъестественные концепции персонажа и необычные сочетания характеристик. В отличие от мощных игроков, которые пробуют найти оптимальную комбинацию сил, неформалы экспериментируют в другом направлении, надеясь создать персонажа на грани непригодности для игры.

Неформалы любят играть за чудаков по той же самой причине, что и некоторые люди любят оригинальность в реальной жизни. Отклоняя правила, которым следует большинство людей, они определяют успех по своим собственным критериям - критериям, которые они могут выполнить более легко. Они наслаждаются замешательством и испугом, который они вызывают в других, используя их как подпитку. Некоторые игроки, которые имеют эту черту, создают некомпетентных или посредственных персонажей, чтобы оградить себя от эмоциональных последствий провала. Поскольку они создали «плохого» персонажа – неудачи расстраивают не так сильно. Провалы не только ожидаются - они становятся победами, согласно их оригинальным критериям.

Так как большая часть интереса неформала прибывает от переворачивания вверх ногами целей группы, его действия могут посеять семена недовольства среди остальной части игроков. Большинство неформалов – на один шаг впереди вас в этом отношении, имея на службе механизм защиты, который защищает его от того, что другие ПИ скинут его в ближайшую яму с шипами. Они принимают главный удар от их провалов на себя, уверенные, что они переносят достаточно много плохих последствий, чтобы сделать любое дополнительное наказание избыточным. Отыгрывая свои провалы для смеха, неформалы откладывают конфронтации своими проделкам. Большинство людей отвечает на фарс юмором, потому что они довольны тем, что они только наблюдатели погрома. Многие любят смотреть на того, кто находится в худшей ситуации, чем он сам.

Настроение упадёт, если решение неформала приведёт к тому, что партия понесёт существенную потерю, типа оскорбительного поражения в климатическом столкновении или смерти персонажа другого игрока. Стратеги, вероятно, особенно потеряют в интересе к игре перед лицом преднамеренного провала. Психодраматические игроки не любят неформалов, потому что они не могут найти причины доверять им.

Препятствуйте потенциальным конфронтациям, устраивая столкновения как можно раньше в каждой сессии, которые дают возможности неформалам интересно обломать своего собственного персонажа. Создавайте сцены, в которых ПИ может быть пойман в ловушку, перехитрён горожанами, упасть в грязь или иначе перенести комическое оскорбление. Создавайте эти столкновения так, чтобы проделки неформала не могли ввести в ступор остальную часть партии. Еще лучше, если вы придумаете столкновения, в которых эти причуды принесут пользу другим ПИ.

Проблема эксцентричности состоит в том, что она становится утомительной, когда каждый вокруг вас действует аналогично. Если ваша группа полностью состоит из неформалов, вы, возможно, должны провести абсолютно глупую миникампанию, чтобы вывести ваших игроков из этой системы. Однако, большое количество неформалов в вашей игре может указывать на неустойчивость стиля с вашей стороны. Если игроки находят вашу кампанию невозможно трудной, они могут обратиться к такому поведению в качестве выхода из сложившейся ситуации. Вы, возможно, должны ослабить трудность столкновений или смягчить ваш сеттинг.

Клоунство имеет тенденцию выходить из-под контроля, когда игрокам скучно. Когда это становится эпидемией, особенно среди игроков, которые обычно достаточно сосредоточены, вы, скорее всего, не обращаете внимания на истинные желания игроков. Заново посмотрите на их предпочтения и внесите изменения в вашу кампанию.

Не все оригиналы ПИ – патологические комики. Игрок, который создаёт академический тип не-боевого персонажа в условиях сложной боевой кампании, также пробует сказать вам о том, что надо бы немного поменять стиль игры. Другие могут быть историческими или драматическими игроками, которые хотят, чтобы вы облегчили их экспериментирование с трудными-для-игры ПИ.

Луркеры

Не удивляйтесь, если вы, по мере наблюдения за игроками, не можете определить предпочтения какого-то игрока. Вы анализируете последнюю иргу и не припоминаете моментов, в которых бы он проявил себя или даже показал признаки того, что он хорошо проводит время. Все же он возвращается, неделя за неделей, бросает кубик когда надо, редко привлекая внимание и никогда не становится центром внимания.

Хотя, возможно, что этот игрок имеет редкий стимул, который вы ещё не обнаружили, всё же, более вероятно, что он - луркер. Этот термин пришёл из Интернета, где он применяется к тем, кто читает форумы или письма, но сам ничего не пишет.

Игрок не примечателен не только в своих предпочтениях; степень ответственности также варьируется. Луркеры ведут себя пассивно во всех отношениях, начиная со знания правил и кончая своим поведением, как игрок. Время от времени вы даже можете забыть о том, что луркер с вами. Он может посещать ваши игры из-за того, что остальные его друзья приходят к вам. Если так, он может лишь частично обращать внимание на игровые события, вместо этого читая книги, играя на своём ноутбуке или рисуя. Луркеры могут также быть чрезвычайно застенчивыми людьми, которые прекрасно проводят время, пока вы не заставляете взять более активную роль или высказать своё мнение.

Даже невнимательный луркер может быть полезен вашей группе. Он может дополнить партию, играя за необходимый класс персонажа, которого никто не взял. Луркеры часто берут роль “второго стула”, игра за класс, который полезно продублировать. Они могут добавить грубой силы, дополнительное лечение или дополнительные заклинания.

Не недооценивайте социальную роль луркера. Ваш луркер может быть человеком, который следит за другими игроками, или тем, кто приводит одного или более игроков для вашей игры. Если возникают споры, хоть на одного спорящего в комнате, да будет меньше.

Если вы имеете одного или двух таких игроков, старайтесь, чтобы им было удобно и комфортно. Иногда луркеры выходят из своих раковин и превращаются в более активных игроков, и вы должны обратить на них достаточно внимания, чтобы помочь им в этом. Главным образом, тем не менее, луркеры надеются на ваше понимание. Признайте, что для них хорошо быть застенчивым - и что вы не терпите неудачу как Мастер, не разжигая их воображение.

СОЦИОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ: САМОПОРАЖЕНИЕ СПАСАЕТ

Иника - неформал, которая предпочитает видеть как её любознательный бард полуорк Грюнд, интересно терпит неудачу, чем вносит вклад в успех группы. Она хорошо работала отыгрывая свою роль и избегала неприятностей, но на протяжении последних нескольких сессий некоторых игроков уже не удивляют несчастные случаи Грюнда. Наиболее раздражённые игроки - Рамон, стратег группы, и Джози, которая хотела бы более серьёзную атмосферу, чтобы отыгрывать тёмные и бурные капризы её персонажа.

На это сессии вы планируете провести долгожданное нападение на цитадель, полную нежити. Рамон готовился всю неделю, чтобы представить его тактический план группе. Джози с нетерпением ждет конфронтации её персонажа с главным злодеем, вампиром, который, оказался её братом. Оставленная на собственное усмотрение, вы подозреваете, что Иника попытается ввести некоторую нежелательную комическую помощь в сценарий, вероятно, позволив её любопытству взять верх над ней в критический момент.

Во-первых, послушайте план Рамона. Он не глупый, Рамон занял Грюнда работой, которая ему по вкусу. Когда начнётся атака, Грюнд должен отвлечь охрану внешних ворот. Рамон полагает, что, даже если он всё испортит, охрана всё равно отвлечётся.

Рамон умён, но вы все ещё хотите дать Инике шанс получить удовольствие от игры до того, как начнётся основная сцена. Делая так, вы можете сосредоточить всё ваше внимание на плане Рамона и драматической игре Джози.

Ночью, перед атакой, в то время как другие персонажи готовятся, вы занимаетесь Грюндом, сказав, что мимо него пробежала странная, люминесцирующая ящерица, когда он стоял на часах у ворот гостиницы, где заночевали ПИ. Иника решает, что любопытство Грюнда взяло верх над ним. Когда Грюнд последует за ящерицей, он столкнётся с рядом комических препятствий. Он запирает себя в подвале, затем опрокидывает краску себе на голову, и заканчивает вечер, провалившись в окно в крыше в главный зал женского монастыря.

Если вы Мастер-буквоя, вы могли бы наказать Грюнда за его дурацкие действия. Однако, Иника наслаждается тем, что её персонаж играет дурака, и вы пробуете защитить остальную часть партии от безумств и плохих последствий. В результате, худшее, что получится - затруднение.

ВАШ СТИЛЬ ВЕДЕНИЯ

Ведение игры требует большого количества времени и энергии. Игроки тратят некоторое время на заполнение листов персонажа, по мере их продвижения по уровням между сессиями, но основное бремя по подготовке ложится на вас. Во время игры Вы должны поддерживать внимательность и концентрацию весь вечер, отдыхая только во время перерывов - и даже тогда, вы, вероятно, будете отвечать на вопросы и иметь дело с другими игровыми проблемами.

Учитывая вашу дополнительную работу, вы можете спросить, почему вы должны волноваться о предпочтениях игроков. Разве вы не должны управлять игрой так, как хотите вы? Разве вы не имеете своего собственного стилистического предпочтения? Разве вам не надо его выражать?

Конечно, вы имеете предпочтения и причуды, также, как и игроки. И эти предпочтения будут выражены, не зависимо от того, хотите ли вы их проявить или нет. Даже если вы примете во внимание все советы этой главы, вы не уничтожите свой собственный стиль. Расширяя ваш багаж хитростей и учась делать игру, приятную для игроков всех видов, вы чрезвычайно увеличите качество ваших игр.

Стили ведения игры часто в значительной степени соответствуют предпочтению игрока. Вы будете лучше в использовании некоторых хитростей, чем другие. Вам может нравиться проводить простые боёвки, когда вам легко держать ваших задир счастливыми. Если вы - тактический энтузиаст с хорошими познаниями классических военных действий, стратеги будут молиться на вас. Подающие надежды романисты превосходят других в сюжетах и драме. Если вы предпочитаете тратить большую часть вашей подготовки на создание атмосферы мира и детальные карты, вы покорите исследователей сеттингов.

И наоборот, всегда будут места, где вам придётся туго. Вы впадёте в ступор, когда при вас просто упомянут о продвинутой тактике боя. Возможно, вы плохо запоминаете цифры и находите, что вам трудно отслеживать инициативу и КЗ во время длительного боя. Вы можете плохо понимать помыслы персонажа, или находите, что вам трудно создать яркое описание, чтобы удовлетворить исследователя.

Не позволяйте вашему дискомфорту или недостатку в некоторой области огорчить вас. Каждый Мастер имеет свои сильные и слабые стороны. Вы не сможете угодить каждому игроку одинаково. Да, никто и не ждёт этого от вас.

Независимо от стилистических предпочтений или умений, действительно интересные Мастера имеют несколько общих черт. Они обсуждены ниже.

Адаптируемость

Ваша игра не может существовать без игроков. Пусть они принимают решения в ходе игры. Всегда будьте готовы изменить ваши планы ради развития событий и ради ваших игроков.

Некоторые люди прекрасно соображают на ходу. Они кажутся приспособляемыми, но они действительно не должны изменять свои идеи, потому что они не продумывают их окончательно до момента, когда они нуждаются в них. Они полагаются на вклад, который делают их игроки. Если что, они всегда могут положиться на импровизацию.

Другие Мастера лучше работают при тщательной подготовке. Подготовительные действия могут быть столь же приспособляемыми, как и импровизация. Когда вы готовите ваши сеттинги, сцены и столкновения, найдите способы подогнать их к различным предпочтениям ваших игроков. Продумайте варианты выбора игроков и ваши ответы им. Чем лучше вы знаете ваших игроков, тем легче придумывать приключения.

Всегда будьте готовы изменить официальное приключение или исходный материал, как будто это ваше собственное творение. Чтобы сделать так, вы должны полностью знать материал. Затем измените некоторые элементы, пометив их как вашу собственную территорию. Измените владельца магазина, чтобы вы смогли смоделировать один из ваших любимых забавных голосов, добавьте несколько дополнительных комнат в подземелье или изменять описание входа пещеры, чтобы он подходил вашему местному ландшафту. Затем, пройдитесь по материалу, выдвигая на первый план места, которыми игроки, вероятно, займутся в ближайшем будущем. **Найдите пути ударить кулаком это с любимыми крюками ваших игроков.** Больше об этом можно прочитать в Главе 2.

Помощник, Не Диктатор

Немногие любят действовать по приказам или постоянно быть в подчинении. Для большинства из нас, обычный день на работе или школе уже предлагает достаточно много ограничений и норм. В нашем развлечении, мы ищем исполнения желаний и свободы. Никто не пошёл бы в кинотеатр, чтобы увидеть приключенческий фильм, в котором героя постоянно оскорбляют, а у него нет шанса наказать его мучителей.

Все же некоторые Мастера, включая весьма опытных, расценивают их игры как возможности проявить силу над группой несчастных игроков. Большинство этих индивидуумов понимает, что неуклонно карательный стиль ведения игры - не большая забава для игроков, но они всё равно наслаждаются (возможно, подсознательно) случайным проявлением силы. Много хороших Мастеров с удовольствием рассказывают байки об уловках, которые они применили, чтобы вынудить своих игроков играть в нужном для Мастера стиле в игре.

Ведение игры — это не способ почувствовать себя сильным. Некоторые игроки действительно восхищаются тем, что вы безжалостно наказываете их персонажей за малейший просчёт, неправильные

решения и длинный язык. Эти члены группы имеют тенденцию быть стратегами и решателями загадок, которые хотят, чтобы вы обеспечили их жёсткой окружающей средой, над которой они могут одержать победу. Однако, даже эти люди хотят в конце победить. Они хотят сложностей, но не проигрыша.

Для большинства игроков, успешные Мастера - больше помощники, чем маниакальные армейские сержанты. Вы должны быть строгими, чтобы поддерживать внимание, сосредоточенность на игре, но эта власть - инструмент, а не конечная цель. Помните, цель для каждого за столом – удовольствие от игры.

БАЛАНСИРОВАНИЕ ОТЛИЧАЮЩИХСЯ ПРЕДПОЧТЕНИЙ

Трудность в балансировании различных предпочтений игроков зависит от двух факторов: крайности их предпочтения и коллективной готовности группы идти на компромисс.

Однородные Группы

Некоторым Мастерам не надо никакого сознательного усилия, чтобы сбалансировать конкурирующие желания их игроков, потому что игроки их не имеют. Эти группы составлены из счастливых убийц монстров, любителей сюжетов или некоторых других дополнительных комбинаций предпочтений. Если вы такой Мастер, считайте себя счастливым. Вы уже на несколько шагов впереди большинства игровых групп. Вы можете сосредоточиться на элементах, которыми ваша группа наслаждается, и никогда не будете иметь раздражённых игроков, пока вы угождаете вкусам их друзей.

Группы новых П&Д игроков могут быть более гармоничны в предпочтениях, чем опытные. Когда они начинают играть, игроки процветают на устойчивой диете накопления силы. Традиционно, вкус к более тончённым мотивам, типа сюжета или любопытства, развивается позже.

Любителей этих элементов соблазняет, что они, так или иначе, более здоровы или искушены, потому что они «развиваются» из другого стиля игры. Другие утверждают, что сражения и решения загадок - чистая форма игры, от которой более вычурные типы отклонились. Оба аргумента - лишь способ некоторых игроков потребовать объективного превосходства для их личного предпочтения.

Когда вы играете с той же самой однородной группой в течение долгого времени, причуды стиля вашей группы могут перерасти в единственный способ игры. Вас может повергнуть в шок новый игрок.

Если это случается, вы можете порыться в этой книге, чтобы поискать советы для включения новых людей, которые ждут от вас действий, которые вы не привыкли совершать. До тех пор, наслаждайтесь роскошью общего подхода вашей группы.

Смешанные Группы

По сравнению с группой с одинаковыми предпочтениями, может показаться, что с группой с различными предпочтениями легче работать. Или все игроки любят смешивать их игру, или за вашим столом есть один сильный сторонник каждого стиля. Убедитесь, что вы уделяете время каждому игроку, и всё у вас получится.

Во время подготовки к игре, рассмотрите каждое приключение, убедившись, что оно включает кое-что для каждого в вашей группе. Прикиньте, сколько игрового времени займёт каждое столкновение, не зависимо от того, комната ли это в подземелье или сцена в сценарии на основе заговора. Ищите опасные места – продолжительные отрезки игрового времени, в которых один или больше игроков не имеют возможности проявить себя. Создайте новые последовательности или моменты, в которых эти элементы действительно входят в игру.

Также, проработайте моменты для каждой из главных зацепок вашей группы, готовые быть включёнными почти в любое приключение. Когда вы видите, что игрок слишком долго сидит без вознаграждений, обратитесь к готовой сцене и подтолкните группу к ней так быстро, как можете, не делая очевидных для группы изменений.

Вот - некоторые примеры таких готовых сцен.

Накопление Крутых Сил: Обеспечьте шанс получить магическую вещь. Объявите специальную награду в ОО (равную стандартному столкновению на текущем уровне персонажа) за завершение задачи.

Задирь: Вставьте бесплатную, но живую битву против нескольких низших противников.

Стратеги: Создайте опасную ситуацию, которую можно обойти при помощи умной схемы.

Решатели Загадок: Добавьте загадку.

Отыгрыш Любимой Роли: Создайте ситуацию, требующую использования специализированного ПИ: что-то, куда бы прокрался ниндзя, узкая пропасть, над которой балансирует герой-акробат, и так далее.

Суперкрутые: Обеспечьте возможность для соответствующего НИПа признать способности персонажа.

Любители Сюжета: Вставьте сцену, которая продвигает сюжетную линию.

Психодраматические игроки: Введите персонажа для ПИ, к которым можно было бы взаимодействовать, обращаясь к внутренней борьбе персонажа.

Отморозки: Обеспечьте шутовского представителя власти, которого можно безопасно запутать, или внушительную постройку, которую можно эффектно уничтожить.

Исследователи Сеттингов: Вставьте момент из фильма о путешествиях.

Неформалы: Этот тип обычно может находить способы быть нон-конформистом без вашей помощи.

Луркеры: Позвольте луркеру быть отвлечённым и счастливо внесите вклад от теней.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Когда вы собираете новую группу игроков, обговорите основные правила, которые будут применяться в вашей игре. Часто эти правила обращаются к стандартным выборам, которые вы делаете всякий раз, когда вы Мастер. При случае, вы можете изменить технику, чтобы удовлетворить настроение или тему определенной кампании.

Домашние Правила

Сообщите вашим игрокам о любых модификациях, которые вы намереваетесь сделать с официальными правилами. Ваши домашние правила, вероятно, затронут, непосредственно или иначе, относительную полезность и рентабельность различных способностей ПИ. Игроки должны узнать о них прежде, чем они начнут создавать их персонажей. Если вы не можете предсказать эффект, который произведут ваши правила на способности ПИ, вы должны ещё раз всё проверить, прежде чем ввести их в вашу игру.

Хотя многие Мастера любят переделывать правила, не забудьте сбалансировать положительные выгоды от любого изменения правил с тем временем, которое потребуется вашим игрокам, чтобы изучить их. Чем больше ваш список домашних правил, тем более запугивающей покажется ваша игра, особенно игрокам, которые не будут использовать эти правилами для их собственной пользы.

Домашние правила более детально рассмотрены на странице ____.

Информационный Поток

В ходе приключения в подземелье, партия большинство времени находится вместе. В городских интригах или при расследовании, они могут часто разбиваться на меньшие команды согласно их особенностям. Раз от раза, некоторые ПИ будут получать информацию и подвергаться впечатлениям, по отдельности от их товарищей. Вы можете обращаться с проблемой такой информации несколькими способами, все из которых требуют сотрудничества игрока. Заранее скажите вашим игрокам какой способ вы планируете использовать.

Метод Сильной Засекреченности: игроки знают не больше, чем их персонажи делают. Когда ПИ участвует в сцене или столкновении, а другие не присутствуют, вы отводите его в сторонку, скорее всего в другую комнату, и проводите столкновение там. Если один или два персонажа, так или иначе, исключены из сцены, попросите их выйти из комнаты, в то время как остальные продолжают играть.

Даже в присутствии других ПИ, персонаж мог бы изучить некоторый лакомый кусочек информации, неизвестной другим персонажам. Например, он мог бы увидеть что-то, что повлияет на результат проверки Обнаружения, или возможно один из персонажей имеет способность нюха. В некоторых группах, соглашение состоит в том, что все такие факты немедленно становятся доступны всей группе. В других, персонажи иногда держат всё в секрете; игрок решает, что открыть и когда. В таких случаях, вы сообщаете любые частные открытия игрокам письменно. Особенно скрытной группой можно управлять при помощи ноутбуков с беспроводными модемами.

Пример: При исследовании комплекса пещер, партия обнаруживает небольшой вырытый проход, в который может протиснуться только достаточно маленький персонаж Деррика Флинса. В то время как Флинс протискивается по проходу, вы заканчиваете сцену перед другими игроками. Как только он перестаёт слышать группу, вы берёте кубики, отводите Деррика в сторонку, и проводите остальную часть сцены для него одного. Флинс проползает через проход и оказывается в тесной комнатухе, которая является тюрьмой для колдуна дроу - Цз'ерзаба. Дроу читает заклинание *очарование человека* на Флинса. Цз'ерзаб достаёт карту комплекса и показывает Флинсу комнату с рычагом на стене. Если потянуть за рычаг, клетка откроется, позволив ему сбежать. *Заколдованный* Флинс соглашается провести его друзей к этой комнате, даже при том, что она напичкана опасными существами и полностью лишена сокровищ. Затем он потянет за рычаг, освободив его нового союзника. После того, как Цз'ерзаб просит не рассказывать о нём друзьям Флинса, Флинс возвращается к своим друзьям

В этом месте вы возвращаетесь с Дерриком в главную комнату игры. “Там ничего нет, кроме камней и помёта летучих мышей”, говорит Деррик другим игрокам. Затем он продолжает следовать своему соглашению с Цз'ерзабом, ведя группу в относительно бесполезную неприятность.

Что Деррик не знает – так это то, что, в подобной же секретной сцене, законченной на прошлой неделе, один из других ПИ, волшебник Редмур, узнал, что колдун дроу, который убил его семейство, был недавно замечен в этой области, и вероятно планирует напасть на королевство. Имя колдуна - Цз'ерзаб.

Сильная засекреченность использует принцип неожиданности, в котором игроки чувствуют, что что-то происходит и надеются узнать, что же это. Чтобы это работало должным образом, вы должны обычно отводить членов группы в сторону, чтобы разделить мирские, неинтересные секреты с ними. Иначе каждый будет знать кое-что важное - каждый раз, когда вы отводите игрока в сторону для частного обсуждения. Когда игрок возвращается, остальная часть игроков может устроить допрос, пока он не расколется.

Сильная засекреченность помогает игрокам верить в действительность мира; они не должны отделять их понимание между тем, что они знают и что знают их персонажи. Игроки, которые ценят сильную веру в вымышленную действительность мира и их персонажей, предпочитают этот подход. Они включают игроков, вкусы которых близки к драме, тактике и решению загадок.

Неудобство сильной засекреченности в том, что она вынуждает вас покидать членов группы, при отыгрывании сцен, в которых их персонажи не присутствуют. Это время нарушает энергию и средоточие, которое очень сложно восстановить у игроков, когда они снова вступают в игру. Эта цена сильной

засекреченности может оказаться особенно высокой, когда вы тайно передаете несущественную, скучную информацию, которая служит прикрытием для более поздних открытий, которые действительно имеют значение.

Метод Наблюдения: В этой ситуации, игрокам разрешается наблюдать сцены, в которых они не участвуют, даже если они узнают секреты, которые активный ПИ не хотел бы, чтобы они знали. Игроки, как ожидается, будут разделять знание, которое они знают как члены аудитории и знания, которые знают их ПИ. Когда игрок, кажется, действует в соответствии с информацией, полученной при наблюдении сцены в которой он не принимал участие, Мастер должен напомнить ему о разнице между знанием персонажа и знанием игрока. В случае необходимости, вы можете постановить, что персонаж не может исполнить предложенное действие, потому что это информация, которой он не обладает.

Пример: вышеупомянутый пример с Флинсом и дроу отыгрывается в методе наблюдения следующим образом.

Вся группа видит броски Деррика, когда он протискивается по проходу и продолжает наблюдать, как он встречает Цз'ерзаба и его *очаровывают*. Деррик узнает имя Цз'ерзаб, как только он слышит его, потому что он наблюдал сцену в последней сессии, в которой была показана идентичность заклятого врага Редмура. Редмур не разделит эту информацию с Флинсом, так что Деррик отыгрывает незнание его ПИ - он продолжает играть, как будто это имя ничего для него не значит. Игрок Редмура, Алессандра, хлопает по лбу когда Цз'ерзаб *очаровывает* Флинса и убеждает его помочь его спасению.

Когда Флинс возвращается к другим персонажам, другие игроки обязаны отыграть их персонажей так, как если бы они не знали того, что только случилось в другой комнате. Когда Деррик говорит "Там ничего нет, кроме камней и помёта летучих мышей" Алессандра спрашивает, может ли она сделать проверку Проницательности. Вы просите, чтобы она обосновала подозрительность Редмура к Флинсу. Неспособная придумать оправдание, которое не полагается на знание её персонажа, Алессандра вздыхает и готовится к неприятностям от её заклятого врага.

Метод наблюдения оперирует принципом приостановки, как в кино, когда аудитория знает то, что не знает главный герой - что убийца скрывается наверху, например. Альфред Хичкок утверждал, что приостановка была более действенна, чем простая внезапность, потому что она создаёт напряжённость. Момент внезапности появляется из ниоткуда и через мгновение проходит. В вышеупомянутом примере, игроки потратят большую часть сессии, ожидая увидеть то, что случится, когда в конце.

Главное преимущество метода наблюдения состоит в том, что он держит всех игроков в той же самой комнате, занятыми слушанием, даже если некоторые из них не участвуют непосредственно в действии всё время. В напряжённой игре, игроки наслаждаются периодами отсрочки, когда они не должны делать никаких решений, а кто-то ещё работает.

Ориентированным на историю игрокам особенно интересно играть с таким подходом. Метод наблюдения уменьшает давление на вас при удержании партии вместе, разрешая игрокам, которые хотят проделать частные дела, свободно сделать это. Исследователи любят метод наблюдения потому, что он позволяет их персонажам исследовать места, не имея необходимость убеждать других членов партии ходить вместе с ними. Специалисты могут насладиться своей игрой более легко во время побочных миссий; сложно быть незаметным ниндзя при грохоте одетых в доспехи рыцарей и болтовне полуросликов позади вас. Метод наблюдения помогает вам угождать интриганам и чудакам, которые могут попасть в неприятности, не принося плохие последствия от их действий раздражённым игрокам товарищам.

Главный недостаток метода наблюдения состоит в том, что вы должны отслеживать что, кто знает, потому что игроков легко сбить с толку. Знание, что назревают плохие события, может быть слишком расстраивающим для некоторых игроков. Ориентированные на драму игроки могут чувствовать, что это нарушает иллюзию беллетристики, которая для них является наиболее яркой, когда они могут полностью вжиться в роль. Поскольку это уменьшает социальное давление для избегания побочных миссий, игроки, более заинтересованные прямолинейными сражениями и сценариями грабежей, могут также не любить метод наблюдения. Они хотят, чтобы их специалисты, исследователи и интриганы держались с группой, так, чтобы вечер мог быть посвящён эффективному сбору урожая очков опыта.

Если Вы хотите играть методом наблюдения, вы также должны решить, могут ли игроки давать советы, чьи персонажи не принимают участие в сцене. Вы можете или объявить политику заранее или определиться по ходу игры и выбирать на разовом основании. Ваш выбор включает следующие варианты.

Только Наблюдение: игроки, как ожидается, будут спокойно следовать деяниям активных персонажей. Сосредоточиваясь на сцене, они помогают ей двигаться быстрее и вернуться в действие скорее.

Только Комментарии: Закулисным игрокам разрешается делать комментарии относительно услышанного, но они не могут советовать или давать другую полезную информацию центральному игроку. Как и в любой игре, степень сторонних комментариев должна быть в пределах разумного - немного может добавить к чувству забавы и духа товарищества, но слишком много уведёт группу в сторону.

Комментарии и Советы: Сессии, вообще, более оживлены и интересны, когда игроки принимают хорошие решения. Когда группа вместе, игроки могут совещаться, чтобы придумать лучшие идеи. Если вы хотите, чтобы ваши ПИ действовали подобным образом с героям, которые делают плохие решения только ради драматических целей, позвольте им продолжать давать советы. При уведомлении центрального персонажа, закулисные игроки не должны продвигать интересы их персонажей, а должны стараться давать подсказки во

имя интересов активного ПИ. Они не играют за их ПИ, как будто они разговаривают с центральным игроком по телефону. Эта связь происходит строго по знаниям игрока.

Какой бы выбор вы не сделали, вы можете также разрешить побочные сцены, в которых закулисные игроки находят, тихий уголок, чтобы отыграть сцену без вас, планируя будущие действия, обмениваясь информацией или принимая меры, чтобы представить их вам, когда вы **wгар up** побочную миссию (?). Попросите, чтобы они ушли куда-нибудь, если вы считаете, что они отвлекают вас и других игроков.

Откаты

Иногда очень сложно понять, объявляет ли игрок окончательное действие её персонажа или просто думает вслух. Иногда игрок объявляет решение в шутку, или без должного продумывания, и затем удивляется, когда вы начинаете бросать кубик и рассказывать о мрачных результатах его опрометчивого решения. Чтобы избежать этой ситуации, дайте ясно понять вашу политику по объявленным действиям.

Никаких Откатов: Когда игроки говорят вам, что их персонажи предпринимают действие, то действие взято. Вы бросаете кубик как требуется, и объявляете результат, независимо от последствий. Если игроки хотят думать вслух, они должны тщательно взвешивать их фразы. Даже если игрок только шутит, действие случается. Если игрок действует опрометчиво, очень жаль: представлять последствия действий - существенная часть игры.

Большинство групп находят это правило неоправданно жестоким, но те, кто предпочитает бой, тактику и сбор ОО, могут оценить спартанскую суровость.

Шутки Приветствуются: Вы не столь суровы, чтобы карать игрока за случайное предложенное действие, которое рассматривалось как шутка. Но все очевидно серьезные заявления считаются объявленными.

Откаты Применяются при Явно Бессмысленных или Дезинформированных Действиях: Иногда игроки решают действовать, не учитывая факты, которые были бы очевидны для их персонажей. Скажем, с другой стороны дверного проема находится зияющая пропасть. Вы предназначаете пропасть как препятствие для группы. После того, как ПИ открывают дверь, но прежде, чем вы успеваете описать пропасть, игрок говорит вам, что его персонаж осторожно переступает порог. Понимая буквально, это заявление означает, что ПИ падает в пропасть. Однако, никакой разумный авантюрист не мог не заметить пропасть, так что это действие бросает вызов здравому смыслу. Вместо того, чтобы начать определять урон, который получает падающий ПИ, вы можете прервать игрока, объяснить ситуацию и предостеречь его от объявления действий прежде, чем его персонаж рассмотрит основной ландшафт.

С позиции Мастера не всегда очевидно, насколько поняли игроки описанную обстановку, даже если вы описали её во всех красках. Вы можете ясно представлять все детали, но игрокам очень легко пропустить ключевую фразу или представить расположение комнаты отличным от вашей карты.

Даже в ориентированной на заговор игре, игроки могут с лёгкостью принять неверное решение, которое их персонажи никогда бы не сделали. Персонажи знают мир лучше, чем игроки, и вы должны всегда прощать, когда игроки предлагают действия, которые не имели бы смысла в мире. Например, вы, возможно, установили, что эльфы в вашей кампании соблюдают некоторый этикет при приветствии пришельцев. Персонаж следопыта, кто рос с эльфами, будет знать все протоколы, используя их сотни раз. Игрок же лишь однажды слышал о них, в длинном объяснении, которое вы дали группе шесть недель назад. Если он говорит вам, что его персонаж идёт к эльфийской королеве и выкладывает список торговых требований, большинство групп сочло бы несправедливым, если охрана королевы вышвырнет ПИ. Вместо этого, прервитесь, чтобы напомнить игроку факты, которые очевидны для персонажа, затем позвольте ему действовать.

10 ЛУЧШИХ СПОСОБОВ РАЗРУШИТЬ ВАШУ ИГРУ

10. Смутите ваших игроков постоянными дополнениями к вашему списку домашних правил. Всякий раз, когда возможно, изменения проводите в середине столкновения.

9. Используйте вашу игру, чтобы доминировать над другими, чего вы не можете сделать в реальной жизни. Сделайте каждую сессию испытанием аппетита ваших игроков к наказаниям.

8. Проведите игру в не выпавшемся состоянии. Компенсация - кофе. Чтобы увеличивать возможность краха игры, начните игру голодным.

7. Поощрите игроков с доминирующими качествами взять всё внимание на себя. Слабаки должны быть растоптаны.

6. Когда игроки становятся расстроенными, открыто покажите ваше раздражение ими.

5. Когда ваши игроки предлагают идеи, которые сделают игру более интересной для них, отклоните их предложения. Как они смеют подвергать сомнению ваше великолепие?

4. Запуганные застенчивые игроки – это хорошо.

3. Если вам уделяют мало внимания, требуйте, чтобы игроки детально разбирали после сессии ваш игровой стиль, даже при том, что они кажутся относительно довольны игрой.

2. Разрабатывая ваш реальный мир, обсуждайте его с друзьями. Создавайте сцены и столкновения, которые опираются на болезненный личный опыт ваших игроков.

1. Ведите игру в том стиле, который нравится исключительно вам, как будто вы ведёте игру непосредственно для себя. Создайте интеллектуальную идеологию, объясняющую, почему ваш путь - единственный способ играть. Кричите на игроков, когда они собираются уйти, чтобы найти нового Мастера.

ЗА СТОЛОМ

Вы выяснили то, что наиболее интересно вашим игрокам и подготовились к игре. Заключительный компонент от них уже не зависит - захватывающий стиль ведения за столом.

Хорошие ведущие знают, как привлечь и удержать внимание других. Великие ведущие делают это, но что более важно, они учатся обращать внимание на других. Этот принцип прост, но удивительно, сколько Мастеров игнорирует этот совет.

ОБЩЕНИЕ – ЭТО ОСНОВА

Много людей с хороши воображением кажутся застенчивыми и замкнутыми, потому что они привыкли всё переживать в себе. **D&D, with its combination of number crunching and fantastic imagery, draws more than its share of brilliant introverts.** Некоторые потенциальные Мастера, кто приспосабливаются к этому профилю, убедились, что эффективная связь не получается. Они должны понять: эффективная связь - механическое умение, которое может быть изучено через прикладное усилие, подобно изучению компьютерного языка.

Умственное Сосредоточение

Чтобы удержать внимание других людей, вы должны сначала сосредоточиться сами. Ваш мозг работает подобно мускулам; он не будет работать хорошо, если он утомлён. Прежде, чем начнётся сессия, удостоверьтесь, что ваше сознание свежо и готово работать. Если возможно, поспите немного перед игрой. Если у вас нет времени или возможности, по крайней мере, расслабьтесь.

Поешьте перед игрой. Но не объедайтесь, а то ваш мозг не будет работать должным образом. Пищевые продукты с большим содержанием сахара и жира дают вам краткосрочное повышение умственной энергии, но усыпят вас несколько часов спустя. Избегайте пить много кофе. Держите под рукой свежие фрукты, когда ваш мозг начинает уставать.

Подготовьте место для игры, когда ожидаете игроков: когда вы перемещаете столы и стулья в нужное место и собираете ваши книги, кубики и миниатюры, ваше сознание очищается от ежедневных забот и настраивается на игру. Подумайте о нескольких событиях, которые, вероятно, произойдут в игре. Рассмотрите Специальные Атаки монстров, с которыми, вероятно, столкнётся партия.

Вы можете играть в клубе или у кого-то дома, в этом случае вы поедете на место точно так же, как и остальная часть вашей группы. Если так, уединитесь на пару минут, когда вы приходите на место, чтобы сосредоточиться на игре. Затем присоединитесь к группе.

Снятие Социального Напряжения

Теперь, когда вы сосредоточили ваше внимание, пришло время на некоторое время забыть про игру, чтобы дать выход социальному напряжению вашей группы.

П&Д - прежде всего социальная активность; когда ваши игроки собираются, они болтают о кино, недавних событиях или происшествиях. Небольшая предварительная болтовня никогда не мешает. Это создаёт ощущение общности и дружбы, которая мотивирует группу работать вместе. Настроение доброжелательности критически важно, когда возникают различия во вкусах или мнениях. Кроме того, вы сами, наверное, захотите болтать некоторое время. Вы мысленно настроились; теперь пришло время расслабляться прежде, чем вы начнёте игру.

Дав каждому шанс обсудить внеигровые темы, вы уменьшите их желание отвлекаться во время самой игры. Если ваши игроки приходят по отдельности, этот процесс может затянуться на час. Это время как раз можно потратить на разговоры.

Переходите к игре сразу по приходу последнего участника, или когда социальное напряжение спадёт - как решит вся группа.

Это время общения даёт вам дополнительное время побыть наедине с собой; не надо выказывать Мастерское поведение в это время, так как вы будете центром внимания на весь остаток сессии. Однако, если два или больше игроков слишком бурно обсуждают что-либо, что может перейти от добродушной перепалки к враждебности, во что бы то ни стало вступите в разговор и отвлеките их. Попробуйте направить беседу в более приятное русло перед началом игры. Плохие чувства в начале сессии сложно преодолеть.

Создание Напряжённости и Загадочности

Чтобы управлять вниманием во время игры, вы должны казаться явно заинтересованными тем, что вы говорите. Следите за своими движениями. Если вы лениво откидываетесь на спинку стула, вы можете показаться скучающим. Если вы теребите кубики или ручку, вы можете показаться отвлечённым. Постоянное просматривание книг правил или приключения может заставить вас казаться рассеянным и неподготовленным. Лучше наклонитесь вперёд на стуле. Жестикуйте при разговоре; когда вы молчите, всё равно держите их на столе. Если вы не можете избавиться от волнения, вы можете скрыть эту привычку **doodling**, если вы держите ваши записи за ширмой. Вашим игрокам будет казаться, что вы постоянно сверяетесь с чем-то. Если вы используете эту уловку, вы должны изучать комнату, ваших игроков, а не бумаги.

Ваша цель состоит в том, чтобы создать тихую, управляемую напряжённость, которая затягивает ваших игроков. Когда вы говорите, смотрите человеку в глаза. Изучите секрет харизматических людей: они используют тонкие намёки, чтобы сигнализировать о своей заинтересованности, и одобрение, те вокруг них. Будьте заняты вашими игроками, и они будут заняты вами. Когда вы говорите больше чем с одним игроком, постоянно переводите взгляд от одного игрока к другому. Избегайте ситуаций, когда вы не можете непосредственно видеть человека (заслонён другим, например), если он не застенчивый игрок, который преднамеренно пробует уйти из центра внимания.

Харизматичные люди имеют ещё одно ключевое качество: вы всегда можете видеть, что они думают. Первокласные актёры кино имеют это качество. Посмотрите фильмы с Хэмфри Богартом, Кевином Спейси или Джулиан Мур. Обратите внимание, как настроил этих исполнителей, кажутся всему вокруг них. Посмотрите насколько живы их глаза, насколько ёмки малейшие изменения в мимике.

Помня об этом, потренируйтесь перед зеркалом и попытайтесь использовать ваши глаза и лицо, чтобы создать подобное состояние понимания. Вы не получите награды Киноакадемии за использование этих приёмов, но добьётесь нового уровня внимания за игровым столом.

ГОТОВЫЙ ТЕКСТ

Готовый текст может или обеспечить информацией, или ввергнуть в скуку ваших игроков. Этот текст - полезный инструмент в официальных приключениях, если вы плохо передаёте описательную информацию. Когда вам неожиданно приходится доставать приключение из ваших запасников и проводить игру без подготовки, готовый текст – это то, что надо.

В большинстве случаев, тем не менее, вы должны расценивать готовый текст как запасной вариант. Эти описания обеспечивают хорошую модель достопримечательностей, звуков и состояний, которые вы должны испытывать, но лучше всего используйте их как резерв.

Если у вас есть актёрское образование, вы можете прочитать любой текст со своей интерпретацией. Самые обычные описания звучат более интересно, если сделать правильные акценты, чем простое зачитывание вслух. Всякий раз, когда возможно, перефразируйте готовый текст приключений.

Ваш Голос

Если вы говорите ясно и интересно, вы будете восприняты как хороший Мастер, даже если ваша техника в других областях не так хороша. И наоборот, вредные привычки в разговоре могут отдалить от вас игроков, заставляя их чувствовать себя не вовлечёнными в кампанию, независимо от того, как хорошо вы отсуживаете правила, создаёте мир и приключения.

Хорошая вокальная подача - не вопрос громкого разговора, преувеличенных тонов или добавления акцента с энергичной жестикуляцией. Всё это может подбодрить в небольшом количестве, но становится утомляющим за всю сессию. Захватывающие Мастера говорят сдержанным голосом, используя сосредотачивающие методы, описанные в предыдущей секции.

Действительно ли хорошо вы себя слышите? Большинство людей - нет. Попробуйте изменить темп вашей речи в максимально возможной степени. Будьте выразительны. Если вы способны к забавным голосам, используйте их; они обеспечивают долгожданный толчок разнообразия. Хотя иногда, когда вам надо выдержать серьёзное настроение, обычно более важно держать игроков вовлечёнными.

Делайте аудиозаписи небольших отрезков игровой сессии, так чтобы вы могли потом послушать себя. Вы, вероятно, будете потрясены звуком вашего собственного голоса. После того, как вы привыкнете к этому, прослушайте ваши речевые обороты, поймите разницу в ритме. Вы говорите в постоянном, предопределённом ритме? Если так, вы можете убаюкать ваших игроков. Также проверьте, что вы не говорите монотонно, не изменяя интонаций. Монотонный голос не только успокаивает; трудно понять, что говорящий пытается подчеркнуть важные слова в предложении. В процессе речи человеческое сознание полагается на акценты, чтобы быстро интерпретировать значение сказанного. Поскольку эту информацию трудно интерпретировать в монотонной речи, мозг обычно отключается от такого рассказчика через некоторое время.

И убаюкивающий ритм, и монотонность, могут быть исправлены несколькими быстрыми и немного неприятными усилиями. Попросите вашего друга попрактиковаться с вами. Сделайте запись одной из ваших сессий на плёнку, когда вы сознательно пробуете изменить ваш ритм, чтобы он соответствовал содержанию вашей речи. Скажите «до свидания» вашей монотонности, расставляя акценты на важных словах в каждом предложении. В любом случае, заставьте себя сильно преувеличивать, пока вы не приобретёте нужного навыка. Затем снова возвратитесь к нормальному способу речи.

Другой путь поставить ваш голос - подражание. Найдите монологи, которые вы любите, или драматические сцены из кино или телешоу. Поищите комедии с Биллом Косби или Джерри Сейнфилдом. Обратите внимание на способ, которым эти комики изменяют скорость и подачу, чтобы донести основные мысли в каждой ситуации. Попробуйте рассказать собственную историю, подражая голосу актёров. Затем расскажите ту же самую историю вашим собственным голосом.

В трудностях с тоном и с ритмом нет ничего необычного и среди очень ярких людей, особенно у тех, кто начал читать с раннего детства. Они обычно говорят тем же самым голосом, который они слышат у себя в

голове, когда они читают. Если вы хотите изменить свою речь, не расстраивайтесь - это лишь подтверждение вашего неоспоримого интеллекта.

Чёткость Мысли

Ваши игроки не будут чётко следовать тому, что вы говорите, если вы сами в этом не уверены. Описываете ли вы место в подземелье или ухаживание за принцессой, чётко представляйте то, что происходит в настоящее время в игре. Перед длинным объяснением любого вида, остановитесь и спросите себя, что ваши игроки должны знать в этот момент.

Как Мастеру, вам очень легко **запутаться**, особенно когда вы сталкиваетесь с предметом, который вы находите особенно интересным, является ли это домашнее правило для свободных атак или культурные нормы кочевых народов. Объяснение, которое длится более нескольких минут, вероятно, слишком длинно. Если ваша группа внимательно слушает, вы должны продолжать ваш монолог. Однако, есть шанс, что ваши игроки начнут пропускать информацию после двух или трёх существенных моментов с вашей первой минуты речи. Даже во время лекций, люди воспринимают только некоторую часть информации одновременно; остальное воспринимается как примечание и забывается, даже если информацию записывают. П&Д игра - не лекция; если вы бомбардируете ваших игроков потоками информации, большинство из того, что вы сказали, улетучится.

Выдавайте информацию небольшими порциями. Останавливайтесь, чтобы игроки могли задать вопросы. Позвольте им прочувствовать информацию, которую вы хотите донести, путём, который они находят доступным. Ответы, выявляемые игроками, всегда будут намного более незабываемы, чем факты, о которых они не спрашивают.

Каждый может потерять нить рассуждений время от времени. Когда вы заговариваетесь, остановитесь и задайте себе вопросы:

Зачем я это говорю?

Почему это должно быть интересно слушателям?

Ответьте на эти вопросы, и вы узнаете нужно сказать - и о чём промолчать.

Визуализация

Визуализация, от карт до миниатюр и физическим загадок, полезна не только для того, чтобы представить информацию, но и для того, чтобы перефокусировать внимание игрока. Когда вы используете визуализацию, вы изменяете напряжённость в комнате. Особенно хорошо использовать визуализацию, которая заставляет игроков вставать с их мест и собраться около определённого места в комнате. Записка, который передают от одного человека к другому более полезна, нежели сделать несколько копий одной и той же записки. Единственная копия часто лучше, так как она вынуждает всех игроков группироваться.

Визуализация - превосходное оружие в непрерывной войне против скуки. Использование визуализации **получает синапсы ваших игроков, стреляющие различным способом**, поскольку они переключаются от обработки устной информации к их визуальным чувствам. Она также заставляет каждого собраться в одном месте, подсознательно укрепляя единство группы. (Смена позиции ваших игроков менее важно, если вы играете за столом; в том случае, вы можете создать перерыв, придумав для каждого причину, чтобы тот встал из-за стола, дабы увидеть объект визуализации, спрятанный в другом месте.)

Поищите в вашем доме необычные, небольшие предметы, и спросите себя, как они могут использоваться в П&Д столкновении. Избегайте выбирать что-то слишком глупое, типа кухонных устройств. Но что-то, типа безделушки или непонятной части механизма, может подсказать идею для загадки или взаимодействия с НИПом.

Не все предметы визуализации - физические объекты. Всякий раз, когда вы обращаетесь к чувствам игроков, вы обращаетесь к их вниманию. Использование музыки или звуковых эффектов выполняет ту же самую работу; музыка особенно влияет на эмоциональный настрой, и даже небольшой отрывок может полностью изменить настроение группы.

Если вы действительно хотите сосредоточить внимание, выключите в комнате свет, когда группа окажется в такой ситуации. Или примените ароматерапию, чтобы донести до игроков некоторые запахи подземелья.

МИНИАТЮРЫ КАК ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Миниатюры - существенный инструмент для того, чтобы проводить П&Д поединки. Используемые творчески, тем не менее, они могут также служить сосредотачивающими внимание средствами визуализации вне боя.

Попытка сохранить ощущение тайны при помощи миниатюр, которые вы намереваетесь использовать. Не показывайте фигурки НИПов и существ, пока вы не станете их использовать. Вы же не позволили бы актерам выглядывать из-за кулис до момента их появления на сцене, поэтому не обнаруживайте ваши миниатюры раньше срока.

Покажите их с шиком - если вы всё сделаете правильно, ваши игроки приободятся, как только вы выставите вашу миниатюру.

Помимо их прямого предназначения, фигурки могут использоваться, чтобы отобразить расположение персонажей на месте преступления.

Фигурки могут также использоваться в сценах, проводимых персонажами. Вы можете разместить их в сцене в таверне так, что игроки признают важного НИПа по его миниатюре, когда они позже столкнутся с ней в подземелье.

Вы можете также позволить миниатюрам управлять сюжетом. Настройте открытую сцену на рынке или тюремном дворе, и вы увидите, как игроки потянутся к миниатюрам. Импровизируйте с сюжетной линией вокруг тех ПИ, которые ищут взаимодействия.

Миниатюры даже могут создать пафос. Представьте игроков здоровому персонажу; позже, введите вторую версию персонажа, измененную так, чтобы показать отвратительные раны или признаки изнурительного проклятия.

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ

Как уже было сказано раньше, вам уделят внимание, если вы уделите внимание. Учась читать и учитывать язык тела ваших игроков, вы можете сказать, должны ли вы добавить волнения, немного надавить или сдерживать эмоции.

Скучающие или не вовлечённые игроки принимают расслабленные позы. Они отвлекаются или листают книги. Они снимают свои очки. Когда с ними разговаривают, они смотрят в потолок или на свои книги, а не на собеседника. Чтобы вовлечь их обратно в игру, обратитесь к вашей собственной энергии. Подвиньтесь поближе к столу. Немного увеличьте громкость и скорость вашего голоса. Если партия находится в городе или другой открытой окружающей среде, перейдите к новой сцене или введите НИПа. В подземелье, подбросьте новый ключ или интересную деталь, даже если они не прописаны в приключении. Если возможно, придайте этим новыми элементами любимый стимул для одного или больше игроков – или, по крайней мере, обозначьте, что такая сцена скоро появится.

Сокрушённые и растерянные игроки также отодвигаются от вас. Они не расслабляются; они напрягаются. Они теребят волосы на голове. Уменьшите чувство конфронтации, расслабив вашу позу и отпрянув от стола. В спокойном, тихом тоне, подведите итог ситуации, которая озадачила их, путём, который и минимизирует их дилемму, и предложит действия, которые они могут предпринять, чтобы выйти из неприятностей. Если препятствие – спор между игроками, используйте тот же самый тон, но используя подсказки по посредничеству, данные позже в этой главе.

Утомлённые игроки зевают, потирают глаза и моргают. Они трудно найти правильные слова в разговоре или выполнить простые вычисления, или вспомнить результат недавнего броска. Сонливость заразна; каждый начинает зевать. Когда группа кажется утомленной, возможно, что они переняли это от вас, вы – тот, чья работа самая трудная. Если до окончания ещё далеко, устройте перерыв, чтобы перекусить, поболтать и подышать свежим воздухом. Если конец сессии близок – можно закончить игру. Когда вы утомлены, тяжело принять вклад других и легко принять решения, основанные на раздражении и мгновенной целесообразности. Вам лучше закончить с игрой, чем продолжать вяло играть.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НОУТБУКА

Ноутбук может помочь вам провести игру, если только вы не будете сосредотачиваться на нём больше, чем на игроках. Использование ноутбука подразумевает, что вы имеете огромное количество информации под рукой.

Храня информацию на вашем компьютере, вы можете избежать груды листочков, которые заполняют игровой стол любого Мастера. Вы можете создать информационное поле о вашем мире в виде гиперссылок на тексты, что позволит вам получить доступ к чему-либо в чём вы нуждаетесь очень быстро. Готовые списки местоположений, имена и блоки статистики существ можно также быстро и легко вывести на компьютер.

Некоторые Мастера получают доступ к П&Д правилам используя SRD; когда они нуждаются в проявлении правил, они могут их найти при помощи функции Поиск.

Вы можете найти широкое разнообразие программ-помощников Мастера, доступных в продаже или в свободном распространении. С помощью этих инструментов, вы можете создать какого-нибудь случайного НИПа или сокровище несколькими нажатиями клавиш.

Любая простейшая графическая или считающая программа может быть настроена, чтобы отслеживать положение персонажа или порядка инициативы.

Программное обеспечение по картографии позволит вам создать красивые изображения карт при подготовке к игре, и затем показать их в полном цвете вашим игрокам, отображая комнаты и секретные особенности, которые они исследуют. Вы можете показать иллюстрации или фотографии, чтобы помочь игрокам визуализировать окружение ПИ. В обоих случаях, вы перефокусируете внимание игроков, когда они смотрят на одно и то же изображение в одно и то же время.

Однако, ноутбук может и отчуждать. Когда он не применяется, вы должны отставить его в сторону, чтобы он не мешал вам видеть игроков. Пока вы не научитесь достаточно быстро находить и использовать нужную информацию на ноутбуке, вы, Воля берет центр {фокус;средоточие} от игроков и передает {перемещает} это кое-чему, что они не могут видеть. В то время как вы работаете с ноутбуком, вы пропускаете критические реплики – если игроки вообще заняты игрой.

НЕ ОСТАНАВЛИВАЙТЕСЬ

Как Мастер, вы взаимодействуете с игроками, которые выросли на постоянно-ускоряющемся темпе сегодняшнего кино, телешоу и видео игр. Зрители жанра поглощают информацию быстрее, чем когда-либо прежде, и они ожидают, что их засыпят острыми ощущениями. Ваша П&Д игра никогда не будет изменяться столь же быстро, как последний летний боевик, и ваши игроки знают это. Что они получают вместо блестящей кинематографии и сногшибательных спецэффектов - прямое участие. Хотя вы никогда не должны жертвовать заинтересованностью игрока в скорости, вообще, чем быстрее вы можете заставить идти вашу игру, тем лучше.

Ускоряйте Бой

Проводите ли вы традиционную боевую игру с исследованиями подземелий или сосредоточились на расследованиях и интригах, ваши сцены сражений должны быть столь же волнующими, как и их кинематографические эквиваленты. Оживите их скоростью и воображением. Нет ничего более скучного, чем механическое бросание кубиков.

Прерывайтесь только перед, или после боя, никак не в середине; вы уничтожите любое волнение, которое вы с таким трудом создали. Если группа кажется утомленной после нескольких боёв, возьмите таймаут. Утомленные умы даже эпическую битву превращают в скучное действие.

ПРИМЕРЫ ОПИСАНИЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЙ

- Он аккуратно отступает и опускает свой львиноголовый молот вам между лопатками!
- Она ревет, показывая свой змеиный язык, и несется на вас с рапирой, рассекающей воздух.
- С груды бочек на вас что-то скользит с невероятной скоростью, а зубы у него 6 дюймов длиной.
- Вы видите, что его воняющие когти покрыты кусочками гниющего мяса!
- Шипя и мигая своими крошечными красными глазками, они носятся по кругу, пытаясь вас окружить
- [Свободная атака] Небрежно, даже не смотря на вас, он щёлкает своим остроконечным хвостом по вашей голове.
- [Плохой бросок] Он делает выпад, но промахивается, недовольно визжа.
- [Раненное существо делает хороший бросок] Его ужасные раны привели его в бешенство, он бросается на вас, сотрясая вас до самых костей своим ужасным ударом.
- [ПИ, поражённый огненной атакой] Крохотные завитушки спалённых волос кружатся перед вашими глазами. Вы понимаете, что это - ваши брови.

ПРИМЕРЫ ЯЗВИТЕЛЬНЫХ ЗАМЕЧАНИЙ И БОЕВЫХ КЛИЧЕЙ

- “Уступи место, трус, или столкнись с гневом моих танцующих клинков!”
 - “Вы мешаете мне в последний раз, благодетели человечества!”
 - “Я съем кости этих глупых волшебников!”
 - “От имени моих предков, я уничтожу Вас!”
 - “Попробуй холодной стали!”
 - “Сдохни!”
 - “Умри, я сказал - *умри!*”
 - “Я отправлю тебя в могилу, несносный плут!”
 - “Мастер говорит, что ты наш враг! Значит ты наш враг!”
 - [Пуская слюни] “Ты вкус-с-с-но пахнеш-ш-ш...”
 - “За каждую рану моих друзей я отплачу вам тысячей!”
 - “Барды воспоют эту эпическую битву!”
 - “Ты хорош, герой - но не настолько.”
 - “Я позволю вам жить, но я хочу, чтоб ты служил злу.”
 - “От имени всех тёмных божеств, я пролью вашу кровь.”
-

Отслеживайте Инициативу

Самый эффективный способ поддержать во время боя темп на высоком уровне состоит в том, чтобы быстро переключаться между активными персонажами. Если мысленное отслеживание порядка инициативы для вас сложно, вы должны всегда использовать некоторый метод, который позволит вам быстро переходить от одного персонажа к другому.

Попробуйте следующие способы отслеживания инициативы:

Индексные Карты: используйте индексные карты, чтобы представить ПИ, и чистые карты различного цвета, чтобы представить очередь каждого противника. На каждой карте, напишите имя персонажа (или враг) и минимальную информацию, в которой вы нуждаетесь для столкновения. Некоторые Мастера пишут только КЗ. Другие хотят знать, какие сенсорные способности могут иметь ПИ (нюх, тёмное зрение и так далее). Когда инициатива определена, разместите карты в порядке инициативы. Проходите карты каждый раунд. Измените порядок по мере необходимости для подготовленных или отсроченных действий.

Доски для Записей: Если у вас есть доски для записей, классные доски, мольберты или другие большие удобные рабочие поверхности, напишите порядок инициативы на них. Поручите одному внимательному, ориентированному на бой игроку помочь вам регулировать порядок.

Места Игроков: Во время боя, попросите, чтобы игроки расположились в комнате в порядке инициативы. Игроки могут немного поворачивать, если они привыкли к определённой размещению своих мест, но его стоит нарушить, если их чувство территориальности ускорит сражение.

Ещё лучше, если группа рассядется в порядке инициативы вокруг стола. Положение увеличивает чувство безотлагательности и делает порядок действий очевидным.

Если вам всё ещё трудно отслеживать инициативу, сделайте так, чтобы ваши игроки помогли вам, используя визуализацию – скипетр или пластмассовый меч – которые они будут передавать друг другу по мере ходов.

Отслеживающие методы нарушаются при отсроченных или подготовленных действиях. Вы забываете о действиях персонажа, или забывает сам игрок. В методе «места игроков» отсроченные или подготовленные игроки будут немного отодвигаться назад от стола. Когда они хотят действовать, они пододвигаются обратно. Этот метод добавляет забавный физический элемент. Для добавления развлечения, требуйте боевого крика или крутого описания действия персонажа от любого игрока, берущего отсроченное или подготовленное действие.

Чтобы помочь постоянным игрокам быстро отслеживать ОЖ и используемые заклинания, купите дешёвые клипборды. Они помогут делать примечания, не нарушая игры.

Предварительные Броски Кубиков

Некоторые Мастера предпочитают бросать атаки и урон за их монстров и НИПов заранее. При помощи таблиц вы можете создать листы со случайными числами в любом диапазоне, в котором вы нуждаетесь. Промаркируйте каждый лист, чтобы было понятно, какой кубик он моделирует. Каждый раз, когда вам понадобится бросить кубик, используете и вычёркивайте цифру в уместной строке или колонке.

Предварительные броски кубиков могут помочь, а могут и не помочь, в зависимости от того, как хорошо вы ориентируетесь в своих листах. Некоторые игроки могут почувствовать себя обманутыми, если они не видят, как вы бросаете кубик; для многих, вид катящегося кубика – существенная мотивация в боевой сцене.

Делайте Красочные Комментарии

Не позволяйте визуализации мира и персонажей исчезнуть, когда начинают бросать кубики. Отслеживайте цифры, но не забывайте поддерживать визуальное воображение группы. В начале боя, большинство Мастеров описывает противников и место сражения. Продолжайте описание и в бою: даже когда вы следите за инициативой и тактикой существ, добавляете случайные красочные описания или боевые диалоги. Использование этих небольших вставок дополнительного описания занимает определённое игровое время, но заставляет бой казаться быстрее и интереснее. Особенно плохие или хорошие ваши броски атаки или уроне не должны остаться без комментариев. См. Примеры Описания Передвижения и Примеры Язвительных Замечаний и Боевых Кличей.

Поощряйте игроков делать их собственные интересные описания шагов и произносить взбешённые боевые крики. В ключевых поединках объявите маленький ОО бонус за столкновение каждому игроку, который добавляет, по крайней мере, одно описание передвижения или интересную фразу во время битвы. Энтузиазм имеет значение больше, чем новизна; если ваш игрок-задира хочет быть “Й-я-а-а-!” каждый раз, когда его персонаж размахивает оружием, дайте ему бонус.

Позвольте игрокам знать, что предварительное описание передвижений и фразы на индексных картах, готовых к соответствующему использованию – это хорошо. Вы не должны стесняться делать то же самое для ваших существ и врагов, если вы находите, что вам трудно импровизировать на ходу. Подготовьте описания для каждого типа монстров и включите их в ваши примечания к столкновению.

Поддерживайте Темп Вне Боя

В бою, вы должны отразить смятение и поддержать воображение, когда кубик начинает катиться. Однако, самые смертельные дилеммы поддержания темпа, происходят вне боевых последовательностей.

Неструктурированные сцены взаимодействия, планирования и исследования замедляются, когда игроки не могут выяснить, что сделать в следующую очередь. Они не могут видеть ясных вариантов для движения, или они могут иметь слишком много вариантов для выбора. В пылу боя персонажи решают, что сделать, а затем действуют самостоятельно. В другие времена, решения принимаются группой. Иногда эти обсуждения, во время которых игрок действует как персонаж, обеспечивают больше забавы, чем любое сражение или взаимодействие с НИПом. Однако, они также легко могут перейти в расстройство, споры и бездействие.

СТОПОР

Сессия может зайти в тупик, когда игроки принимают защитное положение и начинают посвящать целую игровую сессию планированию преодоления неприступного места, куда вы не можете реалистично переместить их переместить, вводя новых персонажей и ситуации. На жаргоне игроков, эта деятельность известна как “стопор”. Хотя вы можете всё ещё продвигать ситуацию, формируя обсуждение, вы должны смотреть на это

поведение как на признак другой проблемы. Вы, возможно, создали мир, столь опасный и карательный, что ваши игроки чувствуют, что они должны держать подальше от этого, в этом случае вы должны снизить уровень опасности. Сеттинг должен бросать вызов игрокам без ввергания их в дрожащее бездействие.

Некоторые игроки по природе осторожны и пессимистичны, и стопорятся даже перед лицом угроз, которые их ПИ способны преодолеть. Вы можете обнаружить, что игроки учились делать это при игре в излишне резких играх, проводимых другими Мастерами. Однажды приобретённую, эту привычку трудно преодолеть. Обратитесь непосредственно к проблеме: скажите игрокам, что их не победили, и что их персонажи могут преуспеть посредством смелых действий.

Следите за Обсуждениями

Моменты, когда игроки обсуждают ситуацию, могут быть лучшими друзьями Мастера. Они дают вам шанс отдохнуть, поскольку игроки берут центр внимания на себя. Однако, даже когда вы начинаете просматривать примечания следующего столкновения или просто сидите и позволяете себе расслабиться, вы должны всё ещё оставаться внимательными к настроению в комнате. Конфликты между игроками могут возникнуть и во время планирования. Также, это время, когда может начаться деморализация и стопор.

Некоторые Мастера старой школы верят в строгий подход невмешивания в обсуждения игроков. В теории, игроки должны иметь абсолютную свободу при планировании, без вмешательства Мастера. Практически, тем не менее, игроки часто заканчивают тем, что сбивают себя с толку и расстраиваются. Если их немного подтолкнуть, вы можете воспрепятствовать сессии планирования выйти из под контроля или завершиться безрезультатно. Когда вы слушаете обсуждение, отмечайте все жизнеспособные доводы, которые приводит игрок. Никогда не прерывайте обсуждение, которое, кажется, продвигается к принятию решения. Однако, если игроки обсуждают одно и то же в течение пяти минут, и не могут добиться принятия решения, вступите в обсуждение и быстро подитоже услышанное, кратко перечисляя различные варианты, услышанные вами. В большинстве случаев, перефокусировки обсуждения этим способом достаточно, чтобы игроки пришли к какому-то результату.

Иногда группа попадает в тупик, когда игроки отклоняют все свои варианты, включая те, которые являются совершенно разумными. Происходит ли это из-за одного убедительного игрока или ото всей группы, вы можете заставить группу заново продумать их предложения, не только перечисляя варианты, упомянутые ранее, но также и все "за" и "против" каждого. Не сильно давя на игроков, наметните на хорошие варианты, которые игроки должны рассмотреть заново (?).

Если группа, кажется, осталась без любых вариантов, напомните информацию, которую ПИ имеют под рукой. Подтолкните группу к ключам, которые их персонажи должны были собрать при первом прохождении, но не подталкивайте их к ответам.

Вы должны немедленно вмешаться, когда вы слышите, что игрок приводит аргументы, которые основанным на ошибочной информации персонажа. Игрок, возможно, неправильно истолковал приведённое вами описание или сделал ложное предположение. Персонаж, который живёт в мире и непосредственно чувствует его, не забыл бы основных деталей его собственного опыта. Любое планирование, основанное на неправильной информации, будет бессмысленным и запутывающим, поэтому отслеживайте эти моменты.

В сценарии-расследовании, стопор может стать результатом того, что игроки не собирают достаточно информации для планирования и принятия хороших решений. Когда вы видите, что игроки испытывают эту трудность, наметните игрокам, что у них мало фактов. Группа, возможно, не знает, что должны делать дальше их ПИ. В этом случае, продолжите обсуждение, побуждая их перечислить возможные направления расследования. Возможности им надо ещё разок подумать; в противном случае, предложите им некоторые варианты действий. Хотя более полезно, когда игроки сами отвечают на эти вопросы, движение всегда предпочтительно для трясины.

Вполне возможно, что группы прекрасно проводят время, даже когда их ПИ толкуются на месте. Если игроки полностью заняты диалогом посредством своего персонажа, явно получая от этого удовольствие, и устраивая разногласия лишь на уровне персонажа, откиньтесь на спинку кресла и наслаждайтесь шоу. Игроки превратили то, что, возможно, было скучной сессией планирования в весёлое действо взаимодействия персонажей. Вмешивайтесь только тогда, когда старсти слишком накаляются, или если некоторые игроки не заинтересованные актёрским аспектом П&Д, начинают скучать.

Внимательно слушая обсуждения игроков, вы можете извлечь и другие уроки. Запоминайте виды вызовов, которые обычно стопорят группу, и избегайте их в будущих приключениях. Планировочные сессии помогают вам оценить вашу способность подачи информации - если игроки регулярно стопорятся, вы должны выражаться более ясно.

Если вы импровизируете посредством ориентированных на заговор приключений, обсуждения игроков могут дать вам более интересные идеи для последующих сцен, чем те, что у вас уже есть.

ВНЕ СТОЛА

Хорошая подготовка до игры улучшает вашу работу во время неё. Большинство вашей подготовительной работы будет посвящено созданию приключений и вашего мира. Обе этих темы подробно рассмотрены в

последующих главах. Эта секция рассмотрит работу по подготовке к игре специально, чтобы помочь вам провести игру как можно более гладко, быстро и интересно.

РАССТАВЛЕНИЕ ПРИОРИТЕТОВ

Чем больше времени у вас есть для подготовки, тем больше у вас свободы, чтобы подогнать игру под ваш вкус и вкус ваших игроков. Тем не менее, время драгоценно, поэтому вы должны использовать то, что у вас есть максимально эффективно.

Одночасовая Подготовка

Если у вас на подготовку к игре есть 1 час в неделю, используйте этот час чтобы:

- Выбрать (если вы ещё не выбрали) официальное приключение.
- Пробежаться взглядом по приключению. Помня о продолжительности вашей сессии, категоризируйте каждую сцену или столкновение по вероятности их появления в игре (как предпочтут игроки): точно появится, возможно появится, маловероятно, точно не появится.

- Внимательно изучить "точно появится" столкновения.

Для боевых столкновений, изучите специальные атаки врагов, включая любые модификаторы или тактические ситуации, являющиеся результатом ландшафта или других уникальных аспектов столкновения. Выдвиньте на первый план любые специальные чувства, которые могут проявиться в игре. Рассмотрите вражескую боевую тактику, если есть. Создайте её, если нет. Сделайте примечания, чтобы эта информация отложились в вашей памяти.

Для столкновений взаимодействия, определите побуждения НИПов. Что они хотят от героев, и как они пытаются получить это? Выберите легко передаваемую причуду персонажа для каждого важного персонажа - дрожащий голос, бедный словарный запас или определённые жесты.

Для столкновений-расследований, определите уместные ключи. Обратите внимание, как герои авантюристы их находят; придумайте, по крайней мере, один альтернативный способ найти ключ, если их тактика не срабатывает.

- Проверить, что все "точно появится" столкновения соответствуют вашим игрокам и их побуждениям. Если один или больше игроков остаются не заинтересованными в любом из столкновений, найдите подходящее столкновение, и сделайте примечания относительно того, как добавить этот элемент в игру. (Например, у вас нет столкновения, в котором суперкрутой персонаж не может проявить свою суперкрутость. Но у вас есть сцена, где крестьяне могут быть спасены от монстров, так что сделайте примечание, напоминающее вам, чтобы крестьяне выразили смешанную со страхом благодарность этому персонажу.)

- Рассмотреть каждое "возможное" столкновение.

Для боевых столкновений, пробегитесь по специальным атакам, отмечая номера страниц в книгах правил, где они могут быть найдены, если в самом приключении нет их описаний. Прочитайте о боевой тактике.

Для столкновений взаимодействия, обратите внимание на побуждения НИПов; выдвиньте на первый план самые существенные для каждого НИПа.

Для столкновений-расследований, выдвиньте на первый план ключи; определите, как эти столкновения связаны с другими подобными столкновениями.

- Вскользь пробежаться по "маловероятным" столкновениям.

Двухчасовая Подготовка

Если у вас на подготовку к игре есть 1 час в неделю, сделайте всё вышеупомянутое, плюс:

- Рассмотреть повнимательнее каждое возможное столкновение; рассмотрите каждое маловероятное столкновение.
- Посвятить любое оставшееся время созданию импровизационных пособий (как описано ниже).

Трёхчасовая Подготовка

Как выше, а также:

- Для приключения подземелья, создать два новых столкновения или изменить существующие, относящиеся к одному или более игрокам, чтобы они основывались на их мотивациях и целях персонажа. Найдите способ соединить их с вашим официальным приключением. Потратьте полчаса на каждого. К моменту игры удостоверьтесь, что каждый, в конечном счёте, получает нужное ему столкновение. Начните с игрока, который для вас наиболее сложен.

- Если вы проводите расследование или сюжетное приключение, создать и населить, по крайней мере, одно новое местоположение в основной территории вашей кампании. Например, вы можете детализировать библиотеку, секретное хранилище продавца магических вещей или тюремную команду шерифа. Это не должно коснуться приключения под рукой; это может быть место, которое ПИ, вероятно, посетят в некоторый момент игры. Потратьте пятнадцать минут на карту, другие пятнадцать минут на детальное описание различных частей

определённого места. Создайте блок статистики, по крайней мере, для одного персонажа, который находится в этом месте, и его описание, включая побуждения или биографию, вовлекающую одного из ПИ. Одним двумя предложениями свяжите это место с другими локациями, которые вы создали ранее, так, чтобы вы смогли провести ПИ из одного места в другое.

По своему усмотрению вы можете потратить полчаса, дополнительно населив локацию, которую вы создали на прошлой неделе. Чем чаще партия посещает это место, тем больше времени надо им заниматься.

Четырёхчасовая Подготовка

Создайте собственное приключение, используя любимые элементы каждого игрока. Желательно отмечать специальные атаки, местоположения ключей и побуждения персонажа.

Если вы создали персонажей и локации во время прошлой 3-часовой подготовки, и вы работаете над приключением на основе города, экономьте время, создавая сюжетную линию путём использования по максимуму уже существующих мест и людей.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Кампания, основанная на исследовании подземелий, требует некоторого взаимодействия игроков и вас между сессиями. Их внеигровая связь с вами будет ограничена поиском одобрения для нетрадиционных способностей или вещей, которые можно добавить в их листы персонажа. Эту работу лучше всего проводить при помощи электронной почты, предполагая, что вы оба имеете доступ к ней. ОО расходы для создания магических вещей могут также быть одобрены этим же способом или лично, при общении до начала очередной игры.

Чем больше ваша кампания склоняется к сеттингу, сюжетной линии и персонажам, тем больше игроки должны принять участие в подготовке. Они могут добавить свои сюжеты, создать союзников и других дружественных персонажей поддержки, и, по вашему одобрению, помочь в создании дружественных мест и людей в их основной локации. Совместное создание мира игры – прекрасный способ увеличить взаимосвязь игроков к вашей кампании. Естественно, только творческие игроки будут интересоваться такой работой. Интернет хорошо подходит для этих целей.

Используя Интернет, вы можете проводить побочные столкновения для одного или двух игроков. Вы можете также совещаться или играть по телефону.

Если вы предпочитаете не отделять знание игрока и знание персонажа, вы можете обнаружить, что межсессионные соло игры вам подходят. ПИ могут выполнять побочные миссии, не оставляя остальную часть группы **in thumb-twiddling mode**. Вы можете также соблазниться управлять ими для игроков, которые просто не могут получить достаточно много от вашей игры. Хотя, будьте осторожны: вы можете легко отвалить от себя менее вовлеченных игроков посредством очевидного выделения фаворитов. Никто не хочет обнаружить на сессии, что другой ПИ получил два уровня за время вечернего игрового чата - или даже, что персонаж умер за кулисами, и был теперь резко заменён новым персонажем.

ИМПРОВИЗАЦИОННЫЕ ПОСОБИЯ

Даже в наиболее прямолинейной игре на основе подземелья, ПИ, в конечном счёте, идут в город в поисках отдыха, восстановления и шанса потратить с трудом заработанное. Всякий раз, когда они входят в неструктурированную окружающую среду, будет проверено ваше умение импровизации, поскольку ПИ начинают двигаться в неожиданных направлениях.

Будьте готовы к спонтанности. Посвятите ваше подготовительное время для создания импровизационных пособий, которые помогут вам быстро добавить деталь к вашему миру, когда возникнет неожиданный вопрос. Эти пособия - в основном, списки имён и идей, которые идеально подходят для создания ощущения непрерывности. Всегда держите под рукой грубую версию этих списков, куда бы вы ни шли, так как вы можете кратко записывать туда различные идеи.

Некоторые основные импровизационные пособия обсуждены ниже.

Списки Имян, По Расам и Родам: Незабываемые, аутентичные фэнтези-имена достаточно сложны, чтобы выдумать их на ходу. Держите под рукой список для НИПов, которых вы неожиданно создаёте.

Индивидуальные Черты: В нескольких словах опишите индивидуальность, которую вы можете быстро натянуть на барменов, клерков, городскую охрану, придворных и других персонажей-статистов, когда в них возникнет потребность. Используйте в этих личинах простые для отыгрыша и описания слова: потрёпанный, суетливый, ветреный, сердитый, жалобный, дурно пахнущий, дерзкий и так далее.

Названия Таверн: Пи, за время своих путешествий посещают множество таверн, обычно, в поисках информации. Путешествующие ПИ останавливаются в огромном количестве гостиниц. Держите при список названий гостиниц и таверн. Так как в средние века было немного грамотных людей, таверны имели «визуальные» названия, которые могли быть легко изображены в красивых образах или скульптурных изображениях, типа Красного Дуба, Лось и Боров, Русалка, Колокол и Замок. (См. уточнение на странице ____ для единого подхода к созданию названий для таких мест.)

Магазины обычно, называли в честь их владельцев; вывеска показывала тип бизнеса, а не название. Так что вы можете спокойно использовать ваш список имён собственных при идентификации оружейников, кузнецов и других ремесленников.

Слухи и Сплетни: Набросайте список из приблизительно дюжины историй, составляющих местные сплетни. Используйте их, когда вам нужно наполнить беседу, когда ПИ говорят с НИПами, которые мало что могут сказать относительно главной темы. Если вы управляете сценарием-расследованием, будьте осторожны, чтобы не создать что-нибудь слишком интересное; группа может заинтересоваться красочным слухом и по ошибке включить его в их теорию расследования. Особенно интригующие слухи могут отослать группу в импровизированное приключение, с которым вам слишком трудно управиться сходу. Другими словами, удостоверьтесь, что ваша второстепенная деталь менее интересна, чем главная история.

Статистика для Спонтанных Городских Противников: Не зависимо от того, имеют ли игроки тенденцию сталкиваться со службой шерифа или головорезами, ПИ в городской обстановке вступают в неожиданные поединки. Держите под рукой игровую статистику для группы основных городских противников партии. По мере достижения группой более высоких уровней, эти списки должны меняться. Власти или преступные лидеры должны нанимать соответствующих специалистов, чтобы убрать партию. Независимо от уровня группы, держите этих персонажей доступными в качестве реактивных противников, которые нападают только тогда, когда ПИ нарываются на неприятности.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Почти каждая проблема, с которой сталкивается П&Д группа, сводится к разногласию во вкусах, происходящему от недостатком связи между Мастером и игроками.

Иногда Мастера чувствуют, что их игроки играют ненадлежащим образом или даже неправильно. Эти игроки предпочитают стиль X, но Мастер предпочитает (или думает, что игроки должны предпочесть) стиль Y. Иногда игроки хотят, чтобы Мастер обращал больше внимания на их пожелания, но получают отказ, потому что Мастер ставит его идеи о стиле игры выше интересов игроков.

Всюду в этой главе, конкретные решения состояли в том при условии, что решают большинство незначительных {младших} проблем в обеспечивающей группу власти {полномочии}, фигурирует для *rabble-rousers* мятежнику против, позволение переохлаждается, персонажи, чтобы быть переохлаждаются, обеспечивая врагов для болельщиков борьбы, чтобы победить. Все эти примеры - общий совет, который вы можете найти полезным: не боритесь с вашими игроками, удовлетворяйте их желания.

Удовлетворение игроков не означает отдавать вашу игру. Почти каждый игрок, по большому счёту, хочет, чтобы ему устроили состязание. Желющие стать сильными игроки могут хотеть, что бы вы немедленно прогнали их до 20-ого уровня, но эта забава будет длиться лишь несколько мгновений. Через разумные игровые усилия, игроки должны быть способны испытать острые эмоциональные ощущения шаг за шагом.

ОБЩЕНИЕ

Если вы хотите угодить всем игрокам и у вас это никак не получается, пришло время сесть и поговорить с игроками. Вы, возможно, неправильно поняли предпочтения ваших игроков.

Большинство игроков не хотят обидеть вас. Они могут быть не удовлетворены, но не способны чётко объяснить почему. Преодолейте эту ситуацию, задавая косвенные вопросы. Попросите, чтобы они рассказали какие моменты в вашей игре и понравились, а какие нет. Если им больше нравились прошлые кампании или игры с другими Мастерами, попросите их рассказать о положительных моментах тех игр.

Независимо от того, насколько конструктивной она может быть, критику всё же трудно высказывать и принимать. *By keeping the discussion specific but indirect, you can zero in on your players' true desires without recrimination or hurt feelings.*

ПОСРЕДНИЧЕСТВО

Любое обсуждение о формировании плана действий будет включать различные мнения игроков. Когда эти различные мнения начинают приводить к враждебности между игроками, вы должны мягко вмешаться в разговор и предложить своё решение проблемы.

Лучший способ разрешить спор между игроками состоит в том, чтобы отвлечь их прежде, чем они достигнут критической точки. Конфликты часто возникают, если игроки используют игру, чтобы решить реальные проблемы друг с другом. Этот вид конфликта, в котором саркастические комментарии ведут к настоящим оскорблениям, а затем к внезапному смертельному поединку между ПИ, имеет тенденцию происходить, когда игроки становятся отвлечёнными, скучающими или расстроенными. Следуя советам, изложенным в этой главе – поддержание высокого темпа, поддерживание сосредоточения, балансирование предпочтений игроков и устроение перерывов - вы сможете держать ситуацию под контролем.

Если вы не забываете вмешиваться и вести обсуждения, когда они начинают проваливаться, вы можете развести двух дискутирующих игроков. Перечислите все "за" и "против" каждого игрока. Позвольте им

использовать вас как нейтрального наблюдателя, когда они приводят свои аргументы. В большинстве случаев, это разрядит обстановку достаточно, чтобы предотвратить нехорошие чувства.

Всегда нужно препятствовать конфликту ПИ-против-ПИ, который является результатом личных чувств игроков. Эти поединки ведут к ещё большему расколу, если ПИ серьёзно повреждён или убит; конфликт разрушает вымышленную иллюзию игры, когда персонажи сражаются из личной неприязни. Такие поединки обычно заканчиваются смертью одного персонажа, которая останавливает игру до тех пор, пока ПИ не воскресит или игрок не создаст нового персонажа. Другим игрокам эти бои также могут не понравиться.

Когда назревает бой, немедленно устройте перерыв. После того, как перерыв закончится, спросите игроков, хотят ли они ещё провести бой. Стоит ли того бой, не говоря уже о том, что проигравший ПИ потеряет уровень? Если игроки всё ещё хотят продолжать, предложите заключить кабальное пари взамен поединка.

Если даже это решение их не удовлетворит, этот спор - вероятно проблема между игроками, которых вы не можете примирить. Ещё раз попросите отложить их бой. Если они всё ещё хотят этого смертельного боя, позвольте им сразиться; это лучше, чем, если бы они подрались в реальной жизни.

ЭГОИЗМ

Одна проблема, которую вы не можете решить простым балансированием предпочтений - это подрывной игрок. Этих игроков может быть великое множество. Например - знаток правил, который знает правила лучше вас и постоянно придирается по этому поводу, пробуя давить на вас этим фактом. Другой вид таких игроков сосредоточен не на правилах, а на вашем выборе стиля ведения игры, особенно когда его персонаж в чём-то проигрывает из-за вашего стиля. Вы можете столкнуться с заслуженным Мастером, игроком, который обычно проводил игры и пробует тайно завладеть вашей. Вам, возможно, придется иметь дело с клоунами, которые заботятся только о взламывании группы, или их соратниками, «отвлекавателями», которые не могут отказаться от возможности обсудить несвязанные с игрой вопросы. Эгоцентристы особенно сложны; они хотят говорить и действовать все время. Эти игроки первые отвечают, последними покидают место, и всегда готовы устроить перерыв.

Все эти черты - признаки одного и того же синдрома, выраженного некоторыми различными способами. Корень проблемы - эгоизм: эти игроки больше интересуются привлечением внимания к себе, и удовлетворением их собственных желаний, чем созданием интересной для всех игры. Испытывая недостаток в ощущениях, они готовы и способны проявить давление на вас, пока Вы не согласитесь выполнить их желания.

Люди очень трудно отказываются от своих привычек, если вообще отказываются. Постоянные попытки образумить подрывного игрока заканчиваются лишь расстройством и углубляющейся враждебностью. Вместо этого, займитесь эффективным управлением эффектами эгоизма игрока. Не раздражайтесь; попытайтесь поддержать их чувство отрешённости.

Эгоистичные игроки редко осознают их поведение, по крайней мере, когда они его проявляют. Большинство не видит, что они мешают другим и отступают, если вы указываете им на их поведение. Соберите свою коммуникабельность в кулак и обращайтесь с ними мягко, так чтобы они не ушли в себя, и в тоже время твёрдо, так чтобы они поняли, что их властное поведение не получит вознаграждения, которого они хотят. Смотрите им в глаза и говорите спокойным, низким голосом. Попробуйте сказать что-то типа:

(Растяпа) “Давайте сосредоточимся, хорошо?”

(Отвлекатель) “Давайте оставим эту тему.”

(Эгоцентрист) “Я к тебе скоро вернусь. [Другой игрок] ещё не действовал.”

Со знатоками правил, чётко установите время обсуждения правил, которое вы позволяете во время игры. Пусть это будет не более одной двух минут. Проясните, что любое обсуждение правил, которое вы проводите во время сессии, ограничено по продолжительности, и что никакого дальнейшего спора не будет. Объясните, что споры по поводу правил замедляют игру и ни для кого не интересны. Сделайте правилом поддержание духа игры. Позвольте игрокам обращаться к вам только после окончания сессии и предпочтительно посредством электронной почты. (Письменный ответ кажется, более похожим на работу и мог бы охладить поспешные обвинения вашего знатока правил.) Предупредите ваших игроков заранее, что вы рассмотрите один аргумент или прочитаете одно электронное письмо, а затем решите окончательно. Знатоки правил иногда правы; даже в этом случае, вы можете инстинктивно хотеть отказаться от их аргументов, потому что они сводят вас с ума. Удостоверьтесь, что вы честно и быстро рассматриваете их аргументы.

Отвечайте другим спорящим игрокам в той же манере. Хотя вы никогда не должны полностью изменять ваше решение, вы можете сделать это и заключить, что вы приняли плохое решение. Если так, подтвердите результат, но скажите игроку, что в следующий раз вы сделаете это по-другому.

Если вы находите, что привычки эгоистичного игрока не поддаются управлению, или это требует слишком большой от вас концентрации, вы сталкиваетесь с чрезвычайным шагом непривлекательных его из вашей группы. Большинство людей мягко избавляется от эгоистичных игроков, чтобы избежать решающей конфронтации. Это обычно правильное решение; никакая игра не важнее дружбы.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ: Глава Два

Глава 3 *Руководства Ведущего* содержит стандартные блоки, которые вы используете для создания подземелий, диких местностей и городских приключений. Эта глава предлагает ещё больше столкновений и компонентов приключений, типа новых ловушек, правил для проведения приключений в некоторых типичных локациях и ситуациях, и таблицы случайных столкновений привязанных к участкам, которые часто появляются в сеттингах и приключениях.

Однако, хорошее приключение - больше чем набор столкновений - это связный рассказ, полный действия, неопределённостей и тернистых выборов для персонажей игрока. Эта глава начинается с совета как поднять ваши приключения на новый уровень, не зависимо от того, куплена ли ваша история в магазине или вы создали её сами.

НЕПРЕРЫВНОСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Непрерывность - вопрос нахождения золотой середины между ураганным действием и постепенным созданием удивления и напряжённости. Ни одно приключение не должно иметь огромные описательные моменты, когда ПИ просто слушают то, что вы говорите, но оно также не должно быть бесконечным боем.

Хотя приключения напоминают короткие истории или романы, в которых повествуется определённая история, они больше похожи киносценарию. Фактически, рассмотрение приключения как подобию кино - превосходный способ спланировать приключение.

Стандартное приключение должно легко разбиваться на три действия: начало, середина, и конец. Начало описывает ситуацию и втягивает в приключение игроков. Здесь показываются не все секреты и сюрпризы, но зацепки должны быть достаточно очевидны, чтобы ПИ поняли, что начинается новое приключение. Начало приключения может быть простым, вроде одного единственного столкновения отыгрыша роли или сложным, вроде набега на логовище бандитов. Как правило, первый акт должен быть относительно лёгким для боевых столкновений; позвольте персонажам уловить тему и атмосферу приключения перед принятием активных действий. Начало приключения должно занять не более одной сессии. Если ваш первый акт более сложен, вы слишком отклоняетесь от курса.

Середина приключения наибольшая из трёх. Средний акт обычно длится от одной до дюжины сессий, но может и дольше. Однако, если ваш средний акт продолжается слишком долго, вы рискуете, что игроки потеряют свои цели или что они станут отвлекаться и не будут в состоянии выполнить основную сюжетную линию.

Заключительный акт приключения, как и начало, не должен длиться более одной сессии. Как правило, заключительный акт состоит из действия, дополняющего основную тему приключения. Обычно, это означает большую битву с главным злодеем, но это также может быть и столкновение отыгрыша роли или сложная загадка.

Непрерывность трудно правильно определить количественно, так как она зависит от нескольких факторов. Знание игроками правил, количество игроков, количество НИПов, которыми вы должны управлять, время игры в данной сессии и другие аспекты очень усложняют задачу.

При создании приключения, не поддавайтесь искушению вставлять много мелких столкновений. Если у вас есть выбор между включением столкновения, которое имеет мало общего с основной идеей приключения и тем, которое эту связь имеет, вы должны выбрать второе. Имейте в виду, что П&Д правила разработаны так, чтобы группа ПИ получила уровень за каждые четырнадцать столкновений или около того. В этом отношении, число столкновений, через которое вы можете провести ПИ - ограниченный ресурс. Слишком много столкновений, и следующая вещь, которую вы узнаете - ПИ слишком сильны для заключительного столкновения, которое вы так тщательно разработали, чтобы бросить им вызов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ОФИЦИАЛЬНЫХ

Многие Мастера используют только те приключения, которые они создали сами для своих собственных кампаний. Им кажется, что любое купленное приключение требует слишком большой работы по приведению его в соответствии с миром кампании, который они тщательно отработали во многих сессиях, что сюжеты официальных приключений не подходят по колориту к их кампаниям, или эти приключения, слишком сильно отклоняются от главного плана, который они разработали для своих кампаний. Но немного подумав, официальное приключение может стать превосходным ресурсом для любого Мастера. Присоединение одного такого приключения к большой кампании не должно пугать или требовать глобальной переработки; официальный материал имеет превосходные ресурсы для Мастера, которые надо лишь чуть подогнать к наступающей сессии.

МАТЕРИАЛ, ГОДНЫЙ К УПОТРЕБЛЕНИЮ

Даже если вы решаете, что официальное приключение не удовлетворяет потребностям вашей кампании, более детальный взгляд, вероятно, раскроет ценный материал. Большинство официальных приключений содержат профессионально нарисованные карты. Рисование карт - один из наиболее отнимающих много времени шагов в планировании приключения, и карты из официального источника могут обеспечить вас основой для вашего собственного приключения. Иногда простое просматривание карты может вдохновить вас на новое приключение. Даже если вы игнорируете зацепки, сеттинг и детали истории, карты в приключении могут вам подойти.

Генерация статистических данных НИПов - другая трудоёмкая задача в создании приключения, годного к употреблению. П&Д - игра с тяжёлой математической работой, и в то время как большинство Мастеров, в конечном счёте, набивают руку в создании разнообразных НИПов с детальными биографиями и статистикой, официальные приключения обеспечивают превосходный ресурс для НИПов. Найдите приключение, подходящее по уровню для ваших ПИ и начните выбирать. Вы, вероятно, столкнётесь с большим количеством статистики для злодеев и НИПов, которых вы сможете вставить непосредственно в вашу кампанию. Даже если фон, индивидуальность или физическое описание НИПа не соответствуют вашим потребностям, вы легко можете изменить все эти вещи. С расчётами, проведёнными за вас, вы можете потратить драгоценное время на придумывающее интересные особенности, подходящих для вашего нового дополнения к кампании.

И последняя подсказка: если вам нужно много статистических данных для НИПов, попробуйте покопаться в городских приключениях. Подземелья имеют тенденцию содержать монстров прямо из Руководства Монстров и других источников, и издатели часто сокращают их статистику ради экономии места. Но городские приключения обеспечивают более высокий процент классовых НИПов, давая вам больше статистики за ваши деньги.

ВВЕДЕНИЕ ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Когда вы добавляете официальное приключение в вашу историю, вы должны рассмотреть два важных вопроса: как соединить текущую нить вашей кампании, если таковая вообще имеется, с этим приключением, и как извлечь персонажей из приключения и вписать их в главную кампанию.

Частичное Использование

Если у вас есть возможность, лучший способ связать официальное приключение с вашей кампанией - сделать это заранее. За две три сессии до планируемого введения официального приключения познакомьтесь с ним на предмет НИПов, локаций и сюжетных моментов, которые могут быть включены в ваше текущее приключение. Эти три элемента больше всего подходят для вашей цели, так как они наиболее модульные. (Другими словами, они могут быть включены в уже существующую локацию или ситуацию с минимальными переделками, или вообще без них.)

НИПы, практически, могут появляться и исчезать по вашему желанию, если только игроки не полагают, что они будут враждебными (таким образом, спровоцировав бой). Неагрессивный НИП - хороший вид персонажа для введения в вашу игру. Городской житель, который ранее казался полезным и дружелюбным, вероятно, заслужит внимание персонажей, когда придёт время начать официальное приключение. Но если вам больше нравятся бои, используйте одного или двух злодейских лакеев, чтобы устроить бой с персонажами. Несколькими сессиями позже, когда ПИ «заглотят наживку» официального приключения, позвольте им узнать, что зацепка может быть связана с нарушителями спокойствия, с которыми они сражались несколькими днями ранее. ПИ, вероятно, заинтересуются этим.

Локации также могут быть эффективными инструментами соединения. НИП в текущем приключении мог бы упомянуть о регионе из официального приключения, в который вы планируете послать персонажей, или ПИ могут обнаружить, что главный злодей кампании появляется из рассматриваемой локации. Вы можете также дать часть карты из официального приключения в текущем приключении. Если на ней будет указано местоположение логова главного злодея, это, скорее всего, подстегнёт интерес персонажей игроков.

Сюжетные моменты - возможно, самый сильный инструмент соединения из всех. Большинство злодеев имеет в своём распоряжении разнообразные схемы. Вы можете оставить записку или вещь в цитадели текущего злодея, которые указывают на официальное приключение; когда персонажи позже увидят связь, они, вероятно, заинтересуются данным вопросом. Вы можете позволить ПИ подслушать беседу, перехватить сообщение или просто увидеть, что текущий злодей разговаривает с незнакомцем, который связан с официальным приключением. Когда вы показываете приманку, персонажи - очень вероятно, клонут на неё.

Следующий пример использует все вышеуказанные элементы. За три сессии до включения официального приключения (исследование вулканического подземелья), персонажи проходят ваше самодельное приключение. Злодей, которого они преследуют - подлый барон, который экспериментирует с тёмной, некромантской магией и, как известно, имеет связи с гильдией местных воров. Когда ПИ предпринимают попытку исследовать окрестности загородной виллы злодея, они сталкиваются на дороге с торговцем, который в страхе бежит подальше от виллы и выглядит очень бледным.

Торговец - важный НИП, взятый из официального приключения. Он рассказывает ПИ о группе нежити, скрывающейся недалеко от дороги, зарабатывая их доверие. Когда торговец позже встретится с ПИ в официальном приключении, они уже будут знать его и смогут доверять его информации, но что более важно,

его появление в качестве важного игрока в этом новом приключении не будет неожиданностью. ПИ прокрадываются на виллу барона и находят часть карты, на которой изображён ряд тёмных скрученных проходов, и несколько палат с областями отмеченными надписью «Опасность! Лава!». Карта даже имеет сноски на краях, упоминающие встречу барона с “Тёмным Владыкой Огненной Магии”. В данное время карта персонажам ни о чём не говорит, но она, фактически, является первым кусочком нескольких карт из официального приключения. Если вы сделаете копии карты и раздадите их игрокам, они с большой вероятностью вспомнят карту позже. Здесь вы также подкинули намёк на сюжетный момент, указывая связь между бароном и другой злой силой, заклинателем, который специализируется в огненной магии.

Наконец, когда ПИ возвращаются в город после победы на вилле над прислужниками барона (или, возможно, над самим бароном), они находят несколько горящих зданий, одно из которых, принадлежит встреченному ранее торговцу. Когда этот торговец позже подходит к ПИ с зацепкой для официального приключения, ПИ чувствуют надвигающуюся угрозу и хотят сложить все части воедино.

Замена

Переход к группе персонажей из официального приключения более лёгок, чем их введение в ваше приключение. Один простой метод состоит в том, чтобы использовать злодея из вашей кампании в заключительном столкновении официального приключения или в дополнение, или вместо злодея официального приключения. Вы можете также использовать эпизодическое появление НИПов из вашей главной кампании при проведении официального приключения. Эти появления напоминают персонажам об их главных целях, и вы можете использовать их, чтобы обеспечить небольшие подсказки, которые приведут персонажей к зацепкам для следующего приключения.

Резкий выход, при котором персонажи внезапно узнают, что они принимали участие в приключении, которое отклоняется от главного сюжета кампании и не имеет никакого отношения к их первичным целям, может также быть очень эффективно. Ваши главные злодеи кампании выглядят намного более подлыми и сильными, если они направили ваших персонажей по ложному следу. Однако, этот вид “стратегии выхода” может сильно не понравиться игрокам и лучше всего его не использовать часто.

ОБЫЧНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

Если вы не умеете хорошо планировать приключения, вы всё равно можете использовать простые решения, чтобы вставить официальное приключение в вашу текущую кампанию. Откажитесь от зацепок официального приключения и вставьте что-то, что соответствует вашей кампании. Зацепка не должна открыто вести к приключению. Если ПИ думают, что они преследуют долгосрочную цель в кампании из-за определённой зацепки, а затем заканчивают официальное приключение, они, вероятно, не поймут, что они отклонялись от курса. Даже если они это поймут, вы можете предложить заманчивые подсказки, чтобы они продолжали думать, что они движутся в правильном направлении (например, фреска на стене или некоторая другая подсказка, которая связана с вашей главной сюжетной линией кампании). И снова, как было сказано в «Изменяйте Их» (см. выше), ваши главные злодеи кампании кажутся тем более мощными и опасными, если персонажи думают, что эти НИПы ответственны за диверсионное приключение.

Следующие довольно прямолинейные изменения могут помочь вам сделать официальное приключение более пригодным к употреблению в вашей домашней кампании.

Имена Собственные: Игроки могут быть менее заинтересованы приключением, если оно проходит в определённом мире, типа ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ или ЭБЕРРОНА, потому что они содержат места или людей, уникальных для этого сеттинга.

Ищите существительные, начинающиеся с заглавных букв. Изменить эти названия проще простого, что даёт приключению нужный тон и чувство вашего мира кампании. Удивительно, какие большие изменения может произвести простое изменение названия или имени.

Сеттинг: если вы когда-нибудь брали официальное приключение, просматривали его и говорили: “Классное приключение, но моя кампания проходит в джунглях, а это приключение в пустыне. Я не могу его использовать” - вы не одиноки. Приключение не будет работать, если сеттинг не соответствует вашему, но сеттинг - одна из самых легких и самых быстрых вещей, которые можно изменить.

Ищите ключевые слова в описательном тексте сеттинга и заменяйте существительные или прилагательные на те, которые больше соответствуют вашему сеттингу. Таким образом, знойная пустыня быстро становится непроходимыми джунглями, но руины подземелья останутся теми же самыми. Эти простые изменения могут быть сделаны даже по ходу сессии. Перед описанием места вашим игрокам, быстренько пробежитесь по тексту, и отметьте про себя значимые слова. Либо вообще не читайте их, либо меняйте их так, как вам надо; игроки, скорее всего, даже не заметят этого.

Строения: Подобно сеттингу, стиль зданий может быть красочным средством при использовании официального приключения. Если вы решили, что ваши ПИ будут исследовать затерянный храм, но в приключении, которое вы хотите провести, есть монастырь, вы можете сделать небольшие поправки в описании монастыря, чтобы удовлетворить ваши потребности.

Напишите список с описанием элементов, которые вы связываете с храмом (типа ряда тренировочных залов или палат для медитации). Время от времени, добавляйте один из этих элементов к описанию комнаты.

Здания довольно взаимозаменяемы; требуется лишь незначительная регулировка текста для соответствия сеттингу (как описано выше), чтобы использовать их в вашем собственном уникальном приключении.

Монстры: Монстры также могут быть изменены, если в этом есть необходимость. Если саламандры - главные злодеи приключения в пустыне, возьмите существ, подходящих для джунглей, типа людоящеров, эттеркапов или юань-ти.

Страницы 318-319 *Руководства Монстров* содержат прекрасный ресурс для замены монстров: список монстров по Уровню Столкновения. Иногда, в замене монстров нет необходимости, хотя может показаться, что надо. Затерянный храм, населенный огненными саламандрами, мог бы потребовать некоторого объяснения, почему они там живут, но тайна неуместного присутствия этих существ, вероятно, заинтригует игроков.

Уровни: Уровень персонажа, для которого написано официальное приключение, может быть одним из самых неприятных для изменения элементов. Проверьте непосредственно приключение; некоторые сноски детализируют способы подгонки приключения для персонажей различных уровней. Но вы можете посмотреть на приключение, разработанное для персонажей 10-ого уровня и отложить его, если ваша партия лишь на 5-ом уровне, думая, что здесь слишком много работы по изменению любым существенным способом.

Это - то, где в работу вступает хорошая библиотека официальных приключений. Рассмотрите статистику для НИПов и злодеев из приключения соответствующего уровня и перенесите их непосредственно в то приключение, которым вы хотите управлять. Аналогично, используйте таблицу на страницах 318-319 *Руководства Монстров*, чтобы заменить монстров несоответствующего УСт на монстров, которые подходят вашей группе. Этот объём работы для типичного приключения на 32 страницы, скорее всего, не займёт больше часа времени, если вам, конечно, не нужно добавлять существенное количество блоков статистики. Если нужно, вы всегда можете найти монстров соответствующего УСт, чтобы заменить ими НИПов.

Физические Методы: лучший способ провести изменения состоит в том, чтобы вставить информацию непосредственно в приключение, если изменение достаточно мало. Для более крупных изменений, сделайте сноску для части приключения, которую вы хотите изменить, добавить или удалить. Сноска обеспечит вас информацией, которую вы должны найти во вторичном исходном материале, чтобы добавить к приключению – монстр ли это из *Руководства Монстров III*, готовый НИП из глав этой книги, или вещи или заклинания вашего собственного производства.

ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Проведение официального приключения может быть способом, который введёт некоторое разнообразие, и, возможно, несколько оживит впечатление от игры для ваших игроков. Вы можете использовать официальное приключение, чтобы направить ПИ в совершенном другом направлении. Например, если ваша кампания содержит много боёв, приключение, которое ориентировано на шпионаж, может быть интересным изменением темпа. Аналогично, если ваша группа одобряет шпионаж и подходы к приключенческой деятельности на основе хитрости, классическое исследование подземелья может дать им необычный вызов и обеспечить вас шансом проявить ваши умения Мастера. Даже самые несигибаемые ориентированные на взаимодействие игроки, обычно приветствуют небольшую драку время от времени, особенно если они полагают, что приключение имеет цель.

Официальное приключение может также позволить вам по-новому взглянуть на вещи в буквальном смысле. Если ваша кампания проходит исключительно под землёй, внезапное исследование тёмного леса или вулканической горной гряды обеспечит закрученность сюжета, даже если стиль приключения остаётся тем же самым.

Приключения, что игроки помнят годы после окончания кампании, это обычно приключения, которые ломают стереотипы, которые ставят мир вверх тормашками, если только этим не увлекаться. Официальное приключение, используемое в середине кампании, может оказаться как раз таким незабываемым эпизодом в жизни игроков и их персонажей.

ЛОВУШКИ

Ловушки - основной элемент П&Д приключений – особенно основанных на подземельях - и Глава 3 *Руководства Ведущего* детализирует большое количество ловушек, и механических, и магических: ямы-ловушки, летящие шипы, огненные ловушки, ловушки, вызывающие монстров и многие другие (их вы можете найти на страницах 70-74 этой книги). И всё же эти ловушки наиболее общие примеры. Следующая секция представляет новые ловушки для вашей игры. Большинство из них более сложны, чем ловушки в *Руководстве Ведущего*, а некоторых из них могут иметь варьирующийся Уровень Столкновения.

ЛОВУШКА «На Дурака» (УСт 1/2)

Эту ловушку чаще всего можно встретить в логовах koboldов, гоблинских лабиринтах, у орков и областях, заселённых дикими гуманоидами. Ловушка, в отличие от большинства других ловушек, довольно проста в установке. Для её установки требуется проверка Ремесла (создание ловушек) с УС 20 и 1 минута работы.

Установщик ловушки может ускорить создание ловушки и попытаться поставить её за одно полнораундовое действие, но это налагает штраф -10 к проверке Ремесла (создание ловушек). Провал этой проверки на 5 и больше означает, что ловушка срабатывает и установщик попадает под её действие.

Компоненты, требуемые для создания ловушки, сильно варьируются: части могут быть куплены за 50 зм, или персонаж может добыть эти части из окружающей среды при успешной проверке Выживания с УС20 и 10 минут работы.

У ловушки УСт обычно 1/2. Создание более опасной ловушки требует мощной магии, или времени и ресурсов, или и того и другого. Сама ловушка - не представляет существенной трудности; истинная угроза возникает, когда установщик ловушки использует её, чтобы получить благоприятную боевую позицию по отношению к жертве. Несколько типовых ловушек описаны ниже.

Тревога: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; при срабатывании начинают звонить колокольчики (близлежащие враги делают проверку Слуха с УС 5, изменяемым с увеличением расстояния, чтобы слышать звон); УС Поиска 15; УС Полмки 15.

Пыльца: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; хрупкий контейнер с мелким порошком (Атака +5 ближняя касательная, слепота на 1d3 раунда, УС по Стойкости 12 - отрицает); УС Поиска 15; УС Полмки 15.

Толкатель: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; тяжёлое раскачивающееся приспособление делает попытку напора как Среднее существо с Силой 14; УС Поиска 15; УС Полмки 15.

Колочка: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; острый шип (Атака +6 ближняя, 1d6); УС Поиска 15; УС Полмки 15.

Растяжка: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; зацепившись за шнур ног, происходит попытка подсечки как у Среднего существа с Силой 14; УС Поиска 15; УС Полмки 15.

Хвататель Оружия: УСт 1/2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; не перезаряжаемая; крюк или петля пытаются вырвать удерживаемый в руках предмет или оружие (Атака +6 как Среднее существо); УС Поиска 15; УС Полмки 15.

ПЫЛЕВАЯ ЛОВУШКА (УСт 4)

Когда этот вид ловушки срабатывает, облако в области появляется кружащаяся, ослепляющая и повреждающая пыль. Ловушка - больше раздражитель, чем что-либо ещё, но существа, обладающие иммунитетом к этим эффектам, находят её особенно полезной.

Облако имеет несколько эффектов. Существа в области должны сделать спасбросок по Стойкости или будут ослеплены, пока они остаются в облаке и в течение трёх раундов после выхода из облака. Существа в облаке также получают 2d6 очков урона каждый раунд, пока они остаются в области. Поглощение урона любого вида уменьшает урон от вихря пыли. Существа в пределах облака имеют укрытие от других существ в пределах 5 фт; существа на большей дистанции имеют полное укрытие. Дальние атаки из луков, арбалетов или пращей, сделанные в пределах или через облако отклоняются, как будто они прошли через эффект заклинания *стена ветров*, а чтение заклинаний в пределах облака требует проверки Концентрации (УС 15 + уровень заклинания).

Пылевая ловушка обычна среди существ, которые не полагаются на нормальное зрение при поиске врагов, и среди существ, от природы стойких к эффектам ловушки. Гримлоки, особенно варварские племена, одобряют использование этой ловушки. Их слепое зрение позволяет им входить непосредственно в облако и находить врагов, несмотря на укрытие этих врагов. Такие племена одобряют навык Атаки на Ходу, который минимизирует урон, который они получают, или они сражаются с длинным оружием на краю облака.

Драконы тоже одобряют этот вид ловушки. Из-за их размеров они легко отрицают урон от облака, а их слепые чувства позволяют им определить местонахождение врагов достаточно точно для применения оружия дыхания и заклинаний. Любое существо со слепым зрением может использовать эту ловушку, чтобы охранять логово, особенно то существо, которое одобряет ближние атаки, так как облако сильно влияет на дальние атаки и заклинания.

Пылевая Ловушка: УСт 4; магическое устройство; спусковой механизм - местоположение; автоматическая перезарядка; магический эффект (призывается облако кружащейся пыли на 5 раундов, слепота при нахождении в облаке и на 3 раунда позже этого, УС по Стойкости 14 – отрицает слепоту, 2d6 очка урона, поглощение урона любого вида применяется, существа в облаке имеют укрытие в пределах 5 фт и полное укрытие вне облака, дальние атаки в облаке отклоняются, чтение заклинаний требует проверки Концентрации (УС 15 + уровень заклинания); уровень Заклинателя 5-ый; УС Поиска 28; УС Полмки 28. *Стоимость:* 3 200 зм, 282 ОО.

ЛОВУШКА БЕССИЛИЯ/ИСТОЩЕНИЯ ЖИЗНИ (УСт переменный)

Бессилие и его высокоуровневая версия, *истощение жизни*, являются мощными и смертельными магическими эффектами. Поэтому нет ничего необычного в том, что инициативный волшебник или колдун создают ловушку, чтобы показать их мощную магию.

Существует несколько версий этой ловушки. Большинство основной версии – один луч бессилия. Ещё существуют ловушки с несколькими лучами *бессилия*, стреляющими в несколько целей, делающие ловушку

более смертельной, пока не появляется её самая мощная версия – *истощение жизни*. Некоторые из этих ловушек используют спусковые механизмы местоположения, в то время как другие имеют триггеры близости или касания.

Существа, которые одобряют эту ловушку, обычно имеют иммунитет к отрицательной энергии; это главное устройство интеллектуальной нежити в их логовищах. Личам и вампирам, особенно, нравиться эта ловушка, так как обессиливающие эффекты ослабляют мощных противников прежде, чем с ними столкнётся сама нежить.

Ловушки Бессилия/Истощения Жизни

УСт	Заклинание	Количество лучей	Отрицательных уровней	Уровень заклинателя
5	<i>бессилие</i>	1	1d4	7-ой
7	<i>бессилие</i>	2	1d4 (две цели)	7-ой
7	<i>усиленное бессилие</i>	1	1d4 + ½	11-ый
9	<i>цепное бессилие*</i>	1	1d4 (первичная) 1d2 (вторичные)	15-ый
10	<i>истощение жизни</i>	1	2d4	17-ый
12	<i>истощение жизни</i>	2	2d4 (две цели)	17-ый

* - при срабатывании ловушки выстреливается один луч в первичную цель, от которой он отражается во всех других существ в пределах 30 фт. Если эти вторичные цели поражены, они получают только половину отрицательных уровней, нежели первичная цель

Ловушка Бессилия: УСт 5; магическое устройство; спусковой механизм - близость (цель в пределах 40 фт.); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*бессилие*, волшебник 7-ого уровня, Атака +10 дальше касание, 1d4 отрицательных уровня); УС Поиска 29; УС Поломки 29. Стоимость 12000 зм, 1120 ОО.

Ловушка Цепного Бессилия: УСт 9; магическое устройство; спусковой механизм - близость (цель в пределах 60 фт.); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*бессилие*, волшебник 15-ого уровня, Атака +14 дальше касание, 1d4 отрицательных уровня у первичной цели, Атака +14 дальше касание, 1d2 отрицательных уровня у каждого существа в пределах 30 фт от первой цели); УС Поиска 29; УС Поломки 29. Стоимость 30000 зм, 2400 ОО.

Ловушка Истощения Жизни: УСт 10; магическое устройство; спусковой механизм - близость (цель в пределах 65 фт.); автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*истощение жизни*, волшебник 17-ого уровня, Атака +15 дальше касание, 2d4 отрицательных уровня); УС Поиска 34; УС Поломки 34. Стоимость 76500 зм, 6120 ОО.

КОЛЬЦО ФЕЕВ (УСт 4, 7 или 10).

Кольца феев – хаотичные и опасные колодцы непредсказуемой магии, встречающиеся областях, где обычно проживают феи. Кольца феев обычно проявляются в виде скопления небольших бледных грибов, выросших в форме кольца с 30 фт. радиусом. Персонаж со способностью чувства природы может идентифицировать кольцо фея при проверке Знания (природа) или Выживания, как будто он плут, использующий Поиск для поиска ловушек.

Кольцо фея затрагивает любого, кто вступает в кольцо со случайным, мощным магическим эффектом. Самое плохое, что кольцо источает странный ментальный зов на расстоянии 300 фт; любое существо на расстоянии 300 фт, должно сделать спасбросок по Воле с УС 20 или оно будет вынужденно идти к кольцу и войти в него. Как только жертва входит в кольцо, принуждение исчезает и не может затронуть снова это существо до следующего восхода солнца.

Если персонаж не-фей входит в кольцо, бросьте d10 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, какой магический эффект накладывается на персонажа.

Существо-фей (включая любое существо, по крайней мере, с одним уровнем друида, которое проходит спасбросок против магического эффекта кольца), который входит в кольцо, озаряется выгодной энергией и получает бонус святости +4 к его показателю Обаяния на 1d6 часа. Существо может получить этот бонус только один раз за 24 часа.

Случайные магические эффекты, производимые кольцом фея, зависят от природы кольца. Малые кольца производят эффекты, эквивалентные заклинаниям 2-ого уровня, прочитанные магом 5-ого уровня; средние кольца производят эффекты, эквивалентные заклинаниям 5-ого уровня, прочитанные магом 10-ого уровня; а старшие кольца производят эффекты, эквивалентные заклинаниям 8-ого уровня, прочитанные магом 20-ого уровня. Эффекты заклинания, которые обычно затрагивают область, затрагивают только существо.

Вы можете легко составить альтернативные списки случайных эффектов для других уровней заклинания.

Эффекты Колец Феев

d10 Малое (УСт 4) (УС 13)

Среднее (УСт 7) (УС 17)

Старшее (УСт 10) (УС 22)

1	Слепота/глухота	Туман безволия	Перст смерти
2	Испуг	Призыв природного союзника V	Изменение тяготения
3	Оцепенение чудовища	Песнь разлада	Смерч
4	Удержание человека	Мрачное превращение	Лабиринт
5	Гипнотический узор	Нашествие насекомых	Неудержимая пляска Отто
6	Леденеющий металл	Стена колючек	Слово силы оглушение
7	Вызов стаи	Небесный огонь	Сверкающий узор
8	Порыв ветра	Уход в иной мир	Чудовищное иссушение
9	Призыв природного союзника II	Убийство	Призыв природного союзника VIII
10	Звуковой взрыв	Слабоумие	Безвременье

УС, данный для каждого типа кольца фея, указывает на УС спасброска, чтобы сопротивляться эффектам заклинания, если спасбросок позволяет

Кольцо Фея: УСт 4, 7 или 10; магическая ловушка; спусковой механизм - местоположение; автоматическая перезарядка; случайный магический эффект; УС Поиска 20; УС Поломки 30. *Стоимость (малое):* 3000 зм, 240 ОО. *Стоимость (Среднее):* 22500 зм, 1800 ОО. *Стоимость (старшее):* 60000 зм, 4800 ОО.

ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (УСт переменный)

Это опасное магическое и механическое устройство обычно устанавливается на входе в комнату или в коридоре. В общем случае ловушка состоит из двух элементов. Первый - огнеопасный газ, распространяющийся из скрытых отверстий в полу. Маленькие алхимические запалы, также скрытые под полом, воспламеняются, когда ловушка срабатывает, и выпущенный газ загорается. Пламя продолжает гореть по всей области с высотой огня 5 фт в течение, по крайней мере, 1 минуты (10 раундов), после этого газ, обычно, кончается. Цели в области имеют право на спасброски по Реакции каждый раунд, чтобы уменьшить огненный урон в два раза.

Вторые элемент ловушки также представляет сильную угрозу. Через один раунд после того, как пламя загорается, один огненный элементаль (или больше) призывается в комнату. Призывание вызывается тем же самым механизмом, который выпускает газ. В результате выводится из строя газовый механизм, который также препятствует элементалю быть приванным снова.

Таблица ниже детализирует различные версии ловушки, а под ней приведены два примера. УСт предполагают, что ПИ могут отпрыгнуть от огня и не должны просто получать огненный урон в течение действия ловушки. Если ПИ не могут избежать пламени, или если спасение сложно (ловушка - у края ямы, например), УСт должен быть значительно увеличен (по крайней мере, на 2 и, возможно, больше).

Огненные Ловушки

УСт	Урон	УС спасброска по Рефлексу	Элементаль(и)	Уровень заклинателя
5	5d6	14	1 маленький	5-ый
6	7d6	15	1d3 маленьких	9-ый
7	8d6	15	1 средний	9-ый
8	8d6	15	1d3 средних	11-ый
9	11d6	16	1 большой	11-ый
10	11d6	16	1d3 больших	13-ый
11	13d6	17	1 огромный	13-ый
12	13d6	17	1d3 огромных	15-ый
13	15d6	18	1 великий	15-ый
14	15d6	18	1d3 великих	17-ый
15	17d6	19	1 старейшина	17-ый

Огненная Ловушка: УСт 5; магическое и механическое устройство; спусковой механизм - местоположение; ручная перезарядка; алхимический эффект (5d6 огненный, 20-футовый радиус на 10 раундов, УС Рефлекса 14 - половина) и эффект заклинания (вызывает Маленького огненного элементаля через 1 раунд, пребывание - 5 раундов); УС Поиска 28; УС Поломки 28. *Стоимость:* 15000 зм, 600 ОО.

Огненная Ловушка: УСт 9; магическое и механическое устройство; спусковой механизм - местоположение; ручная перезарядка; алхимический эффект (11d6 огненный, 20-футовый радиус на 10 раундов, УС Рефлекса 16 - половина) и эффект заклинания (вызывает Большого огненного элементаля через 1 раунд, пребывание - 11 раундов); УС Поиска 32; УС Поломки 32. *Стоимость:* 49500 зм, 2640 ОО.

ЛОВУШКА ПРИЗАРАКА (УСт 5)

Ловушки призраков обычно появляются в областях, где обитает нежить: кладбища, дома с привидениями, заброшенные храмы зла и т.п. Сознательно они никогда не создаются. Скорее, это - результат сильных эмоций, которые придали области чистую спиритическую силу. Так как ловушка призрака влияет на сознание, существа с иммунитетом к таким эффектам (типа интеллектуальных конструкций, нежити, и т.п.) используют их, чтобы получить преимущество перед их добычей.

Ловушки призраков - магические ловушки, и в некотором смысле, это также - нежить. И *обнаружение магии*, и *обнаружение нежити* могут показать ауру ловушки призрака (аура имеет умеренную силу), но эти заклинания не показывают источник ауры, так как аура присутствует во все исследуемой области. Ловушка призрака также привязана к мировоззрению (чаще всего, но не всегда, ловушка призрака - законное зло), так что соответствующие заклинания, которые обнаруживают мировоззрение, также могут служить для идентификации ауры ловушки.

Ловушка призрака охватывает 30-футовый радиус, обычно в форме полушария с основанием на земле, но иногда имеет форму сферы с центром в определённой точке. Так как ловушка призрака создаётся, когда в особенно сильных муках умирает существо, часто в качестве свидетельства в области можно найти тело некоторого вида, особенно если ловушка не так стара, или существа используют область как охотничье угодье.

Любое существо в пределах области ловушки немедленно замечает внезапное снижение температуры. Дополнительно, существо должно сделать спасбросок по Воле с УС 20 или станет затронуто эмоциональной силой призрака. Каждый призрак сосредоточен на определенной эмоции, но игровой эффект всегда дублирует одно из следующих заклинаний: *смятение*, *гнетущее отчаяние*, *речь златоуста*, *ужас* или *жуткий смех Таши*. Иногда ловушки призраков имеют выгодные эффекты типа *ярости* или даже *доброй надежды*, но чаще всего имеют отрицательные эффекты. Эти эффекты проявляют на 10-ом уровне заклинателя.

Ловушка призрака укрепляет нежить, даже если мировоззрение ловушки доброе. Нежить в пределах влияния ловушки получает бонус озарения +2 к её КЗ и спасброскам по Воле, и +2 к УС любых влияющих на сознание специальных атак, которые имеет нежить.

Так как ловушка призрака представляет собой нежить некоторого уровня, с ней можно обращаться или разрушать при помощи жреца, который проводит положительную энергию. Рассматривайте ловушку как 10 КЖ нежить; если жрец умеет обращать нежить, ловушка будет бездействовать в течение 1 минуты. Если жрец изгоняет нежить, ловушка навсегда разрушается.

Ловушка Призрака: УСт 5; магическая ловушка; спусковой механизм местоположение; автоматическая перезарядка; смятение, гнетущее отчаяние, речь златоуста, ужас или жуткий смех Таши (УС по Воле 20, отрицает); УС Поиска 25; УС Полочки 25 или изгнание (см. выше). Стоимость: 14000 зм, 1120 ОО.

ЛОВУШКА «Рыболовный Крючок» (УСт 6)

Эта механическая ловушка - один из немногих, которая имеет длительные последствия на свои жертвы. Когда она срабатывает (всегда посредством нажимающейся пластины или подобного спускового механизма, когда существо проходит по ловушке), острые как бритва, шипы с крючками 10 дюймов длиной выдвигаются из пола и втыкаются в ноги неудачника. Существа, поражённые этими шипами, получают урон, а зубцы удерживают их на месте. Удерживаемое существо неподвижно, но не беспомощно, оно берёт -4 штрафа к КЗ. Ловушка перезаряжается, только если каждое существо покинет зону действия ловушки. Чаще всего пусковой механизм ловушки помещается в середину зоны действия ловушки так, чтобы она затронула как можно больше существ.

Высвобождение от шипов болезненно и требует проверки Силы (УС 20 + 1 за каждый шип, который повредил существо). Существо, которое вытаскивает шип, получает урон от каждого шипа, который его повредил. Кроме того, любое существо, повреждённое этой ловушкой, уменьшает свою скорость в два раза. Этот штраф к передвижению длится в течение 24 часов, пока существо не получит помощь (УС проверки Лечения 15), или оно не получит, по крайней мере, 1 очко магического лечения.

Существуют шипы, сделанные из специальных материалов, типа адамантина или алхимического серебра, в зависимости от природы существа от которого создатель пытался защититься. Также есть волшебные шипы с увеличенными бонусами атаки и урона, увеличенным диапазоном угрозы критического удара или даже специальной способностью ранящего оружия, заканчивающиеся длительным уроном даже после того, как существо вынет шипы. УСт этих изменений может увеличиться от +1 до +3.

Монстры, которым не надо ходить, используют эту ловушку в своих логовищах. Наблюдатели особенно любят устраивать такие ловушки в своих домах, также, как и драконы. Существа со способностью читать *сигнал тревоги* часто подстраивают заклинание, чтобы оно читалось при срабатывании ловушки, чтобы они могли подготовиться. Такие существа наслаждаются возможностью уничтожить врага пикируя на цель, пришипленную к полу колючими шипами.

Ловушка «Рыболовный Крючок»: УСт 6; механическое устройство; спусковой механизм - местоположение; автоматическая перезарядка; шипы в полу (Атака +16 ближняя, 1d4 шипа на цель, 1d4+4 каждый); крючки на шипах (существа, поврежденные шипами обездвиживаются и должны сделать проверку Силы, УС 20 + 1 за шип, который вонзился в цель, чтобы вытащить шип; повреждённые существа получают помехи как от железных ежей (калтропов)); УС Поиска 20; УС Полочки 20. *Стоимость:* 8200 зм.

ЛОВУШКА «Стена-Слайдер» (УСт переменный)

Это механическое устройство - не отдельная ловушка, а дополнение к другим ловушкам, делающая их более смертельными. Ловушка представляет из себя не очень толстую стену (часто не больше 1 фт.) из камня или железа, которая быстро выдвигается при срабатывании ловушки. Она используется, чтобы отделить вторгшуюся группу от существа, которое активизировало ловушку и для отделения этого существа от его компаньонов. Ловушка может также отсечь выход, чтобы запереть злоумышленника.

Стена-слайдер может выдвигаться из стены, пола или потолка, и при срабатывании всегда перегораживает проход или комнату.

Ловушка «Стена-Слайдер»: УСт 1*; механическая; спусковой механизм - местоположение; ручная перезарядка; выдвигающаяся стена (применяется для разделения группы или чтобы сделать другие ловушки более опасными, УС спасброска по Реакции 20 позволяет смежному существу перебежать на противоположную сторону стены прежде, чем она выдвинется до конца); УС Поиска 20, УС Полмки 20. Стоимость: 1000 зм.

Более опасная версия ловушки содержит длинные, острые шипы или лезвия, которые выдвигаются из стены, как только она встаёт на место. Они могут затронуть любое существо в квадратах, смежных со стеной.

Ловушка «Стена-Слайдер с Лезвиями»: УСт 3, механическая; спусковой механизм - местоположение; ручная перезарядка; выдвигающаяся стена (применяется для разделения группы или чтобы сделать другие ловушки более опасными, УС спасброска по Реакции 20 позволяет смежному существу перебежать на противоположную сторону стены прежде, чем она выдвинется до конца) и лезвия (Атака +10 ближняя, 1d4 лезвия на цель, 1d4+2 каждое); УС Поиска 20, УС Полмки 20, Стоимость: 3200 зм.

* Если используется в сочетании с другой ловушкой, увеличьте УСт основной ловушки, вместо того, чтобы считать его как отдельное столкновение. УСт должен увеличиться, по крайней мере, на 1, но если опасность основной ловушки достаточно высока, стена-слайдер может увеличить УСт аж на 4 (типа того, если она используется в сочетании с крушащей стеной ловушкой, описанной на странице 74 Руководства Ведущего, или с версией огненной ловушки с УСт 15, описанной выше). Кроме того, если ловушка используется в сочетании с другой ловушкой, УС Поиска и Полмки стены-слайдера равны УС Поиска и Полмки основной ловушки или 20, смотря что выше.

ТУРЕЛЬ С ЗАКЛИНАНИЕМ (УСт 2-10)

Турель с заклинанием - очень опасная магическая ловушка, которая стирает грань между ловушкой и конструкцией. Мощные волшебники используют турели с заклинаниями, чтобы охранять важные места их гильдии или башни. Священники устанавливают их в хранилищах мощей святых и т.д.

Турель с заклинанием обычно располагают в одном конце длинного коридора или комнаты на стене, полу или потолке. Когда турель бездействует, она сливается с материалом поверхности, на которой она установлена и скрывает себя заклинанием *необнаружимость*, чтобы скрыть свою магическую ауру. Турель имеет визуальный спусковой механизм, который использует *истинное зрение* с диапазоном 120 фт; она может быть запрограммирована, чтобы распознавать существ по типу существа, расе или даже определенных индивидуумов. Существа, которых турель признаёт, не вызывают её срабатывания при приближении менее 120 фт, и при этом заклинания не срабатывают при активизации турели. Если спусковой механизм читает заклинание с областью эффекта, признанные цели могут случайно попасть под эффект заклинания, если они находятся в неправильном месте в неправильное время. Перепрограммирование турели на новый тип, расу или индивидуума (или удаление из памяти) требует 8 часов работы мага с навыком Изготовление Чудесного Предмета, но не стоит ему золота или ОО.

Если турель обнаруживает непризнанную цель, она немедленно активизируется. Когда это происходит, она быстро и тихо появляется из стены со вспышкой красочного света; каждая турель выглядит по-разному, это зависит от их создателей. Одна турель может напоминать кристаллическое рыцарское копьё, другая - ископаемую горгулью, а третья - вытянутую руку.

Все четыре из хранимых в турели заклинаний должны иметь один и тот же уровень, из одного списка заклинания и из различных школ. После активизации турель немедленно начинает читать одно из четырёх хранимых заклинаний со скоростью одно заклинание за раунд, делая паузу на каждом пятом раунде, чтобы магически восстановить себе 4d8+20 очков урона. Турель стреляет в самое близкое непризнанное существо, и имеет 360-градусный угол обстрела. Уровень заклинателя турели всегда равен уровню заклинателя, которому доступны хранимые в турели заклинания; таким образом, турель, которая стреляет заклинаниями жреца 3-его уровня, делает это как заклинатель 5-ого уровня, а турель, которая стреляет заклинаниями барда 6-ого уровня, делает это как заклинатель 16-ого уровня. Порядок, в котором турель читает заклинания, устанавливается вручную и повторяется циклично. УСт турели равен уровню заклинаний, которыми она стреляет +1.

Турель Заклинаний: УСт 1 + уровень заклинаний; Крошечное магическое устройство; визуальный спусковой механизм (*истинное зрение*); автоматическая перезарядка; четыре различных магических эффекта читаются по одному за раунд в установленном порядке, заклинания не читаются на каждом пятом раунде, но турель самовосстанавливается на 4d8+20 ОЖ; УС Поиска 25 + уровень заклинаний; УС Полмки 25 + уровень заклинаний; КЗ 7; прочность равна материалу турели (минимум 5); ОЖ 200. Обычные наборы заклинаний турели включают:

Турель Хранителя Мощей (заклинания 7-ого уровня жреца): *Эдикт, отторжение, уничтожение, призыв существа VII*. Стоимость: 45500 зм, 3640 ОО.

Турель Священной Роши (заклинания 5-ого уровня друида): *Призыв природного союзника V* (чтобы призвать животное), *каменная кожа* (на призванное животное), *увеличение животного* (на призванное животное), *призыв грозы*. *Стоимость:* 22500 зм, 1800 ОО.

Турель Хранителя Сокровищ (заклинания 4-ого уровня волшебника): *Смятение*, *воображаемый убийца*, *ужас*, *ледяной шторм*. *Стоимость:* 14000 зм, 1120 ОО.

Турель Гильдии Волшебников (заклинания 9-ого уровня волшебника): *Истощение жизни*, *метеоритный дождь*, *слово силы: смерть*, *заточение*. *Стоимость:* 76500 зм, 6120 ОО.

ОРУЖИЕ-ЛОВУШКА (УСт 2+)

Нахождение мощного волшебного оружия в запасниках монстра - основной элемент ПОДЗЕМЕЛИЙ & ДРАКОНОВ. К сожалению, более умные монстры обычно понимают это, и подкладывают вора́м ловушки. Некоторые монстры подкладывают в свои сокровища проклятые вещи. Другие, чтобы защитить любимые вещи, используют заклинания типа *охранных рун*.

Особенно подлые существа (типа кобольдов) идут ещё дальше и используют в качестве ловушек само оружие. Если ловушка не распознать, само оружие кажется нормальным и вполне работоспособным. Но как только его начинают использовать (обычно в бою), ловушка срабатывает. Оружие-ловушка вдруг разваливается, не нанося никакого урона существу, против которого они используются: меч разламывается на части, лук переламывается пополам, топор слетает с топорика. Как только оружие ломается, рукоятка раскрывается, выстреливая большое количество пружинных шипов и крюков, распарывающих руки владельца.

Оружие-ловушка рассмотренное ниже - стандартный пример. Если создатель ловушки может себе позволить, он наносит яд на шипы ловушки - очень эффективный способ увеличить её смертоносность. Оружие-ловушка - обычно высококачественное оружие; в редких случаях – это волшебное оружие, так как активация ловушки уничтожает оружие. *Нистулова ложная аура* - эффективный способ сделать оружие-ловушку. Монстры с определенными типами поглощения урона часто устанавливают ловушки на оружие из соответствующего материала и оставляют его в легкодоступных местах их логовища, возможно, как трофей. Вервольф например, мог бы подложить в своём доме серебряный длинный меч-ловушку.

Если плут успешно разоружает такую ловушку, оружие может использоваться как стандартное оружие его типа. Перезарядка ловушки требует второй успешной проверки Поломки.

Оружие-Ловушка: УСт 2; механическое устройство; спусковой механизм - касание; ремонт перезаряжает; шипы (2д6 урон, Рефлекс УС 20 - отрицает); УС Поиска 25; УС Поломки 20. *Стоимость:* 3000 зм.

ВОДЯНАЯ ЛОВУШКА (УСт переменный)

Подобно огненной ловушке, описанной выше, эта ловушка объединяет не-магические и магические элементы. В её наиболее распространённой форме, водяная ловушка, при срабатывании, начинает быстро заполнять комнату водой. В зависимости от вида (и УСт) ловушки, комната может заполниться водой лишь частично, просто замедляя передвижение существ, непривычных к водной окружающей среде, или комната может заполниться водой полностью, как в случае с ловушкой, описанной на странице 73 *Руководства Ведущего*. Эти ловушки используют только в закрывающихся комнатах или затонувших палатах, чтобы вода не могла вытечь. Они часто комбинируются с ловушками «стена-слайдер» (см. выше).

В дополнение к воде, каждая версия водяной ловушки вызывает одного или более водных элементарей. Эти существа нападают пока их не убьют или пока не выйдет время их присутствия.

Размер и число вызванных элементарей варьируется, в зависимости от глубины воды в ловушке и УСт ловушки.

Как понятно из таблицы ниже, вода в этих ловушках обычно заполняет область на одну из четырёх глубин: 1 фут, 4 фута, 10 футов или до потолка. В комнате с 10-футовым потолком нет никакой разницы между 10-футовой версией ловушки и ловушкой, которая заполняет комнату водой до потолка. 10-футовая версия предполагает, что ловушка устанавливается в области, у которой потолок достаточно высоко для Среднего или меньшего существа, чтобы вынырнуть из воды и всё ещё быть способным дышать. Эффекты различных глубин следующие.

1 фут глубины: Как в мелкой трясине (см. страницу 88 *Руководства Ведущего*), передвижение в этой воде стоит 2 квадрата за каждый пересечённый квадрат, а УС Акробатики для пересечения такой области увеличивается на 2.

4 фута глубины: Как в глубокой трясине (см. страницу 88 *Руководства Ведущего*), передвижение стоит Среднему существу 4 квадрата для перемещения на один квадрат. Маленькие или меньшие существа должны плавать, а акробатика невозможна. Вода обеспечивает укрытие для Средних существ, в то время как меньшие существа получают выгоду от улучшенного укрытия (+8 к КЗ, бонус +4 к Спасброскам по Реакции). Средние или большие существа могут присесть, чтобы получить это улучшенное укрытие, но любые существа, получающие выгоду от улучшенного укрытия берут штраф -10 к атакам против существ, которые не находятся под водой. (Прим. перев. – ИМХО, в любом случае нужно налагать штраф; попробуйте-ка помахать мечом под водой, тем более те, кто плавает).

10 футов глубины: Воду этой глубины рассматривают как спокойную воду. Существа Среднего размера или меньше должны проводить проверку Плавания с УС 10 каждый раунд, чтобы удержаться на поверхности.

До потолка: Эта ловушка функционирует точно также, как ловушка, описанная на странице 73 *Руководства Ведущего*, с добавленной сложностью вызванных существ.

Водяные Ловушки

Размер Элементаля	Уровень Заклинателя
Маленький	5
Средний или 1d3 Маленьких	9
Большой или 1d3 Средних	11
Огромный или 1d3 Больших	13
Великий или 1d3 Огромных	15
Старейшина или 1d3 великих	17

-----Размер Элементаля-----						
Глубина	М	С или 1d3 М	Б или 1d3 С	О или 1d3 Б	В или 1d3 О	Стар. или 1d3 В
1 фт	УСт 5	УСт 7	УСт 8	УСт 9	УСт 10	УСт 11
4 фт	УСт 6	УСт 8	УСт 9	УСт 10	УСт 11	УСт 12
10 фт	УСт 6	УСт 9	УСт 10	УСт 11	УСт 12	УСт 13
Потолок	УСт 7	УСт 10	УСт 11	УСт 12	УСт 13	УСт 14

Водяная Ловушка: УСт 8; магическое и механическое устройство; спусковой механизм - местоположение; ручная перезарядка: несколько целей (все цели в комнате 10-фт.х10-фт., которая заполняется на 4 фт.) и эффект заклинания (призываются 1d3 Маленьких водных элементария через 1 раунд, остаются в течение 9 раундов); УС Поиска 30; УС Поломки 30. *Стоимость:* 22500 зм, 1800 оо.

Через некоторое время, даже наиболее фанатичная группа устанет от бесконечных безымянных подземелий с дверями, за которыми если их открыть, будут орки, которых нужно убить, и сундуки сокровищ, которые надо открыть. Фэнтези литература полна захватывающих приключений, которые содержат столкновения повсюду, от бушующего вулкана до зловещего спокойствия древнего склепа. Попробуйте использовать следующие локации для придания особенного колорита вашим приключениям.

Воздушные бои создают яркие образы смелости и опасности, которых могут придерживаться ваши игроки по ходу кампании. Сражаются ли их персонажи на крышах, на зубчатых стенах замков или даже на воздушном корабле, повышенная напряжённость, вызванная угрозой потенциального смертельного падения, делает игру интереснее. Такие битвы также позволяют персонажам использовать боевые манёвры, которые они могли не рассматривать, типа напоров. При проведении сражения на высоте вы должны учесть несколько элементов.

Высота воюющих сторон важна не только для того, чтобы определить количество урона, который получает упавший персонаж, но и для определения времени падения, если падение происходит с очень большой высоты. Эта информация может показаться неважной, но заклинание *падения пёрышком* длится только 1 раунд за уровень, и персонаж, который читает заклинание, слишком рано, может упасть после того, как действие заклинания закончится.

Падающий персонаж достигает предельной скорости (примерно 130 миль в час, или почти 200 фт в секунду) за первый раунд длительного падения. Это означает, что персонаж пролетит примерно 670 фт за первый раунд. После этого, персонаж пролетает примерно 1150 фт каждый раунд. Если происходит падение с большой высоты и длится несколько раундов, персонаж, используя *падение пёрышком* должны подождать с применением заклинания, пока столкновение с землёй станет очень скорым, так как короткая продолжительность заклинания может означать, что заклинание истечёт прежде, чем персонаж благополучно приземлится. Вообще, персонаж должен активизировать эффект заклинания в районе последнего раунда падения. Точное расстояние до земли может сильно варьироваться в зависимости от уровня заклинателя

(заклинатель 1-ого уровня должен активизировать заклинание на 60 футах, чтобы спастись, в то время как заклинатель 20-ого уровня может активизировать заклинание на высоте 1200 футов и приземлиться благополучно). Но для простоты, можно позволить персонажу просто сказать, что он ждёт последнего раунда его падения перед прочтением заклинания.

Равновесие

Когда грозит опасность падения, игроки становятся сосредоточенными на точности перемещения их персонажей в бою. На большинстве типов ландшафта, персонажи не должны делать проверки Равновесия, чтобы удержаться на ногах. Однако, высотный ландшафт представляет угрозу, которая требует проверки Равновесия, а можно просто усилить чувство опасности.

Каменистая почва, которая может осыпаться, не влияет на передвижение, как это сказано на странице 89 *Руководства Ведущего*. Однако, когда бой происходит на этой поверхности около края пропасти, рассмотрите соответствующие проверки для персонажей (и НИПов или врагов). Каждый боец должен делать проверку Равновесия с УС 10 каждый раунд, который он проводит в бою на склоне около обрыва. Провал означает, что персонаж скользит к краю обрыва, но может сделать спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы выпрыгнуть. Если бой происходит на уклоне с осыпающимися камнями УС проверки Равновесия равен 12 (небольшой уклон) или 15 (крутой уклон).

Персонажи могут не делать проверки Равновесия, если они возьмут штраф к их броскам атаки, сделанным при сражении в этих условиях. Штраф -2 на ровной поверхности, -4 на небольшом уклоне, и -6 на крутом уклоне. С этим правилом персонажи, которые не имеют умения Равновесия или оно мало (или большие штрафы по проверке доспеха), могут выбрать стабильность и безопасность (по крайней мере, от падения) за счет уменьшения точности. Другие типы ландшафта также могут вызвать подобные проверки, включая рассыпанные шарики на земле, разлитое масло, землетрясение или мощные магические эффекты.

Поручни уменьшают опасность падения с высоты. УС проверки Равновесия, сделанной около поручня снижается до 5. Однако, поручни обычно не очень прочны (прочность 5, ОЖ 10, ломаются с УС 18), и могут сломаться под дополнительным давлением или при воздействии ударов оружием. Существо, использующее маневр напора (см. ниже) чтобы вытолкнуть персонажа через поручень, может сделать свободную проверку Силы с УС 18 как часть действия, чтобы сломать поручень и вытолкнуть противника. Успех означает, что поручень ломается, но выталкиваемое существо получает спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы ухватиться за край перед падением на землю.

Напор, Захват и Магия

Напор представляет собой самый эффективный боевой манёвр при сражении около перепадов высот. Даже если персонаж или существо не имеют навыка Улучшенный Натиск, они могут вызывать свободную атаку и быстро закончить бой, скинув врага в глубокую пропасть. Присутствие поручней около обрыва может сделать попытку напора более трудной. Существа, пытающиеся сопротивляться напору, которых проталкивают или опрокидывают через поручень, получают бонус +4 к проверкам сопротивления напору.

Другая, потенциально смертельная тактика – захватывание противника. Если существо умеет хватать противника и проводить мёртвую хватку, то оно может затем подойти к краю пропасти и сбросить противника вниз. Это требует успешной проверки захвата, сопровождаемой проверкой Силы с УС 15. Выполнение захвата, но провал проверки Силы означает, что схваченное существо всё ещё находится в захвате, но оно больше не прижато и не скинуто в пропасть. Провал в проверке захвата означает, что противник всё ещё прижат, но его не скинули в пропасть.

Телекинез (и подобные типы магии) становится мощной силой в этих битвах. Это хороший шанс для магов быстро закончить бой.

И, наконец, помните, что на лестницах, крышах и других наклонных ландшафтах, персонажи могут получить бонус +1 к атакам ближнего боя за более высокую позицию по отношению к противнику.

ГОРЯЩИЕ ЗДАНИЯ

В реальном мире, города платят пожарным, чтобы те спасали гражданских жителей из горящих зданий. Эти храбрые люди рискуют своими жизнями, входя в горящие дома ради спасения других. В П&Д мире людям не настолько повезло. Если ПИ настолько неудачлив, что оказался в заперт в горящем здании, ему будет очень трудно найти выход в дыму и огне. В другом случае он может действовать как часть пожарной команды, сам входя в горящий дом, чтобы спасти бессознательных или паникующих граждан.

Здание может быть охвачено огнём полностью или частично. Если оно полыхает полностью, дым и опасности высокой температуры распространяются на все комнаты дома, хотя дым концентрируется на верхних этажах (см. Дым, ниже). Если здание горит частично, часть здания безопасна для прохождения, и персонажей волнует только горящие помещения. В этом случае, предполагайте, что огонь распространяется со скоростью 10фт x 10фт в минуту. Огонь может двигаться быстрее или медленнее, по вашему желанию; выберите скорость распространения огня, соответствующую поддержанию напряжённости игры, но которая всё ещё даёт ПИ шанс быть героями. Огонь - наиболее эффективная угроза для партий низшего уровня, которые не имеют доступа к

заклинаниям, которые предоставляют хорошую сопротивляемость огню или дыму, или позволяют летать и телепортироваться.

Когда персонажи первый раз входят в горящее здание, пусть игроки бросят инициативу. Хотя они не обязательно вступят в бой, порядок инициативы поможет отследить продвижение огня или урон, который получают ПИ.

Дым

Как описано на странице 304 *Руководства Ведущего*, существо, которое вдыхает едкий дым, должно сделать спасбросок по Стойкости (УС 15 + 1 за предыдущую проверку) или будет один раунд задыхаться и кашлять. Существо, которое задыхается 2 последовательных раунда, получает 1d6 очков не-смертельного урона. Дым также обеспечивает укрытие любым существам в его пределах. Наконец, дым затрудняет проверки Поиска (например, чтобы найти бессознательных гражданских жителей или компаньонов). Проверка Поиска в дыму проводится со штрафом -4. См. Спасение, ниже, для УС проверок Поиска, чтобы найти бессознательную жертву пожара.

Высокая температура

Как заявлено на странице 303 *Руководства Ведущего*, чрезвычайная высокая температура (типа огня) наносит смертельный урон. Существа, вдыхающие воздух в этих условиях получают 1d6 очков смертельного урона в минуту. Персонаж должен также делать спасбросок по Стойкости каждые 5 минут (УС 15 +1 за предыдущую проверку) или получит дополнительные 1d4 очков не-смертельного урона. Ношение доспехов или тяжелой одежды налагает штраф -4 на спасбросок, а те, кто носит металлический доспех или кто входит в контакт с горячим металлом, находятся под эффектом, как будто на них наложили заклинание *раскалённый металл*.

Помните, что существо, которое получает любой не-смертельный урон от высокой температуры, страдает от теплового удара и утомляется. Персонаж страдает от этого утомления, пока не излечит не-смертельный урон.

Опасности

Горящее здание представляет не меньшую опасность, чем огонь и дым. Конструкции здания становятся слабыми и полы, и потолки могут разрушиться. Некоторые здания также содержат опасные химикалии или взрывчатые материалы (зернохранилища, например, являются печально известными огненными ловушками из-за пыли зерна, заполняющей воздух), а каждое здание с небольшой вентиляцией может иметь смертельный эффект обратной тяги. В областях здания, которые находятся в огне, персонаж имеет 10%-ый шанс на столкновение с одной из опасностей, описанных ниже. Этот шанс увеличивается на 10 % за каждую минуту, в течение которой комната была в огне, до максимальной опасности в 50%. Если опасность присутствует, бросьте d20 и проконсультируйтесь со следующей таблицей.

d20	Опасность
-----	-----------

1-5	Обрушивается пол
-----	------------------

6-13	Обрушивается потолок
------	----------------------

14-16	Взрыв
-------	-------

17-20	Обратная тяга
-------	---------------

Обрушивающийся пол: Обрушивающиеся полы могут быть отсужены подобно яме-ловушке. Позвольте персонажу в комнате с обрушивающимся полом спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы отпрыгнуть. Провал спасброска указывает на то, что персонаж падает в провал, получая 1d6 очков урона от падения за 10 фт высоты, наряду с 2d6 очками огненного урона. Он может получать дальнейший огненный урон в следующих раундах, как описано в Высокой Температуре, выше, если только он не находит выхода из новой комнаты, которая может быть охвачена пламенем, а может и не быть.

Обрушивающийся потолок: Обрушивающиеся потолки также позволяют персонажу спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы отпрыгнуть, но результаты провала ещё более страшны. Неудача означает, что персонаж получает 2d6 очков урона и 2d6 очков огненного урона от падающих головешек. Он также заваливается обломками потолка. Заваленное существо получает 1d6 очков не-смертельного урона и 2d6 очков огненного урона за раунд. Высвобождение требует проверки Силы с УС 20 (УС может быть и выше, если вы решаете, что на существо упало что-то особенно тяжёлое).

Взрыв: Многие здания, даже самые обычные дома, содержат вещества, которые не совместимы с огнём. Масло или облако зерновой пыли может легко воспламениться, или, возможно, какое-то алхимическое вещество подвергнуто слишком высокой температуре. Взрывы варьируются по силе, основанной на их причине. По минимуму, взрыв наносит 3d6 очков огненного урона с 20 футовым радиусом. Более серьёзные взрывы подражают эффектам заклинания *огненный шар*, нанося 5d6 очков огненного урона или больше. Хорошее правило состоит в том, чтобы установить число кубиков урона от взрыва, равное уровню партии (максимум 10d6 для группы 10-ого уровня и выше).

Взрывы могут нанести не только огненный урон. Если комната содержит вещи, которые могут быть превращены в осколки, рассмотрите дополнительный урон от взрыва равный 2d6 очкам. Эти осколки могут состоять из частиц металла (драгоценности), стекла (от окон или витрин) или древесины (множественные мебельные щепки).

Обратная тяга: обратная тяга происходит, когда температура очень велика, а кислорода очень мало или нет вообще. Когда в такую область внезапно попадает кислород, на месте источника кислорода вспыхивает огонь, охватывая неосторожное существо и причиняя ужасные ожоги. Обратная тяга работает подобно взрыву, но осторожные персонажи могут проверить её наличие (в отличие от взрыва). Проверка Поиска с УС 20 около двери или стены, может предупредить персонажа, что входить в комнату - не слишком хорошая мысль, пока её не проветилировать. Аналогично, проверка Внимательности с УС 25 около потенциального источника обратной тяги показывает персонажу маленькие участки дыма, появляющиеся под дверью или в трещине в стене, полу или потолке. Обратная тяга наносит 5d6 очков огненного урона с 30 фт радиусом (Рефлекс, УС 15 - половина).

Другие Опасности: Уникальные окружающие среды могут содержать необычные опасности. В лаборатории волшебника могут содержаться необычные животные, которые сойдут с ума от страха перед огнём. Стеклянная посуда может взрываться, опасные материалы могут плавиться и выделять ядовитые газы, которые могут смешиваться между собой. В зависимости от характера специфического горящего здания, добавьте одну или более собственных опасностей к таблице выше.

Спасение

Горящие здания особенно хорошо подходят для создания драматической атмосферы, если внутри находятся невинные горожане. Вход в горящее здание для спасения граждан позволяет персонажам почувствовать себя героями и даёт им возможность получить вознаграждение от граждан за храбрость.

Чтобы найти человека в сознании в горящем здании, ПИ может сделать проверку Поиска с УС 15 («взять 10» и «взять 20» не разрешается). Успех означает, что человек найден. Не забудьте применить штраф -4 к проверке Поиска из-за дыма, если это фактор присутствует. Эта проверка занимает, по крайней мере, 5 раундов, в отличие от нормальной проверки Поиска, так как она представляет персонажа, прочесывающего многочисленные места, пробуя точно определить источник слабого шума или определить местонахождение комнаты, в которой, вероятно, укрылся народ. За каждое превышение УС 15 на 5 очков, уменьшите число раундов на 1. Успешная проверка Слуха с УС 15 также уменьшает число раундов на 1, кашляющие граждане выдают своё местоположение. Наконец, проверка Знания (архитектура и проектирование) с УС 20, может уменьшить время поиска на 1 раунд, так как ПИ знают планировку здания.

Обнаружение бессознательных горожан более сложно. УС проверки Поиска начинается с 20, с теми же самыми модификаторами и ограничениями по времени как описано выше. Хотя П&Д имеют определенные правила для поднятия тяжестей, трудно вообразить индивидуума человеческого размера, несущего больше, чем одного или двух существ его собственного размера. Чтобы смоделировать это (и препятствовать более сильным персонажам выйти с несколькими бессознательными горожанами на руках), предположите, что персонаж может нести только одно существо на одну категорию размера больше, чем он, два существа его категории размера, или четыре существа на одну или более категорий размера меньший, чем он.

СКЛЕПЫ ЗЛА

Склеп зла - любая локация, которая была посвящена служению злым божествам, а теперь - дом для нежити. Склеп зла обычно заполнен не только нежитью, но и культистами, которые поклоняются нежити, магами, которые стремятся использовать нежить в качестве инструментов и миньонов, или злыми пришельцами, привлеченными негативной энергией, которая окружает область.

Те, кто живет в склепах, обычно полагаются на тёмное зрение; склепы зла - редко, или вообще не освещены. Ходьба по частично разрушенному склепу зла рассчитывается как перемещение через плотный щебень. Бестелесная нежить особенно эффективна в этом виде ландшафта, так как они могут запросто проходить по щебню и, таким образом, получают существенное преимущество перед злоумышленникам.

Каменные саркофаги – самые общие предметы склепов зла. Эти гробы стоят вертикально или горизонтально, и могут быть найдены в нишах в стене или в середине комнаты. Саркофаг в середине комнаты может обеспечить укрытие.

Постоянное присутствие **не-смерти**, совместно с нечестивым вниманием зловещих божеств, наделяет склеп зла непрерывным эффектом *проклятого места* (заклинатель 20-ого уровня). Этот эффект может быть разрушен *размыканием Морденкайна*, а меньшая магия рассеивания лишь подавляет эффект на 1d4 раунда. Чтение *святилища* в области также подавляет этот эффект, пока длится эффект *святилища*; если он рассеивается, возвращается эффект *проклятого места*.

Эффект *проклятого места* придает области эффект *магического круга против добра*. Все существа в склепе получают бонус отражения +2 к их КЗ против атак добрых существ и бонус сопротивления +2 ко всем спасброскам против добрых атак. Никакими существа в области нельзя овладеть, и при этом ни к одному из них не может быть осуществлен ментальный контроль. Наконец, не-злые призванные существа не могут использовать естественное оружие против любых существ в области, и они отскакивают, если атака требует касания защищенного оберегом индивидуума. Эта защита против призванных существ заканчивается, если

защищенное существо нападает на призванное существо. Сопротивление заклинаниям может позволить существу преодолеть эту защиту и коснуться защищенного оберегом существа.

Все проверки изгнания, сделанные для изгнания нежити в области *проклятого места* берут штраф -4, а проверки изгнания, чтобы подавить нежить получают бонуса нечестивости +4.

Наконец, склепы зла с эффектом *проклятого места* имеют один дополнительный эффект заклинания, привязанный к склепу. Вы можете бросить d%, чтобы определить эффект, или просто выбрать соответствующий эффект из следующей таблицы. Цель эффекта - жители склепа (все те, кто поклоняется тому же самому злему божеству) или все злоумышленники (те, кто поклоняется другому божеству). Существо, которое поклоняется божеству, которому посвящён склеп, рассматривается как житель, а не как злоумышленник.

Эффекты Заклинаний Склепа Зла

d%	Результат
01-05	<i>Подмога:</i> все жители получают нравственный бонус +1 к броскам атаки и ко всем спасброскам против эффектов ужаса, плюс 1d8+10 временных ОЖ. Существа с иммунитетом к влияющим на разум заклинаниям и способностям не получают эти бонусы.
06-15	<i>Порча:</i> все злоумышленники берут штраф -1 к броскам атаки и ко всем спасброскам против эффектов ужаса. Существа с иммунитетом к страху или влияющим на разум заклинаниям и способностям не подвержены этому.
16-20	<i>Благословение:</i> все жители получают нравственный бонус +1 к броскам атаки и ко всем спасброскам против эффектов ужаса. Существа с иммунитетом к страху или влияющим на разум заклинаниям и способностям не подвержены этому.
21-30	<i>Насыление страха:</i> все злоумышленники должны делать спасбросок по Воле с УС 11 в начале их хода каждый раунд или будут потрясены на 1 раунд. Существа с 6 или больше КЖ иммунны к этому эффекту, как существа, которые имеют иммунитет к страху или влияющим на разум заклинаниям и способностям.
31-40	<i>Тьма:</i> все жители окутаны тьмой и получают выгоду от укрытия. Любое заклинание с дескриптором света 2-ого уровня и выше противостоят этому эффекту, пока такое заклинание действует.
41-45	<i>Защита от смерти:</i> все жители имеют иммунитет к смертельным заклинаниям, магическим смертельным эффектам, истощению жизни и эффектам отрицательной энергии.
46-55	<i>Полная тьма:</i> как <i>тьма</i> , выше, за исключением того, что световое заклинание должно быть 3-его уровня или выше, чтобы противостоят этому эффекту.
56-65	<i>Развеяние магии:</i> все злоумышленники подвергнуты области рассеивания при их очереди в инициативе. Проверка рассеивания этого эффекта - +10; для полных деталей, см. страницу 223 <i>Руководства Игрока</i> .
66-70	<i>Свобода перемещения:</i> все жители могут ходить и нападать как обычно, даже под влиянием магии, которая препятствует передвижению, типа паралича, густого тумана, замедления и паутины. Все жители автоматически преуспевают в проверках захвата, сделанных, чтобы сопротивляться проверке захвата, а так же в проверках захвата или проверкам высвобождения, сделанных, чтобы избежать захвата или мёртвой хватки. Жители могут также перемещаться и атаковать как обычно под водой.
71-75	<i>Отмена невидимости:</i> все невидимые злоумышленники видны.
76-85	<i>Защита от энергии:</i> выберите одну форму энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Все жители получают иммунитет к этой энергии, поглощающий до 120 очков урона от того типа энергии в день.
86-90	<i>Сопротивляемость энергии:</i> выберите одну форму энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Все жители получают сопротивляемость 30 против той формы энергии.
91-100	<i>Тишина:</i> все злоумышленники должны делать спасбросок по Воле с УС 13 каждый раунд, чтобы сопротивляться безмолвию, как заклинание <i>тишина</i> , в течение 20 минут. В конце этого периода, если злоумышленник всё ещё в склепе, он должен снова сделать спасбросок, чтобы сопротивляться эффекту.

ЗАТОПЛЕННЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Столкновение, проходящее в затопленном подземелье, работает подобно сцене преследования. В этом случае, персонажи преследуются, неумолимо поднимающейся водой. У них лишь немного времени, чтобы выбраться из подземелья прежде, чем они будут пойманы в ловушку и утонут. Возможное дополнение - потребность спасения невинных, также составляет опасность.

Вода

Подземелье, затопляемое водой - не представляет настоящей угрозы, если только вода не движется слишком стремительно. Если в столкновении происходит именно это, предположите, что вода движется быстро. Если персонаж в стремительной воде начинает делать проверку Плавания с УС 15, сила стремительной воды наносит 1d3 очков не-смертельного урона за раунд. После неудавшейся проверки, персонаж должен

немедленно преуспеть в другой проверке или он погрузится под воду и рискует утонуть (см. ниже). В нормальной стремительной водной окружающей среде, проверка Плавания представляет борьбу с потоком; в затопляемом подземелье, это представляет порыв воды, заполняющей комнату и всяческий крупногабаритный мусор, который несёт с собой поток воды. Проверки с этим УС должны быть сделаны только, если персонажи находятся в комнате, заполненной больше чем на 4 фт глубины. В комнате заполненной водой менее, чем на 4 фт, УС понижается до 10.

Вода из подземного источника или из большой массы воды в нетропическом регионе, вероятно, будет довольно холодной, но не сама температура причиняет трудности персонажам. В исключительно холодной воде, персонажи получают 1d6 очков не-смертельного урона за минуту подвергания из-за начала гипотермии.

Персонажи имеют риск утонуть в затопленном подземелье. Персонаж, который уходит под воду, может задержать дыхание на множество раундов равное его показателю Телосложения. После этого времени, он должен делать проверку Телосложения (УС 10 +1 за предыдущую проверку) каждый раунд, чтобы продолжать задерживать дыхание. Когда персонаж проваливает проверку Телосложения, он начинает тонуть. В первом раунде, он на пороге бессознательного состояния (0 ОЖ); во втором раунде, его ОЖ снижаются до -1 ОЖ и он начинает умирать; в третьем раунде, он тонет.

В глубоководных областях, движение становится затруднённым. Прохождение одного квадрата затопленного водой на 1 фут требует 2 квадратов передвижения, а УС проверок Акробатики увеличивается на 2. Прохождение квадрата затопленного водой на 4 фута требует 4 квадратов передвижения. Маленькие или меньшие существа должны плавать в этой глубине (УС Плавания - 15), а акробатика невозможна.

Поднимающаяся Вода

Для простоты, отслеживайте скорость подъёма во всём подземелье одинаковой. Скорость 1 фт/раунд достаточно велика, чтобы выдержать высокую напряжённость и перемещение ПИ. Более медленная скорость даёт им слишком много времени, чтобы убежать. Вы их не убьёте, просто они будут знать об опасности. Если ваша группа особенно мобильна, рассмотрите более высокую скорость поступления воды из нескольких источников.

Опасности

Это столкновение лучше всего работает в многоуровневом подземелье. Одноуровневое подземелье либо затопляется слишком быстро (если оно затопляется по всем направлениям), либо из него слишком легко выбраться (если оно затопляется по одному направлению). Но, независимо от того, какое подземелье вы используете, вы можете использовать разнообразные уловки, чтобы поддержать напряжение игроков.

Внезапные Волны: ПИ входят в комнату, ещё не затронутую наводнением. Из двери поблизости внезапно ударяет волна воды, врываясь в комнату и немедленно заполняя её на глубину 1 фут; каждому требуется сделать проверку либо Силы, либо Равновесия с УС 15 или он упадёт навзничь в воду. Затем вода продолжает прибывать с нормальной скоростью.

Преграды: если наводнение идёт на один или два раунда впереди ПИ, общая обстановка подземелья может измениться из-за разрушающей силы воды. Рассмотрите преграждение выхода, чтобы ПИ были вынуждены расчистить путь прежде, чем вода затопит подземелье или найти другой выход.

Изменение Потока: давайте отсрочку персонажам время от времени, поскольку вода заполняет многочисленные маленькие ниши и палаты позади них. Это особенно полезная уловка непосредственно перед внезапной волной или сразу после того, как персонажи обнаруживают преграду, блокирующую их путь. Только не ждите слишком долго перед тем, как вода начнёт прибывать снова.

Плавание, Чтобы Найти Выход: введите затопленные комнаты или проходы, которые требуют, чтобы персонажи проплыли под водой, чтобы найти выход. Если они не знают, как далеко они должны заплывать, это даже лучше. Когда персонажи погружаются под воду, чтобы найти путь, сделайте так, чтобы они сделали проверку Поиска или Выживания с УС 10, чтобы узнать правильное направление. Если самый сильный пловец берёт один конец длинной веревки, чтобы отметить безопасный проход, позвольте персонажам, использующим эту верёвку бонус +4 к этой проверке. (прим. перев. – не понял к какой проверке. Для Поиска и Выживания эта проверка не нужна, ведь путь уже найден первым персонажем, а на плавание под водой этот бонус не влияет).

Водопады: водопад, внезапно проливающийся из трещин в потолке, с навеса или с балкона может быть огромным ударом. Если он проливается непосредственно на персонажей, они должны делать проверку Равновесия или Силы с УС 15 или упадут навзничь, а комната немедленно заполнится водой на 1 фут.

Спасение

Подземелье, заполняющееся водой, может быть ужасающим, если ПИ знают, что рабы, заключённые или другие невраждебные НИПы полагаются на своё освобождение героями. Многочисленные группы пленников ещё больше усложняют сценарий. Вынуждение ПИ разбиться на группы добавляет целый новый уровень напряжённости. При спасении НИПов, скорость групп уменьшается до скорости самого медленного НИПа (если персонажи не решили оставить кого-либо).

Бессознательных НИПов, возможно, придётся нести. Предположите, что персонаж может нести только одно существо на одну категорию размера больше, чем он, два существа его категории размера, или четыре существа на одну или более категорий размера меньший, чем он.

Другие Варианты

Ваше подземелье не обязательно должно затопляться водой. Можно затопить его лавой, если подземелье располагается около вулкана или в сейсмически активной области, песком, если оно находится в пустыне, или ядовитым газом ещё где-нибудь. Урон, наносимый лавой, описан на странице 304 *Руководства Ведущего*, песок замедляет существ и представляет те же самые риски затопления, что и вода, а ядовитый газ мог бы действовать как яд (наносящий повреждение характеристикам) или мог бы быть огнеопасен.

ЛЕДЯНЫЕ МОСТЫ

Ледяной мост - хороший пример опасной локации, так как он соединяет два относительно близких, но иначе недоступных места, противоположные ли это берега частично замёрзшей реки, склоны двух утёсов или вершины двух ледяных строений. Ледяной мост, изображенный на иллюстрации - промежуток, который соединяет расселину в леднике высоко в горах. Локации типа этой делают прекрасную почву для столкновений, так как героев можно направить к ним очень легко. Даже ПИ с хорошими модификаторами Прыжков или способностью к полётам могут быть вынуждены искать мост, чтобы пересечь пропасть, особенно если присутствует сильный ветер или они путешествуют с компаньонами, которые не могут летать и они слишком тяжелы, чтобы их перенести.

Пересечение Мостов

Ледяной мост - скользкая поверхность. Любой идущий по нему должен сделать проверку Равновесия с УС 10, при движении с половиной скорости в течение 1 раунда. Провал на 4 или меньше указывает, что персонаж не может двигаться 1 раунд. Провал на 5 или больше – падение на пол. Персонаж может попробовать идти с его полной скоростью со штрафом -5 к проверке. Если он атакован при попытке балансирования, его считают неподготовленным, если он не имеет, по крайней мере, 5 рангов в Равновесии. Если он получает урон при балансировании, он должен сделать другую проверку Равновесия против того же самого УС, чтобы остаться стоять на ногах.

Проверка Равновесия становится намного более опасной около края ледяного моста. Если персонаж перемещается через квадрат, накладывающийся на край моста (независимо от величины остатка квадрата), он должен сделать проверку Равновесия с УС 22.

Если персонаж падает на пол, он может заскользить по ледяной поверхности. Шанс скольжения и направления, в котором он начнёт двигаться, зависит от ситуации, которая заставила его упасть. Простое падение при попытке передвижения имеет 25%-ый шанс на 5-футовое скольжение в направлении движения до падения. Предполагается, что упавший персонаж прошёл 15 фт или меньше до падения; он проскальзывает дополнительные 5 фт, если он прошёл больше 15 фт в текущем раунде. Скольжение может вызвать свободные атаки, если персонаж скользит через квадрат, которому угрожают.

Падение в результате атаки имеет 50%-ый шанс на скольжение в направлении противоположном направлению атаки. Персонаж в этом случае скользит 5 фт.

Если персонаж поскальзывается в квадрате на краю моста, или если он вкатывается в такой квадрат, он немедленно падает с края моста и получает урон от падения; расселина в леднике в этом случае - 50 фт глубиной, поэтому полученный урон от падения 5d6 очков. Кроме того, дно расселины в леднике захламлено зубчатыми осколками льда. Падающий персонаж «атакуется» 1d4+1 этих черепков. Каждый черепок имеет бонус атаки +10 и наносит 1d4+5 очков урона при ударе.

Разрушение Ледяного Моста

Ледяной мост, конечно же, крепок, но не настолько, чтобы его нельзя было разрушить. Мост имеет довольно большую толщину - 15 фт, но каждый 5-футовый разрушенный квадрат приносит совокупный 20%-ый шанс, что сломается весь мост. Мост также ломается, если существо делает успешную проверку Силы, чтобы сломать его; УС ломания снижается на 10 за каждую разрушенную 5-футовую секцию моста.

Мост может выдержать до четырех Средних существ или одно Большое существо одновременно. Большее количество существ на мосту ломают его.

Заклинания с эффектами на область также могут повредить мост. Так как мост – не-магический, оставленный без присмотра объект, он автоматически проваливает любой спасбросок против магического эффекта. Огненная энергия обходит прочность моста и наносит 150%-ый нормальный урон. Урон холодом не затрагивает мост. Кислота наносит четверть нормального урона, электричество и звуковые эффекты наносят полный урон, а звуковой урон (подобно огненному урону) обходит прочность моста.

Существа на мосту, когда он ломается, падают в пропасть (см. выше), а также заваливаются осколками ледяного моста как будто лавиной (см. страницу 90 *Руководства Ведущего*).

Ледяной Мост: Прочность 10; ОЖ 180 у 5-футовой секции; УС ломания 75, минус 10 за каждую 5-футовую разрушенную секцию.

ЛАВА

Заполненные лавой области - одни из наиболее неприветливых из известных ландшафтов. Однако, несколько культовых П&Д монстров (типа красных драконов, огненных элементарей, огненных гигантов и их миньонов саламандр и токва) имеют иммунитет к огню и их можно встретить около или даже в самой лаве. Лава, хоть и страшно горяча, но не столько, чтобы расплавлять камень и металл. На открытом воздухе лава охлаждается достаточно быстро. Через 5 минут остывания Среднее существо уже сможет пройти по поверхности застывшей лавы, но эта поверхность остаётся горячей и всё ещё может наносить урон (см. Контакт с Лавой, ниже), так как внутри лава ещё расплавлена. В особенно больших потоках лавы, внутренние слои поток могут остаться текучими в течение многих лет.

Опасность Близости

Лава настолько горяча, что сам воздух около лавы может быть опасен.

Горизонтальная Близость: персонаж, приближающийся к лаве на 30 фт, попадает под воздействие высокой температуры (более 90°F) и должен делать спасбросок по Стойкости каждый час (УС 15 + 1 за каждую предыдущую проверку) или получит 1d4 очков не-смертельного урона. Персонажи, носящие тяжёлую одежду или доспех любого вида получают штраф -4 к их спасброскам. Персонажи в бессознательном состоянии начинают получать смертельный урон (1d4 очка за каждый час).

Вертикальная Близость: персонаж, который находится над лавой, но не контактирует с ней, всё ещё подвергается действию высокой температуры. В пределах 31-100 фт воздух имеет температуру как в горизонтальной близости.

На 30 фт и ближе температура очень высока (более 110°F). Персонаж должен делать спасбросок по Стойкости каждые 10 минут (УС 15 + 1 за предыдущую проверку) или получит 1d4 очков не-смертельного урона. Персонажи, носящие тяжёлую одежду или доспех любого вида получают штраф -4 к их спасброскам. Персонажи в бессознательном состоянии начинают получать смертельный урон (1d4 очка каждые 10 минут), если только они не падают в лаву, тогда всё гораздо хуже.

Ядовитый газ: лава иногда имеет карманы с ядовитыми парами или газами. Вообще, большая область лавы имеет 10%-ый шанс на содержание ядовитых газов. В этих ситуациях, когда персонаж достаточно близок к источнику лавы, что должен делать спасброски по Стойкости, он должен также делать спасбросок по Стойкости с УС 15 каждый раунд, чтобы избежать 1 очка урона Силе. При провале спасброска персонажи должны сделать второй спасбросок минуту спустя или получают другое 1 очко урона Силе.

Контакт с Лавой

Жидкая лава наносит 2d6 очков огненного урона за раунд подвергания, кроме случаев полного погружения, которое наносит 20d6 очков огненного урона за раунд.

Урон от жидкой лавы продолжается 1d3 раунда после того, как прекращается подвергание, но этот дополнительный урон – половина от непосредственного контакта.

Лава охлаждается приблизительно за 5 минут, а её поверхность становится достаточно твердой, чтобы по ней можно было пройти, но она остаётся опасно горячей в течение 4d6 часов. Существо получает 1d6 очков огненного урона, если оно касается частично охлажденной лавы, кроме случаев непрерывного контакта (типа того, когда существо идет по поверхности охлаждающейся лавы), который наносит 2d6 очков огненного урона за раунд.

Пока лава не охладится полностью, есть шанс попасть на тонкую корку лавы и провалиться в жидкую лаву. Каждый раунд, когда существо идет или стоит на частично охлажденной лаве, есть 5%-ый шанс на проваливание. В этом случае, существо получает 2d6 очков огненного урона (Рефлекс УС 15, отрицает) от жидкой лавы. Вынимание провалившейся части тела из подобной трещины может быть достаточно трудно, так как грани трещины быстро охлаждаются и застывают. Эта ситуация требует проверки Высвобождения с УС 15. Как только член вынимается, существо продолжает получать 1d6 очков огненного урона в течение 1d3 раундов, пока охлаждается лава.

Перемещение в Лаве

Расплавленная лава - жидкость, но гораздо более вязкая, чем вода. В результате в ней трудно плавать. Существа могут это делать, но их скорость Плавания делится на два, а УС проверки плавания в лаве – вдвое больше, чем в обычной воде.

Лава	Плавание УС
Спокойная	20
Поток	30
Бурная	40

Персонаж, владеющий дробящим и колющим оружием, в то время как он находится в лаве, берёт штраф -4 к броскам атаки и наносит только половину урона при успешном ударе.

Персонаж под эффектом *свободы перемещения* может плавать в лаве, как будто это вода, и может сражаться без штрафов.

Лучший метод двигаться через лаву - со скоростью копания. Существо может двигаться через лаву с её полной скоростью копания, и не требуется никаких штрафов к атакам с оружием.

Лава и Вода

Лава быстро охлаждается, когда вступает в контакт с водой, но при этом вода в пределах 30 фт начинает кипеть. Кипящая вода наносит 1d6 очков огненного урона, если персонаж не полностью погружен в неё, в противном случае вода наносит 10d6 очков огненного урона за раунд подвергания.

В относительно мелких массах воды (менее 300 фт), где воды больше, чем лавы, попавшая в воду лава взрывается с шокирующей силой многочисленными осколками вулканического стекла. Любое существо в пределах 30 фт от такого взрыва получает 3d6 очков огненного урона и 3d6 очков рубящего урона (Рефлекс УС 20, половина). Сильный взрыв подобный этому уничтожает большую часть лавы и обычно запечатывает любые вулканические свищи; если под землёй остаётся большая часть лавы, требуется 4d6 часов чтобы создать достаточное давление, чтобы лаве снова просочиться в воду.

В глубоких подводных областях (типа подводных вулканических впадин), водяное давление настолько велико, что оно предотвращает кипение и сильные взрывы, даже когда происходит контакт лавы с водой. Тем не менее, вода нагревается от контакта с лавой, и подводные существа получают 4d6 очка огненного урона за раунд подвергания.

ТРУДНОПРОХОДИМЫЕ МЕСТА

Классические злодеи для персонажей низшего уровня включают гоблинов, кобольдов и дерро. Эти печально известные расы, несмотря на их сильные различия в физических данных и способностях, имеют одну общую вещь: их размер. Как Маленькие существа, они получают бонус к их КЗ и броскам атаки, но на этом преимущества малого роста не заканчиваются. На открытых пространствах группах организованных гоблинов, кобольдов или дерро могут быть угрозой, но в их логовищах они могут быть просто смертельны, потому что размер удобного для них дома - главное неудобство для большинства их врагов.

Туннели с низкими потолками просто не появляются в игре при сражении с гоблиноидами (?). Природные пещеры часто сужаются; эти области служат естественным укрытием для меньших существ типа душителей и чёрных мантий. В обратную сторону это тоже работает. Группа Средних ПИ может получить существенные преимущества, заманив дракона или гиганта в узкое место.

Ограничительные туннели могут препятствовать движению двумя способами; они могут иметь низкие потолки, вынуждая высоких существ приседать или даже ползать. Они могут также быть узкими, вынуждая больших существ протискиваться в проходы.

Движение в Тесных Местах

Любое существо, сражающееся в тесном месте, теряет его бонус Ловкости (если есть) к КЗ. Кроме того, применяйте следующую регулировку, в зависимости от преобладающих условий.

Узкое или Низкое: место, которое ниже или уже, чем рост или ширина существа, по крайней мере в два раза, попадает в эту категорию (?). Существо в таком месте перемещается с половиной его нормальной скорости из-за тесных условий, а бег и натиск невозможны. Стеснённое существо берет штраф обстоятельства -2 к броскам атаки лёгким оружием и -4 к броскам атаки одноручным оружием. Здесь нельзя использовать двуручное оружие.

Узкое и Низкое: место, которое и ниже и уже, чем рост или ширина существа, по крайней мере в два раза, попадает в эту категорию (?). Существо в таком месте перемещается с четвертью его нормальной скорости и берет штрафы к атаке вдвое больше, чем описано выше.

Можно Проползти: это место, которое ниже, чем половина, но, по крайней мере, выше, чем четверть роста существа. Существо может двигаться в таком месте по-пластунски со скоростью 5 фт (1 квадрат), но оно должно снять средний и тяжелый доспехи, рюкзаки и другое большое снаряжение (хотя его можно тащить за собой). Применяются нормальные штрафы за лежачее положение. Единственное позволенное оружие дальнего боя в таком месте - арбалет.

Можно Протиснуться: это место, которое ещё уже, чем «узкое», ниже, чем «низкое» или меньше, чем «можно проползти», но ещё не «мышинная нора». Существо в таком месте может перемещаться со скоростью 5 фт (1 квадрат) при прохождении проверки Высвобождения с УС 15. Сражение в таком месте возможно только с лёгким оружием, а существо берёт штраф обстоятельства -8 к его броскам атаки. Единственное позволенное оружие дальнего боя в таком месте - арбалет.

«Мышинная Нора»: это место – большее, чем голова существа, но меньшее, чем его плечи, как сказано в описании умения Высвобождение. Существо может переместиться на 5 фт (1 квадрат) при проверке Высвобождения с УС 30. Сражение в таком месте невозможно.

Сужение Туннелей

Сужение	Штраф к передвижению ¹	Штраф к атакам лёгким оружием ²	Штраф к атакам одноручным оружием ²	Штраф к атакам двуручным оружием	Оружие дальнего боя
Узкое или Низкое	½ скорости	-2	-4	Невозможно	Любое
Узкое и Низкое	¼ скорости	-4	-8	Невозможно	Любое
Можно Проползти	Только 5 фт.	-4	-8	Невозможно	Только арбалет
Можно Протиснуться	Высвобождение (УС 15), 5 фт	-8	Невозможно	Невозможно	Только арбалет
«Мышиная Нора»	Высвобождение (УС 30), 5 фт	Невозможно	Невозможно	Невозможно	Невозможно

1 - существо, двигающееся через тесные квадраты, теряет его бонус Ловкости (если есть) к КЗ

2 - рассматривайте колющее оружие, которое протыкает цель, на одну категорию размера меньше

Оружие в Тесных Местах

Некоторое оружие более подходит для использования в ограниченном пространстве, чем другое. Колющее оружие, которое протыкает, а не разрезает противника, рассматривают на одну категорию размера меньше, чем обычно при вычислении штрафов к броскам атаки. Это оружие включает кинжал, короткий меч, рапиру, копье (любой тип) и трезубец, но не клевец, косу, гномский крючковатый молот или шипованную цепь.

Атаки оружием дальнего боя в ограниченном пространстве берут штрафы, соответствующие размеру оружия. Арбалеты - единственное оружие годное к употреблению в «можно проползти» и «можно протиснуться» местах, но эти атаки всё равно берут соответствующие размерам штрафы.

Другие Способы Передвижения

Правила передвижения в тесных местах выше предполагают существо, использующее скорость передвижения по земле. Другие способы передвижения работают несколько по-другому.

Копание: существо, использующее скорость копания, не берёт никаких штрафов к передвижению или броскам атаки с лёгким оружием в тесных местах. Помните, что скорость копания позволяет двигаться через твердую породу и камень, только если описание существа указывает на это; иначе, существо может копать только в мягкой земле.

Лазание: скорости лазания бесполезна в областях с низкими потолками, но в узких вертикальных местах её рассматривают, как будто существо использует скорость по земле. УС Лазания имеет штраф -10, если альпинист находится в тесном месте.

Полёт: крылатое существо может использовать его скорость полёта без модификаторов в низких областях. Существо, которое летит без крыльев (используя магию), может также использовать его скорость полета в местах «можно проползти». Скорость полёта не может использоваться в других тесных местах.

Плавание: В «узких или низких» затопленных местах, существо может плавать с его полной скоростью плавания в низких или «можно проползти» местах, и с половиной его скорости плавания в узких или «узких и низких» местах.

ДЕРЕВНИ НА ВЕРХУШКАХ ДЕРЕВЬЕВ

Лесистые регионы - популярные места для проведения приключений. Они обычны для фэнтезийных сеттингов, а населяют их расы типа эльфов и гномы. Деревня на верхушке дерева представляет собой интересную локацию для проведения опасного столкновения. Фанаты фэнтези читали о таких местах или видели их в кино. Лихое раскачивание на лианах и веревках, в сочетании с боями на верёвочных мостах или винтовых лестницах оставляет незабываемое впечатление.

Здания

Строения, обычные для деревни на верхушке дерева - те же самые, что и для любой другой деревни. Гости могут встретить магазины, рестораны и другие виды коммерческой деятельности, так же как и частные дома. Здания обычно строятся на высоте 50-100 фт над землёй, в зависимости от типа деревьев и индивидуального предпочтения сообщества. Здания в пределах одного сообщества обычно не размещаются на высоте более, чем 20 фт друг от друга.

Воздушное Сообщение

Здания в деревнях на земле связаны дорогами из булыжников или просёлочными дорогами. В деревнях на верхушках деревьев, дороги принимают различные формы. На и вокруг отдельных деревьев размещаются

деревянные спиральные лестницы, соединённые с деревянными платформами, на которых располагаются строения. Некоторые общины применяют строгие меры по обеспечению безопасности, но большинство деревень использует простые перила. Приученные к опасностям проживания на верхушках деревьев, жители не задумываются об узких лестницах или о краях деревянных платформ около их домов. Игровая статистика лестниц, платформ и поручней может быть найдена в таблице ниже.

Обычно, лестницы и платформы делаются вручную, но магические культуры могут формировать эти структуры из живой древесины. Эльфы особенно любят эту технологию строительства. Такие платформы или лестницы имеют удвоенные ОЖ и выдерживают двойной вес. При превышении грузоподъёмности ступенька или платформа ломается через 1d4 раунда.

Чтобы соединять деревья друг с другом, древесные сообщества обычно используют мосты. Для промежутков в 10 фт и меньше вполне подходят деревянные мостики. Для больших расстояний, жители строят верёвочные мосты, состоящие из одной верёвки для ног и двух верёвок для рук. На всём протяжении периодически ставят распорки, чтобы свести к минимуму колебания. Эти верёвочные мосты могут стать замечательным источником экшена, если битва происходит в таких локациях.

Дороги в Кронах Деревьев

Тип	Прочность	ОЖ	УС Ломания	Грузоподъёмность	УС Равновесия ²
Лестницы	5	20*	23	500 фн ¹	10
Платформы, мосты	5	20*	23	500 фн ¹	8
Поручни	5	10	18	150 фн	20
Верёвки (соединительные и для мостов)	0	8	23	400 фн	12 ³

1 – магически сделанные элементы имеют удвоенные ОЖ и грузоподъёмность.

2 - УС Равновесия применяются только в бою или если по усмотрению Мастера. Для пешей ходьбы на устойчивых конструкциях в хорошую погоду проверки Равновесия не требуются.

3 - УС Равновесия увеличивается до 20 при балансировании на одной верёвке.

Бой: Мосты, Платформы и Лестницы

Битвы на мостах, платформах и лестницах в кронах деревьев может быть подбадривающим - и смертельным - столкновением. Сражение на краю лестницы, платформы или деревянного моста требуют проверки Равновесия с УС 5 в каждом раунде. Опасность не так велика, если есть поручни. При отсутствии поручней УС повышается до 8. Существа получают бонус +1 к броскам атаки ближнего боя при сражении выше их противников на лестнице.

Бой на верёвочном мосте – совсем другой вопрос. Размахивать оружием стоя на таком мосту достаточно трудно. Атаки рубящим и дробящим оружием имеют штраф -2 к броскам урона. Так как опора уходит из под ног, такие удары испытывают недостаток в их обычной силе. Кроме того, различные типы атак делаются со штрафами, в зависимости от того, действительно ли существо имеет руку, свободную для того, чтобы схватиться за одну из двух веревок. Наконец, боец на верёвочном мосте должен проходить проверку Равновесия каждый раунд или упадёт с моста. Падающее существо может сделать попытку спасброска по Реакции с УС 15, чтобы успеть схватиться за верёвки, но даже при успехе, упавшее существо находится на милости его противника.

Верёвки верёвочного моста могут быть обрезаны. За каждую обрезанную для рук верёвку УС проверок Равновесия, сделанных на мосту увеличивается на 5. Если обрезают верёвку для ног, бойцы падают вниз, если они не проходят спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы схватиться за одну из оставшихся верёвок.

Бой на Верёвочных Мостах

Тип Атаки	Штраф к Атак	УС Равновесия
Одноручная, ближняя (не-основная рука свободна)	-2	10
Двуручная, ближняя ¹	-4	15
Одноручная, дальняя	-2	10
Двуручная, дальняя	-2	10

1 – в данной ситуации, эта категория также включает персонажей, держащих оружие и тяжёлый щит или другую часть снаряжения.

Раскачивание на Веревках и Лианах

Раскачивание на веревке - основной элемент лихого жанра, а посещение деревни на верхушке дерева, вероятно, вызовет вопрос того, как исполнить этот смелое действие. Вообще, сделать это довольно легко. А вот чтоб это выглядело красиво – абсолютно другой вопрос.

Чтобы выполнить раскачивание на лиане или верёвке персонаж должен сделать проверку Силы с УС 5. УС равен 10, если персонаж несёт средний груз, и 15, если персонаж несёт тяжёлый груз. Если персонаж хочет раскачиваться держась только одной рукой, он берёт штраф -2 к проверке. Персонаж может также выпустить веревку из рук в верхней мёртвой точке, если его траектория несёт его вверх к его месту назначения. Персонаж

может сделать проверки Прыжков и Кувырков с УС 15, чтобы уменьшить урон от приземления, так же, как если бы он спрыгнул с чего-либо.

Персонаж может с этой простой проверкой Силы перелететь из одной точки в другую, если они находятся в одной плоскости. Персонаж может приземлиться на 20 фт выше начальной точки, если, конечно, хватит верёвки по горизонтальному вектору. За каждые 5 фт высоты персонаж должен пролететь, по крайней мере, 20 фт в горизонтальной плоскости. Например, если персонаж хочет перелететь с платформы, находящейся на 60 фт над землёй на платформу на высоте 70 фт над землёй, платформы должны быть, по крайней мере, на расстоянии 40 фт.

Персонаж не может достигнуть высоты большей, чем 20 фт выше его отправной точки, если он не поднимется вверх по верёвке, на которой он раскачивается. Раскачивание на верёвке имеет скорость в плоскости 40 фт, поэтому, раскачивающийся персонаж может подняться вверх по верёвке на расстояние равное одной четвертой его скорости как часть раскачивающегося действия. Персонаж может сделать две проверки Лазания, чтобы подняться этим способом, если колебание достаточно долгое, чтобы составить двойное перемещение (промежуток больше, чем 40 фт). УС проверки Лазания, чтобы подняться по раскачивающейся верёвке - 20, которая более трудна, чем для неподвижной верёвки с узлами (УС 15). Если раскачивающая верёвка имеет узлы, УС Лазания понижается до 15.

Бой: Раскачивание

Персонаж может сделать одну атаку в конце раскачивания, если его колебание за раунд - меньше 80 фт (двойное перемещение на раскачивающейся верёвке), а атака сделана оружием, которое он может держать в одной руке. При атаке он получает модификаторы натиска (+2 к броску атаки и -2 к КЗ), и он может получить преимущество от более высокого положения (+1 к броску атаки). Дальняя атака при раскачивании возможна лишь в том случае, если персонаж может использовать оружие дальнего боя в одной руке. Атаки в конце раскачивания требуют, чтобы персонаж взял штраф -2 к проверке Силы при раскачивании, так как он раскачивается на одной рукой (см. выше), если он не имеет навык Выхватывания Оружия, *перчаток хранения* или другой способности, которая позволяет ему доставать оружие как свободное действие. В этом случае, персонаж может использовать для раскачивания обе руки и достать его оружие за долю секунды до его атаки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Существа обеспечивают такую же большую возможность для уникальных столкновений, как и локации. Взаимодействия с большими группами, особенно в густо населенных областях, создают собственные опасности.

ПОГОНИ

Напряжённые погони стали классическим элементом жанров фэнтези и экшен. Они дают быстрым персонажам шанс похвастаться и обеспечивают неуверенность и напряжённость когда игроки преследуют важного злодея.

Погони могут быть легко отсужены, при этом поддерживая высокий уровень напряжения. Первая вещь, которую надо учитывать - скорость. Если преследователь и преследуемый имеют одинаковую скорость, преследующий персонаж должен получить преимущества по скорости в ходе преследования, чтобы поймать противника. Преследуемый, тем временем, должен иметь возможность ставить препятствия, чтобы замедлить преследователя.

Если персонажи имеют различные скорости, вопрос решается легче. Каждый раунд сравнивайте скорости участников погони. Если различие в скорости в пользу преследователя, он сокращает расстояние между собой и преследуемым на эту разницу в скорости. Если разница в скорости в пользу убегающего персонажа, расстояние наоборот увеличивается на эту разницу. Большинство погонь не позволяет участникам использовать действие Улучшенного Бега (скорость $\times 4$) и состоит только из действий двойного перемещения.

Ямы и Канавы

При погоне ямы и канавы могут быть превосходными препятствиями. При равных скоростях персонаж с лучшим модификатором проверки Прыжков, вероятно, будет иметь преимущество в погоне, которое содержит прыжки через эти препятствия. Персонаж, который проваливает проверку Прыжков больше, чем на 5, может сделать попытку спасброска по Реакции с УС 15, чтобы схватиться за дальний край ямы. Чтобы потом выбраться из такого положения надо выполнить отдельное действие передвижения и пройти проверку Лазания с УС 15.

Строительный мусор, мелкие препятствия

В данном раунде во время погони есть 10%-ый шанс, что ландшафт содержит материалы, которые преследуемое существо может уронить, чтобы замедлить преследователя. В городских условиях этот шанс увеличивается до 30 %. Преследуемый персонаж может сделать проверку Силы с УС 10 как свободное действие, чтобы опрокинуть упомянутые материалы позади себя, когда он бежит. Успех в этой проверке

разбрасывает материалы по области в 10 фт² на пути преследователя, делая область эквивалентной плотному щебню. Сложный ландшафт требует, чтобы персонаж потратил 2 квадрата передвижения (за один квадрат местности), чтобы пройти. Провал означает, что преследуемый персонаж не только не в состоянии уронить мусор, но и тратит действие передвижения, пробуя опрокинуть груды.

Если хотите, вы можете обеспечить преследуемого персонажа большими груды мусора для опрокидывания. За каждую дополнительную 10 фт² секцию, которую персонаж пробует превратить в труднопроходимый ландшафт, УС проверки Силы увеличивается на 5. Персонаж не должен пробовать опрокинуть всю груды мусора, а может захотеть свалить лишь её часть. Провал в этих более сложных проверках имеет тот же самый результат.

Некоторые виды мусора не обязательно ронять. Возможно, масло или другая скользкая поверхность покрывает область, через которую проходит погоня. Возможно, преследуемое существо проталкивается через толпу или проходит через здание. Различные ситуации могут призвать к различным регулировкам или проверкам умений. Как правило, если препятствия имеют вид, который мешает передвижению персонажа, их можно рассмотреть как плотный щебень. Даже толпу можно рассмотреть как щебень, если сохранение духа сцены погони более важно, чем отслеживание реакции толпы на то, что там происходит толкотня. Если препятствия имеют вид, который влияет балансирование, используйте проверку Равновесия.

Уклоны, скаты, склоны

Погоня по наклонным плоскостям – обычное дело. Бежит ли персонажи по крыше, поднимается ли по лестнице или мчится по склону холма, наклонную плоскость можно сделать интересным элементом погони.

Как описано в «Холмах», страница 89 *Руководства Ведущего*, пологие уклоны не имеют никакого эффекта на движение. Крутые уклоны, однако, требуют, чтобы персонажи тратили 2 квадрата передвижения, чтобы пройти один квадрат крутого уклона. Уклон, покрытый разнообразными препятствиями, ещё более труден для восхождения; персонажи, входящие в квадрат с препятствиями на уклоне должны тратить 3 квадрата передвижения.

Типы Погонь

При планировании сцены погони рассмотрите обстановку, в которую вы можете добавить уникальные элементы ландшафта, чтобы сделать этот момент незабываемым. Погоня в тесном коллекторе, где РС должны ужиматься, чтобы продолжить преследование добычи – прекрасный пример. Перемещение в узком месте занимает 2 квадрата передвижения, а существа могут пройти в область, вдвое уже их собственной ширины. Соедините футовой глубины (или больше) воду и проход с низким потолком, и вы получите погоню, которую ваши персонажи не забудут никогда.

Аналогично, рассмотрите погоню в ледниковых горах. Открывающиеся под ногами персонажей и их добычей (или преследователями) провалы, требующие проверок Прыжков или спасбросков по Реакции с УС 15, чтобы избежать падения. Скользкий ландшафт также опасен; требуется проверка Равновесия с УС 10 или более для всех участников погони.

Рассмотрите следующие ситуации или окружающие среды, в которых вы можете провести вашу собственную сцену погони:

- По крыше или ряду крыш
- Через переполненный рынок
- По лесным тропинкам
- По дюнам
- Через лабиринт городских улочек

ТОЛПЫ

Толпы людей наиболее часто встречаются в больших городах, но правила, представленные здесь, могут также легко работать для пещер, изобилующих сотнями гоблинов, для обращённых в паническое бегство животных, или даже в запутанных лесах разумных растений.

Толпы обычно не противостоят ПИ, но их присутствие может сильно ограничить передвижение и добавить новый фактор к использованию заклинаний с эффектом области. Нет необходимости расставлять каждого члена толпы на карте, когда вспыхивает бой или когда ПИ вынуждены преследовать врага в такой области. Вместо этого, просто укажите, какие квадраты на карте содержат толпу. Если толпа видит что-то очевидно опасное, она передвигается со скоростью 30 фт за раунд с инициативой 0. Для детальных правил управления толпой обратитесь к разделу «Разъярённые Толпы» ниже.

Направление Толпы: требуется проверка Переговоров с УС 15 или проверка Запугивания с УС 20, чтобы убедить толпу, чтобы она двигалась в определённом направлении, и толпа должна быть способна слышать или видеть, что персонаж делает такую попытку. Требуется полнораундовое действие, чтобы сделать проверку Переговоров, но свободное действие, чтобы сделать проверку Запугивания.

Если два или больше персонажей пробуют направить толпу в разных направлениях, они делают противопоставленные проверки Переговоров или Запугивания, чтобы определить, кого слушает толпа. Толпа игнорирует каждого, если ни один из результатов проверок персонажей не превышает УС, приведённые выше.

Движение в Толпе

Народ в толпе стоит достаточно плотно, иногда плечом к плечу. Как правило, один 5-футовый квадрат, занятый толпой Средних существ содержит три Средних существа. Эти тесные условия сильно затрудняют перемещение. Требуется 2 квадрата передвижения, чтобы пройти через квадрат, занятый толпой. Толпа обеспечивает укрытие для любого, кто это использует, позволяет проверку Маскировки и обеспечивает бонус к КЗ и спасброскам по Реакции.

Персонаж, кто заканчивает своё передвижение в квадрате занятом неподвижной толпой, находит, что ему трудно сделать что-либо. Он берёт штраф -2 к броскам атаки, спасброскам по Реакции и всем проверкам умений, которые затрагивают штрафы проверки по доспехам, и он теряет свой бонус Ловкости к КЗ. Нахождение в квадрате с толпой рассчитывается как энергичное движение для целей чтения заклинаний (требуется проверка Концентрации с УС 10).

Персонаж, кто заканчивает своё передвижение в квадрате занятом подвижной толпой, оказывается в дополнительной опасности. Он может взять полнораундовое действие, чтобы остаться на своём месте, он может взять полнораундовое действие, чтобы двигаться с толпой, или он может попробовать сопротивляться движению толпы. Персонаж, который пробует сопротивляться толпе в этой манере, должен сделать спасбросок по Реакции с УС 15. Успех указывает, что он берёт те же самые штрафы, что и при неподвижной толпе, за исключением того, что действие составляет сильное движение (требуется проверка Концентрации для чтения заклинаний с УС 15). Провал указывает, что ПИ теряет все действия на этот раунд и подвергнут атаке подсечки. Толпа имеет бонус +8 на противопоставленном броске атаки, чтобы выполнить атаку подсечки. Если персонаж оказывается на земле, его растаптывают, нанося 2d6 очков урона.

Плотность Потока

Поток - определенная форма толпы, которая появляется на дорогах и открытых областях. Любая толпа, которая перемещается, по крайней мере, с её скоростью за раунд, рассматривается как находящаяся в потоке до конца раунда.

Хотя дороги строятся, чтобы снизить плотность потока, они всё равно могут быть переполненными и трудно проходимыми. В поселениях, эти условия могут причинить существенные проблемы персонажам, особенно начинается бой или погоня. Поток может быть отнесён к четырём различным категориям.

Спорадический: спорадический поток охватывает диапазон движения от слегка заполненной до пустой дороги. Спорадический поток не препятствует движению и не требуется никакого спасброска по Реакции при перемещении против потока движения.

Слегка Заполненная Дорога: большие промежутки и открытые области символизируют плотность потока на этом уровне. Перемещение через слегка заполненное переполненное шоссе не обеспечивает укрытие и, при этом, поток не препятствует движению. Перемещение против потока может быть опасно, а спасбросок по Реакции, чтобы избежать опрокидывания на землю - УС 12. Если персонаж берет действие перемещения, чтобы избежать столкновения с потоком, он получает бонус +4 к его спасброску по Реакции. Эффекты и урон в случае неудачи при спасброске те же, что и при сильно заполненной дороге.

Сильно Заполненная Дорога: сильно заполненная дорога содержит толпы, но эти толпы препятствуют движению, только если персонаж двигается против или поперек потока движения. Сильно заполненная дорога представляет дополнительную опасность - шанс на то, что вас свалят с ног и растопчут. Персонаж, который перемещается против потока движения, должен делать спасбросок по Реакции с УС 15, чтобы избежать опрокидывания. Если персонаж берёт действие перемещения, чтобы избежать столкновения с потоком, он получает бонус +4 к этому спасброску по Реакции. Персонаж, которого опрокидывают, получает 2d6 очков дробящего урона за раунд, в котором он был опрокинут, и за каждый последующий раунд, который он проводит на земле. В большинстве случаев, через 1d4 раунда после того, как персонаж начинает получать урон, поток становится давкой.

Давка: давка получается, когда на пути потока встаёт преграда. Через плотную, неподвижную толпу людей, лошадей, телег и фургонов пробраться очень сложно. Давка на дороге состоит из неподвижной толпы.

РАЗЪЯРЁННЫЕ ТОЛПЫ

Рассерженная толпа представляет самую опасную форму толпы. Толпу могут рассердить как сами ПИ, так и кто-нибудь другой, но, как правило, менталитет толпы отвергает желания и цели индивидуума в толпе, и ПИ, которые мешают, могут оказаться центром ярости толпы.

Такую толпу рассматривают как одно лицо, подобное рою, за исключением того, что она состоит из больших существ. Толпа может быть составлена из Маленьких, Средних или Больших существ, но все отдельные существа должны иметь тот же самый тип. Разъярённую толпу, которая включает толпу гоблинов и толпу душителей, лучше всего смоделировать двумя отдельными толпами. Вы можете использовать следующий шаблон, чтобы создать определенные типы разъярённых толп.

"Разъярённая Толпа" - шаблон, который можно применить к любому Маленькому, Среднему или Большому существу. Вообще, разъярённые толпы – явление проходящее; после формирования, толпа сохраняется, самое большее, 1d4+1 часа. Большинство толп распадается намного быстрее, как только фактор,

который её создал, пропадает. Разъярённая толпа использует всю статистику базового существа и специальные способности кроме тех, что отмечены ниже.

Размер и Тип: толпа - Гигантское существо, составленное или из сорока восьми Маленьких или Средних существ, или из двенадцати Больших существ. Тип толпы остаётся неизменным от базового существа.

Кубик Жизней: толпа имеет один общий КЖ и ОЖ. Все толпы имеют 30 КЖ; это число представляет ментальность и физическую массу, а не расу или класс, так как отдельные члены толпы не используют их собственные характеристики или опыт. Тип КЖ устанавливается расовым КЖ толпы, а не классовым уровнем толпы. Таким образом, толпа обывателей бросает d8 для определения ОЖ, а не d4.

Снижение ОЖ толпы до 0 и ниже указывает на то, что толпа расходится, хотя урон, полученный до этого значения, не ухудшает её способности нападать или сопротивляться атаке. Толпы никогда не поражаются или уменьшаются уроном до состояния умирания.

Инициатива: модификатор инициативы разъярённой толпы всегда +0.

Скорость: скорость толпы на 10 фт медленнее, чем у её базового существа.

Класс Защиты: Как базовое существо, измененное на -4 за Гигантский размер толпы.

Базовая Атака: Так как все толпы имеют 30 КЖ, их ББА устанавливается в зависимости от их типа.

Тип Разъярённой Толпы	Базовый бонус атаки
Феи или нежить	+15
Мутанты, животные, конструкции, элементали, гиганты, гуманоиды, илы, растения или насекомые	+22
Драконы, магические бестии, чудовищные гуманоиды или пришельцы	+30

Захват: Как ББА, измененный на +12 за размер, и как соответствующий её модификатору Силы.

Атака/Полная атака: Толпы не проводят стандартные атаки. Скорее, в бою их рассматривают подобно рою. Толпа наносит 5d6 очков дробящего урона любому существу, на место которого встаёт толпа в конце своего перемещения, без необходимого броска атаки. Атаки толпы игнорируют покров и укрытие. Атаки толпы не-магические, если атаки базового существа не считают магическими. К атакам толпы применяют поглощение урона.

Пространство/Досыгаемость: толпа занимает 20 фт², но её досягаемость - 0 фт. Чтобы напасть, она должна переместиться на место противника, что вызывает свободную атаку. Толпа может занять то же самое место, что и существо, так как она растаптывает и перемещается вокруг жертвы. Толпа может двигаться через квадраты, занятые врагами, и обратно, хотя это вызывает свободную атаку. Толпа может двигаться через пространства, достаточные для её членов.

Большие толпы представлены сочетанием отдельных толп. Область, занятая большими толпами - полностью изменяема, хотя толпа обычно остаётся в смежных квадратах (?).

Варианты Атаки: менталитет разъярённой толпы питается эмоциями; в результате, отдельные существа, которые составляют толпу, не способны использовать любые варианты атаки, которые требуют действий, типа дыхательного оружия, магических способностей и т.п. Если базовое существо имеет варианты атаки, которые влияют на наносимый им урон (типа яда, истощения жизни, повреждения характеристики, улучшенного захвата, сжатия, разрывания или заглатывания целиком), эти специальные атаки функционируют как обычно на любом существе, поврежденном толпой. Варианты атаки типа оружия взгляда, которые функционируют постоянно, продолжают работать как обычно. УС спасбросков для любых этих атак должен быть повторно рассчитан основываясь на 30 КЖ толпы.

Кроме того, толпы извлекают пользу из одной или обеих из следующих вариантов атаки.

Эксперт Захвата (Экс): разъярённая толпа может поддерживать захват без штрафа и всё ещё делать атаки против других целей (обычно, нападение на другие цели во время проведения захвата налагает штраф -20 к проверкам захвата). Толпу никогда не рассматривают неподготовленной в то время как она проводит захват.

Растаптывание (Экс): разъярённая толпа, которая просто перемещается поверх существа и не заканчивает своё движение в квадрате, который занимает это существо, может растоптать это существо. Растоптанное существо получает урон, равный 2d6 очков + 1 1/2 умножить на модификатора Силы толпы. Жертва может или сделать свободную атаку против толпы или сделать спасбросок по Реакции (УС 25 + модификатор Силы толпы), чтобы получить половину урона.

Специальные Качества: разъярённая толпа сохраняет все специальные качества базового существа. Кроме того, она получает следующие специальные качества.

Анатомия Разъярённой Толпы (Экс): толпа не имеет ясного фронта или тыла и никакой явной анатомии, поэтому толпа не подвержена критическим попаданиям или скрытым атакам. Толпа не может быть окружена, захвачена, против неё нельзя провести подсечку и натиск.

В отличие от стандартных роев, разъярённые толпы состоят из относительно небольшого количества отдельных существ, поэтому заклинания или эффекты, влияющие на определённое количество существ, могут быть применены против толпы. Каждое отдельное существо, которое является убитым, недееспособным или иначе выведенным из строя заклинанием или эффектом, налагает два отрицательных уровня на толпу. Толпа, которая получает отрицательные уровни, равные её КЖ, расходится, как будто её ОЖ уменьшились до 0. Отрицательные уровни, полученные в этой манере - не результат отрицательной энергии (и, таким образом, не

могут быть заблокированы защитой от смерти или удалены восстановлением), но это никогда не заканчивается постоянной потерей уровня. Толпа получает половину урона (+50 %) от заклинаний или эффектов, которые затрагивают область, типа расплескивающегося оружия и заклинаний воплощения.

Хотя толпы рассматривают как одно существо, иногда необходимо определить, что стало с определенным индивидуумом в толпе. Если толпа рассеяна не-смертельными атаками, нет никаких жертв. Если толпа рассеяна смертельными атаками, предположите, что 30% ее участников убиты, а у 30% ОЖ уменьшены до 0. Чтобы определить судьбу определенного индивидуума, просто бросьте d%: результат 01-30 указывает, что он умер, 31-60 указывает, что у жертвы 0 ОЖ, а результат 61-100 указывает на относительно невинное состояние индивидуума.

Спасброски: спасброски разъяренной толпы рассчитываются как для типа существа с 30 КЖ. Хороший базовый спасбросок толпы - +17, а её плохой базовый спасбросок - +9.

Характеристики: характеристики толпы те же самые как у базового существа, за исключением того, что её Интеллект, Мудрость и Обаяние снижены до 10. Если Интеллект, Мудрость и Обаяние базового существа ниже 10, они не изменяются.

Умения: те же самые, что и у базового существа; не надо пересчитывать на 30 КЖ толпы. Новые показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния могут модифицировать некоторые умения.

Навыки: те же самые, что и у базового существа; все толпы получают Улучшенный Натиск и Улучшенное Сбивание как бонусные навыки.

Организация: отдельная, пара или банда (3-12 толп).

Уровень Столкновения: 8 или +2, если УСт базового существа - 7 или выше.

Продвижение:-

Регулировка уровня:-

Примеры Разъяренных Толп

Следующие блоки статистики, представленные в новом формате, описывают две общих формы разъяренной толпы, бунтующая толпа и паническое бегство. Для деталей нового формата, см. страницу ____.

Бунтующая Толпа (Разъяренная Толпа Людей)

УСт 8

3Н Гигантский гуманоид (разъяренная толпа Средних людей)

Инициатива +4; **Чувства** Слух +4, Внимательность +4

Языки Обычные

КЗ 6, касательный 6, неподготовленный 6

ОЖ 135 (30 КЖ)

Стойкость +11, **Реакция** +9, **Воля** +17

Скорость 20 фт. (4 квадрата)

Ближний бой Разъяренная Толпа (5d6)

Пространство 20 фт.; **Досыгаемость** 0 фт.

Базовая Атака +22; **Захват** +34

Варианты Атаки Эксперт захвата, растаптывание 2d6

Характеристики Сил 11, Лов 11, Тел 11, Инт 10, Муд 10, Оба 10

СК анатомия толпы

Навыки Улучшенная Инициатива, Повышенная Стойкость, Улучшенный Натиск^б, Улучшенное Сбивание^б

Умения Слух +4, Внимательность +4

Паническое Бегство (Разъяренная Толпа или Скаковые Лошади)

УСт 8

Н Гигантское животное (разъяренная толпа Больших животных)

Инициатива +0; **Чувства:** сумеречное зрение, нюх; Слух +3, Внимательность +3

КЗ 10, касательный 7, неподготовленный 9

ОЖ 195 (30 КЖ)

Стойкость +19, **Реакция** +18, **Воля** +9

Скорость 50 фт. (10 квадратов)

Ближний бой разъяренная толпа (5d6)

Пространство 20 фт.; **Досыгаемость** 0 фт.

Базовая Атака +22; **Захват** +36

Варианты Атаки Эксперт захвата, растаптывание 2d6+3

Характеристики Сил 14, Лов 13, Тел 15, Инт 2, Муд 10, Оба 6

СК анатомия толпы

Навыки Крепость Тела, Улучшенный Натиск^б, Улучшенное Сбивание^б, Улучшенный Бег

Умения Слух +3, Внимательность +3

МИНИАТЮРЫ И СОЗДАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

При создании столкновений, Мастера используют разнообразные методы для выбора определённых типов НИПов и монстров, которых они используют. Однако, с появлением военных игр *П&Д Миниатюры*, вы можете создать уникальные столкновения. Принципы, используемые при создании конкурентоспособных и жизнеспособных боевых отрядов, могут применяться при создании интересных П&Д ролевых столкновений.

ВОЕННЫЕ ОТРЯДЫ КАК РОЛЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вы начинаете процесс создания боевого отряда для военной игры, выбирая фракцию. Военная игра имеет четыре фракции, каждая основана на мировоззрении: законная добрая, законная злая, хаотическая добрая и хаотическая злая. Каждая фракция также представляет уникальный стиль игры. Например, законные фракции имеют тенденцию быть медленными и наносить меньше урона, чем хаотические фракции, но у них выше КЗ и атакующий потенциал. Эти основные принципы создания фракций и боевых отрядов могут привести к интересным ролевым столкновениям.

Возьмите боевой отряд, который вы создали для военной игры. На вашей следующей П&Д сессии, используйте ролевою статистику в карте статистики миниатюры и начните ролевое столкновение с вашим боевым отрядом. Отряд может быть похож на несоразмерную группу обычно несвязанных существ, но это - часть забавы. Даже если отряд состоит из монстров, с которыми ваши персонажи сталкивались прежде, такое столкновение всё ещё имеет уникальную тему. Поместив монстров в новые условия с различными союзниками, персонажи как будто сталкиваются с совершенно новым монстром.

Вы обнаружите, что характеристики, хорошо дополняющие друг друга в военной игре точно также хорошо дополняют друг друга и в ролевой П&Д игре. Создание боевого отряда сосредоточено на объединении характеристик миниатюр, которые закрывают слабости друг друга. Эти сбалансированные боевые отряды пытаются подготовиться к любой ситуации, с которой они могут столкнуться, от неуловимого боевого отряда противника до джаггернаута с высоким КЗ. Группы, основанные на магах и лучниках, имеют в своём составе крепких телохранителей, на случай ближнего боя. Группы, основанные на могучих бойцах ближнего боя, имеют в резерве магов, увеличивающих их эффективность в бою. Независимо от того, какой вызов получит группа, она должна иметь ответ. Военная группа может не иметь сильной атакующей составляющей в любой категории, чтобы отбросить ПИ назад, но её многосторонность должна сильно напрячь персонажей.

Боевые отряды сосредотачиваются на совершенствовании одной специфической тактики за счёт всех других. Эти отряды могут состоять из очень живучих существ, которые наносят огромное количество урона, но с относительно небольшой защитой, или это могут быть почти неразрушимые существа, наносящие очень небольшой урон. Этот тип подхода к созданию боевых отрядов также легко перевести на ролевою игру П&Д. Когда персонажи сталкиваются с одномерной группой, им будет необходимо разработать стратегию, которая будет использовать слабости противника. Когда игроки нащупают нужную нить, они получают чувство удовлетворения от их тактического превосходства, а вы сможете записать в свой актив знание, что ваши игроки обогатились новым типом игрового опыта.

Вообще, применяя тот же самый подход к ролевым столкновениям, что и при создании боевых отрядов вы добьётесь значительного изменения темпа игры. Группы уникальных, смешанных противников всегда подталкивают ПИ искать новую тактику, которую они должны применить, чтобы преодолеть вашу следующую полосу злодеев.

СТОЛКНОВЕНИЯ НА ОСНОВЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Даже если вы непосредственно не переносите боевой отряд из военной игры в вашу ролевою игру, вы всё равно можете использовать принципы создания боевых отрядов собирая вместе ролевые столкновения. Генерация боевых отрядов базируется на мировоззрении.

В военной игре, каждый боевой отряд имеет специфическое чувство, которое совпадает с его мировоззрением, как описано выше. Используя принципы для каждой фракции, вы можете создать ролевые столкновения. Объедините медленные, защитные единицы и сделайте их законными злыми. Создайте несколько столкновений с быстрыми, ориентированными на атаку хаотическими злыми миньонами. Если вы несколько раз бросите эти группы на ваших персонажей, ПИ постепенно изучат лучшие стратегии как с ними обходиться. Они будут читать *обнаружение закона* и *обнаружение хаоса*, чтобы получить тактическую информацию на основе мировоззрения. Адаптация к этой тактике даст им чувство удовлетворения от тактического обучения. Этот уровень тактической игры подражает тому, как закалённые герои, вероятно, реагировали бы на такие столкновения в ходе их приключений.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛАНДШАФТА

Военные игры с миниатюрами могут также научить вас использовать ландшафт в вашей кампании более эффективно. Секция о ландшафте в *Руководстве Ведущего* даёт много информации относительно изменения столкновений, которую многие Мастера просто не используют. Однако, как только вы отыграете несколько военных матчей, вы поймёте, как тактически важен может быть ландшафт, и как он может быть эффективно использован в вашей ролевой игре.

Присутствие на сложного ландшафта делает столкновения интересными и тактическими. Тот же самый принцип обращается и к ролевой игре. Подземелья не должны состоять полностью из гладких каменных этажей, предназначенных для кувырка или натиска. После того, как вы поиграете в военные игры с использованием ландшафта, рассмотрите применение тех же самых уроков к монстрам и злодеям в вашей ролевой игре.

Почему бы злобозлазу не отполировать полы в своём логовище? Он по полу не ходит, и их можно сделать скользкими, чтобы помешать захватчикам передвигаться и нападать. Как насчёт водных существ? Почему был бы куо-тоа, с их фантастической маневренностью в воде, по крайней мере, частично не затопить своё логово? Даже с глубиной в пару футов, они получают огромное тактическое преимущество перед захватчиками. Копающие существа должны выбрать логовища в областях со сложными, витиеватыми коридорами, которые позволят им нападать из стен, полов или потолков безнаказанно.

Подземелья должны одобрять существа, которые там живут, и это внимание к тактическим фактам ландшафта не должно быть ограничено военной игрой. В конце концов, там живут монстры; почему бы им не сделать свои дома удобными и защищёнными? Рассмотрите следующие дополнительные идеи:

- Летающие монстры с дальними атаками одобряют логовища с высокими потолками.
- Копающие монстры хорошо действуют в сложных витиеватых коридорах. Такой ландшафт позволяет им устраивать засады и использовать обвалы, чтобы разделять захватчиков.
- Лазающие существа любят гладкие стены и потолки в их логовищах. Они не должны делать проверку Лазания.
- Открытые пространства одобряют существа, которые предпочитают в бою использовать натиск. Минотавры, верховые противники и другие монстры, которые получают выгоду от натиска, живут в местах, которые позволяют им использовать эту способность часто.

ЧЕСТНАЯ ИГРА

Трудные для персонажей подземелья (в терминах ландшафта), вероятно, расстроят ваших игроков в ближайшей перспективе. Если вы хотите, чтобы им было интересно, позвольте им узнать о неприятностях ландшафта, когда они встречаются с ним. Если они входят в комнату, которая залита водой, рассмотрите предоставление им проверки Знания (Природа), Знания (Подземелья) или проверки Выживания, или, в нужных обстоятельствах, даже проверки уровня, чтобы узнать, что вода повлияет на ведение боя. Большинство игроков не будет запоминать соответствующие правила ландшафта из *Руководства Ведущего*, но героям лучше знать, что прохождение через затопленную территорию затронет их скорость и маневренность. Позволение игрокам в игре «вспоминать» эти эффекты, поощряет игроков получать ранги в часто-игнорируемых умениях. Также как плуты знают, что щебень увеличивает УС их проверки Акробатики и Равновесия. Следопыты и друиды знают эффекты небольшого подлеска и бурелома. Дайте персонажам шанс сделать проверку, чтобы узнать хитрый ландшафт и принять меры.

ЛАНДШАФТНЫЕ БОЕВЫЕ СЕТКИ

С доступными миниатюрами больше групп в своих играх начали использовать боевые сетки. Используя цветные ручки, каждая группа, вероятно, будет по-разному обозначать элементы ландшафта. Однако, используя простую чёрную ручку и символы со страницы [___](#), вы сможете быстро сделать наброски каждого элемента ландшафта, которые вам нужны.

Эти символы представляют собой быстро распознаваемые элементы для вашей боевой сетки; они могут быть нанесены на сетку прямо по ходу игры при помощи только чёрной ручки. Если у вас есть ручки других цветов, не стесняйтесь их использовать по вашему усмотрению, но наличие набора символов, которые требуют только одного цвета, означает, что игра может продолжиться, даже если у вас нет цветных ручек.

Помните только одно: на боевой сетке, используйте линии сетки, чтобы обозначить границы ваших типов ландшафта. Не наносите линии, дифференцирующие ландшафт, в середине квадратов. Этот совет поможет вам избежать замешательства и дебатов за игровым столом. Если игроки сразу понимают, какой квадрат свободен, какой отображает уклон, а какой охвачен водой, они не будут замедлять вашу игру, задавая вопросы, или позже жаловаться, что ваша карта была непонятна.

БЫСТРОЕ ОБОЗНАЧЕНИЕ

Каждому Мастеру приходилось придумывать приключение или столкновение по ходу игры. Если вам надо быстро нарисовать карту, у вас, вероятно, нет времени, чтобы обозначить каждый квадрат уместным символом ландшафта. Вместо этого, обозначьте границы каждого типа ландшафта, затем отметьте тип ландшафта соответствующим символом в середине выделенной области, чтобы указать, что все смежные области в пределах границы имеют тот же самый тип ландшафта, что и обозначенный в середине.

ПЕРЕКРЫВАНИЕ ЛАНДШАФТА

Техника, описанная выше, помогает свести боевые беспорядки к минимуму, но иногда вам будет необходимо отразить несколько типов ландшафта в одной и той же области. Символы, представленные ниже, могут при необходимости налагаться друг на друга.

ПОВЫШАЮЩИЙСЯ ИЛИ ПОНИЖАЮЩИЙСЯ ЛАНДШАФТ

Повышающийся и понижающийся ландшафт - весьма обычное дело. Указать повышение или понижение просто. В центре постепенно поднимающейся области, типа холма, дюны или вершины уклона, ставят знак плюс с числом, указывающим высоту в футах. Для постепенно снижающейся области используйте знак минус с числом, указывающим снижение в футах.

Если вам надо отследить все изменения постепенного повышения или снижения, вы можете отмечать каждое изменение высоты ландшафта. Отмечайте эти изменения, используя пунктирные линии, не забывая показывать высоту в футах. На крутом уклоне, изменения отмечаются на каждом дюйме (каждый квадрат) боевой сетки (указывается 5-футовое изменение высоты за каждые 5 горизонтальных футов). На пологом уклоне, изменения отмечаются каждые два дюйма (2 квадрата). См. Уклоны, ниже.

Просто маркировка края перепада высот может указать на утесы, пропасти и ямы. Отметьте снижение ландшафта (относительно того места, где стоят персонажи на карте) знаком минус и числом, указывающим глубину перепада высоты в футах. Если ландшафт повышается, используйте знак плюс.

Используя эту технику, можно также указать глубину воды. Минус в центре знака обозначающего воду, сопровождаемый числом указывает максимальную глубину. Если вы предпочитаете чтобы ПИ не знали эту информацию, не указывайте число.

ДЕРЕВЬЯ

Деревья в *Руководстве Ведущего* делятся на три типа: редкие, средние и плотные. Однако, средние и плотные деревья имеют одинаковое воздействие на передвижении, поэтому вам не надо обозначать все три типа. Одного символа для редких деревьев и одного для плотных вполне хватит.

Крона деревьев может быть представлена как повышающийся ландшафт (см. Повышающийся или Понижающийся Ландшафт, выше).

РЕДКИЙ И ПЛОТНЫЙ ПОДЛЕСОК

Редкий подлесок может быть представлен одной линией, пересекающей квадрат по диагонали, а плотный подлесок двумя пересекающимися линиями (X).

ВОДА

Вода в П&Д, по существу, имеет три значимые глубины: мелкая (глубина до 1 фута), глубокая (глубина до 4 футов) и очень глубокая - когда все Средние и меньшие персонажи вынуждены плавать. Эти глубины также должны использоваться при обозначении трясин. Чтобы указать массу воды, очертите область, и покажите, что она заполнена водой, используя знак волн. Мелкая вода отмечается одной волной, глубокая двумя волнами, а очень глубокая - тремя. Перепады глубин воды могут быть обозначены также, как указано в разделе Повышающийся или Понижающийся Ландшафт, выше.

Чтобы показать текущую воду, используйте стрелки, указывающие направление потока воды, а для указания скорости потока ставьте рядом со стрелкой определённую цифру.

УКЛОНЫ

Уклоны имеют две разновидности: пологие и крутые. Крутые уклоны – это те, у которых угол 45 градусов и больше, а пологие – это те, у которых угол меньше 45 градусов. Чтобы отметить крутой уклон, вы должны иметь вертикальный подъём на 5 фт за каждые 5 фт горизонтального перемещения. Чтобы показать такой уклон, ваши линии возвышения (см. Повышающийся или Понижающийся Ландшафт, выше), должны быть нанесены в каждом квадрате боевой сетки. Пологие уклоны могут быть отмечены в каждом втором квадрате, показывая, что высота увеличивается на 5 фт за каждые 10 фт горизонтального перемещения.

ЩЕБЕНЬ И КАМЕНИСТЫЕ НАСЫПИ

В дополнение к редкому и плотному подлеску, ваши персонажи могут столкнуться с другими видами труднопроходимого ландшафта. Небольшой щебень, плотный щебень и каменистая насыпь, все эти ландшафты влияют на передвижение персонажа и проверки характеристик. Отмечайте небольшой щебень знаком *, а плотный щебень знаком *.

ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ

Чтобы обозначить зыбучие пески, определите область и отметьте её центр знаком восклицания. Этот символ может также использоваться, чтобы отметить любой вид опасного ландшафта. У ПИ есть множество способов заметить опасности близлежащего ландшафта, используя их умения и другие способности. Этот

символ весьма эффективен, чтобы обратить их внимание на опасность, но им не обязательно знать точно, что там. Многочисленные опасности на одной карте могут быть отмечены несколькими знаками восклицания.

ЖИВЫЕ ИЗГОРОДИ И СТЕНЫ

П&Д дифференцирует два вида стен (и живых изгородей): низкие и высокие. Низкая стена (5 футов высотой и ниже) может быть отмечена пунктиром, который показывает границы стены. Знак плюс на стене, следуемый за её высотой, позволяет игрокам узнать, как высоко их персонажи должны залезть или подпрыгнуть, чтобы преодолеть стену.

Высокие стены (больше 5 футов высотой) обозначаются точно так же, за исключением того, что вместо пунктира рисуется сплошная линия, обозначающая грани стены. На высокие стены нужно залезать, а не запрыгивать, так что сплошная линия сразу напоминает вам и вашим игрокам, какое умение необходимо использовать в столкновении.

ЗАБОРЫ

Не забывайте про заборы, рисуя сплошную линию и отмечая знаком X различные особенности по маршруту забора. Отмечайте высоту забора.

ЛЕДЯНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ

Чтобы показать ледяную или другую скользкую поверхность, очертите нужную область и отметьте её знаком, приведённым на рисунке. Этот символ также весьма эффективен для обозначения области заклинания *скольжение*.

ВАЛЫ И ДЮНЫ

Уступы - земляные защитные валы, которые более круты на одной стороне, и более пологи на другой. Дюны - естественные формирования, по существу работают точно также. Выделите область дюны или уступа, и укажите их гребень одной пунктирной линией. Отметьте пик знаком плюс с высотой в футах, а затем укажите, что это - не обычный холм, нарисовав три точки в круге в центре дюны (см. рисунок). Так как крутизна подъёма на одной стороне дюны или уступа больше, чем на другой, пунктирная линия должна быть смещена с одной из сторон очерченной области.

Чтобы дифференцировать уступ от дюны, отметьте грани уступа как показано на рисунке.

БОЛЬШЕ ТАБЛИЦ СТОЛКНОВЕНИЙ

Руководство Ведущего содержит большое количество таблиц столкновений для определённых ландшафтов. Но всё же, ПИ часто оказываются в областях, которые не подходят для этих таблиц. Следующие таблицы столкновений имеют определенные темы, которые представляют некоторые из культовых П&Д мест. Монстры и опасности, с которыми сталкиваются ПИ по этим таблицам - (главным образом) стандартные примеры их вида; с уникальным НИПами и монстрами обычно сталкиваются в областях, которые Мастера продумывают заранее. Эти таблицы помогают создавать случайные столкновения, которые можно устроить ПИ, когда они входят в климатическую область.

Некоторые из столкновений в этих таблицах - не столкновения с участием существ, а другие опасные происшествия, препятствия или структуры. Эти относительно стационарные столкновения не имеют смысла, если вы создаёте случайные столкновения, когда ПИ стоят лагерем, поэтому, если вы получаете подобный результат, или перебросьте кубик, или выберите следующее по списку столкновение.

Трещина в Абисс/Ад (Средний УСт 6 или 15)

Эта область имеет трещину между Материальным планом и Бесконечными Слоями Абисса (представлены колонкой Абисс в таблице) или Девятью Адами Баатора (Адская колонка). Жители этих планов начинают проникать в такую область, наряду с материальными существами, которых занесли сюда вихри, которые тянутся к этим тёмным планам. Чем ближе к проходу подбираются персонажи, тем явственнее становятся признаки прохода, и, в результате, должно происходить больше столкновений. Большинство столкновений в таких областях должны быть враждебными, но некоторые представляют из себя стычки с бандитами или паникующими заблудившимися странниками.

Столкновения Трещин в Абисс/Ад (от Низкого до Среднего Уровня)

d%	Столкновения Абисса	Столкновения Ада	УСт
01-09	1d4+2 бабай	1d3+1 дьяволов цепей, 2 бородатых дьявола	10
10-19	1 бебилит	2 эринии	10
20-29	человек-жрец полуисчадья	человек-жрец полуисчадья	9

30-39	1 бодак	1 эриния	8
40-48	1 суккуб	1 адский кот	7
49-56	бука-грабитель	бука-грабитель	7
57-61	1d3+2 выродка	1 дьявол цепей	6
62-69	заблудившийся торговый караван	заблудившийся торговый караван	6
70-77	облако кислотного пара	облако горячего пара	5
78-87	разруха	разруха	4
88-94	1 квазит	1 бес	2
95-100	1 выродок	1d3+2 лемура	2

Столкновения Трещин в Абисс/Ад (Высокого Уровня)

d%	Столкновения Абисса	Столкновения Ада	УСт
01-05	1 балор	1 владыка бездны	20
06-11	1 марилит	1d4 рогатых дьявола	17
12-22	группа налфешни (1 налфешни, 1 хезроу, 1d4+1 врока)	1 рогатый дьявол	16
23-33	небесный охотник	небесный охотник	16
34-50	группа глабрезу (1 глабрезу, 1 суккуб, 1d4+1 врока)	группа ледяных дьяволов (1 ледяной дьявол, 1d6+6 бородатых дьявола, 1d4 костяных дьявола)	15
51-65	6 гоблинов-грабителей	6 гоблинов-грабителей	15
66-77	1d3+1 хезроу	1 ледяной дьявол, 2 адских кошки	14
78-85	2 посыльных	2d6+4 адских кошки	13
86-95	3 врока	1d4 костяных дьявола	12
96-100	1 посыльный	1 хаматула	11

Человек-Жрец Полуисчадья: жрец может быть найден на странице 147 *Руководства Монстров*.

Бука-Грабитель: Буки подстерегают торговые фургоны, убивают всех торговцев, а затем грабят. Когда персонажи подходят к такому месту, 2d6 гоблиноидов выскакивают из остатков фургонов. Пара бук стоит часовыми на дороге, и могут даже заметить ПИ прежде, чем те заметят бук. Начальное отношение существ - враждебное, поэтому вести переговоры с ними трудно (УС Переговоров 35). Буки атакуют, пока их не останется менее половины. См. страницу 29 *Руководства Монстров* для статистики бук.

Небесный Охотник: Это - псовый архон паладин 11-ого уровня со страницы 17 *Руководства Монстров*. Повелители паладина обнаружили планарную трещину и послали паладина её исследовать. Его начальное отношение недружелюбно, но если ПИ проходят проверку Переговоров с УС 25, паладин рассказывает любую информацию, которую он узнал об области и причинах трещины. Если результат проверки Переговоров - 40 и выше, паладин предлагает присоединиться к ПИ, если их цель совпадает с его целью определить причину трещины и положить этому конец. Присутствие в группе жреца или паладина, посвящённого доброму божеству, предоставляет бонус +4 к этим проверкам Переговоров. Персонажи должны получить вознаграждение опытом за успешное ведение переговоров с паладином, как будто они победили его в бою.

Заблудившийся Торговый Караван: караван состоит из пары фургонов во главе с испуганным торговцем (эксперт 4) и сопровождаемый четырьмя испуганными носильщиками (эксперт 1) и четырьмя охранниками (воин 2). Все девять осознают разрушительные действия трещины, а торговец, который обычно является местным жителем, не может найти выход. Они уже смогли избежать одной атаки демонов или дьяволов низшего уровня, но это только вопрос времени, когда они наткнутся на что-то действительно страшное и смертельное.

У параноидального и отчаявшегося торговца начальное отношение к ПИ враждебное, и он должен быть убеждён (Переговоры УС 25 или противопоставленная проверка Запугивания), чтобы отозвать свою охрану при виде ПИ. Если персонажи сумеют убедить торговца, что они не хотят его обидеть и могут помочь его отряду, они получают опыт, как будто они победили компанию в бою. Если они выводят торговца из области, он вознаграждает персонажей 500 зм.

Облако Кислотного/Горячего Пара: Абисс и Баатор - планы, непригодные для проживания нормальных жителей Материального плана. В непосредственной близости от трещины из земли может прорваться случайное облако кислотного или горячего пара с 30 футовым радиусом. Существа в области получают 8d6 очков кислотного или огненного урона (в зависимости от типа облака; см. таблицу выше). Успешный спасбросок по Реакции с УС 14 отрицает половину урона.

Разруха: Признаки планарной трещины могут быть замечены по всей области, которые становясь более явны по мере приближения к центру области. Разрушенный пейзаж - особенно гротескный результат трещины. Деревья искорежены и кажется, что они кричат в муках, их ветви источают вязкое вещество, напоминающее кровь. Земля и камни выглядят так, как будто подверглись действию огромной температуры, а некоторые трупы животных расчленены или частично обглоданы какими-то существами.

Гоблины-Грабители: гильдия воров из далёкого города послала шесть своих мощных членов, чтобы разыскать торговый караван (это также может быть информация, которую они должны добыть или вещь, которую они должны вернуть). Члены гильдии - все плуты гоблины 10-ого уровня; используйте для НИПа статистику плута со страницы 123 *Руководства Ведущего*.

Домен Синего Дракона (Средний УСт 14)

Таблица столкновений домена синего дракона может использоваться в любой отдалённой горной местности или даже под землёй. Пара логовищ взрослых синих драконов в этой области и их присутствие имеют значимое воздействие на окружающую среду. Обычных животных здесь немного. Кроме драконов и их большого выводка, первичные опасности - многочисленные злые облачные гиганты, над которыми *доминируют* драконы, а также птицы-рух, используемые гигантами в качестве разведчиков или даже как верховые животные. Кроме этого, есть несколько чудовищных хищников, которые питаются гигантами, когда те теряют бдительность.

Столкновения Домена Синего Дракона

d%	Столкновение	УСт
01-05	1d2 взрослых синих дракона	16
06-10	Убийца драконов	16
11-20	1d8 облачных гиганта	15
21-30	2d4 йиртаки	14
31-40	2 разведчика облачных гигантов	14
41-55	1d4 юных синих дракона	13
56-60	Затерянные руины	13
61-70	2d4 старший стрелоястребя	13
71-85	1d6 обученные птицы-рух	12
86-95	1d2 бехира	8
95-100	Лавина	7

Убийца Драконов: Это может быть один персонаж 16-ого уровня или приключенческий отряд из четырёх персонажей 12-ого уровня. В любом случае, их цель одна - убить синих драконов, которые скрываются в этих горах. Их цели могут быть благородны, но они также могут быть движимы жадностью к сокровищам драконов, тогда они будут рассматривать ПИ как конкурентов.

Разведчики Облачных Гигантов: Эти два облачных гиганта летят на обученных птицах-рух и высматривают злоумышленников.

Затерянные Руины: Это маленькая разрушенная деревня, которую теперь населяют всяческого вида смертельные существа и другие опасности. Используйте таблицу Затерянных Руин, ниже, для столкновений в этой области.

Обученные Птицы-Рух: Эти птицы были обучены гигантами патрулировать эту область. Они натасканы на всё, что размером меньше, чем Огромный, и обычно гонят таких злоумышленников к близлежащему лагерю гигантов.

Лавина: В неснежных горах, это может быть оползень. Правила для этих природных катаклизмов описаны на странице 90 *Руководства Ведущего*.

Кладбище (Средний УСт 7)

Кладбище - прекрасное место для столкновения, особенно ночью. Ждут ли персонажи нападения или их ожидает сюрприз, максимально долго изматывайте их ложными сигналами тревоги и таинственными знаками или звуками.

Столкновение на Кладбищах

d%	Столкновение	УСт
01-04	1d3+1 призрака	10
05-08	1d4 привидения воина-человека 5-ого уровня	9
09-13	1d3+1 джаста и 2d6 упыря	9
14-16	1 высшая тень	8
17-21	1d4+1 порождений вампира	8
22-30	2d6 упыря	7
31-39	1d4+1 тени	7
40-47	1d3+2 духа	7
48-55	1d3+1 джаста	6
56-61	1 привидение	5
62-72	2d6 человеческих зомби	5
73-83	2d6 человеческих скелета	5
84-88	2 расхитителя могил	4

89-92	1 аллип	3
93-97	2 гиены или койота	2
98-100	укрытая пустая могила	1

Расхитители Могил: расхитители могил - плуты 2-ого уровня, которые откапывают трупы, чтобы поживиться чем-нибудь ценным или продать торговцу тело (или части тела). Используйте статистику НИПа со страницы 123 *Руководства Ведущего*. Расхитителей можно убедить уйти прочь или напасть на них. Их начальное отношение недружелюбно, что требует проверки Переговоров с УС 25. Их можно запугать проверкой Запугивания или обмануть, чтобы они убрались прочь.

Гиены или Койоты: статистика гиены может быть найдена на странице 274 *Руководства Ведущего*; используйте эту статистику и для койотов. Выбирайте гиен или койотов в зависимости от окружающей среды. Гиены водятся в засушливых областях, а койоты в умеренных.

Укрытая Пустая Могила: Это пустая могила, укрытая холстом в подготовке к похоронам на следующий день. Если ПИ посещают кладбище ночью, рассматривайте эту могилу как яму-ловушку, которая может быть найдена на странице 70 *Руководства Ведущего*. Днём могилу легко заметить, поэтому сделайте повторный бросок по таблице.

Дом с Привидениями (Средний УСт 6)

Домом с привидениями может быть как небольшой домик (с одним столкновением), так и огромный замок (с многочисленными столкновениями). Дома с привидениями должны иметь историю и причину для обитания там духов, но в них обязательно должен скрываться зловещий “монстр-босс”; некоторые дома с привидениями просто наполнены нежитью.

Ловушки Призраков: ловушка призрака - сверхъестественная ловушка, которая заполняет область подавляющими эмоциями типа ужаса или отчаяния. Детали относительно ловушек призраков приведены ранее в этой главе на странице [...](#).

Живые Вещи: Это могут быть ожившие доспехи, части мебели, фигурно подстриженные кусты в саду или даже гобелены или статуи, которые попали под влияние сил не-жизни. Маленькие ожившие вещи могут включать ножи, шнуры занавесей или статуэтки.

Столкновения в Домах с Привидениями

d%	Столкновение	УСт
01-05	1 высшая тень	8
06-10	1d4 привидения	8
11-20	1 привидение воина человека 5-ого уровня	7
21-30	1d8 тени	7
31-40	1d6 аллипа	6
41-55	1d8 Средняя живая вещь	6
56-65	ловушка призрака	5
66-80	1d8 Маленькая живая вещь	5
81-100	Зловещее проявление	-

Зловещее Проявление: Это может быть странный скрип, кровь, текущая по стене, фигура, которая промелькивает в зеркале, необъяснимый запах свежих роз или что-нибудь ещё, что соответствует атмосфере здания. Если возникает потребность применить механику игры, проявление функционирует как *образ* (уровень мага 5-ый).

Племенные Земли Гуманоидов (Средний УСт 2)

Эти земли – область крутых, бесплодных холмов с немногочисленными чахлыми деревьями и большим количеством пещер. Отдельные племена сплотившихся гуманоидов, многие из которых используют одомашненных животных в качестве охраны, доминируют в этих землях. Здесь сильный главенствует над слабым; таким образом, буки управляют орками, гоблинами, хобгоблинами, кобольдами и гноллями. Гуманоиды часто имеют уникальные комбинации уровней персонажа, но вы должны оставить этих существ в качестве индивидуальных врагов и персонажей, с которыми ПИ могут столкнуться. Столкновения из следующей таблицы представляют стандартных гуманоидов.

Столкновения в Племенных Землях Гуманоидов

d%	Столкновение	УСт
01-05	1d4 буки	4
06-10	1d6 гноллей	3
11-15	Авантюристы	3

16-20	1 ор	3
21-25	1 ужасный волк	3
26-35	2d4 хобгоблина	2
36-45	1d8 орков	2
46-55	2d4 гоблина	2
56-60	1 ужасная ласка	2
61-65	1d4 гиены	2
66-80	2d4 кобольда	1
81-85	1d6 ужасные крысы	1
86-100	ловушка «На дурака»	1/2

Авантюристы: Это группа из четырех авантюристов 1-ого уровня. Они могут искать гуманоидов, чтобы предложить свои услуги в качестве наёмников, или чтобы убить их. Не зависимо от их цели, они реагируют на авантюристов в лучшем случае настороженно.

Ловушка «На Дурака»: это малая ловушка просто раздражает или мешает, но иногда наносит и настоящее повреждение. Ловушка «На Дурака» детализировано ранее в этой главе на странице ____.

Затерянные Руины (Средний УСт 12)

Затерянные руины могут быть найдены в любом месте: в отдалённых горных грядках, непроходимых джунглях, пустынях или на неотмеченных на картах островах.

Примеры руины, представленные здесь, расположены глубоко в пустыне, но существа, с которыми сталкиваются ПИ, подходят для любого подобного города, давным-давно оставленного жителями и заполненного странными и экзотическими монстрами.

Столкновения в Затерянных Руинах

d%	Столкновение	УСт
01-05	Лич и миньоны	14
06-10	1d6 высших сумрака	14
11-15	1 злобоглаз	13
16-20	1d4 каменных голема	13
21-30	1 колоссальный чудовищный скорпион	12
31-35	1 фиолетовый червь	12
36-45	1d8 адских осы	12
46-55	1d4 ракшасы	12
56-65	1d4 гигантских чудовищных скорпиона	12
66-70	1d6 гиносфинкса	11
71-80	1d3 бехира	10
81-90	1d8 василиска	9
91-100	1d4 огромных чудовищных скорпиона	9

Лич и Миньоны: Это столкновение с личем 11-ого уровня (возможно с тем, который когда-то жило в городе прежде) и 1d6 моргами-служителями, которые сопровождают и защищают его. Лич может хотеть вернуть себе магическую вещь, спрятанную в руинах или, возможно, просто блуждает по старой родине.

Коллектор (Средний УСт 3)

Столкновения в коллекторе могут произойти в любом регионе под городом: катакомбы, дождевые сливы, древние руины и пещеры. Так как ПИ, в теории, могут легко избежать коллектора и отступить в безопасную обстановку города, вы можете использовать эту таблицу для персонажей 1-ого уровня, предполагая, что ваши игроки знают, когда отступить! Эта таблица очень хорошо дополняет таблицу столкновений в Трущобах (см. ниже); эти таблицы можно использовать одновременно или взамен одна другой.

Столкновения в Коллекторах

d%	Столкновение	УСт
01-05	1 гигантский крокодил	4
06-10	1 мертвечинник	4
11-15	1 отик	4
16-25	банда воров	4

26-30	1d4 крысы-оборотня	4
31-35	1 студенистый куб	3
36-40	1 вурдалак	3
41-50	бросьте кубик по таблице Трущоб	3
51-55	1d6 упыря	3
56-65	2d6 ужасных крысы	3
66-75	1 ройная крыса	2
76-85	1d8 стирга	2
86-90	ядовитый газ	2
91-95	1d6 Средних чудовищных многоножки	2
96-100	1d8 Маленьких чудовищных многоножки	1

Банда Воров: Это столкновение с 1d8 плутами 1-ого уровня или 1d4 плутами 2-ого уровня. Как правило, они принадлежат гильдии воров, но иногда они просто жуткие головорезы.

Ядовитый Газ: участок ядовитого газа или протухшего воздуха. Газ невидим, но имеет сильное, резкое зловоние; существо со способностью нюха автоматически замечает близость ядовитого газа перед входом в опасную область. Любой вдыхающий ядовитый газ должен сделать спасбросок по Стойкости с УС 13 или получит 1d4 очков урона Силы; первичный и вторичный урон тот же самый. Ядовитые газы обычно заполняют 1d6x10фт туннеля и до естественного рассеивания держаться 3d6 минут.

Трущобы (Средний УСт 3)

Из всех районов, которые можно найти в фэнтези-городах, районы трущоб - самые вероятные для персонажей места, где можно столкнуться с кем-то или чем-то, кто ищет боя. Вы также можете использовать эту таблицу столкновений, чтобы создать боевые столкновения в других районах города, но вы не должны делать это часто. Угроза опасных столкновений - одна из вещей, которая определяет трущобу и делает её местом, где хотел бы жить только отчаянный человек.

Столкновения в Трущобах

d%	Столкновение	УСт
01-05	1d4 крысы-оборотня	4
06-15	банда воров	4
16-25	бросьте кубик по таблице Коллекторов	3
26-35	охотники за рабами	3
36-40	1 маньяк	3
41-50	1d6 диких ездовых собак	3
51-55	1 ройных крысы	2
56-70	1d8 ужасных крысы	2
71-85	1 карманник	1
86-100	1 заболевший нищий	1

Банда Воров: Это столкновение с 1d8 плутами 1-ого уровня или 1d4 плутами 2-ого уровня. Как правило, они принадлежат гильдии воров, но иногда они просто жуткие головорезы.

Охотники за Рабами: Отряд охотников за рабами состоит из группы 1d6 воинов 1-ого уровня, которые избивают жертву и вынуждают её стать рабом на корабле. В городах не имеющих выхода к морю, они могут быть бандой, нанятой, чтобы искать замену умершим рабам на предприятии.

Маньяк: Столкновение с маньяком - обычно столкновение с плутом 3-ьего уровня, который работает один, грабит народ или просто убивает людей, чтобы удовлетворить своё влечение.

Карманник: Это столкновение с одиночным плутом 1-ого уровня с Ловкостью Рук +8. Карманник обычно выбирает воина, жреца, волшебника или подобного персонажа, который не выглядит особенно внимательным; если его ловят, карманник пробует убежать.

Заболевший Нищий: Это обыватель 1-ого уровня, который заражен болезнью, которая передаётся касанием. Нищий может выглядеть не особенно больным (проверка Лечения с УС 15 правильно интерпретируют раны или состояние); любой, кто сжалится над ним и жертвует денег, входит в контакт с ним и должен сделать спасбросок по Стойкости, чтобы избежать заболевания.

Сильванский Лес (Средний УСт 7)

Стандартный сильванский лес - умеренная, бездорожная и отдаленная лесистая местность, не заселённая гуманоидами. Магия феев, которая наполняет лес, поддерживает деревья и растительность в необычном климате, поэтому сильванский лес можно обнаружить и на вершинах гор, и в пустынях, и арктической тундре и даже под землёй.

Столкновения в Сильванских Лесах

d%	Столкновение	УСт
01-05	усыпальница феев	9
06-15	1 энт	8
16-25	2d4 пикси	8
26-40	2d4 кентавров	8
41-50	1d8 пегасов	7
51-60	1d6 сатира с трубами	7
61-65	кольцо феев	7
66-70	1 лилленд	7
71-75	1 нимфа	7
76-85	1d6 единорогов	6
86-100	1d6 дриад	6

Усыпальница Феев: Усыпальницы феев – места похорон феев. Эти магические области рассматривают как освященную землю (как заклинание *святилище*) и имеют дополнительные эффекты типа *малого обета*, *глубокого сна*, *миража* и *смятения*. Кроме того, все усыпальницы феев охраняются. Чтобы определить, кто охраняет усыпальницу, бросьте снова по этой таблице.

Кольцо Фея: кольцо фея - опасная область, наполненная могущественной магией феев и очерченная кольцом маленьких грибов. Кольца феев детализированы на странице ____.

Подземная Пещера (Средний УСт 7)

Подземная тьма может оказаться смертельной для неосторожного персонажа. Большая часть столкновений под землёй предназначена для персонажей среднего уровня. ПИ низкого уровня рискуют быстро погибнуть под землёй. Подземные области привлекают огромное количество самых популярных П&Д монстров. Здесь вы можете устроить не один неприятный сюрприз персонажам. Бросьте по указанной ниже таблице и добавьте собственного любимого монстра к списку.

Столкновения в Подземных Пещерах

d%	Столкновение	УСт
01-08	1 аболет и 2d3+2 чешуйника ¹	9
09-20	4 налетчика дроу (порабощают партию)	9
21-28	1 великий земной элементаль	9
29-34	1 иллидид	8
35-43	1 громадина умбры	7
44-51	1 призрак	7
52-61	патруль куо-тоа (1d3+1 плюс 1 погонщик 3-ьего уровня)	7
62-68	1 драйдер	7
69-75	1d3+1 фиолетовых гриба	6
76-85	10 воинов дварфов (патруль)	5
86-94	1d4+1 троглодита	4
95-100	поляна ядовитых грибов	3

1 - это столкновение должно использоваться только в окружающей среде, содержащей подземное озеро, реку или другую большую массу воды. Перебросьте, если вы получаете это столкновение в неподходящей окружающей среде.

Налетчик Дроу: При первой встрече начальное отношение этих торговцев рабами враждебное. Только наиболее харизматичный персонаж (кто выполняет проверку Переговоров с УС 35), может убедить тёмных эльфов не нападать. Даже тогда, они, вероятно, предадут персонажей при первой возможности.

Следующий блок статистики, представленный в новом формате, описывает одного налетчика дроу. За деталями для нового формата, см. страницу ____.

НАЛЁТЧИК ДРОУ

УСт5

Мужчина воин дроу 4

НЗ Гуманоид Средний (эльф)

Инициатива +1; **Чувства** тёмное зрение 120 фт.; Слух +2, Внимательность +2

Языки Дроу, Язык Знаков, Эльфийский

КЗ 16, касательный 11, неподготовленный 15

ОЖ 26 (4 КЖ)

Иммунитет усыпление; СЗ 15

Сопротивление +2 к спасброскам против заклятий

Стойкость +6, **Реакция** +2, **Воля** +1 (+3 против заклинаний и магических способностей)

Слабость слепота на свету

Скорость 30 фт. (6 квадратов)

Ближний бой высококачественная рапира +7 (1d6+4/18-20 плюс яд)

ББА +4; Захват +6

Варианты Атаки Яд (УС 13, без сознания 1 минута/без сознания 2d4 часа)

Магические Способности (Уровень Мага 4-ый; 1d20+4 чтобы преодолеть СЗ): 1/день – *пляшущие огоньки, тьма, огонь фей*

Характеристики Сил 14, Лов 13, Тел 10, Инт 10, Муд 10, Оба 11

Навыки Уклонение, Повышенная Стойкость, Подвижность, Любимое Оружие (рапира), Специализация в Оружии (рапира)

Умения Лазание +7, Прыжки +7, Слух +2, Поиск +2, Внимательность +2

Имущество высококачественная рапир, высококачественная кольчужная рубаха, лёгкий щит, высококачественный ручной арбалет с 20 отравленными болтами, 2d6 зм

Воины Дварфы: Эти дварфы находятся в миле от цитадели, которую они называют домом. Их начальное отношение недружелюбно, если только среди персонажей нет дварфов, тогда их отношение безразлично. По крайней мере, они могут сопроводить персонажей в их дом для допроса. Дварфы не враждебны и не нападают, если их не спровоцировать. Персонажи могут убедить дварфов позволить им пройти при успешной проверке Переговоров с УС 25. Проверка с УС 40 убеждает дварфов показать направление ПИ или пригласить их в свой дом на ночь и возможность пополнить запасы (и, возможно, купить вещи у дварфийских мастеров).

Поляна Ядовитых Грибов: чудовищные жители подземья - не единственная опасность. Участки с ядовитой подземной флорой разбросаны по всему подземью и ядовитые грибы представляет лишь одно такое столкновение. Персонажи могут сделать проверку Знания (Природа) с УС 20, чтобы определить угрозу. Те, кто входит в область, подвергаются действию ядовитых спор. Такие персонажи должны сделать спасбросок по Стойкости с УС 15 или будут подвергнуты эквиваленту мглы безумия (первичный урон 1d4 Мудрость, вторичный урон 2d6 Мудрость).

Гильдия волшебников (Средний УСт 10)

Гильдия волшебников может охватывать широкий диапазон подобных локаций. Она может представлять большую гильдию, расположенную в городе, отдалённую башню, в которой живут волшебник и его многочисленными ученики, или большой монастырь или магическая школа. Эти гильдии по мировоззрению - законное зло; гильдии других мировоззрений имеют пришельцев в своих стенах.

Столкновения в Гильдии Волшебников

d%	Столкновение	УСт
01-05	руководитель гильдии	12
06-10	1 колючий дьявол	11
11-20	1 каменный голем	11
21-30	1 ракшаса	10
31-40	волшебник	10
41-45	турель с заклинаниями	10
46-50	1d4 ифрита	10
51-60	1d4 эринайса	10
61-70	1d8 бородатых дьявола	9
71-85	1 щитовой опекун	8
86-100	1d6 волшебников учеников	8

Руководитель Гильдии: руководитель - волшебник 12-ого уровня, который ходит по гильдии, следя за студентами и членами гильдии. Он проводит экскурсии группам (определите тип, бросив по таблице второй раз, перебрасывая результат руководитель гильдии) в 15% случаев.

Волшебник: Это один из преподавателей гильдии или исследователей. Как правило, с волшебником сталкиваются, когда он ходит по гильдии, рассеянно бормоча себе под нос или читая свитки с древними рунами.

Турель с Заклинаниями: Эти опасные магические ловушки детализированы на странице ____.

Волшебники Ученики: Это столкновение с множеством волшебников 5-ого уровня; они реагируют на опасно-выглядящих злоумышленников, отступая, чтобы найти самого близкого старшего волшебника для помощи.

ТИПОВЫЕ СОКРОВИЩА

У вас не всегда будет время на продумывание сокровищ для всех монстров, с которыми сражаются ПИ, особенно для тех, с которыми они могут встретиться в результате случайного столкновения в дикой местности. Эти типовые сокровища могут использоваться так, как есть или вы можете подправить их как вам нужно.

УСт 1 (300 зм)

Монеты: 4544 мм, 646 см, 55 зм.

Товары: 2 золотых слитка (10 зм каждый), пресноводный жемчуг (10 зм), резной деревянный **bookends** (80 зм).

Вещи: Фляга со святой (или проклятой) водой (25 зм).

УСт 2 (600 зм)

Монеты: 1400 мм, 220 см, 124 зм, 3 пм.

Товары: осколок обсидиана (10 зм), медная пирамида покрытая религиозными рунами (50 зм).

Вещи: *снадобье лечения лёгких ран, снадобье паука.*

УСт 3 (900 зм)

Монеты: 3569 мм, 743 см, 171 зм.

Товары: золотая жемчужина (100 зм), 2 горных кристалла (50 зм каждый).

Вещи: 6 фляжек алхимического огня (20 зм каждая), обитый бархатом сундучок (225 зм) чешуйчатый доспех (25 зм), *масло волшебного оружия* (50 зм).

УСт 4 (1200 зм)

Монеты: 1450 мм, 165 зм, 8 пм.

Товары: ожерелье из голубого кварца (45 зм).

Вещи: высококачественный длинный меч (315 зм), *элексир скрытой атаки, снадобье доспехи мага, свиток открывание.*

УСт 5 (1600 зм)

Монеты: 1135 мм, 866 см, 437 зм, 24 пм.

Товары: 2 красных шпинеля (100 зм каждый), кровавик (50 зм), шахматы из слоновой кости и оникса (500 зм).

Вещи: свиток *благословение* (25 зм), *снадобье устойчивости к стихиям* (50 зм).

УСт 6 (2000 зм)

Монеты: 2650 см, 310 зм, 12 пм.

Товары: серебряная столовая тарелка (100 зм).

Вещи: высококачественный стёганный доспех (155 зм), *снадобье медвежьей силы, свиток защиты от энергии, волшебная палочка обнаружения магии.*

УСт 7 (2600 зм)

Монеты: 556 см, 894 зм, 35 пм.

Товары: 3 кусочка янтаря (100 зм каждый), пара из серебряного и золотого подсвечников (300 зм), золотой медальон с изображением эльфийки (250 зм).

Вещи: высококачественная боевая секира (155 зм), *снадобье кошачьей грации* (300 зм), свиток *отражения* (3 уровень) (150 зм).

УСт 8 (3400 зм)

Монеты: 3540 см, 531 зм, 25 пм.

Товары: 2 жемчужины (100 зм каждая), резной медальон из красного дерева с золотым листом (150 зм), серебряный кулон в форме единорога (90 зм).

Вещи: *плащ защиты +1, снадобье лечения ран, волшебная палочка очарования человека.*

УСт 9 (4500 зм)

Монеты: 405 см, 1269 зм, 44 пм.

Товары: 2 чёрные жемчужины (500 зм каждая), 1 турмалин (100 зм), 3 кровавика (50 зм каждый), 1 маленький пейзаж (200 зм), гномская фарфоровая урна (150 зм).

Вещи: *плащ сопротивления +1* (1000 зм), свиток *паука* (150 зм).

УСт 10 (5800 зм)

Монеты: 4230 см, 800 зм, 31 пм.

Товары: 10 кровавиков (50 зм каждый), одна жемчужная серьга (150 зм), набор серебряных колец с нефритом (300 зм).

Вещи: *+1 лёгкий арбалет*, высококачественный кинжал (302 зм), 2 противоядия (100 зм), кулачный щит из чёрного дерева (65 зм), свиток *пальций свет.*

УСт 11 (7500 зм)

Монеты: 2370 зм, 163 пм.

Товары: 2 тёмно синих шпинеля (500 зм каждый), 2 кусочка янтаря (100 зм каждый), 1 перидот (50 зм), сборник эльфийских преданий (50 зм), серебряное кольцо с лунным камнем (100 зм).

Вещи: *вместительная сумка Эварда* (2000 зм), *масло благословения оружия* (100 зм).

УСт 12 (9800 зм)

Монеты: 1250 зм, 40 пм.

Товары: 5 аметистов (100 зм каждый), аквамарин (500 зм), платиновый цепочечный браслет (850 зм).

Вещи: *жемчужина мощи* (заклинание 2-ого уровня), *снадобье дубовой коры* +2, *кольцо защиты* +1.

УСт 13 (13000 зм)

Монеты: 2725 зм, 513 пм.

Товары: 3 жёлто-золотых топаза (500 зм каждый), 2 сардоникса (50 зм каждый), 2 кусочка обсидиана (10 зм каждый), сундучок красного дерева, инкрустированный жемчугом (300 зм).

Вещи: *снадобье кошачьей грации* (300 зм), +1 *кольчужная рубаха* (525 зм), *сапоги зимних земель* (2500 зм).

УСт 14 (17000 зм)

Монеты: 790 зм, 54 пм.

Товары: высококачественный холоднопрокатный длинный меч (330 зм), 4 граната (100 зм каждый), 2 чёрные жемчужины (500 зм каждая), золотое ожерелье (550 зм), украшенная драгоценными камнями арфа (750 зм).

Вещи: +1 *glamered* *кольчужная рубаха*, +1 *острый ятаган*, свиток *огненного шара*.

УСт 15 (22000 зм)

Монеты: 3520 зм, 624 пм.

Товары: 1 изумруд (1000 зм), 2 золотых статуи человека-танцора (200 зм каждая), платиновый святой символ Морадина (500 зм).

Вещи: +1 *посеребрённый боевой топор* (2340 зм), *амулет природной защиты* +2 (8000 зм).

УСт 16 (28000 зм)

Монеты: 1355 зм, 16 пм.

Товары: 14 жемчужин (100 зм каждая), порфиновая статуэтка нимфы (800 зм), золотой браслет с выгравированным драконом (1200 зм), шахматы из слоновой кости и оникса (600 зм).

Вещи: *адамантовый полуторный меч* (3035 зм), +1 *эльфийская кольчуга теней*, *снадобье смещения*, *кольцо прыжков*, *жезл малой метамагии* (увеличение), *перчатки силы огра*.

КАМПАНИИ: Глава Три

Некоторые группы проводят мало времени вне подземелий, выходя из них только чтобы полечиться, обменять магические вещи и спрятать свои сокровища.

Другие предпочитают игру, в которой героические деяния их персонажей влияют на окружающий мир. Они хотят исследовать укромные уголки и закоулки вашего сеттинга, принять участие в заговоре и повысить своё влияние, также как и свою силу. Создавая кампанию на основе приключений ПИ, вы делаете их деяния более незабываемыми, даёте им чувство важности подобно великим героям мифов и литературы.

Вы можете ещё больше увеличить это чувство, создавая яркий сеттинг, с которым можно взаимодействовать. Взяв несколько ключевых деталей из реальной средневековой истории, вы можете добавить ощущение реальности деяний игроков.

НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ КАМПАНИИ

Одни из самых интересных кампаний развиваются спонтанно, без значительного участия со стороны Мастера. Вы можете провести прекрасную кампанию, просто дав ПИ основную вводную и отвечая на интересы игроков, по мере их возникновения. Вы можете подкинуть им ряд несвязанных официальных приключений, создавая элементы сеттинга и соответствующую обстановку лишь по мере необходимости, на ходу создавая эпопею, конкурирующей по широте и глубине с *Илиадой*.

Однако, если вы похожи на большинство Мастеров, вам будет легче справиться со спонтанностью, когда вы всё продумаете заранее. Определив вначале простейшие моменты, вы можете придать вашей кампании форму, **turning it into an experience players can get only from you.**

ВАШИ ИГРОКИ

Ваша кампания будет зависеть от ваших отношений с вашими игроками.

Установившиеся Группы

Если вы проводите игру для установившейся группы с известными причудами и предпочтениями, ваш выбор должен основываться на преимуществах и недостатках дружеских отношений.

Если вы хорошо знаете вашу группу, то при планировании вы можете принять во внимание их вкусы. Вы знаете, насколько нужно сместить акценты на сеттинг и историю, а сколько на уничтожение монстров. Глава 1 содержит советы и информацию об этом.

Зная их предпочтения, вы можете вставлять зацепки в рассказ, гарантированно получив ответную реакцию. Это случается, что вы знаете, что некоторые из ваших игроков находятся в настоящее время в пиратском настроении, возможно, вам надо забыть о ваших планах ради лихой кампании.

Аналогично, вы уже знаете о требованиях ваших игроков относительно сеттинга. Если ключевой игрок теряет интерес к игре, если он не может играть за ниндзю или воина дроу, вы знаете, что надо сделать и тёмных эльфов и убийц в японском стиле, центральными фигурами. Если вы проводите игру для любителей боёв, вы будете планировать небольшие моменты заговоров между боевыми отрезками игры. И наоборот, группа, главным образом заинтересованная интригами и развитием персонажа требует, чтобы вы сосредоточили больше внимания на планировании интересных НИПов, схем поведения и социального контекста.

Набор Новых Игроков

С другой стороны, вы можете начать с группой новичков. Вы, возможно, потеряли игроков из вашей последней кампании из-за усталости или намечающихся недоразумений. Возможно, вы переехали в новый город и вам надо набрать новую команду игроков.

Хотя некоторые Мастера любят работать с большими или маленькими группами, игра лучше всего работает с четырьмя - шестью игроками. Если у вас нет друзей, которые могут всё время собираться вместе, увлечены ли они П&Д или нет, вы можете столкнуться с проблемой посещаемости. Если вы набираете не очень много игроков, с которыми вы можете играть, вы можете вскоре оказаться в ситуации, когда не все игроки могут прийти на игру. Всё равно начните игру с теми, кто пришёл. Жизнь расставит всё на свои места и среднее количество игроков на сессии станет в пределах вашего идеального диапазона.

В школе или университете, вы можете найти большое количество игроков. Посмотрите, может быть здесь есть клуб игроков. В противном случае подайте мысль о его создании. Несколько рекламных листов могут кого-то подтолкнуть на игру.

Часто, специализированные игровые и хобби магазины - центры игровой активности. Многие имеют информационные табло о Мастерах и игроках. В других проводятся непосредственно игры и там можно договориться о проведении вашей собственной игры. Даже сам владелец магазина может познакомить вас с игроками и рассказать о существующих клубах.

Игра в клубе даёт вам доступ готовому объединению игроков, но и сокращает ваш контроль над теми, кто сидит за вашим столом. В менее людном месте на сложного игрока нарваться гораздо труднее. Вы также обнаружите, что на игре труднее сосредоточиться, когда люди могут шастать туда сюда по своему желанию. И вы, и ваши игроки должны

будете постоянно перешёптываться, чтобы вас не услышали другие. Особенно эксцентричные Мастера могут обратить такую обстановку себе на пользу; вы можете играть с аудиторией, используя её в качестве статистов и т.п.

Самая большая сеть для организованной П&Д – RPGA. Подключившись как Мастер или игрок, вы сможете не только отточить ваши умения, но и познакомиться с местными игроками, некоторые из которых станут прекрасными новичками для вашей домашней кампании. Для получения дополнительной информации о RPGA, сайт www.wizards.com.

Интернет - золотая жила для изолированных Мастеров, ищущих новых игроков. Здесь вы сможете быстро найти любое количество П&Д и других ролевых сайтов, многие из которых поддерживают поиск игроков или форумы, где вы можете оставить объявление о наборе игроков.

Если вы живёте в большом городе, вы можете написать объявление о поиске игроков, соответствующих вашему вкусу. Вы можете описать концепцию вашей кампании (см. ниже) и затем расклеить объявления. Объявление для поклонников хорошей старой мочи-и-руби привлечёт одних претендентов, а объявление о многообещающей политической интриге в исторически точной Италии эпохи Ренессанса, совсем других.

Если вы живете в маленьком городе, вам, возможно, придется расширить круг поисков, чтобы привлечь игроков всех направлений. С меньшим количеством потенциальных новичков, вы не можете позволить себе выбирать. Вместо этого, соберите смешанную группу, приготовившись провести кампанию с элементами, которые удовлетворяют всем предпочтениям. Соберите игроков. Начните с проведения базовой кампании со стандартными сражениями, персонажами и сюжетами в проверенном фэнтези-мире, типа Грейхока или Забытых Королевств.

Как только вы поиграете некоторое время и поймёте предпочтения ваших игроков, вы можете попробовать начать чистого листа, с уникальными концепциями, отвечающими их требованиям.

СТРУКТУРА КАМПАНИИ

Начните ваш процесс создания с выбора между двумя возможными структурами кампаний: эпизодическая кампания или непрерывная кампания.

Эпизодические Кампании

Эпизодические кампании состоят из несвязанных между собой приключений. Единственный общий момент в приключениях - присутствие ПИ. В некоторых случаях, незначащие обслуживающие персонажи могут переходить из одного приключения в следующее, но эти НИПы – персонажи-статисты, типа владельцы магазинов, целители и мудрецы, которые существуют, прежде всего, чтобы предоставлять услуги партии. Приключения никак не связаны; если в игре появляются элементы биографии ПИ, их надо отыграть немедленно и никогда к ним не возвращаться снова. Каждое приключение имеет разное начало и конец. Когда приключение заканчивается, о его деталях можно забыть. В некоторых случаях, ПИ могут иметь продолжительные проблемы или цели, типа проклятия, недовольства местным военачальником или интеллектуальное оружие с его собственным поведением. Они остаются осложнениями в других приключениях, но никогда не становятся центральным действием всей сессии. Эпизодическая кампания напоминает телесериал типа *Закон и Порядок*, где чтобы понять одну серию не обязательно смотреть предыдущие.

Эпизодическая кампания - хороший выбор для группы, у которой проблемы с посещаемостью, когда вы проводите игру с постоянно меняющимися игроками. Эпизодические кампании предпочитают игроки, сосредоточенные на накоплении силы, боях, решении загадок и т.д. Так как каждое приключение обычно начинается со сцены, в которой ПИ указывают путь к комплексу подземелий или иначе дают определенное задание, эпизодическая кампания хорошо подходит для реактивных игроков, которые любят когда им указывают что делать.

Если вы лучше всего управляетесь с игрой, в которой есть детальные примечания к приключению, эпизодическая кампания подходит вам в совершенстве. Короткие, несвязанные приключения предлагают меньше возможностей для игроков, которые любят хитросплетения заговоров.

Эпизодическая структура не требует, чтобы вы провели приключение за одну сессию. Хорошо проработанная окружающая среда подземелья часто занимает больше, чем одну сессию. Несвязанными остаются приключения, а не сессии.



Минотавр в конце лабиринта - финальное испытание приключения

Непрерывные Кампании

В непрерывной кампании, одно приключение ведет к другому, создавая полный круг истории, которая складывается через какое-то время. ПИ налаживают связи с миром, улучшая отношения с ключевым НИПом. Игроки должны помнить ключевых персонажей и события прошлых сессий. Кажущиеся незначительными детали, введенные в одной сессии, могут оказаться критически важными недели или месяцы спустя. ПИ развивают собственную историю так же, как и историю всей группы. По мере развития непрерывной кампании, становится всё сложнее различить начало и конец отдельного приключения. Часто вы будете управлять параллельными линиями заговора в одно и тоже время, выдвигая одну на первый план, в то время как другая будет отходить на второй. Игроки сами будут выбирать когда заканчивать сессию и какой элемент истории развивать.

По этой причине, непрерывная кампания обращается к самодостаточным игрокам, которые любят, когда их ПИ сами ищут себе проблемы. Непрерывная кампания акцентируется на заговорах, а элементы сеттинга привлекают игроков, заинтересованных в сюжете, персонаже и исследовании. Такую кампанию легче обслуживать, когда вы можете положиться на регулярную посещаемость основной группы игроков. Активные игроки требуют реактивных Мастеров, поэтому, если вы сильны в импровизации, эта структура - для вас.

Автономные приключения могут быть включены в непрерывную кампанию, но чаще всего вам придётся приспособливать приключение под вашу историю. Например, вы проводите кампанию, в которой ПИ внедрили в правящие круги злого военачальника. Вы купили официальное приключение, детализирующее заброшенную dwarфийскую крепость, заполонённую привидениями. Приключение предполагает, что игроки просто совершают набег на крепость, чтобы пожить и уничтожить привидений. Вы создаете новую отправную точку в приключении: военачальник, подозревая предательство ПИ, посылает их в крепость, чтобы достать несуществующее сокровище, надеясь, что привидения-dwarфы избавят его от ПИ. ПИ заканчивают приключение как описано, но когда они узнают, что сокровища не существует, они уже продвигаются во всей истории, возможно узнавая, что военачальник больше не доверяет им.

КОНЦЕПЦИЯ КАМПАНИИ

Первый шаг в создании кампании - определить концепцию, простую идею о сеттинге и видах приключений, в которых ПИ примут участие.

Хотя основная идея должна подстегнуть ваш творческий потенциал, она также должна привлечь ваших игроков. При выборе концепции, вы должны сбалансировать новизну и достижимость.

Если вы начинающий Мастер или проводите игру для относительно неопытных игроков, слишком оригинальная идея для кампании принесёт больше неприятностей, чем она того стоит. Новизна не впечатлит

новых игроков; им не с чем будет сравнивать. Вы должны знать обычную игру, перед тем как начать её изменять. Если вы проводите игры в течение многих лет и чувствуете себя немного утомлёнными, но набрали команду новых игроков, ваши попытки внести в игру что-то новое могут их запутать. Вместо этого, вспомните, как вы начинали играть и то удивление от простой встречи с кобальдом или от магического магазина. Испытайте себя, сделав игру для новичков как можно более ясной и доступной. Посмотрите, как вы можете упростить вашу начальную кампанию. Пусть игроки развлекутся вначале, зато потом они будут готовы к вашим прогрессивным идеям.

Ветераны могут быть более открыты для предприимчивых концепций кампании. Они могут легче принять эксперименты с домашними правилами или ограничениями на типы персонажей, которыми они могут играть. Тем не менее, имейте в виду, что любители сюжетов, персонажей и сеттингов больше заинтересованы в изменении кампании, чем - боевые энтузиасты, решатели загадок и планировщики (кто получает острые ощущения на уровне столкновения).

Независимо от того насколько нетривиальна ваша концепция, её нужно описать как можно короче.



В продолжительной кампании “старички” передают свои знания новичкам

Концепция, которую нельзя изложить в одном двух предложениях будет больше путаной, чем незабываемой.

Используйте книги и фильмы. Концепция, связанная с тем, что нравится вашим игрокам, подтолкнёт их гораздо сильнее, чем идея, с которой они никогда не сталкивались прежде.

Концепция не требует нескольких месяцев игры; её можно отразить в простой ситуации, которую вы намереваетесь развить во что-то более сложное,

по ходу игры.

Вот некоторые примеры концепций кампании:

- крестьяне нанимают авантюристов, чтобы те защитили их от бандитов, обосновавшихся в близлежащих пещерах.
- лорд, получивший новые земли на дикой территории нанимает авантюристов, чтобы они убили существ, которые там живут.
- мифические персонажи играют в войну и политику на земле, напоминающую древнюю Грецию.
- сыновья и дочери короля создают приключенческие партии, чтобы увеличить свои силы; тот кто победит, становится наследником трона.
- ПИ работают на торговца магическими вещами, принося ему жезлы и реликвии из приключений.
- великие герои прошлого собраны вместе волшебником, который сражается против Тёмного, но из-за просчета в заклинании, они оказываются молодыми и неопытными.
- спустя сто лет после того, как Чикаго захватили орки, бесстрашные рейдеры, вооружённые магией и автоматами, предпринимают миссии спасения заложников.

Концепция Партии

Некоторые из вышеупомянутых примеров налагают на игроков концепцию партии. ПИ – больше, чем собрание героев-собираателей сокровищ; они начинают игру со связей друг с другом и с общими целями. Этот подход требует сотрудничества между игроками, когда они создают своих персонажей.

ПИ начинают игру зная друг друга и до некоторой степени о биографии друг друга.

Некоторые концепции партии могут наложить ограничения на игроков. Например, если все ПИ - наследники трона, то концепция подразумевает, что они все одной расы. Некоторым игрокам может не понравиться ограничительная концепция группы, в то время как другие будут ей наслаждаться. Если у вас есть игрок, который всегда играет эльфом, а другой только дварфом, кампания «наследники трона» не сработает.

Концепция группы может уменьшить разногласия между игроками. Они могут всё ещё дебатировать о том, как сделать ту или иную вещь, но, по крайней мере, они все будут работать на одну цель.

Замена ПИ в ходе кампании может быть очень сложна, если вы используете ограничительную концепцию партии. Если ПИ - последний выживший член гильдии воров, как вы добавите нового игрока несколькими сессиями позже? Вы можете не добавлять нового персонажа, если он не столь важен как остальные, или вам придётся объяснить, откуда взялся ещё один выживший персонаж.

Самая легкая для работы концепция партии – общий покровитель: ПИ – служат одному покровителю, работая на его цели. ПИ имеют более свободные связи друг с другом и они не больше, чем коллеги. Это помогает, если вы имеете высокий показатель смертности среди ПИ или игроков, которые то посещают игру, то нет; покровитель может всегда нанять нового члена команды.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Если ваша концепция кампании базируется на повествовательной идее, типа завершения определенной цели, это – непрерывная кампания. Вы можете также рассмотреть досрочное завершение кампании в определённый момент. Когда ПИ достигают цели, кампания заканчивается.

Используя вышеупомянутые примеры «наследник трона» и «Чикагские налетчики» концепция может быть легко закрыта. Первая заканчивается, когда будет выбран новый монарх, а вторая, когда заложники спасены.

Этот выбор увеличивает чувство волнения по мере приближения игроков к заключительному действию. Завершение кампании настоятельно рекомендуется для ориентированных на сюжет игроков.

Заканчивающиеся кампании – интересный выбор, если ваша группа изменяет игры и Мастеров, или если вы знаете, что вы будете способны проводить только ограниченное количество сессий. Они позволяют вам экспериментировать с незначительными по изменению концепциями кампаний, которые не подходят для долгого опробования (?).

ИНФОРМАЦИЯ О КАМПАНИИ

По мере создания вашей кампании, укажите информацию о ней в подаваемом вами объявлении. Включите туда всю информацию, которую должны знать игроки при создании своих персонажей. Это должно подсказать игрокам, что ожидать от вашей игры. Сосредоточьтесь на аспектах игры, которые отличаются от нормы и от кампаний, которые вы проводили в прошлом. Игроки должны знать, чего ожидать от вашей кампании.

Начните с концепции кампании, изложив её так просто, как только вы можете. Так как вы не хотите раскрывать ваши секреты, представленная вами концепция может отличаться от того, что есть на самом деле. Однако, это не должен быть неприятный сюрприз, не надо обманывать игроков.

Если вы применяете концепцию партии, также опишите её. Укажите, открыта ли кампания или закрыта, её стартовый уровень, любые ограничения на выбор класса или расы и т.д. Отметьте модификации системы мировоззрения, если таковые вообще имеются, список ваших домашних правил, а так же ссылки на любые расширенные правила, которые вы хотите ввести из других П&Д изданий.

Опишите основное вступление в ваш сеттинг, сосредоточившись на информации, прямо относящейся к стартовым персонажам. Если история вашего сеттинга влияет на сюжетные линии, включите и её. Если история интересная, но лишь второстепенная деталь, пропустите её. Сделайте то же самое со списками народов, мифами о богах, слухами и легендами или любыми другими второстепенными данными, которые вы, возможно, придумали. Описывайте всё коротко и по сути; большинство игроков просто вскользь посмотрит на ваше объявление, если оно будет слишком длинным.

Даже если вы ориентируетесь на нетерпеливых игроков, которые внемлют каждому вашему слову, вы всё равно должны сортировать материал ради его самых важных моментов. Процесс отсеивания основных идей от побочных проблем так же важен для вас, как и для ваших игроков.

Чтобы сделать объявление более соблазнительным, снабдите его картами и иллюстрациями.

Однако, накопители крутых сил, которые грезят о том, что их листы персонажа будут иметь 15 уровней, не любят заканчивающиеся кампании. Они хотят, чтобы их персонажи стали настолько мощными, насколько возможно, продлевая карьеры их героев, пока они могут. Даже если средняя кампания вашей группы длится лишь несколько месяцев, они хотят думать, что их персонажи имеют потенциал для продолжения.

Хотя, вы можете использовать это в ваших интересах. Любой конферансье знает, что аудиторию нужно покидать тогда, когда она чего-то ожидает. Если заканчивающаяся кампания действительно заинтересовала, вы всегда можете придумать продолжение.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Если вы – новый Мастер или проводите игру для новых игроков, всегда начинаете с персонажей 1-ого уровня. Прогрессия персонажа является неотъемлемой частью изучения игры. Только, когда группа полностью узнает игру, рассмотрите старт партии со среднего или высокого уровня.

Некоторые группы предпочитают игру на определённом уровне. Некоторые любят чувство постоянной опасности из-за персонажей низкого уровня. Другие предпочитают диапазон вариантов от 4-ого до 7-ого уровня. Остальные наслаждаются дикой непредсказуемостью игры на высоком уровне. Если ваша группа имеет предпочтительный уровень игры, рассмотрите старт новой кампании на уровень или два ниже желаемого.

Экзотические концепции кампании могут потребовать ПИ, которые уже имели дело с героями. Идея о мифической Греции, упомянутая выше, призывает к отряду полубогов. The concept suffers if the PCs can barely take a few punches. Однако, преданность концепции менее важна, по сравнению с общим предпочтением группы и дружественными отношениями с правилами. Если концепция требует, чтобы группа играла на уровне, к которому она не готова или не нравится, подыщите новую концепцию.

ТРЕБОВАНИЯ К РАСЕ И КЛАССУ

Некоторые экзотические концепции кампании налагают ограничения на расы и классы, доступные ПИ. Вот несколько таких примеров:

- ПИ натываются на указание на исчезнувший столетия назад мир эльфов.
- Когда демоны захватывают монастырь, команда элитных жрецов берётся прогнать их обратно в ад, не подозревая, что этот случай является предвестником полномасштабного вторжения.
- Живущие в лесу преступники защищают Англию от грабежей Принца Джона, в то время как его брат, Ричард Львиное Сердце находится в крестовом походе. Никакие нелюди или исторически несоответствующие классы персонажа (варвары, друиды, монахи, колдуны или волшебники) здесь не применяются.

ПЛАНИРОВАНИЕ КОНЦОВКИ

Истории приключений могут быть выражены в вопросах. Робин Гуд спасёт Мэриан? Джек может убить гиганта? Аргонавты найдут золотое руно?

Чтобы определить, когда заканчивающаяся кампания подойдёт к концу, выразите вашу повествовательную концепцию кампании в форме вопросов. Кампания заканчивается, когда ПИ отвечают на эти вопросы.

Сообщите игрокам, что вы проводите заканчивающуюся кампанию. Они должны знать условия победы заранее, чтобы они могли соответственно спланировать прогресс их персонажа и, по мере приближения концовки, пожертвовать всеми средствами ради достижения их цели.

Игрокам не обязательно полностью знать условия победы. Раскрывайте их по мере продвижения кампании. Например, ПИ сначала могут подумать, что они просто мстят кочевникам, которые разорили их деревню. Позднее, они обнаруживают, что налетчики готовят массивное вторжение в их государство. По мере приближения к кульминации, они узнают, что лидер кочевников попал под влияние апокалипсического божества, и что если он уничтожит определённый храм в столице, он навлечёт конец света.

Тщательно продумывайте заключительные сцены заканчивающейся кампании. Сосредоточившись на условиях победы всей кампании, вы получите прекрасную концовку. Подготовьтесь к ней с особым вниманием. Концовка должна быть идеально сбалансирована, чтобы ПИ не преодолели сопротивление противника слишком легко. Особенно это относится в игре высокого уровня, где вступают в действие сильные способности ПИ и существ, особенно в комбинации с необычными условиями столкновения. Устраивайте всё так, чтобы тактику ваших резидентов нельзя было разведать или просчитать заранее. Проектируйте столкновения с вариантами, которые позволяют вам регулировать их трудность по ходу игры. Подготовьте дополнительных существ, которые могут при необходимости поддержать вас, если ПИ слишком хорошо и быстро расправляются с вашими препятствиями. Когда сомневаетесь, без зазрения совести изменяйте результаты броска, симулируя удивление при получении результата.

Хорошенько подумайте, перед тем, как наложить ограничение на выбор игрока. Если у вас есть игрок, который всегда создаёт эльфа или барда, то кампания, которая не учитывает его любимый тип персонажа, для него не подойдёт. Если ваша концепция кампании черпает свою уникальность главным образом из-за ограничений, налагаемых на игроков, не удивляйтесь, если ваша группа будет действовать без энтузиазма.

Рассмотрите последствия изменения баланса игры перед исключением некоторых классов или рас. Ловушки, существа и другие вызовы сбалансированы согласно предположению, что ПИ имеют полный доступ к различным способностям из *Руководства Игрока*. Если вы удаляете некоторые классы персонажа игрока, партия может внезапно застопориться на вызове, который должен был быть лёгким. В мире без жрецов, нежить становится намного более опасной. Тривиальные потери ОЖ становятся смертельными, когда лечащие заклинания трудно достать. Физические опасности подземелья становятся более смертельными, когда персонажи не имеют тёмного или сумеречного зрения.

Игроки лучше реагируют на поблажки, чем на запреты. Если ваша концепция требует команды только из жрецов, позвольте всем расам рассматривать жреца как одобренный класс. Позвольте игрокам добавить свободный уровень жреца при создании их персонажей. (Поощряя их играть мультиклассовыми персонажами, вы также гарантируете, что ПИ будут иметь необходимые поддерживающие способности других классов.)

Найдите способы урегулировать элементы вашей концепции с предпочтениями игроков. В кампании без эльфов, позвольте вашему любящему эльфов игроку создать необычайно похожего на фею человека, который тайно обладает стандартными расовыми чертами эльфа.

Настраивайте вашу кампанию не убирая расы или классы, а добавляя их. Эти новые дополнения должны усилить концепцию вашей кампании. Добавляя класс «изгоняющий дьявола» к вашей кампании по уничтожению демонов, вы сразу выделяете его, особенно для игроков, которые его выберут.

ИЗМЕНЕННЫЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Мастера Подземелий, планирующие нетрадиционные кампании могут также рассмотреть изменения в системе мировоззрения.

И снова, глобальные изменения главных компонентов правил не должны быть предприняты с кондачка. Многие заклинания и магические вещи зависят от системы мировоззрения. Изменения в мировоззрении непропорционально уменьшат эффективность паладинов и жрецов, способности которых зависят от оного. Начинающие игроки находят мировоззрение неоценимым инструментом, когда они учатся добавлять побуждение и индивидуальность своим персонажам. Множество опытных игроков довольны чётко установленной системой мировоззрения и не хотят, чтобы вы её меняли. Они пришли уничтожать злодеев, и система мировоззрения позволяет им уверенно идентифицировать врагов.

РАСЫ КАК АРХЕТИПЫ

Некоторые Мастера, проводящие исторически достоверные кампании, считают, что широкое распространение нечеловеческих рас, несовместимо с обществом, которое они пытаются отразить. Группа любителей истории может предпринять меры, чтобы устранить этот недостаток.

Однако, есть техника, которая позволяет отказаться от появления нечеловеческой расы, но сохранить большую часть игровой механики, присущей расовым типам, которая так нравится игрокам.

Преобразуйте расы в архетипы. Вместо отдельной разновидности, каждый архетип представляет стереотип из мира популярной литературы. Измените физическое описание так, чтобы оно вписывалось в пределы человеческих норм. Адаптируйте описание индивидуальности, чтобы отразить соответствующий культурный стереотип. Игнорируйте Отношения, Земли, Язык и все другие признаки, которые персонаж берёт из незнакомой культуры. Сохраните максимально возможное количество расовых черт, оправдывая любые магические способности невероятными талантами.

Например, дварф может стать крепким воином, чернорабочим с приземистым и плотным телосложением. Объясните его сопротивляемость к ядам крепким Телосложением. Его тёмное зрение становится естественной чертой семейства. Его близость к умениям Ремесла соответствует ее биографии чернорабочего.

Аналогично, эльф становится гибким, изящным человеком не от мира сего. Дружественная ведьма благословила его, когда он был молодым, что объясняет его сопротивляемость магии сна и заклятиям. Его наблюдательные умения просто отражают необычайное понимание его окружения.

Преобразовывайте другие расы таким же способом. Каждая потребует немного другой обработки, в зависимости от исторического периода, который вы хотите отразить. Клише древнего Египта отличаются от таковых из феодальной Японии. Делайте связи между архетипами и нечеловеческими расами ясными для ваших игроков, чтобы они могли правильно выбрать своих любимчиков.

Как было сказано, группа, предпочитающая приключения, вращающиеся вокруг интриг и персонализации, может захотеть отказаться от мировоззрения в целом, или сделать её более расплывчатой и субъективной, как это происходит в реальном мире. Много стандартных, связанных с мировоззрением заклинаний, могут сильно облегчить раскрытие типичного заговора. Детективы из телешоу значительно облегчили бы себе жизнь, имея они под рукой несколько заклинаний *обнаружение зла*.

Вы можете создать мир субъективной этики, не отказываясь от мировоззрения полностью. В этом случае, владелец мировоззренческой магии мог бы быть способен обнаруживать или определять существа и объекты, которые разделяют его верования, наряду с теми, кто выступает против них. Пользователь той же самой магии с другими верованиями мог бы получить абсолютно другой набор результатов.

Для большинства кампаний, изменение мировоззрения будет простым вопросом интерпретации. Как пример, рассмотрите сеттинг, в котором знать придерживается строгого кодекса личной чести. В этой культуре, не только приемлемо, но и нравственно необходимо бороться и убивать людей, которые оскорбляют вас, при условии, что вы делаете это в пределах сильно ограниченного свода социальных правил. В таком обществе, законный добрый персонаж – это тот, кто и делом и словом следует кодексу чести. Законный злой персонаж отстаивал бы свою честь, но использовал бы для победы над противниками обман. Хаотичный добрый персонаж мог бы игнорировать правила поведения и отрицать требование знати ради определённого статуса. Мировоззрение может быть даже вопросом социального класса: знать - закон, торговцы - нейтральный класс, а рабочие - хаотичные люди.

Если ваша система мировоззрения отклоняется от нормы, или если вы сохраняете систему, но изменяете определения, включайте эту информацию в описание кампании, которое вы готовите для игроков (см. уточнение на странице ____). Мировоззрения могут быть запутывающими, так что делайте ваши изменения и причины их появления, как можно более ясными.

ДОМАШНИЕ ИЛИ РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Используете ли вы собственные домашние правила или дополнительные правила из других П&Д изданий, всегда знайте, почему вы это делаете.

Вы можете добавить особенности вашему миру специфичными для сеттинга престиж-классами, заклинаниями, расами или магическими вещами. Эти изменения самые безопасные по своей сути; если вы находите, что они слишком мощны (или не достаточно полезны), вы всегда можете изменить их по ходу игры.

Другие изменения правил должны быть сделаны с большой осторожностью, чтобы их поняли сами игроки. Включите в ваше описание кампании краткое обоснование каждого изменения правил. Отделите изменения, вызванные определенными деталями вашего мира, от тех, которые просто удовлетворяют вашим собственным предпочтениям или желанию переделать правила.

Например, вы могли бы оживить пиратскую кампанию, вводя или изменяя боевые маневры, которые позволят персонажам двигаться более быстро и вознаградить их за попытку сделать головокружительный трюк на раскачивающейся верёвке, люстре или другом предмете, соответствующем удалому жанру. Предполагая, что вашим игрокам хочется играть в пиратов, они должны принять эти изменения как часть атмосферы этой кампании.

Изменения правил по вашей собственной логике или из-за недовольства существующей системой, могут быть вполне оправданны, но вы должны чётко обосновать эти изменения. Изменения будут слишком подозрительны, если они уменьшают полноценность любимых характеристик игрока, или более выгодны для одной расы или класса, чем для другой.

Другие игроки могут знать правила, по крайней мере, не хуже вас, и они могут представить хорошие аргументы против ваших предложенных изменений. Выслушайте их.

Как только вы вводите новые правила в вашу игру, вы превращаете ваших игроков в тестеров. Многие непроверенные или незнакомые правила подорвут игру, вызывая удивление и неприятные результаты при фактическом использовании в игре. Подготовьте ваших игроков к этому заранее. Оставьте за собой право изменить очевидно неудачные правила при их обнаружении. Когда новое правило имеет неожиданный результат, всегда принимайте сторону игроков. Если персонаж умирает из-за неудачного домашнего правила, возвратитесь к установленным правилам, оставляя ПИ живым и невредимым. С другой стороны, если персонаж ведёт себя как бандит благодаря неуравновешенным способностям, позвольте игроку оставить ему любые прошлые выгоды, но измените способности или попросите, чтобы он заменил их стандартными. Не отнимайте достижения ПИ; вместо этого, думайте о них как о налогах, которые вы должны заплатить за привилегии (Вам, возможно, придется дать некоторую компенсацию также и другим игрокам.)

Некоторые игроки любят переделывать правила, и будут с энтузиазмом помогать вам испытывать ваши концепции. Другим не нравятся любые изменения игры, требующие тестирования. По мере развития кампании постоянно сравнивайте эффект от новых правил со временем и вниманием которые они занимают. Если правила они стоят больше, чем они приносят, избавьтесь от них.

ПРЕДИГРА

Хорошая игра зависит от хорошей подготовки, и не только с вашей стороны. Проведя пред игровую сессию до начала кампании, вы можете настроить дух единения, сотрудничества и тематического единства в приключенческой партии.

До пред игровой сессии объясните игрокам основную идею вашей кампании и их роли в ней. Если у вас есть определённая концепция кампании, расскажите о ней в нескольких словах. Сообщите им о любых ограничениях или возможностях относительно рас или классов. Попросите, чтобы игроки продумали две три идеи для различных персонажей, которыми бы они хотели играть.

Подготовьтесь к пред игровой сессии, разделив вашу информацию о кампании на две части: в одной дайте игрокам информацию по созданию персонажей, а в другой общие сведения относительно кампании и мира. Первая часть должна быть короткой; она должна напомнить игрокам о ваших домашних правилах и любых ограничениях (или дополнительных возможностях) при создании ПИ.

Во время пред игровой сессии, представьте игроков друг другу, немного поболтайте, а затем начните работу. Предположите, что ваши игроки не знают о вашей кампании, сеттинге и всём остальном. Повторите концепцию кампании настолько кратко, насколько возможно. Дайте примеры путей, которыми игроки могут создать их ПИ для вашей кампании.

Выбор Классов

Эффективная П&Д партия обеспечивает равновесие классовых особенностей. Спросите игроков, есть ли у них предпочтения к определённой роли в партии. Здесь ваши любящие бои игроки поднимут руки и попросят играть за персонажей воинов, любители специалистов скажут о своих предпочтениях и так далее. В средней группе приблизительно половина игроков (те, у кого нет определённых предпочтений) выбирают классы, которые заполняют пробелы в умениях и навыках.

Персонажи и Концепция

Если вы используете концепцию партии, опросите игроков, чтобы узнать, как их ПИ вписываются в неё. Предположим, вы проводите игру, в которой ПИ – исправившиеся преступники, которые теперь работают на полицию. Вы спросили бы каждого игрока, почему ПИ стал преступником и как НИП (капитан полиции) уговорил их работать на него.

Взаимоотношения в Партии

С или без концепции партии, вы можете найти полезным создание связей между ПИ на основе их биографии. Попросите, чтобы игроки кратко описали концепцию их персонажей. Скажите им, что, хотя их персонажи полностью не изложены в деталях, всё же они должны быть доступны для объединяющих идей других игроков в личные истории их собственных персонажей. Затем попросите, чтобы каждый игрок объяснил его или её отношение персонажа, по крайней мере, к двум другим ПИ. Сделайте так, чтобы каждый ПИ имел связь, по крайней мере, с двумя другими персонажами. Приведите примеры, если игроки кажутся озадаченными:

- «Мой персонаж - брат Беренис. Хотя она старше, он всегда пытается её защищать.»
- «Я обязан жизнью её персонажу; она спасла меня от банды огров.»
- «Его жрец обратил моего персонажа в свою веру; с тех пор он был моим духовным наставником.»
- «Он был моим лучшим другом в течение многих лет. Он - единственный, кто знает о проклятии моего семейства.»

Генерация Персонажа

Теперь, когда игроки установили связи между их персонажами и вашим миром или сюжетом, и друг с другом, они могут закончить их игровую статистику. С оглядкой на прежние шаги, они должны иметь отправную точку и уже способны закончить их персонажей через час или два.

Это время может показаться вам скучным, но для игроков это жаркая пора. Используйте это время в своих интересах, чтобы дополнительно подготовиться самому.

Введение Игрока

В то время как игроки создают их персонажей, вы можете подумать о том, как связать недавно придуманные биографии персонажей с вашей игрой.

Также, как игроки сделали историю более интересной, придумав взаимоотношения друг с другом, вы можете просмотреть ваш список НИПов и найти вероятные связи между ними и ПИ. Попытайтесь найти, по крайней мере, одного подходящего НИПА обеспечивающего поддержку и советы каждому ПИ. Если ни один из ваших готовых НИПов не подходит для этих целей, придумайте нового. Вы можете создать персонажа-бармена, который раньше был карманником; он мог бы служить наставником плуту. Волшебник партии мог бы поддерживать отношения с директором университетской библиотеки, и так далее. Не каждая связь должна быть хорошей; вы можете решить, например, что ваш злодей – таинственный человек, который убил отца паладина. Придумывайте более сочные ассоциации для любителей сюжетов и драматических игроков, которые, скорее всего, будут ими наслаждаться.

Те же самые виды игроков, вероятно, подкинут вам идеи заговоров в форме биографии персонажа. Прикиньте, как бы вы могли приспособить вашу сюжетную линию, чтобы включить их. Например, если игрок создает страдающего амнезией ПИ, эта деталь требует от вас ответной реакции. Скажем, ваше приключение содержит поиск пропавшего волшебника. Вы могли бы решить, что когда его найдут, он сможет подсказать что-нибудь о ПИ.

Игроки менее заинтересованные повествованием также могут помочь отладить вашу игру. Скажите игрокам, что вы хотите опробовать новые моменты игровой механики, типа новых заклинаний для магов, новых магических вещей или навыков, и т.д. Помогите им создать особенности, которые касаются их персонажей или концепции кампании. Как и с любым нововведением, вы должны тщательно взвешивать их потенциал перед введением в игру, и пересматривать эти правила по ходу игры, чтобы сохранить игровой баланс.

СРЕДНЕВЕКОВОЕ ОБЩЕСТВО

Успешный П&Д сеттинг это не подлинное отображение средневековой истории и не упражнение в логической экстраполяции от фантастических предпосылок. Вместо этого, думайте об этом как об игре с окружающей средой средневековой направленности. Ваши игроки ожидают играть в мире, напоминающем средневековье, но с резкими, brutальными и сложными элементами. Они хотят исследовать идеализированное царство добродетельных королей, сияющих доспехов, красочных турниров, высоких замков и внушающих страх драконов. Сеттинг может иметь свои тёмные и опасные моменты, но в общем случае он предлагает положительное, уводящее от проблем противостояние добра и зла.

Историческая точность должна игнорироваться, когда она сталкивается с духом игры - беззаботной забавой. Например, из уважения к реальным мировым верованиям, П&Д включает только воображаемые веры. Немногие игроки хотят исследовать подлинный средневековый взгляд на мир, в котором проблемы веры доминируют во всех помыслах и культуре.

Реалистичная экономическая система не приносит в игру веселья. Авантюристы возами вывозят золото из подземелий – это элемент игрового веселья, а не логики и реальности. Если бы такое количество богатств имелось в реальном средневековом мире, его социальная структура была бы разрушена в мгновение ока. Короли и знать имели силу, потому что они были землевладельцами в сельскохозяйственной экономике. Если поступать реалистично, они не должны присутствовать П&Д мире, но они там есть, потому что они являются неотъемлемой частью фэнтези. Уход от действительности превосходит логику.

Аналогично, ваш основной П&Д мир - обычно оболочка, использующая образы не только средневековья, но и древних культур из тысячелетней истории. Варвары Тёмных Веков стоят плечом к плечу с японскими самураями и псевдоегипетскими священниками. Ваш мир смешивает эльфов и дварфов из эпической фэнтези литературы с могучими воинами из журналов меч и магия.

Если бы вы писали роман, вы бы не стали изобретать мир, который был бы просто собранием популярных клише о средневековых и древних периодах истории. Вы бы хотели осветить один определённый период новым и удивительным способом, или создать экзотическое место и время полностью с нуля. В игре, тем не менее, клише полезны. Они действуют как своего рода стенография, облегчающая вам описание вашего сеттинга несколькими простыми фразами и образами. Вашим игрокам они уже нравятся и они понимают их. Не позволяйте неуместному чувству литературного снобизма помещать хорошо провести времени.

Вы можете импортировать многие детали в ваш мир прямо из литературы и видеоигр. Другие надежные элементы хорошей игры - средневековый мир описанный ниже.

Наконец, в Главе 4, мы взяли эту информацию и использовали её при описании целого П&Д города, который можно использовать в вашей кампании.

Предупреждение: информация, представленная здесь почти полностью состоит из обобщений и упрощений, помогающих вам создать интересный, доступный П&Д мир.

ПОГИБШАЯ КРАСОТА, НЕДАВНИЕ ОПАСНОСТИ

В стандартном средневековом сеттинге цивилизация медленно восстанавливает себя после хаоса и катастроф. Различные древние культуры развивались, процветали, деградировали и исчезали с лица земли. Великие империи, повелевшие большей частью известного мира, но за века процветания потерявшие свой первоначальный пыл завоеваний были, наконец, захвачены варварскими ордами. Варвары подражали правителям империй, перенимая привычки цивилизации – только для того, чтобы в свою очередь быть захваченными более молодыми, более голодными варварскими племенами. Регионы обособливались; осажденные города сдавались и разрушились. Повелители контролировали всё меньшие территории.

Свидетельства тех древних дней можно обнаружить по сей день, а их сокровища захоронены под землёй. Старые культуры были заменены новыми, а о науке и философии тех дней в значительной степени забыли.

За столетия, самые мудрые и храбрые из правителей военной доблестью и справедливым правлением постепенно расширили свои земли. Теперь короли снова управляют нациями, поддерживаемые дворянами, которые управляют большими земельными наделами. Городки выросли в большие города. Процветание и достаток вернулись, но силы зла собираются на окраинах цивилизации, надеясь покорить царство добра и погрузить мир назад в невежество и тьму.

МОНАРХИ

Занимающие вершину пирамиды рангов в средневековом обществе - король или королева, наследственные монархи. Монархи правят непосредственно по воле богов. (П&Д божества, которые активно работают с миром и общаются со своими последователями, могут высказывать знаки одобрения королям, которые управляют согласно их божественным указаниям.)

Когда монарху бросается вызов восставшей знатью, конкурирующими по родословной претендентами или обычными узурпаторам, король должен доказать своё право быть королём на поле битвы. Монархи лично ведут свои силы в битву, ища прямой схватки непосредственно с претендентом. Обученные с малого возраста искусству войны, они, вероятно, будут высокого уровня воинами, паладинами, следопытами или даже волшебниками.

РАВЕНСТВО И ИСТОРИЯ

Во время средневековья, как и в большинство периодов человеческой истории, роли мужчин и женщин были строго разграничены. Мужчины сражались, вели дела, влияли на искусство и определяли религиозную доктрину. Женщины наслаждались ответственностью и влиянием только в их собственных домашних хозяйствах. Несколько известных женщин презирали такое положение дел. Примеры – Жанна Д’Арк; королева и политический деятель Элеонор Аквитанская; и мистик и композитор Хильдегард Бингенская. Они нарушили правила, но большинство женщин вело ограниченный образ жизни.

Игра подземелья & драконы рассматривает мужских и женских персонажей одинаково. Женщины столь же способны, как и мужчины, и любой из них может стать авантюристом. Этот выбор – выбор предпочтений каждого. Никакому игроку не надо играть именно за мужчину, чтобы хорошо провести время.

Мир с полным юридическим и социальным равенством между полами значительно отличался бы от средневековья. Самый старший королевский наследник поднялся бы на трон независимо от пола. Могущественными лордами могли бы стать как герцогини, так и герцоги. Религиозные иерархии вполне могли быть объединены.

Некоторые любимые сказки не вписались бы в эгалитарное средневековье. Принцессы стали бы опытными воинами, которые сами бы могли спастись от дракона. Герои, выполняющие великие дела, не были бы вознаграждены браками с прекрасными девами.

Большинство игроков хочет, чтобы вы отдавали предпочтение свободе выбора пола, а не исторической достоверности (?). Играйте внимательно, подстраивайтесь под игру и не слишком привередничайте с противоречиями. Когда реалистичное отображение исторической дискриминации раздражает или угнетает ваших игроков, отойдите от истории. Когда детали мира кажутся слишком современными, или выходят за рамки средневековой атмосферой, возвратитесь к истории. Вообще, игроки не любят применять правила половой дискриминации на себя, но не возражают, если эти правила применяют к НИПам - при условии, что любая дискриминация представлена как нормальный элемент устойчивого сообщества, а не как что-то из ряда вон выходящее или унижение.

ЛОРДЫ

Некоторые монархи могут управлять страной посредством большого и сложного королевского аппарата, но большинство делает это через систему земельных грантов, предоставляемых лордам или знати. Эти аристократы имеют наследственное членство в правящем классе, обычно получаемое от семей, которые сражались на стороне первого правителя или завоевателя, который принёс порядок нации в тёмные века. Некоторые принадлежат более новым родам, которые получили свои привилегии от предыдущего или настоящего короля за военные победы, политическое покровительство, личную дружбу или за большое вливание наличности в королевскую казну.



Благородный лорд осматривает свои владения

Аристократические титулы бывают разными в разных королевствах. От высшего ранга до наиболее низкого, с редко используемыми рангами, указанными в скобках, благородные титулы включают (Эрц-герцог), Герцог, Маркиз, Граф, Виконт, Барон, (Баронет) и Рыцарь. Женские версии титулов включают Герцогиню, Маркизу, Графиню, Виконтессу, Баронессу и Даму. Не все аристократы - лорды; некоторые не управляют землями, а вместо этого служат королю как придворные, которым можно доверять как советникам.

Лорд управляет большими земельными областями или феодальными владениями. Доход лорда зависит от различных пошлин и его фермеров-арендаторов. В обмен на земли или абсолютные законные права на их феодальные владения, они клянутся в лояльности или верности вассала феодалу, их повелителю. В стране с чёткими правовыми основами нарушение присяги верности вассала феодалу расценивается как одно из худших из известных преступлений, столь же плохих как насилие или убийство. В более циничных царствах, вассалы восстают против своих лордов как банальный акт политической игры.

Размер феодального владения не обязательно соответствует рангу знати. Граф мог бы управлять огромным участком производственной и стратегически важной земли; герцог мог бы быть прикреплен к

болотам, заселённым гноллями. Поскольку это дело наследования, ранги остаются постоянными для всех поколений, в то время как феодальные владения изменяются согласно политическим потребностям короля. Король мог бы наказать вассала, который вызывает у него недовольство, забрав часть его земли, или возложив расходы на содержание территории соседа на провинившегося. Вообще, мудрые короли изменяют границы только после тщательного обдумывания. Монархи, которые делают это по настроению, вызывают восстания. Благосостояние вассала зависит от размера и производительности его феодального владения. Если король его обирает, вассал может и нарушить присягу верности.

Дом лорда, в зависимости от его состояния - обычно внушительное строение. Если его земли расположены в мирном регионе королевства, он живет в великолепном, но слабо укрепленном поместье. Если он занимает земли стратегической важности, он живет в хорошо-укрепленном замке, который функционирует не только как дом, но и как защитная цитадель во времена вторжения. Если замок лорда является достаточно большим и важным, он мог бы содержать кастеляна, чиновника, ответственного за его обслуживание и за командование его защитой в военное время. (Губернатора форта, башни или другой цитадели, управляемой королём, также называют кастеляном).

Лорды могут принять самоличное управление своим хозяйством. Другие возлагают эти дела на доверенных лиц. Должностное лицо, которое управляет состоянием лорда - управляющий или сенешаль. По большей части они не благородного рождения, но, тем не менее, они вассалы своего лорда. Звание управляющего, возможно, было в их семействе на протяжении нескольких поколений. Они собирают арендные платы и налоги, и берут ответственность за содержание построек лорда и его богатств. Управляющий руководит обслуживающим персоналом, включая воинов и следопытов, которые имеют дело с браконьерами и упорными арендаторами. Он может также отвечать за дела в домашнем хозяйстве лорда, нанимая и руководя прислугой, отслеживая поставки и счета. Лорд с большим состоянием и сложными делами распределяет домашние обязанности между несколькими лицами, называемыми стюардами.

В большинстве случаев, лорды разделяют большие надели, отдавая части более низшей знати, которые становятся их вассалами и платят ему часть арендных плат, налогов и штрафов, которые они собирают со своих арендаторов. В других случаях, все феодальные владения предоставляются непосредственно от короля лорду.

Религиозные учреждения также могут управлять феодальными владениями. Права на земли принадлежат церкви, храму или аббатству, а не отдельному лорду, но глава учреждения действует как владелец, собирая арендные платы, налоги и оброк. В средневековье, духовные арендаторы не были обязаны обеспечивать военные силы королю, и монарху, часто хотели сократить рост землевладений церкви. Однако, в П&Д мире (где жрецы, паладины и монахи высокого уровня умело служат на поле битвы) духовники могут быть обязаны предоставлять бойцов для участия в королевских войнах.

Жрецы требуют лояльности вне системы лордов и вассалов, ставя своё божество выше королей. Требования жрецов освободиться от королевской власти неизбежно приводит к политической напряженности между церковью и государством. Жрецы могли бы сопротивляться усилиям завербовать их на войну, которую они считают несправедливой или перечащей их вере. Отношение жрецов к королевской власти зависит от богов. Священники Иеронеуса и Святого Катберта с лёгкостью предоставляют крестоносцев для участия в общественных кампаниях против врагов набожных королей. Священники и аббаты пацифического или хаотического сонма божеств более ревностно относятся к военным действиям.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКА КАК ВАССАЛЫ

Хотя немногие игроки любят принимать обеты или клясться в вечной, непоколебимой верности представителям власти, некоторым группам может понравиться кампания, в которой их персонажи принадлежат домашнему хозяйству могущественного лорда.

Пассивным группам, которые предпочитают приключения, которые им навязывают, может нравиться работать на «дядю». Накопители крутых сил часто реагируют подобно детям в кондитерской, когда их персонажам дают доступ к хорошо-снабженному складу магических вещей. Позвольте ПИ использовать склад как абонементский отдел, получая один кредит за каждую вещь, которую они добавляют к казначейству лорда. Если они пожертвовали шесть изделий, они могут взять шесть изделий эквивалентной «полезности» на каждое отдельное приключение. (Изделия многократного использования могут быть поменяны только на подобные объекты - микстуры на микстуры приблизительно одинаковой ценности, и т.д.). Многие игроки найдут это хорошей альтернативой покупкам в магазине.

Большая часть вассальских кампаний проходит как обычно, когда ПИ часто посещают подземелья. Время от времени, появляются элементы кампании, когда лорд посылает персонажей с политическим поручением, или король собирает силы для войны. Кроме заданий, ПИ вполне свободны и могут принимать независимые решения. Их лорда не интересует, как они выполняют задания, пока они их выполняют.

Для групп, которым нравятся драма и сюжет, вы можете использовать несколько неудобных фактов. ПИ могут подавить восстание крестьян во главе с вражескими агитаторами, или испытать кризис, когда их любимого босса бросают в темницу короля, а его место занимает потворствующий родственник.

Обычно, только законные веры достаточно организованы, чтобы поддерживать большие религиозные учреждения, управлять поместьями или участвовать в военных кампаниях. Стюарты религиозных поместий обычно сами бывают высокопоставленными жрецами.

РЫЦАРИ И ПЕХОТА

В обмен на арендные платы и налоги, собираемые со своего феодального владения, лорд, как ожидается, обеспечивает военную помощь, когда король идет в войну.

В некоторых королевствах, лорды должны нанимать, снаряжать и обучать силы, а также лично принимать участие в военных кампаниях. Детальное юридическое соглашение определяет точное число мужчин и снаряжения, которое они приводят с собой. В других случаях, лорды просто платят королю военный налог, а военачальники короля используют деньги, чтобы снаряжать, обучать и содержать гарнизоны наёмных воинов. Короли, которые не доверяют доброй воле или компетентности своих вассалов, выбирают последнее. Они поддерживают больший контроль над качеством и содержанием своих сил. Что ещё более важно, вассалы со своими собственными воинами подвергаются искушению напасть друг на друга или поднять восстание против короны. Когда у высокопоставленной знати есть свобода, закон позволяет использовать их войска для собственных целей, когда королю не требуются их услуги. Когда короли поддерживают сильную централизованную власть, знать не может использовать свои силы для частных воинов.

На средневековом поле битвы самой сильной боевой машиной был бронированный кавалист. Хорошо-защищённые верховые воины могли контролировать передвижение людей на поле битвы, ломая их строй. Они были танками тех дней. Поэтому, лорды прилагали большие усилия к обучению и снаряжению этих воинов, которые в основном были дворянами низших рангов - рыцарями.

Первый удар по их превосходству был нанесён в битве при Агинкорте, где предшественники современной войсковой артиллерии, хорошо-обученные английские лучники, использовали длинные луки для создания разрушительного дождя из стрел, скосившего значительную часть сил французских рыцарей и пехоты. Бронированные рыцари ушли в историю после появления надёжного огнестрельного оружия, которое пробивало пластинчатую кольчугу, даже если стрелок не умел хорошо стрелять.

В П&Д мире, рыцари в составе конницы могут всё ещё оказывать огромное влияние на поле боя, но магические и экзотические существа также занимают важное место рядом с ними. Силы, которые лорды должны снабжать, включают не только бронированную конницу, но также и:

- Волшебников и колдунов (чтобы читать огненные шары и другие виды подобных артиллерии заклинаний);
- Жрецов (которые действуют на поле битвы подобно воинам-санитарам);
- Плуты и следопыты (которые действуют как разведчики);
- Прирученных или контролируемых существ, от ужасных волков до големов или даже драконов.

Когда лорды обязаны непосредственно обеспечивать силы королю, они поддерживают группы авантюристов в своих имениях, которые должны присягнуть на верность феодалу. Наряду с бронированными конниками, эти отборные воины включают слуг лордов. Между военными кампаниями, лорды поощряют авантюристов-вассалов вычищать подземелья, особенно если лорду не повезло и он имеет в своём владении наполненные монстрами подземные комплексы. Посредством исследований подземелий, авантюристы-вассалы становятся сильнее, что делает их более полезным для короля и увеличивает славу и влияние их лордов.

В обмен на их службу, лорд обеспечивает вассалов едой, одеждой, снаряжением и безопасной обстановкой между приключениями. Лорд мог бы иметь магические вещи, которые герои могут купить или позаимствовать на задание. Как правило, герои-вассалы владеют магическими вещами, которые они обнаруживают, пока они не погибают или не оставляют службу лорду; в этом случае вещи возвращаются лорду, становясь частью его наследственного состояния.

Лорд также имеет пехотинцев. Большинство пехотинцев набирается из числа фермеров, которым вручают пики и плохенькие доспехи, и принуждают служить. Они, также, являются вассалами своих лордов и их арендные соглашения обычно содержат определённое количество недель в год, когда они обязаны служить. Незначительные военные кампании обычно имеют место между посевом и сбором урожая.

Королевство, окружённое другими цивилизованными землями, скорее всего, участвует в небольших набегах, в которых король вторгается на территорию другого королевства, пытаясь взять дань с феодальных владений и городов. Добрые по мировоззрению персонажи могли бы участвовать в войнах даже против своей веры, если они следуют правилами благородных сражений, щадя мирных жителей и обращаясь с противником милосердно.

Сражения против орд существ или сил зла могут произойти в любое время, и такие конфликты не следуют правилами честной войны. Когда выживание королевства под угрозой, фермеры-солдаты могут остаться служить и на несколько сезонов. Потерянный урожай вызывает голод, но это лучше, чем завоевание орками, ограми или другими миньонами зла.

ДВОР МОНАРХА

Монархи делегируют отдельные моменты управления государством должностным лицам, чаще всего знати низкого ранга, но с хорошим образованием. Их могут называть премьер-министрами, канцлерами или гофмейстерами. Эти должностные лица управляют небольшой службой королевских служащих. Они собирают доходы от вассалов короля и налоги с любых граждан, типа ремесленников и торговцев, которые платят непосредственно в королевскую казну.

Внимательно монархи тщательно следят за работой своих гофмейстеров. Другие полагаются на своих доверенных лиц, когда сами уходят на войну или ведут праздную жизнь.

Если монарх не достиг совершеннолетия, вместо него всем управляет регент. Регент - часто близкий родственник монарха, типа дяди или кузена. Злые регенты могут вести интриги, чтобы избавиться от наследника и самим занять

трон. Регенты могут вести себя как правители, обогащать собственную казну или управлять государством самоотверженно во имя процветания короля и народа. Некоторые продолжают свою административную деятельность уже после того, как монарх достигает совершеннолетия, принимая звание гофмейстера.



Хитрый советник пытается повлиять на монарха

держат его ради получения выкупа, регент принимает все дела на себя. В зависимости от его честности, регент может собрать выкуп или, возможно, даже сам спасти короля.

Большинство монархов окружает себя знатью из своего королевства. Безземельная знать сопровождает короля как придворные. Некоторые короли привязывают к себе могущественную знать с землёй к себе, настаивая на их регулярном посещении двора. Этот жест укрепляет верность, или, по крайней мере, держит непослушных герцогов и графов под присмотром. Лорд, которого король вызвал к себе на длительное время, может управлять своим поместьем только на расстоянии и полагается лишь на своего управляющего.

Серьезные короли полагаются на самых мудрых придворных, которые дают им политические советы. Самые влиятельные придворные имеют высокие показатели Мудрости и Интеллекта, и несколько рангов в Переговорах, Сборе Сведений, Знании (география, история и двор и знать), а также умение Проницательность.

Воинственные правители ожидают, что их знать будет учиться тому же, становясь великими воинами и генералами. В такой обстановке придворные получают влияние согласно их предприимчивым деяниям и будут персонажами высокого уровня.

Более фривольные правители создают «инкубаторную» социальную атмосферу, где процветают остроумие, кокетство и сплетни. Король поднимает или понижает служащих в должности по своей прихоти, меняя фаворитов исходя из количества церемониальных положений. Процветает интриганство. Честолюбивые лорды должны играть в игры короля или рискуют потерять свои феодальные владения - или жизни.

СЛУЧАЙНАЯ ПОЛИТИКА

Используйте следующую таблицу, чтобы создать быстрый политический профиль для любого королевства средневекового стиля. Используйте эту таблицу только когда требуется придумать политическую идею внезапно, например, при детализации отдалённого королевства или места, через которое ПИ просто проходят. Если вы ожидаете, что политика играет большую роль в вашей кампании, выберите нужную позицию, основываясь на ваших исторических требованиях и окружающей среде, которую предпочитают ваши игроки. Еще лучше, создайте ваш собственный уникальный строй.

Регенты встают у руля и в случае отсутствия монарха. Король, который уходит на войну против сил зла может оставить за себя родного брата или другого приближённого. Если злодеи захватывают короля и

d % Политическая Ситуация

01-17 Мудрый король поддерживают лояльность посаженной знати посредством своей доблести; его политика поддерживается честными и компетентными служащими.

18-24 Добродетельный, воинственный король поддерживает лояльность посредством воин; его политика поддерживается благородными и квалифицированными служащими.

25-28 Мудрый регент честно управляет от имени несовершеннолетнего монарха; знать и должностные лица покорно повинуются его приказам.

29-31 Фривольный монарх беспечно одобряет политику мудрого гофмейстера; знать - в значительной степени - дураки, подобно своему королю, или поддерживает гофмейстера.

32-33 Служащие мудро управляют вместо безумного, старого или больного короля, держа в секрете от знати и обывателей его состояние.

34-35 Слабохарактерный, злой король находится под контролем могущественных, добродетельных лордов; должностные лица занимаются своими делами.

36-40 Слабых монарх поддерживает добродетельную знать, чьих вооруженных сил он может бояться.

41-50 Добродетельный, воинственный король пренебрегает внутренними делами, чтобы участвовать в иностранных войнах, беря с собой знать; честный регент и служащие управляют королевством в его отсутствие.

51-53 Добродетельный узурпатор захватил трон жестокого, но законного короля; знать агитирует вернуть трон; недавно выдвинутые служащие выполняют мудрую политику узурпатора.

54-56 Приличный, но неэффективный регент управляет от имени несовершеннолетнего монарха; честолюбивые лорды управляют их феодальными владениями как своими собственными землями, отказываясь от своих обязательств короне.

57-59 Жёсткий, воинственный король поддерживает верность знати силой; испуганные и эффективные служащие исполняют его волю.

60-62 Нерешительный король колеблется между желаниями могущественной знати и запуганными придворными, не удовлетворяя ни тех, ни других; служащие избалованы мелкой коррупцией.

63-65 Мудрого короля опутала сеть интриг; служащие разрываются между роялистами и интриганам.

66-68 Глупый монарх повинуется жестоким прихотям коварных придворных; служащие растеряны.

69-71 Знать объединяется, чтобы поднять восстание против жестокого и неэффективного короля; назревает гражданская война.

72-74 Короля взял в заложники враждебный сосед; центральная власть сломалась, поскольку знать управляет их собственными феодальными владениями, отказываясь от плат и налогов, которые могли бы использоваться для выкупа.

75-77 Добродетельный монарх, находится во власти коррумпированных придворных; служащие прокручивают свои тёмные делишки.

78-80 Фривольный монарх беспечно одобряет политику коррумпированного гофмейстера; знать - в значительной степени дураки, подобно их королю, или находится под управлением гофмейстера.

81-83 Слабый монарх поддерживает жестокую знать, чьих вооруженных сил он может бояться.

84-86 Коррумпированный регент обогащает себя до совершеннолетия монарха, лишая честных лордов их земель и феодальных владений и раздавая их своим близким друзьям.

87-89 Добродетельный, воинственный король пренебрегает внутренними делами, участвуя в иностранных войнах, беря посаженную знать с собой; коррумпированный регент и служащие грабят королевство в его отсутствие.

90-92 Добродетельный монарх стал жестоким; испуганная знать и служащие выполняют его злые приказы.

93-95 Фривольный, но очень хитрый король держит знать при дворе, где он по своему усмотрению наказывает тех, кто вызывает у него недовольство; коррумпированные чиновники обогащаются на стороне за счёт увеличения налогов его вассалов и несчастных субъектов.

96-100 Коррумпированный узурпатор захватил трон и разогнал знать; его близкие друзья и телохранители безжалостно выполняют его политику.

Лишь немногие придворные могут продержаться на вершине долгое время; наиболее успешные среди них имеют высокий показатель Обаяния и имеют несколько рангов в Обмане, Сборе Сведений, Запугивании, Знании (знать и двор), Слухе, Выступлении, а также имеют умение Проницательность.

Как правило, король проводит большую часть своего времени во дворце, расположенном в центре самого старого или самого преуспевающего города. Богатые монархи имеют дополнительные дворцы в живописных или отдаленных местах по всему своему королевству.

ДЕРЕВНИ И ИХ ЖИТЕЛИ

Ради собственной безопасности фермеры строят деревни на расчищенных, относительно плоских участках земли. В лесистой или холмистой местности, они живут в разбросанных тут и там хижинах около небольших участков земли, которую они обрабатывают.

Деревни в сравнительно безопасных областях королевства располагаются вокруг церквей или поместий, или по водным путям. В областях, часто подвергаемых нападениям, защитное положение имеет приоритет над удобством; деревни располагаются на вершинах холмов или вокруг замков и крепостей. Когда угрожает опасность, сельские жители занимают защитные позиции на холмах или отступают за стены замка.

Сельское хозяйство развивается на открытых полях и пастбищах вне деревни, к которым фермеры ходят каждый день.

Здания - лачуги или бараки, делаются из древесины, укрепляясь с внешней стороны слоем высушенной глины. Другое обычное строение это погреб, возможно, с деревянным полом. Он может использоваться для хранения запасов или как жилье.

Владелец деревни, скорее всего, рыцарь или (если владелец - религиозное учреждение) жрец. И рыцарь, и жрец обычно назначаются из благородных семейств. Вместо того, чтобы самому управлять деревней, владелец назначает старосту из числа деревенских жителей. Другие местные служащие, а именно надсмотрщик и его помощник, работают на старосту. Они собирают арендные платы, штрафы, налоги и рекрутов, когда объявляется война. В особенно просвещённых местах, крестьяне могут бы выбрать надсмотрщика, который служит не только как фигура власти, но также и как их представитель лорду.

СТОЛКНОВЕНИЯ В ДЕРЕВНЕ

Персонажи игрока, входящие в незнакомую деревню не должны ожидать тёплый приём. Напуганные налетчиками и непривычные к незнакомцам, сельские жители расценивают приключенческие партии как угрозу, пока не будет доказано обратное. Сельский житель, к которому приближаются герои, обычно избегает беседы, ища тех, кто сможет провести беседу за него (обычно старосты, шерифы и т.д.). После того, как такой человек подойдёт, он тщательно расспрашивает героев, надеясь выяснить их намерения. Фермеры – консервативные люди и лучше всего реагируют на очевидную доблесть, типа жрецов или паладинов.

Деревни, которые расположены на дорогах, ведущих к известным комплексам подземелий, гораздо лучше принимают героев, хотя и с тем же недоверием. Большинство жителей могут рассказать истории о мошенниках, ищущих сокровища. Гостиницы существуют только в тех деревнях, которые разрослись на очень оживлённых дорогах. В других деревнях, местные жители могут предложить поселиться в своих домах, после того как ПИ завоюют их доверие. Это призывает к переговорам с хозяевами, хотя и деньги здесь совсем не помеха – для простых крестьян; деревенское правление деньги берёт в казну лорда (или их собственные кошельки).

Если ПИ находятся в дружественных отношениях с лордом, они могут иметь письмо о свободном проходе, которое обеспечивает хорошее отношение всех деревень в его феодальном владении. Крестьяне не грамотны, но правление деревни может читать, и в большинстве случаев будет повиноваться требованиям своего лорда.

Средне- и высокоуровневые герои сталкиваются с некоторым сопротивлением обычных сельских жителей. В укреплённых деревнях они отступают за стены замков. Большинство деревень находится под защитой рыцаря; это рыцарь и его охрана, в конечном счёте, нападают на героев, которые неоднократно совершают набеги на деревню. Если рыцарь терпит неудачу, он нанимает других героев, чтобы подавить бандитов, беспокоящих его владения. Лорд очень ревностно относится к своим землям. Лорд, который не может обеспечить порядок в своих землях, становится посмешищем при дворе короля. Агрессивный король может использовать неудачу лорда как причину лишить его феодального владения.

Большинство крестьян - крепостные. Их право на фермерство на землях лорда обеспечивается рядом обязательств. Они - больше наёмные чернорабочие, чем рабы, но так как они отрабатывают свои обязательства, у них очень малая свобода передвижения. Их главное обязательство – недельная работа на землях лорда. Контракт содержит расписание и список задач, которые должен выполнить работник. Главная задача этих рабочих – пахота; другие обязательства включают оброк – налог, подлежащий оплате лорду, почти на всё произведённое. Наличные деньги - редкий товар среди крепостных, что является причиной, почему многие из них с радостью помогают героям, которые, как известно, имеют деньги. Почти любое событие в жизни крепостного облагается налогом его лорда: например, существует налог, когда крепостной отдаёт замуж свою дочь.

Часто, крепостные получают право выкупить землю, на которой работали они или их предки. После выполнения своих обязательств перед лордом, они вступают во владение этой землёй, но всё равно платят налоги.

По мере развития технологий и социума, лорды больше начинают самолично участвовать в управлении деятельностью своих фермеров, объединяя их артели, чтобы увеличить производство. Крепостные становятся более похожими на служащих, следуя указаниям шерифа и управляющего, вместо того, чтобы просто как можно быстрее выполнить свои обязательства перед лордом.

Споры между крепостными решаются лордом законной процедурой, называемой **hallmote**. Больше о средневековом правосудии можно узнать из Закона и Наказания на странице ____.

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ ГОРОДА

Большие города образуются в портах, на торговых маршрутах и в стратегически важных точках, которые должны быть защищены от вторжения. Большинство из них возводятся на остовах старых городов древних времён. Раскопки часто обнаруживают остатки увядших цивилизаций, так же как и случайные сокровища или закрытые проходы к подземным царствам.

Средневековые города значительно меньше, чем их древние или современные аналоги. Сельская местность процветает на сельском хозяйстве, но города зависят от торговли, которая медленно оправляется от краха старых империй. Центр процветания может похвастаться населением в 10000 человек. Самые большие города континента могут содержать население в 50-60 тысяч человек.

Города должны **подчиняться** лорду, обычно это непосредственно король, но иногда и могущественная знать. Они должны разрабатывать устав, документ-соглашение между основателями города и управляющим лордом. Согласно терминам каждого устава, лорд утрачивает непосредственный надзор за городскими делами в обмен на определённый налог. Городские обитатели, называемые йоменами или свободными гражданами - не являются вассалами лорда и не связаны обязательствами работать на определённом участке земли. Герои обычно приветствуются торговцами, купцами и учеными.

Типичный город управляется лордом мэром и советом старейшин, которые руководят небольшой службой должностных лиц, включая судей и сборщиков налогов. Мэр и его совет не избираются. В некоторых городах, они просто передают свои посты выбранным преемникам. Посты в городском правительстве передаются в общепринятых интервалах - например, каждые два года - или всякий раз, когда текущие руководители желают уволиться. В других городах, мэр и старейшины выбираются главами местных гильдий, профессиональных ассоциаций, которые сильно влияют на дела их членов.

50 СЛУХОВ И ЗАЦЕПОК

- 1 Банда бандитов нападает на раненных и утомленных героев, когда те встают на привал у дороги ведущей от подземелья в город.
- 2 Вчера вечером из таверны «Сожжённый Мост» был украден чёрный плащ; на нём была вышита карта сокровищ.
- 3 Прошлой ночью на городской площади появилось гигантское яйцо. Никто не знает, что из него вылупиться, но это случится очень скоро.
- 4 По городским улицам ходит божество, замаскированное под обычного смертного.



Астроном Харан Тонкий

- 5 Вспыльчивый рыцарь обещал все свои земли брату, если он победит на предстоящем турнире.
- 6 Ведущий церковник объявил еретическую доктрину; его товарищи священники требуют, чтобы он отрекся.
- 7 Борец по имени Дрон Голдентресс выполнит три любых задания того, кто может победить его в состязании.
- 8 В соседних землях идёт агитация за возобновление войны против королевства.
- 9 Жуткая собака с пылающими глазами выходит ночью в город. Колдун Фуриозо был укушен ею, и теперь он может вспомнить лишь своё собственное имя.
- 10 Копатели канав раскопали на днях декоративную шкатулку из олова. Они не могут выяснить, как её открыть и не позволяют это сделать никому другому.
- 11 Вчера вечером, выпив яд, конечно предназначенный для кого-то ещё, пекарь Освальд упал замертво в таверне.
- 12 Днём, дочь палача кажется обычной девушкой, под лунным светом она - самая прекрасная молодая дева в королевстве.
- 13 Каждую сотню лет или около того, чёрный, ядовитый дождь обрушивается на город, убивая множество людей. Очередной дождь задерживается уже на несколько месяцев.
- 14 Великая Шестёрка, отряд знаменитых героев, не возвратилась из экспедиции к руинам Города Крыс.
- 15 Гоблины прорыли длинные туннели под городскими стенами в прошлом году, но власти это скрыли.
- 16 Расхитители могил выкопали кости убитых героев. Должно быть они работают на лича или злого волшебника.
- 17 Луриз - торговец лошадьми, продаёт с аукциона Браво, умного и великолепного скакуна. Его прежний владелец, неудачливый наёмник, проиграл его в кости.

- 18 Волшебные вещи, проданные Антесосом Три Бороды, таинственным образом всегда возвращаются в его магазин после того, как покупатели умирают.
- 19 Многие из героических поступков известного рыцаря на самом деле были сделаны его сквайром, молодой девочкой, переодетой в мальчика.
- 20 Наёмники обосновались в храме; высокие священники хотят их оттуда выгнать, но им мешает их вера.
- 21 Фунт за фунт, самое ценное сокровище в городе не серебро или золото, а шафран, спрятанный в магазине торговца специями.
- 22 Жрицы Саяны имеют великие силы лечения, но те, кого она поднимает из мёртвых, иногда берут черты её индивидуальности.
- 23 Пульсирующие зелёных огни часто наблюдаются около заброшенных шахт к югу от города.
- 24 Недавние дожди затопили катакомбы под городом; странные вещи выплывают на поверхность.
- 25 Кто - то украл колокола с церковью всего города.
- 26 Где-то в городе бесценный Алтарь Кича замаскирован под обычный.
- 27 Оружейник Казабон только получил женишскую сталь, из которой он выкует прекрасные клинки для тех, кто может их себе позволить.
- 28 Астроном Харан Тонкий обнаружил круговой знак из новых красных звезд на небе. Королевское Астрологическое Общество предложило награду любому, кто сможет окончательно объяснить значение этого предзнаменования.
- 29 Возлюбленный певец Далари стал жертвой ужасной болезни, целители не могут его вылечить.
- 30 Измывающийся страж города Моялва вымогает деньги у слабых и беспомощных.
- 31 Придворный Вивандо впал в немилость королю, который подозревает его в том, что он положил глаз на принцессу.
- 32 Сосланный принц Кади неблагоразумно уволил грубого управляющего, который знает слишком много о делах своего повелителя.
- 33 Перья, из которых шёл дождь прошлой ночью в Переулке Нищих – это перья из крыльев сражающихся архонов.
- 34 Под половицами в гостинице Дрожащая Свинья полно украденного золота.
- 35 Пираты перехватили груз зерна, предназначенный для королевства; назревает голод, если торговцы срочно не пополнят запасы.
- 36 Главный шериф свирепствует, если кто-либо обвиняет его в родстве с орками.
- 37 Король-узурпатор, который имеет реального наследника трона, заключил его в темницу.
- 38 Король планирует построить новые часы, которые будут возвышаться над городом. Чернорабочих, отчаянно нуждающихся в работе, вскоре трудно будет нанять.
- 39 Глава правительства короля планирует уйти в отставку и пробивает путь своему умному, но жестокому протеже.
- 40 Философ Фрабрек написал памфлет в пользу завоевания земель орков, чтобы люди смогли освободиться от зла и найти новые земли для своего доброжелательного короля.
- 41 Владелец ранчо Септимас выращивает странных тварей-рептилий на своей ферме.
- 42 Слуги непопулярного рыцаря подавили восстание на его землях, стреляя из арбалетов в невооружённую толпу.
- 43 Богатый торговец Загуант узнал, что пираты продали его сына в рабство.
- 44 Сын и дочь двух конкурирующих торговых семейств тайно сбежали несколько недель назад. Оба отца предлагают награду за сына: отец мальчика стремится защищать его, но отец девочки хочет видеть его мёртвым.
- 45 Всякий раз, когда убивают члена клана убийц Лампедузы, оружие, которое нанесло смертельный удар, навсегда наполняется мощной магией.
- 46 Молодая авантюристка Бриальда носит щит с гербом семейства Акатеро; хотя она незаконная дочь этого клана, её это не смущает.
- 47 Недалеко в полях захоронен древний трон. Любой, кто посидит на троне в полнолуние, **will rise from it a wise man or lunatic**.
- 48 Говорят, что, если достаточно долго вслушиваться в звук набегающих волн около статуи Короля Бранда, вы услышите имя невинной жертвы, которую вам суждено убить.
- 49 Говорят, на скотобойне убивают гораздо больше овец и коров, чем необходимо.
- 50 Всякий раз, когда вороны собираются на башне часов, умирает могучий герой.

НАРОД ЗА РАБОТОЙ

Работа и обязанности у средневековых городских обитателей отличаются от их сельских коллег. Чтобы процветать, большинство работников, занимающихся некоторым видом деятельности, вступают в гильдии. Основная масса из них не имеет выбора того, принадлежать ли этим гильдиям, так как большинство клиентов имеет дело только с магазинами, принадлежащими гильдии или чернорабочими.

Большинство городских жителей начинают свои карьеры в качестве учеников с подросткового возраста. Рабочий день длинён и изнурителен, также, как и для сельских жителей, и если горожанин не может работать, из-за болезни или раны, он, вероятно, потеряет свою работу. Социальный пакет, больничные и отпуск -

новшества современного рабочего места, которых средневековые П&Д горожане не имели. Следующие секции детализируют множество гильдий, обычных для городских окружающих сред.

КОММЕРЧЕСКИЕ ГИЛЬДИИ И ЗАНЯТИЯ

Глава 6 описывает девять различных категорий гильдии, но одна из этих девяти гильдий, особенно сложна. Различные коммерческие гильдии П&Д миров столь же непохожи, как и монстры, которые скрываются в подземельях. Во главе коммерческой гильдии может встать кто угодно, от артиста до военного, от каменщика до алхимика. Проще говоря, коммерческие гильдии – единственные гильдии, которые охватывают полный набор умений Профессии и Ремесла. Их члены - рабочие, поставщики, торговцы и ремесленники, и во многих случаях успех города зависит от этих гильдий.

Гильдии очень сильно влияют на ежедневную жизнь многих горожан больше, чем любая другая власть. В большинстве городов гильдии настолько мощны, что для того, чтобы начать свою деятельность, человек должен принадлежать гильдии, которая управляет этой деятельностью. Члены гильдии ревниво охраняют свои привилегии, держа своё членство в гильдии ограниченным, чтобы рынок их услуг не переполнился. Дела управляются семьями; сын члена гильдии легко получит членство, когда чужак может быть вытеснен. Правила гильдии предотвращают членов от несправедливой конкуренции друг с другом, часто способами, которыми современный бизнесмен нашел бы зверски ограниченными. Например, во многих городах запрещено звать клиента, который в настоящее время стоит у прилавка конкурента. Правила гильдии обеспечивают процветание и удобство владельцев, а не клиентов.

Любое юридически допустимое занятие, которое осуществляется в городе, имеет соответствующую коммерческую гильдию. Влияние гильдии изменяется в зависимости от статуса и важности торговли. Торговцы, профессионалы и другие активные члены гильдии включают приблизительно 10% населения города. Для определения занятия случайного гражданина, сначала бросьте кубик по Таблице 3-1: Занятие Члена Гильдии, чтобы определить общий тип работы, которую он делает. Затем переходите к одной из следующих девяти таблиц (от 3-2 до 3-10), чтобы определить точную специальность персонажа.

Эти таблицы могут также использоваться, чтобы случайным образом определить специальность случайного магазина в городе или цели торговца или каравана, которые внезапно вступают в бой.

Таблица 3-1: Занятие Члена Гильдии

d%	Тип Занятия
01-04	Искусство (Таблица 3-2)
05-10	Строительство (Таблица 3-3)
11-30	Ремесленник (Таблица 3-4)
31-42	Торговля продовольствием (Таблица 3-5)
43-67	Торговля предметами одежды (Таблица 3-6)
68-80	Чернорабочий (Таблица 3-7)
81-85	Торговец (Таблица 3-8)
86-90	Профессия (Таблица 3-9)
91-100	Сервис (Таблица 3-10)

Каждая таблица занятий в заголовке «Кол.» приводит среднее количество активных членов гильдии в данном занятии в городе средневекового стиля с населением 10000 человек. Для категорий искусство, ремесленник, торговля продовольствием, торговец и профессия, это число обычно относится к количеству торговых точек и не учитывает учеников, служащих или членов семейства, работающих под крышей владельца.

Большинство занятий, упомянутых в каждой из этих таблиц, имеет краткий описательный текст. Некоторые занятия имеют названия, которые полностью описывают их роль или функций, типа изготовителя ножен и торговца рыбой. В таких случаях дополнительной информации не приводится.

Искусство

Ювелиры делают, восстанавливают и продают драгоценности. Они обрабатывают драгоценные камни и создают изделия из серебра, золота и других драгоценных металлов. Авантюристы ищут их, чтобы продать драгоценные камни и драгоценности, найденные в сокровищницах, или поменять тяжёлый груз монет на лёгкие, небольшие драгоценные камни и драгоценности. Ювелиры не будут выдавать секреты клиента за просто так, но они могут ответить на вопросы героев через взятки или запугивание.

Живописцы были в низком спросе в подлинной средневековой обстановке. Они писали небольшие картины, изображающие божеств и святых, а крупномасштабные картины оставляли ткачам гобеленов. Портреты отдельных людей вышли из моды. Однако, надо ввести в игру умение изображать трёхмерное пространство. Конечно, в типичном П&Д мире, совершенно приемлемо уклониться от этих правил; в богатом городе нет ничего необычного в том, чтобы живописец писал картины коронации или основание нового храма. Как правило, чем больше досуга и меньше воин, тем больше спрос в искусстве.

Скульпторы создают произведения искусства из камня, главным образом для украшения церквей и домов богатых. Реже, они создают самостоятельные фигуры или памятники.

Резчики по дереву добавляют украшения к обстановке и архитектурным решениям. Они вырезают святыи символы и религиозные статуэтки. Некоторые вырезают образы на деревянных блоках для печати.

Таблица 3-2: Специальности в Искусстве

d%	Специальность	Кол.
01-64	Ювелир или обработка золота	21
65-74	Живописец	5
75-88	Скульптор	5
89-100	Резчик по дереву	4

Строительство

Плотники делают мебель и кабинеты. Они делают деревянные каркасы для большинства зданий города. Авантюристы, ищущие планы к недавним строениям могут обнаружить их у плотников.

Каменщики строят самые долговечные и дорогие здания города, кропотливо обрабатывая куски камня для укрепления стен.

Маляры покрывают здания краской, украшая их и защищая от влияния погоды. Краски они готовят сами; некоторые рецепты рьяно охраняются гильдией.

Кровельщики кроют крыши, чаще всего соломой, которую надо часто менять. Кровельщики могут также установить долговечную, но намного более дорогостоящую черепицу.

Таблица 3-3: Специальности в Строительстве

d%	Специальность	Кол.
01-31	Плотник	19
32-66	Каменщик	21
67-77	Маляр	7
78-89	Штукатур	7
90-100	Кровельщик	6

Ремесленник

Кузнецы куят обычные изделия из металла, от гвоздей до подков. Они ремонтируют повреждённые железные изделия. Отдельная гильдия военных дилеров покупает оружие и перепродает существующее вооружение. Некоторые кузнецы также умеют делать оружие и доспехи, хотя этих умельцев гораздо меньше. Большинство этих ремесленников работают на знать или непосредственно на короля, куят оружие и доспехи для их воинов, и они называют себя оружейными мастерами, а не просто «кузнец».

Изготовители бочек делают бочки.

Стеклодувы делают посуду, оконные стёкла и другие стеклянные изделия.

Изготовители сбруи специализируются в создании различных уздечек, требуемых для верховой езды. Они конкурируют с более квалифицированными шорниками.

Изготовители чайников - котельщики, специализирующиеся в изготовлении чайников, горшков и кастрюль.

Слесари делают и восстанавливают замки. Они также являются и опытным взломщиками, и изобретательными создателями ловушек, которые колют, режут или иначе удерживают воров. Слесари делают комплекты воровских инструментов; самые честные из них делают комплекты только для тех героев, кто применяет эти вещи во имя добра. Менее щепетильные слесари продают свои изделия всем посетителям, и, вероятно, также имеют обширные связи с преступным населением города. Также, они - хороший источник информации и связей. Слесарь даже с добрым мировоззрением – умелый отравитель, имеющий лицензию властей, чтобы содержать у себя в запасах небольшое количество яда для использования в своих ловушках. Предотвращение воровства, в конце концов, бесспорно добродетельный акт. Лицензия на владение ядом известна как «доверенность». Слесари сталкиваются с серьёзными штрафами, не говоря уже об аннулировании их прав на хранение ядов, если их ловят за применением яда где-либо ещё кроме ловушек. Они могут и не иметь яды, которые можно проглотить. Они приобретают яды в аптеках (см. страницу [___](#)).

Гончары делают керамические изделия, от судов до плитки.

Никакая миссия в подземелье не обойдётся без изготовителя верёвок.

Изготовители ковров делают коврики, либо простые и неукрашенные, либо красочные. Богатый народ коллекционирует дорогие ковры и привозит их из далёких стран. Удачливые изготовители ковров скупают эти предметы роскоши, и будут покупать у героев красивые ковры из подземелий, при условии, что они хорошо сохранились.

Шорники – кожных дел мастера, специализирующиеся не только на сёдлах, но и на лёгких кожаных доспехах и других замысловатых предметах одежды.

Изготовители парусов работают с тканями. В портовых городах, где большой спрос на их услуги, они обслуживают героев в другом месте, продавая палатки и, при специальном соглашении с гильдией изготовителей верёвок, их аксессуары.

Судостроители - специализированные плотники, которые строят плавающие суда. Лишь несколько портов имеют настоящую судостроительную промышленность. Для не портового города подставьте другое

занятие из Таблицы 3-5. Продукт должен быть экспортной вещью высокой ценности, которая может быть отправлена в любую точку известного мира. Например, это могли бы быть особенно искусные ковры, ткани или гобелены; особенные алкогольные напитки; или некоторые фэнтезийные вещи.

Изготовители мыла производят мыло, клей, отбеливатели и щёлок. Они служат санитарями города, забирая лошадей и других мёртвых животных, которые будут использованы при варке мыла. Запах, исходящий от них, заставляет держаться от мыловаров подальше, а их цеха обычно располагаются в трущобах или других, отдалённых районах города.

Дубильщики это люди, которые выделывают кожу из шкур коров и других животных. Некоторые делают простые кожаные предметы одежды. Богатые и многочисленные гильдии сапожников содержат полицию, чтобы удостовериться, что дубильщики не занимаются ремонтом на стороне.

Ремонтник восстанавливают маленькие домашние изделия, от металлических горшков до поврежденных сёдел. В отличие от большинства лавочников, он ходит от дома к дому и может работать в поместьях знати и бюргеров. Хотя он редко проходит дальше чёрного входа, ремонтник накапливает много местных сплетен.

Изготовители фургонов делают фургоны, телеги, тачки и подобные вещи.

Мастер по ремонту колёс делает и ремонтирует колеса; они выступают в качестве поставщиков изготовителей фургонов.

Таблица 3-4: Специальности Ремесленников

d%	Специальность	Кол.
01-04	Кузнец	7
05-11	Изготовитель бочек	14
12-14	Стеклодув	5
15-17	Изготовитель сбруй	5
18-19	Изготовитель чайников	5
20-22	Слесарь	5
23-30	Гончар	5
31-33	Витьё верёвок	5
34-35	Изготовители ковров	5
36-40	Шорник	5
41-42	Изготовитель парусов	5
43-48	Изготовитель ножен	12
49-68	Судостроитель или другая местная специальность)	40
69-74	Мыловар	7
75-80	Дубильщик	40
81-90	Ремонтник	30
91-94	Изготовителя фургона	10
95-100	Мастер по ремонту колёс	10

Торговля Продовольствием

Пекари – люди делающие для города хлеб. Инструкции гильдии препятствуют им конкурировать с изготовителями печенья, и наоборот. Поскольку каждое домашнее хозяйство в городе посылает кого-то в магазин пекаря каждый день, пекарня – лучшее, чем таверна место, чтобы распространить или узнать самую свежую сплетню в округе.

Продавцы пива варят и продают пиво для домашнего употребления. Несмотря на правила гильдий, между продавцами пива существует жаркое соревнование; каждый распродает своё собственное пиво. Некоторые специализируются на пиве экстра класса и продают их богатым; другие делают дешёвые сорта для обычных тружеников.

Торговцы птицей покупают, разделывают и продают домашнюю птицу. Они сильно завидуют мясникам.

Мельники для помола зерна в муку используют мельницы. Большинство мельниц располагается близко к фермам, где производится зерно, но местные лорды обычно имеют монополию на помол. Крестьяне, обрабатывающие землю, часто предпочитают молоть своё зерно в городе, где мельники сбивают цену, запрошенную землевладельцами. Неизвестные бандиты иногда ломают городские мельницы; большинство людей считает, что они нанимаются лордами, стремящимися защитить свои привилегии.

Кондитеры пекут пироги, главным образом основной элемент пирогов - мясо. Они также делают пироги с фруктами и простые десерты. Пекарня кондитера, подобно пекарне пекаря - превосходный источник местных сплетен.

Владельцы таверн управляют тавернами. Больше о тавернах см. страницу ____.

Продавцы вин поставляют вина, предлагая еще большее разнообразие напитков спиртных напитков, чем продавцы пива. Они продают вина в магазинах, и их не перепутать с забегаловками, которые прибегают к услугам зазывал, рекламирующих их товар.

Таблица 3-5: Специальности Торговцев Продовольствием

d%	Специальность	Кол.
01-09	Пекарь	12
10-15	Продавец пива	7
16-24	Торговец птицей	10
25-32	Торговец рыбой	8
33-40	Мясник	8
41-46	Мельник	7
47-62	Кондитер	21
63-70	Торговец специями	7
71-90	Владелец таверны	26
91-100	Продавец вина	11

Торговля предметами одежды

Большинство занятий торговлей предметами одежды очевидны и не представляют большого интереса для героя, поэтому они описаны не все.

Большое количество скоряков свидетельствует о популярности предметов одежды из меха в мире средневековой направленности.

Торговец текстилем. Большинство текстиля делается дома и покупается как первичная ткань. Торговцы высококачественными тканями поставляют дорогую парчу, шелка и экзотические эльфийские ткани.

Хотя стандартная средневековая обувь состоит из несерьёзной домашней обуви, сапожники – обычно среди самых преуспевающих торговцев города.

Герои, покупающие стандартное одеяние из *Руководства Игрока*, посещают магазин портного. Обычный народ носит самодельную или подержанную одежду; изготовленные на заказ предметы одежды выделяют носящих из толпы.

Любой, кто использует умение Перевоплощения, чтобы перевоплотиться в раба, прислугу или другого человека с низким социальным положением, должен купить одежду у старьевщика. Однако, не все его товары должны быть истрёпанными: хорошую одежду могут продать, чтобы заплатить неожиданные долги. Все, кроме самых бедных индивидуумов в средневековом мире, будет иметь несколько сменных комплектов одежды.

Ткачи делают ткани. Некоторые специализируются в гобеленах, крупномасштабных изображениях, которые вывешиваются в качестве художественного оформления в залах королей, аббатов, знати и бюргеров.

Таблица 3-6: Специальности Торговцев Предметами Одежды

d%	Специальность	Кол.
01-03	Изготовитель скоб	7
04-21	Скорняк	43
22-23	Торговец перчатками	4
24-27	Изготовитель шляп	11
28-32	Торговец текстилем	14
33-36	Изготовитель кошельков	9
37-66	Сапожник	73
67-82	Портной	39
83-92	Старьевщик	24
93-100	Ткач	17

Рабочие

Отбельщик трудится в ужасных условиях, отбеливая ткани или полотна.

Дворники низшие из низших в профсоюзах. Эти люди убирают городские улицы от мусора, экскрементов и т.п. Города, оборудованные канализациями, вообще не имеют много дворников (которых в этом случае называют ассенизаторами). В городах без подземных коллекторов, их роль является критической в содержании поселения в чистоте и здоровье. Однако, несмотря на важную роль дворников, их партия одинока.

Мелкие чернорабочие снуют по всему городу в поисках случайной и другой чёрной работы. Они должны отказываться от задач, которые выполняют другие гильдии и имеют на них исключительное право. Исключая большинство очевидных рабочих мест, герои могут дать им то, что они ищут.

Гильдия прачек чистит одежду для домашних хозяйств, члены которых слишком заняты, чтобы стирать их собственные предметы одежды, но не достаточно богатые, чтобы предоставить полную рабочую неделю для внутренней прислуги.

Юридически, только члены гильдии посыльных могут передавать сообщения, письменные или устные, от одного человека к другому. Уличные пострелы или чернорабочие, которые берут деньги героев в обмен на услуги посыльного, подвергают себя опасности получить хорошую взбучку, санкционированную законом. Члены гильдии дают торжественную присягу в защите конфиденциальности клиента.

Швейцары носят товары и другие тяжёлые вещи пешком. Им запрещают носить воду; это - сфера компетенции другой гильдии: точно названные водоносами. Извозчики управляют телегами и экипажами. Они

перевозят вещи из одного места в другое и загружают и разгружают материалы около их транспортных средств, но они не будут носить товары, которые лежат на один шаг дальше от их экипажа. Это - работа швейцара.

Таблица 3-7: Специальности Рабочих

d%	Специальность	Кол.
01-04	отбельщик	5
05-14	Дворник	32
15-35	Чернорабочий	40
36-42	Прачка	9
43-71	Служанка	40
72-77	Посыльный	8
78-85	Швейцар	8
86-91	Извозчик	8
92-100	Водовоз	12

Торговцы

Для общей информации относительно магазинов и продавцов товаров, см. Магазины на странице ____.

Скупщики антиквариата и сувениров обычны для городов, часто посещаемых героями и другими искателями сокровищ. Они покупают и продают статуэтки, статуи, картины, мебель, архитектурные декорации и другие ценные вещи. Они покупают вещи, прежде всего, у героев и продают богатым коллекционерам интересных или таинственных безделушек. В некоторых городах, скупщики сувениров ограничены в покупке вещей, контролируемых другой гильдией. Например, им могли бы позволить перепродавать драгоценные камни и драгоценности лишь членам гильдии ювелиров, а не простым людям. Скупщики антиквариата - источники неоценимой информации, в их интересах рассказывать о новых прибыльных местах.

Торговец свечами - общий поставщик, у которого герои могут купить различные изделия, не охваченные другими гильдиями. Многие продают главным образом мыло, отбеливатели, краски, свечи и другие домашние припасы. Другие специализируются в необычных вещах, необходимых для приключений, от железных ежей до свистков.

Продавец ножей продают ножи, ложки и другие изделия столового назначения.

Торговцы сеном продают сено и другой фураж для лошадей. В городе, где много людей имеют экзотических верховых животных, они продают фураж и для этих существ.

Торговцы маслами продают масло для готовки и топливо для ламп и фонарей.

Скупщики оружия и доспехов не делают снаряжение; они покупают и продают подержанное снаряжение. Типичный герой проводит большую часть его ранней карьеры в торговле с его местным скупщиком оружия. Эти торговцы знают новых героев в городе, хотя они заботятся, чтобы никогда не отпугнуть нужного клиента нескромной болтовней. Они могут брать плату с искателя, чтобы свести покровителей с героями и наоборот. Они могут также помочь партии набрать новых членов. Некоторые могут даже образовывать синдикаты, возможно совместно со скупщиками антиквариата или другими торговцами, которые перепродают награбленное в подземельях, снаряжают, спонсируют и создают собственные приключенческие партии.

Продавцы древесины поставляют топливо для костров и печей.

Таблица 3-8: Специализации Торговцев

d%	Специальность	Кол.
01-09	Скупщик антиквариата и сувениров	5
10-35	Торговец свечами	14
36-43	Продавец ножей	4
44-51	Торговец сеном	4
52-59	Торговец лошадьми	4
60-75	Торговец маслами	9
76-91	Скупщик оружия или доспехов	9
92-100	Продавец древесины	4

Профессии

Адвокаты помогают ответчикам в судах. В королевствах с хорошо прописанными юридическими системами, они - юридические эксперты, умеющие хорошо обращаться со сводом законов. Где короли и лорды правят указами, адвокаты - популярная младшая знать, которая использует их личные отношения с уместными властями. Первый тип адвокатов должен быть агрессивен и придирчив; последний, дружелюбным и успокаивающим. Персонажи игрока, нанимающие адвокатов для своей защиты, должны убедиться, что выбрали правильный тип адвоката.

Аптекари - средневековые фармацевты; они снабжают лекарствами, мазями и лекарственными микстурами, а так же ингредиентами для таких вещей. Они дают советы относительно надлежащего

использования лекарств, не вторгаясь в права гильдии терапевтов. Подобно слесарям, некоторые из пользующихся наибольшим доверием известных аптек города, имеют «доверенность» (лицензия от властей, на владение ядами). Муниципалитеты и местные лорды могут предоставить «доверенность», разрешая героям покупать и использовать яды. Эта лицензия обычно стоит 50 зм в год. Без неё, владение любым ядом - серьёзное преступление, наказуемое крупными штрафами, изгнанием или смертью. Большинство юрисдикции полностью запрещает создание, продажу или использование ядов, которые можно съесть, которые наиболее часто фигурируют в тайных убийствах.

Картографы, люди которые делают копии с карт, существуют в городах, где торгуют герои. Они - не инспекторы или исследователи, но квалифицированные, специализированные писцы, которые могут использовать грубые наброски схемы подземелья партии в красиво оформленную карту. Точность их карт базируется исключительно на оригинальных работах. Когда карта - копия копии с копии, дополнительные погрешности появятся независимо от того, насколько аккуратен копировщик. Репутация существенно влияет на дела картографа. Герои рьяно охраняют свои карты и, как известно, выражают сильное неудовольствие, когда копировщик пропускает определённые детали или делает копии с их карт для продажи другим. Картограф охраняет своё помещение и устанавливает в магазине ловушки, чтобы воспрепятствовать вору украсть карты сокровищ.

Терапевты и хирурги диагностируют болезни, прописывают лекарства и хирургические вмешательства. Многие - жрецы низкого уровня. Некоторые из них обслуживают только богатых клиентов, в то время как другие лечат всех, кто в них нуждается, включая дискредитированных героев.

В мире без печатной прессы, писцы пишут книги и документы. Они могут копировать простые документы, удобочитаемые подлинники или создавать великолепные иллюстрированные рукописи в декоративном каллиграфическом стиле, полном ярких изображений с переплётом с использованием золота, серебра или магических красок. Писцы могут присутствовать на официальных слушаниях, типа важных судебных процессов. Они также делают брошюры, уведомления и эмблемы.

Таблица 3-9: Профессии

d%	Специальность	Кол.
01-15	Адвокат	6
16-35	Аптекарь	5
36-47	Картограф	2
48-77	Терапевт/хирург	15
78-100	Писец	5

Сервис

Парикмахеры стригут волосы, бреют бороды и другими способами проявляют внимание к персональному уходу за их клиентами. Некоторые также предоставляют первую помощь и дают медицинские советы, или даже проводят операции, к сильному неудовольствию гильдии терапевтов. Те, кто может позволить себе хорошее лечение, не ищут этого у парикмахера. Парикмахеры часто становятся доверенными лицами своих клиентов, но они редко раскрывают секреты героям - если только цена за откровение сильно не превышает потенциальную потерю бизнеса.

В настоящем средневековом мире ванна - редкий случай в жизни любого гражданина, встречающаяся раз или два раза в год даже для самого богатого и модного человека. Те, кто желает максимально использовать специальные случаи, идут в общественную ванну, где они получают полное очищение от члена гильдии банщиков.

Брокеры - посредники, которые помогают своим клиентам в найме рабочей силы и услуг. Они, главным образом, обслуживают рынок героев, быстро и эффективно подыскивая наёмников и внештатных сотрудников. Они запрашивают со своих клиентов плату, равную 10-20% от месячной заработной платы любого наемника, которого они помогают нанять, или 5% от платы, заплаченной за разовый контракт. Гильдии держат цены на эти услуги гибкими, и брокеры изменяют их в разумных пределах.

Владельцы гостиниц управляют гостиницами. Для большего количества деталей, см. Учреждения на [странице](#).

Менялы обменивают иностранные монеты на местную валюту и большие деньги на мелкие (и наоборот). В терминах игры, золотая монета есть золотая монета, но в мире средневекового стиля, каждое королевство чеканит свои собственные деньги, обычно с изображением текущего монарха на одной стороне. Торговцы в большинстве королевств принимают только местные монеты, поэтому герои, которые пересекают границы государств, должны обменивать свои деньги с одной валюты на другую. В большинстве случаев, эта скучная деятельность может быть выполнена между сессиями. Однако, менялы могут также служить источниками информации, поскольку они первые узнают, когда в город прибывают герои с мешками иностранных или древних монет.

Конюхи действуют как ливреи; когда путешественники оставляют своих верховых животных, им будет обеспечен уход, кормление и защита.

Таблица 3-10: Специальности в Службе Сервиса

d%	Специальность	Кол.
01-34	Парикмахер	30
35-40	Банщик	5
41-48	Брокер	2
49-60	Владелец гостиницы	5
61-65	Меняла	2
66-100	Конюх	5

НЕКОММЕРЧЕСКИЕ ГИЛЬДИИ

Коммерческие гильдии не единственные гильдии, которые работают в городах - они просто самые деятельные. В поселениях часто могут быть найдены и другие гильдии, хотя их не так много, как коммерческих. Фактически, нет ничего необычного в том, чтобы в городе была другая гильдия, а по мере того, как город становится всё больше, всё более и более вероятно то, что там будут присутствовать члены других гильдий.

Таблица 3-11: Профессии Некоммерческих Гильдий

d%	Специальность	Кол.
01-04	Алхимик	10
05-16	Клерк	40
17-30	Преступник	82
31-34	Избираемое должностное лицо	10
35-42	Конферансье	45
43-60	Охрана	40
61-63	Магический ремесленник	3
64-66	Магический наставник	9
67-74	Мирабикарии	6
75-82	Священник	20
83-92	Профессор/Наставник/Мудрец	5
93-100	Наёмный маг	5

Члены гильдии алхимиков - обычно, волшебники, ушедшие на покой – лицензированы на продажу алхимических вещей, компонентов заклинаний и других припасов для заклинателей. Они продают алхимические лаборатории и другие предметы, требуемые для магических исследований. Некоторые также имеют дела со свитками, волшебными книгами и оккультными томами. Алхимические учреждения видят полезным вести разговоры на магические темы в своих магазинах; любой заклинатель, желающий вступить в контакт с коллегами в городе, может быстро сделать это, познакомившись с владельцем магазина. Персонажи могут использовать умение Ремесло (алхимия), не принадлежа гильдии, которая интересуется только продавцами оккультных предметов.

Клерки подобны писцам, в той из их первичных функций, что они должны делать стенографии правительственных встреч. Они также заводят и каталогизируют правительственные бумаги, и управляют ежедневной бюрократической жизнью политических фигур города.

Все города имеют преступников, но относительно немногих из них можно было бы рассмотреть в качестве человека с преступной карьерой. Эта категория не учитывает карманника любителя - человека, который крадёт хлеб из отчаяния, чтобы прокормить своё семейство, или сумасшедшего, который убивает, чтобы угодить голосам в своей голове. Это люди, которые обратились к преступному образу жизни, как к способу пропитания и обогащения. Эти преступники не имеют никакой другой работы, и часто это члены гильдий воров, гильдий убийц, и т.п. Почти все преступники имеют для прикрытия работу; когда вы выбрасываете на кубике преступника, вы должны бросить кубик снова, чтобы определить, какая у него профессия для прикрытия.

Избираемые должностные лица – это те, кого выбрало общество на роль лидера города. Эта категория также включает тех, кто занимает главенствующую роль посредством других средств, типа наследования.

Конферансье охватывают широкий диапазон талантов, от певцов и музыкантов, до балерин.

Многие домашние хозяйства и виды коммерческой деятельности охраняются вооруженной охраной. Тем не менее, члены гильдии охранников являются внештатными сотрудниками, обычно воинами 1-ого или 2-ого уровня или бойцами, которых нанимают на краткосрочные задания. Клиенты, которые ищут защитников от жестких противников, должны пойти дальше, чем в гильдию охранников, и нанять испытанных героев. Гильдии охранников распространены в незаконных городах, где организованные банды часто нападают на коммерсантов.



Владелец магазина не слишком-то впечатлён товарами авантюриста

Магические ремесленники - божественные, тайные или псионические таланты, которые используют свою магию, чтобы создавать произведения искусства или магические вещи. Они не продают свои изделия людям, а реализуют их через мирабикариев или подобных торговцев.

Магические наставники - божественные, тайные или псионические таланты, которые проводят время, преподавая студентам путь магии. Некоторые наставники имеют лишь одного или двух студентов одновременно, в то время как другие - профессора в магических школах - преподают целым классам подающих надежду волшебникам, священникам или псионам.

Любимые для героев владельцы магазинов - мирабикарии - покупают, продают и меняют магические вещи. Большинство из них - волшебники или плуты удивительно высокого уровня. Их хорошо охраняемые магазины могут похвастаться множеством скрытых ловушек и могучим подкреплением. Гильдия мирабикариев неуклонно преследует любого, кто попытается ограбить её члена. Для гильдии типично нанимать героев для отслеживания и уничтожения любых потенциальных бандитов. Мирабикарий всё знает о самых известных исследователях подземелий города и всегда имеет магические вещи под рукой, чтобы великодушно вознаградить их за услуги. Они поддерживают близкие связи с местными властями и могут иметь вседозволяющие уведомления (см. страницу [___](#)), которые применяют в нужный момент.

Священники - почти всегда жрецы, но иногда могут быть и друидами, паладинами, следопытами или любым другим чудотворцем. Они проводят молебны для граждан, предоставляя свои услуги и заклинания верующим, и вообще они работают лучше с выбранным божеством.

Города - центры науки; многие относительно новые научные учреждения известны как университеты. Учёные, которые преподают в университетах, а также независимые исследователи и поставщики информации, принадлежат гильдии профессоров. Мудрецы - независимые учёные, часто те, кто получает знания непосредственно из опыта и прямого наблюдения; они живут за счёт советов героям и другим, кому нужны тайные знания. Наставники - педагоги, главным образом нанимаемые богатыми людьми, преподают маленьким детям. Многие религиозные учреждения также дают общее образование молодым людям и девушкам, или в обмен на пожертвования или если те станут жрецами-новичками.

Наёмные маги «sellspells» (термин - разновидность от «sellsword», названия, данного воинам наемникам) - заклинатели, работающие за плату, часто в коммерческих целях. Обычно это волшебники, колдуны и жрецы низкого уровня; наёмные маги чаще всего предоставляют полезные, но мирские услуги. *Маскировка* популярна во время фестивалей, когда богатые клиенты желают принять экзотическое или очаровывающее обличие. *Колыбельная*

вылечивает бессонницу. Другие обычные заклинания для этих заклинателей включают *понимание языков, обнаружение магии, обнаружение яда, определение, починку, очищение пищи и питья, и разговор с животными*. Жрецы, работающие в качестве наёмных магов, обычно передают свой заработок в пользу церквей и храмов, где они живут и работают. Они не будут работать, если их действия вступают в противоречие с доктриной их церкви. Большинство их светских коллег также избегает читать заклинания для злых целей, поскольку большинство наёмных магов хотят быть воспринятыми как честные бизнесмены. Многие наёмные маги уходят от этой деятельности, когда почувствуют вкус опасности, и с подозрением относятся к тем, кто подвергает сомнению их стремление к безопасной и удобной жизни. Они чрезвычайно неохотно выходят за пределы города, так как не хотят подвергать себя физической опасности при чтении своих заклинаний.

ДРУГИЕ ГОРОДСКИЕ ОБИТАТЕЛИ

Герои взаимодействуют приблизительно с 20% населения города. Остальные - дети, пожилые, слабые, прислуга, наёмники и т.д. - второстепенные персонажи. Как уже было сказано, половина активных городских персонажей будут членами гильдии. Оставшиеся 10% попадают в следующие категории.

Семьи посаженной знати часто имеют поместья в городе. Они занимаются своими собственными делами, но обычно им запрещено вмешиваться в дела правления. Если король имеет дворцовую службу в городе, знать может получить право вести политические дела в этом городе. В других случаях, они могут вести себя вне рамок закона. Молодые отпрыски благородных семейств - печально известны участием в неприятностях, они всегда ищут повод обнажить мечи. В университетских районах, вооруженные отпрыски благородных семейств могут стать центрами анархии; обычные граждане боятся студенческих бунтов.

Члены коммерческих гильдий - маленькие бизнесмены, но титаны торговли средневековья - бюргеры, торговцы и банкиры, обеспечивают обращение товаров в общенациональном или международном масштабе. Они управляют корабельными концернами, импортируют товары из далёких стран и содержат огромные склады. Бюргеры снабжают торговцев гильдии вещами, которые они продают. В отличие от знати, успешные бюргеры имеют множество наличных денег. Один торговый дом мог бы использовать труд десятков или даже сотен рабочих в качестве бухгалтеров, водителей, охраны и т.д. Они занимают грандиозные особняки, содержат большой штат прислуги и открыто демонстрируют своё богатство. Однако, даже самая низшая знать смотрит на членов торгового класса сверху вниз.

По мере роста важности торговли многие торговцы ищут политического влияния. Некоторые получают желаемого родня с относительно бедными благородными семьями, особенно с теми, у кого нет земель, с которых можно получать прибыль. Другие занимают знати деньги, предоставляя им суммы, которые те не могут вернуть. В некоторых странах, сам король может увязнуть в долгах перед торговцами, взяв гигантскую ссуду, чтобы профинансировать войну. Торговцы должны быть осторожны, чтобы не зайти слишком далеко; несправедливые короли могут просто забыть про эти долги. Но никакой король или знать не рискнёт искоренить торговлю в целом или значительно ущемить интересы торговцев.

С большими суммами наличных денег в распоряжении, торговцы служат превосходными покровителями приключенческим партиям. Они обеспечивают деньгами экспедиции в подземелья, а рьяные коллекционеры щедро платят за старинные и другие художественные ценности. Они могут нанять героев, чтобы спасти похищенных родственников, очистить торговые маршруты от бандитов или исследовать отдалённые земли в поисках новых товаров или вещей.

В сеттингах средневекового стиля многие люди присоединяются к духовенству. Порядки наследования предусматривают только первого сына (или, в матриархальных сеттингах, дочь), который наследует состояние или деловую империю, когда умирает глава рода. Поэтому многие младшие братья поступают на попечение церкви. Честолюбивые молодые люди повышаются в церковной иерархии до священников. Более скромные типы присоединяются к мужским или женским монастырям. Они могут уединиться, что означает, что они проводят свои дни в аббатстве, далеко от цивилизации, занимаясь науками, ремёслами и созерцанием. С этими людьми редко можно столкнуться в городе. Более мирские братья и сестры могут быть найдены и в городах; они помогают бедным или выполняют другие дела, одобренные их божествами. Мирские божества поощряют своих священников осуществлять политические действия; их священников можно найти и при дворе короля; они просят лордов выполнять их (божеств) благочестивые указания. Многие занимаются торговлей. Кроме нескольких скромных святых символов, некоторые священники крайне похожи на преуспевающих торговцев города. Они могут нанять героев, чтобы те возвратили потерянные святые реликвии, спасли захваченное духовное лицо, отомстили последователям злых божеств или сопроводили миссионеров во враждебную территорию.

В больших городах, особенно тех, где закон и порядок далеки от совершенства или легко преступаются, проживает много нищих без реальных средств на проживание. Многие из них оставили феодальные владения после затруднений или конфликтов с родственниками или местными лордами. Они могут быть беженцами, которых вынудили покинуть родные места войны или другие бедствия. Средневековые города не дают им ничего, кроме надежды на подавание. Система гильдий препятствует им конкурировать с уже имеющимися рабочими почти любой в категории, поэтому большинство живёт в отчаянии и нищете. Самые агрессивные люди сбиваются в преступные банды, грабя прежде всего тех, кто их окружает, но также они нападают и на героев, забредших в бедный район города.

УЧРЕЖДЕНИЯ

Следующие места обычно находятся первыми в списке мест, которые ПИ желают посетить. Большинство из них выполняют базовые функции – еда или сон – но также они являются превосходными местами для сбора информации или контактов.

ГОСТИНИЦЫ

Настоящие средневековые гостиницы были примитивными – в основном это были большие крытые помещения, где можно было поспать. Народу тогда путешествовало мало, а бродячие торговцы и игроки часто предпочитали разбивать лагерь вне города. Однако, в мире, где герои часто приходят в город с карманами полными денег, гостиницы предлагают для этих людей *большой* комфорт и конфиденциальность. Типичная гостиница имеет небольшую комнату отдыха, где постояльцам подают питьё и еду. Гостиницы управляются семьями, возможно, там есть несколько горничных. Иногда переделанные из больших залов поместья, они имеют около дюжины комнат на двух или трех этажах. Те гостиницы, которые заслужили доверие у героев, могут предложить услуги хранилища для хранения сокровищ, двери в комнаты могут запираются на замки-ловушки, а, возможно, даже могут быть приняты магические сигнальные меры предосторожности.

СТОЛОВЫЕ

Ресторан, в котором клиенты рассаживаются за отдельными столами и заказывают обеды из меню, является постсредневековым изобретением. В средневековые времена герои ели в столовых: больших, подобных сараю учреждений, где они сидели вместе на длинных скамьях за огромными столами. Каждый ел одно и тоже блюдо.

НАЗВАНИЯ ГОСТИНИЦ И ТАВЕРН

Гостиницы и таверны и подземелья и ДРАКОНЫ это единое целое. Кампании могут (и часто это делают) начаться в этих местах, и это обычно одни из первых мест, которые ПИ ищут при посещении нового города. НИПы владельцы гостиниц и таверн понимают это и пробуют дать своим учреждениям броские и незабываемые названия.

Если вы в безвыходном положении, а ПИ прибыли в город, который вы лишь схематично набросали несколько минут назад, вы можете использовать следующую таблицу для создания незабываемых названий для гостиницы и таверн. Просто дважды бросьте d20, один раз для прилагательного и один раз для существительного, и мгновенного получите название таверны.

d20	Прилагательное	Существительное	d20	Прилагательное	Существительное
1	Чёрный	Собака	11	Доброжелательный	Орк
2	Зеленый	Лошадь	12	Больной	Полурослик
3	Красный	Крыса	13	Ржавый	Дурак
4	Золотой	Рыба	14	Весёлый	Шалава
5	Белый	Гигант	15	Голодный	Ведьма
6	Синий	Дракон	16	Жаждающий	Пират
7	капание	Вампир	17	Сонный	Священник
8	Мокрый	Эльф	18	Скрученный	Ботинок
9	Пьяный	Гном	19	Крутящийся	Ковш
10	Хмельной	Дварф	20	Танцующий	Кружка

Оно могло меняться изо дня в день, но, скорее всего, столовая предлагала только одно блюдо, типа баранины или свеклы. Обедаящие платили установленную сумму и обычно ели и пили до тех пор, пока не наедались до отвала.

Блюдо из мяса – главная изысканность, но блюда из зерновых, от хлеба до каш, составляли основную часть обедов. Корнеплоды, типа свеклы, моркови, репы и пастернака, подавались большую часть года. Зелёные овощи включают аспарегус, капусту и шпинат. Некоторые пищевые продукты съедались только низшим сословием; в большинстве мест, готовность потреблять лук – признак крестьянского положения.

Вновь прибывшие в столовую привлекали внимание. Тип внимания зависит от местного отношения к незнакомцам.

Обедаящие всегда болтают, кричат и смеются. Качество сплетен изменяется в зависимости от характера клиентуры. Члены некоторых гильдий собираются вместе в определённых столовых, поэтому у героев есть возможность познакомиться с большинством наёмных магов города, например, в ходе одного обеда.

Первоклассная столовая обычно имеет большой выбор в меню и может, иногда, напомнить современный ресторан. Многие из таких учреждений предлагают экзотические блюда, типа бифштекса виверн, похлебки из фиолетового червя или заклинания *пир героев*.

ТАВЕРНЫ

Вид таверны зависит от благосостояния местности, где она располагается. В бедных областях таверны чуть больше, чем импровизированная пивнушка. В более богатых районах это хорошо обставленные залы, где продают множество качественных вин. Безотносительно окрестностей, таверны всегда располагаются в местах с оживлённым движением - на пересечениях главных дорог, около площадей и даже около храмов.

Для большинства таверн трудно сказать, является ли питье оправданием, чтобы играть на деньги, или азартная игра - оправдание, чтобы пить. Игры в кости – безусловно, самая популярная форма азартной игры. Игроков, которых ловят на шулерстве, избивают разгневанные клиенты. Многие таверны используют заклинателей низкого уровня, чтобы те отслеживали, что на кубик не наложена магия.

Реальные средневековые таверны были рассадниками проституции. Если вы предпочитаете идеализированный сеттинг, вы можете опустить самые неприглядные исторические детали.

МАГАЗИНЫ

Магазин для владельца также является его домом. Дела чаще всего ведутся на улице перед зданием. Ремесленники действуют при помощи саморекламы, работая снаружи, чтобы привлечь внимание прохожих. Владелец магазина, у которого много товаров, обычно оставляет своего клиента подождать на улице, а сам уходит внутрь магазина, чтобы найти требуемую вещь и принести её для осмотра. Это привлекает грабителей. Владелец магазинов могут конкурировать за клиентов, но они объединяются против грабителей.

100 ПОВЕДЕНИЙ НИПов

При ведении игры, особенно в городе или городской окружающей среде, будьте готовы к тому, что игроки будут разговаривать с НИПами, которых вы не детализировали. Хотят ли их персонажи говорить с торговцами, бюргерами, служителями или преступниками, этот список поведений и стремлений НИПов прекрасно подходит для таких внезапных столкновений.

Не трудитесь создавать интересного персонажа для каждого отдельного столкновения. Многие сцены лучше всего оставить короткими, что позволит вам переходить дальше к интересной сцене главного приключения. Как только понадобится, вы должны добавить незабываемого персонажа, стремления дня которого не имеют никакого отношения к главному сюжету. Это создает иллюзию, что ваш мир является живым, сложным местом, а не простым фоном для действий героев. Часто, игроки помнят этих импровизированных персонажей и возвращаются к ним, вплетая их в историю вашей кампании.

1. Обличительный: верит, что ПИ что-то сделали и не стесняется об этом говорить.
2. Примирительный: отчаянно ищет прощения ПИ за незначительную ошибку, реальную или предполагаемую.
3. Внимательный: сосредотачивается на одном ПИ, которого он пробует впечатлить, забывая об остальной части партии.
4. Высокомерный: видит себя выше ПИ и ожидает, что те будут высказывать перед ним уважение.
5. Заботливый: чувствует, что он познал жизнь и стремится давать советы молодым людям, которые его будут слушать.
6. Готовится к поединку: ищет совета относительно предстоящего поединка (или другой конфронтации) со старым врагом.
7. Сосредоточенный: заикнулся на идее или способе действия и не говорит только о нём.
8. Хвастливый: хочет, чтобы ПИ знали как он богат, силен, важен, известен.
9. Осторожный: боится совершить ошибку.
10. Болтливый: любит слышать свой разговор.
11. Летописец: историк-любитель, ищущий информация для книги, которую он пишет.
12. Неуклюжий: поднимает и роняет вещи и слишком взволнован, чтобы помочь ПИ.
13. Заговорщик: планирует преступления или восстание и радуется, если ПИ соглашаются ему помочь.
14. Оппозиционер: выказывает свою независимость от общепринятых норм.
15. Запуганный: не будет делать ничего, что могло бы пробудить гнев превосходящего его человека.
16. Раздражённый: весь день имел дело с идиотами и уверен, что видит перед собой их очередную кампанию.
17. Введенный в заблуждение: убеждён, что он - великий герой, пойманный в ловушку в теле обычного человека, и хочет, чтобы ПИ помогли ему вернуть его реальную личность.
18. Презирает местных жителей: хорошо воспринимает неместных, а местных плохо.
19. Пьяный: абсолютно пьян, но не хочет, чтобы кто-то ему помог.
20. Легко оскорбляемый: постоянно высматривает оскорбления, которые он воображает, если придётся.
21. Конкретный: хочет сразу перейти к сути вопроса и решить его настолько быстро, насколько это возможно.
22. Эгоцентричный: хочет, чтобы ему льстили.
23. Озлобленный: недавно проиграл дело в суде и хочет на это пожаловаться.
24. **Ensorcelled**: великий герой, пойман в ловушку в теле обычного человека, и хочет, чтобы ПИ помогли ему вернуть его реальную личность.
25. Истощённый: утомлён и просто хочет идти домой.
26. Модник: заинтересованный только в тех, кто у кого самая красивая одежда.
27. Фаталист: желает помочь ПИ, потому что ничто в действительности не имеет значения.
28. Кокетливый: хочет проверить своё обаяние на ПИ противоположного пола; высокое Обаяние.

29. Нехочуха: получает удовольствие от отказов в просьбах.
30. Забывчивый: хочет помочь партии, но должен это вспомнить.
31. Легкомысленный: только что получил замечательные новости и хочет, чтобы ПИ отпраздновали его удачу с ним.
32. Обжора: хочет, чтобы ПИ завидовали невероятному обеду, который она собирается есть.
33. Сплетник: любит непристойную и пикантную информацию и с удовольствием рассказывает то, что он знает в обмен на тоже самое.
34. Жадный: знает, что герои богаты и радуется, когда может вытянуть из них максимум денег.
35. Общительный: хочет, чтобы ПИ думали о нём как о их новом лучшем друге.
36. Огорчённый: хочет, чтобы его оставили в покое, чтобы оплакать любимого, который только что умер.
37. Скрытный: будет делать всё, чтобы не показаться слабым или уязвимым.
38. Виноватый: совершил греховное деяние или преступление, несвязанное с сюжетом и уверен, что ПИ пришли за ним.
39. Опаздывающий: опаздывает на важную встречу и хочет избавиться от ПИ как можно быстрее.
40. Здоровяк: пытается продать ПИ эликсиром – панацеей ото всех болезней.
41. Полезный: требует, чтобы его поблагодарили, возможно ошибочно.
42. Поклонение героям: хочет услышать всё о самом большом, самом жутком существе, с которым партия когда-либо сражалась.
43. Тоскующий по дому: прибыл из-за границы и хочет, чтобы ПИ согласились, что его родина намного лучше, чем это место.
44. Идеалист: желает вступить в партию по веским причинам.
45. Нетерпеливый: хочет принять меры прямо сейчас.
46. Назойливый: пытается получить покровительство ПИ, не стесняясь об этом говорить.
47. Самозванец: хочет сохранить в секрете факт, что он - замаскированный плут, доппельганджер или другое лицо, изображающее из себя определённого НИПа.
48. Неуверенный: верит, что народ думает, что он глупый, и хочет доказать обратное.
49. Запугивающий: хочет, чтобы другие признали насколько он ужасен и внушителен.
50. Безразличный: выглядит и делает всё так, чтобы ПИ поняли, что их проблемы для него ничто.
51. Шут: хочет, чтобы группа смеялась над его ужасными шутками.
52. Общительный: хочет оказать дружескую поддержку ПИ и отвести их домой, чтобы те встретились с его семьёй.
53. Лаконичный: пытается говорить как можно меньше.
54. Одинокый: хочет, чтобы ПИ были его лучшими друзьями.
55. Громкий: очень полезный, но говорит слишком громко.
56. Страдающий от любви: сильно увлечён и надеется завербовать ПИ на поиски его истинной любви.
57. Лояльный: уважает и восхищается текущим противником ПИ и предпочитает умереть, чем предать.
58. Бессовестный: пытается вовлечь ПИ в сложную схему получить власть или навредить врагу.
59. Сваха: всегда в поисках подходящего супруга (супруги) для несчастного родственника.
60. Меланхолик: опечален состоянием мира и хочет, чтобы ПИ разделили его чувства.
61. Насмешник: рассматривает ПИ как абсурдных персонажей и хочет, чтобы они знали это.
62. Самообман: чувствует, что он - непризнанный гений и хочет, чтобы ПИ показали, что они понимают его.
63. Нервный: верит, что все герои - убийственные негодяи, и хочет уйти от ПИ, как только сможет, не оскорбляя их.
64. Нигилист: тайно поклоняется тёмному божеству распада и уничтожения, который будет доволен, если НИП вызовет распад партии.
65. Любопытный: хочет знать, что всё, что знают ПИ, потому что это - его способ показать дружественный интерес к другим.
66. Пророк: имеет предупреждение для ПИ и желает его рассказать.
67. Чудной: боится, что он будет скучен и пробует показаться очаровательно сумасшедшим.
68. Пацифист: помогает ПИ только в мирных делах.
69. Патриот: хочет, чтобы каждый любил его короля и страну.
70. Покровитель: рассматривает ПИ как обычную уличную толпу и снисходит к ним.
71. Педант: исправляет любую незначительную ошибку или неправильное произношение, которое делают ПИ.
72. Набожный: желает выказать свою великую преданность своему божеству.
73. Предубеждение: иррационально презирает одного из ПИ по расе, классу или другому признаку.
74. Воодушевлённый толпой: любит определённую область, хочет улучшить её и убеждает ПИ делать то же самое.
75. Шаловливый: ищет развлечений, предпочтительно за счёт ПИ.
76. Спорщик: спорит по любому вопросу.
77. Тихий: говорит едва слышным голосом и отскакивает, если ПИ не делают того же самого.
78. Хулиган: хочет заставить ПИ участвовать в некоторых проблемах.
79. Обиженный: хочет пожаловаться о глупом или раздражающем начальстве.
80. Рассеянный: хочет помочь, но теряет, если его тщательно не контролировать.
81. Самолюбование: направляет любую беседу на свою любимую тему: себя.

82. Раб: считает себя ниже ПИ и безропотно им подчиняется.
83. Скользкий: сделал что-то ужасное, и чем больше он прикидывается невинным, тем более виновным он кажется.
84. Больной: страдает от хронической болезни и с тревогой смотрит на её проявления.
85. Скептик: не верит ничему, что вызывает хоть малейшее сомнение, что говорят ПИ.
86. Очарованный: сведён с ума ПИ противоположного пола с высоким Обаянием и хочет ему угодить.
87. Самодовольный: верит, что он лучший в чём-либо.
88. Торжественный: хорошо ведёт серьёзный разговор, но не понимает шутки.
89. Злобный: затаил недовольство на текущего ПИ и пытается развить разговор до ссоры.
90. Собственник: не хочет, чтобы ПИ подходили слишком близко к его имуществу.
91. Невнимательный: хочет помочь, но не слышит, что ему говорят.
92. Ищет сокровища: нашёл карту с сокровищами и хочет, чтобы ПИ помогли ему их найти.
93. Тривиальный: желает продемонстрировать своё мастерство в несущественных умениях.
94. Доверчивый: верит всему, что ему говорят ПИ.
95. Ненадёжный: делает диковинные обещания, но не намерен их сдерживать.
96. Мстительный: был недавно ограблен или избит и хочет, чтобы ПИ наказали преступника.
97. Задира: ищет драки со слабыми противниками.
98. Игрок: любит биться об заклад.
99. Паникёр: любит разговаривать о том, какие ужасы постигли королевство за прошедшие годы.
100. Ксенофоб: хорошо относится к местным жителям и плохо к пришлым.

ЗАКОН И НАКАЗАНИЕ

Существование очень сильных героев - угроза власти любого правителя. Всякий раз, когда возможно, короли и лорды находят способы вписать их в систему, используя ту же самые обычаи взаимного обязательства, которое они используют, чтобы подмять под себя другие слои общества.

Герои, которые живут вне общества и сами достаточно сильны, чтобы улаживать свои проблемы, могут поначалу не увидеть большой выгоды в такой договорённости. Когда ПИ причиняют неприятности, закон может стать препятствием или даже врагом. Однако, без него города быстро прекратили бы своё существование.

Единые и надёжные законы существенны для процветания любой нации. Люди хорошо работают только, когда они верят, что им справедливо оплатят их труд.

Где закон непреклонен, но несправедливо, короли и лорды становятся грабителями народа, который они, как предполагается, защищают. Герои зависят от прихотей нанимателей. Люди короля могут остановить их в любое время, чтобы содрать неожиданный налог, конфисковать их сокровища и магические вещи, и даже их основное снаряжение. Если ПИ не сопротивляются, они теряют с таким трудом завоёванную собственность. Если они сопротивляются, они становятся преступниками, сталкиваясь с охотниками за головами или правоохранительными органами всякий раз, когда они входят в населённые области.

В регионах, где отсутствует закон, правят преступники и бандиты; там фермеры прячутся в лесах, а торговцы закрывают магазины. Во время путешествий герои сталкиваются с постоянными бандитскими засадами. Единственное различие между этими противниками и агентами коррумпированной власти то, что бандиты сначала нападают, а потом грабят.

УРОВЕНЬ ЗАКОНА

Степень, с которой любая юрисдикция, будь то феодальное владение, город или королевство, поддерживает закон, измеряется уровнем закона. Уровень измеряет справедливость властей и их эффективность в подавлении преступности. Нет никакого утешения в том, чтобы иметь доброго короля, если его служащие слишком некомпетентны, чтобы нести эту доброту людям.

Ответьте на следующие вопросы, чтобы установить уровень закона для вашей местности. В некоторых случаях, вопросы требуют, чтобы вы приняли решение для вашего сеттинга, что помогает его конкретизировать. Начните с нулевого уровня закона, добавляя и вычитая очки за каждое принятое условие. Если вы предпочитаете определять некоторые из этих факторов случайно, используйте нижеприведённые таблицы.

Мировоззрение Власти

Каково мировоззрение местной власти (см. страницу 138 *Руководства Ведущего*)?

Если центр власти имеет доброе мировоззрение, добавьте 2 к уровню закона.

Если центр власти имеет законное мировоззрение, добавьте 3.

Если центр власти имеет злое мировоззрение, вычтите 1.

Если центр власти имеет хаотичное мировоззрение, вычтите 3.

Смены Власти

За последние пятьдесят лет были ли мирные смены власти от одного правителя к другому?

Если да, добавьте 2 очка к уровню закона. Добавьте ещё 2 очка, если это происходило за последние сто лет и более.

За каждое свержение законного правителя за прошедшие пятьдесят лет, вычтите 1 очко уровня закона.

d12	История Смены Власти	Изменение Уровня
-----	----------------------	------------------

1-3	100+ лет законных смен власти	+3
4-9	50+ лет законных смен власти	+1
10	Одно свержение власти	-1
11	Два свержения власти	-2
12	1d6+2 свержений власти	-(1d6+2)

Свод Законов

Это место имеет письменный свод законов?

Если да, добавьте 1 очко к уровню закона, если этому кодексу более ста лет, добавьте ещё 2 очка.

В противном случае вычтите 3 из уровня закона.

d10	Тип Свода Законов	Изменение Уровня.
-----	-------------------	-------------------

1-4	Старый свод законов	+3
5-7	Недавний свод законов	+1
8-10	Нет свода законов	-1

Действия Милиции

Как сильно правитель проводит законы в жизнь?

Если милиция очень сильна, почти всегда ловят или казнят преступников, добавьте 2 к уровню закона.

Если милиция умеренно сильна, если преступников чаще ловят или казнят, чем нет, добавьте 1 очко.

Если милиция слабая, преступления часто остаются безнаказанными, вычтите 2.

Если милиция фактически бездействует, преступников почти никогда не ловят или не казнят, вычтите 4.

d12	Действия Милиции	Изменение Уровня.
-----	------------------	-------------------

1-3	Очень сильны	+2
4-9	Умеренные	+1
10-11	Слабые	-2
12	Фактически нет	-4

Коррупция

Сколько официальных лиц, следящих за соблюдением законов правителя, готовы игнорировать преступления или осуждать невиновных в обмен на взятки?

Если регион не имеет никаких коррумпированных чиновников, добавьте 1 к уровню закона.

Если имеется несколько коррумпированных чиновников, оставьте уровень закона неизменным.

Если больше одной трети должностных лиц коррумпированы, вычтите 2.

Если больше двух третей коррумпированы, вычтите 5.

Если вы определяете этот фактор случайно, вычтите 1 из результата броска, если власть законная или добрая.

d12	Уровень Коррупции	Изменение Уровня.
-----	-------------------	-------------------

2 и меньше	никакой коррупции	+1
3-9	слабая	+0
10-11	одна треть	-2
12	две трети	-5

Роль Социального Положения

Во многих местах, разница в социальном положении или богатстве обвиняемого и его жертвы влияет на исход дела. Очень богатые или с высоким статусом индивидуумы получают снисхождение, когда они нарушают закон. Более простые люди, с другой стороны, получают строгие вердикты, когда они совершают преступления против сильных мира сего.

Если эти факторы не имеют никакого эффекта на вердикт суда, добавьте 3 к уровню закона.

Если это происходит редко, добавьте 1.

Если это обычное дело, вычтите 1.

Если всегда влияет, вычтите 2.

Если вы определяете этот фактор случайным образом, вычитаете 2 из результата броска, если власть добрая.

d20	Роль Социального Положения	Изменение Уровня.
1 и меньше	нет	+3
2-5	редко	+1
6-10	обычное дело	-1
11-20	всегда влияет	-2

Положительный уровень закона указывает на то, что у территории хорошее правосудие. Юридические дела главным образом решаются в пользу невинного.

Отрицательный уровень закона указывает на то, что в регионе виновный остаётся свободным, а невинного вешают - или в регионе закон вообще не действует. Суды одобряют интересы жестоких и коррумпированных властей и их близких друзей и покровителей.

Если уровень закона около нуля, его юридическая система ни открыто коррумпирована, ни особенно надёжна.

Перед любой законной сменой правителя бросьте d20, изменив результат на уровень закона в регионе. (Если партия, которая побеждает, имеет высокое социальное положение, и если роль социального положения обычно влияет на результат, добавьте 2 к результату броска. Если социальное положение всегда влияет на результат, добавьте к результату броска 4.)

Если результат броска больше 10, результат будет в пользу правящей партии. В противном случае, результат будет против правящей партии. В любом случае, результат говорит вам то, что случится в будущем - если только ПИ не предпримут успешных действий, чтобы это предотвратить. Чтобы вызывать справедливый приговор в несправедливом месте, они могут подкупить судей, убедить лгущих свидетелей сказать правду или просто освободить ответчиков из застенков короля.

Через какое-то время действия ПИ могут вызвать изменения в уровне закона на определённой территории. Они могут сплотить торговцев, преобразовывая их в группу, слишком могущественную, чтобы её игнорировать. Роль социального положения в суде может в результате уменьшиться. Они могут обучить неэффективные органы охраны порядка, улучшив действия милиции. Лучший способ гарантировать справедливость закона состоит в том, чтобы посадить на трон персонажа с законным добрым мировоззрением.

АДМИНИСТРАЦИЯ ПРАВОСУДИЯ

В средневековых сеттингах, право окончательного суждения и вынесения приговора оставалась за королём, но он мог делегировать это право судьям и вассалам. Уголовные дела решались местными должностными лицами, лордами, повелителями или непосредственно королем, в зависимости от серьезности нарушения и социального положения обвиняемого.



В средневековом сеттинге суд имеет огромную власть

ПИ должны найти место в обществе прежде, чем они смогут иметь любые законные права. Они могут дать присягу верности вассала лорду или королю, вступить в гильдию или стать гражданами города.

Некоторые области имеют хорошо организованную милицескую структуру. Вооруженные сборщики налогов выбивают деньги из тех, кто их должен, но никто из них не расследует преступления и не арестовывает преступников. Обычного для сегодняшних дней патрулирования окрестностей не было. Когда происходили преступления, мэр собирал вооруженных людей чтобы найти, а затем схватить или убить преступника. В сельском феодальном владении, лорд или его шериф собирали рыцарей и других вооруженных вассалов, которые должны были ему служить.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ВНЕ ЗАКОНА

Местные силы могут не справиться с авантюристами высокого уровня. На большинстве территорий власти «борются с огнём при помощи огня», давая другим авантюристам стимул сделать опасную работу за них. Когда обвинённые преступники отказываются мирно выполнить предписание суда, местные власти объявляют их вне закона. Эти объявления развешиваются в тавернах,

гостиницах и магазинах, часто посещаемых заезжими авантюристами, идентифицируя преступников и рассказывая любую известную о них информацию. Любой, кто поймал или убил преступника, может оставить себе всё имущество, найденное при этих людях, включая магические вещи. В городах, где много авантюристов, многие обращают своё внимание на новые объявления вне закона. Авантюристы являются и опасными противниками и прибыльными целями. ПИ могут предпочесть охотиться на коллег вне закона, чем ползать в противном подземелье за горстку монет. Это работает и в обратную сторону – ПИ могут сами стать целью такой охоты.

Закон запрещает охотникам за головами наносить вред преступникам после того, как они сдаются, в противном случае охотники могут и убивать. Охотников могут привлечь к ответственности за то, что они нанесли ущерб невинным жертвам, когда они атаковали преступников, если будет доказано, что этот ущерб был предсказуемым результатом их опрометчивых действий. Как правило, наказание - частичная или полная конфискация любых захваченных вещей. Охотников за головами иногда обвиняют в преступлении, если они убивают или травмируют видных людей.

СУД И ПРИГОВОР

Члены партии могут оказаться в суде за различные преступления или они могут выступать истцами. Преступления насилия и против собственности наказываются очень серьезно. Индивидуум, который совершил эти преступления против любого в вассальной цепи, от самого младшего до самого высокопоставленного знатного человека, становится врагом короны. Нарушение присяги верности вассала феодалу - столь же серьезное нарушение, как и убийство.

В местах с законным (мировоззрение) правительством, выносящие приговор должностные лица следуют детальным процедурам при представлении свидетелей и доказательств. Если королевство имеет детальный свод законов, они тщательно его соблюдают, вынося соответствующие преступлениям приговоры. Адвокаты могут защищать как истца, так и ответчика. Некоторые кодексы подразумевают суд присяжных; другие только судью.

Области во власти хаоса часто одобряют испытания как метод судебного решения.

- в испытании огнём, ответчик бросается на горящий костер, принуждается ходить по углям или прижимать раскалённые металлические предметы к незащищённой плоти. Те, кто остаётся цел и невредим, объявляется невинным, будучи благословлён богами.
- в испытании водой, ответчики подвергаются опасности утопления, когда их бросают в глубокое озеро или бурную реку.
- в испытании боевыми ямами ответчик или его представитель сражается против воина, выбранного

истцом или государством. Если ответчик проигрывает, его убивают, доказывая тем самым, что боги не встали на его защиту. Если проигрывает выбранный ответчиком воин, ответчик признаётся виновным, и его наказывают соответственно преступлению. Победа ответчика или его воина демонстрирует его невиновность.

В реальном мире, испытания означают проигрыш для любого обвиняемого в преступлении, но в фэнтези вселенной с активными проявлениями божественных сил, испытания могут и действительно отменяют приговоры. В областях, где преобладает поклонение хаотичным богам, некоторые невинные ответчики могут получить иммунитет к огню или не утонуть. Божества могут наградить невинных ответчиков в испытаниях боем огромными



Женщина-эльф окутывается пламенем во время испытания огнём

бонусами к атаке или даже временным использованием боевых навыков. Хаотические злые боги могут наделить бонусами нечестных бойцов.

В средневековых обществах мало тюрем. Политические заключенные чрезвычайно высокого ранга, типа членов королевской семьи или королевских заложников из других земель, иногда запираются в подземелья или башни. Но огромнейшую часть преступников ждёт другая судьба.

Индивидуумы с высоким положением обычно наказываются изгнанием. Сосланные преступники должны оставить королевство в течение нескольких дней и не могут возвратиться туда в течение неопределенного периода. Обычно, они возвращают только после смены власти. Особенно отвратительные преступления могут кончиться повешением или отрубанием головы, но это происходит только тогда, когда судья уверен в своём могуществе, а ответчик непопулярен среди своей ровни.

В настоящих средневековых обществах, преступники с более низким статусом часто занимались сравнительно мелкими нарушениями, включая воровство. Таких преступников карали не слишком строго. Так как подлинно мрачное изображение средневекового правосудия нарушает веселье для большинства игроков, добрые по мировоззрению П&Д общества не настолько резки. Серьёзные насильственные преступления могут кончиться наказанием, а другие преступления штрафом. Осуждённые преступники могут быть лишены ранга, наряду с их родственниками, или даже будут принуждены к работам как крепостные. Преступления, при которых не было нанесено телесных повреждений, собственность не была украдена или сломана, наказываются штрафами.

Для приговорённых на смертную казнь обезглавливание – «привилегия» ранга; обычный народ вешали. Приговорённого вешали на виселице, расположенной около городских ворот или на дороге, ведущей в город. Их разлагающиеся трупы служили уроком другим. Закалённые путешественники могут сразу сказать, где область управляется законным злым правителем – по дорогам, изобилующим виселицами.

ДРУГИЕ ФОРМЫ ПРАВЛЕНИЯ

Хотя большинство игроков ожидает, что П&Д сеттинг будет состоять из средневековых королевств, вы не должны стесняться создавать сеттинги, основанные на других исторических периодах или с другими, вымышленными формами правления. Нации с другими формами правления могут сосуществовать рядом с феодальными королевствами.

В имперском сеттинге, одна единственная культура завоёвывает большое количество других наций, включая их в области гигантской империи. На оригинальной родине имперской культуры, император управляет посредством обширного бюрократического аппарата. Если империя молода и находится в стадии расширения, должностные лица назначаются из правящего класса завоевателей. Позже, по мере ассимиляции имперской культурой завоёванных народов, *ambitious types from all over rise to positions of authority, especially in their original homelands*. Каждая область управляется губернатором, который контролирует собственный бюрократический аппарат, часто состоящий из родственников и близких друзей. Имперское правительство содержит постоянную армию, нацеленную на дальнейшие завоевания. Собираемые налоги стекаются ото всех областей в имперскую казну, а затем перераспределяются в зависимости от нужд империи. Императорский трон может более или менее мирно передаваться в пределах рода, или император может смениться в результате свержения, когда он теряет контроль над военными. Империи всегда законны; если они становятся хаотичными, они разваливаются.

В республике, народ управляется выбираемым губернатором, президентом или премьер-министром. Выборы могут быть демократическими, когда всё взрослое население имеет право голосовать, но предсовременные культуры обычно предоставляли право голоса только богатым землевладельцам. Лидер может стоять у руля всю жизнь или править определённый срок, после которого он может или не может переизбраться. Официальная бюрократия управляет правительством; республике требуется конституция и строгое правление закона.

ЗАКОН И ГРАНИЦЫ

Герои, которые приняли присягу верности вассала феодалу в одном королевстве, могут ожидать дружественное отношение на любой подобной земле, которая уважает закон. Юридические принципы и обязательства простираются за границы, даже если это не относится к власти. Например, бандиты, которые совершают преступления в одном городе, а затем возвращаются в свои дома в другом королевстве, могут ожидать преследования и ареста местными властями. Торговля также зависит от этой юридической взаимности: без неё торговцы боялись бы путешествовать в места, где попираются гражданские права. Этот принцип также защищает героев, которые могут требовать законного места в обществе. Если они имеют вес на другой земле, местные власти обычно рассматривать их по всем правилам. Иначе, их собственные вассалы или граждане могут столкнуться с юридическими репрессиями при посещении родины героев.

Если ответчики - простые бродяги, без поддержки своего лорда или власти, они могут полагаться только на доброжелательность судей. Взаимность не подразумевает, что все территории одинаково справедливы, просто чужаки получают более или менее похожее отношение к себе, что и местные жители. Коррумпированный правитель, который не считается со своим народом, по-другому относится к иностранцам, только если он боится их правителя.

Республики с правителями, выбранными не наследственными землевладельцами, а организациями элитных торговцев, называются олигархиями. Лидеры формируют политику ради продвижения торговли и защиты богатств, а в остальном, олигархии не очень отличаются от других республик.



В землях, управляемых тиранами, рабы делают всю трудную работу

ЗАКОН В СОЛТМАРШЕ

В качестве примера, как настроить систему законов в П&Д городе, рассмотрим Солтмарш, подробно описанный в Главе 4 этой книги.

1. Мировоззрение власти Солтмарша - нейтральное доброе, поэтому начинаем с уровня закона - 2.
2. Несмотря на внешние проблемы с людоящерами, сахуагинами, пиратами, контрабандистами и работоторговцами, смены власти Солтмарше проходили мирным путём. Это увеличивает уровень закона в городе на 2.
3. Солтмарш имеет письменный свод законов, который существовал, начиная с основания города 130 лет назад. Хотя законы менялись несколько раз по мере роста города, основные концепции остались неизменными. Это увеличивает уровень закона на 1 – за наличие свода, и ещё на 2 за возраст города.
4. Солтмарш расположен рядом с достаточно дикими и опасными областями, и всегда имел сильную милицию. Сегодня, город имеет большой гарнизон и тюрьму. Городские служащие, к сожалению, традиционно были склонны к коррупции в различной степени, и эта коррупция коснулась и милиции. В результате, действие милиции в Солтмарше лишь умеренно сильное, несмотря на относительно хорошую силу милиции в городе. Это увеличивает уровень закона на 1.
5. Солтмарш всегда боролся с коррупцией, но одна треть должностных лиц города всё равно коррумпирована. Это уменьшает уровень закона в городе на 2.
6. До некоторой степени, география Солтмарша виновата в неравенстве между его богатыми и бедными жителями. Знать Солтмарша живёт в причудливых зданиях на высоких холмах, в то время как бедные вынуждены жить в трущобах внизу у береговой линии. Эти трущобы часто принимают главный удар зимних штормов. Так как городские служащие - обычно также члены знати, они имеют тенденцию одобрять жителей верхнего города, и в результате, знать часто получает снисходительную отношение в суде. Это изменяет уровень закона города на -1.

Складывая результаты, мы находим, что Солтмарш имеет уровень закона 5. В городе присутствует немного коррупции, а преступники со связями часто уходят безнаказанными, но главным образом это справедливое и светлое место для проживания.

В теократии, правители являются выходцами из духовенства, возможно выбранными непосредственно божествами. Правителя можно представить земным воплощением божества. В мире фэнтези это может быть действительно так. Административные обязанности выполняет каста священников, а законы теократии основываются на священных книгах её культуры. Национальные богатства могут тратиться на строительства храмов,

соборов, памятников или гробниц. Теократия часто консервативна; она подавляет социальные изменения, которые вступают в противоречие с её руководящими принципами. С другой стороны, иногда возникают новые пророки, которые меняют основную веру, а вместе с ней и национальные законы и стремления. При тирании, лидер силой захватывает власть и управляет без традиционной власти. Любая форма правительства может стать тиранией.

Тираны имеют тенденцию управлять личными указами, без оглядки на закон. Иногда они более мудры и более справедливы, чем их законные предшественники. Чаще всего, тираны правят посредством силы, обогащая банды лояльных головорезов, которые насаждают свои законы мечом. Тиранию иногда называют клептократией, поскольку тирания, по существу, это управление преступными бандами, которые приняли бразды «правления».

СОЗДАНИЕ ГОРОДА

Правила в Главе 5 *Руководства Ведущего* прекрасно подходят для создания поселений в П&Д, особенно для местоположений, через которые ПИ могут просто пройти на пути к подземелью. Обычно, вам не надо знать ничего, кроме количества проживающих там людей и, возможно, какое там правление.

Но что случится, если ваши игроки требуют городское приключение? Или хуже того - ПИ решают осесть и сделать определенный город базой, с которой они планируют организовать все будущие приключения?

Самый простой ответ - использовать город из готового сеттинга. Солтмарш в этой книге как раз для этих целей. Вы можете изменить название города и имена его видных НИПов, и, таким образом, легко сделать город вашим собственным. Но иногда этого не достаточно. Есть много интересного и полезного в том, чтобы создать для ПИ ваш собственный город, но в то же время это может быть сложная задача.

Когда вы решаете создать ваш собственный П&Д город, самая важная вещь, которую нужно помнить — «мало, не значит плохо». Вы не должны определять содержание каждого дома в городе, и при этом вы не должны описывать блоки статистики для всех его граждан. Часто это может ограничить ваши действия во время игры, когда вы или ваши игроки можете придумать новые идеи. И хотя эта секция использует слово «город», следующие рекомендации прекрасно работают, если вы создаёте хутор, столицу или что-то между ними.

ГЕОГРАФИЯ, ЭТО СУДЬБА

Когда вы создаёте город, самый лёгкий способ начать - нарисовать карту. Карта не должна быть особенно художественной; это даже может быть чуть больше, чем просто связка помеченных кругов и квадратов на листе бумаги. До тех пор, пока вы можете понимать то, что вы изобразили, вы будете способны описывать город одинаково от игры к игре, и через какое-то время он начнёт расти и развиваться сам.

Конечно, планировать город сложно. При создании карт диких местностей и подземелий вы должны рассмотреть много переменных и факторов.

Защита: Города часто строятся на вершинах холмов, таким образом, ставя любых врагов на неудобные позиции. Большие города также строят стены, помогающие защитить их граждан, но которые очень дорого стоят. Если возможно, города могут использовать естественные особенности ландшафта типа утесов, береговых линий, трясин и других труднопроходимых территорий в качестве естественных границ.

Вода: людям для выживания нужна вода, а когда большое число людей собирается в маленькой области, потребность в воде увеличивается. Ваш город должен иметь свободный доступ к воде, будь то река или озеро, многочисленные колодцы, или даже большое число дождевых бочек и водонапорных башен.

Продовольствие: город должен иметь близлежащий источник провизии, типа океана или озера для рыбы, пастбищ для рогатого скота, полей, мельниц для помола зерна и так далее.

Ресурсы: Продовольствие, вода и защита позволяют гражданам города выживать, но для процветания гражданам нужны ресурсы. Для поселения в определённом регионе людям нужна причина, кроме выживания; в результате, ваш город должен быть расположен около некоторого ценного товара. Это могут быть шахты в близлежащих холмах, богатые рыбой озеро или океан, или обильные поля, окружающие город.

Города строятся около рек или на берегах морей; здесь легче по суше переправлять товары на лодках и кораблях. Также реки и моря могут обеспечить защиту от нападения на город и снабдить продовольствием и водой, поэтому полезно разместить ваш город около воды. Дороги также очень важны. Город должен иметь, по крайней мере, один свободный и лёгкий подход.

Магия может устранить потребность в некоторых или всех этих основных требованиях. Но, тем не менее, вы должны сопротивляться искушению покончить с ними. Если вы делаете город слишком фантастическим, он прекращает быть фоном для приключения и становится непосредственно приключением. Конечно, в некоторых случаях, это может быть именно тем, что вам нужно!

Наконец, попытайтесь сделать некоторые особенности пейзажа уникальными. Возвышающиеся скалы, путаница рек, озера, расселины в леднике, болота, разрушенные строения или необычные здания, и искусственные ориентиры могут придать вашему городу отличительный вид, который поможет укрепить его существование в умах ваших игроков.

НАСКОЛЬКО ВЕЛИК ГОРОД?

Как только вы выбрали окружающий ландшафт и зарисовали важные особенности типа береговых линий, рек, утесов, лесов и т.п., вы должны определить, какую территорию занимает сам город.

Первичный фактор, который определяет физический размер города - его население. Как правило, предполагается, что один Маленький или Средний гражданин занимает приблизительно 1500 квадратных футов. Таким образом, город размером с Солтмарш должен занять область приблизительно в 5700000 квадратных футов. Переполненные города заселены более плотно и могут иметь лишь 1000 квадратных футов на гражданина. Слабо заселённые города, с другой стороны, могут растягиваться в размере, и могут иметь до 5000 квадратных футов и более на гражданина.

Эти числа учитывают определённое количество открытых областей в городе. Дороги, реки, озера, кладбища, рынки, парки и городские площади могут существенно расширить территорию.

Конечно, города, населённые существами большего или меньшего размера, чем Маленький или Средний, пропорционально изменятся в размерах.

ЗДАНИЯ ГОРОДА

Не все здания в городе предназначены для жилья. Каждый город также имеет множество магазинов, храмов, офисов и т.п. Здания для подобных целей обычно группируются вместе, формируя определённые районы в городе.

Жильё (30% зданий): Дома граждан. Каждое жильё вмещает в среднем двадцать, десять или пять индивидуумов, в зависимости от населения города. Большинство домов располагается в районах, далёких от главных улиц и рынков, но они могут также быть найдены во всех других районах.

Административные здания (5%): Ратуши, милиция, городские центры, военные сооружения и так далее. Административные здания обычно располагаются в центре города.

Развлекательные заведения (5%): Таверны, игорные дома, бордели, театры и т.п. Эти здания обычно располагаются у главных дорог или в богатых районах.

Промышленные здания (10%): Верфи, пилорамы, скотобойни, кузни и так далее. Эти здания обычно располагаются вдалеке от мест жительства или коммерческих районов, но должны иметь относительно свободный проход к оживлённым улицам или отгрузке.

Здания знати (5%): Особняки, виллы, дворцы и так далее. Эти здания обычно располагаются вдалеке от трущоб и индустриальных зданий, часто близко к административным зданиям.

Магазины (10%): Кузнецы, пекари, ювелиры, бакалейщики, алхимики, сувенирные магазины и т.п. Эти здания располагаются на оживлённых улицах. Многие города имеют большой открытый рынок около центра города.

Трущобы (15%): Бараки, лачуги и так далее. Эти здания обычно располагаются в наименее привлекательных районах города.

Общественные работы (5%): Храмы, парки, кладбища, школы, библиотеки и так далее. Эти здания располагаются между жилыми районами и административными.

Путешествия (10%): Гостиницы, причалы, почты, конюшни и так далее. Эти здания – часто располагают около оживлённых дорог.

Фермы (5%): Фермы почти всегда находятся в отдаленных частях города, обычно за городскими стенами. Город, который полагается в торговле на фермы, может иметь двойное или даже тройное количество ферм, часто за счет индустриальных зданий.

СКОЛЬКО ЗДАНИЙ?

После того, как вы определите размер города и его границы, вы можете начать заполнять его зданиями. Большинство зданий в вашем городе будут жилыми. В результате, число зданий зависит от населения города. В этом месте вы должны выбрать плотность населения вашего города.

Переполенный: переполенный город раздут гражданами. Причина перенаселённости может быть разной – находка богатой золотоносной жилы, беженцы или просто тот факт, что это единственное достаточно безопасное место, которое может предоставить кров. В переполенном городе, отношение народа к зданиям - 20 к 1: должно быть количество зданий, равное 5% полного населения.

Стандартный: Большинство городов имеет стандартную плотность населения. Это представляет здоровый город с постоянной торговлей и производительностью. В стандартном городе, отношение народа к зданиям – 10 к 1: поэтому, число зданий в городе - близко к 10% населения города.

Слабо населённый: это умирающий город. По любой причине его здания стоят в запустении. Возможно была эпидемия чумы, репрессивное правительство обложило людей непомерными налогами или недавно была кровопролитная война. Слабо населённые города имеют слишком много зданий. Отношение народа к зданиям - 5 к 1, поэтому число зданий в городе близко к 20% населения города.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ

В конце вы должны быть готовы начать заселять ваш город. Если вы знаете, на каких секциях города собираются сосредоточиться ваши игроки, вы также должны сосредоточиться на этих областях. Таверны и

гостиницы - обычно первые места, которые ПИ ищут в городе; затем стоят храмы, посвящённые их божествам, магазины (особенно магические магазины) и любые гильдии, к которым можно было бы присоединиться. Добавляйте, по крайней мере, две локации в вашем городе, которые должны заинтриговать или развлечь каждого игрока в вашей группе. Если у вас есть время, запишите несколько дюжин имён НИПов, чтобы использовать их по мере исследования ПИ города. Когда вы используете имя, кратко записывайте информацию о том, кому это имя было назначено, где он живёт, и что делает в городе. После каждой сессии, просматривайте свои записи насчёт интересных событий или дополнений, которые вы (или ваши игроки) сделали к городу. Через какое-то время эти действия оживят и раздвинут границы уникального для вашего сеттинга города. Город станет родным для ПИ и в следующий раз, когда вы начнёте вести кампанию, у вас будет готовый, изготовленный на заказ город!

Для примера создания поселения на основе этих принципы смотрите город Солтмарш в Главе 4.

МАГИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Повелитель демонов летит верхом на хвосте кометы прямо на землю. Таинственная фиолетовая мгла оставляет за собой лишь опустошённые деревни. Для того, чтобы удержать нежить в страхе на весь следующий год, необходимо сделать линзу из редкого зокловианского кристалла.

Всё вышеперечисленное – настоящие магические эффекты, но они не дублируют определенное П&Д заклинание и охватывают большую территорию. Таким образом, это примеры отличной категории: магические события. Магические события - больше устройства, чем способности персонажа. РС в вашей группе не будут использовать магическое событие, чтобы зачищать каждую комнату в подземелье, но событие можно применить для незабываемого столкновения. Неизбежным магическим событием может также быть структура, на которой вы строите приключение.

Кроме того, магические события учитывают впечатление тайны и неизвестности, чего нельзя сказать о заклинаниях из *Руководства Игрока*. Любой ПИ волшебник точно знает, что может сделать заклинание из его книги заклинаний. Он оценивает силу его заклинаний и слабости, он знает их точную статистику, и когда он читает заклинание, он точно знает будущий результат.

С другой стороны, удивление и тайна - признаки магического события. Игроки редко знают точно, как магическое событий функционирует или что, точно оно делает. Поскольку магическое событие - устройство, а не эффект, который ПИ могут легко воспроизвести, событие может подчеркнуть фантастическую и внушающую страх природу магии.

ЭЛЕМЕНТЫ МАГИЧЕСКОГО СОБЫТИЯ

Чтобы произошло магическое событие, должен совпасть ряд элементов и инициировать событие. Эти элементы сильно варьируются для каждого события. Трескучий Мороз Гулурака, например, начинается, когда из куска льда вырезают фигуру Гулурака в ритуале, комбинирующем и наложение магии и высококачественную работу вырезания скульптуры, что занимает лишь несколько часов. Красные Потоки Сорахана, с другой стороны, требуют десятилетий осторожного скрещивания прежде, чем родиться подходящий ребенок, которого в последствии пожертвуют морским демонам, которые живут под Вопящими Утёсами. Обстоятельства, участники и другие составляющие магического события всегда уникальны.

Однако, эти составляющие попадают в некоторые общие категории: знания, источники энергии, катализаторы, спусковые механизмы и контроль. Когда вы объединяете одну или две составляющих из каждой категории, вы получаете части вашего магического события. Как только вы соберёте все элементы, вам остаётся лишь определить специфические моменты события, и вы получите устройство, которое можно преобразовать в столкновение или которое послужит центром приключения.

Элемент «Знание»

Если другие элементы магического события - компоненты, элемент знаний - рецепт. В большинстве случаев элемент знаний это инструкции, которые персонажи в мире игры (ПИ или НИПы) будут использовать, чтобы создать магическое событие.

Стереотипный элемент знаний - магический ритуал, описанный в старой книге, которая пылится в запасниках библиотек. Лишь когда кто-то натывается на элемент знаний, магическое событие становится возможным. Обнаружение элемента знаний запускает механизм, посылая исследователя на ряде поисков для сбора других элементов.

Для элемента знаний легко использовать ваши собственные задумки. Рассмотрите следующие варианты:

Закодированные Знания: инструкция для создания магического события должна быть расшифрована. Она может быть написана на сложном для перевода языке, смешанном шифре или при помощи ряда загадок.

Скрытые Знания: Даже совершенно понятный древний свиток становится проблемой, если его спрятать на краю земли.

Инструкции: Не все знания записываются. Чтобы запустить магическое событие, ПИ должны найти учителя, который скажет им, как соединить различные элементы. Учителем может быть кем угодно, от древнего мудреца, таинственного незнакомца и до повелителя демонов; учитель может потребовать оплату в обмен на знания. Учителем может и не дать все советы сразу, открывая свои знания порциями.

Разделённые Знания: знания не должны храниться в одном месте. Заклинание для вызова Великого Гората может быть написано на стенах храма, в то время как закливание для его подчинения может быть написано на нескольких свитках, хранящихся в библиотеке за тысячи миль от храма.

Ложные Знания: основной элемент злых интриганов - ложные знания - имеет правильный набор инструкций, но результат может быть совсем не тем, какой они описывают. Многие неосторожные авантюристы пробовали очистить землю от зла, но лишь открывали портал к Девяти Адам, потому что ритуал, который они использовали, был ложным.

Фольклор: Иногда знания банальны. Например, каждый в определённой деревне может знать, что четыре девы должны станцевать на перекрестке при полной луне, чтобы удержать зимних волков в страхе.

Инстинктивные Знания: Некоторые магические события не имеют отдельных элементов знаний. Когда ПИ находят другие элементы, они внезапно понимают, как создать магическое событие. Каждый, кто купался в водах Озера Серебряной Пыльцы, например, мог бы понять, что ближайшие клочки тумана наполнены магической энергией.

Связанные Знания: элементы знаний не обязательно должны быть обнаружены первыми. ПИ первоначально могут узнать об одном из других элементов, а затем провести исследование, чтобы раскрыть знания, связанные с ним. Например, ПИ могут обнаружить таинственный колодец положительной энергии (элемент «Источник энергии»), а затем начать обшаривать библиотеки, чтобы понять как его использовать.

Элемент «Источник энергии»

Проще говоря, элемент источника энергии - топливо, которое заставляет магическое событие произойти. Этот элемент не обязательно должен быть энергией в терминах П&Д или современной физики. Поскольку здесь присутствует магия, источником энергии может служить всё, что угодно.

Чистая Магия: Иногда сама магия - источник энергии для события. Магический источник может спонтанно прорваться из «космического колодца» или магическая энергия может проистекать от заклинателей, пробующих создать магическое событие. Группа жрецов Пелора, например, может израсходовать некоторое количество слотов заклинаний, чтобы послать волну положительной энергии по всей земле.

Источник на основе мировоззрения: Существа, места или объекты великого зла, добра, закона или хаоса могут производить их собственную энергию. Примеры источников энергии на основе мировоззрения включают пленённого демона или добрый собор, из которых можно выкачивать магическую энергию.

Биологический источник: Часто, злые магические события связаны с кровью, человеческими жертвами или другими сомнительными источниками энергии. Этот эффект не обязательно должен быть смертельным; возможно создать магическое событие, которое вытянет столько энергии из участников, что просто ослабит их или преждевременно состарит.

Энергия/Стихии: Много магических событий используют силу одного из П&Д типов энергии (огонь, холод, электричество, звук и кислота) или Внутренних планов (Воздух, Земля, Огонь, Вода, Отрицательная энергия и Положительная энергия). Такие магические события обычно требуют близости к источнику энергии (типа события, которое появляется в кратере вулкана) или наличия волшебного канала до источника энергии.

Минералы: Особенно редкие или ценные неодушевлённые объекты могут питать магическое событие. Может потребоваться девяносто девять изумрудов, чтобы оживить гигантского каменного колосса. Шёлковые железы пауков из Лимбо могут служить источником энергии для паутины, которая накрывает Материальный план.

Псионические источники энергии: Хотя технически это и не «магия», псионические источники энергии могут обеспечить событие энергией. Эти источники включают объединённые умы зловещих иллитидов, «псионические насосы», которые перекачивают ментальную энергию из ничего не подозревающих людей, или редкие космические кристаллы, которые пробуждают психическую чувствительность.

Элемент «Катализатор»

Катализатор - вещество или энергия, которая смешивается или соединяется с источником энергии, преобразовывая его в проявление магического события. Катализаторы подпадают под те же самые категории, что и источники энергии: они могут быть биологическими, минеральными, на основе мировоззрения и так далее. Катализатор отличается из источника энергии по следующим признакам:

Размер: катализатор часто меньше или слабее, чем источник энергии. Действующий вулкан может быть источником энергии, а магическое пламя или отдельный поток лавы может стать катализатором.

Портативность: При создании магического события, ПИ обычно приносят катализатор к источнику энергии, а не наоборот, магическое событие может быть инициировано при вливании пинты крови ламии (катализатор) с лунное озеро Артагианского Леса (источник энергии).

Обработка: источники энергии обычно применяются так, как есть, а катализаторы часто требуют алхимической, ремесленной или подобной обработки прежде, чем они могут быть использованы.

Элемент «Спусковой механизм»

Элемент спускового механизма - предварительное условие для магического события. Иногда это физический объект или существо, но чаще - ограничение по времени или местоположение.

Объект: Некоторые магические события случаются только, когда физический объект приносится к источнику энергии и катализатору. Объект часто является редким, ценным или магическим. Иногда он должен определенным способом провзаимодействовать с источником энергии и катализатором, типа серебряного ковша, которым необходимо размешать жидкость в котле тридцать раз, по часовой стрелке.

Существо: магическое событие может потребовать присутствия определенной персоны – или как минимум определенного вида персоны. Литература предлагает много примеров магических событий, которые работают только при наличии персонажей королевской крови, например.

Время: Некоторые магические события работают только, «когда звезды встанут в определённом порядке». Другие могут работать только в течение определенного времени или при некоторых погодных условиях.

Местоположение: особенно священное место может быть спусковым механизмом для магического события. Места с историческим или мистическим значением также служат хорошим элементом спускового механизма.

Элемент «Контроль»

Некоторые магические события (типа Бездонного Вихря Траала, описанного ниже) выходят из под контроля, как только их вызывают. Другие магические события могут управляться, обычно теми, кто создал событие впервые.

Инстинктивный: самая простая система контроля - инстинктивная; создатель магического события имеет врожденную способность управлять его эффектами. Создатель столба пламени, например, мог бы быть способен направить его движение по воле мысли или по устному приказу.

Физический Контроль: Другие магические события для контроля требуют манипуляции материальным объектом. Иногда контролирующий элемент это – спусковой механизм. Например, Горящий Пылающее Око Аль-Гаутры (описанное ниже) требует, чтобы алмазная линза сфокусировала лучи солнца и создала Пылающее Око. Как только око появляется, оно смотрит туда, куда направлена линза.

Фокусирующая Вещь: Этот элемент контроля походит на физический контроль, за исключением того, что это портативное устройство и им не нужно управлять напрямую, чтобы оно функционировало. Вместо этого, владельцу фокусирующей вещи даётся способность управлять магическим событием. Часто, фокусирующая вещь – именно вызванный объект или магическая вещь.

Контроль Заклинанием: Некоторые магические события отвечают на заклинания, прочитанные их создателем (или, потенциально, кем-то ещё). Такой контроль может грубым (магический ураган, которым управляют посредством заклинания *власть над погодой*) или точным (буйствующий каменный колосс, которым получает приказы посредством заклинания *Ментальная связь Рэри*).

АКТИВНЫЙ СЛУЧАЙ

Как только кто-то выполняет инструкции описанные в элементе «Знание», магическое событие активируется. Это момент, когда вы описываете огонь в небе, лучи радужной энергии, люминесцирующих привидений и другие специальные эффекты.

Но что фактически делает событие? Здесь есть простор для фантазии. Не ограничивайте себя обычными магическими эффектами. Если вы хотите создать огромное фиолетовое облако, которое стреляет черными молниями каждый раунд и превращает всех, в кого они попали в уток, флаг вам в руки.

Однако, вы всё равно можете использовать существующие заклинания и эффекты в качестве инструментов, помогающих описать игровые эффекты вашего события. В примере выше (преднамеренно глупом), вы можете сказать, что эффект утки подобен эффекту *мрачного превращения*. Как только вы установили эффективный уровень заклинателя и УСт спасброска, вы легко сможете отсудить ситуацию, если ПИ попадают в облако. Поскольку вы соединили магическое событие с известным эффектом, вы можете узнать, какие существа могут быть иммунны к фиолетовому облаку и как превращённые в утку ПИ могут восстановить своё обличие. Вы можете также использовать свои примочки для определённого эффекта. Вы можете, например, сказать, что персонажи будут сопротивляться фиолетовому облаку при помощи спасброска по Воле, или что черная молния поражает дальней касательной атакой вместо того, чтобы вызвать спасбросок по Реакции.

Изменение Событий: магическое событие не обязательно сразу принимает полную форму. Вы можете описать задержку в нескольких раундах, минут или часов прежде, чем проявится магическое событие. Событие может быть слабым и ограниченным вначале, постепенно разрастаясь и набирая силу. Может измениться даже сама природа события, например, Бездонный Вихрь Траала становится подвижным и получает интеллект, как только он пожрал достаточно много душ.

ОСТАНОВКА СОБЫТИЯ

Большинство П&Д приключений, использующих магические события, привлекают ПИ на роль помех, которым предрешиено остановить или нейтрализовать событие прежде, чем оно навредит невинным или нанесёт ущерб. Реже, ПИ пробуют создать магическое событие (или охранять того, кто это делает), когда они должны сорвать намерения врагов.

Недопущение Случая: самый легкий способ остановить магическое событие состоит в том, чтобы захватить, сорвать или уничтожить один из элементов прежде, чем он объединится с другими. Если ПИ могут сломать алмазную линзу, например, они гарантируют, что Пылающее Око Аль-Гаутры никогда не

откроется. Если злодеи смогут похитить принцессу, они могут прервать Обряд Королевской Доблести жрецов Иеронеуса.

Остановка Активного События: Если магическое событие уже активно, его остановить более сложно. В зависимости от события, всё ещё можно устранить или нейтрализовать событие, перехватив контроль над одним из его элементов.

Другие магические события не требуют контроля после их активации. Такие события, возможно, придётся останавливать непосредственно силой оружия или магии. Возможно, лишь другое событие (с его собственным набором элементов) может устранить первое магическое событие и восстановить статус-кво.

Если вы используете магическое событие как важную часть приключения, разработайте несколько путей, которыми ПИ или злодеи могут остановить событие.

ПРИМЕРЫ МАГИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ

Следующие магические события используют элементы, описанные выше. Они легко могут быть применены в любой вашей кампании.

ПЫЛАЮЩЕЕ ОКО АЛЬ-ГАУТРЫ

Пылающее Око Аль-Гаутры - гигантский, горящий глаз, который возникает наверху горы. Глаз может зажечь всё что угодно, на что обращён его взгляд.

Знания: Руководство по созданию Ока вырезано на стенах древних подземных храмов, посвященных Аль-Гаутре, о котором мало что известно. Очевидно, это некоторый вид могущественного священника или полубога, который стремился нести свет и огонь всюду, даже в самых тёмных подземельях.

Источник Энергии: само солнце - источник энергии для Ока.

Катализатор: Создание Ока требует необычайно ясной погоды. Заклинание *власти над погодой* должно сделать день ясным и солнечным, что необходимо для рождения Пылающего Ока.

Спусковой механизм: Это магическое событие имеет два спусковых механизма. Первый - линза в 3 фт шириной, сделанная из самого чистого алмаза (прочность 20, 40 ОЖ) и **ensorcelled**, чтобы увеличить лучи солнца. Алмазная линза была разломана на три части после последнего создания Ока сто лет назад. Церковь Пелора охраняет два осколка линзы и держит их по отдельности друг от друга, но никто не знает местоположение третьей части.

Другой спусковой механизм - место. Пылающее Око Аль-Гаутры появится только вершине горы, высотой не менее 15000 фт.

Контроль: алмазная линза - также элемент контроля. Любой взявшийся за края линзы и смотрящий через неё, может перенаправлять взгляд Ока.

Эффекты: Как только собранную линзу принесут на вершину горы и пропустят через неё солнечный свет, начнёт формироваться Око. Линза взмывает в воздух на несколько футов, и в течение следующих 10 минут массивный глаз, состоящий из яркого пламени появляется на высоте 100 фт над пиком горы.



Пылающее Око Аль-Гаутры

После того как Око сформируется, магическое событие становится активным и хорошей погоды на горе больше не требуется. Любой смотрящий в линзу может ясно видеть область с 40-футовым радиусом, даже если она за сотни миль от горы. Пока линию взгляда от Ока до целевой области ничего не загораживает, всё можно видеть через линзу.

Область, рассматриваемая через линзу, ярко освещается (как заклинание *дневной свет*), независимо от погодных условий или времени дня. Это также обеспечивает эффект *истинного зрения* для зрителя. Если линза направлена в ту же самую область 2 раунда подряд, Око становится больше, чем просто проектором. Оно создаёт эффект *огненной бури* (как заклинание, уровень заклинателя 15-ый, УС Рефлекса 20), которая наносит 15d6 очков огненного урона, если над горой стоит солнце, 10d6 очков огненного урона, если время наблюдения – день, но погода облачная, или 5d6 очков огненного урона если сейчас ночь.

В отличие от заклинания *огненной бури*, любые существа, попавшие в пределы взгляда Ока, рискуют загореться (см. страницу 303 *Руководства Ведущего*), если они получают огненный урон. Здания и леса также загораются и выгорают до основания, если попадают по действие Ока. Распространение пожаров описано в Лесных Пожарах, страница 87 *Руководства Ведущего*.

На практике создатели Ока обычно используют линзу для выявления злоумышленников, которые хотят остановить магическое событие. Эти злоумышленники получают 1 раунд предупреждения перед ударом *огненной бури*, потому что они замечают, что их окружение необычно ярко освещено.

Остановка: Когда культисты огня в последний раз зажигали Око несколько столетий назад, герои, скооперировавшись с церковью Пелора, устранили глаз, добравшись до вершины горы и разбив линзу. Это эффективный способ остановить магическое событие.

Простое затемнение солнца погодными условиями не достигнет цели, но солнечное затмение (возможно, другое магическое событие) заставит линзу разрушиться в алмазную пыль. Нанесение 50 очков холодного урона Оку заставляет его «моргнуть» на 1 раунд, т.е. глаз в это время ничего не видит. Если холодный урон может быть продлён тем или иным способом, Око не откроется.

БЕЗДОННЫЙ ВИХРЬ ТРААЛА

В эбеновой сфере, которая функционирует подобно магической версии чёрной дыры, Бездонный Вихрь Траала пожирает жизнь. Чем больше живых существ он пожирает, тем более сильным и умным он становится.



Злой жрец пытается повелевать Бездонным Вихрем Траала

Знания: Несколько рукописей описывают процесс создания Вихря, но все они фрагментарные и неполные. Заполнение отсутствующих частей требует десяти отдельных заклинаний *ясновидение* или *связь с иным миром*, только боги и подобные великие силы знают отсутствующие детали о создании вихря. Существа, которые пробуют создать вихрь по неполным или неточным инструкциям, попадают против их воли на План Отрицательной Энергии, когда они создают *врата* (как описано ниже).

Источник Энергии: сам Вихрь сделан из абсолютного небытия, но во время создания он требует притока отрицательной энергии. Любой стремящийся создать Вихрь, должен открыть *врата* (как заклинание) на План Отрицательной Энергии, а затем вызвать чистую отрицательную энергию. Это ослабляет заклинателя, как будто он вызвал существо ценой в его или её 1000 ОО.

Катализатор: отрицательная энергия, которая появляется из *врат*, должна заполнить инкрустированную золотом цилиндрическую клетку приблизительно 10 фт в диаметре (которая стоит 10000 зм). Чернильная чернота заполняет клетку и мягко пульсирует до момента активации.

Спусковой механизм: Когда наступает новолуние, отрицательная энергия поглощает клетку. Черная сфера 10 фт шириной выбрасывает девять мерцающих щупалец еще на 10 фт. Затем Вихрь начинает пожирать любых близлежащих существ.

Контроль: Сначала, никакая сила не может сдвинуть Вихрь. Но как только он вырастает, как описано ниже, он получает способность двигаться. Положительная энергия отражает вихрь, поэтому некоторые жрецы могут грубо «управлять» Вихрем попытками изгнания нежити, направленными на него. Ущерб от изгнания, достаточный для обращения 10 КЖ нежитей, вынуждает вихрь передвинуться на 10 фт в противоположном направлении от жреца.

Эффекты: Вихрь Траала, в некотором отношении, походит на существо, а в других отношениях подобен магическому

эффекту. Его девять щупалец наносят +15 касательные атаки ближнего боя против всех существ в пределах досягаемости (атаки распределяются по мере возможности равномерно), и как только щупальце попадает, оно присасывается к своей цели. Существо, поражённое щупальцем, должно преуспеть в ряде всё более и более трудных спасбросков по Воле: УС 15 в первом раунде, УС 20 во втором раунде, УС 25 в третьем раунде и так далее. Существа, которые проваливают спасбросок, немедленно умирают, поскольку они засасываются в Вихрь; их агонизирующие образы на короткое время появляются на поверхности Вихря, а затем они исчезают.

Каждое щупальце неосяземо и иммунно к физическим и магическим атакам, но существо может убежать от щупальца, используя заклинание из школы телепортации или нанеся ущерб изгнанием, достаточный, чтобы обратить 10 КЖ нежитей. Простой побег даёт отрицательный результат; щупальца растягиваются и проходят через твёрдые предметы, если необходимо.

Поскольку Вихрь изначально неподвижен, злой жрец, который создаёт его, часто имеет множество жертв, которыми он кормит Вихрь, пока он не вырастет и не сможет двигаться. Как только Вихрь получает 100 КЖ существ, это разрастается до 15 фт в диаметре, и щупальца его вырастают соответственно. Вихрь также начинает двигаться со скоростью 20 фт за раунд. Вихрь обладает лишь элементарным интеллектом в это время и ищет большие скопления живых существ, которые он может съесть. Вихрь в это время бездумно бродит по коридорам, пробираясь по коридорам через этажи и потолки.

Когда вихрь пожирает ещё 200 Кубиков Жизней существ, он достигает своего максимального размера в 20 фт в диаметре, с щупальцами в 20 фт длиной. Его скорость увеличивается до 60 фт за раунд. На этой стадии, вихрь знает достаточно, чтобы искать концентрации жизни типа городов и отступает, когда сталкивается с атаками положительной энергии (как описано ниже).

Остановка: Прерывание заклинания *врата* или повреждение клетки до новолуния разрушает ритуал, который создает Вихрь - и это может засосать потенциального создателя Вихря в План Отрицательной Энергии.

Как только вихрь потребляет клетку и выбрасывает щупальца, остановить его гораздо сложнее. ПИ могут попробовать не дать ему пожрать 100 Кубиков Жизней существ, а затем надёжно отгородить его от мира живых. Некоторые древние лаборатории и подземелья, вероятно, содержат неподвижные Вихри, которые томятся в пустых комнатах, пока невольные исследователи не потревожат их.

Персонажи в непосредственной близости от Вихря могут получить некоторую защиту, полагаясь на магию телепортации (уйти, если щупальце касается их) или посредством заклинаний типа *защиты от смерти*, которые защищают от отрицательной энергии. Однако, *защита от смерти* не обеспечивает полной защиты; оно просто даёт щупальцам 50%-ый шанс промаха при нападении на существо, защищённое заклинанием.

Единственный, известный способ уничтожить Вихрь - это направить большое количество положительной энергии в Вихрь успешной проверкой изгнания, сделанной в пределах 10 фт от Вихря, достаточно высокой, чтобы затронуть 20 КЖ нежитей, и это наносит достаточно ущерба от изгнания, чтобы затронуть 100 Кубиков Жизней нежити.

АВАТАР ОРДЫ

Злые гуманоиды, типа орков и гоблинов, иногда собираются в огромные орды, чтобы совершать набеги на земли людей и их союзников. Их центром всегда является лидер, достаточно сильный, чтобы собрать больше, чем одно собственное племя под свои знамёна. Этот внушающий страх лидер - всего лишь бледная тенью чемпиона уничтожения, известного как Аватар Орды. Одарённый больше, чем простой физической силой, Аватар Орды имеет сверхъестественное влияние на великое множество опасных гуманоидов и гигантов; он собирает армии огромных размеров, которые состоят из многих рас. В то время как сильный вождь орков может собрать несколько больших племён под свои знамёна и заставить работать на себя несколько племён гоблинов, Аватар Орды инстинктивно управляет сразу многими расами, включая могучих гигантов и чудовищных гуманоидов.

Знания: Многие великие герои предпринимали длинные и опасные путешествия, чтобы найти и уничтожить знание о ритуале создания Аватара Орды. Именно из-за этих усилий, узнать, как создать это магическое событие чрезвычайно трудно. Существо, желающее изучить ритуал, должно найти один из немногих оставшихся текстов, которые описывают ритуал, и успешно его изучить. Вычленение этой информации из неясных и древних текстов требует успешной проверки Знания (магия) с УС 15. В очень редких случаях бог орков Груумш передаёт знание ритуала непосредственно одному из его последователей, обходя усилия героев, стремящихся воспрепятствовать проведению ритуала. Сам ритуал - трудное испытание силы воли и духа потенциального аватара - описан в секции эффектов ниже.

Источник Энергии: Аватар Орды, насколько мощным бы он не был, не может заставить капризную группу армий быть единой долгое время без непрерывной магической энергии. Древние и грязные ритуалы, которые вызывают Аватара Орды, также приводят в движение непрерывную и тонкую магическую силу, которая удерживает орду вместе. Этой силы достаточно, чтобы связывать орду с волей Аватара, но она требует непрерывной подпитки. Эта магическая сила питается смертями тех, кого убивает орда. Раса, мировоззрение или природа существ, которых убивают, не важны. Пока орда убивает, по крайней мере, тысячу существ в месяц, магическая сила, связывающая орду в одну армию, остаётся активной.

Катализатор: Ритуал требует небольшого количества крови от каждой из рас, которые вступают в орду. Типы существ, входящие в орду включают: гуманоиды (орки), гуманоиды (гоблиноиды), гуманоиды (гнолли), чудовищные гуманоиды и гиганты.

Спусковой механизм: Спусковой механизм для Аватара Орды - длинное и сложное испытание, которое требует существенной силы и посвящения. Аватар должно самолично убить по одному члену из каждой расы, которая будет включена в орду. Как только это происходит, потенциальный аватар должен пойти к древнему святому месту далеко на севере, где, как многие считают, Груумш и Кореллон Ларетиан сражались в одной из их многих битв. Аватар должен убить там тринадцать эльфов (т.е. он должен доставить этих эльфов туда).

Как только испытание будет пройдено, аватар может включить в орду столько разных рас, чему будет равен его модификатор Обаяния, умноженный на 3. Если модификатор Обаяния аватара изменяется после завершения испытания, то число рас не изменяется.

Контроль: Аватар Орды осуществляет тонкий, инстинктивный контроль над ордой. Существа орды расценивают аватара как существо силы и истинного лидера. Их расположение никогда не становится менее, чем дружественное и часто держится на уровне боготворящей преданности. Хотя расы орды всегда выполняют приказа Аватара, их взаимоотношения не так дружественны. Открытого противостояния нет, но иногда отмечается власть сильных над слабыми. Это обычно происходит между большими и мощными племенами меньших гуманоидов, типа орков и гоблинов. Некоторые племена орков ругаются с гигантами или троллями, но они надеются отыгаться на слабых членах орды. Любой инициативный вождь, пока он в орде, может изыскать возможности ослабить племена, которые располагаются рядом с его собственным племенем.

Эффекты: исключительный эффект Аватара Орды – объединение разрозненных племён многочисленных и воинственных рас в единую армию. Уничтожение питает орду и держит её вместе, поэтому Аватар должен постоянно подталкивать свою армию вперёд. Точное количество существ каждого типа, доступного Аватару, определяется Мастером, но разумно предположить, что оно будет в пределах ста отдельных существ за Кубик Жизней Аватара.

Остановка: самый прямой способ разрушить орду состоит в том, чтобы уничтожить её лидера. Без магической силы Аватара расы не смогут ужиться вместе и возвратятся на свою родину, сражаясь по пути друг с другом. Кроме того, если орда не в состоянии убить, по крайней мере, 1000 индивидуумов каждый месяц, магическая сила, которая связывает орду вместе, иссякнет.

ТРЕСКУЧИЙ МОРОЗ ГУЛУРАКА

Запертый вне границ пространства и времени, Гулурак - существо древнего и замороженного безумия, вызывает кошмары замороженных миров. В тёмных вещих снах о Гулураке, целые миры лежат закованные в ледяную нежизнь. Гулурак заморозил бы всю жизнь, обрекая существующие миры на суровые ледяные агонии и безумия. Управляемые тёмными образами Гулурака, некоторые индивидуумы вырезают его изображения из чистого льда полярных ледников, позволяя ледяной силе Гулурака получить доступ к материальному миру. Как только этот путь открывается, на землю простирается холод, несущий с собой лёд и голод. Те, кого не убивает низкая температура, становятся жертвами образа Гулурака и начинают защищать и служить ледяному чудовищу.

Знания: Несколько забытых фрагментов знаний содержат описание Трескучего Мороза Гулурака и его эффектов. Изучение деталей Мороза требует проверки Знания (история) с УС 40. Некоторые сведения настолько точны, что образ Гулурака может свести читателя с ума. Любое существо, которое выбрасывает 50 или больше, при попытке узнать о Морозе, настолько чётко представляет Гулурака, что должно сделать спасбросок по Воле с УС 25, или попадёт под эффект заклинания *обет*, которое заставляет читателя создать статую и закончить ритуал, который приносит Мороз в наш мир.

Источник Энергии: Мороз питается силой древнего зла. Любая точная копия его замороженной и искривленной формы позволяет Гулураку послать сосульку его силы в мир людей. Как только в мире появляется такая точная копия, Гулурак оживает.

Спусковой механизм: Мороз начинается, когда из чистого льда ледника вырезается скульптура Гулурака в ритуале, объединяющем и магию и вырезание высококачественной скульптуры, что занимает много часов. Для статуи требуется 20 фт³ льда. Создание статуи требует 80 часов работы, и она должна быть вырезана вручную. Перерывы в работе над статуей не прерывают процесс создания, но все 80 часов работы должны быть закончены прежде, чем закончится остальная часть ритуала. Как только статуя будет закончена, скульптор должен преуспеть в проверке Ремесла (скульптура) с УС 25 или усилия будут потрачены впустую и он должен будет начать всё сначала. Как только статуя нужного качества будет завершена, в течение часа после её завершения на постаменте должны быть высечены три знака безумия.

Даже чтобы просто начать процесс, скульптор, должен точно знать описание формы Гулурака (см. Знания выше) или он попадёт во власть безумия Сердца Гулурака (см. ниже).

Контроль: Трескучий Мороз Гулурака не поддаётся контролю.

Эффекты: Мороз медленно распространяется от неподвижной ледяной статуи, которая его создаёт. Как только мороз распространится, появляются три различных области опасного холода, которые увеличиваются по степени опасности по мере приближения к статуе.

Край Мороза: Край Мороза, первая и наименее опасная из зон холода, которые окружают статую Гулурака - кольцо в 10 миль глубиной. Область имеет температуру от 10 до 20° по Фаренгейту, подвергая существ опасностям, свойственным холодной погоде (см. страницу 302 *Руководства Ведущего*).

Трескучий Мороз: вторая зона холода, и в большинстве случаев чаще известная как Трескучий Мороз Гулурака, распространяется от статуи со скоростью 1 миля в неделю. Трескучий Мороз начинается от внутренней зоны и простирается на расстояние, зависящее от времени существования статуи. Температура в пределах этой области никогда не становится выше -20 по Фаренгейту. Этот холод имеет несколько эффектов: незащищённые персонажи получают 1d6 холодного урона в 10 минут (спасбросков нет). Кроме того, незащищённый персонаж должен делать спасбросок по Стойкости (УС 15 + 1 за предыдущую проверку) или получит 1d4 очков не-смертельного урона. Те, кто носит металлические доспехи или вступает в контакт с очень холодным металлом, как будто затрагивается заклинанием *леденеющий металл*. Частично защищённый персонаж получает урон и делает спасброски раз в час, вместо раз в 10 минут.

Сердце Гулурака: область, наиболее близкая к ледяной статуе Гулурака, содержит зверское безумие, которое изменяет того, кто посмел в неё войти. В пределах 1-мильного радиуса от статуи, в области, называемой Сердцем Гулурака, температура остается неземной – около -60° по Фаренгейту. Незащищённые персонажи получают 1d6 холодного урона и 1d4 очков не-смертельного урона в минуту (спасбросков нет). Частично защищённые персонажи получают урон раз в 10 минут.

Хотя холод, исходящий от статуи Гулурака, и опасен, это всего лишь предшественник умственной атаки, которую должны вынести приближающиеся к статуе. Существа, которые получают урон от низких температур, должны делать спасбросок по Воле с УС 25 каждый час, проведённый в пределах 1 мили от статуи, или подпадут под влияние безумных вещей снов Гулурака. Это - сверхъестественный эффект, идентичный заклинанию *подчинение чудовища* (уровень заклинателя 20, за исключением того, что он не имеет никакой максимальной продолжительности и не подчинён сопротивлению заклинаниям). Существа, попавшие в подчинение в этой манере, стремятся защищать Сердце Гулурака и соблазнять (или принуждать силой) других уступить воле Гулурака. В дополнение к подчинению воле Гулурака, подчинённые существа держат в своих умах истинную форму Гулурака и, если оригинальная статуя разрушается, они вынуждены создавать её снова. Этот эффект может быть нарушен лишь чтением заклинания *разрушение чар* в пределах области заклинания *святилище*. Многие злые существа легко попадают под влияние Гулурака, и стремятся привести новых слуг для Гулурака.

Наиболее коварное проявление безумия Гулурака - Сердце Гулурака - может в конечном счёте охватить весь мир. Если трескучий мороз сможет удержаться в течение столетия, сердце начнёт расширяться со скоростью 1 миля в месяц. Древние знания говорят о мирах, попавших под влияние ледяного безумия Гулурака, для чего сердце должно охватить весь мир; сам Гулурак потом правит этим миром и никогда не ослабляет своей хватки.

Форма Гулурака: Наполненная магией и безумием Гулурака, законченная статуя источает магический эффект, которому немногие могут сопротивляться. Те, кто желают уничтожить статую, должны вынести её ужасающий ментальный барьер и нанести поражение тем, кто уже был поражён безумием Гулурака. Магия делает статую, намного более прочной, чем обычный лёд. Форма Гулурака имеет прочность 5 и 10 ОЖ на дюйм толщины. Типичная статуя, вырезанная из 20-футового блока имеет приблизительно 15 фт толщины, что равно 1800 ОЖ.

Остановка: Трескучий Мороз Гулурака может быть остановлен только уничтожением Формы Гулурака. Как только статуя разрушается, земли, которые затрагивали край мороза или трескучий мороз возвращаются к их нормальной сезонной погоде в течение нескольких дней. Эффекты Сердца Гулурака исчезают намного медленней. Радиус Сердца Гулурака сжимается со скоростью 5 фт в месяц, и все его эффекты остаются в любой области, которую оно всё ещё покрывает. Даже после того, как первые две зоны мороза давно исчезли, Сердце Гулурака может влиять на тех, кто в неё входит, заставляя их вырезать форму Гулурака снова и снова.

СВЕТ ЧИСТОТЫ

Свет Чистоты перемещается по миру как подвижное и физическое проявление энергии Пелора. Жрецы Бога Света вызывают этот пылающий нимб чистого света в их самый священный праздник, а один из их числа должен возобновлять Свет каждый день и каждую ночь. Свет является и материальным символом энергии Пелора и одним из самых мощных оружий церкви против существ нежити и зла. Сила Света Чистоты быстро уничтожает любое существо-нежить, которое попадает в пределы его светящегося радиуса, он также легко уничтожает врождённо злых существ, типа демонов и дьяволов. Хотя жрецы Пелора обычно не желают выносить Свет Чистоты за границы святого места, где он был создан, когда церковь Пелора идёт на войну, Свет несётся в авангарде, дабы разить самых опасных врагов церкви.

Знания: церковь Пелора – самый великий храм - содержит летописи, которые описывают, как вызывать и управлять Светом Чистоты. Жрец Пелора может вспомнить точные детали церемонии, преуспевая в проверке Знания (религия) с УС 20.

Источник Энергии: Свет Чистоты поддерживается объединённой волей жрецов Пелора и непосредственно энергии Бога Света. Как символ бдительности и служения ордена Свету Чистоты, один жрец Пелора должен читать *дневной свет* на Свет каждый день в полдень и каждую ночь в полночь. Это не обязательно должен быть один и то же жрец, и почётная обязанность прочтения заклинания вращается в рядах самых

могущественных и влиятельных жрецов ордена. Если жрец не в состоянии сделать это, Пелор забирает его энергию и Свет Чистоты угасает.

Катализатор: Каждую сотню лет, в летнее солнцестояние в ясный день, Пелор открывает свою силу и устраивает День Солнца. В этот день, священный для церкви Пелора по многим причинам, является единственным днём, когда жрецы Пелора могут вызвать Свет Чистоты.

Спусковой механизм: Сто жрецов Пелора должны собраться в храме Пелора, специально подготовленном к этому случаю, и все они должны прочитать *дневной свет*. В дополнение к чтению заклинания на церемонии, все участвующие жрецы должны посвятить полную неделю для подготовки к событию. Наряду с присутствием и чтением заклинаний, церемония требует, по крайней мере, 10000 зм в специальных материалах. Церемония может быть выполнена только в храме, посвященном Пелору, и защищённом оберегом заклинания *святилище*.

Контроль: Свет Чистоты обычно стационарен, но жрец Пелора может направить силу его бога в Свет и заставить это медленно двигаться. Жрец Пелора может израсходовать одну из его ежедневных попыток изгнания нежити, чтобы попробовать переместить Свет. Чтобы сделать это, жрец делает проверку изгнания как обычно, если жрец успешен в обращении 10 Кубиков Жизней нежити или больше, он получает контроль над Светом в течение 1 минуты. В то время как жрец управляет Светом, он может предпринять стандартное действие, чтобы переместить Свет на 30 фт. Как только жрец обретает контроль над Светом, этот контроль не может быть снят, пока не проходит минута. Если два жреца пытаются получить контроль над Светом в одно и то же время, жрец, который обращает нежить с большими КЖ, преуспевает в получении контроля над Светом.

Эффекты: Свет Чистоты – перемещающийся магический эффект с 40-футовым радиусом. Он непроницаем для магических эффектов и полностью бестелесен и способен к перемещению через твёрдую материю. Сам по себе, Свет стационарен, но жрец Пелора может использовать изгнание нежити для перемещения Света (см. выше). Свет Чистоты имеет несколько эффектов на существа и объекты, которые попадают в пределы его радиуса действия:

существа нежити и существа со злым подтипом берут 10d6 очков урона в начале каждого раунда, что они в пределах Света Чистоты.

Свет Чистоты освещает всё в пределах его радиуса. Его свет подавляет все эффекты невидимости в пределах его радиуса как заклинание *отмена невидимости*, и это автоматически рассеивает любые магические эффекты тьмы, с которыми Свет входит в контакт.

Остановка: Свет Чистоты гасится, только если жрец Пелора не в состоянии прочитать заклинание *дневной свет* в сердце магического эффекта один раз в полдень и один раз в полночь каждый день. Единственный способ затмить магический эффект состоит в том, чтобы предотвратить прочтение заклинания. Нужно всего одно прочтение заклинания *дневной свет* и жрецы Пелора придают великую важность церемонии, собирая самых могущественных членов их церкви для каждого прочтения заклинания.

ДУХ ЯРОСТИ ПРИРОДЫ

В пределах непостижимого духа древних лесов находится обширная и дремлющая сила. Эта сила редко проявляет в мире смертных существ, испытывая недостаток в воле, чтобы вести её. Когда эта древняя сила прорывается в мир людей, она несёт с собой чувство непреодолимого первобытного страха, могучие ужасные животные начинают сходить с ума, происходят другие необъяснимые события. Древние обряды, восходящие к самому созданию мира, дают возможность пробудить и управлять этой силой, а некоторые мощные друиды могут её вызвать.

Знания: Знания, требуемые для призыва Духа Ярости, могут быть скрыты в отдаленных землях великой естественной красоты и силы. Фрагменты знаний всегда оформлены в виде древнего Сильванского языка. Описание мест и содержание знаний изменяется от региона к региону, но некоторые примеры, где эти знания могут быть найдены, включают: пики гор, гравированные камни, под корнями древних деревьев или выгравированные на огромных обсидиановых плитах письма в сердце вулкана.

В редких случаях, фрагменты этих знаний могут быть передаваться устным путём охранниками этих знаний ради достижения определённой цели. Анеракс - древний золотой вирм, например, дремлет в сердце вулкана около одного из фрагментов, охраняя знания от злых сил. В противоположность благородным побуждениям дракона - Мильбранч, злой триант, одарённый экстраординарной способностью чтения заклинаний друида – охраняет другой фрагмент в древнем лесу, которым он управляет, стремясь собрать больше фрагментов, чтобы он смог пробудить Дух.

Источник Энергии: почти безграничная сила природы питает Дух Ярости, и как только случается магическое событие, не требуется никаких дополнительных ресурсов, чтобы поддерживать его мощные эффекты.

Катализатор: древние обряды, которые пробуждают Дух Ярости, требуют наличия круга из каменных столбов, стоящих так в течение большого количества времени в естественной природной среде. Каменные столбы должны стоять достаточно долго, чтобы слиться с силой природы. Возможные местоположения кругов, которые могут использоваться для этой цели и время, которое они должны простоять приведены ниже.

Место	Время
Лес	2000 лет
Вершина горы	10000 лет
Равнины	1000 лет
Подземье	10000 лет

Требуемый отрезок времени настолько велик, что немногие смертные существа могут найти способ создать круг самостоятельно, охранять его в течение требуемого времени, а затем закончить ритуал. Те несколько раз, что Дух Ярости был призван, были результатом поколений друидов, посвятивших свои жизни защите и сохранению подходящего круга.

Такой круг должен быть сделан из камня, взятого непосредственно около местоположения круга, а магические ритуалы и подготовка участка стоит дополнительные 10000 зм (не учитывая трудности получения камня и транспортировки его к месту). Никакой круг не может использоваться для призыва Духа Ярости несколько раз.

Спусковой механизм: Когда круг имеет достаточный возраст, Дух Ярости может быть вызван кругом друидов, которые одновременно читают *грозу гнева, поток элементарей, призыв природного союзника VII, путешествие через растения, пробуждение разума и увеличение животного* на каменные столбы. Один из друидов должен прочитать все заклинания, каждое из которых читается в одно время, в пределах круга из столбов. Ни одно из этих заклинаний не накладывает нормальные эффекты, а служит только для пробуждения события.

Никакая нежить, независимо от способности чтения заклинаний друида, не может быть частью круга, который управляет Духом Ярости. Если существо, которое является частью круга так или иначе, становится нежитью, оно удаляется из круга и теряет специальную силу влиять на те существа, которые остаются связанными с Духом Ярости Природы.

Контроль: Магической силой Духа Ярости управлять нельзя; его эффекты связывают большое количество ужасных животных, растений, фей и элементарей с магией одного круга друидов.

Эффекты: После пробуждения, Дух Ярости связывает сотни природных существ с кругом, который создал событие. Точное число и природа существ, связанных таким путём остаётся на усмотрение Мастера, но вообще оно включает сотни животных, ужасных животных, элементарей, фей и растений. Эти существа варьируются по силе, но значительное их число - ужасные животные, элементарии и феи огромной силы. Эти существа поддерживают эмпатическую связь с любым друидом из круга, который стоит в пределах круга из каменных столбов. Эта связь позволяет друиду управлять движениями этих существ, заставляя их собираться в одном месте подобно армии, охранять определенную область или охотиться малыми группами.

Самая мощная способность Духа Ярости – это способность передавать магию членов круга на огромные расстояния и огромному числу существ за раз. Любое заклинание, которое друид круга читает в круге каменных столбов, может быть прочитано непосредственно на один из столбов. Он передаёт эффект заклинания всем существам, связанным с кругом. Например, если друид читает *увеличение животного* на каменный столб, все животные, связанные с друидом Духом Ярости получают выгоду от этого заклинания, независимо от расстояния от круга. Заклинания с диапазоном «существо» не может быть прочитано на каменный столб, так же как и заклинание, которое влияет на область, а не на определённую цель. Например, *бычья сила* может быть прочитано на каменный столб, но не *небесный огонь*. Заклинания, которые требуют дорогих компонентов или расхода ОО, требуют только одного расхода нужного компонента, чтобы затронуть все существа, связанные Духом Ярости Природы.

Остановка: бездонная и древняя сила природы никогда не может полностью подавлена, но прямые эффекты Духа Ярости могут быть остановлены, если убить всех друидов в круге, который вызвал событие или, уничтожив каменные столбы, которые составляют круг. Ни одна из задач не является простой, так как легионы контролируемых друидами существ, защищают круг, включая триантов, волшебного увеличенного ужасных животных и элементарей большого возраста и силы.

СОЛТМАРШ: Глава Четыре

В игре подземелья & драконы не всё время кампании проходит в подземельях, пыльных склепах или пещерах с духами. В конечном счёте, ПИ возвратятся к цивилизации, чтобы отдохнуть, подлечиться и расслабиться. Они будут искать города, где они смогут идентифицировать магические вещи, обдумать таинственные открытия и найти новые приключения.

Но что, если приключение, которое вы проводите, не содержит деталей относительно любых близлежащих городов? Ещё хуже, если ПИ решат остаться в городе на несколько дней, недель или даже месяцев, чтобы создать магическую вещь, найти помощников или любым другим способом провзаимодействовать с миром? Вам поможет готовый детализированный город, и эта глава даст вам такой город - город Солтмарш.

О СОЛТМАРШЕ

Давние фанаты П&Д без сомнения узнают город Солтмарш, который впервые был представлен в 1981 в модуле *U1: Зловещий Секрет Солтмарша*. Этот модуль сопровождался еще двумя приключениями - *U2: Опасность в Данвотере* и *U3: Последний Враг*. Эта глава не раскрывает детали тех приключений, чтобы не испортить впечатления новым игрокам.

Как было представлено в модулях, Солтмарш был чистым листом. Не было никакой карты города и очень мало детализированных НИПов (большинство из них - злодеи, которые, как ожидалось, не переживут приключение). Но всё же город играл важную роль в этих трех приключениях в качестве базы для ПИ. Каждое приключение имело короткое описание города и давало некоторые краткие примечания относительно его правительства и населения, но большая часть деталей оставалась на усмотрение Мастера.

Город Солтмарш, представленный здесь, это тот же город спустя несколько лет после событий тех приключений. За это время работоторговцы напали на близлежащий город Ситон, снося большую его часть. Сочетание хлынувших в Солтмарш беженцев и притока денег от внезапно разбогатевших в близлежащих Болотах Хул многочисленных авантюристов, позволило почти вдвое увеличить население города – стало четыре тысячи человек. Теперь, Солтмарш - один из наиболее быстро развивающихся городов в регионе.

Конечно, вы можете добавить или опустить любой из этих фактов, чтобы подогнать Солтмарш под вашу кампанию. Детальные описания истории НИПов, локаций и божеств взяты из основного мира П&Д - ГРЕЙХОКа, но их легко изменить. Если вы используете сеттинг ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА, Солтмарш мог бы быть расположен на Побережье Меча, в нескольких днях к югу от Врат Балдура, или он мог бы располагаться на берегах Внутреннего моря, на побережье Кормира или Сембии.

В сеттинге ЭБЕРРОН, Солтмарш мог быть процветающим рыбацким городом где-нибудь на побережье Хорвейра и мог бы служить портом для авантюристов, ищущих проход к руинам Ксен'Дрика далеко на юге. Конечно, если вы используете Солтмарш в ГРЕЙХОКе, часть работы за вас уже сделана; Солтмарш расположен в гексе U4-123, на южном побережье Кеоланда.

Солтмарш (Большой Город): Обычный; Мировоззрение НД; лимит 3000 зм; Активы 577500 зм; Население 3850; Смешанный (люди 81%, полурослики 5%, полуэльфы 4%, гномы 3%, эльфы 3%, дварфы 2%, полу-орки 1%, остальные 1%).

ИЗВЕСТНЫЕ НИПЫ

Эта секция приводит основную информацию о ключевых НИПах Солтмарша, включая их имя, мировоззрение, род, расу, классы, уровень и положения или роль в городе. Другие детали оставлены на ваше усмотрение, чтобы вы смогли настроить НИПа как вам это нужно для вашей кампании.

ГОРОДСКАЯ ВЕРХУШКА

Иган Ласситер (НЗ мужчина человек аристократ 4/жрец 10), благородный и тайный высокий жрец Векны
Эролин Тимертикос (НД мужчина человек аристократ 6/воин 3), Мэр Солтмарша
Хоскин Лашти (НД мужчина полурослик бард 1/аристократ 7), владелец Серебряного Ворона
Лири Толивар (ЗН женщина полурослик друид 8), хранитель Маяка Солтмарша
Лири Ивесса (НД женщина человек жрец 10), высокая жрица Пелора
Торин Иракин (ЗД мужчина человек аристократ 6/волшебник 1), благородный

СТРАЖА И МИЛИЦИЯ

Геолин (ЗН мужчина дварф воин 4), начальник охраны ратуши
Грост Рэдбирд (ЗН мужчина полу-орк воин 11), начальник Тюрьмы Солтмарша
Ибориан Келстинари (ЗН мужчина полуэльф следопыт 6), начальник Башни Хулвот
Ларс Таннерсон (ЗД мужчина человек воин 4), начальник Восточных Ворот
Вера Орренти (ЗД женщина человек воин 5), начальник Западных Ворот
Валтас Канг (ЗН мужчина человек воин 11), начальник городской стражи

Другие в Городской Страже: следопыт 6, варвар 5 (2), воин 5 (2), боец 5 (5), следопыт 3 (8), варвар 2 (4), боец 2 (4), варвар 1 (6), боец 1 (27)

Другие в Милиции: эксперт 11, обыватель 10, обыватель 5 (2), эксперт 5 (2), обыватель 2 (4), эксперт 2 (4), эксперт 1 (54), адепт 1 (8), боец 1 (116)

ЛИДЕРЫ ГИЛЬДИЙ

Абелард Ларт (ЗД мужчина человек эксперт 2), руководитель писцов
Андрати Патервалус (ХД мужчина человек волшебник 8), руководитель ремесленников
Юди Зарастиян (ХД женщина полуэльф тигр-оборотень бард 11/дуэлянт 2), руководительница театра
Диомар Лиан (НД мужчина человек эксперт 1/волшебник 4), руководитель алхимиков
Дикрофт Кронан (ЗЗ мужчина человек эксперт 3/плут 3), руководитель портных
Эбстилар Ранайл (ЗД мужчина человек эксперт 4/плут 2), руководитель торговцев
Джескер (НД мужчина человек эксперт 5), руководитель кузнецов
Илар Канклестен (НД мужчина гном эксперт 7), руководитель плотников
Мерин Паскенфелл (ХД мужчина человек колдун 5), руководитель искусствоведов и хранитель Музея Солтмарша
Майрс Титан (ХЗ мужчина гном колдун 8), руководитель пекарей
Молак Мако (ЗД мужчина полу-орк воин 1/эксперт 3), руководитель судостроителей
Милор Орвид (НД мужчина человек волшебник 9), руководитель гильдии волшебников
Нед Шэйкшафт (ХЗ мужчина человек плут 5/убийца 5), руководитель гильдии убийц
Роделик Карнер (ЗН мужчина человек эксперт 4/плут 2), руководитель ювелиров
Райан Киртап (ХД мужчина человек эксперт 3), руководитель пивоваров
Саша Амистар (ХН женщина полуэльф плут 3/бард 7/тайный фокусник 3), руководитель гильдии воров
Тарн Тиклип (ХН мужчина человек обыватель 3), руководитель дворников
Йонши Квансат (ЗЗ мужчина человек эксперт 4), руководитель каменщиков

РЕЛИГИОЗНЫЕ ЛИДЕРЫ

Одри Лилибрук (ХЗ человек женщина адепт 6), владелица Приюта Лилибрук и культист Граз'зта
Эмират Растинар (Н мужчина полуэльф жрец 8), высокий священник Боккоб
Феррин Кастилар (ХН мужчина полурослик друид 4), высокий священник Обад-Хая
Джеральд Исслок (Н мужчина человек жрец 8), высокий священник Иарлана
Нестор Периллтан (ХД мужчина человек воин 2/жрец 7), высокий священник Корда
Ворал Эсрин (НД мужчина полуэльф жрец 4), священник Пелора

ДРУГИЕ ИЗВЕСТНЫЕ ГРАЖДАНЕ

Анкус Акалвин (ХН мужчина эльф следопыт 8), владелец Пьяного Ежа
Анмех Ронакин (ХД мужчина человек следопыт 3), владелец Зала Чудес Анмеха
Басвулт Тиск (ХН мужчина гном следопыт 11), наёмный головорез
Благ (ХЗ мужчина дварф плута 5/колдун 1), владелец Копыта и Рта
Дарин Ларскен (ЗД мужчина человек воин 6/дуэлянт 5), владелец Школы Лезвий
Дестен Клоризал (НЗ мужчина человек волшебник 4), подставной художник, изображающий из себя скульптора
Эмбер (НД женщина гном воин 6/дуэлянт 2), преподаватель в Школе Лезвий
Флэниган Лорск (ЗН мужчина человек эксперт 4), владелец торговой компании Вайткэп
Яртис Андригал (ЗЗ мужчина полуэльф аристократ 4), заключенный в Сошине
Кайли Рестинан (НД женщина эльф следопыт 8), владелец Лодки Ящерицы
Кэтлин Литоти (НД женщина араня волшебник 2), ученик Милора Орвида
Каверн Леск (Н мужчина человек волшебник 2), ученик Милора Орвида
Кинто Андерхофф (НЗ мужчина человек плут 2), Мальчик-Рыба-Пила и рабочий на скотобойне
Клори (НД мужчина человек эксперт 1), пропавший член гильдии плотников
Ланкус Куррид (ХД мужчина человек воин 4/эксперт 1), владелец Плетёного Козла
Лорис Альтин (ХД мужчина человек аристократ 3), благородный
Миша Ларакти (НД женщина человек эксперт 1/бард 4), владелец Магазина Сувениров
Морадни Мортай (ЗН мужчина человек волшебник 2), ученик Милора Орвида
Милор Бранк (НД мужчина человек волшебник 5), владелец Посланий Солтмарша
Нетти (ХЗ женщина человек адепт 5), лунатик
Ноши (ЗД мужчина человек монах 6), смотритель Кладбища Солтмарша
Оона Фастралли (ЗН женщина человек эксперт 3/аристократ 1), благородная
Ослор Пендикро (Н мужчина человек эксперт 4), «владелец» Танцующей Дриады
Перни Андерхофф (ХЗ мужчина человек плут 2), Мальчик Рыбы-Пилы и рабочий скотобойни
Портас (ЗД мужчина человек плут 3/воин 4/дуэлянт 1), преподаватель в Школе Лезвий
Редрик (НД мужчина дварф плут 5), владелец Склада Редрика
Сара Разиват (НД женщина полурослик следопыт 3/аристократ 4), благородная

Силарк (НД мужчина людоящер друид 5/бард 1), посол
Скай Рейнклифф (Н женщина человек аристократ 5/плут 4), мстительная хозяйка
Сошин Анамар (НЗ женщина человек вампир жрец 12), обитатель Особняка Андригала
Тобиас Амбермед (ЗН мужчина человек аристократ 5), благородный
Торкан Андерхофф (НЗ мужчина человек плут 2), Мальчик Рыбы-Пилы и рабочий скотобойни
Тайсон Каштилан (Н мужчина человек жрец 1), пропавший священник Боккоб
Вандер Андерхофф (ЗЗ мужчина человек плут 2), Мальчик Рыбы-Пилы и рабочий скотобойни
Влистул (ЗЗ мужчина доппельганджер колдун 6), начальник Чёрного Рынка
Другие Граждане: Варвар 10, варвар 3 (5), варвар 1 (3), бард 9, бард 4 (2), бард 2 (4), бард 1 (8), жрец 8, жрец 4 (2), жрец 3 (2), жрец 2 (4), жрец 1 (12), друид 4, друид 2 (2), друид 1 (4), воин 3 (6), воин 2 (4), воин 1 (8), монах 6, монах 3 (2), монах 1 (4), паладин 5, паладин 2 (2), паладин 1 (4), следопыт 1 (4), плут 9, плут 3 (4), плут 2 (5), плут 1 (8): колдун 4, колдун 2 (2), колдун 1 (4), волшебник 7, волшебник 3 (2), волшебник 1 (4), адепт 7, адепт 3 (2), адепт 2 (5), адепт 1 (11), аристократ 7, аристократ 3 (2), аристократ 1 (19), эксперт 1 (57), боец 1 (55), обыватель 1 (3 275)

ЖИЗНЬ В СОЛТМАРШЕ

Солтмарш был основан 130 лет назад четырьмя авантюристами, которые очистили регион от слишком буйного племени людоящеров. Прежде, чем они сюда пришли, в регионе стояло несколько зданий, но авантюристы решили, что это прекрасное место для проживания в отставке и они использовали свои богатства для основания города Солтмарш. Через некоторое время, Солтмарш разросся, в конечном счете получив население в 2000 человек. Не так давно пираты и работорговцы с севера разорили близлежащий город Ситон, и почти тысяча беженцев заполнили улицы Солтмарша. Приблизительно в то же время, несколько отрядов авантюристов расправились с большой угрозой в виде сахуагинов на юго-западе, и внезапный приток наличности, которые они накопили, сыграл большую роль в расширении города.

Сегодня, Солтмарш находится на грани становления законным городом. Многие путешественники решают осесть здесь, потому что город расположен в хорошем месте - не слишком далеко от цивилизации, но достаточно далеко, чтобы внешняя политика и налоговые сборщики редко его беспокоили. Это город возможностей и исследований - совершенное место для авантюристов, чтобы они могли называть его домом и в то же время исследовать непроходимые, заселённые людоящерами Болота Хул на юго-западе, таинственный Дридвуд на северо-востоке или любое из диких мест, лежащих между ними.

Подобно большинству городов его размера, Солтмарш не имеет подземной сети коллекторов. Улицы имеют сточные каналы, которые, в теории, должны выносить из города мусор в океан или в реку Зимородок. Каждый день, чернорабочие, нанятые гильдией дворников, убирают большие баки с мусором и другим хламом, которые выставляются на углах улиц.

Солтмарш управляется муниципалитетом из шести избранных человек. Совет встречается в ратуше в начале каждого сезона, когда они решают насущные проблемы и принимают новые законы (путём голосования) и проводят общественные слушания. Для принятия какого-либо решения необходимо, чтобы, по крайней мере, пять голосов были «за».

Главный в совете - Мэр Тимертикос (область 59). На этот пост выбирается человек путём голосования других членов муниципалитета; пост пожизненный, или до того момента, пока другие пять членов муниципалитета не проголосуют единодушно за снятие мэра с поста. Только мэр может назначать внеплановые созывы совета. Его голос считается за два, если не может никак принять однозначное решение в совете, и часто используется, чтобы уладить проблемы.

Другие пять членов совета также имеют пожизненный срок на своих местах, но они назначаются и избираются голосованием граждан города. В настоящее время, члены совета - Леди Лира Ивесса (область 8), Лорд Хоскин Лашти (область 42), Лорд Торин Иракин (область 54), Лорд Иган Ласситер (область 57) и Леди Лира Толивар (область 63).

ИССЛЕДУЯ СОЛТМАРШ

Остальная часть этой главы детально описывает Солтмарш. Вы можете использовать точное описание, или вы можете изменять здания, НИПов и зацепки к приключениям для использования в других городах.

Большинство местоположений включает зацепку для приключения, но не обязательно использовать их все. Они должны служить вдохновением для вашей кампании. Выберите зацепки, которые вам понравились и игнорируйте остальные. Для города вполне возможно иметь шестьдесят или больше возможностей для приключений, но, вводя их слишком много, вы можете утопить ваших игроков в вариантах.

БЫСТРЫЙ ПОИСК ЛОКАЦИЙ

Мы не хотим, чтобы вы тратили слишком много времени, рыская по этой главе ища гильдию плотников, Парк Лягушки, место сумасшедшей Нетти или любую другую локацию о которой вы знаете, но не можете найти в настоящее время. Вот алфавитный список всех шестидесяти пяти локаций, описанных в этой главе.

Название Области	Номер Области
Форт Острова Дубов	62
Бараки/Тюрьма	43
Башня Разиват	56
Башня Хулвоч	4
Верфь	27
Гильдия алхимиков	30
Гильдия дворников	51
Гильдия каменщиков	45
Гильдия кожевников	34
Гильдия пекарей	16
Гильдия плотников	11
Гильдия портных	23
Гильдия ремесленников	52
Гильдия писцов	15
Гильдия торговцев	17
Гильдия ювелиров	14
Городская стена	1
Городские ворота	3
Дом Амбермеда	58
Дом Ласситера	57
Дом Тимертикоса	59
Дубовый остров	63
Зал Чудес Анмеха	32
Кладбище Солтмарша	10
Торговая компания Вайткэп	29
Копыто и Рот	26
Кузня	13
Лодка Ящериц	18
Лягушечий парк	21
Магазин сувениров	33
Дом сумасшедшей Нетти	50
Маяка Солтмарша	65
Мост Маршгейт	35
Мосты, основные	36
Мосты, малые	37
Музей Солтмарша	38
Наблюдательные башни	2
Особняк Альтина	55
Особняк Андригала	60
Особняк Иракина	54
Особняк Фастралли	53
Пивоварня Синяя Лягушка	19
Плетёный Козёл	5
Послания Солтмарша	6
Посольство ящериц	22
Приют Лилибрук	46
Пьяный Ёж	28
Раздавленная камбала	48
Ратуша	40
Рынок	31
Святыня Обад-Хая	20
Серебряный Ворон	42
Склад Редрика	12
Склады торговцев рыбой	25
Скотобойня	44
Собор Корда	7
Собор Пелора	8
Вертикальные Камни	64
Танцующая дриада	47
Театр Солтмарша	24
Форум Солтмарша	61
Храм Боккоб	39
Храм Фарланга	9
Чёрный рынок	49
Школа Лезвий	41





Вид на Солтмарш с подходящего корабля

1. ГОРОДСКИЕ СТЕНЫ

Солтмарш окружён большой каменной стеной, сделанной из больших блоков известняка, вырезанных в утёсах к югу от города. Люди построили стену – которая необычайно велика для города размером с Солтмарш - совсем недавно, когда их охватил ужас от атак близлежащих гуманоидных племён.

Стена фактически состоит из двух стен в 4 фт толщиной, 20 фт высотой и отстоящих друг от друга на расстоянии в 15 фт. Пространство между ними заполнено утрамбованной землёй и укрыто деревянной крышей. Охрана патрулирует вершину стены, ходя по 7 футовому в ширине углублению в центре, защищенному бордюром в 3 фута высотой, который обеспечивает укрытием находящихся в углублении. Двенадцать квадратных наблюдательных башен (область 2) контролируют доступ к вершине стены.

Действительно трудно попасть в Солтмарш, пробив отверстие в стене. Нападающий должен сначала проникнуть через внешнюю стену, затем через утрамбованную землю, и, наконец, через внутреннюю стену. Каждая 10 футовая по ширине секция городской стены имеет следующую статистику.

Каменная Стена (Внешняя или Внутренняя): 4 фт толщина; прочность 8; ОЖ 360; УС ломания 60; УС Лазания 20.

Как только стену ломают, подъём по 15 фт утрамбованной земли, насыпанной между стенами, требует проверки Лазания с УС 15.

Существа: Патрули охраны (человек воин 1) всегда ходят по стене, хотя во времена мира, эти патрули состоят лишь из одного охранника, расхаживающего между каждой наблюдательной башней. Когда город поднимает сигнал тревоги, численность каждого патруля увеличивается до трёх человек.

2. НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЕ БАШНИ

Двенадцать башен обеспечивают дополнительную защиту стенам Солтмарша. Большинство этих башен стоит по восточной части стены, где открытые пространства и болота печально известны скрывающимися там племена опасных гуманоидов и бандитов.

Каждая башня сделана из камня и имеет в высоте 30 фт. Единственная дверь обеспечивает доступ к первому этажу, который поделён на три комнаты: камера, небольшой склад для оружия и припасов, и комната для охраны. Верхний этаж имеет барак для охраны и выходит на городскую стену. На крыше установлена лёгкая катапульта. Спиральная лестница в центре башни обеспечивает доступ ко всем трем уровням.

Существа: Каждая башня имеет контингент из трёх охранников (человек воин 1), которые живут на втором этаже и работают по 8-часов. Эти охранники вербуются из милиции и не являются членами городской охраны. При необходимости, они предоставляют доклады непосредственно Ларсу Таннерсону или Вере Орренти (область 3), или к Уолтасу Кангу (область 43).

3. ГОРОДСКИЕ ВОРОТА

Двое ворот, по одним с обоих концов города, управляют доступом в Солтмарш. Горожане называют их Восточные и Западные ворота. Каждые ворота представляют из себя 60x20 фт структуру, напоминающую большую букву «Н» - проход между двумя башнями. Каждая башня 40 фт высотой. Большие железные ворота между башнями могут быть закрыты, чтобы контролировать доступ в город; ворота оставляют открытыми в течение всего дня и закрываются ночью.

Каждая башня состоит из трёх внутренних этажей и крыши, вооружённой тяжёлой катапультой. Первый этаж каждой башни имеет комнату для охраны, офис и камеру. Второй этаж главным образом занят машинами, которые открывают и закрывают массивные железные ворота. Третий этаж включает двери, которые выводят на проход над воротами; также на этаже находятся баракы для охраны.

Солтмарш позволяет входить в город большинству посетителей. Если посетители могут оплатить входной налог или имеют при себе вид на жительство, охрана их пропускает. Персонаж может стать гражданином Солтмарша в ратуше (область 40); не-граждане должны заплатить налог в размере 5 мм с человека. Торговые караваны могут войти в город, заплатив 2 зм; этого достаточно для прохода всех членов каравана, пока торговцы обещают заниматься коммерцией в городе. За проживание в городе никаких налогов не берут.

В случае необычных спутников, верховых животных, приживалов или животных-компаньонов, охрана вызывает своего командира и удостоверяется, что данное существо ведёт себя хорошо и находится под ответственностью группы. Убедить охрану в этом помогает проверка Переговоров с УС 15. В этом случае они запрашивают 1 зм за каждое необычное существо, входящее в город. Если проверка Переговоров преуспевает на 15 и более (другими словами, если путешественники выбрасывают 30 и более), охрана соглашается на стандартный налог в 5 мм за существо.

Очевидно злым или опасным существам, типа нежити и существ размера Огромный и более, категорически отказывают во входе. Если начинается конфронтация, четыре охранника вызывают подкрепление из наблюдательных башен и приводят в готовность гарнизон.

Существа: Каждые из ворот укомплектованы группой из восьми воинов (человек воин 1) завербованных в городской милиции. Воин из числа городской стражи командует каждым из ворот; Ларс Таннерсон командует в Восточных воротах, Вера Орренти – в Западных. Оба относятся к своим обязанностям очень трепетно, и не переносят дураков и грубых развлечений среди охраны, а также тех, кто пытается попасть в город, когда ворота закрыты.

Днём двое часовых следят за каждой башней, а третий часовой стоит на страже внизу справа от ворот. Часовой внизу собирает налоги с тех, кто входит в город и подсказывает и помогает посетителям. Командиры остаются в своих офисах на первом этаже, если их не вызывают часовые.

4. БАШНЯ ХУЛВОЧ

Эта наблюдательная башня возвышается на внушительные 60 фт. Выстроенная на краю 50-футового утеса, который выступает из моря ниже, она предоставляет великолепный вид на море и, даже, на отдалённые Болота Хул приблизительно в 8 милях к юго-западу. Башня сделана из камня, а её крыша вооружена одной тяжёлой катапультой. Внутри башня состоит из четырех этажей, каждый с высокими потолками.

Первый этаж служит основным хранилищем и складом оружия для городской стены, наблюдательных башен и ворот. Второй этаж содержит несколько офисов и комнат для встреч, и включает выход на верх на городскую стену. Третий этаж содержит баракы для охраны Башни Хулвоч, с количеством коек больше, чем число охраны, чтобы разместить там дополнительных мобилизованных членов милиции в кризисные времена. Верхний этаж состоит главным образом из личных покоев командира Хулвоча.

Существа: следопыт по имени Ибориан Келстинар командует Хулвочем. На него обратили внимание несколько лет назад, когда он единолично защитил большой торговый караван от атак людоящеров. Его тактика и храбрость помогли ему вступить в ряды охраны, и он быстро получил свой пост в только что построенной башне. За прошедшие годы Ибориан с головой ушёл в работу и стал очень требовательным. Его подчинённые следопыты и воины считают, что им все сложнее и сложнее выполнять его требования, и текучка кадров уже

начала волновать муниципалитет. Однако, никто не отрицает, что Ибориан способен выполнять свою работу, поэтому они пока терпят положение вещей.

В дополнение к Ибориану, в башне размещаются три следопыта 3-ьего уровня и двенадцать воинов 1-ого. В любой момент, только одна треть этих сил остаётся в башне. Ибориан отсылает других на разведывательные миссии в близлежащие окрестности, а свободное время охрана пытается проводить как можно дальше Хулвоча.

Идеи для Приключения: поведение Ибориана нажило ему несколько врагов, некоторые из которых достаточно сердиты, чтобы обратиться к гильдии убийц для решения проблемы. ПИ могли бы быть наняты Иборианом после неудачной попытки убийства, чтобы узнать, кто хочет его убить.

5. «ПЛЕТЁНЫЙ КОЗЁЛ»

Плетёный козёл свисает над главным входом в это деревянное здание, а в его животе поселилась голубиная семья. Плетёный Козёл - одно из самых старых зданий в Солтмарше и, конечно, это его самая старая таверна. Построенное почти 120 лет назад, здание сменило не менее двух дюжин хозяев. При первом планировании городской стены вокруг Солтмарша, муниципалитет выбрал это здание в качестве восточной границы. В результате здание быстро превратилось в таверну, поскольку это было буквально первое здание, которое видели путешественники при заходе в город с востока.

Цены в Плетёном Козле немного высоки (125% от нормальных, перечисленных в *Руководстве Игрока*). Вообще, утомлённые дорогой путники не возражают, но местные жители предпочитают таверны ближе к центру города. Плетёный Козёл предлагает большой ассортимент пива, мёда и даже кое-какое вино, но не продает никакого пива Рьяна Киртапа (область 19), так как текущий владелец Козла обижен на Рьяна по причине, о которой не хочет говорить публично.

Существа: текущий владелец Плетёного Козла – огромный мужчина по имени Ланкус Куррид. Почти 6,5 фт ростом, этот мускулистый человек провёл большую часть своей юности путешествуя из города в город и выпивая в местных забегаловках, пока не попал в сильные неприятности, при которых отправиться в следующий город – единственное, верное решение. В конечном счете, его дурная слава заставила его сбежать из родной страны Фьюронды и обосноваться в Солтмарше.

Много лет Ланкус был одним из немногих местных жителей, которые регулярно заходили в Плетёного Козла. Он знал, что здесь часто останавливаются постояльцы, и он скрывался в таверне, чтобы следить за вновь прибывшими, чтобы отследить врагов из Фьюронды. Его никто не искал, а благодаря его лояльности, он быстро сдружился с предшествующим владельцем, который, к большому удивлению Ланкуса, оставил таверну ему через несколько лет. С тех пор, Ланкус понял, что ему очень нравится управлять таверной. Он задумывается над сменой названия таверны и избавления от жуткого плетёного козла на фасаде, но руки пока не дошли до этого.

Идеи для Приключений: необычайно большое количество фьюрондских монет неожиданно возникло в Солтмарше, заставив Ланкуса заволноваться, что фьюрондские агенты прибыли в город и ищут его. Это беспокойство может быть только паранойей, но он хочет заплатить заслуживающим доверия местным жителям или покровителям 200 зм (или больше), чтобы те узнали, откуда взялись эти деньги.

6. «ПОСЛАНИЯ СОЛТМАРША»

Чтобы послать сообщение отдалённому адресату, приходите в Послания Солтмарша. Услуги, предлагаемые в этом кирпичном здании, очень разные, от простой доставки письма до заклинаний *послания*. Послания Солтмарша не отправляют грузы или другие физические объекты, но поддерживают хорошие отношения с компанией Вайтэп (область 29) и часто сводят своих клиентов с этой компанией. Письменные сообщения - самая популярная услуга, но те, кто не умеет писать или не любит этого делать, нанимают служащих Посланий Солтмарша, чтобы те запомнили сообщение и доставили его устно.

Существа: Послания Солтмарша основаны недавно, волшебником человеком по имени Милор Бренк, который потерял связь со своей семьёй в отдалённом Ниронде. Сообщения пропадали так же часто, как он их отсылал. Наконец, Милор решил что-нибудь сделать и построил это кирпичное здание. По мере роста Солтмарша, услуги по доставке сообщений стали весьма популярны, и теперь Милор субсидирует большое количество подобных услуг в не менее, чем пяти других городах.

В то время как Милор не имеет достаточно высокого уровня, чтобы читать *послание*, он поддерживает хорошие отношения с близлежащим храмом Фарланга (область 9), чьи жрецы довольны его преданностью (и пожертвованиями) и снабжают Милора *жезлами посланий*.

Идеи для Приключений: Милор иногда получает задание послать сообщение в опасную территорию. В этих случаях, он нанимает авантюристов, чтобы те служили охраной для его посыльного, платя им 50 гр за уровень персонажа при благополучном возвращении группы.

7. СОБОР КОРДА

Каменная стена 8 фт высотой окружает это каменное строение. Его крыша покрыта кроваво-красной черепицей, а стены имеют массивные колонны, вырезанные в форме сражающихся мужчин и женщин. Каждая фигура вооружена разнообразным оружием или символизирует какой-нибудь силовой навык. Как будто этих фигур не достаточно, чтобы указать назначение здания, массивный каменный диск - символ Корда, украшает дубовые ворота перед собором.

Хотя Солтмарш - город многоконфессиональный, лишь немногие боги имеют храмы в пределах городских стен. Собор Корда - второй по величине храм, уступающий в размере и популярности только Собору Пелора (область 8). Прихожане Корда включают рыбаков и чернорабочих, а так же большую часть охранников города.

Собор Корда открыт для публики и предоставляет свои услуги один раз в день на закате. Эти услуги чуть больше, чем просто очищающие сражения между местными жителями, иногда даже путешествующие боевые партии из других городов бросают вызов местным героям (?). Колокола храма звонят только во времена опасности; они дублируют городской сигнал тревоги, и их неповторимый, громовой перезвон слышали лишь несколько раз в истории Солтмарша.

Существа: Собор Корда имеет в своём штате двух жрецов 2-ого уровня, двух жрецов 1-ого уровня и высокого священника Нестора Периллтана. Нестор занял этот пост через несколько лет служения, после того, как предыдущий высокий священник был убит отигом. Очищающие поединки – это идея Нестора, и именно из-за этих поединков был отмечен внезапный подъём популярности Корда в городе – такое ощущение, что местные жители изголодались по боям.

Идеи для Приключений: храм всегда ищет новые боевые партии для своих «проповедей». Партии, как ожидается, должны поклоняться Корду, но в любом случае приглашение открыто для любого, кто хочет испытать свою удачу. Потешные бои, организованные в качестве развлечений, проводятся в большом подземном ринге; участники наносят не-смертельный урон и не используют никакой магии. Победители могут ожидать не только денежного вознаграждения (обычно 10 зм за уровень персонажа), но и увеличения известности в Солтмарше. Персонаж, который выигрывает десять матчей, получает бонус +2 ко всем проверкам Запугивания, сделанным против граждан Солтмарша.

8. СОБОР ПЕЛОРА

Этот внушительный собор возвышается над соседним зданием, и он действительно мог бы быть самым высоким строением в Солтмарше. Это один из наиболее внушительных ориентиров. Белокаменные стены собора взмывают на высоту почти 100 фт, а большой купол из красного и оранжевого металла на вершине добавляет ещё 50 футов к высоте собора. Сияющий золотой символ Пелора украшает стены собора, символизируя преданность божеству. И всё же, несмотря на свой грандиозный вид, здание кажется неопрятным и, даже, немного грязным.

Вера в Пелора традиционно была наиболее популярной в Солтмарше – ненавязчивая и благосклонная религия, которая позволяет местным жителям заниматься торговлей и проживать жизнь под духовным руководством, советами и лечением, по мере необходимости. Но недавно, церковь Пелора обнаружила медленное уменьшение преданности, и собор изо всех сил пытается поддержать его высокие потребности в содержании и укомплектованности персонала. Причины финансовых проблем церкви лежат в повышении популярности веры в Корда, но число новых прихожан Корда не может объяснить снижение преданности Пелору.

Сам собор - прежде всего одна огромная открытая площадь внутри, где в центре располагается кафедра проповедника, окруженная многочисленными скамейками. Высокие окна ярко освещают интерьер днём, а ночью собор освещается установленным в куполе массивным святым символом Пелора, посредством заклинания *вечный огонь*. В темноте, огонь этого символа сияет подобно маяку, что делает собор прекрасным ориентиром ночью. Первый этаж отведён под личные покои, склады и другие палаты, в то время как второй этаж служит для поклонения божеству.

Собор окружён стеной, к восточной стороне которой пристроилась больница; больные и раненные граждане лечатся здесь под присмотром священников. До недавнего времени, эти услуги предоставлялись по очень разумным ценам, но трудные для церкви времена, вынудили священников повысить плату.

Существа: Собор Пелора в настоящее время укомплектован девятью жрецами, во главе которых стоит харизматичная, но всё более и более угнетённая женщина по имени Лира Ивесса. Она не может объяснить потерю преданности; все её попытки обрести новых прихожан не увенчались успехом. Ей даже пришлось уволить дюжину жрецов за последние несколько лет, чтобы сократить затраты, и, в результате, собор кажется запустелым и холодным. Все, кто здесь остались - Священник Ворал Эссрин, два жреца человека 2-ого уровня и шесть жрецов людей 1-ого уровня.

Лира Ивесса - также одна из шести членов муниципалитета Солтмарша; см. описание ратуши (область 40) для большего количества деталей.

Идеи для Приключений: Хотя уменьшение ресурсов собора подразумевает, что Ли́ра не может обеспечить награду, она в настоящее время ищет авантюристов, которым она может доверять. Ли́ра верит, что последователи Пелора обратились в конкурирующую веру, работающую под прикрытием некоторого другого учреждения. Она не имеет ни малейшего понятия, с чего надо начать искать этот скрытый культ, кроме как чтобы ПИ расспросили и выяснили всё о жизни тех, кто оставил храм.

К сожалению, страхи Ли́ры верны. Подземный культ демона (область 46), частично финансируемый другим скрытым культом (Векны), растёт в Солтмарше и медленно обращает прихожан Пелора в свою веру ради ужасных тайных деяний.

9. ХРАМ ФАРЛАНГА

Это скромное, одноэтажное деревянное строение кажется несколько неуместным рядом с двумя близлежащими, окруженными каменными стенами, экстравагантными соборами. Но деревянный храм выказывает мощное и тихое достоинство, которое может превысить показное богатство, которое источают другие два храма. Символ Фарланга вырезан на входной двери этого здания и на каждом из булыжников, которыми вымощена короткая мостовая до его дверей.

Храм также служит гостиницей, пока люди, входящие в храм, выказывают уважение храму и его божественному покровителю. По всему храму развешаны иконы, по большей части они очень скромные.

Существа: Храм Фарланга управляется человеческим жрецом по имени Джеральд Исслор. Он держит небольшой штат помощников, не более трёх человек, часто это путешественники, которые ищут пристанища, пока они снова не отправятся в путь. Джеральд поддерживает сильную дружбу с Милором Бранком, владельцем Посланий Солтмарша (область 6) и снабжает его *жезлами послания* взамен на пожертвования и новости о жизни в других городах.

Идеи для Приключений: Джеральд принадлежит тайному обществу, известному как Ищущие; группа индивидуумов, посвящённых исследованию неизвестного. Он использует новости от Милора, чтобы не отстать от жизни, и когда что-нибудь интересное попадает в поле его внимания, он быстро нанимает группу, чтобы исследовать это подробнее.

10. КЛАДБИЩЕ СОЛТМАРША

Железный забор, украшенный узором из стилизованных листьев, окружает большую секцию города. За ним, между трёх небольших холмов, на которых стоят декоративные каменные склепы, расположились ряды надгробных плит. За кладбищем Солтмарша хорошо следят, но посетители там бывают редко, за исключением дней похорон. Большинство захороненных здесь – представители среднего класса; граждане низшего класса обычно не могут позволить себе похороны и их тела кремируют, либо ими занимается гильдия дворников. Простые каменные плиты указывают на младшие благородные семейства Солтмарша, в то время как главные семейства имеют личные склепы.

Существа: мужчина в возрасте по имени Ноши следит за кладбищем Солтмарша. У него просто огромное количество волос на теле - подарок от предков полу-орков. Из-за своего вида Ноши тих и довольно застенчив, друзей у него мало и жители Солтмарша держат его на расстоянии вытянутой руки. Истории, что Ноши наполовину демон или обезьяна, популярны среди жестоких детей, в то время как взрослые полагают, что он - некоторого вида ликантроп. Весьма умелый боец, Ноши не постесняется использовать силу, чтобы удержать кладбище в безопасности.

Идеи для Приключений: Несмотря на правильные слухи, что погост – это рассадник нежити, Ноши и кладбище – это не тот случай. А вот мародёры – это действительно проблема. Группа воров, обосновавшаяся в трущобах, придумала изобретательный и сложный способ грабить мёртвых: в ночь после похорон, три вора прокрадываются к свежей могиле и вбивают длинную, полую металлическую трубку в могилу сквозь крышку гроба, используя заклинание *тишина* из жезла, чтобы скрыть звук. Затем, один из воров (полурослик), использует *жезл газообразной формы*, чтобы по трубке просочится в гроб. После этого он восстанавливает твёрдую форму, обкрадывает мертвеца, снова применяет *жезл газообразной формы* и возвращается на поверхность. Миниатюрное отверстие, оставленное в земле, легко скрыть. Никто пока ещё не подозревает их, но любая эксгумация обнаруживает воровство и убеждает и Ноши, и церковь Пелора (область 8) нанять кого-то, кто разыщет воров.

11. ГИЛЬДИЯ ПЛОТНИКОВ

Это большое деревянное строение построено добротно и красиво; каждая деревянная деталь, кажется, не только стоит на своём месте, но и дополняет общий архитектурный ансамбль. Вывеска над входом изображает пилу, перекрёстную с молотком.

Это ладно построенное здание - гильдия плотников. Полностью выполненное из дерева, без гвоздей и других стяжек, оно - возможно наиболее структурно оформленное здание в городе. В доме есть большой зал для встреч, склады и многочисленный архив проектов, планов и т.п.

Существа: на сегодняшний день гильдией руководит гном по имени Илар Канклестен, одарённый (если не элитарный) плотник, который занял свой пост за четыре десятилетия.

Идеи для Приключений: человек по имени Клори, один из самых многообещающих новых членов гильдии, пропал без вести после своей первой работы над новой таверной около реки. Лишь его окровавленный и сломанный молот был найден на стройке. Гильдия предложила награду в 100 зм за информацию относительно местоположения Клори, и 500 зм, если его найдут живым.

12. СКЛАД РЕДРИКА

Одно из самых старых зданий в Солтмарше, это большое строение восстанавливалось множеством раз многочисленными владельцами, но оно всегда оставалось по своей сути общим складом. Здесь могут быть куплены простое оружие, приключенческое снаряжение, инструменты и комплекты умений, одежда, продовольствие, напитки и даже снаряжение для верховых животных и транспорта. В дополнение к прочему, владелец склада управляет популярной столовой и баром, и от завсегдатаев никогда нет отбоя.

Существа: Рэдрик, общительный дварф и отставной плут, провёл большую часть своей юности, блуждая между близлежащим городом Ситоном и Болотами Хул. Сегодня он управляет работой склада и предоставляет местным жителям шанс расслабиться. Длинные красные волосы Рэдрика всегда аккуратно причёсаны, как и его потрясающая борода. Он носит обычную одежду, но одобряет огромные причудливые шляпы.

Идеи для Приключений: Незадолго до проигранного боя с чёрным драконом в Болотах Хул, Рэдрик и его компаньоны искали монастырь, построенный на небольшом холме последователями-фанатиками загадочного земноводного божества. Он сохранил карту, которая возможно указывает местоположение монастыря. Так же на карте указано, что монастырь заброшен, если не считать, что там живут змееподобные существа с женскими головами, которые охраняют большие сокровища. Хотя Рэдрик никогда не видел этот монастырь, его очень интересует, существует ли он на самом деле, и нетерпеливо показывает карту любому, кто покажется ему подходящим для поиска храма в болотах.

13. КУЗНИЦА

Половина этого каменного здания стоит на открытом воздухе, выставляя на показ не менее дюжины хорошо-оборудованных наковален. Знак наковальни и слова «Гильдия Кузнецов» вывешены на этом доме.

Это одна из наиболее мощных гильдий в Солтмарше. По большей части, гильдия делает гарпуны, крюки и различные компоненты для строительства кораблей и лодок, но кузнецы Солтмарша могут сделать из металла почти всё, что угодно, учитывая достаточное количество времени. Дюжина открытых наковален служит для двух целей: они дают рабочие места членам гильдии, у которых ещё нет собственного места для кузни и торговли, а также они служат дополнительным источником дохода.

Существа: руководитель гильдии - человеческий кузнец по имени Джаскер. Он относится к своему положению и работе очень серьезно, а во всём остальном – это печально известный шутник и комик.

Идеи для Приключений: Джаскер всегда хотел работать с мифрилом, но по различным причинам он никогда не имел его в достаточном количестве, чтобы произвести что-нибудь на импорт. Недавно ему предложили примерно 20 фунтов мифриловой руды. Он заплатил за доставку, но она запаздывает на несколько дней. Он не может позволить себе оторваться от работы, чтобы узнать причины запаздывания, поэтому он ищет кого-нибудь, чтобы тот узнал, что случилось.

14. ГИЛЬДИЯ ЮВЕЛИРОВ

Это приземистое здание из камня довольно скромно, и на это есть причины. Гильдия ювелиров хочет, чтобы её дом был неприметным и в то же время сложным для проникновения воров. В результате здание получилось, что бельмо на глазу, но его 2-х футовые стены и внутренние двери, в наложенным заклинанием *вошебный замок*, защищают его ценное содержимое очень хорошо.

Существа: руководитель гильдии - сугубо деловой человек по имени Роделик Карнет. Будучи ребёнком, Роделик провёл большую часть времени на улицах, являясь с бандами молодых карманников и головорезов, до момента, пока его не поймал особенно терпеливый паладин. Вместо того чтобы сдать Роделика, паладин - член семейства Фастралли (область 53) - согласился отпустить Роделика, если тот пойдет в ученики в одну из гильдий Солтмарша. Роделик выбрал гильдию ювелиров, и, несмотря на их начальные сомнения, он быстро стал одним из самых талантливых ювелиров гильдии.

Идеи для Приключений: Хотя он давно оставил свою преступную жизнь, эта жизнь не оставила его. Бывшие «товарищи» Роделика по банде были пойманы на их очередной «работе» (не без помощи Роделика) и они провели много лет в тюрьме. Двое из них умерли, но оставшиеся шесть были недавно выпущены. У них было почти десять лет, чтобы придумать месть для их старого друга.

15. ГИЛЬДИЯ ПИСЦОВ

Этот деревянный дом посерел от времени, а его окна заставлены книжными полками. Интерьер дома гильдии писцов подобен лабиринту из книжных полок, с маленькими столами, втиснутыми везде, где только можно. Никакой естественный свет не проникает в холл, а каждый стол освещается одним единственным вечным факелом, чтобы писцы могли работать.

В отличие от других гильдий в Солтмарше, большинство членов этой гильдии живет в холле. Множество маленьких, тесных ячеек в основании здания служат спальными местами и т.п. Писцы, которые живут здесь, по большей части, неудачливые волшебники и барды, которые не имеют средств к проживанию, но не хотят оставить свою любовь к письменному слову. Ученые Солтмарша презируют писцов, но если на них надавить, они с неохотой признают, что гильдия делает нужное дело по сохранению книг и подготовке общественных уведомлений.

Существа: руководитель гильдии – преклонный старик по имени Абелард Ларт. Его зрение очень сильно село, поэтому сам он уже писать не может; он остаётся на посту больше по традиции, чем из-за своих умений. Цель жизни Абеларда состояла в том, чтобы выпускать еженедельную газету в Солтмарше, но его планы не осуществились. Теперь он проводит остаток своих дней, сидя в своём любимом кресле на втором этаже и смотря в одно не заставленное окно в здании.

Идеи для Приключений: младший писец недавно взялся для дворянина скопировать любимую книгу с поэмами. В книге он обнаружил небольшой конверт, в котором лежал странный пергамент. На нём написано загадочное сообщение на странном языке, который он не смог идентифицировать, но сообщение, кажется, представляет из себя пронумерованный список, с вычеркнутыми первыми тремя позициями.

16. ГИЛЬДИЯ ПЕКАРЕЙ

Каждое утро, вокруг этого красного кирпичного дома собирается большая толпа, которую или привлёк сочный аромат свежеспечённых товаров, или чтобы купить хлеб. Сам дом - немного больше, чем большой набор из шести кухонь, хотя обычно, используется лишь одна из них - самим руководителем гильдии, когда он придумывает новые рецепты. Гильдия пекарей часто созывает своих членов из их различных пекарен по всему городу, чтобы те помогли выпечь хлеб и печенье для фестивалей или больших партий; в это время работают все шесть кухонь.

Существа: руководитель гильдии пекарей - энергичный гном по имени Майрс Титан. Довольно недавний гражданин Солтмарша, Майрс пришёл сюда из Холмов Крона, и его умение в работе с тестом позволило ему вступить в гильдию через одну неделю. Он стал руководителем гильдии ошеломительно быстро – через три месяца после того, как он вступил в гильдию.

Идеи для Приключений: У Майрса есть секрет - он опытный колдун, и в то время как его умения в пекарском деле действительно велики, его талант к интригам еще больше. Он использует свой навык Создание Чудесных Вещей, чтобы наделять печёности тонкой магией, и именно этим способом он повлиял на других членов гильдии, чтобы стать руководителем. Теперь, когда он утвердился как глава гильдии, он намеревается расслабиться.

К сожалению, его повышение не обошлось без кровопролития; два других члена гильдии (оба гном) оказались стойкими к его очарованным испеченным товарам, и их нужно было устранить. Их тела всё ещё лежат спрятанными в гильдейском доме, удерживаемые от разложения заклинанием *нетленные останки*, а Майрс пока медленно избавляется от трупов. Совсем не случайно он делает всё больше денег на продаже дико популярных булочек с мясом.

17. ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ

Это большое трехэтажное здание - краеугольный камень коммерции Солтмарша, представляющий бакалейщиков, владельцев гостиниц, барменов, фермеров и различных владельцев магазинов, которые не имеют своих собственных гильдий. В результате, гильдия торговцев - одна из самых могущественных и наиболее богатых гильдий в городе.

Сам дом также работает как банк (выдаёт кредиты и меняет деньги). Гильдия выдаёт ссуду по хорошим ставкам (обычно 10% процентов в месяц); более высокие проценты оговариваются на краткосрочные ссуды. Гильдия редко ссужает больше 5000 зм; чтобы занять больше, надо успешно пройти проверку Переговоров (УС 10 + 1/100 x желаемую ссуду более 5000 зм). Эти ссуды обычно имеют ставку в 25% и составляются на сезон (раз

в четыре месяца). С другой стороны, гильдия выполняет услуги по обмену денег бесплатно, чтобы поощрить торговлю в городе.

Существа: Эбстилар Ранайл, модный человек, который любит носить кричащую и красочную одежду; также он любит выпечку гильдии пекарей (область 16). Он надеется когда-нибудь сделать достаточно денег, чтобы купить себе благородный титул в Солтмарше, но пока что ему достаточно того, что он один из самых богатых людей города.

Сокровища: гильдия торговцев хранит большую сумму денег под рукой в своём подземном хранилище, которое охраняется несколькими ловушками и каменным големом. Однако, поскольку гильдия привлекает к себе всякого рода бандитов, Эбстилар хранит часть своих фондов в другом месте. Хранилище содержит 15000 мм, 15000 см, 15000 зм и 1500 пм. За 1d6 дней Эбстилар может вложить деньги в инвестиции и получить дополнительные 35000 зм (?).

Идеи для Приключений: гильдия торговцев платит гильдии воров города (область 47), чтобы те её не беспокоили. Однако, гильдия была ограблена больше раз, чем Эбстилар хочет признавать, каждый раз ворами. Последний, кто положил глаз на сокровища гильдии - печально известный Белый Шип, дела которого прославили его в полудюжине городов по побережью. Никто не знает как он выглядит и кем является. Белый Шип объявил намерение ограбить гильдию торговцев до конца сезона, послав свою визитную карточку - букет роз. В результате, Эбстилар отчаянно ищет честную группу авантюристов, чтобы те помогли в охране здания.

18. «ЛОДКА ЯЩЕРИЦ»

Непонятный знак, напоминающий горящее парусное судно, висит над главным входом в эту таверну и гостиницу. На знаке всегда сидит полудюжина маленьких ящериц. Ящерицы поняли, что миниатюрные *вечные огни*, которые, кажется, сжигают корабль, привлекают лучшую моль. Местные жители считают ящериц предвестниками удачи и часто бросают им насекомых или кусочки мяса, когда они входят в таверну.

Лодка Ящериц - довольно чистое и удобное помещение, которое нравится посетителям и среднему классу Солтмарша. Тема ящериц выдержана и в самой таверне, где они вырезаны на стойке бара и стенах, и нарисованы на блюдах и столах. В таверне большой ассортимент алкоголя (включая Пиво Синяя Лягушка из местной пивоварни, область 19) и разнообразная морская пища и хлеб.

Существа: владелец Лодки Ящериц – Кайли Рестинан, отставной эльфийский следопыт, которая потеряла свою левую руку в схватке с сердитой виверной в близлежащем Дридвуде несколько лет назад. Владелицей таверны (изменив её название) она стала после того, как спасла детей прежнего владельца от работоторговцев. Её животное-компаньон, ящерица по имени Липкий Язык, служит ей талисманом и вышибалой в таверне.

Идеи для Приключений: близость Кайли Рестинан с ящерицами в некоторой степени происходит от того, что друид-людоящер по имени Крайшарр спас её от виверны, которая откусила руку Кайли. Она сильно сдружилась с Крайшарром и посещает его в Болотах Хул, по крайней мере, один раз в месяц. При последнем посещении, она обнаружила, что его хижина пуста, но не увидела поблизости никаких следов или любых других зацепок. Её друг просто исчез. С тех пор, она тратит всё своё свободное время, пытаясь разыскать Крайшарра, и конечно приветствует любую помощь.

19. ПИВОВАРНЯ «СИНЯЯ ЛЯГУШКА»

Это длинное каменное здание источает характерный запах ферментного алкоголя. Знак с большим количеством мельчайших деталей, изображающий весёлую пьяную синюю лягушку, танцующую вокруг пустой кружки, висит над центральной дверью. Её синий язык, вьётся подобно верёвке и опутывает ноги лягушки.

Это – Пивоварня «Синяя Лягушка», известная во всей округе своим пивом Синяя Лягушка. Приправленное сладкой болотной черникой, пиво окрашивает язык в синий цвет и вызывает хриплую отрыжку, которая звучит подобно карканью большой лягушки. Пивоварня также производит несколько других видов пива, эля и мёда, но ни одно из них не получил славу пива Синяя Лягушка.

Недавно, пивоварня стала штабквартирой одной из самых молодых гильдий Солтмарша - гильдии пивоваров. Лишь некоторые сильные члены гильдии уже имеют собственные небольшие пивоварни в Солтмарше.

Существа: владелец пивоварни Синяя Лягушка и руководитель пивоваров - весёлый человек по имени Райан Киртап. Это лысеющий мужчина средних лет; его смех почти столь же заразителен как его пиво, и единственная вещь, которой он наслаждается больше, чем наличием посетителей, это наблюдение за тем, как они напиваются его пивом Синяя Лягушка и громко рыгают вдалеке, по ночам.

Идеи для Приключений: Хотя Райан получает большинство его запасов ягод, платя местным жителям, чтобы те собирали их в небольших болотах на севере, он слышал истории о разновидности болотной черники, которая растет к юго-западу в Болотах Хул. Проблема, конечно, состоит в том, что Болота Хул довольно опасны. Он не пропускает авантюристов и платит 50 зм за корзину черники с Болот Хул. Любой, кто принимает его

предложение, может быть встревожен, когда узнает, что черника растёт в тех же самых местах, где обитают болотные огоньки и ползуны.

20. СВЯТЫНЯ ОБАД-ХАЯ

Это безмятежное деревянное здание, расположенное в Парке лягушки (область 21), обычно тихо и спокойно; оно принимает кротких и ушедших в себя посетителей, в дополнение к прихожанам Обад-Хая. Из признанных религиозных зданий Солтмарша, эта святыня наиболее скромна и сдержана.

Большая часть этого строения находится на открытом воздухе - большая пагода с низкими скамьями, окружающими центральную платформу. Двухэтажная башня служит домом для опекуна храма, а несколько примыкающих комнат на противоположной стороне служат хранилищем.

Существа: друид-полурослик по имени Фэррин Кастилар, угрюмый индивид в преклонных годах проникся святыней. Его животное-компаньон – необычайно большая лягушка-бык по имени Лори. Фэррин с трепетом относится к лягушкам, и земноводные жители парка, кажется, ему отвечают взаимностью. Тем не менее, достаточно часто, его спокойное состояние нарушается и он впадает в безумие. Его характер легендарен в Солтмарше. Не раз он набрасывался на посетителей со своими заклинаниями, опутывая людей или, даже, бросая в них огонь безо всякой причины. Пока что он никого не убил, и он, кажется, всегда может договориться с городской стражей.

Друиды Эхлонны на Острове Дуба (область 63) беспокоятся, что гнев Феррина - проявление чего-то более ужасного, но они не хотят вмешиваться в дела другой церкви и выжидают удобного момента.

Идеи для Приключений: друиды Острова Дуба правы; что-то ужасное действительно назревает в сознании Феррина. У него было видение особенно жестокого и злого младшего божества земноводных по имени Вастри, и это видение стало причиной гнева Фэррина. Видения не оставят его в покое, пока Феррин не забросит учение Обад-Хая и не вступит в зловещий союз с людьми-лягушками из Болот Хул, союз, который пророчит неприятности Солтмаршу.

21. ПАРК ЛЯГУШКИ

Ели и сосны доминируют в этом огромном парке с несколькими ивами, растущими около болотистой части парка. Земля здесь всегда была рыхлой, что мешало строить здания. В результате, жрец Обад-Хая купил землю за огромную цену, и друиды, стали здесь полноправными хозяевами.

Парк Лягушки получил своё название из большого числа лягушек, которые живут здесь; иногда их кваканье можно услышать на городском рынке (область 31). Большинство людей объясняет такое количество лягушек близостью к северным заболоченным землям. Статуи лягушек украшают парк, но большинство посетителей находит это место слишком болотистым.

Идеи для Приключений: более зловещая сила притягивает лягушек к этому парку. Одна из статуй лягушек, фактически, древнее изображение Вастри, Прыгающего Пророка и младшего божества земноводных. Феррин Кастилар, текущий опекун святыни Обад-Хая (область 20), купил статую у хитрющего торговца несколько месяцев назад, не осознавая её истинной природы. Статуя служит фокусом для Вастри, который хочет расширить своё влияние в близлежащие Болота Хул, и поэтому божество использовало статую, чтобы повлиять на Феррина. Пока статуя остаётся на своём месте в углу парка, угроза только растёт.

22. ПОСОЛЬСТВО ЯЩЕРИЦ

Это большое здание из красного кирпича, кажется, весьма новым. Две одинаковые статуи, изображающие благородно-выглядящего людоящера, стоят по сторонам главного входа.

Несколько лет назад, город Солтмарш почти пошёл войной на большое племя людоящеров на юге. Война была предотвращена партией героев, которые обнаружили, что людоящеры вооружаются для борьбы против племени сахуагинов. Чтобы предотвратить возможные недоразумения между племенами людоящеров из Болот Хул и Солтмаршем, муниципалитет построил это здание, чтобы оно служило посольством для людоящеров.

Большая часть здания стоит под открытым небом, представляя из себя большой болотистый внутренний двор, заполненный растительностью и водоёмами, используемыми людоящерами. Комнаты встреч и бараки расположены по кругу во внутреннем дворе, наряду с комнатками для нескольких ящериц, которые служат здесь в качестве охраны.

Существа: Со временем воспоминания об угрозе сахуагинов стираются и людоящеры постепенно теряют интерес к поддержанию присутствия в Солтмарше. Большинство граждан слишком счастливы от этого факта; хотя людоящеры никогда не причиняли никаких проблем городу, на них всё равно смотрят с подозрением и ужасом.

В настоящее время, лишь полудюжина людоящеров и три ящерицы проживают в посольстве. Один из людоящеров, древний дипломат по имени Силарк, который хорошо помнит ужасные времена борьбы с

сахуагинами. Он старается следить за тем, чтобы отношения между Солтмаршем и людоящерами не ухудшились, но его попытки обречены на неудачу.

Идеи для Приключений: Любое количество нетерпимых местных жителей может распространить слухи для ПИ, что Силарк и людоящеры – не так хороши, побуждая провести расследование. Силарк и его товарищи людоящеры не замышляют никаких плохих намерений, и их желание поддерживать открытые отношения между Солтмаршем и племенами Болот Хул - ни что иное, как правда. Однако, у посольства ящериц много врагов, включая могущественное семейство Амбермидов. Лорд Тобиас Амбермид недавно успешно лоббировал закрытие посольства. См. описание области 58 для деталей его нового плана относительно людоящеров.



23. ГИЛЬДИЯ ПОРТНЫХ

Этот относительно маленький дом выглядит ещё меньше из-за того, что он зажат между высоким театром Солтмарша и посольством ящерицы. Его белые стены чисты и безупречны, а знак, изображающий рулон ткани, шпульку нити и иглу, висит над передним входом.

Здание гильдии в основном служит для приёма импортных тканей и хранения запасов и готовой продукции на экспорт. Гильдия требует, чтобы её члены поставляли, по крайней мере, четверть их продукции в гильдию для экспорта в другие города. Кроме того, в последние несколько лет пошлина гильдии медленно, но устойчиво растёт. Члены гильдии ворчат и жалуются, но большинство из них не умеют делать ничего другого и испытывают недостаток в деньгах, чтобы уехать в другой город. Пока что они смиряются с положением дел и делают всё, что могут, чтобы сводить концы с концами.

Существа: старый уроженец Солтмарша по имени Дикрофт Кронан, тонкий, с угловатым лицом человек, в свои шестьдесят, управляет гильдией портных. Дикрофт – очень трудный начальник, не требует ничего, кроме превосходного и быстрого товарооборота. Взамен, он обеспечивает работников прекрасной тканью и оборудованием, импортированными из отдаленных регионов. Никто не знает, как Дикрофт достает такое большое количество экзотической ткани, но они это ценят.

Идеи для Приключений: У Дикрофта есть секрет – он, имеет частичное отношение к ужасной атаке на близлежащий город Ситон, которая имело место несколько назад. Дикрофт был связан с бандой контрабандистов и случайно финансировал атаку на город Ситон; контрабандисты, возможно, имели связи с

позорной организацией работоторговцев с севера. Когда Диркрофт узнал об атаке, он порвал все связи с контрабандистами, а его союзник Нед Шейкшафт убил некоторых из них (область 48).

Сегодня, Нед - единственный житель Солтмарша, который знает о причастности Диркрофта к атаке на Ситон. Он шантажирует портного, что стало первопричиной увеличения пошлин и требований к членам гильдии. Но Нед может вскоре увеличить плату за молчание, и в этом случае Диркрофт будет искать помощи на стороне, чтобы справиться со своим бывшим собзником.

24. ТЕАТР СОЛТМАРША

Этот грандиозный театр почти в три этажа высотой. Его фасад покрыт запутанной резьбой, изображающей известных персонажей почти из дюжины известных пьес и опер (большинство которых средний гражданин рабочего класса Солтмарша с трудом узнает) и нескольких персонажей из более низкопробных постановок уличного театра (о которых ничего не будет знать средний гражданин высшего класса Солтмарша).

Большая, трехэтажная аудитория заполняет театр. Первый этаж имеет низкие каменные скамьи для сидения и открыт для любого, кто может заплатить входную плату в 1 см. К сожалению, не вся сцена видима с этого уровня. Средний этаж имеет более хорошие места и предоставляет хороший вид на сцену; места здесь стоят 5 см. Лучшие места - частные ложи, расположенные на верхнем этаже. Каждая вмещает до шести человек и стоит 10 зм с человека.

Театр Солтмарша содержит довольно талантливую труппу актеров и конферансье, но большинстве опер, концертов и пьес, играемых здесь – **traveling acts**. Представления проходят три-четыре раза в неделю.

Театр также служит основным зданием для гильдии конферансье Солтмарша, группе квалифицированных исполнителей и музыкантов. Обширный подземный уровень обеспечивает жильём членов гильдии, и ходят слухи, что те, кто знает правильные пароли и имеет достаточно денег, может заказать частные «представления» с наиболее талантливыми членами гильдии.

Существа: строительство этого внушительного здания почти полностью было финансировано руководительницей гильдии Юди Зарастиян, которая сделала своё состояние в городе Грейхок, перед тем как переехала в Солтмарш после того, как её уникальная способность было обнаружена во время премьеры популярной пьесы. Юди - тигр-оборотень - но она, более менее, контролирует свою звериную сущность. Граждане Грейхока, тем не менее, плохо отреагировали на эту новость и попробовали заключить в тюрьму. Она сумела убежать, но при этом убила трёх часовых, за что её мучает совесть и по сей день.

Идеи для Приключений: Юди сумела скрыть свою истинную природу в Солтмарше, главным образом, избегая социальных событий. Но из-за того, что клиенты хотели бы видеть её в качестве конферансье на их вечеринках, эта отчужденность породила соответствующее количество слухов о ней. В частности, Дарин Ларскен, основатель Школы Лезвий (область 41), был заинтригован её таинственной красотой с тех пор, как он увидел её мастерство боя как часть представления. Он мог бы нанять ПИ, чтобы те проследили за Юди, чтобы побольше о ней узнать и понять, происходит ли её скромность от её силы, или по другим причинам.

25. СКЛАДЫ ТОРГОВЦЕВ РЫБОЙ

Наибольший бизнес в Солтмарше - ловля рыбы, а местные жители едят главным образом дары моря. Эта процветающая промышленность сосредоточена в юго-восточной секции города, где расположены семь больших складов, где рыбаки продают их улов рабочим, которые чистят и готовят рыбу и отправляют её на рынки и рестораны в городе. Каждый из складов управляется одной из семи семей рыбаков. Рыбачьи лодки заполняют пирс, и движение здесь всегда переполненное на восходе солнца и при закате, когда начинается клёв.

Эта секция города принадлежит гильдии рыбаков; каждый из семи складов представляет из себя дом гильдии.

Идеи для Приключений: рыбаки Солтмарша часто находят странные вещи в своих сетях, и эти находки неизменно оказываются на одном из складов и продаются как необычные или потенциальной ценности вещи. Недавно, рыбаки Солтмарша нашли странные куски чёрного коралла. Коралл не принадлежит никакому известному близлежащему рифу и тает в течение часа после того, как поднят на поверхность, если не хранить его в воде. Один рыбак обнаружил, что рыба, хранящаяся в посуде с куском странного коралла, становится большой, колючей и её приходится отпускать. Однако, он использовал этот метод больше месяца, чтобы выращивать большую рыбу и продавать её за большую стоимость. Он осторожен, и продаёт только филе, т.к. сама рыба слишком страшно выглядит, чтобы её показывать. Какие странные эффекты эта рыба может оказать на тех, кто её ест, ещё неизвестно.

26. «КОПЫТО И РОТ»

Это новое здание, сделано так, что выглядит запущенным и ветхим. Знак над дверью оформлен в виде огромного сатира, одна из ног которого запихнута в его рот, а на лице написано выражение шока и беспокойства.

Это - самая новая таверна Солтмарша, и лишь за пять месяцев она стала популярным местом для местных рыбаков и моряков.

В Копите и Рте подают только самое дешёвое пиво и грог, часто разбавленные и, обычно, в грязных кружках. Это самое дешёвое место во всем Солтмарше, где можно напиться, за исключением некоторых забегаловок в трущобах. Специализация таверны – густой тёмный эль, который по вкусу напоминает грязь.

Существа: владелец Копита и Рта, эксцентричный дварф по имени Благ, приплыл в гавань Солтмарша под громкие фанфары на разрушенной лодке, сожжённой дотла по самую ватерлинию. Благ имел *вместительный мешок*, заполненным золотом и жемчугом, и он использовал деньги, чтобы построить таверну и открыть её через месяц, после своего прибытия.

Идеи для Приключений: основная проблема Блага состоит в том, что он пироманьяк. Он устроил пожар, который сжёг его корабль, и он был единственным выжившим. Он не полностью безумен и понимает, что теперь он должен вести себя сдержанно, но он уже завербовал дюжину местных жителей в огненный культ, посвященный божеству, к которому он обращается как Инфернус. Религия - фикция, но вот план Блага сжечь дотла Пьяного Ежа (область 28) - нет. Он просто ждёт подходящего момента, чтобы навсегда вытеснить из бизнеса своего конкурента.

27. ВЕРФЬ

Одна из самых больших структур в городе, это длинное деревянное здание возвышается над близлежащим зданием. Верфь служит штабом для гильдии судостроителей: здесь члены гильдии строят почти все рыбацкие лодки, торговые корабли и другие суда. Центральное крыло вмещает административные покои, комнаты для переговоров, склады и бараки для местных рабочих. Восточное крыло служит для строительства рыбацких лодок, а западное для других типов кораблей. Два или три судна всегда стоят в каждом крыле. Как только корабль готов, его спускают на воду по одной из нескольких рамп, которые сходят непосредственно от здания в море.

Существа: За верфью и гильдией судостроителей присматривает грубый полу-орк по имени Молак Мако, неповоротливый, весь в татуировках, но, тем не менее, справедливый и честный в торговле. Молак попал в Солтмарш сиротой и был принят доброжелательным стариком, который управлял верфью до этого. Когда мужчина умер, многие пробовали вырвать бизнес из рук Молака, который только-только стал взрослым, но никто не смог получить ключи от полу-орка. Сегодня, местные жители отрицают эти истории, они доверяют Молаку и ценят его лидерство.

Идеи для Приключений: Приёмный отец Молака спрятал небольшое состояние в платиновых монетах под половицей в своей спальне (о чём Молаку неизвестно). Группа головорезов, которые именуют себя как Мальчики Рыбы-Пилы (область 44), подозревают о существовании этого тайника и планируют его разграбить. Если они преуспеют, Молак может нанять ПИ, чтобы разыскать то, что было украдено из таинственного отверстия, которое он обнаружит в полу его спальни.

28. «ПЬЯНЫЙ ЁЖ»

Это захудало-выглядящее, неухоженное здание - популярная таверна, которая обслуживает главным образом рыбаков и путешествующих торговцев с близлежащего рынка. Несмотря на свой вид, таверна - одно из наиболее посещаемых мест в городе.

Пьяный Ёж печально известен на весь Солтмарш своим вином из морского ежа. Огромная вывеска на барной стойкой изображает морского ежа, болтающегося в большом стакане с красным вином, из которого пьёт чрезвычайно довольный человек. Эта смесь скорее обманка, но местные жители получают огромное удовольствие от наблюдения за теми, кто пытается её выпить. Вино из морского ежа – не просто большой стакан дешёвого вина, в котором плавает маленький морской ёж, которого вылавливают из аквариума позади бара, толкут и бросают в стакан. Если персонаж сможет выпить полный стакан вина (и не выbleвать его), больше ему не придётся платить за выпивку. Противная структура и аромат вина требуют, чтобы пьющий делал спасброски по Стойкости с УС 22, чтобы его не вырвало в течении 2d4 раундов (и впоследствии он не потерял возможности получать бесплатные напитки).

Существа: старый просоленный человек по имени Анкус Акалвин управляет Пьяным Ежом. Он владеет таверной всю свою жизнь и очень гордится этим. Ничто не развлекает его больше, чем наблюдение за новичками, пытающимися выпить стакан его вина, возможно, за исключением того, чтобы смотреть, как его новый конкурент Благ теряет свой бизнес.

Идеи для Приключений: шумный бизнес таверны немного остыл, и Анкус знает причину - новое учреждение через несколько кварталов к северу, известное как Копито и Рот (область 26). Анкус и Благ не разделяют смысл дружественного соревнования, и отношения этих двух кабатчиков медленно перерастают в войну пропаганды и саботажа, которая может скоро закончиться кровопролитием. В настоящее время Анкус

планирует нанять авантюристов, чтобы те посетили Копыто и Рот и учинили там погром и распространили неприятные слухи о Благе и его методе готовить напитки.

29. ТОРГОВАЯ КОМПАНИЯ «ВАЙТКЭП»

Это длинное здание контролирует большую часть импорта, который поступает в Солтмарш. Все заходящие в порт торговые корабли должны зарегистрировать здесь свой груз прежде, чем они смогут стрюжить товары или продать своё оборудование на рынке. Вайткэп также контролирует большую часть торговли в городе.

Существа: Владелец и управляющий Флэниган Лорск, друг детства Эролина Тимертикоса (настоящего мэра Солтмарша), один из самых могущественных людей в городе. Хотя Флэниган не входит в состав муниципалитета, большинство членов совета обращается к нему за советами по важным вопросам; его мудрость и продолжительное гражданство предоставляют ему такое завидное положение. Его единственный, реальный недостаток - Танцующая Дриада (область 47), где он обычно проводит две или три ночи каждую неделю с одним из его многих любимых компаньонов.

Флэниган имеет три быстрых каботажных судна и сдаёт их в аренду любому, кому нужно отправить товары на север или юг по побережью. Отправка груза стоит 1 зм за фунт веса, или 1 см за в фунт при весе груза более 1000 фунтов.

Идеи для Приключений: Флэниган - печально известный бабник, и список его бывших подружек напоминает справочник. В результате, большинство женщин в Солтмарше избегает встречи с ним наедине, но они не плохо говорят о нём публично из-за его близкой дружбы с мэром. Если один из ПИ - женщина, Флэниган может попытаться её закадрить, оказывая ей знаки внимания и еженедельно даря подарки (обычно, драгоценности, стояще 50 зм или около того), пока она или не признает его «привязанности», или не объяснит, что она не хочет с ним знаться.

30. ГИЛЬДИЯ АЛХИМИКОВ

Эта трёхэтажная башня выглядит еще более высокой из-за деревянных столбов, на которых она построена. Вершина башни - округлый купол; странные огни и цветной дым часто вспыхивают и вырываются из его высоких окон. Знак над главным входом изображает три бурлящих снадобья.

Это - гильдия алхимиков, богатая, но действительно маленькая гильдия, ассоциирующаяся не только с созданием и продажей алхимических изделий, но и с продажей магических снадобий, сваренных в храме Боккоб (область 39). Местные жители немного озабочены огнями и дымом, которые вырываются из башни, но они готовы подавлять свой страх, ведь им нужны алхимические товары или снадобья.

Существа: худой, лысый человек по имени Диомар Лиан руководит гильдией. Он и его два ученика - его единственные члены, так как он не желает раскрывать свои секреты кому-либо ещё. Странные огни и дым - часть его плана безопасности — это ни что иное, как постоянные *безмолвные образы* и *пляшущие огоньки*, которые придают месту зловещую репутацию, и помогают держать воров подальше от башни.

Идеи для Приключений: Диомар периодически нуждается в новых поставках, которые нельзя добыть в городе. Тем не менее, его знание природы весьма обширно и после нескольких часов исследования он может найти нужное растение или животное для своих работ. Он обычно нанимает авантюристов, чтобы те сходили в Болота Хул или Дридвуд и собрали эти ингредиенты. Платит он хорошо, часто до 100 зм за успешную доставку.

31. РЫНОК

Эта длинная полоса открытой земли — основной рынок Солтмарша. Большинство торговцев в городе не может позволить себе иметь магазин, поэтому они арендуют места и палатки на рынке у гильдии торговцев. Персонажи игрока, просто ищущие продовольствие, припасы и другие различные вещи могут найти то, в чём они нуждаются, здесь. Единственные стационарные строения в этой области - большой фонтан, оформленный в виде массивной русалки, поднимающей в воздух корабль, и открытый загон, используемый местными владельцами ранчо, чтобы продавать лошадей и другой домашний скот.

Идеи для Приключений: каждый день в полдень людей на рынке значительно прибавляется, т.к. торговцы начинают распродавать свои товары. Члены городской стражи часто патрулируют рынок, но он всё равно остаётся любимым местом для карманников, которые пытаются обворовать гостей города, но не местных жителей. Если персонаж замечает карманника, возможно, что этот вор — работник гильдии дворников (см. область 51), и, если его ловят, это может привести ПИ к дому гильдии.

32. ЗАЛ ЧУДЕС АНМЕХА

Фасад этого здания завешан многочисленными афишами, многие из которых уже порвались или устарели; они изображают странных существ природы, монстров и причудливые реликвии под броскими заголовками типа: «Взгляните на Удивительного Человека-Угря!» или «Самая жестокая шутка природы».

Жаболицая Собака!», или «Испытайте Вашу Выносливость в Яме Мерзкого Ила!». Огромная вывеска над главным входом гордо гласит, что это - Зал Чудес Анмеха; вывеска мерцает при помощи постоянного *огня фей*.



Анмех отодвигает занавеску и все замирают

Это место как раз то, чем кажется - паноптикум и музей экзотики и необычных вещей. Вход стоит 1 см или 1 зм за «тур для почётных гостей», который проводит сам Анмех, который включает доступ к «секретным экспонатам». Это обычный показ новинок, которые богатые могут увидеть раньше других.

Существа: Зал Чудес - детище Анмеха Ронакина, отставного следопыта из дальних земель, который понял, что народ любит всё необычное. Он в своих путешествиях посетил десятки, если не сотни, уникальных культур и мест, из которых он и взял экспонаты для своих выставок. Выставка представляет из себя показ монстров, необычных предметов и диорам некоторых из всемирно известных и странных мест. Анмех также пытается на каждой выставке показать, по крайней мере, два или три, живых экспоната (обычно это маленькие существа, типа стиргов, душителers, кобольдов или более экзотических экземпляров). Реже он показывает что-то большое, типа мертвечинника или филибера (медвесова).

Идеи для Приключений: поскольку многие из его живых экспонатов - опасные существа, Анмех уделяет большое внимание безопасности. К сожалению, одно из его недавних «приобретений», оказалось яйцом эттеркапа, которое Анмех неправильно идентифицировал как яйцо паука. Эттаркап вылупился и смог убежать в город. Анмех надеялся, что он умер, но недавно поползли слухи об уродливом человеке, который угрожает людям в трущобах, и Анмех забеспокоился.

33. МАГАЗИН СУВЕНИРОВ

Этот магазин, кажется, всегда окружен необычными запахами и бесчисленным числом ворон, сидящих на его карнизах и жёлобах. Вывеска над дверями изображает квазита, ломающего жезл о рогатый череп, и злого духа, появляющегося из сломанного конца жезла.

Магазин сувениров - одно из трёх мест в Солтмарше, где продаются магические вещи (другие два - Храм Боккоб [область 39] и Чёрный рынок [область 49]). Магазин просто завален странными предметами; здесь также могут быть найдены компоненты заклинаний и алхимические изделия из гильдии алхимиков (область 30).

Миша Ларакти, владелица, всегда имеет в запасе магические вещи, которые стоят меньше 3000 зм, хотя её запас вещей, которые стоят 1000 зм и больше, ограничен 1d3. Обычно она получает новые вещи раз в месяц. Иногда, у неё появляются товары и за 6000 зм, но они быстро продаются. В настоящее время, её единственная дорогая вещь - пара *перчаток Ловкости* +2. Каждый месяц, есть небольшой (5%-ый) шанс, что она получит новую дорогую вещь. (Определяйте вещь случайно, но это должна быть малая чудесная вещь ценой не более 6000 зм.) Эти дорогие изделия неизменно продаются странствующим авантюристам, а не жителям города.

Существа: Миша - человек средних лет. Она всегда в поисках новой магии для покупки, а т.к. она - член гильдии торговцев, владельцы магазинов Солтмарша всегда рады иметь с ней дело.

Магазин Миши - одно из самых притягательных мест для воров. К счастью, в своём последнем приключении до выхода в отставку, Миша спасла вирмлинга серебряного дракона от племени огров. Дракон (дракониха), Таалиакс, обещала оплатить Мише, служа её защитником до смерти Миши. На сегодняшний день

Таалиакс - очень молодой серебряный дракон. Она проводит своё время в форме большой сторожевой собаки, которая спит около камина, но она быстро реагирует на любую угрозу магазину или Мише.

Идеи для Приключений: Цены в храме Боккоб (область 39) достаточно высоки и Миша не волнуется о конкуренции, но Чёрный рынок (область 49) был занозой в заднице в течение многих лет. Так как они не платят налоги и не гнушаются продавать ворованные товары, то Мише трудно оставаться конкурентоспособной. Если бы она смогла получить информацию о местоположении Чёрного рынка, она могла бы отправиться в муниципалитет и попросить, чтобы его закрыли. Она заплатит любому ПИ, который достанет её эту информацию 2000 зм и предоставит пожизненную 20%-ую скидку на вещи, купленные в её магазине.

34. ДОМ ГИЛЬДИИ КОЖЕВЕННИКОВ

Это старое здание просело в середине, его стены медленно прогнивают, а фундамент подмывается текущей внизу рекой. Полуразрушенная вывеска всё ещё висит над покосившейся дверью, но что на ней изображено, уже непонятно.

Когда-то это был дом гильдии кожевенников, но несколько лет назад её руководитель, Кайорн Кестер, было уличён в связи с бандой работорговцев, основавших на ферме к западу от города. После общественного суда, Кайорн был признан виновным и казнён. После того, как не объявилось никакого наследника, город раздал имущество Кайорна, но не смог найти документы на дом. В результате, он остался во владении города, но совет не имеет ни времени, ни ресурсов, чтобы восстановить гильдию. Оставшиеся кожевенники присоединилось к гильдии торговцев, а здание теперь постепенно разрушается.

Идеи для Приключений: правда о деле Кайорна остается сокрытой в разрушенном здании, в секретной комнате, где Кайорн хранил документы на дом наряду с его журналами и сбережениями. Обнаружить потайную комнату трудно (УС Поиска 26), но хранящиеся там записи доказывают, что Кайорн был оклеветан. К тому же, в записях, кажется, говорится, что, по крайней мере, ещё три торговца в Солтмарше были связаны с работорговцами. Хоть в документах и нет конкретных имён, одна из записей говорит, что один из этих торговцев был портным. Двое из неизвестных торговцев с тех пор оставили Солтмарш, но третий - Дикрофт Кронан, руководитель гильдии портных (область 23) - всё ещё живет в городе. Если бы он узнал о документах, он отдал бы всё, чтобы только заполнить и уничтожить их.

35. МОСТ МАРШГЕЙТ

Мост Маршгейт – крытый мост, сделанный из камня с крышей из сланца. На его стенах вырезаны горгульи, а небольшая наблюдательная башня на восточном конце моста предоставляет превосходный вид на болота на севере. На всей протяжённости моста стоят многочисленные альковы, каждый с узким окном, из которого открывается вид на болота или город. Молодые влюблённые часто назначают свидание в альковах поздно вечером, а городская охрана закрывает глаза на их действия.

Идеи для Приключений: то, что охрана города позволяет ночью ходить по мосту, на руку одному из самых опасных хищников Солтмарша - жителю старого особняка Андригалов (область 60) - вампиру Сошине Анамар. Поздно ночью она соблазняет посетителей



Вампир Сошин тащит в руины особняка Андригалов очередную жертву

моста, почти всегда одиноких посетителей города, которых никто не стал бы искать. Поскольку она использует газообразную форму (переносит тело своей последней жертвы, от которого она избавится позже в своём логове), охрана понятия не имеет, что такие ужасные дела творятся почти каждую неделю прямо под их носом. Сошин

может нацелиться на одного из ПИ, если она подумает, что персонаж один, или она может выбрать целью кого-то, с кем ПИ рассчитывали встретиться в городе.

36. ГЛАВНЫЕ МОСТЫ

Два больших деревянных моста перекинуты через реку Зимородок в Солтмарше, каждый достаточно широк для проезда двух экипажей. Северный мост называют Мостом Анвина, в честь одного из основателей Солтмарша. Южный мост называют Треугольным, из-за его необычных треугольных свай.

37. МАЛЫЕ МОСТЫ

Также через реку Зимородок перекинуты два малых моста. По ним может пройти лошадь, но вообще там передвигаются пешком. Восточный мост известен как Рыночный Мост, а западный называют Мостом Моллюска из-за его плотно уложенных укладок.

38. МУЗЕЙ СОЛТМАРША

Это огромное здание сделано из белого мрамора. Многочисленные резные колонны поддерживают открытый внутренний двор, а фасад покрыт витиеватой резьбой. Ворота из сварного железа контролируют доступ в здание; здание открыто днём, но закрывается на ночь. «Музей Солтмарша» - вырезано на камне над входом.

Эта большое строение – больше, чем просто музей искусства и скульптуры. Оно также служит штаб-квартирой для гильдии искусствоведов, организации, которая близко связана храмом Боккоб (область 39) и Театром Солтмарша (область 24). В отличие от большинства музеев, всё, что здесь выставлено, можно купить за честную цену. Большинство предметов стоит приблизительно 100 зм, но за некоторые просят 3000 зм. Любой, кто просто хочет побродить по музею, может сделать это за 1 зм.

Существа: хранитель Музея Солтмарша (и руководитель искусствоведов) - приятный старик по имени Меррин Паскенфелл. Он всегда находится в поисках нового таланта, и персонаж, который докажет свои умения старику, будет находится под его благосклонным и полезным патронажем.

Музей Солтмарша мог бы стать целью для воров, но Меррин хорошо вложился в охрану музея. Регулярные патрули наёмной охраны (человеческий воин 3) наблюдают за зданием днём и ночью, а ворота и двери защищены *волшебными замками*, наложенными самим Меррином (хотя он держит двери и ворота открытыми днём). Другие многочисленные магические ловушки, включая *сигналы тревоги*, *печати чёрной змеи* и *охранные руны*, наложенные жрецами Боккоб, охраняют витрины; самые ценные экспонаты хранятся в массивном хранилище в центре главного здания. Наконец, Меррин недавно стал использовать ходячего щита, чтобы увеличить защиту музея. Но всё же, Меррин тайно платит гильдии воров Солтмарша ежемесячную плату за крышу, чтобы гарантировать, что никакие местные преступники не попытаются наложить руку на музей.

Идеи для Приключений: Один из ценных работников Меррина, человек скульптор Дестэн Клоризал. Используя свитки *плоть в камень*, купленные на Чёрном рынке (область 49), Дестэн ловит животных и небольших монстров в близлежащих окрестностях и превращает их в статуи, которые потом выдаёт за свои работы. Проверкой Определения Заклинаний с УС 26 можно установить, что статуи были созданы при помощи заклинания, но т.к. Меррин не имеет рангов в этом умении, а статуи продаются очень быстро, этот обман никто не заметил, то есть *почти* никто. Тайсон Каштилан, священник Боккоб, понял что происходит, когда увидел одну из статуй Дестэна. Тайсон повздорил с Дестэном, но волшебник использовал один из его свитков на жреца. Тайсон пропал уже несколько месяцев назад, а Дестэн стал более осторожным при создании новых статуй. Он надеется изменить статую Тайсона, чтобы продать её коллекционеру на Чёрном Рынке, но на это уйдёт ещё несколько недель; окаменевший жрец спрятан в подвале скромного дома Дестэна.

39. ХРАМ БОККОБ

Не так давно, этот участок был местоположением плохо финансируемой библиотеки Солтмарша. Несколько лет назад, местный авантюрист-жрец Боккоб купил библиотеку и переделал её под храм, посвященный его божеству. Сегодня, Храм Боккоб – возможно, самое уникальное и узнаваемое здание во всём Солтмарше.

Построенный в форме пирамиды, храм увенчан большим куполом, окружённым стеклянными башнями. Большая, пятиэтажная башня из голубого мрамора доминирует над восточной стороной пирамиды. Ночью всё здание переливается бесчисленными *вечными огнями*, а массивный пылающий символ Боккоб медленно вращается над центральным куполом. Зрелище устрашающее и завораживающее. Жрецы других храмов в городе (особенно Лира Ивесса Собора Пелора, область 8) находят это дело безвкусным и смущающим, но здание понравилось небольшому количеству религиозных жителей города.



Храм Боккоб возвышается над Солтмаршем

Храм Боккоб служит для нескольких целей. Прежде всего, это - храм. Книги из старой городской библиотеки сохранили, хотя лишь посвящённый может заглянуть в хранилище не платя 1 зм. Храм также служит штаб-квартирой для гильдии местных магов, которая расположена в голубой мраморной башне и соединяется с главным храмом коротким каменным переходом. Волшебники гильдии настаивают, что членство открыто для любого человека с любой верой, но те, кто не поклоняется Боккоб, находят, что им некомфортно состоять в гильдии.

Наконец, храм - одно из немногих мест в городе, где регулярно продают магические вещи. В отличие от Чёрного рынка (область 49) и Магазина Сувениров (область 33), большинство продаваемых здесь товаров производятся местными волшебниками и жрецами. Магический магазин обычно имеет на складе вещи стоимостью до 3000 зм. Однако, изделия, которые стоят более 2000 зм имеются в ограниченном количестве; обычно 1d3 штук в месяц.

Существа: Храм Боккоб имеет в своём штате семь жрецов: четыре аколита 1-ого уровня, два священника 3-ьего уровня и Эмират Растинар, текущий высокий священник Боккоб. Эмират - серьёзный полуэльф; ни один из его подчиненных не может сказать, что он когда-либо видел, что Эмират смеется, ещё меньше он улыбается. Он позволяет другим жрецам поступать так, как им хочется, но если кто-нибудь из них нарушает его негласные правила, он сажает их в келью для объяснений. Жрецы Боккоб понимают, что, если они не достаточно мудры, чтобы отличить правильное от неправильного, они не должны быть здесь и таким образом не выражают недовольства Эмиратом.

Другой важный житель этого комплекса – Милор Орвид, волшебник самого высокого уровня в Солтмарше и руководитель гильдии волшебников. Милор и три его ученика (см., Идеи для Приключений ниже) редко оставляют башню, которая служит им гильдией. Они полагаются на одного из шести служителей полуросликов (все обыватели 1-ого уровня), которые ходят для них в магазины и заботятся о других мирских вопросах. Милор часто проводит неделю за неделей за работой над магическими вещами. Раз или два в год, он выбирается один в Дридвуд, чтобы сравнить свои открытия и результаты работы с эльфийскими волшебниками, которые там живут; они часто охотятся за экзотическими компонентами заклинаний вместе.

Идеи для Приключений: Неизвестная Милору и его двум ученикам, третий ученик - молодая женщина по имени Кейтлин Литори, которая кажется многообещающим волшебником – на самом деле аранея-волшебник 2-ого уровня в человеческом облики. Кейтлин не устраивает жизнью с другими аранеями в Дридвуде и она

обманула Милора, сказав ему, что она осиротевший волшебник, который потерялся в лесу. Сжалившись над ней, Милор взял её в гильдию и очень доволен её прогрессом. Другие два ученика, Каверн Леск и Морадни Мортай ревнуют, что Кейтлин получает столько внимания от Милора и могут попытаться украсть у неё запасы или свитки. Если они это сделают, то Кейтлин может быть вынуждена убить одного или обоих, и спрятать их тела.

40. РАТУША

Это длинное кирпичное здание содержится в идеальном состоянии. Центральный купол расположен между крыльями близнецами, в которых разместились офисы, конторы и складские помещения. Центральная комната служит аудиторией, где муниципалитет проводит правительственные встречи, открытые для публики. Однако, охрана не допускают туда кого попало - требуется проверка Переговоров с УС 20, чтобы попасть на сессию совета.

Когда совет не заседает, здесь работают различные клерки и писцы, копируя юридические тексты и исследуя проблемы. Если ПИ желают стать гражданами Солтмарша, они должны обратиться в это здание, а затем ждать в течение двух недель, пока совет не рассмотрит прошение и не примет решение. ПИ могут заработать гражданство, продемонстрировав свои рыночные умения (они должны иметь, по крайней мере, 4 ранга в умении Ремесло, Выступление или Профессия) или помочь в защите города (и иметь, по крайней мере, два уровня персонажа в классе ПИ). Совет не позволяет очевидным преступникам или хулиганам стать гражданами; персонаж, который подпадает под это описание, может одурачить совет успешной проверкой Обмана, противопоставленной коллективной Проницательности совета +10. Все заявления на гражданства требуют оплаты регистрации в 10 зм (чего можно избежать успешной проверкой Переговоров с УС 25). Гражданин Солтмарша имеет следующие преимущества:

- Он может заниматься бизнесом и иметь собственность в городе.
- Он больше не должен платить пошлины при входе в город.
- Он получает право голоса, когда совет выносить принятие законодательных актов на общественное голосование.

Гражданство может иметь и другие выгоды на ваше усмотрение; возможно гильдии Солтмарша позволяют присоединяться к ним только гражданам, например.

Существа: В дополнение к двум дюжинам писцов и служащих, которые работают и живут здесь (все или эксперты 1-ого уровня или обыватели), здесь размещается патруль охраны из шести человек (все воины 1-ого уровня). Этой охраной командует отставной авантюрист дварф по имени Геолин, который одевается безупречно и не переносит дурачеств в здании.

Вы можете найти детали относительно муниципалитета и его работы на странице ____.

Идеи для Приключений: Если ПИ делают себе имя в Солтмарше как герои или авантюристы, это лишь вопрос времени прежде, чем муниципалитет попросит о встрече с ними. Ко времени, когда ПИ достигают 3-ьего уровня, они привлекают достаточно внимания, чтобы они получили вызов на следующую встречу совета. Совет просто желает взглянуть на них и хочет удостовериться, что они не замышляют ничего плохого для Солтмарша. Если встреча проходит гладко, совет может призвать героев позднее для выполнения заданий в интересах города.

41. ШКОЛА ЛЕЗВИЙ

Эта окружённая стеной территория содержит большое, одноэтажное деревянное строение, которое окружает открытый внутренний двор. Ворота сюда вообще-то закрываются и охраняются, хотя это больше делается напоказ, чем для чего-либо ещё что.

Это – славящаяся своей трудностью Школа Лезвий, школа боевых искусств, основанная почти десятилетие назад. Её инструкторы учат акробатическому стилю, который сосредоточен на использовании лёгкого оружия и подвижности, короче говоря, здесь обучают дуэлянтов.

Членство в Школе Лезвий только по приглашению. В основном, здесь одновременно учится дюжина студентов, каждый из которых был приглашён основателем школы или одним из его двух помощников. Эта тройка внимательно следит за теми, чей боевой стиль мог бы быть улучшен их уроками; аналогично, знать города и руководители гильдий могут порекомендовать возможных студентов.

Существа: Дарин Ларскен, человек-дуэлянт из отдаленного города Вербобонк, основал Школу Лезвий почти десять лет назад. С тех пор, он обучил сотни студентов, но только три дюжины получили высшее образование и стали дуэлянтами; его курсы известны своей трудностью. Двое из его дипломированных специалистов, женщина гном по имени Эмбер и человек по имени Портас, в настоящее время служат его помощниками. Дарина недавно очаровала Оди Зарастиян, владелица Театра Солтмарша (область 24), до такой степени, что он начал пропускать занятия, и он всё больше полагается на своих двух помощников, чтобы те проводили занятия.

Идеи для Приключений: персонаж мог бы быть приглашен в школу, если он имеет базовый бонус атаки +1, навык Фехтование, владение лёгким военным или экзотическим оружием ближнего боя и, по крайней мере, 4 ранга в умении Акробатика. Приглашение, раз сделанное, никогда больше не повторяется; потенциальный студент обычно имеет день, чтобы принять приглашение или отказаться.

Как только студент принимается, он должен переехать жить в Школу, платить за обучение 500 зм за полгода, и тренироваться, по крайней мере, 8 часов в день, пять дней в неделю. В конце каждого 8-часового дня, студент утомляется и получает очки опыта, как будто он победил монстра с УСт 6. Студент, который не отказывается от занятий, может заработать достаточно опыта, чтобы стать дуэлянтом уже спустя пять лет после того, как он приступил к тренировкам.

Дарин понимает, что некоторые из его студентов - также и авантюристы. Пока они сражаются только лёгким военным или экзотическим оружием ближнего боя в своих приключениях, и пока они проходят проверку Переговоров с УС 25, Дарин позволяет им практиковаться только четыре дня в неделю, оставляя три дня в неделю на приключения.

42. «СЕРЕБРЯНЫЙ ВОРОН»

Большая часть фасада и черепичной крыши этого мраморного здания покрыта серебряной краской.

Серебряные украшения, часто в форме воронов, украшают строение, а изящная серебряная статуэтка ворона возвышается на серебряном бруске над главным входом. Это безвкусное учреждение - Серебряный Ворон, самая престижная таверна Солтмарша и гостиница.

Его еда и пиво имеют превосходное качество, но стоит всё в десять раз дороже, чем перечислено в *Руководстве Игрока*. Владелец даже держит маленький набор из пяти свитков *пира героев*, для специальных случаев; принять участие в таком банкете стоит 80 зм с человека. Все номера состоят из трёх комнат - гостиная, спальня и ванная. Номер стоит 10 зм за ночь; в стоимость входит завтрак, массаж, горячая ванна и уборка. Каждый номер может быть защищён хорошим замком (УС Взлома 30).

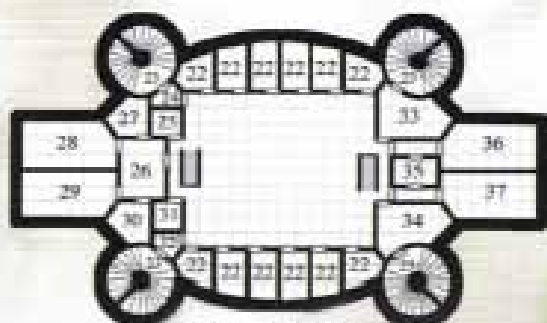
Существа: Это невероятное учреждение находится во владении и управляется Хоскином Лашти, приятным полуросликом, который также является одним из членов совета Солтмарша. Из всех шести консулов, он, возможно, наименее заинтересован своей ролью. Он предпочитает проводить время в своём учреждении, развлекая гостей и общаясь с элитой города. Хоскин имеет *статуэтку чудесной силы (серебряный ворон)*, которую он, как известно, при случае, даёт займы одобренным гостям.

Идеи для Приключений: Одним из недавних гостей Хоскина был Комби Опалтуф, странствующий волшебник, который заплатил за номер на месяц вперёд, объяснив, что ему нужно уединение, чтобы скопировать несколько новых заклинаний в его книгу заклинаний. Комби был убит в своём номере, а его книгу заклинаний украли. Тело не будет найдено, пока оно не начёт гнить спустя несколько дней после убийства, но преступление окажется загадкой, потому что дверь комнату не взламывали. По правде говоря, Комби украл редкое заклинание у вызывателя-отшельника, который живет в близлежащем Дридвуде. Вызыватель разыскал его и использовал *дверь в измерения и воображаемого убийцу*, чтобы вернуть собственность. Обнаружение убийцы - трудная задача для ПИ с умениями в распутывании тайн, которые не оставляют никаких обычных зацепок; заклинания типа *разговора с мёртвыми* и *предсказание* обязательно помогут в этом случае.

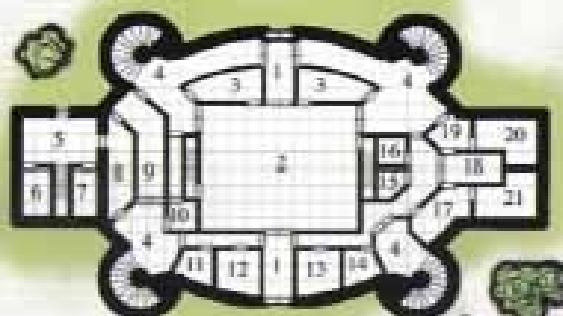


Хоскин Лашти, владелец
Серебряного Ворона

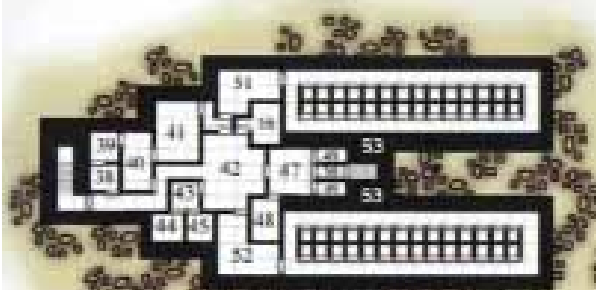
Гарнизон Солтмарша



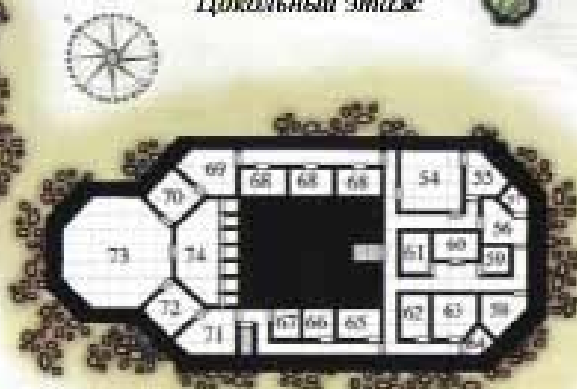
Верхний этаж



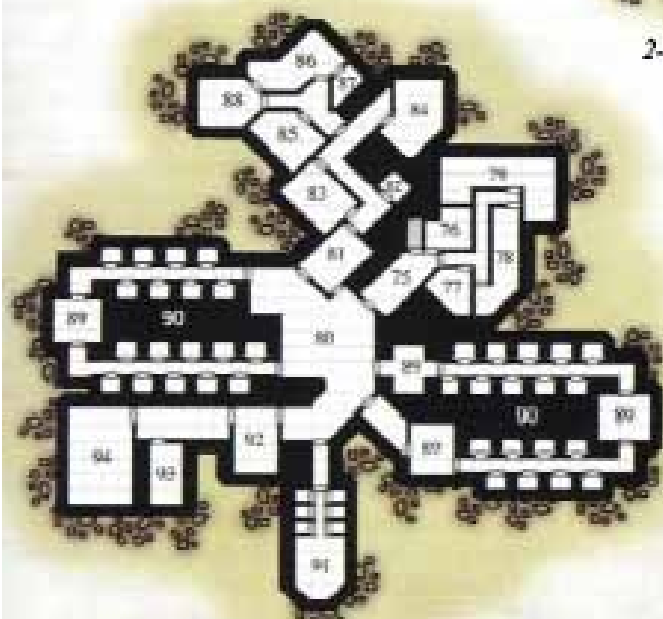
Цокольный этаж



1-й тюремный уровень: распределитель и камеры



2-ой тюремный уровень: рабочие помещения



3-ий тюремный уровень: максимальная защита



Key

- | | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------|
| 1. Entry Hall | 45. Guard Post | 85. Training Room |
| 2. Training Hall | 46. Barracks | 86. Hallward's Lounge |
| 3. Reading Room | 47. Armory | 87. Holding Cell |
| 4. Tower Entrance | 48. Locomotive Churn | 88. Hallward's Quarters |
| 5. Prison Entrance | 49. Work Detail Hall | 89. Guard Room |
| 6. Guardroom | 50. Locomotive Room | 90. Cell Block |
| 7. Holding Cell | 51. Counting | 91. Endure Chamber |
| 8. Guardroom | 52. Inspecting Room | 92. Guard Room |
| 9. Training Hall | 53. North Guardroom | 93. Study Room |
| 10. Storage | 54. South Guardroom | 94. Prisoner Chamber |
| 11. Meeting Room | 55. Cellblock | |
| 12. Workshop | 56. Workshop | |
| 13. Lounge | 57. Guard Room | |
| 14. Library | 58. Workshop | |
| 15. Kitchen | 59. Prison | |
| 16. Locomotive | 60. Workshop | |
| 17. Main Hall | 61. Library | |
| 18. Main Hall | 62. Library | |
| 19. Kitchen | 63. Store in St. Cloud | |
| 20. Prison | 64. Barracks | |
| 21. Prison's Barracks | 65. Prison | |
| 22. Prison Barracks | 66. Prison | |
| 23. Prison Barracks | 67. Prison | |
| 24. Prison Barracks | 68. Prison | |
| 25. Prison Barracks | 69. Prison | |
| 26. Prison Barracks | 70. Prison | |
| 27. Prison Barracks | 71. Prison | |
| 28. Prison Barracks | 72. Prison | |
| 29. Prison Barracks | 73. Prison | |
| 30. Prison Barracks | 74. Prison | |
| 31. Prison Barracks | 75. Prison | |
| 32. Prison Barracks | 76. Prison | |
| 33. Prison Barracks | 77. Prison | |
| 34. Prison Barracks | 78. Prison | |
| 35. Prison Barracks | 79. Prison | |
| 36. Prison Barracks | 80. Prison | |
| 37. Prison Barracks | 81. Prison | |
| 38. Prison Barracks | 82. Prison | |
| 39. Prison Barracks | 83. Prison | |
| 40. Prison Barracks | 84. Prison | |
| 41. Prison Barracks | 85. Prison | |
| 42. Prison Barracks | 86. Prison | |
| 43. Prison Barracks | 87. Prison | |
| 44. Prison Barracks | 88. Prison | |
| 45. Prison Barracks | 89. Prison | |
| 46. Prison Barracks | 90. Prison | |
| 47. Prison Barracks | 91. Prison | |

43. БАРАКИ/ТЮРЬМА

Это мрачное строение вырисовывается на вершине небольшого холма, окружённого каменным забором в 15 фт высотой, увенчанного угрожающей путаницей железных шипов и лезвий. Это - Бараки Солтмарша, которые также служат тюрьмой. Наземная часть укрепленного здания содержит склады оружия и бараки для городской стражи, а так же тренировочные площадки, обеденные залы и другие помещения первой необходимости. Три подземных уровня отведены под городскую тюрьму: чем ниже, тем опаснее и ужаснее там заключённые. Третий уровень содержит хорошо оборудованную камеру пыток, о существовании которой мало кто знает. Она используется лишь изредка, и только для наиболее упёртых преступников, которые сопротивляются всем другим формам допроса.

Существа: Хотя наблюдательные башни на городских стенах и имеют бараки, большинство членов городской стражи размещается здесь. Валтасу Кангу, текущему командующему стражи помогает большой полу-орк по имени Граст Рэдбирд, который служит тюремщиком гарнизона.

Три типа охраны служат у Валтаса:

Патрули Городской Стражи: гарнизон содержит пять таких групп, каждая состоит из трёх воинов 1-ого уровня во главе с воином 5-ого уровня; две группы всегда находятся на патрулировании.

Сталкеры: гарнизон имеет пять сталкеров, все следопыты 3-его уровня; они выступают в качестве тайной охраны города, хотя лишь один или два могут быть найдены здесь одновременно.

«Звери»: это бригады из трёх варваров 1-ого уровня во главе с варваром 5-ого уровня; только две из них сохранились на данный момент и они живут ниже; варвары служат охраной тюрьмы и выступают в качестве боевой элиты, когда это необходимо.



Бараки Солтмарша также служат тюрьмой

Идеи для Приключений: персонаж, которого арестовали, почти наверняка попадёт сюда. Преступления в Солтмарше наказываются лишением свободы, а размер тюрьмы очень большой. Верхний уровень подземелья оставлен для коротких сроков и мелких жуликов, средний уровень для долговременных заключённых (до пяти лет), а низший уровень предназначен для отбывающих пожизненное заключение. Побег из тюрьмы Солтмарша, хоть и труден, но может представить из себя отличное приключение для правильного типа ПИ. В качестве альтернативы, ПИ, возможно, должны пробраться в тюрьму, чтобы опросить или даже спасти заключённого (который мог быть заключён в тюрьму несправедливо).

44. СКОТОБОЙНЯ

Почти ощутимый запах смерти окружает эту большую скотобойню. Домашний скот, купленный у торговцев, приводят сюда на забой и разделку. Забивают животных в нескольких подземных палатах, а отходы сваливают в ямы с зелёной слизью, которую сжигают один раз в неделю, о чём можно узнать по густым столбам противного зелёного дыма.

Соседи долго добивались переноса скотобойни, но муниципалитет отказывается переносить одно из самых больших мест по переработке продовольствия за городские стены.

Существа: Четыре неряшливых и неприятных брата - Кинто, Парн, Торкан и Вандер Андерхоффы – текущие владельцы и управляющие скотобойней. Братья именуют себя как Мальчики Рыбы-Пилы из-за большой рыбы-пилы, которую Торкан поймал несколько лет назад; он её высушил и поставил у главного входа на скотобойню. Горожане терпят Мальчиков Рыбы-Пилы, хоть они и не дружелюбны, главным образом потому, что никто не хочет делать работу, которой они так очевидно наслаждаются.

Идеи для Приключений: С течением времени Мальчики Рыбы-Пилы стали более смелыми в своих проделках и погромах. Они поняли, что их готовность делать их работу, предоставляет им много свободы в «развлечениях» и что ни могут избежать неприятностей. Недавно, наиболее сильный из братьев (Вандер) узнал, что на верфи может быть спрятан небольшой тайник с платиновыми монетами (область 27), и они готовят тайный набег на здание, как только смогут получить карту верфи на Чёрном рынке (область 49).

45. ГИЛЬДИЯ КАМЕНЩИКОВ

Это большое каменное здание возвышается над близлежащей городской стеной. Южная часть двора часто бывает завалена каменными блоками и гравием; ещё больше лежит в главном складе здания. Дом гильдии каменщиков также служит пунктом распределения всех строительных материалов, необходимых городу и близлежащим областям. Поблизости расположено несколько хороших каменных карьеров, так что камень даже идёт на импорт.

Существа: текущий руководитель гильдии каменщиков - кислотищий человек по имени Йонши Квансат. Он талантливый каменщик, но ему всё всегда не достаточно хорошо. Его три самых больных темы - Мальчики Рыбы-Пилы и скотобойня (область 44); Кайли Рестинан, владелец Лодки Ящериц (область 18), который когда-то оскорбил его публично, и Флэниган Лорск, владелец торговой компании «Вайткэп» (область 29), который, по мнению Йонши, слишком взвинтил пошлины и сборы на импорт.

Идеи для Приключений: Йонши готовится сделать что-нибудь с Флэниганом Лорском. Его план состоит в том, чтобы узнать, с какой проституткой встречается Флэниган в Танцующей Дриаде (область 47), убить её, а затем подставить Флэнигана, таким образом, устранив одну из его самых больших проблем в городе. Йонши ещё не знает как проверить это дело. Если он узнает, что Флэниган стал якшаться с ПИ, он решает вместо проститутки убить ПИ, нанимая убийц не из города.

46. ПРИЮТ ЛИЛИБРУК

Этот большой, в готическом стиле дом, кажется немного неуместным рядом со скромной и утилитарной архитектурой Солтмарша. Одно из первых зданий, построенных в городе, приют изначально был обителью семейства Ласситеров (область 57). Когда благородные представители Солтмарша начали переселяться в западную часть города, семейство Ласситеров сделало тоже самое. Следующие несколько лет особняк пустовал, пока инициативная аристократка по имени Одри Лилибрук не купила и не отремонтировала особняк, сделав из него приют.

Со времён своего основания, Приют помог образумиться и обучиться сотням непослушных детей и подростков. Сегодня в приюте живут более трёх дюжин сирот, а Одри пришлось нанять пять человек, чтобы те помогали поддерживать порядок. Дом выглядит страшновато, но граждане Солтмарша понимают, что это доброе дело. Конечно, водоворот слухов окружает Лилибрук, но большинство людей приписывает эти слухи жестоким и мстительным детям, пытающимся очернить её имя.

Существа: Одри Лилибрук сейчас почти семьдесят пять лет, но она остаётся подвижной и сильной женщиной. Её голос пронзителен и его невозможно проигнорировать, и она управляет приютом крепкой, но понимающей рукой. Её пять помощников постоянно ищут новых сирот, но всяческие неурядицы (типа болезней, несчастных случаев или беглецов), кажется, всегда препятствует приюту полностью укомплектовать места. В любом случае, посетители приюта обращают внимание, что дети ведут себя хорошо и вежливо, кроме некоторых нарушителей спокойствия, шепчущих о демонах в подвале и ведьмах на чердаке.

Идеи для Приключений: К сожалению, дети правы, Одри – культист повелителя демонов Граз'зта. Она купила дом у Ласситеров для прикрытия её шабашей ведьм; её пять «помощников» - адепты 2-ого уровня, которые

рыщут по городу в поисках новых потенциальных культистов, под предлогом поиска приёмных родителей. Одри весьма здорово научилась разбираться, кто может быть восприимчив к её силе и богатству, и поэтому она завербовала уже почти сто пятьдесят граждан Солтмарша в свой культ; многие из них были прихожанами Пелора. Этим новым «прихожанам» наплели о появлении божества удачи по имени Джодай, и сказали, что, если они будут поклоняться Джодаю в тайне, их удача значительно возрастет. Каждого из этих культистов заклеили миниатюрным клеймом между лопатками, и через неделю, после начала поклонения они обнаружили, что их удача, кажется, увеличивается, по мере того как они всё больше молятся «Джодаю» у себя дома. Планы Одри относительно её культа и фактического источника странной удачи должны быть раскрыты, но эти секреты, конечно, не принесут ничего хорошего Солтмаршу.

Дети приюта находятся в безопасности, пока они не начинают слишком рьяно проявлять интерес к тому, что происходит на чердаке и в подвале. Это превосходное укрытие для Одри и лишь самые любопытные дети – кто пытается раскрыть её культ – заканчивают свою жизнь в пасти демонических животных, которых Одри держит взаперти глубоко под приютом.

Любой, кто получает клеймо Джодая (на самом деле, клеймо Граз'зта) и молится ночью в тайне, обнаруживает,

что одно из его умений, в которых он имеет, по крайней мере, 1 ранг (выбранное наугад), получает бонус нечестивости +1. К тому же, небольшая удача, типа нахождения серебряной монетки на дороге или получении хорошего места в переполненной таверне, кажется, становятся обычным делом. Через какое-то время, мировоззрение персонажа перемещается в сторону зла, и тогда Одри раскрывает новообращённому все её секреты.

47. «ТАНЦУЮЩАЯ ДРИАДА»

Игровой зал, таверна, гостиница и бордель - Танцующая Дриада - одно из самых печально известных зданий в Солтмарше. У него роскошный фасад, который, кажется, немного неуместным для близлежащих трущоб. Мраморные колонны, выполненные в форме деревьев поддерживают стены здания, а постоянный *безмолвный образ* женщины с бледной кожей и зелеными волосами в бесстыдной позе на небольшой сцене, напоминающей долину реки в лесу, украшает главный вход.

Внутри, главная комната заставлена столами для игры в карты, кости и другие игры. Красивые женщины, одетые как дриады и нимфы, наряду с мужчинами, одетыми как сатиры и пикси, принимают заказы на напитки. Большая сцена в дальнем конце зала – полноразмерная, точная копия миниатюрной долины лесной реки с фасада здания; ночи, когда «дриады» танцуют на сцене – особенно жаркие.

Клиенты могут арендовать комнаты на верхнем этаже для сна, но большинство посетителей Танцующей Дриады арендует их для других целей. Служащие здесь мужчины и женщины предлагают больше, чем просто напитки.

Существа: Танцующая Дриада - прикрытие для гильдии воров Солтмарша. Несколько подземных палат фактически служат штаб-квартирой для гильдии. Согласно городским записям, владелец Танцующей Дриады – Ослор Пендикро, но он, не более чем прикрытие - союзник гильдии, хотя и не официальный член. Фактический владелец – Саша Амистар, осторожный и соблазнительный полуэльф. Она появляется как танцующая дриада три ночи в неделю, используя заклинание барда, чтобы выглядеть как дриада; её перевоплощение одурачило многих друидов и



следопытов. Её истинная сущность и роль в бизнесе известны только членам гильдии и некоторым другим избранным людям в городе, включая её любовника, Торена Аеракина, одного из членов городского совета. Эта связь - одна из основных причин, что её до сих пор не раскрыли.

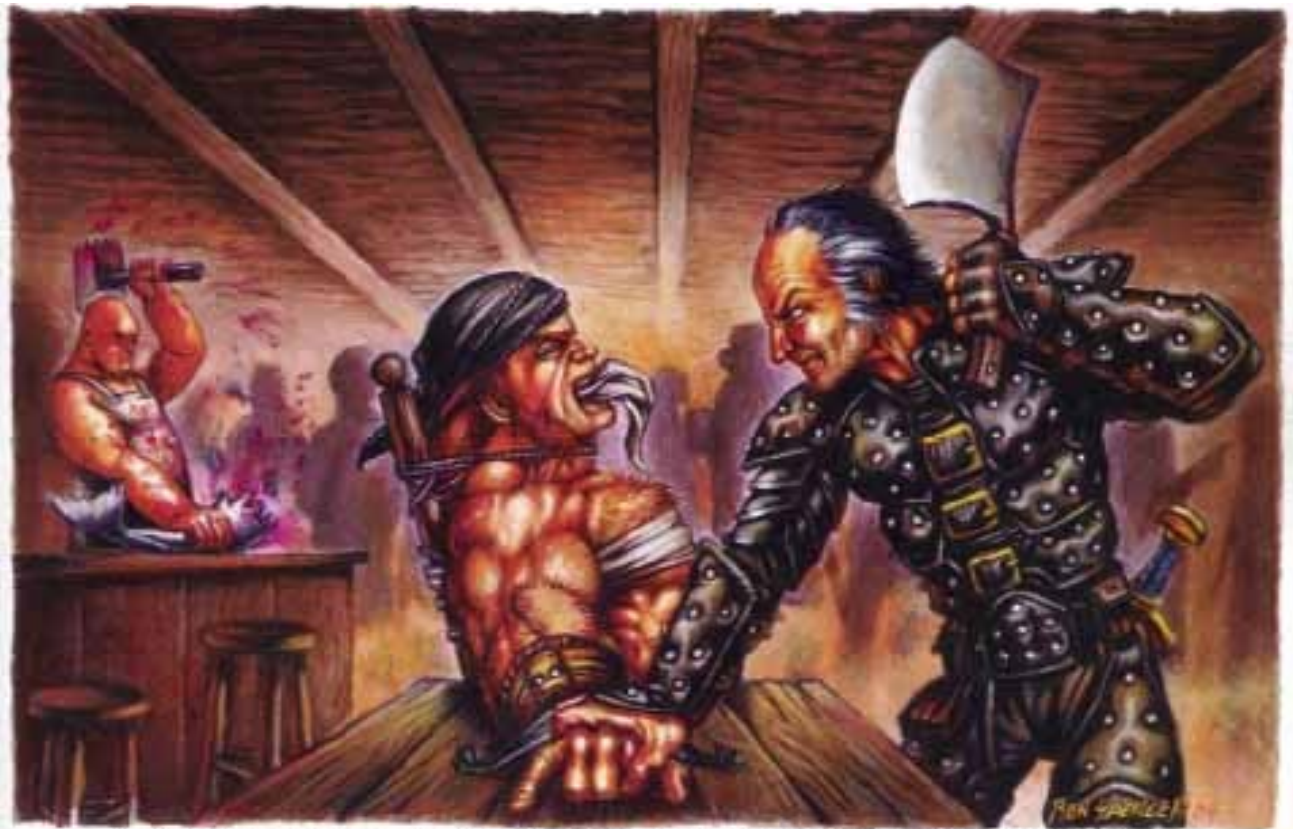
Идеи для Приключений: Любой плут ПИ, который пробует войти в контакт с подпольем Солтмарша, вероятно придёт сюда. Конечно, никто не попадёт сюда без пароля, который изменяется ежедневно. Изучение текущего пароля требует проверки Сбора Сведений с УС 20, сопровождаемой проверкой Запугивания или Переговоров с УС 20.

Сказав пароль любому из работающих здесь, персонаж получает аудиенцию с одним из подчиненных Сашы. Вновь прибывший должен пройти изнурительные препятствия в большом зале в подвале Танцующей Дриады; испытание содержит, по крайней мере, десять проверок умений (все с УС 20, выбираемых случайно из списка классовых умений плута), из которых претендент должен пройти, по крайней мере, шесть. Успех кончается приглашением присоединиться к гильдии воров; провал означает, что гильдия навсегда будет закрыта для этого персонажа.

Между гильдией воров и гильдией убийц напряжённые отношения. Эти две группы часто вступают в конфронтации за территории, рабочие места и по своим взглядам, но пока что между ними нет войны. Хотя, не требуется много усилий, чтобы разжечь пламя.

48. «РАЗДАВЛЕННАЯ КАМБАЛА»

Половина этой захудало-выглядеющей таверны стоит на сваях в водах гавани, в то время как другая половина расположена на земле. Знак над шаткой передней дверью изображает человека, расплющивающего большую камбалу молотком. Внутри сильно пахнет несвежим грогом, сырой рыбой и потом, хотя регулярных посетителей это, кажется, не волнует. Хрупкие заслонки по южной стене, и открытые отверстия в полу в восточной части здания выходят прямо в воду. Посетители ловят рыбу из этих отверстий или справляют нужду, если придётся. Название таверны происходит от специализации дома, из камбалы здесь делают пюре (вместе с костями, глазами и всем остальным), а затем жарят в сале и гроге.



Нед Шейкшафт следит за порядком в Раздавленной Камбале

Это учреждение, кажется, стандартный пример таверны, но проверка Проницательности с УС 25 позволяет персонажу заметить, что постояльцы просто изображают пьяных, и что большинство из них остаётся

настороже. Как и в случае с близлежащей Танцующей Дриадой (область 47), Раздавленная Камбала – ширма для теневого бизнеса - в данном случае, гильдии убийц.

Секретный туннель в западной части бара ведет вниз, к частично затопленному проходу, который уходит на запад, из воды и в небольшую сеть пещер под особняком Разивата (область 56). Разиваты даже не подозревают, что гильдия убийц скрывается под их подвалом.

Существа: таверна и гильдия управляются одним человеком. У него бегающие глаза, а зовут его Нэд Шэйкшафт. Нед прожил в Солтмарше большую часть жизни, зарабатывая на жизнь работой, которую другие люди не стали бы выполнять. Много лет он работал на Дикрофта Кронана в гильдии портных (область 23), пока не провалил задание и Нед был почти убит группой авантюристов, которых невзлюбил Дикрофт. С тех пор Нед стал работать в гильдии убийц и лишь недавно стал её руководителем.

На сегодняшний день в гильдии состоит лишь десять убийц, но их влияние в Солтмарше достаточно велико; средний человек на улице думает, что в городе скрывается множество убийц. Члены - плуты, которые неудовлетворенны работой в гильдии воров и сумели убежать - обычно, инсценируют собственную смерть.

Идеи для Приключений: Любой, кто невзлюбил ПИ и имеет избыток денег, недостаток морали и храбрость, может выйти на гильдию убийц. Тем не менее, более вероятно, что ПИ сделают что-то такое (помочь здесь, угодить там), что вызовет цепь событий, которые приведут к окончательному разрыву между убийцами и ворами. Война между этими двумя гильдиями был не за горами и теперь не потребуется много усилий, чтобы она началась.

49. ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Домишки и лачуги, которые стоят на этой улице, используют утёс как одну из стен. Это здание не исключение; это чуть больше, чем простой навес, сложенный напротив скалы. Двери и окна забиты; если заглянуть через доски внутрь, то можно разглядеть заброшенный дом. Персонажи, которые всё же хотят войти в здание, могут сделать это, пройдя через северную стену, которая полностью обвалилась. Те, у кого есть навык Выслеживание и кто проходит проверку Выживания с УС 15, замечают кое-что интересное - множество частично скрытых следов на земле лачуг.

Дело в том, что это здание - вход на Чёрный Рынок Солтмарша, один из самых больших секретов города. Секретная дверь, располагающаяся в склоне утёса (УС Поиска 25), ведёт ко множеству подземных палат под Высотами Солтмарша. Обычно, дверь заперта и охраняется изнутри. ПИ могут открыть её успешной проверкой Взлома с УС 30 и вступить внутрь, сказав охране (человек воин 2/плут 1) нужный пароль. Нахождение пароля требует проверки Сбора Сведений с УС 20, сопровождаемой проверкой Запугивания или Переговоров с УС 20.

Сам Чёрный Рынок состоит из нескольких комнат, связанных друг с другом туннелем в полмили длинной, который выходит в скрытую морскую пещеру на западе города, куда доставляют товары контрабандисты, пираты и другие бандиты. Несколько торговцев обосновались здесь работая вместе, чтобы помогать и защищать друг друга. Многочисленные организации, включая гильдию воров (область 47), гильдию убийц (область 48), дом Ласситера (область 57) и гильдию ремесленников (область 52), финансируют и поддерживают Чёрный Рынок.

Персонажи, которые желают купить товары на Чёрном Рынке, должны сначала найти агента в городе при помощи проверки Сбора Сведений с УС 25. Провал на 5 и больше указывает, что городская стража обращает внимание на ПИ и подходит к ним с расспросами; в этом случае персонажи не могут пытаться найти Чёрный Рынок в течение недели. Успех указывает на то, что агент соглашается работать с РС; он делает закупку для них и доставляет товары туда, куда скажут ПИ. Чтобы сохранить секреты рынка, чужаки почти никогда не допускаются в подземные комнаты.

Как правило, всё, в пределах 3000 зм может быть куплено на Чёрном Рынке безо всяких проблем. Клиенты могут купить и более дорогие изделия, но это уже не так легко.

Доставка товаров ценой от 3001 до 4500 зм занимает 2d6 дней и имеет 125%-ое повышение в цене.

Доставка товаров ценой от 4501 до 6000 зм занимает 1d4 недели и имеет 150%-ое повышение в цене.

Доставка товаров ценой от 6001 до 15000 зм занимает несколько месяцев и имеет, по крайней, двойную рыночную стоимость.

Существа: Все торговцы Чёрного Рынка - плуты 3-ьего уровня; кроме того, пять огров варваров 3-ьего уровня живут на рынке и обеспечивают защиту, при необходимости. Организационная сила, стоящая за рынком, и существо, которое держит его столь же ярким, сколь и секретным - склонный к бизнесу колдун-допельганджер по имени Влистур. Он живет в небольших комнатах, спрятанных под рынком и рассматривает его тайну, как самую великую ответственность, прежде всего потому, что он получает вознаграждения от всех его торговцев.

Идеи для Приключений: Хотя он и противозаконен, Чёрный Рынок всё равно востребован. К персонажам, которые, как известно, работают вне закона, можно приблизиться посредством одного из руководителей гильдии или члена совета, если помочь им защитить тайну рынка; возможно местный паладин, посещающий Собор Пелора заполучил список имен агентов Чёрного Рынка. Муниципалитет поддерживает

рынок по многим причинам, и он мог бы нанять ПИ, чтобы уничтожить или изъять этот список от обращения.

50. ДОМ СУМАСШЕДШЕЙ НЕТТИ

Уникальный для трущоб, этот дом сделан из камня, а не дерева и имеет соломенную крышу. Когда наступают зимние шторма, он выдерживает их с непринужденностью, в то время как деревянные здания на этом мысе ужасно повреждаются ветрами и волнами, которые достаточно высоки, чтобы переваливаться через скалы.

Существа: Давным-давно, перед тем, как Солтмарш стал городом, эксцентричный друид по имени Квандер построил дом. Он жил здесь в течение нескольких десятилетий до того, как однажды он просто не вошёл в море и не утонул. В течение многих лет после того, местные жители избегали этого места, но, в конечном счёте, они начали строить свои дома всё ближе и ближе. Наконец, особенно храбрая жительница по имени Нетти решила поселиться в этом доме. Факт состоит в том, что она обезумела вскоре после этого, но ещё не потеряна для местных жителей; и в то время как Нетти иногда помогает бедным своей магией, она остается фигурой страха и недоверия.

Идеи для Приключений: через день после того, как она поселилась в доме Квандера, Нетти нашла странный золотой амулет и сошла с ума. В амулете живёт злой дух, распушенный и безумный изверг по имени Лолиакра. В плохие дни, Лолиакра бесится и проводит время, используя Нетти для криков, ярости, а также заставляет её вырезать из дерева его потерянные части тела. В хорошие дни, Нетти сжигает эти части и делает что может, чтобы помочь местным жителям. Источник проклятия амулета и местоположения тела Лолиакры оставлены на ваше усмотрение.

51. ГИЛЬДИЯ МУСОРЩИКОВ

Это большое здание взгромоздилось на резко сужающемся мысе, для чего есть свои причины: это – гильдия мусорщиков. Один из единственных процветающих видов коммерческой деятельности в трущобах, это – основная работа для большого количества чернорабочих низкой квалификации, которые бесконечно патрулируют улицы Солтмарша со своими тележками для мусора. Они очищают улицы и переулки от грязи и мусора, оттаскивают их сюда и сжигают в яме за зданием, или просто сваливают в море.

Существа: единственный человек, который живёт здесь – руководитель гильдии, грязный человек по имени Тарн Тиклип. Он собирает платежи с Солтмарша за услуги, которые предоставляет его гильдия, но денег хватает лишь на зарплату множества чернорабочих, которых он нанимает, чтобы таскать тележки с мусором.

Идеи для Приключений: Народ часто выбрасывает неожиданные вещи. Единственный реальный источник развлечения Тарна – сортировка мусора. За эти годы он накопил кучу удивительно ценных частей драгоценностей, проклинающих писем и всякий другой полезный или интересный хлам. Если ПИ избавляются от чего-то, что они не хотят увидеть снова, Тарн мог бы это найти и продать лицу, предлагающему самую высокую цену.

52. ГИЛЬДИЯ РЕМЕСЛЕННИКОВ

Это странное здание, кажется, сделано из равных частей древесины, камня и железа. Многочисленные дымоходы расположились на его неровной крыше, а звуки молотов, свиста и металлического лязга периодически вырываются изнутри. Знак над дверью изображает набор соединённых механизмов.

Это здание, гильдия ремесленников, является относительно новым дополнением к Солтмаршу. Вся виды изобретателей, часовщиков, ремесленников, оптиков и слесарей приветствуются здесь. Гильдия ремесленников посвящена созданию механических и оптических устройств типа часов, подзорных труб и других нематических, но, тем не менее, чудесных изобретений.

Существа: текущий руководитель ремесленников - человек по имени Андрати Патервалус, одаренный игрушечный мастер, игрушки которого - соловьи, омары и лягушки – нарасхват среди детей знати. Менее удачливые ребята не могут позволить себе дорогие игрушки и лишь наблюдают частые демонстрации механических чудес за городом на западе. Благородные дети устраивают там запутанные боевые сражения. Конечно, Андрати не очень рад, когда его игрушки ломают, но так как их ремонт приносит хороший доход, он не слишком жалуется.

Идеи для Приключений: секрет Андрати состоит в том, что его изобретения не полностью механические: это, на самом деле, малые конструкции. Он создаёт их, а затем маскирует любую магическую ауру вариантом заклинания *необнаружимость*, которое он исследовал. Как ни странно, его гений сделал бы ему хорошую карьеру в гильдии волшебников (область 39), если бы он раскрыл себя, но он находит, что они слишком замкнуты на себе; они не испытывают никакой радости или любви к жизни. Андрати мог бы прекрасно сойтись с ПИ, которые чувствуют тот же самое, что и он.

53. ОСОБНЯК ФАСТРАЛЛИ

Этот особняк, кажется, довольно новым. Виноградные лозы не растут на стенах дома, а синяя краска на фасаде здания свежая и яркая. Герб на воротах изображает ястреба на синем фоне с кольцом в клюве.

Существа: семейство Фастралли – новички в благородном сословии Солтмарша. Они вышли из длинного поколения ювелиров и вложили большие деньги в гильдию ювелиров (область 14) и её владельца - Роделика Карнета. Фактически, вмешательство семейства в жизнь Роделика поставило его на путь закона. Она Фастралли, пышная женщина, которая наслаждается её новым богатством и социальным статусом, управляет семейством.

Идеи для Приключений: Фастралли всё ещё разбираются, кто их союзники, и они могут нанять ловких ПИ, чтобы те разузнали положение Фастралли относительно другой знати.

54. ОСОБНЯК ИРАКИНОВ

Этот особняк хорошо сохранился, но сразу видно, что он старый. Четырёхэтажная башня, которая возвышается над главным входом, затмевает два этажа особняка. На воротах висит герб - русалка на зелёном поле, её руки подняты, в левой руке свиток, а в правой жезл.

Существа: семейство Иракинов - старая кровь Солтмарша - произошло от одного из четырех авантюристов, которые основали город. Сегодня, Торин Иракин – самый молодой из правящей знати в Солтмарше; он стал главой семейства, когда и его родители, и его дедушка умерли от внезапной сильной болезни. Сплетни в городе говорят, что Торин отравил их, но молодой аристократ сердито опровергает эти слухи и уже оштрафовал несколько человек за клевету. Другой предмет большого количества сплетен - Торин должен жениться; сейчас он живёт в особняке с его двумя младшими братьями и четырьмя младшими сёстрами. Торин унаследовал членство в городском совете от его дедушки и оказался одним из наиболее уравновешенных и разумных консулов в истории.

Идеи для Приключений: социальная ситуация у Торина сложная. Много лет он тайно был любовником руководительницы гильдии воров - Саши Амистар (область 47). Он всегда полагал, что у него будет много времени, пока он вступит в права наследования, но внезапная смерть его родителей и дедушки всё изменила. Его новые обязанности начали насаждать на него. Хотя Саше нравится быть любовницей одного из городских консулов (и очевидные выгоды этого), Торин всё сильнее просит её уйти от дел и стать его женой публично. Когда он откажется, он мог бы принять на работу ПИ, чтобы те помогли убедить Сашу порвать с гильдией и жениться на Торине, задача легкая на словах, но не на деле.

55. ОСОБНЯК АЛЬТИНОВ

Стены и крыша этого, в общем-то, отличного особняка были выкрашены в отвратительный апельсиновый оттенок. Герб на воротах изображает прыгающую оранжевую рыбу на сочном сине-зелёном фоне.

Существа: семейство Альтинов представляет благородный путь рыбака. Их предки построили не только верфь (область 27), но и пирсы, и мосты в Солтмарше. Лорис Альтин – текущий глава семейства. Одно из его первых действий после наследования – покраска дома в апельсиновый цвет, чтобы он соответствовал цвету рыбы семейства, оранжевому окуню. Его жена, дети и родные братья были потрясены и испуганы этим действием, но они смирились с тем фактом, что другую знать дразнит цвет их дома.

Идеи для Приключений: Альтины остаются весьма активны в рыбной промышленности, и если ПИ причинят проблемы любому честному рыбаку, семейство скоро услышит об этом и потребует компенсации.

56. БАШНЯ РАЗИВАТ

В отличие от других больших особняков в Солтмарше, над этой благородной виллой доминирует высокая каменная башня и нескольких древних дубов. Герб, установленный на воротах изображает дуб, окруженный лучами белого света на коричневом фоне.

Существа: Разиваты ведут свой род от одного из четырех авантюристов, основавших Солтмарш; их предок был друид Зестран Разиват, и они сохраняют о нём память, живя в гармонии с природой. Таким образом, их особняк намного меньше влияет на их семейные земли, чем здания других благородных семей. Разиваты - единственная не-человеческая знать в Солтмарше. Хотя они и полурослики, их дом подходит для существ человеческого размера – знак уважения их знатым товарищам. Сара Разиват, пожилая полурослиха, которая часто гостит у друидов Острова Дуба (область 63), в настоящее время управляет семейством.

Идеи для Приключений: Разиваты не подозревают о гильдии убийц города, которая обосновалась под их домом. Члены семейства иногда слышат шорохи или голоса снизу, но они решили, что это духи их предков, охраняющие дом. Разиваты даже хвастаются тем, что в их доме живут привидения, но другая знать игнорирует их. Нет никакого входа из подвала в гильдию; убийцы входят в своё логово по длинному туннелю из «Раздавленной

Камбалы» (область 48). Если их гильдию когда-либо обнаружат, один из убийц нажмёт на рычаг, чтобы разрушить туннель и открыть проход между гильдией и домом Разиватов. Убийцы надеются, что возникший в этом случае скандал даст им укрыться, чтобы перегруппироваться и сменить место «жительства».

57. ДОМ ЛАССИТЕРОВ

Этот прекрасный особняк действительно величествен и выстроен по классическим канонам. На его карнизе установлены горгульи, а молниеотводы защищают дом. Герб на воротах изображает два скрещенных кинжала на золотом фоне.



Иган Ласситер, владелец дома Ласситеров

Существа: Ласситеры – одно из первых семейств Солтмарша, ведущие род от Мори Ласситер, одного из авантюристов, которые основали город. Они активно участвуют в жизни города, особенно сильны они в гильдии торговцев (область 17), Театре Солтмарша (область 24) и Музее Солтмарша (область 38). Они также имеют связи с Приютом Лилибрук (область 46). Иган Ласситер – текущий глава семьи. Его мнение часто влияет на споры в муниципалитете (членом которого он является), и он имеет почти так же много врагов, как и друзей.

Идеи для Приключений: семейство Ласситеров – фактически одна из самых смертельных опасностей в Солтмарше. Все они тайно поклоняются Векне, а Иган Ласситер – их высокий священник. Многие другие люди принадлежат культу, и они встречаются в катакомбах под их домом. Там же расположен довольно большой подземный храм Векны и культисты собрали огромное количество нежити и пришельцев для защиты их секретов. Один из их самых великих секретов – основание культа Граз'зта в Приюте Лилибрук. Ласситеры планируют раскрыть этот культ, если они убедятся, что им поверят, и надеются, что шумиха о культе демона отвлечёт внимание от них самих. Раскрытие культистов и избавление Солтмарша от этого зла – задача для только самых храбрых ПИ.

58. ДОМ АМБЕРМИДОВ

Этот крепкий особняк, кажется построенным больше для практического применения, чем для показа богатства. Но также он выглядит хиреющим, его земли понемногу зарастают и смотрятся неопрятно. Герб изображает серебряную собаку, прыгающую на луну, на чёрном фоне.

Существа: У Амбермидов настали трудные времена, и Тобиас Амбермид, текущий глава семейства, понемногу сходит с ума. Его семейство сделало своё благосостояние на вине и имеет большое количество

виноградников на западе. Однако, недавно на виноградники совершили набег вороны и (что волнует больше всего) ящерицы из близлежащих болот. Тобиас верит, что за атаками на его земли стоят людоящеры, и он уже устал требовать объяснений в посольстве ящериц (область 22). Теперь, он просто хочет выселить всех ящериц из города и стремится подкупать всех людоящеров и ящериц, что те переехали в болота.

Идеи для Приключений: По правде говоря, горе Тобиаса не в людоящерах (хотя они не стремятся ему помочь, игнорируя его жалобы). Атаки животных организуются ожесточённой бывшей возлюбленной по имени Скай Рэйнклифф, с которой когда-то переспал Тобиас. Вместо того, чтобы иметь поблизости внебрачного ребенка, он порвал отношения и заплатил, чтобы Скай и её будущий ребёнок переехали подальше от города на север. Из этого ничего не вышло, так как на караван напали гиганты. Скай смогла выжить. Обозлённая на Тобиаса, она добралась обратно до города, сколотила небольшое состояние как грабитель, а затем использовала деньги, чтобы нанять теневого следопыта по имени Басвульф Тиск, чтобы тот помог лишить её бывшего возлюбленного средств к существованию. Она планирует отомстить и остальной части его семейства, но лишь после того, как уничтожит виноградники.

59. ДОМ ТИМЕРТИКОСОВ

Одно из самых внушительных зданий, этот особняк имеет резной фасад и окружён многочисленными фигурными кустами, изображающими фантастических животных. Герб на воротах изображает крылатый шлем над парой скрещенных перчаток на красном фоне.

Существа: Берущее начало от Оррина Тимертикоса, известного паладина и одного из четырёх авантюристов, которые основали город, семейство Тимертикосов всегда было представлено в муниципалитете города. В

настоящее время, глава семейства - Эролин Тимертикос - служит Солтмаршу не только как консул, но и как его мэр. Он занимает этот пост уже три десятилетия, но его популярность остаётся высокой. Однако, годы берут своё и в последнее время первой заботой Эролина является выдвижение нового мэра на рассмотрение остальной части совета до его смерти. Он хотел бы, чтоб это был один из его сыновей, но они не кажутся ему подходящими кандидатурами.



Эролин Тимертикос - мэр Солтмарша

Идеи для Приключений: если один из ПИ оказывается особенно галантным, прямым и харизматичным чтобы иметь дело с Солтмаршем и его народом, Эролин, мог бы представить этого ПИ как возможного кандидата на пост следующего мэра. Пост мэра сулит богатство, и в конечном счете, правление городом может выпасть на долю ПИ.

60. ОСОБНЯК АНДРИГАЛОВ

Когда-то это, возможно, был гордый, внушительный особняк, но дни его славы остались далеко позади. Здание заброшено, его крыша провалилась, окна заколочены, краска облезла, а лужайки заросли. Ржавчина и мох правят здесь. Изъеденный, полуразвалившийся герб криво висит на воротах, которые закрыты при помощи проржавевших цепей; что изображено на гербе, уже не различить.

Существа: Особняк Андригалов - источник слухов и невероятных предположений среди граждан Солтмарша. Он стоял здесь ещё до образования города, когда религиозное семейство Андригалов, которое служило Св. Катберту, расширяло свои земли. Когда был основан Солтмарш, Андригалы помогли неоперившейся коммерции встать на ноги, но их самым большим проектом была постройка собора Св. Катберта. Патриарх семейства, Джартис Андригал, хотел, чтобы это было самый большой подарок его клана расцветающему городу. Когда собор был почти закончен, Джартис пригласил дочь своего старого друга служить священником в соборе. Её звали Сошин Анамар, и фактически она была тайной любовницей Джартиса.

Вечером, когда Сошин прибыла в город, Джартис пригласил её в свой особняк на ужин, и попытался взять у неё то, что он рассматривал как награду за благородное положение высокого священника. Она отказалась и началась драка. В драке, она случайно сломала руку Джартису. Приведённый в бешенство, он ударил Сошин статуэткой Св. Катберта и оглушил Сошин. Считая, что она мертва, он и его родные братья

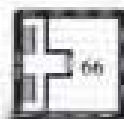
оттащили её тело в подвал и попытались избавиться от него в бадье с щёлоком. Когда щёлок начал уничтожать её тело, она очнулась. Она лишь успела увидеть Джартиса и его братьев и понять то, что случилось прежде, чем Андригалы закончили работу лопатами.

Это было началом конца для Андригалов. Хоть никто и не узнал о смерти Сошин (Джартис никогда не объявлял свои планы сделать её высоким священником, и, даже, то, что она приехала в Солтмарш), горожане заметили, что Андригалы внезапно стали замкнутыми. Работа по постройке собора остановилась, а через несколько месяцев все Андригалы пропали. Однажды, члены совета навестили Андригалов и были ошеломлены, когда обнаружили, что в доме все мертвы. Кто-то обошёл все комнаты в доме за несколько дней до этого и с особой жестокостью убил Андригалов. Тело Джартиса пропало и народ решил, что всё это сделал он и сбежал. Особняк был заколочен, собор был в конечном счете закончен и посвящён Пелору, а жизнь в Солтмарше продолжалась. Ежедневные разговоры об Андригалах постепенно превратились в слухи.

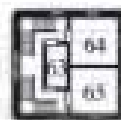
Идеи для Приключений: Всем известно, что в особняке Андригалов поселились привидения. Дети часто подначивают друг друга подойти к передней двери и постучать три раза, а также они рассказывают истории о маленьком Бакстере Ларенбайе, который принял вызов, чтобы поспать одному в доме. Они говорят, что Бакстер не вернулся от туда; городские стража отправилась на поиски и вышла с пустыми руками, утверждая, что не нашли там ничего, кроме тишины и пустоты, но они молчат о том, что действительно там нашли. Два месяца спустя Бакстер вышел из дома, его глаза, кожа и кости были покрыты катарактой, а пальцы на руках и ногах отсутствовали. Бакстер не произнёс ни слова за следующие четыре месяца, а однажды он спрыгнул с утёса в море. Никто с тех пор не заходил в особняк ночью.

Особняк Андригалов

- Key
- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. Front Door | 44. Conservatory |
| 2. Entry | 45. Storage |
| 3. Cook Room | 46. Backyard Kitchen |
| 4. Rear Office | 47. Pantry |
| 5. Breakfast Room | 48. Study |
| 6. Ballroom | 49. Gymnasium |
| 7. Storage | 50. Billiard Room |
| 8. Master's Bed | 51. Two Bedrooms |
| 9. Study | 52. Family Room |
| 10. Kitchen | 53. Bedroom |
| 11. Laundry | 54. Bedroom |
| 12. Entry | 55. Bedroom |
| 13. Bath | 56. Bedroom |
| 14. Butler's Quarters | 57. Master's |
| 15. Storage | 58. Laundry Room |
| 16. Servant's Quarters | 59. Dining Room |
| 17. Cook's Quarters | 60. Dining Room |
| 18. Washroom | 61. Dining Room |
| 19. Bathroom | 62. Dining Room |
| 20. Entrance to Chapel | 63. Bathroom |
| 21. Living Room | 64. Bathroom |
| 22. Dining Room | 65. Bathroom |
| 23. Meeting Room | 66. Master Bedroom |
| 24. Master's Room | 67. Front Office |
| 25. Conservatory | 68. Wine Cellar |
| 26. Library | 69. Basement Storage |
| 27. Game Room | 70. Additional Storage |
| 28. Storage | 71. Bath |
| 29. Smoking Room | 72. Unfinished Room |
| 30. Dining Room | 73. Dining Room |
| 31. Family Room | 74. Unfinished Room |
| 32. Storage | 75. Family Room |
| 33. Library | 76. Storage |
| 34. Reading Room | 77. Chapel |
| 35. Chambermaid's Room | 78. Storage |
| 36. Dining Room | 79. Storage |
| 37. Servant's Quarters | 80. Conservatory |
| 38. Servant's Quarters | 81. Master's Office |
| 39. Master's Quarters | 82. Front Office |
| 40. Library | 83. Front Office |
| 41. Reception Room | 84. Front Office |
| 42. Day Nursery | 85. Justice Andriaga's Office |
| 43. Master's Room | 86. Justice Andriaga's Office |



4-й Этаж



3-й Этаж



1-й Этаж



2-й Этаж

Один квадрат — 5 фт



Цокольный Этаж



Подвал и Катакомбы

Истории об особняке верны, хотя там не живут привидения Андригалов. Семейство убила никто иная, как Сошин, которая восстала из неосвященной могилы как вампир. Она оставила тела лежать в своих комнатах после того, как она закончила с ними. Но только не полуэльфа по имени Джартис, которого она утащила в подвал и держала там в

течение многих лет, запертым в звуконепроницаемой комнате, и мучила его каждую ночь. Джартис жил ещё сто лет в постоянных муках.



Особняк Андригалов, когда-то гордое строение, сейчас заброшен ... а кто-то говорит, с привидениями

Сошин охотится в Солтмарше очень долго, но она осторожна и хватает только одиноких гостей города, и ещё не раскрыла секрет своего существования. Она часто соблазняет своих жертв на Мосту Маршгейт (область 35), используя *шляпу перевоплощения*, чтобы появляться в образе, когда она была живая - соблазнительная женщина двадцати трех лет отроду. В её истинной форме, которую она показывает только своим жертвам, она ужасно бледная, вся израненная и изъеденная щёлоком.

Сошин - одно из самых опасных существ в Солтмарше, и вы не должны напускать её на ПИ, пока они не станут достаточно высокого уровня. Когда вы посчитаете, что они готовы с ней встретиться, сделайте так, чтобы одна из жертв вырвалась из лап Сошин и рассказала историю об ужасной женщине, которая напала на него на мосту. После длительного расследования, ПИ должны выйти на особняк Андригалов и катакомбы под ним, которые заполнены миньонами-нежитью Сошин, и несколькими мощными дьяволами, которых она вызвала своей божественной магией, изменённой её новым покровителем, Неруллом.

61 ФОРУМ СОЛТМАРША

Эта каменная структура стоит на открытом воздухе; многоколонный форум охраняют две больших статуи конных рыцарей. В центре форума стоит ещё четыре статуи – паладина, плута, волшебника и друида, очень похожие на четырёх авантюристов, которые основали Солтмарш много лет назад.

Знать часто собирается здесь, чтобы обсудить злободневные темы дня или просто увидеться. Из этой точки прекрасно видны сам Солтмарш, Остров Дубов и море.

Каменный мост, который соединяет форум с Островом Дубов – чудо архитектурной мысли – поддерживается лишь четырьмя тонкими сваями, которые уходят в море.

62. ФОРТ ОСТРОВА ДУБОВ

Этот маленький, приземистый каменный форт уже заброшен. Когда-то в прошлом, муниципалитет держал здесь небольшой гарнизон охраны, планируя в последствие превратить этот остров в морскую базу. Планы были пересмотрены, когда маленькая группа друидов предложила самим наблюдать за островом, занять маяк в дальнем конце и предупреждать город в случае атак с моря. Сам форт остался незанятым и покрылся виноградными лозами, и стал любимым место для молодой влюбленной знати, которые ищут уединения от родителей.



*Ли́ра Толива́р, лидер друидов
с Острова Дубов*

63. ОСТРОВ ДУБОВ

Этот большой остров выступает из воды почти на 250 фт и достигает почти такой же высоты, что и Высоты Солтмарша в их самой высокой точке. Дубы и немного елей покрывают остров; ястребы и орлы устроили свои гнездовья в лесу, а небольшие грызуны и кролики скрываются в подлеске.

Существа: Остров Дубов находится под присмотром пяти друидов, которые служат Эхлонне; их лидер - друид по имени Ли́ра Толивар. Они проводят большую часть их времени, медитируя в лесу, но они постоянно наблюдают за южными подходами к городу; они выступают как опекуны острова и Солтмарша.

64. ВЕРТИКАЛЬНЫЕ КАМНИ

Два массивных обелиска в виде каменных столбов смотрят на океан. Друиды Острова Дубов считают это место наиболее священным на всём острове и исполняют их ритуалы и религиозные церемонии именно здесь. При восходе солнца и закате вид, открывающийся отсюда просто изумительный.

Идеи для Приключений: Друиды не знают, что эти камни были установлены здесь несколько столетий назад пиратом по имени Пиджей Пит, чтобы отметить местоположение одного из его тайников с сокровищами. Карта, которая приводит ПИ к камням, может причинить некоторые проблемы с друидами. Даже если их убедить, что здесь можно найти сокровища пирата, они не желают сносить камни без существенной пользы от ПИ.

65. МАЯК СОЛТМАРША

Второе искусственное строение на Острове Дубов - высокий маяк из синего мрамора. Внимательный взгляд (проверка Определения Заклинаний с УС 26) показывает, что маяк был создан при помощи заклинаний *изменение формы камня* и *каменная стена*. Сам маяк приблизительно 100 футов высотой, а в его массивной линзе горит набор *вечных огней*. Небольшое здание примыкает к основанию

башни, в котором укрываются друиды ночами, когда на открытом воздухе спать слишком неудобно.

Массивный рог венчает башню. Человек наверху маяка может использовать его, чтобы подать знак, который можно услышать во всём Солтмарше. Это сигнал тревоги в случае вражеского нападения с моря. Каждый год в весеннее равноденствие, друиды используют рог, чтобы известить о начале нового года, а также извещают граждан Солтмарша в случае какой-либо нужды.

Идеи для Приключений: друиды присматривали за маяком в течение многих десятилетий, а его сияние постоянно освещало горизонт ночью. Если с друидами что-то происходит и маяк тухнет, горожане могут запаниковать. Никто не окажется достаточно храбр, чтобы узнать, что там произошло, кроме, возможно, ПИ.

НЕ-ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ: Глава Пять

Как Мастер, вы должны продумать тысячи мелочей. Это ваша работа - описать каждое существо, которое встречают ПИ, от короля dwarфов до безымянного копыеносца, а так же каждого монстра, с которым они сталкиваются, от внушающего страх злобоглаза, до рычащей гиены. Кроме того, вы должны помнить, как вёл себя бармен в городе Солтмарш, когда ПИ заходили к нему в последний раз (это было два месяца назад в мире игры и больше шести месяцев назад в реальном времени).

Важность НИПа может быть измерена одним простым критерием – степенью взаимодействия с ПИ. Если ПИ разговаривают с барменом на каждой сессии, то он более важен, чем король царства (которого ПИ могли бы никогда и не увидеть), допельганджер, изображающий из себя священника (которого ПИ могли бы никогда не разоблачить) или чёрный страж, буйствующий в округе (с которым ПИ могли бы сразиться и победить за одну сессию).

В конечном счёте, действительно важные НИПы живут своей собственной жизнью, а персонажи развивают длительные отношения с ними, рассматривая некоторых из них как близких друзей, а других, как непримиримых врагов. Независимо от того, какова природа этих отношений, последовательный отыгрыш этих НИПов – залог становления прекрасным Мастером. В конце концов, всякий раз, когда ПИ взаимодействуют с одним из ваших важных НИПов, игроки погружаются в мир и историю, которые вы создаёте.

СВЯЗИ

Во время приключений в вашем мире кампании, персонажи игрока встречаются с бесчисленными НИПами. Некоторые из них злодеи или беспристрастные наблюдатели, некоторые могут предложить простейшую помощь, и лишь немногие из них становятся ценными союзниками, к которым ПИ регулярно обращаются за помощью, информацией или просто ради поддержания товарищеских отношений. ПИ, которые особенно привязаны к одному из таких союзников, могут взять его на работу в качестве помощника или, даже, ученика, но главным образом, такие индивидуумы просто остаются надёжными друзьями.

Раскрытые Тайны (см. мой перевод) дают рекомендации по работе со связями. Если вы ищете более простую систему, которая требует меньшего количества бумажной работы и вознаграждает ПИ за отыгрыш роли и взаимодействие с НИПами, вы можете использовать систему, представленную здесь.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЯЗЕЙ

ПИ, желающий получить связь, должен сначала выбрать НИПа. Если отношение этой персоны к персонажу хуже, чем «полезное», первый шаг – довести отношение НИПа к ПИ до «полезного» при помощи проверки Переговоров. (Персонаж может заставить НИПа Запугиванием, но он не может получить долгосрочную связь с этим умением.) Как только отношение НИПа становится полезным, игрок просто объявляет намерение установить связь с этим НИПом.

ПИ может иметь множество связей, равное его бонусу Обаяния (минимум одну). Кроме того, персонаж, который присоединяется к гильдии (см Гильдии, страница ____), получает одну дополнительную связь в гильдии. В этой системе, персонаж не получает автоматически новые связи после достижения новых уровней. Когда открывается новый слот для связи, ПИ должен найти и установить её как обычно.

Таблица 5-1: Примеры Связей

Связь	Класс	Бесплатная польза	Частота
Агости с Берега Теней	Волшебник 5	Переводит любой не-магический свиток	1/неделю
Деогол «Метатель Ножей»	Плут 4	Подделывает документ	1/месяц
Фараан Никабар	Жрец 6	Смягчает неприятности с местными властями	однажды
Василий Толстый	Эксперт 5	Оценивает художественную вещь, ювелирное украшение или драгоценный камень	1/неделю
Ял Омари	Духовный кинжал 3	Сопровождают индивидуума в одном приключении продолжительностью до 1 дня	однажды
Вайлдкэт Родорссон	Варвар 5	Помогает обучить животное (см. Приручение животного)	однажды

Ниша Многоглаз	Плут 7	Собирает сведения о любой местной персоне	однажды
Ялдабод	Псион (телепат) 5	Использует <i>чтение мыслей</i> на одного пленника	1/месяц
Синрик Чистый	Жрец 5	Лечит (<i>лечение лёгких ран</i>)	1/месяц
Оркац из Зелёного Города	Эксперт 5	Помогает в исследовании определённой темы (+2 бонус к проверке Знания ПИ)	1/неделю

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЯЗЕЙ

Человек, участвующий в связи с ПИ, ведёт себя так, как будто его положение между помощником и наёмником. Он не будет рисковать жизнью ради ПИ или сопровождать его в приключениях, но он может дать информацию по нужному вопросу, повлиять на другие группы и организации ради защиты ПИ, или сделать проверку умения – пока это не будет стоить ему никаких денег. (Если для проверки нужны деньги, ПИ должен оплатить расходы.) Кроме того, человек, участвующий в связи с ПИ, может иногда отказаться от его нормальной оплаты за услугу, которую он выполнил для персонажа. Этот вид пользы доступен для данного индивидуума только в определенных временных интервалах, как указано в Таблице 5-1: Примеры Связей.

НАЁМНИКИ

Руководство Ведущего приводит цены за наём многих обывателей 1-ого уровня, но авантюристам часто требуются услуги НИПов-специалистов, которые особенно хороши в определённой задаче. Чем выше уровень специалиста, тем лучше он решает поставленную задачу, и больше стоимость его услуг. Специалист имеет выгодный набор навыков, умений и классовых характеристик, которые позволяют ему быть лучшим в определённой задаче.

Так как большинство НИПов-специалистов не сосредотачивают свои умения на бое или защите, они, зачастую, не будут соглашаться сопровождать ПИ в приключениях. Убеждение специалиста выполнять несвойственную ему работу удваивает или даже утраивает его запрашиваемую цену, и он может также потребовать долю сокровищ, даже если он не помогает в бою.

В следующих секциях приведены описания различных видов специалистов. Приведены класс персонажа, умения и навыки, которыми каждый тип, вероятно, будет обладать, но полные боевые статистические данные не даются. Специалисты – обычно эксперты, хотя некоторые могут быть мультиклассовыми персонажами, чтобы получить дополнительные выгоды, касающиеся их выбранных профессий. Чисто технически, маги – такие же специалисты, но их нет в следующих секциях, так как затраты на чтение НИПами заклинаний или создание магических вещей приведены в другом месте.

Авантюристы не рассчитываются как специалисты, но они описаны ниже, потому что НИПы-авантюристы часто сопровождают партии ПИ во время их приключений.

Авантюристы и специалисты всегда используют элитный выбор (подробнее об элитном выборе читай в *Драконах и Подземельях Для Чайников* в моём переводе – прим. перев) (15, 14, 13, 12, 10, 8), определяющий их показатели характеристики.

АВАНТЮРИСТЫ

В отличие от специалиста, авантюрист не боится сопровождать других в опасных миссиях. Когда ПИ решают, что их группа нуждается в дополнительном специфическом члене команды (это может быть жрец, для дополнительного лечения, плут, чтобы разбираться с ловушками, или воин, чтобы обеспечить дополнительную боевую поддержку) – они должны нанять авантюриста.

Авантюристы почти всегда НИПы одного класса. (Мультиклассовых авантюристов нужно рассмотреть как уникальный НИПов, которых невозможно нанять простым предложением денег.) Вы можете использовать таблицы на страницах 113-126 из *Руководства Мастера Подземелий*, чтобы быстро создать авантюриста.

Как правило, ежедневная плата авантюриста в золотых монетах равна его уровню персонажа в квадрате, плюс часть любого получаемого сокровища – обычно от половины до всего сокровища. Однако, он претендует на десятую часть его нормальной запрашиваемой цены и полную долю сокровищ, если его уровень персонажа равен или выше среднего уровня персонажа партии (?).

Авантюристы не получают очки опыта, поэтому, если ПИ нуждаются в высокоуровневом авантюристе для следующей миссии, они должны найти другого авантюриста. ПИ, которые «прикипели» к определённому авантюристу, могут взять навык Лидерства и принять его на работу в качестве помощника, при условии, что его показатель Лидерства высоко достаточно, чтобы это сделать.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Умения специалистов могут сильно отличаться, но каждый выбирает одно конкретное умение, чтобы сосредоточить свои усилия, и размещает его лучший показатель характеристики (15) в ключевую характеристику этого умения. Выбранное умение зависит от призвания специалиста. Например, дипломат, очевидно, выберет Переговоры, а сыщик будет, скорее всего, нуждаться в Сборе Сведений. Аналогично, укротитель животных нуждается в Приручении Животных, мудрец нуждается в одном специфическом умении Знания, а слесарь нуждается во Взломе.

Ежедневная норма платы специалисту зависит от его модификатора умения для его выбранного умения, а не от его уровня персонажа. Таким образом, первый шаг в определении стоимости его найма - вычислить его модификатор умения.

Таблица 5-2: Модификаторы Умений Для Человеческих Специалистов

Уровень	Ключевая Характеристика	Модификатор Умения	Источник Бонусов	Стоимость
1-ый	15	+13	Навыки, высококачественное снаряжение	2 зм
2-ой	15	+14	-	2 зм
3-ий	15	+17	Компетентность +2	3 зм
4-ый	16	+22	Компетентность +5	4 зм
5-ый	16	+23	-	4 зм
6-ой	16	+24	-	504 зм
7-ой	18	+26	Вещь для характеристики +2	505 зм
8-ой	19	+27	-	505 зм
9-ый	19	+28	-	505 зм
10-ый	19	+29	-	506 зм
11-ый	19	+30	-	1007 зм
12-ый	20	+31	-	1007 зм
13-ый	22	+33	Вещь для характеристики +4	1007 зм
14-ый	22	+35	-	1008 зм
15-ый	24	+37	Вещь для характеристики +6	1008 зм
16-ый	26	+39	Неотъемлемый бонус +1	2008 зм
17-ый	26	+40	-	2009 зм
18-ый	26	+41	-	2009 зм
19-ый	27	+42	Неотъемлемый бонус +1	2009 зм
20-ый	28	+44	-	2009 зм

Модификаторы Умений Специалистов

Так как большинство специалистов является людьми, следующие рассуждения детализируют, как человеческий специалист создаёт его модификаторы в его выбранном умении. См. сноску «Не-человеческие Специалисты» ниже, где приведены рекомендации по настраиванию бонусов умений для других рас.

Таблица 5-2: Модификаторы Умений для Человеческих Специалистов приводит базовый модификатор умения человеческого специалиста для его выбранного умения на любом данном уровне. Она также дает самую раннюю точку, когда специалист может получить доступ к дополнительным бонусам, типа магических вещей, которые повышают показатель характеристики или предоставляют бонусы компетентности, навыкам, которые дают дополнительные бонусы умения, и высококачественному снаряжению.

Ключевая Характеристика: На 4-ом уровне человеческий специалист повышает ключевую характеристику для его выбранного умения на 1 очко, поднимая её до 16 и получая ещё один бонус +1 к проверкам с его выбранным умением. Он продолжает повышать эту характеристику, получая выгоду каждые четыре уровня персонажа. Приобретение очков, которые повышают его показатели характеристик, также принято во внимание в этой колонке.

Навыки: специалист берёт любые навыки, которые могут повысить модификатор для его выбранного умения как можно скорее. Так как он имеет право на два навыка на 1-ом уровне как человек, он берет Улучшенное Умение, которое добавляет +3 к его модификатору умения, и другой повышающий умение навык (типа Бдительности или Убедительность), который предоставляет бонус +2 к его выбранному умению и ещё одному. Концентрация, Ремесло, Знание, Выступление и Профессия - единственные умения, для которых

никаких таких навыков не существует, поэтому специалист, который выбрал, одно из этих умений имеет модификатор на 2 очка ниже, чем указывает Таблица 5-2 для его уровня.

Высококачественное Снаряжение: специалист имеет высококачественный инструмент или снаряжение, как соответствующее его выбранной специальности. Эта вещь предоставляет ему ситуационный бонус +2 к его проверке умения.

Компетентность: На 3-ьем уровне специалист берёт навык Любимец Гильдии (см. страницу ____), получая бонус таланта +2 к его выбранному умению. На 4-ом уровне он может позволить себе магическую вещь, которая предоставляет ему бонус таланта +5 к его проверке умения.

Вещь для Характеристики: На 7-ом уровне специалист может позволить себе купить вещь, которая повышает его ключевую характеристику на 2. На 13-ом уровне, он модернизирует это вещь до бонуса +4, а на 15-ом уровне он модернизирует её до +6.

Неотъемлемый бонус: На 16-ом уровне специалист может позволить себе вещь или заклинание, которое предоставляет неотъемлемый бонус +1 к ключевому показателю характеристики. На 19-ом уровне, он может позволить себе второе такое увеличение.

Другие Регулировки: Как сказано в Совместном Действии Умений, страница 66 *Руководства Игрока*, бонус +2 применяется к проверкам, сделанным с каждым из следующих умений, когда специалист накапливает, по крайней мере, 5 рангов в соответствующем связанном умении (приведено в круглых скобках): Оценка (Ремесло), Равновесие (Акробатика), Переговоры (Обман), Сбор Сведений (Знание [Местность]), Запугивание (Обман), Прыжки (Акробатика), Знание [Природа] (Выживание), Верховая Езда (Приручение животного), Ловкость Рук (Обман), Определение Заклинаний (Знание [магия]), и Акробатика (Прыжки). Поэтому, на 2-ом уровне, специалист, который выбрал одно из этих умений, увеличивает его ранг до 5 в соответствующем связанном умении. Конечный бонус от совместного действия умения не объясняется в модификаторах умения, приведённых в Таблице 5-2. Бонусы от совместного действия умений также применяются при некоторых условиях к Лазанию, Перевоплощению, Высвобождению, Поиску, Выживанию, Применению Магических Предметов и Вязанию Узлов, но так как они не применяются всегда, они не изменяют норму оплаты специалиста.

Стоимость Найма Специалиста

Базовая стоимость найма специалиста зависит от его полного модификатора умения, а не от его уровня персонажа. Наём более квалифицированного специалиста может стоить больше, но это также уменьшает время, требуемое для выполнения определённой задачи. В большинстве случаев, наём стандартного ремесленника 1-ого уровня - наименее дорогая опция, хотя модификатор Ремесла такого специалиста - лишь +4.

Общая стоимость: общая стоимость найма специалиста - его базовая стоимость (см. ниже) плюс любые дополнительные платы.

Базовая Стоимость: Если специалиста нанимают, чтобы сделать определённую вещь, его цена равна стоимости основных товаров, плюс его повременная оплата. Его ежедневная плата в золотых монетах равна его полному модификатору умения (определяемого в предыдущей секции) разделённому на 5 (минимум 1 зм/день), округляется вниз.

Дополнительная Плата: Специалисты иногда взыскивают дополнительную плату к базовой стоимости, как указано в Таблице 5-3.

НЕ-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ

Все специалисты, рассмотренные в этом разделе, являются людьми. Специалисты других рас могут иногда получать дополнительные выгоды в форме расовых бонусов к проверкам его выбранных умений и расовые бонусы к ключевым характеристикам.

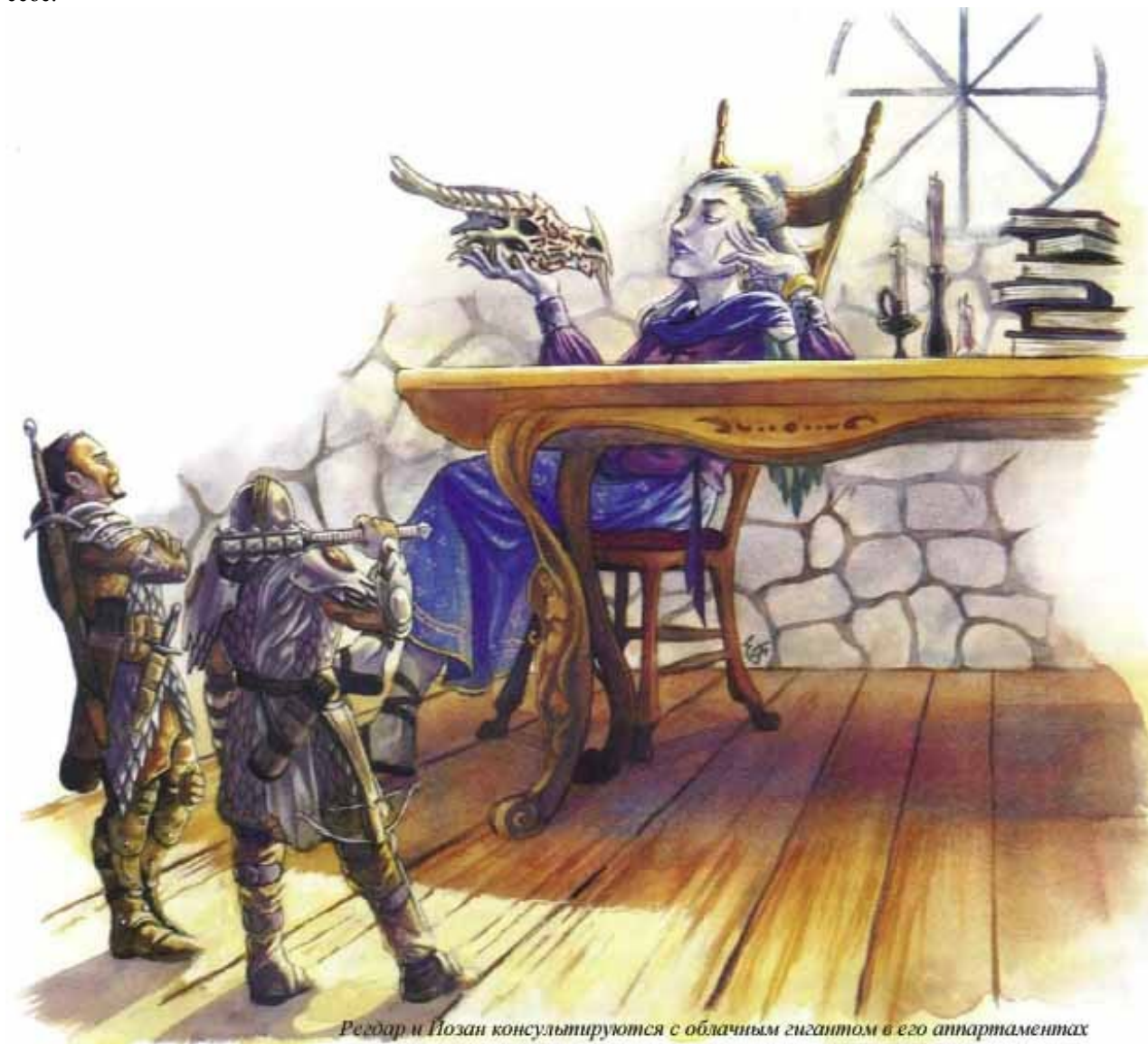
Как правило, не-человеческого специалиста труднее найти, чем его человеческого коллегу. Если, однако, ПИ желает нанять ремесленника полуселестиала или мудреца серого эльфа, отрегулируйте ключевой показатель характеристики и модификатор умения, приведённый в Таблице 5-2, принимая во внимание его расовые бонусы. Так как не-человеческий специалист начинает только с одним навыком, он берёт Улучшенное Умение в его выбранном умении на 1-ом уровне и Любимец Гильдии на 3-ьем уровне. Поскольку он должен подождать до 6-ого уровня, чтобы получить повышающий умение навык типа Бдительности или Убедительности, не-человеческий специалист с 1-ого по 5-ый уровень имеет модификатор умения на 2 очка ниже, чем был бы человеческий специалист с сопоставимой характеристикой.

Как только вы вычислили его полный модификатор умения, просто определите его ежедневную плату как обычно (см. Стоимость Найма Специалиста).

Таблица 5-3: Дополнительные Платы Специалистов

Причина	Единовременная Плата
Опасная задача	500 зм
Опытный специалист (6-ой – 10-ый уровень)	500 зм
Специалист высокого уровня (11-ый – 15-ый уровень)	1000 зм
Специалист исключительно высокого уровня (16-ый – 20-ый уровень)	2000 зм

Хотя Таблица 5-2 даёт модификаторы умения для специалистов до 20-ого уровня, в большинстве миров кампаний специалисты исключительно высокого уровня встречаются очень редко (если вообще встречаются). Как правило, персонажам придется изрядно попотеть, чтобы найти специалиста 11-15-ого уровня. Специалист 16-20-ого уровня имеет почти легендарный статус, и, в то время, как легко узнать где он живёт, это может быть достаточно отдаленный регион. Просто добраться до такого специалиста должно быть приключением само по себе.



Регдар и Позан консультируются с облачным гигантом в его апартаментах

ПРИМЕРЫ РАСЦЕНОК СПЕЦИАЛИСТОВ

Самый рентабельный специалист - всегда тот, кто может взять 10 к его проверке умения, чтобы достигнуть желаемого результата. Эта секция приводит цены специалистов на уровне экспертов, которые предлагают услуги, наиболее часто разыскиваемые героями.

Хотя эти цены довольно низки, обозначенные услуги, обычно, доступны только в больших городах или местах, где могут быть найдены специалисты особенно высокого уровня. Некоторые из услуг, описанные в Таблице 5-4 особенно дороги, потому что они требуют специалистов высокого уровня, вовлекают плату за опасности, или и то, и другое.

Таблица 5-4: Расценки Специалистов

Услуга	Время	Стоимость
Оценка (стандартный объект)	1 минута	1 зм
Оценка (экзотический объект)	1 минута	2 зм
Устная доставка: простое сообщение	Переменное	1 зм
Устная доставка: сложное сообщение	Переменное	2 зм
Расшифровка простого письменного сообщения	1 минута/стр	2 зм
Расшифровка стандартного письменного сообщения	1 минута/стр	3 зм
Расшифровка комплексного письменного сообщения	1 минута/стр	4 зм
Дипломатия ¹ (дружественный до полезного)	1 минута	2 зм
Дипломатия ¹ (безразличный до полезного)	1 минута	4 зм
Дипломатия ¹ (недружелюбный до полезного)	1 минута	1006 зм
Дипломатия ¹ (враждебный до полезного)	1 минута	1508 зм
Информация (главные новости)	1d4+1 часов	1 зм
Информация (необыкновенная)	1d4+1 часов	2 зм
Информация (опасная/неясная)	1d4+1 часов	503 зм
Мудрец (основной вопрос)	Немедленно ²	1 зм
Мудрец (сложный вопрос)	Немедленно ²	2 зм
Мудрец (чрезвычайно сложный вопрос)	Немедленно ²	4 зм
Взлом (простой замок)	1 раунд	2 зм
Взлом (средний замок)	1 раунд	3 зм
Взлом (хороший замок)	1 раунд	4 зм
Взлом (отличный замок)	1 раунд	506 зм
Идентификация Снадобья	1 минута	3 зм

1 - Эта цена также применяется к головорезам и жлобам, нанятым, чтобы запугать цель.

2 - Данная цена для быстрых ответов не больше, чем в нескольких слов. Вообще, мудрецу нужно время, чтобы исследовать и сопоставить информацию, когда нужно больше деталей. В таких случаях время увеличивается до 1d12 дней, в течение которого мудрец требует ежедневной оплаты за услуги.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Не все НИПы созданы одинаковыми. Также, как ПИ могут получить необычные выгоды и способности в ходе кампании, необычные стечения обстоятельств и события могут наделить НИПа силами, которые обычно вне его досягаемости. Рассмотрите, например, старого отшельника, который живет на холме и периодически видит будущее, или зловещего убийцу, который терроризирует город по ночам, непринуждённо сбрасывая со счетов моральную сторону дела. Назначение уникальных способностей НИПу не только добавляет живости вашей игре, но и помогает держать игроков в напряжении, даже если они знают правила вдоль и поперёк. Опытный игрок, персонаж которого сталкивается с путешествующим следопытом с луком и волком, может предположить, что он, по крайней мере, следопыт 4-ого уровня, но он ожидает, что он отреагирует на атаку, освободив из-под плаща ещё одну пару рук, в каждой из которых будет по клинку.

Таблица 5-5: Уникальные Способности НИПов представляет широкий диапазон вариантов атак и специальных качеств, которые вы можете назначить любому НИПу. Вы можете или выбрасывать эти способности случайным образом, или выбрать ту, которая кажется вам подходящей.

В то время как некоторые из этих способностей подражают заклинаниям, а другие потенциально улучшаются по мере набора уровней НИПом, все они могут использоваться для НИПа любого уровня. Однако, Таблица 5-5 также приводит регулировку уровня столкновения для каждой способности, чтобы вы могли убедиться, что окончательный НИП не слишком труден для ваших ПИ. Как правило, никакой НИП не должен иметь уникальную способность, которая поднимает его УСт больше, чем на 3 уровня выше среднего уровня ПИ, которые с ним сталкиваются. НИП, который может произвести эффект *круга смерти*, например, может стать крайне неприятным сюрпризом для партии персонажей низкого уровня.

Эти уникальные способности были созданы для НИПов, а не для ПИ. Поскольку персонажи игрока также могут попасть в необычные или даже причудливые обстоятельства, которые могут наделить их подобными способностями, Таблица 5-5 также приводит регулировку уровня для каждой уникальной способности. Поскольку эти способности не сбалансированы для использования ПИ, эти регулировки весьма либеральны.

Не злоупотребляйте уникальными способностями; они должны всегда оставаться исключениями к правилам. Они существуют, прежде всего, как инструмент, чтобы создать незабываемого НИПа, который может стать центром всего приключения. В конце концов, если каждый второй или третий НИП будет имеет дополнительную пару рук или врождённые магические способности, это уже не будет отдавать новизной и скоро наскучит. Возьмите за правило, обращаться к этой таблице не больше одного раза в два уровня, которые получает партия ПИ.

d20	Регулировка УСт	Регулировка Уровня	Уникальная Характеристика
1	+1	+2	Дополнительные члены
2	+2	+5	Уродец
3	+2	+4	Адепт магии
4	+1	+2	Божественность
5	+2	+4	Роковой взгляд
6	+1	+2	Потомок дракона
7	+1	+3	Дух фея
8	+0	+1	Чуждое влияние
9	+2	+5	Влияние могилы
10	+0	+1	Дух опекуна
11	+0	+1	Связанные души
12	+2	+5	Дитя природы
13	+2	+5	Прошлая жизнь
14	+0	+1	Отравленный
15	+0	+2	Одарённый человек
16	+1	+5	Пророк
17	+2	+4	Разносчик спор
18	+3	+7	Человек-молния
19	+4	+12	Неземная красота
20	+2	+5	Неразвившийся близнец

ОПИСАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Следующий текст описывает уникальные способности НИПов, указанные в Таблице 5-5 и приводит некоторую историю, чтобы объяснить, как НИП, возможно, получил каждую из способностей.

Дополнительные Члены (Экс): НИП был рождён с дополнительной парой рук или ног. Он может или не может убирать эти члены в своё тело, чтобы скрыть его необычную природу; если он может прятать члены, он получает бонус +10 к проверкам Перевоплощения, сделанным, чтобы скрыть их. НИП с дополнительной парой рук получает Многооружейный Бой в качестве бонусного навыка. Скорость передвижения по земле НИПа с дополнительной парой ног увеличивается на 20 фт.

Уродец (Св): НИП страшно уродлив и отвратителен. Любое существо в пределах 30 фт, которое смотрит на открытое лицо НИПа, должно делать спасбросок по Стойкости (УС 10+1/2 уровня НИПа + модификатор Обаяния НИПа) или его будет тошнить 1d4 раунда. После этого, затронутое существо может смотреть на НИПа без плохих эффектов. Каждый день, НИП может затронуть общее количество существ, равное его уровню персонажа с этой способностью. Сначала затрагиваются самые близкие существа и те, у кого самый низкий Кубик Жизней.

Адепт Магии (Св): НИП ведёт свой род от длинной родословной героев-магов или злодеев, и он унаследовал некоторые магические таланты своих предков. Он имеет ограниченное число магических способностей, которые подражают заклинаниям колдуна/волшебника. НИП может использовать один эффект заклинания 1-ого уровня до трёх раз в день, один эффект заклинания 2-ого уровня два раза в день или один эффект заклинания 3-ьего уровня раз в день. Он должен выбрать один из этих трёх вариантов при создании персонажа, так же как заклинания или дублирующие заклинания. После того, как выбор сделан, он не может быть изменён. Для любого из этих эффектов, уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа, а УС спасброска равен 10+1/2 уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа. Если НИП берёт уровни в магическом классе, УС спасброска для каждого из его заклинаний увеличивается на 1.

Божественность (Св): Понимает он это или нет, НИП - потомство божества, хотя лишь самая незначительная доля божественности сохраняется в его смертном теле. Выберите домен, предоставляемый рассматриваемым божеством. НИП может использовать даруемые этим доменом силы, как будто он жрец уровня, равного его уровню персонажа. Кроме того, он получает священный (или светский) бонус +2 по его выбору из следующего: броски атаки и проверки инициативы, все проверки умений или все спасброски. Он должен выбрать один из этих трёх вариантов при создании персонажа, и раз сделанный, выбор не может быть изменён.

Если НИП берёт уровни в божественном классе, УС спасброска для каждого из его заклинаний увеличивается на 1.

Роковой Взгляд (Св): в детском возрасте НИП видел ужасающее или устрашающее сверхъестественное событие, возможно, заклинание *сотворение чуда* или *исполнение желаний*, появление божества, открытый портал в Абисс, или что-то подобное. В результате, его глаза теперь пылают неестественным цветом. Он одинаково хорошо может видеть с закрытыми и открытыми глазами (даже когда он ослеплён), а также он может симулировать слепоту, чтобы избежать привлечения внимания. Раз в день, когда его глаза открыты и их ничто не закрывает, например повязка, НИП может использовать атаку взглядом, которая заполняет тех, кто её видит мощными эмоциями. Его взгляд эффективен на расстоянии до 30 фт, и любой подвергнутый этому эффекту может сопротивляться ему при успешном спасброске по Воле (УС 10+1/2 уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа). При неудавшемся спасброске, жертву как будто затрагивает заклинание НИПа со следующими эффектами (НИП выбирает каждый раз при использовании взгляда): *смятение*, *гнетущее отчаяние*, *ужас*, *героизм*, *Жуткий смех Таши* или *ярость*. Эффект имеет более легкий уровень, равный уровню персонажа НИПа. НИП может переключать эффекты его взгляда раз в раунд как свободное действие. Он может использовать эту способность до общего количества раундов, равного его уровню персонажа.



Уникальные способности придают НИПам особые отличия: оварф с несколькими членами, невероятно сильный одарённый человек, полурослик - разносчик спор, полу-эльф с неземной красотой и гном с неразвившимся близнецом

Потомок Дракона (Св): Один из древних предков НИПа был драконом и его магические способности проявились в НИПе. Выберите тип энергии из следующих: кислота, холод, электричество, огонь или звук. НИП имеет иммунитет к урону этого типа. Кроме того, он может изрыгать 30-футовую линию этой энергии как дыхательное оружие раз в день, нанося 1d6 очков за уровень персонажа соответствующим энергетическим

уроном. Успешный спасбросок по Реакции ($УС = 10 + 1/2$ уровня персонажа НИПа + модификатор Телосложения НИПа) уменьшает наносимый урон наполовину.

Дух Фея (Св): душа НИПа наполнена магией феев. Возможно, он имеет предков феев, был рожден путешественником, которые нашли убежище в усыпальнице феев (см. страницу ____) во время шторма, или он жил в течение ста лет как приятель дриады в царстве, где время не существует. Безотносительно причины, связь НИПа с феями наделила его способностью делать его голос или успокаивающим и мелодичным, или скрипучим и запугивающим всякий раз, когда он желает, получая бонус озарения +10 к проверкам Переговоров или Запугивания, соответственно. Что более важно, он может использовать *ужас* и *очарование чудовищ* раз в день как магическую способность ($УС$ спасброска $10 + 1/2$ уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа).

Чуждое Влияние (Св): Понимает он это или нет, НИП происходит от пришельцев, и природа этих предков повлияла на его внешность. Если предки были селестиялами, его кожа гладкая, глаза золотистые, а волосы белые или платиновые. Если, с другой стороны, его предки были демонами, он мог бы иметь рудиментарные рожки или копыта, или его дыхание могло бы отдавать серой. Хотя он не тифлинг или аазимар, персонаж всё равно получает сопротивляемость огню 5 и сопротивляемость холоду 5. Более того, он может использовать одно жреческое доменное заклинание до 2-ого уровня раз в неделю как магическую способность (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа; $УС$ спасброска $10 + 1/2$ уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа). Это заклинание должно быть выбрано во время создания персонажа из одного из следующих доменов: Хаос, Зло, Добро или Закон. После выбора заклинание не может быть заменено. Когда эта магическая способность активна, характерные особенности другого мира НИПа становятся более явными.

Влияние Могилы (Св): НИПа был рождён матерью нежитью и, так или иначе, смог вырасти. Он имеет иммунитет к смертельным эффектам и истощению жизни, и он может использовать *обнаружение нежити* как магическую способность (эта способность всегда активна). Уровень заклинателя НИПа равен его уровню персонажа. Кроме того, он может управлять нежитью как злой жрец уровня равного его уровню персонажа, и он может использовать *восставший труп* и *сотворение нежити* как магические способности раз в неделю (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа).

Дух Опекуна (Св): НИП защищён полезным, осторожным духом, возможно, одного из его предков, доброжелательного пришельца или духом фея, или некоторого другого сверхъестественного существа. Этот дух помогает защищать НИПа от ранений, предоставляя ему бонус отражения +2 к КЗ.

Связанные Души (Св): душа этого НИПа связана с душой другого НИПа (или, возможно, даже с душой ПИ) по метафизической аналогии с разделённым однойцевыми близнецами. НИП всегда знает состояние здоровья того, с кем он связан, как будто у него всегда действует заклинание *статус*. Он может войти в контакт со связанным раз в неделю, используя *послание* как магическую способность. Раз в месяц НИП может использовать *прикрытие* (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа) на своего связанного, независимо от расстояния между ними, пока оба находятся на одном Плане. НИПу не нужны линия взгляда или линия эффекта для его связанного, чтобы использовать эту способность. Если НИП и его связанный находятся на различных планах, НИП берёт штраф -2 к Мудрости и Обаянию, пока они не окажутся снова на одном Плане. Как правило, связь чувствуют оба индивидуума, но иногда связанный с НИПом не имеет этой способности и может пройти много лет, пока он узнает, что такая связь существует.

Дитя Природы (Св): НИП всегда имел необъяснимую связь с природой, и он может призвать окружающий мир на свою сторону. Он чувствует себя как дома в естественной среде и быстро становится раздражительным в городских условиях. Из-за своей связи с природой НИП может использовать *разговор с животными* и *разговор с растениями* по желанию как магические способности (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа). Он может также использовать следующие заклинания как магические способности (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа; $УС$ спасброска $10 + 1/2$ уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа) раз в неделю: *управление растениями*, *призыв природного союзника I*, *путешествие через растения*.

Прошлая Жизнь (Св): НИП вспомнил прошлую жизнь, в которой он, возможно, был монархом, тираном, великим героем, злодеем или, даже, существом абсолютно другого мира. Из-за этой связи с прошлым, он получает бонус озарения +2 к броскам атаки, спасброскам и проверкам умений. Она также получает одну из следующих способностей (выбирается при создании персонажа), в зависимости от характера его прошлой жизни: исключительная ярость раз в день как у варвара 11-ого уровня, знание преданий как у барда 11-ого уровня, изгнание (или обращение) нежити раз в день как у жреца 11-ого уровня, оборотничество раз в день как у друида 11-ого уровня, бонусный навык как у воина, способность алмазного тела как у монаха 11-ого уровня, покарать зло раз в день как у паладина 11-ого уровня, один одобренный враг (бонус +6) как у следопыта 11-ого уровня, скрытая атака как у плута 11-ого уровня (+6db урон), один бонусный метамагический или создания вещи навык, или способность использовать одно заклинание 5-ого уровня колдуна как магическая способность один раз в день.

Отравленный (Экс): странное, яркое насекомое или паук отравило НИПа, когда он был ребенком. С тех пор, он способен ощутить присутствие яда и он ему не страшен. НИП может использовать *обнаружение яда* как магическую способность. Эта способность всегда активна, а уровень заклинателя НИПа равен его уровню персонажа. НИП также имеет иммунитет к ядам.

Одарённый Человек (Эск): НИП мог бы быть ужасно сильным, удивительно ловким, невероятно интеллектуальным, очень здоровым, необычайно мудрым или сверхъестественно привлекательным. Она получает бонус +2 к одному из его показателей характеристик и дополнительный бонус +4 к любому из его модификаторов проверок, которые базируются на этой характеристике (включая проверки характеристик и проверки умений), улучшая эти модификаторы в общем количестве на +5.

Пророк (Св): НИП был рожден в день великого астрономического значения. Его глаза покрыты бельмом и не имеют зрачков, но всё же он может видеть как нормальное существо его расы. Во времена бедствий, он часто видит странные видения, которые дублируют эффект заклинания *гадание* (уровень заклинателя – 20-ый). Если НИП желает увидеть видение на конкретную тему, он может использовать *предсказание* как магическую способность раз в неделю (уровень заклинателя – 20-ый), но как только он это делает, он получает два отрицательных уровня, которые длются в течение 24 часов. НИП постоянно действует как персонаж, затронутый заклинанием *предвидение* (уровень заклинателя – 20-ый).

Разносчик Спор (Св): корабль, на котором НИП и его родители отбыли с их родины, разбился около бесплодного острова; погибли все, кроме НИПа. НИП был вынужден питаться странными, бледными грибами – единственная форма пищи, доступная на этом острове. В конечном счёте, его спасли, но ему всегда хочется возвратиться на этот остров.

Грибы, которые ел НИП, содержали необычные споры, которые предоставляют НИПу полную защиту от урона ОЖ и повреждения характеристик, наносимых грибами и илами, включая зелёную слизь и грязи. Три раза в день, как стандартное действие, он может откашлять плотное облако бледных спор в один смежный 5-футовый квадрат. Облако спор остаётся в этом квадрате множество раундов, равное его уровню персонажа, или пока оно не рассеется сильным ветром. Любое существо, проходящее через это облако, должно сделать спасбросок по Стойкости (УС равен $10 + \frac{1}{2}$ уровня персонажа НИПа + модификатор Телосложения НИПа) или получит 1d4 очка урона Телосложению. Новый спасбросок требуется в каждом раунде подвергания действию спор. Существо с 0 очков Телосложения от этих спор умирает, а его тело немедленно взрывается, открывая колонию странных, бледных грибов. Если НИП находится в пределах 30 фт и проваливает спасбросок по Воле с УС 15, она вынуждена предпринять стандартное действие, чтобы съесть гриб.

Человек-Молния (Св): НИП был рождён во время необычайно мощной грозы. Когда он появлялся на свет, в его дом несколько раз ударила молния. Дом не получил никакого урона, но его мать погибла. Из-за этого случая, НИП имеет зубчатую родинку на своем теле.

НИП имеет иммунитет к электричеству, а любая атака, которая наносит такой урон, излечивает 1 очко урона за каждые 3 очка урона, которые она иначе нанесла бы. Это лечение не позволяет персонажу превышать его полные нормальные ОЖ. НИП может также использовать *призыв грозы* и *власть над погодой* как магические способности (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа; УС спасброска $10 + \frac{1}{2}$ уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа), раз в неделю.

Неземная Красота (Св): красота НИПа просто шокирует, предоставляя ему бонус +4 ко всем проверкам на основе Обаяния. Кроме того, он может использовать *подчинение чудовища* раз в неделю (уровень заклинателя равен уровню персонажа НИПа; УС спасброска $10 + \frac{1}{2}$ уровня персонажа НИПа + модификатор Обаяния НИПа). НИП может поддерживать только один эффект подчинения за один раз; если он подчиняет новое существо, в то время как он всё ещё имеет в подчинении первое существо, это существо освобождается.

Неразвившийся Близнец (Экс): НИП был рожден с головой, и, возможно, с одной или двумя атрофированными руками или ногами – оставшимися от близнеца, который сформировался лишь частично. Остаточная голова растёт на теле НИПа и имеет собственную индивидуальность и голос. Раз в раунд, эта вторая голова может предпринять дополнительное стандартное действие, независимо от действий, предпринятых остальной частью тела НИПа. Это действие должно быть выбрано из следующего списка: чтение заклинания, известного НИПу (только устный компонент), использование магической способности НИПа, использование магической вещи или попытка проверки умения или проверки характеристики, основанной на показателе умственных характеристик (Интеллект, Мудрость или Обаяние).

ПРИМЕРЫ КОМПЛЕКСНЫХ НИПов

Примеры НИПов, приведённые на страницах 110-126 *Руководства Ведущего* неоценимы для занятых Мастеров, у которых нет времени на генерацию статистики для каждого НИПа в их кампаниях. Но всё же эти таблицы помогают не всегда. В частности, они не предлагают мультиклассовых НИПов или персонажей с престиж-классами.

Каждый из этих персонажей представляет классический архетип мультиклассового или престиж-класса, и они могут использоваться в купе небольшим или вообще безо всякого регулирования. Все эти НИПы - люди, но вы можете изменить расу персонажа безо всяких проблем, убрав навыки и ранги умений, обозначенные в описании каждого персонажа и используя информацию со страниц 126-127 *Руководства Ведущего*.

Большинство этих НИПов довольно высокого уровня, прежде всего потому, что это комплексные НИПы, которые часто имеют неожиданные комбинации классов; они более незабываемы, чем стандартные НИПы с одним классом. Таким образом, они превосходно подходят для возвращающихся злодеев, мощных союзников или лидеров организаций.

Блоки статистики на следующих страницах представлены в новом формате. Детали формата описаны на странице ____.

АНТИПАЛАДИН (УСт 14)

Таланты антипаладина не делают его подходящим на роль миньона, он больше всего используется как лидер-злодей. В игре высокого уровня, однако, он может взять меньшую роль, служа специалистом в злой церкви, генералом армии коррумпированного короля или быть членом отборного отряда ударной группы антипаладинов лорда демона или архидьявола.

Антипаладин

УСт 14

Человек паладин 7/ чёрный страж 7

33, НЗ или ХЗ Средний гуманоид

Инициатива -1; **Чувства** Слух +2, Внимательность +2

Аура отчаяния (10 фт., -2 к спасброскам)

Языки Общий, эмпатическая связь

КЗ 25, касательный 10, неподготовленный 25

ОЖ 91 (14 КЖ)

Стойкость +14, **Реакция** +6, **Воля** +9



Скорость 20фт. (4 квадрата)

Ближний бой +1 *проклятый длинный меч* +19/+14/+9 (1d8+4/19-20 плюс яд) или +1 *проклятый длинный меч* +17/+12/+7 (1d8+4/19-20 плюс яд) и удар щитом +16 (1d6+1) или

Дальняя Атака метание щита +14 (1d10/19-20)

ББА +14; **Захват** +17

Варианты Атаки Рассечение, Могучий Удар, яд (яд Большого скорпиона, УС 18, 1d6 Силаг/1d6 Сила), покарать добро 4/день (+3 атака, +7 урон), скрытая атака +3d6

Специальные Действия управление нежитью 6/день (+5, 2d6+8, 5-ый), возложение рук 21 очков/день

Готовые Заклинания Чёрного Стража (Уровень Заклинателя 7-ой):

3-ье заражение (УС 15)

2-ое лечение ран, похоронный звон (УС 14)

1-ое лечение лёгких ран, злая судьба (УС 13), нанесение лёгких ран (+17 ближний бой, касательное, УС 13)

Магические Способности (Уровень Заклинателя 7-ой):

По желанию - обнаружение добра

1/день – призыв существа I (только злого;

Уровень Заклинателя 14-ый)

Характеристики Сила 17, Ловкость 8, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 14, Обаяние 16

Специальные Качества аура зла, благословение тьмы,

служитель демонов, использование яда, **share** заклинания

Навыки Рассечение, Улучшенный Удар Щитом, Улучшенное Ломание Оружия, Могучий Удар, Бой Двумя Руками, Любимое Оружие (длинный меч)

Умения Переговоры +20, Маскировка +5, Прыжки -15, Знание (религия [Теология]) +5, Верховая Езда +11

Имущество +3 полный латный доспех, метательный щит, +1 проклятый длинный меч, перчатки силы огра, амулет естественной защиты + 7, кольцо защиты +1, 5 доз яда Большого скорпиона, 5 доз яда гигантского осы (УС 18, 1d6 Ловкость/1d6 Ловкость), серебряный безобразный символ, 30 стр 60 гр.
Антипаладин Не-человек: Уберите все ранги в Переговорах (меняет модификатор Дипломатии +3), Уберите Любимое Оружие (длинный меч).

Демонический боевой тяжеловоз

УС-

33, НЗ или ХЗ Большая магическая бестия (увеличенное животное)
Инициатива +1; **Чувства** тёмное зрение 60 фт., зрение в сумерках, нюх; Слух +7, Внимательность +6
Языки эмпатическая связь, разговор с чёрным стражем
КЗ 17, касательный 10, неподготовленный 16
ОЖ 60 (8 КЖ); **СП** 5/магия
Соппротивление холоду 10, огню 10; улучшенная уворотливость; **СЗ** 13
Стойкость +16, **Реакция** +8, **Воля** +8
Скорость 50 фт. (10 квадратов)
Ближний бой 2 копыта +10 (1d8+5) и укусы +5 (1d4+2)
Пространство 10 фт.; **Досыгаемость** 5 фт.
ББА +6; **Захват** +15
Варианты Атаки покарать добро 1/день (+8 урон доброму противнику)
Характеристик Сила 20, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 7, Мудрость 13, Обаяние 6
Навыки Крепость Тела, Улучшенная Естественная Атака (копыта), Улучшенный бег
Умения Прыжки +25, Слух +7, Внимательность +6

НАЁМНИК-МАГ (УСт 11)

Наёмник-маг может представлять из себя любого воина, который стремится увеличить свои боевые умения магией. Он может быть специализированным телохранителем, охранником в гильдии волшебников или авантюристом, ищущим сокровища.



Наёмник-Маг

Наёмник-маг

УСт 11

Человек воин 5/колдун 6
ЗН Средний гуманоид
Инициатива +2; **Чувства** Слух +1, Внимательность +1
Языки Общий, эмпатическая связь
КЗ 15, касательный 12, неподготовленный 13
ОЖ 61 (11 КЖ)
Стойкость +7, **Реакция** +5, **Воля** +7
Скорость 30 фт. (6 квадратов)
Ближний бой +1 длинный меч +12/+7 (1d8+5/19-20) или
Дальний бой высококачественный наборный длинный лук +11/+6 (1d8+2/x3)
ББА +8; **Захват** +10
Варианты Атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел
Боевое снаряжение палочка волшебных стрел (5-ый), снадобье дубовой коры (+3), 4 снадобья лечения лёгких ран
Известные Заклинания Колдуна (уровень заклинателя 6-ой, 5%-ый шанс провала заклинания):
3-ий (4/день) - героизм
2-ой (6/день)-глухота/слепота (УС 16), бычья сила
1-ый (7/день) - увеличение человека, доспехи мага, скаун, луч слабости (+10 касание на расстоянии)
0 (6/день) - брызги кислоты (+10 касание на расстоянии), обнаружение магии, свет, починка, луч мороза (+10 касание на расстоянии), чтение магии, сопротивляемость.

Характеристики Сила 14, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 8, Обаяние 18
Специальные качества: приживал, shared заклинания

Навыки Бдительность⁸ (если приживал в пределах 5 фт.), Боевое Колдовство, Изготовление Магического Оружия и Доспехов, Повышенная Воля, Выстрел в Упор⁸, Точный Выстрел⁸, Неподвижное Заклинание, Любимое Оружие (длинный меч)⁸, Специализация в Оружии (длинный меч)

Умения Концентрация +5, Запугивание +12, Знание (магия) +9, Слух +1, Верховая Езда +10, Определение Заклинаний +11, Внимательность +1

Имущество боевое снаряжение плюс +2 кулачный щит, +1 длинный меч, высококачественный наборный длинный лук (бонус Силы +2) с 20 стрелами, плащ Обаяния +2, 44 зм

Маг-Наёмник Не-человек: Уберите все ранги в Знание (магия). (Это умение становится непригодным, так как наёмник-маг нетренирован в нём.) Потеря этих рангов убирает бонус от совместного действия с умением Определение Заклинаний, снижая этот модификатор до +9. Уберите Повышенную Волю.

Приживал Жаба

УСт -

Н Крошечная магическая бестия (увеличенное животное)

Инициатива +1; **Чувства** сумеречное зрение; Слух +4, Внимательность +4

Языки эмпатическая связь, разговор с хозяином, разговор с земноводными

КЗ 18, касательный 15, неподготовленный 17

ОЖ 30 (6 КЖ)

Сопротивление улучшенная увёртливость

Стойкость +6, **Реакция** +4, **Воля** +8

Скорость 5 фт. (1 квадрат)

Ближний бой -

Пространство 1 фт.; **Достижимость** 0 фт.

ББА +8; **Захват** -9

Варианты Атаки доставка касательного заклинания

Характеристики Сила 1, Ловкость 12, Телосложение 11, Интеллект 8, Мудрость 14, Обаяние 4

Специальные Качества земноводное

Навыки Бдительность

Умения Концентрация +4, Маскировка +21, Запугивание +5, Слух +4, Верховая Езда +9, Внимательность +4

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (УСт 12)

Охотник за головами лучше всего работает как специализированный сталкер, который был нанят врагами ПИ, чтобы выследить их и, или убить, или захватить в плен. Он может также служить руководителем гильдии воров или зловещей фигурой, которая имеет информацию, которая нужна ПИ. Этот специфический убийца специализируется на убийствах людей, но нет ничего сложного в том, чтобы изменить его одобренного врага (и способность порчи его длинного лука) если вам это надо.

Охотник за Головами

УСт 12

Человек следопыт 3/плут 4/убийца 5

ЗЗ, НЗ или ХЗ Средний гуманоид

Инициатива +3; **Чувства** Слух +14, Внимательность +14

Языки Общий, Эльфийский, Сильванский

КЗ 19, касательный 13, неподготовленный 19; улучшенное инстинктивное уклонение, инстинктивное уклонение

ОЖ 60 (12 КЖ)

Сопротивление увёртливость

Стойкость +6 (+8 против яда), **Реакция** +14, **Воля** +4

Скорость 30 фт. (6 квадратов)

Ближний бой высококачественная рапира +13/+8 (1d6 плюс яд) или

Дальний бой +1 длинный лук человеческой порчи +14/+9 (1d8+1/19-20 плюс яд) или +1 длинный лук человеческой порчи +12/+12/+7 (1d8+1/19-20 плюс яд) с Повторным Выстрелом

ББА +9; **Захват** +9

Варианты Атаки Выстрел в Упор, Точный Выстрел, смертельная атака (УС 17), люди как одобренные враги +2, яд (яд чёрный змеи, УС 11, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение), скрытая атака +5d6

Боевое Снаряжение снадобье лечения ран

Известные Заклинания Убийцы (Уровень Заклинателя 5-ый):

2-ой (3/день) - кошачьа ловкость, невидимость, проход без следа

1-ый (4/день) - маскировка, падение перышком, прыжок, меткий удар



Охотник за головами

Характеристики Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 8, Обаяние 14

Специальные Качества: использование яда, предчувствие ловушек +1, обнаружение ловушек, связь с дикой природой +5 (+1 магические бестии)

Навыки: Крепость Тела⁸, Улучшенный Критический Удар (длинный лук), Повышенная Воля, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел⁸, Улучшенное Умение (Выживание), Выслеживание⁸, Фехтование

Умения Лазание +19, Маскировка +10, Сбор Сведений +10, Приручение животного +8, Спрятаться +22, Прыжки +14, Слух +14, Бесшумность +17, Верховая Езда +5, Поиск +22, Внимательность +14, Выживание +8 (+15 идти по следу)

Имущество боевое снаряжение плюс +2 *теневая кольчужная рубашка*, +1 длинный лук человеческой порчи с 20 стрелами, высококачественная рапира, *кольцо восхождения*, *линза обнаружения*, *малые наручи стрельбы из лука*, 5 доз яда чёрной змеи, 2 дозы порошка тёмного пробуждения (глотание, УС 18, 2d6 Телосложение/1d6 Телосложение + 1d6 Сила),

30 пм, 5 зм

Смертельная Атака Скрытая атака может убить цель или парализовать её на 1d6+5 раундов (УС по Стойкости 17 отрицает).

Охотники за Головами Не-люди: Уберите все ранги в Прыжках (изменяет модификатор Прыжков до -1). Уберите Повышенную Волю.

КУЛЬТИСТ (УСт 6)

Для игры низкого уровня, культист может быть организующей силой тайного культа, посвященного некоторому забытому богу. Для высокоуровневой игры, культист представляет из себя хорошего миньона для мощного дракона, нежити, пришельца или элементаля, стремящегося установить собственный культ. Он может даже быть местным священником, который «служит» гильдии воров.

Не все культисты злые (по мировоззрению); культ законных нейтральных прихожан может быть столь же жутким и угрожающим, как культ прихожан демона. Альтернативно, в области, где главенствуют плохие парни, культисты этого типа могут быть прихожанами доброго божества, которые были вынуждены проживать свои жизни в тайне в нищете в ненавистном обществе.

НИП, представленный здесь - культист Нерулла. Если вы желаете сделать культиста другого божества, просто соответствующе измените домены персонажа и его мировоззрение. Однако, если вы заменяете домен Мошенничества на другой, уменьшите модификатор Обмана культиста на 3, так как Обман для него больше не классовое умение.

Культист

УСт 6

Человек жрец 3/плут 3

НЗ Средний гуманоид

Инициатива +0; **Чувства** Слух +6, Внимательность +6

Языки Общий

КЗ 13, касательный 10, неподготовленный 13

ОЖ 36 (6 КЖ)

Сопротивление увёртливость

Стойкость +7, **Реакция** +5, **Воля** +8

Скорость 30 фт, (6 квадратов)

Ближний бой +1 *коса* +7 (2d4+2/x4)

ББА +4; **Захват** +5

Варианты Атаки Скрытая атака +2d6

Специальные Действия управление нежитью 4/день (+1, 2d6+4, 3-ий), смертельное касание 1/день (3d6)

Боевое Снаряжение *микстура бесследного передвижения*, *микстура убежища*

Готовые Заклинания Жреца (Уровень Заклинателя 3-ий):

2-ой - *речь золотоуста* (УС 15), *невидимость*^D, *неопределимое мировоззрение*

1-ый – *насылаение страха*^D (УС 14), *приказ* (УС 14), *лечение лёгких ран*, *туманная завеса*

0-ой - сотворение воды, лечение царапин, указание, починка

D: Доменные заклинания. Божество: Нерулл. Домены: Смерть, Мошенничество



Культист Нерулла

Характеристики Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 16, Обаяние 12

Специальные Качества: предчувствие ловушек +1, обнаружение ловушек

Навыки Боевое Колдовство, Владение Военным Оружием (коса), Улучшенное Умение (Обман), Любимое Оружие (коса)

Умения Обман +13, Концентрация +8, Переговоры +3, Маскировка +7 (+9 при взаимодействии с персонажем), Запугивание +3, Знание (Местность) +2, Знание (религия) +2, Слух +6, Внимательность +6, Вязание Узлов +3.

Имущество боевое снаряжение плюс +1 лёгкий кожаный доспех, +1 коса, плащ сопротивляемости +1, филактерия (что такое не знаю) верности, 40 зм

Культист Не-человек: Уберите все ранги в Концентрации (измените модификатор Концентрации до +2) и Знание (Местность). (Последнее умение становится непригодным, потому что культист нетренирован в нём.) Уберите Улучшенное Умение (Обман).

УБИЙЦА ГИГАНТОВ (УСт 10)

Убийца гигантов может быть или одиноким героем, который посвятил свою жизнь борьбе с гигантами, или членом отлично обученной группировки убийц гигантов, которые защищают границы. Этот НИП относительно легко может стать убийцей существ другого типа; просто измените его одобренных врагов, свойство порчи его боевого топора и средоточие его убийственных стрел.

Убийца Гигантов

УСт 10

Человек варвар 5/следопыт 5

ХД Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слух +13, Внимательность +13

Языки Общий, Гигантов

КЗ 16, касательный 10, неподготовленный 16; улучшенное инстинктивное уклонение, Защита С двумя оружиями, инстинктивное уклонение

ОЖ 93 (10 КЖ); Несгибаемый

Стойкость +11, **Реакция** +7, **Воля** +4

Скорость 40 фт. (8 квадратов)

Ближний бой +1 боевой топор порчи гигантов +17/+12 (1d8+8/x3) или +1 боевой топор порчи гигантов +15/+10 (1d8+6/x3) и высококачественный ручной топор +14 (1d6+2/x3) или

Дальний бой высококачественный наборный длинный лук +13/+8 (1d8+3/19-20)

ББА +10; **Захват** +15

Варианты Атаки Могучий Удар, одобренный враг гиганты +4, одобренный враг магические бестии +2, ярость 2/день (6 раундов)

Боевое Снаряжение стрела убийства гигантов, 2 снадобья лечения лёгких ран

Характеристики Сила 20, Ловкость 15. Телосложение 17, Интеллект 12. Мудрость 10, Обаяние 8

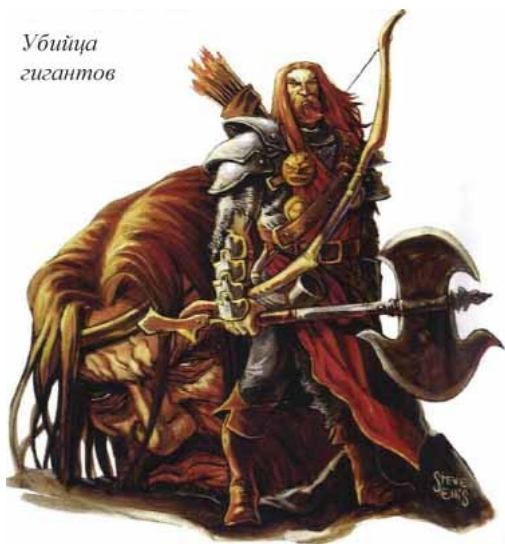
Специальные Качества животное-компаньон, быстрое перемещение, связь с компаньоном, shared заклинания, предчувствие ловушек +1, понимание животных +6 (+2 магических бестий)

Навыки Живучесть, Крепость Тела⁸, Могучий Удар, Крепкое Тело, Выслеживание⁸, Защита с Двумя Оружиями, Бой с Двумя Оружиями⁸, Любимое Оружие (боевой топор)

Умения Лазание +17, Приручение животного +12, Прыжки +8, Знание (природа) +9, Слух +13, Верховая Езда +17, Внимательность +13, Выживание +13 (+15 в наземном природной окружающей среде)

Имущество боевое снаряжение плюс +2 кольчужная рубашка, +1 боевой топор порчи гигантов, высококачественный ручной топор, высококачественный наборный длинный лук (+3 бонус Силы) с 20 стрелами, 52 зм

Убийца
гигантов



Убийца Гигантов Не-Человек: Уберите все ранги в Лазании (измените модификатор Лазания до +4 во время ярости). Уберите Крепкое Тело.

Без ярости убийца гигантов имеет следующую изменённую статистику:

КЗ 18, касательный 12, неподготовленный 18

ОЖ 73 (10 КЖ)

Стойкость +9, **Воля** +2

Ближний бой +1 *боевой топор порчи гигантов* +15/+10 (1d8+5/x3) или +1 *боевой топор порчи гигантов* +15/+10 (1d8+4/x3) и высококачественный ручной топор +12 (1d6+1/x3) или

Дальний бой высококачественный наборный длинный лук +13/+8 (1d8+3/19-20)

Захват +13

Характеристики Сила 16, Телосложение 13

Умения Лазание +15, Прыжки +6

Тяжёлый Боевой Конь Животное-Компаньон УСт -

Н Большое животное

Инициатива +1; **Чувства** сумеречное зрение, нюх, Слух +5, Внимательность +4

КЗ 14, касательный 10, неподготовленный 13

ОЖ 30 (4 КЖ)

Стойкость +7, **Реакция** +5, **Воля** +2

Скорость 50 фт. (10 квадратов)

Ближний бой 2 копыта +6 (1d6+4) и Укус +1 (1d6+2) и

Пространство 10 фт; **Достижимость** 5 фт

ББА +3; **Захват** +11

Характеристики Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 13, Обаяние 6

Специальные Качества 1 бонусная подсечка (trick)

Навыки Крепость Тела, Улучшенный Бег

Умения Слух +5, Внимательность +4

ВЫСОКИЙ СВЯЩЕННИК (УСт 20)

Этот НИП - лидер некоторой, широко распространённой, могущественной религиозной организации. Он мог бы быть главой ордена стражей, который защищает целую нацию, или он мог бы быть зловещим повелителем жестокой теократии.

Приведённый здесь высокий священник - жрец Гекстора. Если вы хотите сделать высокого священника другого божества, просто измените домены персонажа и его мировоззрение. Однако, изменение мировоззрения может изменить его способности управления нежитью и чтения заклинаний. Его готовые заклинания также могут измениться, так как высокий священник, который может спонтанно читать *заклинания исцеления*, не должен иметь таковые в подготовленных заклинаниях. Вы легко можете заменить готовые заклинания *лечения* такого высокого священника, просто дав ему два других заклинания на каждом уровне.

Каждый день, высокий священник читает *высшее волшебное оружие* на свой тяжёлый щит (увеличивая его зачатый бонус до +4) и использует его магическую способность *магическое одеяние* на свои щит и доспехи (увеличивая зачатый бонус на каждом предмете до +5). Эти дополнительные бонусы включены в блок статистики. Если с высоким священником сталкиваются в течение 6 часов одного дня, когда эти заклинания не активны (обычно, когда он спит), или если заклинания рассеяны, измените соответственно его Класс Защиты, бонусы атаки и урона оружия.

Высокий Священник

Человек жрец 17/ иерофант 3

33 Средний гуманоид

Инициатива -1; **Чувства** Слух +9, Внимательность +9

Языки Общий, Адский

КЗ 32, касательный 13, неподготовленный 32

УСт 20

ОЖ 94 (20 КЖ)

Стойкость +15, Реакция +7, Воля +24

Скорость 20 фт (4 квадрата)



Высокий священник Гекстора

Ближний бой +4 *быстрый проклятый тяжёлый цеп* +22/+22/+17/+12 (1d10+10/17-20)

ББА +13; **Захват** +17

Варианты Атаки покарать 1/день (+4 атака, +17 урон) божественная досягаемость

Специальные Качества управление нежитью 5/день (+4, 2d6+19, 17-ый), неподготовленная магия (заклинания причинения)

Боевое снаряжение жемчужина силы (заклинание 3-ьего уровня), жезл лечения ран (34 заряда), жезл палящего света (6-ой уровень, 19 зарядов), свиток полного исцеления

Готовые Заклинания (Уровень Заклинателя 20-ый):

9-ый – сотворение чуда, слово силы: смерть^D

8-ой – расширенная прогулка в эфире, огненный шторм (УС 27), слово силы: оглушение^D, аура скверны (УС 27)

7-ой – богохульство (УС 26), ускоренное лечение серьёзных ран, уничтожение (УС 26), дезинтеграция^D (УС 26), ускоренный палящий свет

6-ой – ускоренный похоронный звон (УС 21), высшее рассеивание магии, поражение^D (УС 25), полное исцеление, призыв существа VI, слово возврата

5-ый – ускоренное лечение лёгких ран, ускоренное божественное благоволение, небесный огонь^D (УС 24), уход в иной мир (УС 24), убийство (УС 24), сопротивление заклинаниям, истинное зрение

4-ый – лечение опасных ран (2), защита от смерти,

божественная мощь^D, расширенная защита от энергии, высшее волшебное оружие †, послание, языки
3-ий – глухота/слепота (УС 22), заражение^D (УС 22), лечение тяжёлых ран (2), расширенное осквернение, развеивание магии (2)

2-ой – оружие-поборник, лечение ран (2), похоронный звон (УС 21), удержание человека (УС 21), дребезги^D (УС

21), тишина (УС 21), божественное оружие

1-ый – порча (УС 20), приказ (УС 20), понимание языков, лечение лёгких ран (3), божественное благоволение,

нанесение лёгких ран^D (УС 20), убежище (УС 20)

0-ой – лечение царапин, обнаружение магии, указание (2), починка, чтение магии

D: Доменные заклинания. Божество: Гекстор. Домены: Уничтожение, Война

† - Уже прочитано

Магические Способности (Уровень Заклинателя 20-ый):

4/день – ускоренное лечение ран

2/день – магическое одеяние †

† - Уже прочитано

Характеристики Сила 19, Ловкость 8, Телосложение 10, Интеллект 12. Мудрость 28, Обаяние 14

Специальные Качества аура зла

Навыки Боевое Колдовство, Изготовление Магического Оружия и Доспехов, Изготовление Жезлов, Изготовление Чудесных Предметов, Продление Заклинания, Изготовление Колец, Улучшенный Критический Удар (тяжёлый цеп), Ускорение Заклинания, Любимое Оружие (тяжёлый цеп)⁸

Умения Концентрация +23, Переговоры +25, Знание (религия) +24, Определение Заклинаний +24

Имущество боевое снаряжение плюс +1 латный полудоспех, +1 оживлённый тяжёлый стальной щит, +1 быстрый проклятый тяжёлый цеп, амулет мудрости +6, пояс силы гигантов +6, кольцо свободы перемещения, кольцо защиты +4, плащ сопротивляемости +2, том понимания +2 (уже читаемый), свиток восстановления, серебряный святой символ, 47 пм, 55 зм

Божественная Досягаемость (Св) касательное заклинание используется на расстоянии до 30 фт.

Высокий Священник Не-человек: Уберите все ранги в Переговорах (измените модификатор Переговоров до +2). Уберите Боевое Колдовство.

МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ (УСт 10)

Мастер боевых искусств – чаще всего странник, который путешествует от города к городу, ища просвещение или кого-то, кто может бросить вызов его боевому мастерству. Он может также быть преподавателем или боевым философом - мистической фигурой, которая живёт в отдалённой местности. Альтернативно, некоторые мастера могут принадлежать секретной или специфической банде убийц или воров, которая негласно управляет городом.

Мастер Боевых Искусств

УСт 10

Человек монах 5/воин 5

ЗХ, ЗН или ЗЗ Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слух +2, Внимательность +2

Языки Общий

КЗ 18, касательный 16, неподготовленный 16, Уклонение, Подвижность

ОЖ 59 (10 КЖ)

Иммунитет к обычным болезням

Сопротивление увёртливость

Стойкость +9, **Реакция** +7, **Воля** +9 (+11 против заклятий)

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Ближний бой безоружный удар +12/+7 (1d10+5) или безоружный удар +11/+11/+6 (1d10+5) со шквалом ударов

ББА +8, **Захват** +11

Варианты Атаки Бой Вслепую, Боевые рефлексy, Могучий Удар, Атака на Ходу, Оглушающий Кулак

7/день (УС 17), *Ки удар* (магия)

Характеристики Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 14, Обаяние 8

Специальные Качества быстрое перемещение, медленное падение 20 фт

Навыки Бой Вслепую, Боевые Рефлексы⁸, Уклонение⁸, Повышенная Воля, Подвижность⁸, Могучий Удар, Атака на Ходу⁸, Ошеломляющий Удар⁸, Любимое Оружие (безоружный удар), Специализация на Оружии (безоружный удар)

Умения Равновесие +12, Лазание +16, Запугивание +4, Прыжки +22, Знание (религия) +8, Акробатика +12

Имущество *амулетов естественной защиты* +1, *наручи брони* +1, *пояс монаха*

Мастер Боевых Искусств Не-человек: Уберите все ранги в Лазании (измените модификатор Лазания до +3). Уберите Бой Вслепую.



Мастер боевых искусств

Вариант Мастера Боевых Искусств

Этот мастер боевых искусств нацелен на скрытность. Этот монах мог бы быть разведчиком в монастыре или потенциальным убийцей. Более ловкий, чем боевой мастер, этот индивид стремится подкрасться к противнику и быстро нанести смертельный удар, полагаясь на яд и урон от скрытой атаки. Эти мастера - особенно сложные боевые единицы в группах, где их акробатические способности, яд и скрытые атаки могут быть смертельны.

Мастер Боевых Искусств (плут)

УСт 10

Человек плут 5/монах 5

ЗХ, ЗН или ЗЗ Средний гуманоид

Инициатива +8; **Чувства** Слух +10, Внимательность +15

Языки Общий

КЗ 18, касательный 18, неподготовленный 18, Уклонение, Подвижность, Инстинктивное Уклонение

ОЖ 60 (10 КЖ) Иммунитет к обычным болезням

Сопротивление увёртливость

Стойкость +7, **Реакция** +12, **Воля** +7 (+9 против заклятий)

Скорость 40 фт (8 квадратов)

Ближний бой безоружный удар +11/+6 (1d10) или высококачественная кама +11/+6 (1d6 плюс яд) или безоружный удар +10/+10/+5 (1d10) со шквалом ударов или высококачественная кама +10/+10/+5 (1d6 плюс яд) со шквалом ударов

ББА +6; **Захват** +6

Варианты Атаки Боевые Рефлексы, Оглушающий Кулак 7/день (УС 17), *ки* удар (магия), яд (УС 14, 1d1 Сила/1d4 Сила), скрытая атака +3d6

Характеристики Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 14, Обаяние 12

Специальные качества быстрое перемещение, медленное падение 20 фт., предчувствие ловушек +1, обнаружение ловушек

Навыки Боевые Рефлексы⁸, Уклонение, Улучшенная Инициатива, Подвижность, Оглушающий Кулак, Фехтование, Любимое Оружие (безоружный удар)

Умения Равновесие +14, Высвобождение +12, Маскировка +17, Прыжки +10, Слух +10, Бесшумность +17, Внимательность +15, Акробатика +19, Вязание Узлов +4 (+6 включая путы)

Имущество высококачественная кама, *перчатки Ловкости* +2, пояс монаха, 6 доз яда Среднего паука

Мастер Боевых Искусств Не-человек: Уберите все ранги в Прыжках (измените модификатор Прыжков до +2) и уменьшите ранги Слуха на 5 (измените модификатор Слуха до +5). Уберите Подвижность.

МАСТЕР-ВОЛШЕБНИК (УСт 18)

Мастер-волшебник может быть основателем гильдии волшебников, советником короля, доброжелательный и всезнающим, эксцентричным или, даже, зловещим и грозным злодеем в кульминационном моменте кампании.

Мастер-волшебник описанный здесь — хаотичный нейтральный. Если вы радикально изменяете его мировоззрение, вы должны изменить его приживала на новое существо, которое больше соответствует его новому мировоззрению.

Мастер-Волшебник

УСт 18

Человек волшебник 13/архимаг 5

ХН Средний Гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** тёмное зрение 60 фт., *волшебное зрение, видение невидимого*; Слух +3, Внимательность +3

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, постоянно языки, эмпатическая связь

КЗ 19, касательный 14, неподготовленный 17

ОЖ 83 (18 КЖ)

Сопротивление *огненный щит* активизируется когда повреждается оружием

Стойкость +8, **Реакция** +8, **Воля** +14

Скорость 30 фт. (6 квадратов)

Ближний бой высококачественный кинжал +9/+4 (1d4/19-20) или

Дальний бой высококачественный кинжал +11 (1d4/19-20)

ББА +8; **Захват** +8

Варианты Атаки мастерство формирования

Специальные Действия волшебный огонь

Боевое Снаряжение *малая палочка метамагии* (максимизирует), *малая палочка метамагии* (ускоряет), 2 *снадобья бычьей силы*

Готовые Заклинания (Уровень Заклинателя 18-ый):

9-ый – *подчинение чудовища* (УС 27)

8-ой – *чудовищное иссушение* (УС 25), *максимизированный конус холода* (УС 23), *сокрытие разума*

7-ой – *узилище, безумие* (УС 25), *проекция* (УС 24)

6-ой – *максимизированный огненный шар* (УС 21), *высшее развеяние магии, множественное внушение* (УС 24), *Тензерово преобразование* (УС 23),

5-ый – *подчинение человека, слабоумие* (УС 23), *телепортация* (2), *силовая стена*

4-ый – *очарование чудовищ, смятение* (УС 22), *каменная кожа, огненная стена* (УС 22)

3-ий – *огненный шар* (УС 21), *полёт, удержание человека* (УС 21), *молния* (УС 21), *внушение* (УС 21)

2-ой – *кошачья грация, тьма, тёмное зрение, псевдожизнь, отражения, палящий луч* (+10 дальнее касание), *видение невидимого, дребезги* (УС 20), *Жуткий смех Таши* (УС 20), *прикосновение глупости* (+8 касание в ближнем бою)

1-ый – *огненные ладони* (УС 19), *очарование человека* (УС 19), *скольжение* (УС 18), *волшебная стрела, луч слабости* (+10 дальнее касание), *щит*

0-ой – *оцепенение* (УС 18), *вспышка* (УС 18), *волшебная рука, касание усталости* (+8 касание в ближнем бою; УС 17)

Магические Способности (Уровень Заклинателя 18-ой):

2/день – переносная дверь, смещение, перст смерти (УС 24)



Мастер-
Волшебник

Характеристики Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 24, Мудрость 12, Обаяние 8

Специальные Качества приживал, постоянная *сопротивляемость* (включено), *наблюдение* на приживале, *shared* заклинания

Навыки Бдительность⁸ (если приживал в пределах 5 фт), Боевое Колдовство, Изготовление Жезлов⁸, Изготовление Чудесных Вещей⁸, Продление Заклинания, Улучшенный Приживал, Оптимизация Заклинания, Ускорение Заклинания, Написание Свитков⁸, Улучшенное Умение (Определение Заклинаний), Талант к Магической Школе (заклятья), Талант к Магической Школе (воплощение)

Умений Концентрация +23, Ремесло (алхимия) +28, Знание (магия) +28, Знание (география) +14, Знание (история) +22, Знание (Иные Миры) +28, Слух +3, Определение Заклинаний +33, Внимательность +3

Имущество боевое снаряжение плюс высококачественный кинжал, *наручи доспехов* +5, *кольцо защиты* +2, *кольцо колдовства II*, *повязка интеллекта* +6, *удобный рюкзак Эварда*, *статуэтка предосторожности*, стоящая 1500 зм, 4 щепотки пыли гранита/алмаза (для заклинания *каменная кожа*), стоящие 250 зм каждая, 19 пм, 8 зм

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-ой - *брызги кислоты, печать чародея, пляшущие огоньки, обнаружение магии, обнаружение яда, повреждение нежити, призрачный звук, свет, починка, сообщение, открытие/закрытие, фокусы, луч мороза, чтение магии, сопротивляемость*; 1-ый *сигнал тревоги, понимание языков, гипноз, опознание предмета, доспехи мага, электрошок, усыпление, диск плавания Тенсера*; 2-ой *волшебный замок, вечный огонь, оцепенение чудовища, плавающий шар, лисья хитрость, порыв ветра, трюк с верёвкой*; 3-ий - *волшебное*

зрение, дневной свет, развеивание магии, смещение, героизм, Леомундова хижина, ярость, зловонное облако, языки, стена ветров; 4-ый - *гнетущее отчаяние, переносная дверь, огненный щит, ледяной шторм, малый обет, Отилюков упругий шар, крик, ледяная стена*; 5-ый - *конус холода, связь с иным миром, туман безмолвия, постоянство, малые планарные узы, послание, знак сна, телекинез*; 6-ой – *цепная молния, предосторожность, обет/миссия, высший героизм, знак убеждения*; 7-ой - *замедленный огненный шар, перст смерти, массовое удержание человека, слово силы: слепота, знак оглушения*; 8-ой *блокировка измерений, чудовищное иссушение, леденящий луч, знак безумия*; 9-ый - *метеоритный дождь, слово силы: смерть, исполнение желаний*

Волшебный Огонь (Св) +10 дальнее касание, 600-футовый диапазон, наносит 5d6 очков повреждения +1d6 за уровень заклинания, использованный для создания.

Мастерство Формирования (Св) Изменяет области действия заклинаний взрыв, конус, цилиндр, испускание или распространение так, что оставляет одно или более «отверстий» в области или эффекте. Те, кто находится в пределах таких отверстий не подчинены эффекту заклинания. Каждое отверстие должно быть, по крайней мере, 5-футовым кубом. Любое «сформированное» заклинание имеет минимальное измерение 5 фт вместо 10 фт.

Мастер-Волшебник Не-человек: Уберите все ранги в Ремесле (алхимия). (Это умение становится непригодным, потому что мастер-волшебник в нём не тренирован.) Уберите Боевое Колдовство.

Квазит, улучшенный приживал

ХЗ Миниатюрный пришелец (хаотичный, злой, экстрапланарный)

УСт -

Инициатива +7; **Чувства** тёмное зрение 60 фт.; Слух +7, Внимательность +7

Языки Общий, Адский, эмпатическая связь

КЗ 25, касательный 15, неподготовленный 22

ОЖ 42 (18 КЖ); быстрое лечение 2; **СП** 5/холод, железо или добро

Иммунитет к яду

Сопротивление огню 10; улучшенная увёртливость; **СЗ** 18

Стойкость +5, **Реакция** +8, **Воля** +13

Скорость 20 фт. (4 квадрата), полёт 40 фт. (совершенный)

Ближний бой 2 когтя +13 (1d3-1 плюс яд) и укус +8 (1d4-1 плюс яд)

Пространство 2-1/2 фт; **Достижимость** 0 фт

ББА +8; **Захват** -1

Варианты Атаки поставка касательного заклинание, яд (УС 19, 1d4 Ловкость/2d4 Ловкость)

Магические Способности (Уровень Заклинателя 6-ой):

По желанию *обнаружение добра, обнаружении магии, невидимость* (только на себя)

1/день – *насылание страха* (как заклинание, но 30-футовый радиус; УС 11)

1/неделю – *озарение* (6 вопросов; Уровень Заклинателя 12-ый)

Характеристики Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 12, Обаяние 10

Специальные Качества дополнительная форма (как *превращение*, Уровень Заклинателя 12-ый, в летучую мышь или чудовищную многоножку)

Навыки Улучшенная Инициатива, Фехтование

Умения Обман +6, Концентрация +21, Ремесло (алхимия) +22, Переговоры +8, Перевоплощение +0 (+2 действия), Маскировка +17, Запугивание +2, Знание (Иные Миры) +22, Слух +7, Бесшумность +9, Поиск +7, Определение Заклинаний +22, Внимательность +7

Улучшенная увёртливость (Экс) Нет урона при успешном спасброске по Реакции и половина урона, если спасбросок провален.

Мастер Специалист

Вы можете сделать столкновения с волшебниками, отличными от друг друга, изменяя множество факторов, один из которых - набор заклинаний. Один из путей быстро получить набор специфических заклинаний волшебника состоит в том, чтобы сделать его специалистом. Столкновение с заклинателем в противоположность некроманту – совершенно другой опыт, подобно сражению с драконом в противоположность гоблину. В то время как оба волшебника читают могучие заклинания против ваших ПИ, их эффекты и подготовка ПИ к ним - результат радикально рознящихся столкновений. Рассмотрите этот альтернативный список заклинаний и книгу заклинаний для мастера-волшебника, оба для НИПа вызывателя.

Готовые Заклинания (Уровень Заклинателя 18-ый; запрещенные школы - иллюзия и некромантия):

9-ый – *подчинение чудовища* (УС 26), *призыв существа IX^{AS}*

8-ой - *воспламеняющаяся туча* (УС 26), *максимизированный конус холода* (УС 22), *сокрытие разума, призыв существа VIII^{AS}*

7-ой - *узилище, безумие* (УС 24), *радужные брызги* (УС 24), *призыв существа VII^{AS}*

6-ой - *кислотный туман, максимизированный огненный шар* (УС 20), *высшее развеяние магии, призыв существа VI^{AS}, железная стена*

5-ый - *облако смерти* (УС 23), *слабоумие* (УС 22), *призыв существа V^{AS}, телепортация (2), силовая стена*

4-ый - *очарование чудовищ* (УС 21), *смятение* (УС 21), *переносящая дверь, Эвардовы чёрные цупальца, каменная кожа*

3-ий - *огненный шар* (УС 20), *полёт, удержание человека* (УС 20), *молния* (УС 20), *зловонное облако* (УС 21), *внушение* (УС 20)

2-ой - *кошачья ловкость, тьма, тёмное зрение, туманное облако, сверкающая пыльца, палящий луч (2) (+10 дальнее касание), видение невидимого, Мелфова кислотная стрела, Жуткий смех Таши* (УС 19), *паутина* (УС 20)

1-ый - *очарование человека* (УС), *скольжение (2)* (УС 19), *волшебная стрела (2), щит (2)*

0-ой - *брызги кислоты, оцепенение* (УС 17), *обнаружение магии (2), чтение магии*

AS: Заклинания изменены навыком Укрупнённый Призыв

Навыки Замените Талант к Магической Школе (заклятье) и Талант к Магической Школе (воплощение) на Талант к Магической Школе (вызывание) и Укрупнённый Призыв

Книга заклинаний готовые заклинания плюс 0-ой - *печать чародея, пляшущие огоньки, оцепенение, обнаружение яда, вспышка, свет, волшебная рука, починка, сообщение, открытие/заккрытие, фокусы, луч мороза, сопротивляемость*; 1-ый - *сигнал тревоги, обнаружения потайных дверей, устойчивость стихиям,*

увеличение человека, падение пёрышком, опознание предмета, доспехи мага, призыв существа I; 2-ой - волшебный замок, вечный огонь, оцепенение чудовища, лисья хитрость, трюк с верёвкой, дребезги, вызов стаи; 3-ий - мерцание, подслушивание/подглядывание, глубокий сон, развеяние магии, газообразная форма, ускорение, острей, призрачный скакун, защита от энергии, призыв существа III, подводное дыхание; 4-ый - гнетущее отчаяние, обнаружение наблюдения, планарный якорь, ледяной шторм, превращение, густой туман, изменение формы камня, призыв существа IV; 5-ый - мрачное превращение, разрушение чар, подчинение человека, удержание человека, великое созидание, туман безмолвия, полёт над землёй, ментальная связь Рэри; 6-ой - цепная молния, дезинтеграция, сфера неуязвимости, знание легенд, планарные узы; 7-ой - высшая телепортация, великолепный особняк Морденкайнена, дверь через эфир, уход в иной мир, изменение тяготения; 8-ой - высшие планарные узы, лабиринт, неудержимая пляска Отто, солнечный ожог; 9-ый - врата, метеоритный дождь, исполнение желаний.

МАНИПУЛЯТОР

(УСт 14)

Манипулятор действует за сценой. Он может быть руководителем гильдии воров, добрым правителем города-государства или зловещей фигурой, которая в тайне управляет нацией. Манипулятор прекрасно подходит на роль злодея кампании, потому что прилежные ПИ могут обнаружить, что он – мотивирующая сила нескольких, на первый взгляд несвязанных приключений. Альтернативно, он может быть тайным союзником ПИ - НИПом, который много знает и может помочь персонажам в выполнении их задач, но предпочитает оставаться анонимным.

Манипулятор

УСт 14

Человек плут 7/бард 7

Н Средний гуманоид

Инициатива +2; **Чувства** Слух +1, Внимательность +1

Языки Общий, Эльфийский, Полуросликов

КЗ 22, касательный 12, неподготовленный 22, инстинктивное уклонение

ОЖ 42 (14 КЖ)

Сопrotивление увёртливость

Стойкость +3, **Реакция** +12, **Воля** +8

Скорость 30 фт (6 квадратов)

Ближний бой +1 *рапира с заклинанием* +13/+8 (1d6+1/15-20)

ББА +10, **Захват** +10

Варианты Атаки Блокирование, Боевые рефлексy, Улучшенный Финт, крытая атака +4d6

Специальные Действия музыка бардов 7/день (внушение [УС 17], вдохновение, воодушевление +1, чарующая музыка на 3 существ, ответная песня)

Боевое снаряжение *статуэтка чудесной силы (серебряный ворон), палочка кошачьей ловкости (45 зарядов), свиток телепортации, свиток полёта*

Известные Заклинания Барда (Уровень Заклинателя 7-ой, 5%-ый шанс на провал волшебного заклинания):

3-ий (1/день) - *находчивость, малый обет* (УС 17)

2-ой (3/день) - *лечение ран, чтение мыслей* (УС 16), *внушение* (УС 16), *языки*

1-ый (4/день) - *очарование человека* (УС 15), *маскировка, безмолвный образ* (УС 15), *неопределимое мировоззрение*

0-ой (3/день) - *оцепенение* (УС 14), *вспышка* (УС 14),



Манипулятор

призрачный звук (УС 14), *волшебная рука,*

сообщение, чтение магии

Характеристики Сила 10, Ловкость 15, Телосложение 8, Интеллект 14, Мудрость 12, Обаяние 18

Специальный Качества: знание преданий +9, предчувствие ловушек +2, обнаружение ловушек

Навыки Блокирование, Боевые рефлексy, Улучшенный Критический Удар (рапира), Улучшенный Финт, Убедительность, Фехтование

Умения Обман +26, Переговоры +28, Перевоплощение +24 (+26 при взаимодействии с персонажем), Подделка +12, Сбор Сведений +24, Запугивание +24, Знание (местное) +19, Бесшумность +5, Выступление (красноречие) +24, Проницательность +18, Ловкость Рук +13, Применение Магических Предметов +24

Имущество боевое снаряжение плюс +2 *glamered теневой эльфийский цеп*, +1 лёгкий стальной щит, +1 рапира с заклинанием (лечение тяжёлых ран), плащ обаяния +2, амулет естественной защиты +1, ботинки эльфоподобных, удобный рюкзак Эварда, брошь убеждения, свиток разговора с мёртвыми, 65 пм, 46 зм

Манипулятор Не-человек: Уберите все ранги в Знании (местное). (Это умение становится непригодным, так как манипулятор не тренирован в нём.) Уберите Боевые рефлексy.

ШАМАН ПЛЕМЕНИ (УСт 13)

Шаман племени – чаще всего религиозный или духовный лидер племени варваров. Однако, он может также легко быть кочевником-затворником или лидером банды варваров-наёмников.

Шаман Племени (в ярости)

УСт 13

Человек варвар 6/друид 7

Любого не-законного мировоззрения Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства** Слух +19, Внимательность +3

Языки Общий

КЗ 15, касательный 10, неподготовленный 15, улучшенное инстинктивное уклонение, инстинктивное уклонение

ОЖ 109 (13 КЖ)

Сопротивление +4 против магических способностей феев

Стойкость +13, **Реакция** +5, **Воля** +12

Скорость 30 фт. (6 квадратов); лесной шаг

Ближний бой +7 *великий топор* +16/+11/+6 (1d12+7/x3)

ББА +11; **Захват** +15

Варианты Атаки Улучшенный Натиск, Могучий Удар, ярость 2/день (7 раундов)

Специальные Действия оборотничество 3/день (7 часов)

Боевое Снаряжение *снадобье щита веры* (+4), *снадобье лечения ран*

Готовые Заклинания Друида (Уровень Заклинателя 7-ой):

4-ый - *небесный огонь* (УС 17)

3-ий - *лечение ран, высший волшебный клык, яд* (УС 16)

2-ой - *медвежья выносливость, бычья сила, сопротивляемость энергии, паук*

1-ый - *лечение лёгких ран* (2), *сороход, сотворение пламени* (+12 дальнее касание, +13 ближнее касание), *разговор с животными*

0-ой – *лечение царапин, обнаружение яда, указание, починка, очищение пищи и питья, доблесть*

Характеристики Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 17, Интеллект 8, Мудрость 17, Обаяние 10

Специальные Качества животное-компаньон, быстрое перемещение, связь с компаньоном, бесследный шаг, предчувствие ловушек +2, сочувствие животным +9 (+5 магическим бестиям)

Навыки Боевое Колдовство, Изготовление Магического Оружия и Доспехов, Улучшенный Натиск, Повышенная Реакция, Естественное Заклинание, Могучий Удар

Умения Приручение животных +16, Запугивание +9, Знание (природа) +8, Слух +19, Верховая Езда +3, Выживание +19 (+21 в наземной природной окружающей среде)

Имущество боевое снаряжение плюс +1 *дикий кожаный доспех*, +1 *великий топор*, амулет естественной защиты +1, *dusty rose prism ioun stone*, 15 зм

Шаман Племени Не-человек: Уберите все ранги в Слухе (измените модификатор Слуха до +3). Уберите Боевое Колдовство.

Когда шаман племени не в ярости, сделайте следующие изменения в вышеупомянутой статистике.

КЗ 17, касательный 12, неподготовленный 17

ОЖ 83 (13 КЖ)

Стойкость +11, **Воля** +10

Ближний бой +1 *великий топор* +14/+9/+4 (1d12+4/x3)

Захват +13

Характеристики Сила 15, Телосложение 13

Животное-Компаньон Дейноник

УСт-



Шаман племени

Н Большое животное

Инициатива +2; **Чувства** сумеречное зрение, нюх; **Слух** +10, **Внимательность** +10

КЗ 16, касательный 11, неподготовленный 14

ОЖ 34 (4 КЖ)

Стойкость +8, **Реакция** +6, **Воля** +2

Скорость 60 фт (12 квадратов)

Ближний бой когти (задние лапы) +6 (2d6+4) и 2 когтя (передние лапы) +1 (1d3+2) и укус +1 (2d4+2)

Пространство 10 фт; **Досыгаемость** 5 фт

ББА +3; **Захват** +11

Характеристики Сила 19, Ловкость 15, Телосложение 19, Интеллект 2, Мудрость 12, Обаяние 10

Специальные Качества 1 бонусная подсечка (trick)

Навыки Улучшенный бег, Выслеживание

Умения Маскировка +8, Прыжки +26, Слух +10, Внимательность +10, Выживание +10

ПОВЕЛИТЕЛЬ НЕЖИТИ (УСт 17)

Повелитель нежити - классический злодей, возможно лидер нежити или ответвления зловещего культа. Он может управлять нежитью и как жрец, и как колдун (используя заклинание *управление нежитью*), а также он может читать *восставший труп* и как жрец, и как колдун. Таким образом, общее количество миньонов нежити, которыми он может командовать, варьируется. Он часто использует его *портативное отверстие*, чтобы перебрасывать миньонов в течение дня или пересылать их контрабандой через вражескую территорию.

Повелитель нежити описанный здесь - прихожанин Ви Яс. Если вы хотите сделать повелителя нежити посвящённого другому божеству, соответственно измените домены и мировоззрение НИПа.

Повелитель Нежити

УСт 17

Человек жрец 3/колдун 4/мистический теург 10

33 Средний гуманоид

Инициатива +1; Чувства Слух +10, Внимательность +7

Языки Общий, эмпатическая связь

КЗ 19, касательный 12, неподготовленный 18

ОЖ 97 (17 КЖ)

Стойкость +8, Реакция +6, Воля +19

Скорость 30 фт. (6 квадратов)

Ближний бой высококачественный кинжал +9/+4 (1d4-1/19-20) или

Дальний бой высококачественный кинжал +11 (1d4-1/19-20)

ББА +9; Захват +8

Специальные Действия управление нежитью 8/день (+7, 2d6+8, 3-ий), смертельное прикосновение 1/день (3d6)

Боевое Снаряжение ботинки левитации, посох некромантии (42 заряда), палочка бессилия (31 заряд), палочка лечения ран (39 зарядов), палочка нанесений серьёзных ран (22 заряда)

Готовые Заклинания Жреца (Уровень Заклинателя 13-ый):

7-ой – уничтожение^D (УС 24), прогулка в эфире

6-ой – преграда жизни, сотворение нежити^D, поражение (УС 23)

5-ый – неподвижная свобода перемещения, нашествие насекомых, убийство^D (УС 22), сопротивление заклинаниям, проклятое место

4-ый – лечение опасных ран, защита от смерти, гигантское насекомое, высшее волшебное оружие, гнев закона^D (УС 19; Уровень Заклинателя 14-ый), неуязвимость к заклинанию

3-ий – восставший труп^D, заражение (УС 20), лечение тяжёлых ран, магическое одеяние, защита от энергии, разговор с мёртвыми (УС 20)

2-ой – медвежья выносливость, лечение ран (2), похоронный звон^D (УС 19), осквернение, дребезги (УС 17), божественное оружие

1-ый – приказ (УС 16), лечение лёгких ран (2), поиск живого, обнаружение нежити, укрытие от нежити, волшебный камень, защита от хаоса^D (Уровень Заклинателя 14-ый)

0-ой – лечение царапин (2), обнаружение магии, указание, починка, чтение магии

D: Доменное заклинание. Божество: Ви Яс. Домены: Смерть, Закон

Известные Заклинания Колдуна (Уровень Заклинателя 14-ый, 15%-ый шанс на провал волшебного заклинания):

7-ой (3/день) - власть над нежитью (УС 24)

6-ой (5/день) - сотворение нежити, покров (УС 21)

5-ый (7/день) - волшебный сосуд (УС 22), кошмар (УС 20), телепортация (УС 20)

4-ый (7/день) - восставший труп, переносящая дверь, бессилие (+10 дальнее касание), каменная кожа

3-ий (7/день) - газообразная форма, нетленные останки, зловонное облако (УС 18), прикосновение вампира (+8 ближнее касание; УС 20)

2-ой (7/день) - управление нежитью (УС 19), тёмное зрение, псевдожизнь, прикосновение упыря (+8 ближнее касание; УС 19), призрачная рука

1-ый (8/день) - очарование человека (УС 16), леденящее прикосновение (+8 ближнее касание; УС 18), устойчивость стихиям, луч слабости (+10 дальнее касание), усиление (УС 16)

0-ой (6/день) - печать чародея, пляшущие огоньки,

повреждение нежити (+10 дальнее касание), призрачный звук (УС 15), волшебная рука, сообщение, открытие/закрытие, фокусы, прикосновение усталости (+8 ближнее касание; УС 17)

Характеристики Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 20, Обаяние 21

Специальные Качества приживал, shared заклинания

Навыки Бдительность (если приживал в пределах 5 фт), Боевое Колдовство, Изготовление Посохов, Изготовление Палочек, Изготовление Чудесных Предметов, Мастерство Магической Школы (некромантия), Талант к Магической Школе (некромантия), Неподвижное Заклинание



Повелитель нежити

Умения Концентрация +21, Знание (магия) +12, Знание (религия) +14, Слух +10, Определение Заклинаний +16, Внимательность +7

Имущество боевое снаряжение плюс +2 *клёпанный кожаный доспех, кольцо силового щита*(учтено), *кольцо защиты* +1, высококачественный кинжала, *плащ обаяния* +4, *амулет мудрости* +4, *портативное отверстие*, черные ониксовые драгоценные камни (2000 зм для *восставшего трупа* и *сотворение нежити*), *2 щепотки гранитной и алмазной пыли* (250 зм каждая, для *каменной кожи*), 98 зм

Повелитель нежити Не-человек: Уберите все ранги в Концентрации (измените модификатор Концентрации до +1). Уберите Боевое Колдовство.

ЧТЕНИЕ БЛОКА СТАТИСТИКИ

Новый формат блока статистики разделен на четыре основных секции, которые отделены горизонтальными линиями. Каждая секция служит определённой цели, поэтому вы будете ссылаться на различные секции в разное время в течение столкновения.

Идентификация и Столкновение

Верхняя секция идентифицирует существо и даёт информацию, в которой вы нуждаетесь в начале столкновения.

Название: Это слово или фраза идентифицирует существо. Иногда вместе с названием указывается число, чтобы отметить, сколько существ появляется в столкновении.

Уст: Это число – Уровень Столкновения отдельного существа этого вида.

Раса, Класс и Уровень: Эта информация даётся только для персонажей с уровнями класса.

Мировоззрение: одно- или двухбуквенная аббревиатура, обозначающая мировоззрение существа.

Размер и Тип: здесь приводится категория размера существа и его тип (и подтип или подтипы, если применимо).

Инициатива: Это число - модификатор существа к проверкам инициативы.

Чувства: Абзац чувств указывает, имеет ли существо тёмное зрение, сумеречное зрение, нюх, чувствительность к вибрации, слепое чувство, слепое зрение или некоторую другую сенсорную специальную способность. Эта информация сопровождается модификаторами существа к проверкам Слуха и Внимательности (даже если существо не имеет никаких рангов в этих умениях).

Аура: Иногда, существо имеет специальную способность, которая вступает в силу всякий раз, когда другое существо вступает в зону действия ауры. Такие способности, типа ауры отчаяния чёрного стража или ауры ужаса дьявола, детализированы здесь.

Языки: Этот абзац указывает языки, на которых говорит существо или понимает их, так же как и любые специальные способности, касающиеся связи (типа телепатии или *языков*), которыми оно обладает.

Защитная Информация

Эта секция приводит информацию, в которой вы нуждаетесь, когда персонажи нападают на существо.

КЗ: Этот абзац указывает Класс Защиты существа против большинства атак, сопровождаемый его КЗ против касательных атак (которые игнорируют доспех) и его КЗ, когда существо неподготовлено (или в любое другое время, когда оно отклоняет свой бонус Ловкости к КЗ). Если существо имеет навыки или другие способности, которые изменяют его Класс Защиты при определенных обстоятельствах (типа навыка Подвижности), они отмечаются здесь, так же как и в абзаце Навыки.

ОЖ: Этот абзац состоит из полных нормальных очков жизни существа, указывают общее количество (обычно средний результат броска каждого Кубика Жизней), сопровождаемых Кубиком Жизней существа в круглых скобках. Если существо имеет быстро лечение, регенерацию, сокращение повреждений (СП) или некоторую другую способность, которая влияет на количество урона, которое получает существо или которая восстанавливает очки жизней, эта информация также появляется здесь.

Иммунитет: Любая невосприимчивость, которую имеет существо, обозначена здесь. Это включает иммунитет к определённым типам энергии, а так же специфические иммунитеты (типа иммунитета к яду или эффектам *сна*).

Сопротивление и СЗ: если существо имеет сопротивление некоторым видам атак, эта информация приводится здесь. Сначала указывается какому типу энергии имеется сопротивление, а затем количество очков, отвергнутых за атаку (например, кислота 10). Эта информация сопровождается любым другим сопротивлением, которое имеет существо. Здесь же приводятся измененные бонусы спасброска для определенных обстоятельств и сопротивление заклинаниям существа.

Стойкость, Реакция, Воля: Этот абзац показывает модификаторы спасбросков существа.

Слабость: Этот абзац детализирует слабости или уязвимость существа, типа чувствительности к свету или уязвимости к типу энергии.

Атакующая Информация

Обратитесь к этой секции, когда наступает очередь существа действовать в бою. Все его боевые варианты - от ближних атак до заклинаний и снадобий, которые оно может выпить, детализированы в этой секции, даже если они не чисто атакующей природы.

Скорость: Этот абзац начинается с базовой скорости существа на земле, в футах и в квадратах на боевой сетке. Затем указывается другая скорость, если применимы другие способы передвижения.

Ближний/Дальний бой: Как правило, это описание всех физических атак, которые существо может провести при взятии действия полной атаки. Первая описанная атака - предпочтительная форма атаки существа, обычно ближняя атака некоторого вида, но возможно (как в примере ниже) дальняя атака. Если существо может делать только одну атаку (например, когда требуется действие атаки), используйте первый обозначенный бонус атаки. Иногда, существо имеет отдельные варианты, обозначенные для одной атаки и для полных атак. Например, следопыт полурослик с навыками Множественный Выстрел и Повторный Выстрел мог бы иметь следующее описание:

Дальний бой +1 *длинный лук* +8 (2d6+2/x3) с Множественным Выстрелом или +1 *длинный лук* +10/+10/+5 (1d6+1/x3) с Повторным Выстрелом или

Ближний бой высококачественный длинный меч +8/+3 (1d6/19-20)

Каждый набор атак обозначается жирным словом, указывающим, являются ли атака ближней или дальней. Затем указывается оружие, используемое для атаки, изменённый бонус атаки, количество наносимых повреждений и информация о критических попаданиях. Если оружие имеет характеристику критического попадания «по умолчанию» (угроза при 20 и урон x2), эта часть опускается.

Пространство: Эта статья определяет, какую площадь занимает существо на боевой сетке. Эта информация опускается для существ, которые занимают 5-футовую площадь.

Достигаемость: статья достигаемости определяет, как далеко простирается естественная достигаемость существа, а также даёт информацию о любом длинном оружии, которое оно может использовать. Эта информация опускается для любых существ, которые имеют достигаемость 5 фт.

Базовый Бонус Атаки: абзац ББА даёт базовый бонус атаки существа без любых модификаторов.

Захват: Этот абзац приводит бонус захвата существа (базовая атака + модификатор размера + бонус Силы).

Варианты Атаки: Специальные способности, которые может использовать существо, чтобы изменить его нормальные атаки, появляются здесь. Такие способности могут включать навыки типа Могучего Удара или Блокирования, или специальные способности типа покарать зло или подсечки.

Специальные Действия: Этот абзац приводит любые Специальные Атаки, которые существо может использовать в свою очередь вместо проведения атак.

Боевое Снаряжение: Имущество, которое существо может захотеть использовать в свою очередь как действие, описывается здесь. Эти вещи могут включать свитки, снадобья, палочки, жезлы, посохи или чудесные вещи.

Известные Заклинания: Эта статья появляется только у колдунов и членов других классов, которые не готовят заклинания. Абзац начинается с уровня заклинателя существа для заклинаний. Если его броски для преодоления сопротивления заклинаниям базируются на другом числе, кроме его уровня заклинателя (т.к. существо имеет навык Проникающего Заклинания, например), его полный модификатор даётся после выражения «проникновение заклинания». Известные заклинания перечислены от самого высокого уровня до 0-ого уровня, а каждое заклинание включает бонус атаки и УС спасброска, если такие есть. Если персонаж читает некоторые заклинания на уровне заклинателя отличным от других, эта информация также указывается на затронутых заклинаниях.

Готовые Заклинания: Эта статья появляется только у волшебник, жрецов и членов других классов, которые готовят заклинания. Абзац начинается с уровня заклинателя персонажа для заклинаний. Если его броски для преодоления сопротивления заклинаниям базируются на другом числе, кроме его уровня заклинателя (т.к. существо имеет навык Проникающего Заклинания, например), его полный модификатор даётся после выражения «проникновение заклинания». Готовые заклинания перечислены от самого высокого уровня до 0-ого уровня, а каждое заклинание включает бонус атаки и УС спасброска, если такие есть. Если персонаж читает некоторые заклинания на уровне заклинателя отличным от других, эта информация также указывается на затронутых заклинаниях.

Блок статистики жреца также включает имя его божества (если есть) и домены, к которым он имеет доступ. Каждое доменное заклинание, которое он готовит, отмечено буквой «D». Даруемые доменами силы могут появиться как боевые варианты или сопротивляемость, или они могут не появиться вообще, если они лишь изменяют информацию, представленную в другом месте. Например, сила домена, которая делает некоторые умения классовыми, не будет детализирована в блоке статистики.

Магические Способности: Любые магические способности, которыми обладает существо, появляются здесь. Абзац начинается с уровня заклинателя существа для этих способностей. Как и с заклинаниями, этот абзац включает бонусы атаки и УС спасбросков, если они есть.

Другая Информация

Большая часть информации, представленная в этой секции, не используется во время боевого столкновения с существом. За одним важным исключением – описательный текст для отдельных способностей, которые появляются в другом месте блока статистики.

Характеристики: показатели характеристики существа появляются здесь в общепринятом порядке (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Обаяние).

Специальные Качества: Любые специальные качества, не представленные ранее в блоке статистики появляются здесь. Эти описания - часто классовые и другие способности, которые не очень уместны в бою.

Навыки: Эта статья перечисляет все навыки, которыми обладает существо, включая те, которые появляются в другом месте блока статистики.

Умения: Эта статья описывает все модификаторы умений для умений, в которых существо имеет ранги. Модификаторы также приведены для умений, к которым применяются расовые модификаторы, бонусы от совместного действия или другие модификаторы, независимо от того, имеет ли существо в них ранги или нет.

Имущество: Эта статья - простой список вещей, которые существо носит или держит. Выражение «боевое снаряжение» стоит первым, если оно есть, чтобы напомнить вам о другом имуществе, на которое ссылаются выше.

Книга заклинаний: Эта статья описывает заклинания в книге заклинаний существа, если оно её имеет. Примечание «готовые заклинания плюс» указывает, что заклинания, которые существо подготовило – часть этого списка, но они здесь не повторяются.

Заключительная часть блока статистики состоит из статей, объясняющих специальные способности, отмеченные в других статьях выше, в порядке, в котором они появляются.

Идеи для Отыгрыша Роли

Когда это необходимо, статья «Идеи» появляется в конце блока статистики, выделенная в отдельную секцию. Это лакомый кусочек информации, помогающий вам управлять существом аккуратно и незабываемо. Вообще, эта информация присутствует, только если блок статистики описывает уникального персонажа. Это может быть цитата или боевой клич, или особые приметы персонажей, на которые существо, вероятнее всего, нападёт. Если описательный текст, который сопровождает блок статистики существа или персонажа, включает факты о поведении индивидуума, или перспективе, которая могла служить идеей для отыгрыша роли, статья «Идеи» опускается.

Эта информация не появляется ни в одном из блоков статистики в этой книге, начиная с представленных НИПов, это всего лишь примеры, а не уникальные индивидуумы.

ПЕРСОНАЖИ: Глава Шесть

Несмотря на своё название, эта книга, подобно её предшественнице, содержит материал, также предназначенный для игроков и их персонажей (а не только для Мастера). Это сделано специально. ПИ находятся в центре истории, и даже в самом сложном игровом мире ничто не случается, если ПИ так или иначе не испытывают этого – неважно, видят они это или узнают об этом позже.

Соответственно, детали этой главы могут обогатить опыт ПИ в вашем игровом мире и опыт игроков за игровым столом. Вы можете сделать начальных ПИ учениками или поощрить их начать вести коммерческую деятельность как побочную линию приключений (и источник для будущих приключений). Вы можете предложить им новые силы и награды: волшебные места в качестве сокровищ, выгоды от командной работы и духов команды. Наконец, вы можете создать новые престиж-классы, которые дают игрокам именно то, что они хотят для своих персонажей при погружении в мир, который вы создали.

СТУДЕНТЫ И МАСТЕРА

Персонаж может взять навык Лидерство, чтобы получить помощника, который затем будет служить ПИ, охранять его или быть просто другом. Помощник – это уникальный НИП, который подчиняется его или её повелителю.

Но что случается, когда ПИ сам хочет стать учеником могущественного волшебника, или предлагает свои услуги ловкому плуту, чтобы учиться у него? Эти отношения могут быть смоделированы на навыке Лидерство, но тогда ПИ не получает никакой материальной выгоды от становления помощником. Не многие игроки хотят исполнять роль миньона НИПа.

Вместо этого, персонаж может решить взять навык Ученик. Персонаж, который сам хочет стать преподавателем, как только он превосходит своего собственного учителя, может взять навык Наставник.

УЧЕНИЧЕСТВО

Как только персонаж берёт навык Ученик, его считают учеником. Первая вещь, которую он должен сделать - выбрать тип наставника; типы наставников приведены ниже. Мастер может создать новые типы наставников, используя перечень наставников как основу.

После становления учеником, персонаж немедленно получает два новых классовых умения и два бонусных очка умений, которые можно потратить на эти классовые умения. Эти новые классовые умения добавляются к списку классовых умений для любого класса персонажа или престиж-класса, которые он получает. Конкретные умения, получаемые как классовые умения, зависят от типа наставника, которого выбирает персонаж.

Кроме того, персонаж получает одно специфическое преимущество (точный тип



*Ученик пойдёт туда,
куда пойдёт наставник*

зависит от типа выбранного наставника) от своего наставника, и в отчаянные времена он может даже призвать его для подмоги. Ученики, как ожидается, будут учиться и расти, а наставники не будут вступать и обеспечивать

физическую поддержку или финансовую подмогу, или молвить словечко за ученика. Убеждение наставника помочь этим способом требует успешной проверки уровня (d20 + уровень персонажа), УС которого устанавливает Мастер и изменяется от 10 для простого покровительства до 25 за очень опасное, дорогое или незаконное покровительство. Успешная проверка означает, что наставник помогает некоторым способом (даёт попользоваться магической вещью, сопровождает персонажа в короткой миссии, замолвит слово перед мэром и так далее), но в следующий раз, когда персонаж получает уровень, требования удваиваются. Как только персонаж просит о помощи, никакие дальнейшие запросы о помощи не могут быть сделаны, пока он не получит, по крайней мере, один уровень опыта.

Нахождение Наставника

Когда персонаж решает стать учеником, он должен сначала определить местонахождение соответствующего наставника. Не каждый НИП согласится вас учить. Как и в случае с навыком Лидерство, ученичество сильно зависит от социальной установки кампании, фактического местоположения ПИ и динамики группы. Вы легко можете отвергнуть этот навык, если он нарушает кампанию. В отличие от Лидерства, союзнический НИП не путешествует с ПИ, так что он или она не будут забирать часть сокровищ, ОО и отнимать на себя время персонажей игрока.

Персонаж может попробовать найти наставника определённой расы, класса и мировоззрения, но фактические детали оставляются на усмотрение Мастера. Если персонаж выбирает наставника, который слишком сильно отличается от ПИ своим набором умений, интересов или целей, преимущества этого навыка уменьшаются соответственно. Наставник имеет снаряжение как у НИПа (см. Таблицу 4-23: Снаряжение НИПа, стр. 127 *Руководства Ведущего*) и должен иметь навык Наставник.

Требования к Ученику

Поддержание статуса ученика не дёшево. Ученик облагается десятиной в 100 зм каждый раз, когда он получает уровень. Эта десятина покрывает затраты типа припасов, пошлины гильдии, подарков наставнику и другие затраты. Десятину нужно заплатить наставнику как можно скорее (и, конечно, прежде, чем персонаж получит другой уровень), или он рискует потерять наставника. Персонаж 1-ого уровня не должен платить десятину, пока он не достигает 2-ого уровня.

Дополнительно, ученик, как ожидается, будет практиковать свои умения, учась и даже выполняя небольшие задания для своего наставника. Каждую неделю он должен проводить, по крайней мере, 8 последовательных часов, работая на наставника и тренируя свои умения. Если он не в состоянии выполнить это требование, он должен потратить дополнительный день на следующей неделе. Если он уклоняется от этих обязанностей в течение полного месяца, наставник выгоняет персонажа.

НОВЫЙ НАВЫК: УЧЕНИК

Персонаж с этим навыком отдал себя на учение мастеру, чтобы ускорить обучение и поддержать своё умение. Этот навык должен быть взят на 1-ом уровне. Как только вы начинаете получать опыт, ваши методы обучения уже слишком неподходящи для вас, чтобы вы получали выгоды от отношений наставник-ученик.

Требование: только 1-ый уровень.

Выгоды: когда вы выбираете этот навык, вы получаете все выгоды, описанные в этой секции за становление учеником.

НОВЫЙ НАВЫК: НАСТАВНИК

Персонаж, который берёт этот навык, предложил свои знания и умения НИПу низшего уровня и берёт этого НИПа в ученики.

Требования: 8 рангов в, по крайней мере, двух из четырех умений, связанных с вашей категорией наставника; Ученик; вы должны закончить ученичество.

Выгоды: когда вы выбираете этот навык, вы получаете все выгоды, описанные в этой секции за становление наставником.

Типы Наставников

Восемь типов наставников, описанных ниже являются довольно общими, и могут охватить любое мировоззрение, расу или класс. Наставник, например, легко может быть хаотичным злым ремесленником гномом волшебником или законным добрым плутом человеком.

Каждый тип наставника связан с двумя умениями; как сказано выше, ученик получает эти умения в качестве классовых. Кроме того, каждый наставник предоставляет ученику дополнительные выгоды, уникальные для его профессии и призвания.

Ремесленник: наставник ремесленник квалифицирован в создании вещей. Ремесленник предоставляет его ученику бонус таланта +2 ко всем проверкам Ремесла и 10%-ую скидку при покупке сырья для изделий, которые он делает (включая изделия, сделанные при помощи умения Ремесло или при помощи навыка создания вещи, но не для компонентов заклинаний или услуг).

Связанные Умения: Оценка, Знание (строительство и инженерное дело).



Эмбер повышает свои умения по руководством наставника

Преступник: преступник - высокопоставленный член гильдии воров, убийц, предводитель банды или любой подобный злодей. Преступник предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Запугивания и дополнительные 100 зм для приобретения снаряжения для стартового персонажа на 1-ом уровне. Кроме того, ученик не обязан платить десятину в 100 зм на каждом уровне, если он остается хорошим учеником. Он, как ожидается, выполняет мелкие поручения наставника.

Связанные Умения: Обман, Сбор Сведений.

Конферансье: конферансье - актёр, музыкант, рассказчик или другая известная личность, часто весьма узнаваемая. Конферансье предоставляет ученику бонус таланта +2 к проверкам Переговоры и способность призывать на помощь поклонника или болельщика, тратя десятину, соответствующую уровню ученика. Поклонник имеет уровень персонажа, равный 1/2 уровня ученика (минимум 1-ый) и должен быть в пределах, по крайней мере, одного шага его мировоззрения, но может быть из любой расы или класса. Поклонник обслуживает ученика ограниченное время (обычно множество дней, равное его модификатору Обаяния, минимум 1 день) как будто это помощник. Как только ученик призывает на помощь поклонника, он не может сделать это снова, пока он не получит, по крайней мере, один уровень.

Связанные Умения: Переговоры, Выступление.

Мастер Боевых Искусств: мастер боевых искусств совершенен в определённом стиле борьбы, часто экзотическом. Мастер предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Запугивания и бонус +2 к спасброскам по Реакции.

Связанные Умения: Концентрация, Акробатика.

Философ: философ посвящён исследованию знаний. В цивилизованной области он мог бы быть учёным или библиотекарем, в то время как в дикой местности он мог бы быть шаманом или кочевником. Философ предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Концентрации и бонус +2 к спасброскам по Воле.

Связанные Умения: Знание (любое), Проницательность.

Солдат: солдат - командующий армией, капитан гарнизона, лидер наемников или другой командир боевого отряда. Солдат предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Запугивания и бонус +2 к спасброскам по Стойкости.

Связанные Умения: Запугивание, Знание (Местность).

Маг: маг может быть священником религии персонажа, преподавателем в гильдии волшебников или изобретателем, ищущем протеза. Наставник маг не столь же полезен, как и другие семь наставников, которые не могут читать заклинания. Маг предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Определения Заклинаний. Наставник предоставляет дополнительные выгоды только тому ученику, у которого тот же самый класс, что и у его наставника. Ученик получает эти выгоды только тогда, когда он получает уровень в этом классе; он сохраняет все другие выгоды от этого навыка (бонусные умения и бонус к проверкам Определения Заклинаний) независимо от того, в каком классе он хочет получить уровень.

Если ученик и его наставник являются тайными магами, ученик получает одно дополнительное заклинание, известное на 1-ом уровне. Волшебники получают это заклинание в их книгах заклинаний, а спонтанные маги типа колдунов или бардов получают дополнительное заклинание 1-ого уровня вне их нормального числа известных заклинаний. По мере получения учеником уровней, он будет способен изучить дополнительные методы чтения заклинаний от его наставника; волшебники могут копировать заклинания с книги заклинаний их наставника бесплатно. Маги, которые не готовят заклинания (типа барда или колдуна), получают увеличенную гибкость с заклинаниями, которые они знают. Каждый раз, когда ученик получает ещё уровни в этих классах, он может захотеть изучить новое заклинание вместо того, которое он уже знает. Уровень нового заклинания должен быть тот же самый, что и у обмениваемого заклинания.

Если персонаж и его наставник – чудотворцы, которые готовят заклинания (типа жрецов, друидов, паладинов или следопытов), ученик может выбрать одно заклинание, которое он знает как предпочтительное заклинание. Это может быть заклинание любого уровня, которое он может читать. Раз в день, ученик может спонтанно читать предпочтительное заклинание, заменяя любое готовое заклинание того же уровня заклинания. Он может лишь одно предпочтительное заклинание одновременно, но каждый раз, когда он получает уровень в связанном классе, он может изменить его предпочтительное заклинание на другое заклинание.

Связанные Умения: Знание (любое), Применение Магических Предметов.

Лесник: лесник может быть охотником, егерем или разведчиком. Лесник предоставляет его ученику бонус таланта +2 к проверкам Выживания и способность читать следы, как будто ученик имеет навык Выслеживание, но только когда УС - 20 или ниже.

Связанные Умения: Знание (природа), Выживание.

Статистика Наставника

Мастер должен разработать статистику наставника. Наставник имеет базовый 5-ый уровень, измененный бонусом Обаяния ученика (если есть) и следующими ситуациями. Эти ситуации применяются лишь, при первой встрече; если любое такое изменение ситуаций происходит позднее (например, изменение мировоззрения ученика), уровень наставника не изменяется.

Таблица 6-1: Модификаторы Уровня Наставника

Состояние	Модификатор
Наставник и ученик одной расы и класса	+1
Наставник и ученик одного мировоззрения	+2
Наставник и ученик разделяют один аспект мировоззрения	+1
Наставник и ученик имеют противоположные мировоззрения	-1
Ученик начинает с максимальным рангом в, по крайней мере, двух из связанных умений наставника	+1

Становление Бывшим Учеником

В случае смерти или потери наставника, союзник или партнер предшествующего наставника (который имеет уровень, равный первому наставнику), обычно занимает место первого наставника. Выгоды, полученные от навыка Ученик, не изменяются. Два условия могут изменить выгоды ученика.

Превышение Наставника: как только ученик достигает 5-ого уровня, он заканчивает своё ученичество. Он продолжает получать выгоды от навыка Ученик, но больше не должен работать со своим наставником. Связанные умения наставника остаются классовыми умениями для определения максимального ранга, который он может иметь в этих умениях, и он всё ещё сохраняет вторичные выгоды, но связанное умение может быть приобретено как классовое умение только, если он получает уровень в классе, который имеет это умение как классовое. Он больше не платит десятину наставнику после получения уровней. Если вы позволяете, он может также немедленно обменять свой навык Ученик на навык Наставник (см. ниже).

Изгнание: основанием для изгнания служат действия, считающиеся разрушительными наставником – неспособность вовремя заплатить десятину или простое отлынивание от работы, требуемой для изучения выбранного ремесла в течение полного месяца. Персонаж может также захотеть перестать учиться; хотя ученик может остаться в хороших отношениях со своим наставником, игровые эффекты будут теми же, как если бы его выгнали.

Выгнанный ученик немедленно теряет вторичные выгоды от навыка Ученик, а его классовые умения ученика немедленно становятся внеклассовыми, если он не обладает уровнем в классе, который предоставляет умение как классовое. Умение, которое становится внеклассовым, начинается атрофироваться; при следующем получении уровня, любые ранги умения сверх его нормальных максимальных рангов умения как для внеклассового умения, теряются навсегда.

Получение Нового Наставника

Если персонаж изгоняется или добровольно оставляет ученичество прежде, чем он превосходит своего наставника, он может начать искать нового наставника. Новый наставник может иметь любой тип. Поиск нового наставника отнимает много времени. Бывший ученик должен сделать успешную проверку Сбора Сведений (УС 10 + уровень персонажа), а каждая попытка занимает множество дней, равное его уровню персонажа. Успех указывает на то, что он нашёл нового наставника; провал указывает на то, что он не нашёл наставника, но он может попробовать снова.

Как только персонаж находит нового наставника, он должен немедленно заплатить десятину в 100 зм за уровень персонажа. Затем он должен провести, по крайней мере, 8 часов в день одну неделю, учась и работая со своим новым наставником, чтобы привыкнуть к методам обучения. После этого ученик получает связанные классовые умения наставника и вторичные выгоды, но он не получает бонусные очки умений для новых классовых умений.

Максимальный уровень нового наставника – на один уровень ниже, чем уровень предыдущего наставника (минимум 5-ый). Персонаж, который постоянно меняет наставников или которого постоянно выгоняют, вскоре понимает, что никто не хочет видеть его в качестве ученика.

НАСТАВНИЧЕСТВО

Хотя наставники обычно принадлежат гильдии или организации, они иногда работают и поодиночке. Аналогично, хотя большинство наставников берут нескольких учеников и посвящают свою жизнь их обучению, некоторые сосредотачиваются на одном ученике за раз. ПИ наставники должны выбирать второй вариант; как только они взяли одного ученика, они посвящают себя только ему.

Ученик подобен помощнику, за исключением того, что ученик не сопровождает наставника в приключениях - стандартное правило. Новый ученик - всегда персонаж 1-ого уровня. Раса ученика и род могут изменяться, но его класс должен быть идентичен классу, которым обладает наставник, по крайней мере, хоть один уровень должен быть именно в нём. Также ученик должен иметь навык Ученик.

Наставник должен иметь, по крайней мере, 8 рангов в двух из четырёх умений, связанных с типом наставника.

Ремесленник: Оценка, Ремесло (любое), Знание (строительство и инженерное дело), Профессия (любая).

Преступник: Обман, Сбор Сведений, Взлом, Ловкость Рук.

Конферансье: Переговоры, Сбор Сведений, Выступление, Профессия.

Мастер Боевых Искусств: Равновесие, Концентрация, Прыжки, Акробатика.

Философ: Концентрация, Знание (религия), Знание (любое другое), Проницательность.

Солдат: Лазание, Приручение Животного, Запугивание, Верховая Езда.

Маг: Концентрация, Знание (магия), Определение Заклинаний, Применение Магических Предметов.

Лесник: Лазание, Приручение Животного, Знание (природа), Выживание.

Как только наставник начинает тратить время на преподавание и занятия по этим четырём умениям, он получает бонуса таланта +2 к проверкам, вовлекающим любое из этих четырёх связанных умений.

Десятина идёт на оплату различных расходов, связанных с поддержанием ученичества. Ученик может также время от времени попросить у наставника помощи, обычно в форме ссуды денег или прочтения заклинания. Наставник может отреагировать на эти запросы так, как она считает нужным, но если он игнорирует их слишком часто, он может потерять ученика.

Нахождение Ученика

Когда ПИ берёт навык Наставник, Мастер должен подготовить небольшую группу из трёх-шести предполагаемых учеников персонажа. На этой стадии предполагаемые ученики не нуждаются в полной статистике; имя, раса, класс, род и чуточку индивидуальности должно вполне хватить. Когда ПИ выбирает одного из них, он определяет показатели характеристик ученика, используя элитный выбор (15, 14, 13, 12, 10, 8). Ученик должен иметь навык Ученик, а остальные детали оставляются на усмотрение персонажа игрока.

Новый ученик начинает с 1-ого уровня, со снаряжением, соответствующим к его классу.

Сохранение Ученика

Наставник может обращаться со своим учеником так, как он хочет, поручая ему столько заданий, сколько считает нужным. Показатель наставника измеряет лояльность его ученика. Когда наставник впервые получает этот навык, его начальный показатель наставника равняется 1 + его модификатор Обаяния и изменяется при следующих условиях.

Ситуация	Модификатор
Уровень персонажа в ученике	+1 за уровень
Наставник предоставляет ученику покровительство	+1
Наставник отказывается от покровительства ученику	-2
Наставник предоставляет ученику проживание	+1
Каждую неделю наставник не в состоянии обучать ученика по минимально требуемому количеству времени	-1
Наставник каждый раз просит у ученика помощи	-1
Ученик умирает от действий наставника	-5

Обучение Ученика

Ученики развиваются по мере обучения. Каждую неделю, наставник, как ожидается, посвящает, по крайней мере, 8 последовательных часов обучению его ученика. Это позволяет ученику развиваться, а также поддерживать в форме собственные умения наставника. Если он пренебрегает учеником, мало того, что он получает штраф к своему показателю наставника, но он также теряет свои бонусы к проверкам умений, пока он не проводит время со своим учеником.

С адекватным обучением ученик получает уровень каждый раз, когда уровень получает наставник. Он также приобретает снаряжение, соответствующее НИПу его класса (см. Главу 4 Руководства Ведущего).

Когда ученик достигает 5-ого уровня, он получает диплом и следует за наставником в качестве помощника, как будто тот имеет навык Лидерство.

Польза от Ученика

Периодически, наставнику, возможно, будет нужна помощь его ученика. Чтобы определить, предоставляет ли помощь ученик, сделайте проверку наставника, бросив 1d20 и добавив показатель наставника. Небольшая помощь, типа помощи в создании магической вещи или охраны местности в течение дня – УС проверки 15; средняя помощь, типа сопровождения наставника в коротком, относительно безопасном приключении или охране местности в течение нескольких недель – УС проверки 25; большая помощь, типа просьбы о сопровождении наставника в длительном приключении или попросить сделать наставнику магическую вещь - УС проверки 40. Каждый раз, когда наставник просит помощи у своего ученика, его показатель наставника снижается на 1, независимо от того, предоставлена была помощи или нет.

Потеря Ученика

Если показатель наставника снижается до 0 или ниже, ученик от него уходит. Наставник немедленно теряет бонусы к его связанным умениям.

Наставник может также захотеть выгнать ученика в любое время; результаты идентичны тому, когда ученик добровольно уходит от наставника. Если ученик умирает, наставник может захотеть поднять ученика из мертвых или оставить всё как есть, в зависимости от обстоятельств смерти.

Наставник может искать нового ученика раз в месяц. Если он получает нового ученика, ее показатель наставника будет равен его основной величине -1 за предыдущего потерянного ученика. Если наставник теряет слишком много учеников, он быстро обнаружит, что никто не хочет становиться его студентом из-за репутации, которую он получил.

По решению Мастера, переезд на новую территорию, достаточно далёкую от данного местожительства, может удалить штрафы за потерянных учеников.

Наконец, как только ученик достигает 5-ого уровня и заканчивает своё ученичество, он становится помощником, как будто наставник имеет навык Лидерство. Наставник может уволить его, если пожелает, без негативных эффектов. Это не считается потерей ученика. Наставник должен найти нового ученика в течение 30 дней, чтобы продолжить извлекать выгоды из бонусов умений.

ЗАНЯТИЕ БИЗНЕСОМ

Персонажи игрока в П&Д обычно имеют один источник дохода: они сражаются с монстрами и забирают их сокровища. Награды от благодарных королей, баронов и руководителей гильдий могут улучшить этот доход, но по большей части, ПИ финансируют себя сами.

Все же это не единственный способ, которым персонажи могут делать деньги. Конечно, это не тот способ, которым в мире выживают НИПы. Они полагаются на умения типа Ремесло, Выступление и Профессия. ПИ низкого уровня также могли бы положиться на эти умения, чтобы увеличить их скудный доход в начале приключенческой карьеры.

Независимо от того, каким бизнесом займётся персонаж, правила при определении успеха и неудачи для всех дел будут одинаковыми.

ОСНОВЫ БИЗНЕСА

Правила для занятия коммерческой деятельностью, представленные здесь, функционируют на одной проверке умения, основанной на первичном деловом умении. Владелец делает специальную проверку умения, используя это умение, названное проверкой прибыли. Владелец может решить «взять 10» для проверки прибыли, но он не может «взять 20». Одна проверка прибыли делается один раз на определённый срок, обычно один месяц. Доходность бизнеса зависит от его риска и изменяется его местоположением, вторичными деловыми умениями владельца, и некоторыми другими факторами. Степень, в которой проверка прибыли преуспевает, определяет величину дохода от бизнеса, или сколько теряет бизнесмен.

В то время как проверка прибыли обычно базируется на умении Профессия или Ремесло, она представляет больше, чем просто то, что персонаж делает, чтобы заработать деньги. Бизнес – это инвестиции владельца, которые позволяют получить больше прибыли, чем персонаж может заработать самостоятельно. Фактически, персонаж, который занимается бизнесом, может проводить проверку прибыли в течение месяца и в тоже время заниматься самим бизнесом, зарабатывая деньги каждую неделю при помощи проверок Профессии или Ремесла (эти деньги считают частью бизнеса).

Для создания нового бизнеса, персонаж сначала должен выбрать желаемую деловую категорию. Во-вторых, владелец должен выплатить начальные инвестиции в зависимости от того, где он будет заниматься бизнесом (см. Таблицу 6-3). В-третьих, он должен выделить первоначальные ресурсы для бизнеса (это включает здания и служащих). Как только персонаж выполняет все эти три требования, он готов начать получать наличные деньги (или стать банкротом, если дела пойдут плохо).

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Первый шаг к бизнесу достаточно естественный - определит, каким бизнесом будет заниматься предполагаемый бизнесмен. Фактически, успех бизнеса зависит от одного первичного умения и двух вторичных умений. Нет никакого минимума для ранга умения в первичном или вторичном умении для начала бизнеса, но бизнес, основанный персонажем с плохими умениями, не продлится долго.

Эта секция представляет несколько архетипов видов коммерческой деятельности, в которых ПИ могут себя попробовать. Вы можете создать новый вид коммерческой деятельности, используя приведённую ниже информацию в качестве основы.

Таблица 6-2: Виды Коммерческой Деятельности

Бизнес	Первичное Умение	Вторичное Умение	Связанная Гильдия	Капитал	Ресурсы	Риск
Криминальная организация	Запугивание	Знание (Местность), первичное умение делового прикрытия	Криминальная	Большой	Большие	Высокий
Ферма	Профессия (фермер)	Приручение животного Знание (Природа)	Натуралисты	Маленький	Маленькие	Низкий
Школа боевых искусств	Базовая Атака	Запугивание, Ремесло	Наёмники	Маленький	Большие	Средний
Ростовщик	Профессия (бухгалтер)	Переговоры, Оценка	Правительственная	Средний	Средние	Средний
Театр	Выступление	Переговоры, Проницательность	Обслуживание	Маленький	Средние	Низкий
Обслуживание	Профессия или Ремесло	Оценка, Переговоры	Религия или обслуживание	Средний	Маленькие	Низкий
Магазин	Профессия (владелец магазина)	Оценка, Проницательность	Магическая, религиозная или торговая	Средний	Маленькие	Высокий
Таверна	Профессия (владелец таверны)	Профессия (пивовар или повар), Проницательность	Торговая или обслуживание	Средний	Средние	Высокий
Труппа	Выступление	Специальное	Обслуживание	Средний	Маленькие	Низкий
Университет	Знание	Переговоры, Профессия (преподаватель)	Магическая, религиозная или научная	Большой	Средние	Низкий

Первичное Умение: Эта статья приводит первичное деловое умение - умение, которое непосредственно влияет на успех предприятия, и то, что каждый бизнесмен должен иметь.

Вторичные Умения: Эта статья приводит второе и третье по важности для бизнеса умения; см. Таблицу 6-5 для деталей того, как эти умения влияют на деловой успех.

Капитал: относительная сумма наличности, которую должен внести предприниматель для начала бизнеса; см. Таблицу 6-3.

Ресурсы: относительное количество ресурсов (прежде всего здания и служащие) которые владелец должен поддерживать для ведения дел (см. Таблицу 6-4). Ресурсы также определяют окончательную стоимость действия, отраженного как модификатор к проверке прибыли.

Риск: указывает насколько ложно вести дела (см. Таблицу 6-6). Бизнес с низким риском является надёжным, с малой вероятностью банкротства. Бизнес с высоким риском зависит от изменений на рынке, но, в то время как коммерческая деятельность с высоким риском чаще банкротится, чем с низким, высокий риск предлагает возможность больших денег.

Таблица 6-2 категоризирует эти факторы для легкого поиска.

Преступная Организация

Преступная организация может быть чем угодно, от рэкета небольшого количества магазинов, до сложной контрбандной системы или даже гильдией воров. Барды и плуты, вероятно, лучше всего подходят для этого типа бизнеса.

По своей природе, преступные организации незаконны. В результате, все преступные организации нуждаются в прикрытии. Это может быть скотобойня, гильдейским дом, книжный магазин или любой другой бизнес. Дополнительные затраты и ресурсы на поддержание прикрытия незначительны, но они влияют на требование вторичного умения организации. Преступная организация, ведущая дела в злом регионе (работорговец в нации, в которой рабство законно, например), вместо этого рассматривается как обслуживание, магазин или другой обычный бизнес.

Первичное Умение: Запугивание.

Вторичные Умения: Знание (местное), первичное умение делового прикрытия.

Капитал: Большие.

Ресурсы: Большие.

Риск: Высокий.

Ферма

Ферма - специализированный вид коммерческой деятельности, подобный магазинам и обслуживанию, но всё же она требует собственного специального набора умений и ресурсов. Когда ПИ решает построить ферму, он должен определить характер первичных зерновых культур и домашнего скота. Если он не выбирает что-то экзотическое, это решение в значительной степени «косметическое», в терминах игры. Ферма - хороший выбор для друидов и следопытов; даже варвары могут стать превосходными фермерами, если они смогут сдерживать свою ярость при ведении дел.

Первичное Умение: Профессия (фермер).

Вторичные Умения: Приручение животного, Знание (Природа).

Капитал: Маленький.

Ресурсы: Маленькие.

Риск: Низкий.

Школа Боевых Искусств

Школа боевых искусств представляет собой любое учреждение, построенное, чтобы обучать кандидатов в определенном стиле боя, независимо от того, безоружный ли это бой, конный, стрельба из лука или ближний бой. Гладиаторские арены - особенно популярная форма школ. Воины, монахи, паладины и следопыты становятся хорошими владельцами школ боевых искусств.

Первичное Умение: В отличие от других видов коммерческой деятельности, «первичное умение» школы боевых искусств - не умение вообще. Скорее, владелец использует свой ББА как первичное умение при управлении школой. Если школа специализируется на определенном оружии, владелец может включить любые бонусы навыков Любимое Оружие или Улучшенное Любимое Оружие к проверке прибыли, но никакие другие бонусы не применяются.

Вторичные Умения: Запугивание, Ремесло (ковка доспехов, изготовление луков или изготовление оружия).

Капитал: Маленький.

Ресурсы: Большие.

Риск: Средний.

Ростовщик

Ростовщики живут на инвестициях и предоставлении ссуд. Ростовщичество требует большого

количества начальных наличных денег, но довольно малые ресурсы, так как они не нуждаются ни в чём, кроме хранилища и скромного здания. Барды и плуты представляются хорошими кандидатами на ростовщиков, хотя жрецы могут также обнаружить талант к торговле.

Первичное Умение: Профессия (бухгалтер).

Вторичные Умения: Переговоры, Оценка.

Капитал: Средний.

Ресурсы: Средние.

Риск: Средний.



Криминальные организации могут применить "убедительные" методы допроса

Театр

Театр - место встреч и развлечений, где народ может насладиться оперой, послушать музыку, посмотреть спектакль и так далее. Театр имеет близкое отношение к труппе. Барды и монахи лучшие всего подходят для владения театром.

Первичное Умение: Выступление (любое).

Вторичные Умения: Переговоры, Проницательность.

Капитал: Маленький.

Ресурсы: Средние.

Риск: Низкий.

Обслуживание

Обслуживание охватывает широкий диапазон видов коммерческой деятельности, особенно те, которые вращаются вокруг умений Профессия или Ремесло. Ковка доспехов, переплетчики, судомонтажники, гиды, садовники и владельцы гостиниц, все оказывают услуги. Если бизнес, очевидно, не вписывается в одну из других категорий, это - вероятно обслуживание. Услуги столь различны, что нет одного специфического класса, который делает его лучше в обслуживании, чем другой.

Первичное Умение: Профессия (любая) или Ремесло (любое).

Вторичные Умения: Оценка, Переговоры.

Капитал: Средний.

Ресурсы: Маленькие.

Риск: Низкий.

Магазин

Магазины подобны обслуживанию, за исключением того, что они сосредоточены на продаже вещей созданных обслуживанием, а не на создании вещей. Магазин может быть столь же скромным, как склад хозяйственных товаров, или столь же внушителен, как магазин магических вещей. Этот бизнес также охватывает странствующих торговцев. Барды и плуты лучше всего подходят на роль владельцев магазина.

Первичное Умение: Профессия (владелец магазина).

Вторичные Умения: Оценка, Проницательность.

Капитал: Средний.

Ресурсы: Низкие.

Риск: Высокий.

Таверна

Таверна объединяет особенности магазина и театра. Клиенты приходят в таверну, чтобы купить продовольствие и развлечься, даже если развлечение состоит лишь из сплетен. Любой тип персонажа может преуспеть в качестве владельца таверны, но чем более уникальна и красочна индивидуальность владельца, тем более вероятно, что он может привлечь новых любопытных клиентов.

Первичное Умение: Профессия (владелец таверны).

Вторичные Умения: Профессия (пивовар или повар), Проницательность.

Капитал: Средний.

Ресурсы: Средние.

Риск: Высокий.

Труппа

Труппа подобна театру, в котором руководитель труппы - конферансье. Но тогда как владелец театра привязан к одному местоположению, труппа путешествует с места на место. В результате, труппы могут зарабатывать намного больше денег, если они удачливы, но их кочевое существование также предотвращает повторяемость (?) бизнеса. Как и с театрами, барды и монахи лучшие кандидаты на руководителей трупп.

Первичное Умение: Выступление (любое).

Вторичные Умения: Выступление (любой другой, чем в первичном умении Выступления), одно из следующего: Равновесие, Лазание, Перевоплощение, Высвобождение, Приручение животного, Прыжки, Верховая Езда, Ловкость Рук, Акробатика. Как только это второе вторичное умение выбрано, оно не может быть изменено, не расформировав и не восстанавливая труппу.

Капитал: Средний.

Ресурсы: Маленький.

Риск: Низкий.

Университет

Университет подобен школе боевых искусств, в том смысле, что его клиенты проживают на территории университета, а контингент довольно постоянен. В отличие от школ, университеты нуждаются в большем капитале и не так много ресурсов; оснащение и отношение преподавателей к студентам намного более благоприятны. Эта категория бизнеса охватывает всё, от маленьких частных магических школ, до университетских городков в больших городах. Хотя в университете можно преподавать широкое разнообразие дисциплин, ректор не должен быть хорошо осведомлён о них всех. Барды, жрецы, колдуны и волшебники - лучшие кандидаты в ректора.

Первичное Умение: Знание (любое).

Вторичное Умение: Переговоры, Профессия (преподаватель).

Капитал: Высокий.

Ресурсы: Средние.

Риск: Низкий.

СОЗДАНИЕ БИЗНЕСА

Как только владелец выбрал, каким бизнесом он будет заниматься, он должен решить, где его разместить. Вне всякого сомнения, дела лучше идут около больших городов; даже фермы работают лучше около больших городов. К сожалению, чем больше город, тем выше затраты на создание и поддержание бизнеса. За первые несколько лет в больших поселениях надо очень много заплатить, чтобы начать работать.

Местоположение: указывается, где ведутся дела. Дикая местность предполагает, что деловая активность ведётся далее, чем в 20 милях от какого-либо поселения. Сельская местность предполагает, что рядом есть хутор, деревня или посёлок. Городок предполагает, что бизнес ведётся рядом или в небольшом городе. Город предполагает, что бизнес расположен в среднем городе. Столица предполагает, что бизнес ведётся в большом городе или столице.

Модификатор Прибыли: этот бонус или штраф применяется к проверкам прибыли, сделанным для бизнеса в обозначенной местности.

Капитал: указывает количество свободных наличных денег, требуемых для начала вкладывания малых, средних или высоких первоначальных инвестиций в обозначенной области. Эти деньги, раз потраченные, уходят и не могут быть возвращены. Деньги учитывают все неосозаемые затраты на начало бизнеса, включая взятки соответствующим должностным лицам, покупку оснащения и другие необходимые затраты типа рекламы, десятины и налоги. Стоимость зданий и служащих не входит в первоначальные инвестиции; они базируются на требовании «Ресурсы» и определяются количественно в Таблице 6-4.

Таблица 6-3: Модификаторы Прибыли и Начальные Инвестиции

Местность	Модификатор	-----Капитал-----		
	прибыли	Маленький	Средний	Большой
Дикая местность	-10	500 зм	2000 зм	4000 зм
Сельская местность	-4	2000 зм	4000 зм	8000 зм
Городок	+0	4000 зм	8000 зм	16000 зм
Город	+2	8000 зм	16000 зм	32000 зм
Столица	+4	16000 зм	32000 зм	64000 зм

Местоположение бизнеса почти не влияет или не влияет совсем на то, сколько зданий и служащих необходимо, чтобы оставаться на плаву, но эти два фактора действительно представляют дополнительные ресурсы, которые должны быть куплены свыше стоимости первоначальных инвестиций.

Стоимость зданий приведённых ниже взята из Таблицы 3-27 в *Руководстве Ведущего*.

Таблица 6-4: Минимальные Ресурсы, Требуемые для Бизнеса

Потребность в Ресурсах	Тип Здания и Стоимость	Служащие
Низкая	1 простой дом (1000 зм)	0
	или 2 лошади и экипаж (500 зм за всё) ¹	1
Средняя	1 большой дом (5000 зм)	5
Высокая	1 особняк (100000 зм) ²	20

¹ - Деятельность на гужевых повозках берёт штраф -2 к проверкам прибыли.

² - Альтернативно, бизнес с высокими ресурсами может быть основан в любой комбинации больших зданий или башен, эквивалентных 100000 зм.

ВЫГОДЫ ОТ ДЕЛОВЫХ ОПЕРАЦИЙ

ПОДЗЕМЕЛЬЯ и ДРАКОНЫ – игра о приключениях; ежедневное занятие бизнесом может быть совсем не тем, что вы ждёте от П&Д. Ради ускорения игрового процесса, деловые операции обобщены и значительно упрощены. Бизнес приносит доход или убытки каждый месяц, основываясь на проверке прибыли.

Проверка Прибыли

Каждый месяц, бизнесмен делает проверку прибыли. Чтобы сделать проверку прибыли, бизнесмен делает проверку умения, используя его первичное деловое умение для его вида деятельности. Проверка прибыли равняется $1d20 + \text{первичное умение} + \text{модификаторы}$. Таким образом, владелец таверны сделал бы проверку Профессии (владелец гостиницы), в то время как ростовщик будет делать проверку Профессии (бухгалтер). Он может «взять 10» к проверке прибыли, если он имеет, по крайней мере, 1 ранг в первичном умении. Он никогда не может «брать 20» к проверке прибыли. Эта проверка изменяется факторами, перечисленными в Таблице 6-5.

Таблица 6-5: Модификаторы Проверки Прибыли

Ситуация	Модификатор
Бизнесмен имеет, по крайней мере, 5 рангов в обоих вторичных умениях	+1
Бизнесмен имеет, по крайней мере, 10 рангов в обоих вторичных умениях	+2
Бизнесмен имеет, по крайней мере, 15 рангов в обоих вторичных умениях	+3
Бизнесмен член связанной гильдии	+1
Бизнесмен тратит менее 8 часов в неделю на занятие бизнесом	-8
Бизнесмен тратит более 40 часов в неделю на занятие бизнесом	+2
Бизнесмен имеет навык Деловое Чутьё (см. ниже)	+2
Дела ведутся в дикой местности	-10
Дела ведутся в сельской местности	-4
Дела ведутся в городе	+2
Дела ведутся в столице	+4
Дело – бизнес с маленькими ресурсами	+1
Дело – бизнес с большими ресурсами	-4
Дело – бизнес с низким риском	+1
Дело – бизнес с высоким риском	-4
Предыдущая проверка прибыли провалена	-1 за каждую проваленную проверку
Деловой партнёр успешно помогает когда подходит срок ¹	+2
В штате есть специалист	Варьируется ²

1 - Деловой партнёр может быть наёмным специалистом, помощником или даже другим ПИ. Чтобы обеспечить бонус к проверке прибыли, партнёр должен оказать помощь другой проверкой, используя первичное деловое умение.

2 - Специалист добавляет бонус +2 если его специализированное умение является первичным деловым умением. Он добавляет бонус +1, если его специализированное умение входит в число вторичных деловых умений.

После того, как сделана проверка, вычтете 25, чтобы получить уровень прибыли. Отрицательная оценка прибыли указывает на убытки, тогда как положительная оценка прибыли указывает на прибыль. Фактическая прибыль или убытки в золоте зависят от уровня риска бизнеса. Бизнес с низким риском, более вероятно, получит прибыль, но прибыль будет до известной степени меньше, чем в бизнесе с высоким риском. С другой стороны, бизнес с высоким риском, который не получает прибыль, может вместо этого иметь существенную потерю.

Таблица 6-6: Прибыль или Убытки в Зависимости от Риска

Уровень Риска	Прибыль
Низкий	Уровень прибыли x 5 зм
Средний	Уровень прибыли x 20 зм
Высокий	Уровень прибыли x 50 зм

Например, Гаррик - персонаж 7-ого уровня, управляющий местной городской таверной. Он тратит более 40 часов, работая каждую неделю, имеет 10 рангов в Профессии (повар) и в Проницательности, он член местной деловой гильдии и имеет делового партнера (его жена), который помогает ему каждую неделю. Таверна - средние ресурсы, высокий риск, так что полный модификатор к его проверке прибыли - +3. С его 10 рангами в Профессии (владелец гостиницы) и его бонусом по Мудрости +2, он получает 25 при его проверке прибыли, если

он «берёт 10», что в результате приводит к 0 уровню прибыли, поэтому его бизнес ни приносит дохода, ни теряет деньги.

Если он получает результат 30 при проверке прибыли (хороший месяц), его рейтинг прибыли будет 5 (30 минус 25), а его прибыль составит 250 зм (5 x 50 зм).

Если уровень прибыли указывает на убытки, владелец покрывает их или из собственного кармана, контактируя с ростовщиком, или принимая меры к его должникам, что оставляется на усмотрение Мастера. Если убытки не могут быть покрыты, тогда владелец считается банкротом (см. Банкротство, ниже).



Бизнесмен подбивает бабки

ПОДДЕРЖАНИЕ БИЗНЕСА

Как только будет определено местоположение бизнеса, куплены необходимые здания и нанято, по крайней мере, минимальное число служащих, дело можно запускать. Выгоды от деловых операций детализированы в предыдущей секции; эта секция охватывает правила поддержания бизнеса.

Стоимость Ведения Дел

Все виды коммерческой деятельности имеют стоимость ведения дел. Эта стоимость включает жалование служащим, ремонт зданий, регулярные закупки сырья, налоги, штрафы и всё остальное, что может неожиданно возникнуть в жизни. **Бизнесмен платит стоимость ведения дел в течение каждого срока, но эта стоимость включена**

в проверку прибыли (?).

Базовая стоимость ведения дел определена потребностями бизнеса в ресурсах, но иногда могут быть дополнительные расходы вне этой стоимости, включая жалование дополнительных служащих или специалистов, затраты в результате связанных с бизнесом событий или модернизация, проведённая в текущий срок.

Служащие-Специалисты

По мере разрастания бизнеса, владелец может нанять специалистов, чтобы ещё больше увеличить прибыль от дела. Наличие в штате специалиста предоставляет бонус к проверкам прибыли. Специалист должен иметь, по крайней мере, 8 рангов в уместном умении Профессия или Ремесло. Если умение специалиста - одно из вторичных деловых умений, оно даёт бонус +1 к проверке прибыли. Если умение специалиста и первичное деловое умение одинаковые, бизнес получает бонус +2 к проверкам прибыли.

Специалисты, к сожалению, истощают других служащих, так как они требуют то них больше. Бизнес может поддержать одного специалиста по норме 10 зм в месяц. Каждый дополнительный специалист требует большего количества служащих, так что стоимость каждого дополнительного специалиста со связанными служащими на 20 зм больше, чем у предыдущего специалиста. Таким образом, при найме трёх специалистов с первичными умениями им надо платить в сумме 90 зм в месяц (10 зм одному, 30 зм второму и 50 зм третьему), что даст полный бонус +6 к проверке прибыли от этих специалистов.

НОВЫЙ НАВЫК: ДЕЛОВОЕ ЧУТЬЁ

Вы особенно одарены в ведении выгодной коммерческой деятельности.

Требование: Переговорщик.

Выгоды: Вы получаете бонус +2 ко всем проверкам прибыли. Кроме того, вы получаете бонус удачи +1 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам при решении любых связанных с бизнесом событий.

Наём новых служащих и специалистов - обычная тактика для успешных видов коммерческой деятельности. Жалованья для этих дополнительных служащих представляют дополнительные затраты свыше нормальной стоимости ведения дел.

Модернизация Бизнеса

Владелец может предпринять шаги типа закупки новейшего оборудования, реставрации зданий или разработки нового бренда своего пива, чтобы улучшить бизнес, и эти модернизации обычно положительно влияют на доходность предприятия. Модернизация – дополнительные инвестиции капитала в бизнес. Если бизнесмен инвестирует 25% начальной стоимости бизнеса, он бросает 1d4 и добавляет этот результат как постоянный бонус к будущим проверкам прибыли. Бизнесмен может извлечь выгоду из модернизации лишь каждые три месяца.

Деловые Партнёры

Дополнительные деловые партнёры также могут увеличить доходность предприятия. Деловые партнёры должны быть в одной из четырёх категорий: они могут быть наёмными специалистами, помощниками, дружественными НИПами или это могут быть другие ПИ. Лишь наёмные специалисты требуют дополнительных затрат за свою службу, но все четыре типа имеют право на долю прибыли. [Кто сколько получает, обговаривается при заключении сделки, но обычно, владелец получает полную долю, а любые партнёры получают половину доли. В случаях, когда партнёр вложил в дело столько же, сколько владелец, он может потребовать полную долю \(?\)](#).

Когда приходит время, чтобы сделать проверку прибыли, один из деловых партнёров делает проверку, используя соответствующий модификатор проверки умения. Остальная часть деловых партнёров может использовать ещё одно действие помощи, чтобы предоставить бонус +2 к проверке прибыли, если они тратили на дело, по крайней мере, 8 часов в неделю в течение текущего срока. Деловые партнёры не обязаны помогать в этой манере.

Наём специалиста в качестве делового партнёра - превосходная идея для ПИ, который хочет начать бизнес в качестве дополнительного источника дохода, но не хочет быть связан бизнесом. При наличии специалиста, который делает проверки прибыли, ПИ может заниматься в это время тем, чем хочет. Если у него есть время, он может попробовать помочь другому в проверке прибыли; в противном случае специалист может заниматься бизнесом самостоятельно.

Продажа Бизнеса

Бизнесмен может решить продать выгодный бизнес предполагаемому индивидууму или группе. Владелец, который продаёт своё дело, получает половину его первоначальных инвестиций, откорректированных недавней прибылью или убытками.

Банкротство

При банкротстве немедленно теряются все служащие и невозможно проводить проверки прибыли. Владелец мог бы оказаться в ужасной ситуации, если он всё ещё должен деньги ростовщикам или другим кредиторам; в зависимости от их терпения и характера они могли бы или не могли бы пытаться взыскать долг, захватывая собственность или угрожая владельцу. В такой ситуации, бизнес продаётся за одну четверть от первоначальных инвестиций, любые убытки покрываются из полученных денег, а владельцу достаётся остаток (если он будет). Если этих денег не хватает на покрытие долгов, то владелец может оказаться обязанным ростовщикам.

Если владелец не должен никому денег, он может попытаться начать новый бизнес (или даже повторно начать предшествующий бизнес). Он должен заплатить начальные инвестиции как обычно, но если он уже имеет здания, он очевидно не должен повторно их покупать.

ДЕЛОВЫЕ СОБЫТИЯ

Деловая деятельность не ведётся в вакууме. Здесь требуются клиенты, инвесторы и даже испытания. Ну, а так как бизнес подвергается влиянию этих факторов, на него также воздействуют и другие события. Некоторые из этих связанных с бизнесом событий могут увеличить доходность предприятия, но в большинстве случаев – это испытания, которые должны быть преодолены для выживания бизнеса.

Обратитесь к Таблице 6-7, чтобы увидеть, какие происходят события связанные с бизнесом. Один бросок за рассматриваемый период времени делается для коммерческой деятельности с низким и средним риском, и два для коммерческой деятельности с высоким риском. Выбор времени событий оставляется на ваше

усмотрение, но вы должны стремиться сделать так, чтобы они происходили в то время, когда владелец способен отреагировать на событие. Если владелец отсутствует длительное время, он мало что может предпринять, и он просто должен принять это событие как данность.

По мере роста бизнеса происходит и больше событий; попытайтесь их сложить вместе так, чтобы они выстраивались логически друг за другом. Например, если вы постоянно выбрасываете грабежи, возможно, имеется какая-то тайная сила, кто-то затаил обиду на бизнесмена.

Чтобы получить связанное с бизнесом столкновение, бросьте d20 и измените результат обстоятельствами, как показано в Таблице 6-8 (примените один модификатор из каждой секции таблицы, если применимо). Результат выше 20 возможен. Описания и определения событий из Таблицы 6-7 приведены ниже.

Таблица 6-7: Связанные с Бизнесом Столкновения

d20	Столкновение
1 или меньше	Монстр
2	Бандитизм
3	Раненный авантюрист
4	Плохая погода
5	Природная катастрофа
6	Пожар
7	Кража
8	Несчастный случай
9	Сердитый клиент
10	Ничего не происходит
11	Нездоровая конкуренция
12	Нашествие
13	Волнения служащих
14	Неудачное заклинание
15	Саботаж
16	Неожиданные налоги
17	Рэкет
18	Ошибочная идентификация
19	Важный клиент
20	Зрелище
21	Здоровая конкуренция
22	Быстро развивающийся бизнес
23	Необычный покровитель
24	Предложение привилегии
25 или больше	Поклонник

Таблица 6-8: Модификаторы Связанных с Бизнесом Столкновений

Обстоятельство	Модификатор
<i>Местоположение Бизнеса</i>	
Дикая местность	-2
Сельская местность	+0
Городок	+1
Город	+2
Столица	+3
<i>Статус Бизнесмена</i>	
Бизнесмен не известен ¹	-2
Бизнесмен известен ²	+2
<i>Доходность Бизнеса</i>	
Бизнес убыточен	-1
Бизнес устойчив	+0
Бизнес быстро развивается	+1

1 - Используйте этот модификатор, если владелец не столь известен в область как были бы известны другие персонажи его уровня. Возможно, он плохо знакомый с областью, или он просто держит свои действия в тайне. Никогда не применяйте этот модификатор к коммерческой деятельности с большими ресурсами.

2 - Используйте этот модификатор, если владелец широко известен. Возможно, его бизнес породил множество подделок, или, возможно, его дела известны (в хорошем или плохом смысле) далеко за пределами нации.

Несчастный случай: Близлежащая стройка или дорожное происшествие некоторым образом влияет на бизнес; возможно, частично законченное здание падает на магазин владельца, или потерявший управление экипаж въезжает в витрину. Урон бизнесу, вызванный несчастным случаем, заключается в 2d6x100 зм (затраты на восстановление).

Поклонник: дружественный персонаж (обычно НИП с уровнями класса) с УСт на 2 уровня меньше, чем уровень владельца, подходит к владельцу с предложением. Он мог бы захотеть наняться к владельцу, рассказать ему слух, который он слышал или просто искать дружбы или совета.

Нездоровая конкуренция: второй бизнесмен с почти идентичными услугами открывает поблизости своё дело и начинает переманивать клиентов и сбивать цены. В отличие от здоровой конкуренции, владелец конкурирующего бизнеса в этом случае затаил злобу против вас и преднамеренно пытается уничтожить ваш бизнес. Если эти два вида коммерческой деятельности - таверны, конкурент мог бы нанять друида, чтобы тот наслал крыс в ваш бар. Если эти два вида коммерческой деятельности - школы боевых искусств, конкурент мог бы вызвать вас на поединок, а затем применить нечестный приём. До тех пор, пока существует нездоровая конкуренция, бизнесмен берёт штраф -1d6 к проверкам прибыли. Нездоровая конкуренция сохраняется, пока бизнесмен не будет получать прибыль три последовательных месяца.



Коробейник въехал в окно книжной лавки. Трудный день!

Плохая погода: особенно плохая погода в течение нескольких дней (или недель) наносит вред бизнесу, что в последствии требует ремонта по цене 3d6x10 зм.

Бандитизм: группа бандитов нацелилась на учреждение владельца. Бандиты могли бы попытаться начать с рэкета, но они, скорее всего, просто будут пробовать нападать на бизнес и банально грабить. Банда состоит из нескольких головорезов с объединенным УСт, равным уровню персонажа владельца -2 (минимум 1).

Быстро развивающийся бизнес: по любой причине бизнес быстро развивался в данный отрезок времени. Примените бонус +4 к броску проверки прибыли в этот срок.

Кража: вор пробует вас обворовать. Вор работает один, и он должен иметь на два уровня класса меньше, чем у владельца. Уровень его успеха зависит от того, какую защиту и охрану установил владелец; если он не имеет ничего, вор украдёт любое золото, хранящееся в помещении, наряду с 2d6*100 зм в товарах и запасах.

Волнения служащих: ваши служащие несчастны. Они уклоняются от своих обязанностей, качество их работы страдает, а атмосфера на работе плохая. Волнение может быть успокоено проверкой Переговоров с УС 30 или повышением зарплаты. Каждое повышение зарплаты добавляет дополнительные 5 зм за служащего в рассматриваемый промежуток времени. Отказ от действий по улаживанию конфликта выражается в кумулятивном штрафе -1 к проверке прибыли за каждый промежуток времени; этот штраф полностью удаляется, как только служащие снова будут счастливы.

Пожар: пожар - опасность, которая может угрожать всему городу. Это может быть распространяющийся из леса пожар (страница 87 Руководства Ведущего), с которым владелец должен помочь бороться, чтобы спасти свой бизнес, или это может быть новый пожар, который начинается в его здании. В этом случае это может быть поджог; если рядом нет никого, кто мог бы помочь, то всё сгорит дотла. От бизнеса больше нельзя получать прибыль и он должен быть восстановлен.

Предложение о привилегии: бизнесмену делает предложение о привилегии другой бизнесмен. За вложение не менее 1000 зм предприниматель может начать связанный бизнес на другой территории нации (или, возможно, в том же самом городе, если город достаточно велик). Установление привилегии предоставляет бонус к следующей проверке прибыли, равный +5 за 1000 зм. Бонус каждой проверки прибыли после этого уменьшается на 1, пока не достигает +1; в этот момент бонус к проверкам прибыли становится постоянным +1.



Гронка говорит Краску, что бы тот смотрел за своим бизнесом

Здоровая конкуренция: поблизости открывается подобный бизнес. В отличие от нездоровой конкуренции, тем не менее, владельцу этого конкурирующего бизнеса просто нравится то, что бизнесмен, и перенимает опыт. Здоровая конкуренция длится 2d4 месяца, в течение которых владелец вычитает 1d6 из его проверки прибыли. После этого он добавляет 1d8 к его проверке прибыли.

Важный клиент: бизнесмена посещает кто-то важный. Это может быть один из руководителей гильдии, местный политический деятель или известный бард или герой. Патронаж самого посетителя не влияет на прибыль, но владелец мог бы сделать из него союзника или завязать знакомство. Что более важно, этот клиент рассказывает о бизнесе много хорошего и привлекает клиентов, в результате, предоставляя бонус +2 к проверкам прибыли в течение следующих 1d4 месяцев.

Нашествие: на предприятие нападают крысы, паразиты или другие нежелательные вредители. Каждый рассматриваемый период, пока длится нашествие, накладывает совокупный штраф -1 ко всем проверкам прибыли. Нашествие может быть остановлено успешной проверкой Выживания с УС 25 и 2d6x10 зм запасов; по

выбору Мастера также можно применить некоторые заклинания (типа *отторжения насекомых*). Штрафы, накопленные нашествием, уменьшаются с той же самой скоростью, снижаясь на 1 за период времени, поскольку клиентов трудно убедить, что зараза ушла.

Сердитый клиент: владельца посещает клиент, который имеет на него зуб. Обида клиента может быть или законна, или нет, но она, тем не менее, требует непосредственного внимания. Начальное отношение клиента недружелюбно; если владелец не урегулирует ситуацию до, по крайней мере, дружественного отношения при помощи успешной проверки Переговоров или Запугивания (или соответствующей магией), клиент уходит и начинает распространять слухи о плохом отношении с ним по всему региону. Следующие 2d4 проверки прибыли получают штраф -4.

Ошибочная Идентификация: бизнесмен или один из его служащих принят за кого-то другого – известного или опозоренного. Это не влияет на прибыль, но может сказаться на дальнейших событиях, по усмотрению Мастера.

Монстр: монстр-абориген нападает на предприятие. Атака может быть против служащих, здания или того и другого. УСт монстра должен быть равен уровню бизнесмена. Если монстр не побеждён, урон, причинённый им, выражается штрафе к проверке прибыли -6 и ремонте на 4d10x100 зм.

Природная катастрофа: это может быть торнадо, землетрясение, снежная буря или что-нибудь ещё, что подходит для данного региона. Бедствие наносит урон не только бизнесу, но и всем, кто есть в регионе. В результате, проверки прибыли получают штраф -8 в течение этого месяца. Каждый последующий месяц этот штраф уменьшается на 2, пока не снизится до 0.

Ничего не происходит: в рассматриваемый период времени ничего не случается.

Рэкет: к бизнесмену подходит устрашающая группа головорезов и даёт понять, что, если владелец не заплатит 3d6x10 зм за рассматриваемый промежуток времени, то с его бизнесом что-то случится. Эти деньги предотвращают от неприятностей только от этой определённой группы; другие всё ещё могут угрожать бизнесу. Отказ от платы или действия за спиной у рэкетиров гарантирует, что происходит что-то плохое каждый промежуток времени. Бросьте дополнительное связанное с бизнесом столкновение, которое случается каждый раз, пока не будут выплачены требуемые деньги (необходимо повторно бросать кубик, если выпадает благоприятный результат). **Прим. перев. – а если выпадет природная катастрофа, плохая погода и т.д.? Их тоже устроили рэкетеры? ИМХО составить отдельную табличку по рэкету.**

Саботаж: это может быть как простой мелкий вандализм, так и законная попытка уничтожить бизнес. Чтобы определить, насколько велик урон, бизнесмен должен сделать специальную проверку прибыли, противопоставленную проверке Поломки саботажника (которая должна быть равна основной проверке прибыли бизнесмена). Успех указывает, что попытке саботаж вовремя помешали, а провал указывает на урон. Проверка прибыли на этот период времени берёт штраф -4.

Зрелище: необычная форма общественного развлечения проходит около здания бизнесмена в течение нескольких дней - талантливый бард, уличный цирк, роскошное магическое представление или парад, например. Зрелище собирает толпу; бизнес в это время получает бонус +2 к проверке прибыли.

Неудачное Заклинание: маг неудачно поэкспериментировал с заклинанием или провалил использование свитка. Бизнесу, возможно, придется бороться с буйствующим вызванным существом, последствием *огненного шара*, или командой городской стражи под эффектом *смятение*.

Неожиданные Налоги: местный орган власти, или под влиянием трудных времён, или подавшись жадности, поднимает налоги в течение короткого периода времени. На следующие 1d6 сроков, владелец получает штраф -1d4 к проверкам прибыли.

Необычный Покровитель: магазин привлёк внимание особенно необычного клиента; дракон, пришелец или что-то столь же экзотическое решает посетить магазин раз или два в рассматриваемый период времени. Новизна (или слава) этого события предоставляет бизнесу постоянный бонус +1 к проверкам прибыли, пока необычный покровитель продолжает поддерживать бизнес.

Раненный авантюрист: раненный авантюрист приходит к бизнесмену, ища помощь и убежища. Авантюрист может быть или не быть тем, кем он кажется; он может предупредить о появлении бандитов или монстра, или он сам может быть бандитом, пытаясь выудить из бизнесмена деньги.

ПРЕИМУЩЕСТВА КОМАНДНОЙ РАБОТЫ

В П&Д ПИ редко остаются в одиночестве. Волшебник полагается на отважного воина, а воин, в свою очередь, зависит от лечащей магии жреца, когда кончается бой.

А через какое-то время, персонажи, которые плечом к плечу участвуют в приключениях, могут понять выгоды взаимодействия, основанные на их длинной совместной истории. Аналогично, ПИ, которые вместе участвуют в приключении, могут призвать духа команды с их группой, ещё больше усиливая их способность работать как одна команда.

ЧТО ТАКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО КОМАНДНОЙ РАБОТЫ?

Опытные П&Д игроки понимают ценность определенной тактики, которая использует в своих интересах взаимодействие. Однако, взаимодействие также имеет более общее преимущество. Как только персонажи потренировались с определёнными товарищами, они настраиваются на нюансы того, как те сражаются, двигаются и общаются. Персонажи, которые проводят время, работая как одна команда, могут получить преимущество просто из наличия их товарищей поблизости. Это преимущество взаимодействия предоставляет расширенное использование умения, бонусы к некоторым проверкам или действия на поле боя, иначе недоступные членам команды.

Чтобы получить доступ к преимуществам взаимодействия, ПИ должны выполнить требования двух широких категорий: время тренировки и требования.

Сначала, персонажи должны совместно попрактиковаться в течение, по крайней мере, двух недель перед получением преимуществ. Этот двухнедельный период обучения должен быть повторен всякий раз, когда к группе присоединяется новый персонаж, чтобы вновь прибывший привык к действиям старых членов команды.

Во вторых, некоторые выгоды взаимодействия имеют требования типа рангов умений, ББА или навыков. Требование может быть одной из двух форм.

Требования к Лидеру: эти требования должны быть выполнены, по крайней мере, одним персонажем из команды. Если только один персонаж выполняет эти требования, а потом покидает команду, группа теряет преимущество командной работы до возвращения этого персонажа или замены его другим персонажем, который выполняет те же самые требования. Лидер может изменяться для той или иной задачи; персонаж, который служит лидером в Проникновении, может отличаться от индивидуума, который является лидером в Дистанционной Точности. В дополнение к обозначенным требованиям, лидер должен иметь показатель Интеллекта, по крайней мере, 8. (В то время как лидер не должен быть гением, он должен, по крайней мере, способен чётко выражать свои мысли.)

Требования к Члену Команды: эти требования должен выполнить каждый персонаж в команде. Любой персонаж, который присоединяется к команде, должен также выполнить эти требования, чтобы получить преимущество от взаимодействия.

Например, Проникновение имеет требование к лидеру 8 рангов в Маскировке и в Бесшумности, а требование к члену команды - 1 ранг в Маскировке или Бесшумности. Это означает, что, по крайней мере, один персонаж в группе должен иметь 8 или больше рангов в каждом из этих двух умений, в то время как другие персонажи в команде, должны иметь, по крайней мере, 1 ранг в любом из этих двух умений. Когда команда крадёт, лидер наставляет своих менее искусных товарищей в методах скрытности, скрывая любой дополнительный шум, и так далее.

Команда (см. Состав Команды, ниже) получает одно преимущество взаимодействия за каждые 4 Кубика Жизней, которые имеет член команды с самым низким уровнем, так что команда зарабатывает новое преимущество взаимодействия всякий раз, когда этот персонаж достигает нового уровня, кратного 4. Если уровень этого персонажа в дальнейшем опускается ниже требуемого уровня (из-за истощения жизни или возвращения из мёртвых), команда сохраняет все её текущие преимущества взаимодействия, но не получает новых, пока персонаж с самым низким уровнем не восстанавливает его или её потерянный уровень(ни) плюс ещё четыре уровня.

Всякий раз, когда команда получает новое преимущество, она также может обменять ранее полученные преимущества на новые, которые команда может иметь. В действительности, команда может потерять одно преимущество, чтобы получить два других. Это чаще всего делается, когда список команды изменился таким способом, что уже известное преимущество взаимодействия становится бесполезным.

Если не сказано другого, каждое преимущество взаимодействия может быть взято лишь раз. Преимущество взаимодействия применяется всякий раз, когда персонажи в команде могут общаться друг с другом устно, жестами или с помощью магии.

СУЩЕСТВА И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Существа с показателем Интеллекта 1 или 2 могут быть включены в команду только, если они изучают уловку взаимодействия. Существа, которые не имеют показателя Интеллекта, никогда не могут быть частью команды.

Научить животное работать в команды требует проверки Приручения Животного с УС 20, сделанной как часть обучения взаимодействию. Эта уловка позволяет животному быть частью команды и, таким образом, извлекать выгоду из любых преимуществ взаимодействия, которые получает команда. Животное всё ещё должно выполнять любые требования к члену команды, требуемые преимуществом.

СОСТАВ КОМАНДЫ

Преимущества взаимодействия базируются на понятии, что, как только персонажи провели время, обучаясь с их товарищами, они инстинктивно реагируют на малейшие движения тела и могут предсказать вероятные действия их товарищей. Группа людей (ПИ или НИПы) должны обучаться вместе в течение, по крайней мере, двух недель прежде, чем все члены группы смогут разделить одинаковые преимущества взаимодействия. ПИ несомненно будут занимать большинство позиций в команде, но помощники, животные-компаньоны, верховые животные паладинов, приживалы и союзники НИПы также могут быть членами команды.

Команда должна иметь, по крайней мере, двух членов, но не более восьми. Чтобы присоединиться к команде, персонаж должен иметь показатель Интеллекта 3 или выше.

Чтобы поддерживать преимущества взаимодействия, персонажи в команде должны обучаться вместе в течение, по крайней мере, четырёх однонедельных периодов в год. Эти периоды обучения не должны быть последовательны и могут проходить в одно время с тренировками для получения новых классовых способностей данного уровня (как описано выше), поэтому в большинстве случаев ПИ не должны будут тратить дополнительное время, чтобы поддерживать их умение взаимодействия на должном уровне.

Чтобы добавить нового персонажа в команду (часто, потому что предыдущий персонаж умер или просто оставил группу), этот персонаж должен обучиться с другими персонажами в команде в течение, по крайней мере, двух недель, узнавая нюансы и стандартные процедуры взаимодействия в команде. Это обучение может произойти во время обучения, требуемого для получения выгод от нового уровня.

Персонаж может присоединиться к приключенческой партии, не вступая в команду, которая включает других членов партии. В этом случае, он не получает никаких выгод от взаимодействия, но и не влияет на требования по квалификации для других членов команды.

Персонаж оставляет команду по своему решению или по согласию других членов этой команды.

ОПИСАНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ

Вот формат описания преимущества командной работы.

Название Преимущества

Описание того, что преимущество делает или из себя представляет.

Обучение: краткое обсуждение процедуры обучения, требуемого для приобретения преимущества.

Требование к Лидеру: ББА, навык или навыки, минимальное количество рангов в одном или более умениях, классовые способности или некоторые другие требования, которые должен выполнить, по крайней мере, один персонаж в команде, что она приобрела это преимущество. Эта статья отсутствует, если преимущество взаимодействия не имеет никакого требования к лидеру. Преимущество может иметь больше, чем одно требование к лидеру; тот же самый персонаж должен выполнить все требования к лидеру.

Требование к Члену Команды: эти требования должны быть выполнены каждым членом команды. Эта статья отсутствует, если преимущество взаимодействия не имеет никакого требования к члену команды. Преимущество может иметь больше, чем одно требование к члену команды. Если другое преимущество взаимодействия выступает в качестве требования к члену команды, все члены команды должны прежде приобрести необходимую квалификацию в преимуществе взаимодействия, чтобы приобрести новое преимущество.

Преимущество: что позволяет сделать преимущество взаимодействия членам команды.

Подсказка: совет игрокам и Мастеру по использованию этого преимущества командной работы.

РАЗРАБОТКА ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ

При создании ваших собственных преимуществ, спросите себя - это определённая тактика или это накопление бесчисленных маленьких преимуществ? Если преимущество, которую вы придумываете, походит на определённую последовательность действий - это не преимущество командной работы, а лишь сильная тактика. Если преимущество происходит от дружественных отношений среди персонажей и деления общих методов действия, то это - преимущество командной работы.

Работа с Дверями

Ваша команда научилась находить ловушки и другие угрозы в дверях.

Обучение: изучая обычные дверные ловушки и развивая слух, вы постепенно разрабатываете технику, которая позволяет вашей команде исследовать дверь с минимальным риском для команды.

Требование к Лидеру: Слух 8 рангов, Поиск 8 рангов.

Требование к Члену Команды: Слух 1 ранг или Поиск 1 ранг.

Преимущество: прислушиваясь или исследуя дверь или подобный проход, лидер получает ситуационный бонус +1 к его проверкам Слуха и Поиска за каждого члена команды в пределах 10 фт от двери.

Если лидер хочет «взять 20» к проверке Слуха или Поиска, сделанной у двери, он может сделать это за половину нормального времени (как будто он сделал десять попыток, а не двадцать).

Подсказка: преимущество командной работы с дверями - хороший путь быстро разобраться с каждой дверью, к которой вы приближаетесь в подземелье. Вы можете быстро делать броски и продолжать столкновение. Будьте готовы делать эти броски, когда вы находите закрытую дверь. Сделайте проверку Слуха или Поиска, и, или разберитесь с ловушкой, которую вы нашли, или подготовьтесь открыть дверь. Помните, что вы можете «взять 10» или «взять 20» с этими проверками.

Полевые Санитары

Ваши товарищи могут быстро стабилизировать серьёзные ранения, чтобы павший союзник не умер от потери крови и травм.

Обучение: чтобы получить это преимущество, ваша команда получает наставления от опытных целителей и практикуется на раненых.

Требование к Лидеру: Лечение 8 рангов.

Требование к Члену Команды: Лечение 1 ранг.

Преимущество: если два члена команды пытаются стабилизировать одно и то же умирающее существо в том же самом раунде, вторая попытка автоматически преуспевает.

Подсказка: самые быстрые члены команды могут достигнуть павшего товарища быстрее остальных.



Команда, умеющая работать с дверями, сможет пройти любой портал без риска для здоровья

Увёртливость от Дружественной Стрельбы

На минуту сосредоточившись, чтобы на подсознательном уровне чувствовать изменения в окружающей среде, вы получаете предупреждение для избегания разрушительных областей заклинаний, прочитанных вашими союзниками.

Обучение: во время обучения, маги в вашей команде бросают *молнии, огненные шары, небесные огни* и другие заклинания из их арсенала, а другие члены команды стоят на краях областей заклинаний, их пытаются запомнить запахи серы, услышать потрескивание статического электричества или едва слышимый гул, которые появляются за мгновение до срабатывания самого заклинания. Затем вы практикуетесь в уклонении и укрытии, чтобы избежать урона от этих заклинаний.

Требование к Лидеру: Определение Заклинаний 4 ранга, способность увёртливости.

Требование к Члену Команды: Базовый Спасбросок по Реакции +2, Определение Заклинаний 1 ранг.

Преимущество: вы получаете способность увёртливости (см. страницу 41 *Руководства Игрока*), но только касательно заклинаний, прочитанных членами вашей команды.

Подсказка: используйте это преимущество командной работы, чтобы держать сильных персонажей на передовой линии несмотря на союзнические разрушительные заклинания. Конечно, вам всё равно нужен очень хороший бонус спасброска по Реакции, чтобы по полной использовать это преимущество.

Отведение Взгляда

При столкновении с монстром с атакой взглядом (типа медузы), вы имеете большой опыт по части ухода от его опасного взгляда.

Обучение: ваша команда учится подавать краткие устные команды, часто в виде кодов, и действовать согласно этим командам. В конечном счёте, вы можете не смотреть на вашу цель, кроме того, когда это абсолютно необходимо, и действовать по устным инструкциям ваших товарищей.

Требование к Лидеру: Внимательность 8 рангов.

Требование к Члену Команды: Внимательность 1 ранг.

Преимущество: пока, по крайней мере, один член команды непосредственно видит монстра с атаккой взглядом, любой член команды, отводящий взгляд от монстра не должен делать спасброски против атаки взглядом.

Подсказка: лучше всего, если наблюдатель - вне области, которую затрагивает атака взглядом, имеет природный иммунитет к эффекту взгляда, или, по крайней мере, имеет лучший спасбросок среди членов команды.

Проникновение

Вы имеете большой опыт по части тихого и скрытного перемещения. Вы показываете вашим товарищам места на земле, которые меньше всего производят шум, идентифицируете хорошие потайные места друг для друга, и иначе двигаетесь настолько незаметно, насколько возможно. Вы проходите вперёд, в то время как ваши товарищи по команде наблюдают за врагами, затем вы прикрываете ваших товарищей, пока они продвигаются вперёд. Хотя это преимущество не слишком помогает в пылу генерального сражения, вы всё же можете прокрасться в тыл врага, чтобы напасть на вражеских лидеров, провести саботаж, и иначе обеспечить вашей армии преимущество.

Обучение: обучение Проникновению вовлекает часы практики, когда надо научиться красться в группе. Эльфы и другие жители лесистой местности часто играют в такие сложные игры (с поисковой командой, получая полезную практику, как разведчики). Подземные расы исследуют пещеры и туннели их царств, занимаясь искусством сокрытия в черной как смоль окружающей среде. Практикуясь, члены команды становятся мастерами в нахождении скрытных мест, рывках от одного укрытия к другому и тихом передвижении.

Требование к Лидеру: Маскировка 8 рангов, Бесшумность 8 рангов.

Требование к Члену Команды: Маскировка 1 ранг или Бесшумность 1 ранг.

Преимущество: ваша команда может двигаться с полной скоростью, не беря штраф -5 к проверкам Бесшумности и Маскировки. Другие штрафы (типа от трудного ландшафта) всё ещё применяются, и вы берёте нормальные штрафы к проверкам Маскировки или Бесшумности при атаке, беге или натиске. Члены команды всегда видят друг друга, несмотря на их результаты проверки Маскировки и присутствие чего-то меньшего, чем непроницаемое укрытие (хотя укрытие всё ещё может блокировать линию взгляда между членами команды). Если вы становитесь на позицию, где ни один из ваших товарищей не может видеть вас или войти с вами в контакт, вы теряете преимущество командной работы в начале вашего следующего хода и не рассматриваетесь как член команды, пока вы не восстановите контакт, по крайней мере, с одним членом команды.

Подсказка: если вы - часть команды проникновения, имеете в виду, что вы можете «взять 10» к вашим проверкам Маскировки и Бесшумности всякий раз, когда вам не угрожают или не отвлекают. Часто легче просто

сказать Мастеру, что это самый низкий результат проверки Маскировки и Бесшумности в команде. Этот результат проверки устанавливает УС для проверок Внимательности и Слуха НИПов.

Обнаружение Невидимого Врага

Если вы знаете о присутствии невидимого врага, вы можете быстро пройти через область и точно определить местоположение вашего противника.

Обучение: вы практикуетесь в нахождении невидимых врагов, размахивая вашим оружием и делая внезапные движения, которые не ожидает невидимый противник. Что более важно, вы можете коротко описать местоположение невидимого врага, которого вы точно определили – «На 4 часа от меня, 10 фт.» например. В конечном счете, члены вашей команды могут быстро и эффективно определить положение цели, основываясь на вашем устном описании.

Требование к Лидеру: Бой в Слепую.

Преимущество: каждый член команды может сделать проверку на наличие невидимого врага в четырёх смежных 5-фт квадратах в пределах досягаемости, делая касательные атака в эти квадраты, как описано на странице 295 *Руководства Ведущего*. Это стандартное действие. Если один член команды точно определяет местоположение невидимого врага (проверяет ли на ощупь, посредством Внимательности и Слуха, или другими способами), каждый другой член команды в пределах слышимости также точно знает местоположение врага, пока этот враг не перемещается в другой квадрат. (Обнаруженные враги всё ещё получают выгоду от непроницаемого покрова; см. страницу 152 *Руководства Игрока*).

Объединённый Напор

Плечом к плечу с вашими союзниками, вы можете разрушить ряды ваших врагов, расталкивая их вашей объединённой силой.

Обучение: вы и ваши товарищи по команде учитесь проводить натиск на деревянных манекенах. В конечном счёте, вы становитесь настолько хороши в этом деле, что оставляете после себя лишь разбитые манекены.

Требование к Лидеру: Улучшенный Натиск.

Преимущество: чтобы выполнить объединённый напор, все вовлеченные члены команды должны подготовить действие напора до хода члена команды с самой маленькой инициативой. Затем все члены команды стремительного двигаются к их цели одновременно и делают одну попытку напора, используя бонус Силы самого сильного члена команды. Каждый дополнительный член команды, вовлеченный в объединённый напор, применяет его или её бонус Силы (минимум +1). Члены команды должны закончить их движение рядом друг с другом, и они все вызывают свободные атаки от защитника (хотя защитник может сделать только одну такую атаку, если он не имеет навык Боевых Рефлексов).

Объединённое Высвобождение из Захвата

Вы используете невербальное общение во время вашей борьбы против захватывающего врага, применяя силу и рычаги в только нужный момент, чтобы избежать когтей вашего противника.

Обучение: в серии борцовских поединков вы практикуете методы внезапного смещения вашего веса и применения максимальных усилий, повторяя действия вашего товарища, который не участвует в захвате или, по крайней мере, отвлекает вашего противника. В конечном счёте, ваши действия с товарищами синхронизируются до долей секунды.

Требование к Лидеру: ББА +4 или Улучшенный Захват.

Преимущество: если вы успешно используете действие помощи другому, чтобы помочь смежному члену команды в следующей проверке захвата или проверка Высвобождения из захвата, вы обеспечиваете вашего товарища по команде бонусом к этой проверке равным +4 или вашему модификатору Силы, смотря, что выше.

Особо Точный Выстрел

Вы настолько хорошо чувствуете движение ваших товарищей, что можете стрелять за мгновение до того, как ваш союзник окажется на линии огня или самому не попасть под их огонь.

Обучение: вы и остальная часть команды наблюдаете за тем, как стреляет каждый член вашей команды, запоминая, сколько времени требуется, чтобы достать стрелу, прицелиться и выстрелить. Затем вы прикидываете время между выстрелами, перемещаясь только между выстрелами, когда знаете, что вас никто не попадёт.

Требование к Лидеру: ББА +4, Точный Выстрел.

Требование к Члену Команды: ББА +2.

Преимущество: если каждый союзник в ближнем бою является членом вашей команды, штраф за стрельбу из дальнего оружия в сражающихся в ближнем бою сокращается вдвое (с -4 до -2). Бонус к КЗ, который ваш противник получает от укрытия, также сокращается вдвое (с +4 до +2), если это укрытие состоит исключительно из членов команды.

Эй, Очнись!

Поскольку вы хорошо знаете ваших товарищей по команде, вы можете помочь им избавиться от эффектов магического принуждения.

Обучение: ваша команда учится разнообразным способам достучаться до сознания ваших товарищей - от пощёчины до устных увещаний «Помнишь нас, Регдар? Мы – твои друзья»

Требование к Лидеру: 8 рангов в Концентрации или Железной Воле.

Требование к Члену Команды: Концентрация 1 ранг.

Преимущество: если член команды, как становится известно, находится под влиянием эффекта принуждения, смежный член команды, может потратить полнораундовое действие, чтобы предоставить этому члену команды новый спасбросок против эффекта принуждения (как классовая способность скользкого ума плута, за исключением того, что второй спасбросок не должен случиться во втором раунде эффекта).

Никакой персонаж не может предоставить другому члену команды больше одного дополнительного спасброска против любого эффекта принуждения. Однако, несколько членов команды могут попытаться помочь одному и тому же персонажу.

Подсказка: эта преимущество работает только, если вы знаете, что член вашей команды подвергся эффекту принуждения. Проверка Определения Заклинаний может идентифицировать, что было прочитано заклинание типа *подчинения человека*, а проверка Проницательности может обнаружить, что поведение одного из ваших членов команды зависит от заклятья.

Заграждение Заклинания

Координируя чтение ваших заклинаний, вы способны поймать ваших противников, когда они не способны уклониться от эффектов заклинаний.

Обучение: наблюдая за работой ваших товарищей магов, вы научитесь читать ваши заклинания так, чтобы они начинали работать в тот момент, когда ваши враги выведены из равновесия от первого заклинания.

Требование к Лидеру: Определение Заклинаний 8 рангов.

Требование к Члену Команды: Определение Заклинаний 2 ранга.

Преимущество: это преимущество начинает работать, когда первый член команды читает заклинание, требующее спасброска по Реакции. Преуспевают ли или терпят неудачу в спасброске враги, все они в пределах этой области берут штраф -2 к спасброску по Реакции для каждого последующего спасброска по Реакции, проведённого в этом раунде против эффекта, созданного другим членом той же самой команды.

Подсказка: очевидно, чем больше требуется спасбросков по Реакции против заклинаний в данной области в течение раунда, тем лучше. Рассмотрите для таких случаев предоставление членам команды, которые являются второстепенными магами или имеют ранги в Применении Магических Предметов свитков или жезлов с заклинаниями со спасбросками по Рефлексу.

Защитник Мага

Вы чётко чувствуете время, когда маги вашей команды начинают читать заклинания, поэтому часто вы можете защитить их от врагов.

Обучение: в течение нескольких недель вы внимательно наблюдаете за вашими товарищами, когда они читают заклинания, примечая жесты и фразы, которые они используют. Вы изучаете особенности методов чтения заклинаний настолько хорошо, что точно знаете, на какой стадии находится процесс чтения заклинания, просто наблюдая и слушая мага, даже если вы не понимаете смысла слов и жестов.

Требование к Лидеру: Боевые рефлексy, Определение Заклинаний 4 ранга.

Требование к Члену Команды: Ловкость 13 или Определение Заклинаний 1 ранг.

Преимущество: если маг в вашей команде вызывает свободные атаки, читая заклинание, член команды, смежный с магом, может в последний момент встать между магом и нападающим(и), принимая на себя свободные атаки, предназначенные для мага. Член команды может перехватить множество свободных атак, равное 1 + его бонус Ловкости. Отсуживайте каждую атаку как нормальную, используя Класс Защиты члена команды. Если атаки попадают, они повреждают вмешавшегося персонажа, но не отвлекают мага.

Подавляющее Окружение

Ваша команда способна изматывать противников, окружая их. Если двое из вас становятся в положение окружения, вы можете к обоим вашим атакам применить максимальное преимущество разделенного внимания врага. Враги настолько отвлекаются, что каждый нападающий извлекает выгоду.

Обучение: это преимущество командной работы применяется только после того, как все члены команды проведут бесчисленные часы на тренировках, занимаясь в позициях двое на одного, трое на одного и т.д. В конечном счёте, члены команды смогут научиться в доли секунды выбирать время и чётко понимать то, где враг концентрирует его защитные усилия.

Требование к Лидеру: Скрытая атака +4d6.

Требование к Члену Команды: ББА +3.

Преимущество: всякий раз, когда два члена вашей команды окружают одного и того же врага, все члены команды могут проводить атаки ближнего боя против этого врага, как будто они тоже его окружают. Существа, которые не могут быть окружены, не затрагиваются этой тактикой.

Кроме того, если, по крайней мере, два члена вашей команды окружают противника со способностью улучшенное инстинктивное уклонение, добавляйте уровни плута всех членов команды, которые участвуют в ближнем бое с этим противником, чтобы определить, может ли он быть окружён. Если сумма уровней плута ваших товарищей по команде на четыре больше, чем КЖ противника, все члены вашей команды могут окружать этого противника.

Подсказка: если ваша команда имеет это преимущество, вы чаще получаете бонус +2 к вашим атакам ближнего боя за окружение. Вы можете изучить, как окружать необычайно больших существ на странице 153 *Руководства Игрока*).



Члены команды используют Заграждение Заклинания, чтобы отрезать отступление их противника

ПРИОБРЕТЕНИЕ ДУХА КОМАНДЫ

Процесс привлечения духа команды начинается в группе, по крайней мере, из двух и не более, чем из восьми существ, собравшихся вместе, чтобы провести магический ритуал.

Каждое существо в группе должно иметь, по крайней мере, 4 КЖ и показатель Интеллекта 3 и выше. Кроме требования к КЖ, требования для того, чтобы соединиться с духом команды те же самые, что и для состава команды (см. выше), и в подавляющем большинстве случаев, ПИ будут использовать тот же самый состав для обоих командных преимуществ. Никакое существо не может быть связано больше, чем с одним командным духом.

Часовой ритуал, чтобы привлечь и связаться с духом команды требует, чтобы одно из существ в команде преуспело в проверке Определения Заклинаний с УС 15. Ритуал достаточно прост и ПИ может просто «взять 10» - нет никаких последствий провала проверки, кроме потраченного впустую часа. Сжигая ряд редких реактивов (стоящих 300 зм за одного члена команды), команда привлекает духа. Точный порядок сожжённых реактивов определяет вид появляющегося духа команды.

После привлечения, дух команды соединяется с каждым персонажем, беря частичку их жизненной силы (300 ОО). Как только дух команды связывает себя с командой, ритуал почти заканчивается. По общему согласованию, члены команды выбирают качества духа - одно из списка общих качеств и одно из списка специфических качеств. Как только команда делает этот выбор, они получают выгоды 1-ого уровня, связанные с каждым выбранным качеством, и ритуал заканчивается.

Дух Команды и Команда

Магические выгоды, которые предоставляет дух команды, полезны, но не слишком сильны. Эти качества поощряют взаимодействие среди членов команды, используя дух команды в качестве проводника магической энергии или обеспечивая некоторый бонус, который команда совместно решает, как его потратить.

Если не заявлено иначе, использование выгоды от духа команды - свободное действие, годное к использованию один раз в очередь хода члена команды. Выгода не проявляется любым видимым или слышимым способом, если не сказано другого.

Смена Команды: пока дух команды связан меньше, чем с восемью существами, персонаж может присоединиться к партии с духом команды, выполнив ритуал на самом высоком уровне, которого достигла команда (согласно Таблице 6-9 ниже). Только то существо, которое присоединяется к команде, должно платить стоимость в ОО; другие члены команды должны лишь присутствовать при выполнении ритуала и дать согласие на присоединение существа к команде. Однако, стоимость реактивов для ритуала базируется на полном числе членов команды, включая нового члена.

Существо может отсоединиться от духа команды, потратив час на размышления и сжигая небольшое количество (50 зм) тех же самых реактивов, которые требовались для присоединения к духу команды. Это действие не требует никакого умения в Определении Заклинаний или определённых ритуальных атрибутов. Как только реактивы сжигаются, и размышление закончено, существо больше не имеет ни одной из выгод от командной работы.

Таблица 6-9: Стоимость Ритуала

Самый низкий уровень персонажа	Стоимость реактивов (за каждого члена команды)	Стоимость в ОО (за каждого члена команды)	Выгода
4-ый	300 зм	300 ОО	1-й уровень
7-ой	700 зм	750 ОО	2-ой уровень
10-ый	1500 зм	1200 ОО	3-ий уровень
13-ый	3000 зм	1650 ОО	4-ой уровень
16-ый	7500 зм	2100 ОО	5-ой уровень

Улучшение Духа Команды

Дух команды может стать более мощным по мере улучшения товарищеских отношений существ.

Периодически, команда может собраться вместе и повторить ритуал, который соединил их с духом команды впервые. Когда команда это делает, существа получают шанс обменять больше их жизненной энергии (представленной в очках опыта) на большие магические выгоды от духа команды.

Команда имеет возможность исполнить ритуал и получить новую магическую выгоду каждый раз, когда существо самого низкого уровня в команде получает 3 Кубика Жизней, начиная с 7-ого уровня. Если уровень этого персонажа снижается ниже требуемого уровня (из-за смерти или истощения уровня), команда сохраняет выгоды от духа команды, но не будет получать новые выгоды, пока персонаж самого низкого уровня не восстановит его или её потерянные уровни плюс ещё три уровня.

Ритуалы требуют более дорогих реактивов и большей стоимости в ОО по мере получения существами в команде новых уровней.

Выгоды Духа Команды

Когда команда впервые соединяется с духом команды, она выбирает специфическое качество и общее качество, получая выгоду 1-ого уровня из обоих качеств. Каждый раз после того, что команда исполняет ритуал улучшения духа команды (согласно графику, показанному в Таблице 6-9), дух получает следующий более высокий уровень выгод из двух категорий выгод, которыми он уже обладает.

Таблица 6-10: Выгоды от Духа Команды

Общие Качества	
Связь	Обеспечивает магическую связь между членами команды
Запас магии	Хранит заклинания, которые члены команды могут читать
Бальзам	Лечит ОЖ и повреждение характеристик
Перенос	Распределение характеристик между членами команды
Специфические качества	
Взаимоотношения	Увеличивает социальное господство команды
Коррозия	Даёт команде близость к кислоте и яду
Пламя	Даёт команде близость к огню
Мороз	Даёт команде близость к холоду
Линза	Увеличивает чувства и зрение команды
Молния	Даёт команде близость к электричеству
Бруствер	Увеличивает защиту команды, сокращая число ударов
Тень	Увеличивает скрытность команды
Саван	Защищает оберегом команду от смерти
Гром	Даёт команде близость к звуку
Башня	Увеличивает защиту команды и гибкость

ОБЩИЕ КАЧЕСТВА

Команда выбирает одно из следующих четырёх общих качеств для своего духа команды.

Выгоды Связи

Ваш дух команды позволяет общаться посредством волшебных каналов, которые связывают членов вашей команды.

Выгода 1-ого уровня: члены команды могут разговаривать друг с другом, как если бы они были связанный заклинанием *сообщения* (см. страницу 253 *Руководства Игрока*) в течение 1 раунда/день за каждого члена в команде, разделяя время общения как угодно. Например, если есть восемь человек в команде, вы могли бы использовать эту выгоду в течение 3-х раундов перед столкновением, 4 раунда позже в этот же день, и вы всё ещё имели бы 1 раунд общения в запасе.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ДУХА КОМАНДЫ

Дух команды преднамеренно не имеет собственного лица, и он непосредственно не взаимодействует с ПИ. В группе полной персонажей, приживалов, животных-компаньонов, помощников и других НИПов, индивидуальность духа команды - только лишь ещё один голос в общем гаме. Но если группа хочет взаимодействовать со своим духом команды, вы можете сделать так, чтобы существа могли как-то связываться с духом и придать ему некоторую индивидуальность.

Аналогично, духи команды, описанные ниже, непосредственно не связаны с мировоззрениями, божествами или организациями. Однако, если вы даёте личность духу команды и делаете так, что они взаимодействуют с ПИ, вы можете дать ему свободу передвижения, свои цели и мотивы.

Выгода 2-ого уровня: команда разделяет постоянный эффект заклинания *состояние*, как описано на странице 284 *Руководства Игрока*.

Выгода 3-его уровня: команда может посылать сообщения на огромные расстояния по воздуху, как заклинание *шепчущий ветер*, хотя предназначение каждого сообщения ограничено местоположением других членов команды. Команда может послать одно такое сообщение каждый день за каждого члена команды.

Выгода 4-ого уровня: члены команды могут телепатически связываться посредством *ментальной связи Рэри* в течение 1 минуты в день за каждого члена команды.

Выгода 5-ого уровня: каждый член команды может использовать *наблюдение* (как заклинание) на другого члена команды в течение 1 раунда/день за члена команды. Например, с шестью людьми в команде, вы могли бы наблюдать за одним из них в течение 2 раундов и за другим в течение 4 раундов. Вы инстинктивно чувствуете, когда член команды наблюдает за вами, поэтому вы знаете, что можно безопасно преднамеренно провалить спасбросок по Воле, которого требует это заклинание.



Вадания руководит церемонией вызова духа команды

Выгоды Запаса Магии

Ваш дух команды хранит магическую энергию, которая может использоваться всеми членами команды.

Выгода 1-ого уровня: ваш дух команды может удержать заклинание 1-ого уровня, которое может выпустить каждый член команды. Раз в день, маг команды налагает заклинание на духа команды (игнорируя обычные требования к цели). В любой момент в течение следующих 24 часов, каждый член команды может выпустить заклинание, как будто это был предмет с активацией заклинания с 1-ым уровнем заклинателя, но член команды не должен иметь способность читать заклинания. Маг делает все выборы, которых требует заклинание (кроме цели), первоначально читая заклинание. Каждый член команды может использовать запасённое заклинание лишь однажды, и должен соблюдать ограничения в цели и линии эффекта при чтении заклинания. Вы не можете использовать духа команды, чтобы хранить заклинания с целью «на себя», и он не будет хранить заклинания 0-ого уровня.

Выгода 2-ого уровня: как выше, но ваш дух команды может удержать заклинание до 2-ого уровня, а уровень заклинателя заклинания становится 3-им. Это заменяет выгоду 1-ого уровня.

Выгода 3-его уровня: как выше, но ваш дух команды может удержать заклинание до 3-ьего уровня, а уровень заклинателя заклинания становится 5-ым, это заменяет выгоду 2-ого уровня.

Выгода 4-ого уровня: как выше, но ваш дух команды может удержать заклинание до 4-ьего уровня, а уровень заклинателя заклинания становится 7-ым, это заменяет выгоду 3-его уровня.

Выгода 5-ого уровня: как выше, но ваш дух команды может удержать заклинание до 5-ьего уровня, а уровень заклинателя заклинания становится 9-ым, это заменяет выгоду 4-ого уровня.

Выгоды Бальзама

Этот дух команды обеспечивает помощь в лечении, заживляя раны тех, кто находится под его защитой.

Выгода 1-ого уровня: каждый день, дух команды предлагает воспользоваться лечебной магией, количество которой равно числу членов команды умноженное на 3. Например, команда из шести существ имела бы 18 очков лечебной магии. Член команды может взять всю или часть лечебной магии как стандартное действие, излечивая 1 очко урона за каждое взятое очко лечения.

Выгода 2-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что количество магии равно числу членов команды умноженное на 6. Вы можете также использовать дух команды, чтобы излечивать повреждение характеристик, по стоимости 4 очка лечения за каждое восстановленное очко характеристики. Вы можете излечить или урон ОЖ, или повреждение характеристики как стандартное действие, но не оба в том же самом действии.

Выгода 3-его уровня: эта выгода заменяет выгоду 2-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что количество магии равно числу членов команды умноженное на 9, а члены команды могут брать всю или часть лечебной магии при действии передвижения.

Выгода 4-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 3-его уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что количество магии равно числу членов команды умноженное на 12.

Выгода 5-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 4-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что количество магии равно числу членов команды умноженное на 9, а члены команды могут брать всю или часть лечебной магии при быстром действии (*будет в седьмой главе в одной из сносках*).

Выгоды Переноса

Незримые узы, которые соединяют вашу команду вместе, проводят разнообразные эффекты.

Выгода 1-ого уровня: раз в день любой член команды может взять полный или часть нравственного бонуса +4 к его или её следующему спасброску. После этого бонус становится недоступен для остальной части команды. Например, если вы берёте нравственный бонус +2 к вашему следующему спасброску, то другим членам вашей команды останется бонус только +2. (Большинство членов команды получает согласие остальных игроков перед затребованием бонуса.)

Выгода 2-ого уровня: как действие передвижения, вы можете добровольно взять штраф -2 к вашему следующему броску атаки, чтобы передать другому члену команды ситуационный бонус +2 к его или её следующему броску атаки против того же самого врага. Ваш союзник не получает бонус, пока вы не проведёте атаку со штрафом -2.

Выгода 3-его уровня: раз в день как действие передвижения, каждый член команды может добровольно взять 10 очков урона, чтобы дать другому члену команды 10 временных ОЖ, которые длятся до 10 минут.

Выгода 4-ого уровня: раз в день как мгновенное действие, каждый член команды может предоставить его бонус спасброска (включая любую магию, показатель характеристики, класс и бонусы на основе расы) другому члену команды. Вы фактически делаете попытку спасброска от имени вашего товарища, предоставляя ему вашу способность через духа команды. (*Мгновенное действие будет описано в седьмой главе в той же сноске, что и быстрое действие.*)

Выгода 5-ого уровня: раз в день, вы можете наложить заклинание на одного члена команды и сделать так, чтобы оно вступило в силу на другом члене команды. Магия передаётся через духа команды к истинной цели. Например, вы можете прочитать касательное заклинание типа *лечения опасных ран* на близлежащем союзнике, используя эту выгоду, чтобы излечить серьёзно раненного члена команды, который находится слишком далеко от вас. Заклинание также затрагивает члена команды, которого вы касаетесь на самом деле. Однако, вы не можете использовать дух команды, чтобы переместить заклинание с целью «на себя».

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Команда выбирает одно из следующих специфических качеств духа команды и получает соответствующие выгоды.

Выгоды Взаимоотношений

Дух команды кажется заинтересован в межличностных связях между существами, ревностно относится к социальным иерархиям и ситуациям социального доминирования.

Выгода 1-ого уровня: каждый день дух команды предлагает определённый бонус к проверкам Запугивания, равный удвоенному числу членов команды. Например, команда из пяти существ имеет бонус +10. Член команды может использовать до половины бонуса к Запугиванию, беря свободное действие до проверки.

Выгода 2-ого уровня: дух команды делает ваши заклинания принуждения более убедительными, предоставляя +1 к эффективному уровню заклинателя для зависящих от уровня заклинателя переменных заклинания, типа кубика урона или диапазона, и для проверок уровня мага заклинаний принуждения, читаемых членами команды.

Выгода 3-его уровня: дух команды может окружить членов команды серой мглой, которая не закрывает вид, но вызывает великую печаль у врагов команды (эквивалент заклинания *гнетущее отчаяние*, за исключением того, что это не конус). УС спасброска по Воле основывается на Обаянии, а уровень заклинателя для эффекта *гнетущего отчаяния*, равняется Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня.

Мгла окружает каждого члена команды, который находится в 10-футовом радиусе от активировавшего существа. Любой член команды может активировать или дезактивировать мглу как действие передвижения, но полная продолжительность зависит от области покрытия и ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из шести человек может поставить мглу, которая окружает одного члена в течение 6 раундов, или они могут поставить мглу на 2 раунда для каждого.

Выгода 4-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды за магической способностью *малая миссия* с уровнем заклинателя, равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. УС спасброска основывается на Обаянии.

Выгода 5-ого уровня: раз в день, каждый член команды может обратиться к силе духа команды за магической способностью *подчинение человека* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. УС спасброска основывается на Обаянии.



Паладин окружён мглой духа взаимоотношений, которая вызывает великую печаль у его врагов

Выгоды Коррозии

Сила кислоты и распада родственна для этого духа команды, который восхищается медленным уничтожением.

Выгода 1-ого уровня: каждый член команды может обратиться к духу команды как стандартное действие, чтобы получить сопротивляемость кислоте 5 в течение 10 минут, т.к. дух команды потребляет часть коррозионного урона.

Выгода 2-ого уровня: когда член команды проводит атаку, которая включает яд (неважно, естественный это яд или яд нанесён на оружие), УС спасбросков по Стойкости, чтобы избежать урон от яда увеличивается на 1. Кроме того, попытки ломания объекта (цели) (типа оружия противника) наносят дополнительные 2 очка урона.

Выгода 3-его уровня: эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость кислоте 5.

Выгода 4-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 2-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что УС спасбросков яда увеличен на 2, а атаки ломания наносят дополнительные 4 очка урона.

Выгода 5-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 3-его уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость кислоте 15.

Выгоды Пламени

Дух пламени не имеет никакой связи с огненными элементами или другими жителями Элементного Плана Огня, но он имеет фундаментальную близость к огню и уничтожению.

Выгода 1-ого уровня: каждый член команды может обратиться к духу команды как стандартное действие, чтобы получить сопротивляемость огню 5 в течение 10 минут, т.к. дух команды поглощает часть огненного урона.

Выгода 2-ого уровня: дух команды подпитывает пламя вашей магии, предоставляя +1 к силе огненных заклинаний (+1 эффективный уровень заклинателя для зависимых от уровня заклинания переменных, типа кубика урона или диапазона, и для проверок уровня мага), читаемых членами команды, и дополнительное 1 очко огненного урона для членов команды, владеющих оружием, которое наносит огненный урон (всё от факела до *длинного меча языка пламени*.)

Выгода 3-его уровня: как выгода 1-ого уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость огню 5.

Выгода 4-ого уровня: как выгода 2-ого уровня, но заклинатели получают +2 к силе огненных заклинаний, а оружие, которое наносит огненный урон, получает дополнительные 1d6 очков огненного урона.

Выгода 5-ого уровня: как выгода 3-его уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость огню 15.



Благодаря их духу линзы, Альбандра и Эмбер выжили в бой с ограм-магам, уже не защищённым невидимостью

Выгоды Мороза

Дух команды обожает холод.

Выгода 1-ого уровня: каждый член команды может обратиться к духу команды как стандартное действие, чтобы получить сопротивляемость холоду 5 в течение 10 минут, т.к. дух команды поглощает часть огненного урона.

Выгода 2-ого уровня: дух команды увеличивает холод вашей магии, предоставляя +1 к силе заклинаний холода (+1 эффективный уровень заклинателя для зависимых от уровня заклинания переменных, типа кубика урона или диапазона, и для проверок уровня мага), читаемых членами команды, и дополнительное 1 очко холодного урона для членов команды, владеющих оружием, которое наносит холодный урон.

Выгода 3-его уровня: как выгода 1-ого уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость холоду 5.

Выгода 4-ого уровня: как выгода 2-ого уровня, но заклинатели получают +2 к силе заклинаний холода, а оружие, которое наносит холодный урон получает дополнительные 1d6 очков холодного урона.

Выгода 5-ого уровня: как выгода 3-ьего уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость холоду 15.

Выгоды Линзы

Дух команды посвящён увеличению чувств существ, находящихся под его защитой.

Выгода 1-ого уровня: каждый день дух команды предлагает некоторый бонус к проверкам Внимательности, равный количеству членов команды. Например, команда из пяти существ имела бы бонус +5. Член команды может использовать весь или часть бонуса, беря для этого свободное действие.

Выгода 2-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что бонус может также быть использован для проверок Поиск и Слух.

Выгода 3-его уровня: члены команды могут видеть друг друга, пока они имеют не перекрытую линию взгляда, даже если условия освещённости не позволили бы им этого сделать. Если вашего товарища скрывает темнота, вы всё равно можете видеть его и всё в пределах 10 футов от него в чёрно-белом изображении (подобно зрению в темноте). Вы можете также видеть всё в пределах 10 футов непосредственно от вас, как будто вы имеете зрение в темноте.

Выгода 4-ого уровня: дух команды может проявить невидимого противника (как заклинание *отмены невидимости* с уровнем заклинателя, равного Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или дезактивировать эффект *отмены невидимости* действием передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из шести человек может иметь одного члена как центр *отмены невидимости* на 12 раундов, или они могут получить 2 раунда каждый для себя.

Выгода 5-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 3-ьего уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что вы можете видеть всё в пределах 30 футов от другого члена команды, независимо от условий освещённости, и всё в пределах 30 футов непосредственно от вас.

Выгоды Молнии

Этот дух команды близки яркие вспышки, быстрые движения и электричество во всех его формах.

Выгода 1-ого уровня: каждый член команды может обратиться к духу команды как стандартное действие, чтобы получить сопротивляемость электричеству 5 в течение 10 минут, т.к. дух команды поглощает часть электрического урона.

Выгода 2-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды за магической способностью *поспешное отступление* с уровнем заклинателя равному Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня.

Выгода 3-его уровня: как выгода 1-ого уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость электричеству 5.

Выгода 4-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды за магической способностью *ускорение* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. В отличие от стандартного заклинания *ускорение*, эта магическая способность затрагивает только того члена команды, который её задействовал. Другие члены команды могут активировать силу для себя, если они это желают.

Выгода 5-ого уровня: как выгода 3-его уровня, за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость электричеству 15.

Выгоды Бруствера

Дух команды, кажется, вытягивает силу из боя, обращая судьбу так, чтобы успешные удары превращались в промахи.

Выгода 1-ого уровня: каждый день дух команды предлагает определённый бонус к Классу Защиты, равный удвоенному числу членов команды. Например, команда с пятью существами имела бы бонус +10. Член команды может использовать до половины доступного бонуса к КЗ, предпринимая мгновенное действие,

объявляя об этом после того как узнает о проводимой против него атаки, но до того, как будет известен результат атаки. (Мгновенное действие будет описано в седьмой главе в той же сноске, что и быстрое действие.) Бонус рассматривают как бонус озарения к КЗ и он действителен только для этой атаки.

Выгода 2-ого уровня: Эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что размер бонуса к КЗ равен числу членов команды умноженному на 3. Член команды может использовать до половины максимального бонуса от одной атаки. Например, команда с шестью членами имела бы бонус к КЗ +18, а один член команды мог бы взять бонус к КЗ до +9 от любой одной атаки.

Выгода 3-его уровня: Эта выгода заменяет выгоду 2-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что бонусы озарения к КЗ длится 1 раунд.

Выгода 4-ого уровня: дух команды может направить свою энергию, так что она окружает члена команды сверкающим нимбом жёлто-оранжевой энергии, которая обеспечивает укрытие (и соответствующий 20%-ый шанс промаха). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или дезактивировать нимб как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из четырёх существ может защитить одного члена на 8 раундов, или они могут получить 2 раунда каждый.

Выгода 5-ого уровня: Эта выгода заменяет выгоду 4-ого уровня. Она идентична той выгоде за



Дух брествера защищает Тордека, Йозана и Лидду от атак врагов

исключением того, что нимб обеспечивает непроницаемое укрытие (и соответствующий 50%-ый шанс промаха).

Выгоды Тени

Хотя этот дух команды не имеет никакой прямой связи с Планом Теней, он близок скрытности и незаметности.

Выгода 1-ого уровня: каждый день дух команды предлагает бонус к проверкам Маскировки и Бесшумности равный удвоенному числу членов команды. Например, команда с пятью существами имела бы бонус +10. Член команды может использовать до половины доступного бонуса к проверке Маскировки и Бесшумности, беря свободное действие до проведения проверки; бонус относится к обоим умениям, поэтому вы можете использовать его дважды, если вы проводите обе проверки в одном раунде.

Выгода 2-ого уровня: дух команды может заморозить звук вокруг члена команды (как заклинание *тишина* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или дезактивировать эффект *тишины* как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из шести существ может иметь одного члена команды в качестве центра заклинания *тишина* в течение 12 раундов, или они могут получить 2 раунда каждый для себя.

Выгода 3-его уровня: Эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что размер бонуса равен числу членов команды умноженному на 3.

Выгода 4-ого уровня: дух команды может сделать члена команды невидимым (как заклинание *невидимость* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или дезактивировать эффект *невидимости* как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. В отличие от стандартного заклинания *невидимости*, эта выгода не препятствует членам команды видеть друг друга, независимо от того, активировали они выгоду или нет.

Выгода 5-ого уровня: Эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что размер бонуса равен числу членов команды умноженному на 4.

Выгоды Савана

Этот дух команды имеет тенденцию парить на грани между жизнью и смертью, заботясь о существах, чтобы те оставались на стороне жизни.

Выгода 1-ого уровня: члены команды непрерывно имеют активную магическую способность *нетленные останки* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня, так что их тела не распадаются в течение многих дней или недель после смерти.

Выгода 2-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды для получения магической способности *псевдожизнь* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. Временные ОЖ существуют до окончания длительности заклинания или до того момента, пока их не потеряют в битве.

Выгода 3-его уровня: каждый член команды получает бонус озарения +2 к спасброскам против смертельных эффектов, и эффектов, использующих отрицательную энергию (типа заклинаний *причинения*), и бонус озарения +2 к спасброскам по Стойкости против глобальных повреждений.

Выгода 4-ого уровня: дух команды может сделать члена команды иммунным к магической смерти и эффектам отрицательной энергии (как заклинание *защита от смерти* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или дезактивировать эффект *защита от смерти* как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из шести существ может *защитить от смерти* одного персонажа в течение 12 раундов, или они могут получить 2 раунда каждый для себя.

Выгода 5-ого уровня: Эта выгода заменяет выгоду 3-его уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что бонус спасброска - +4. Кроме того, члены команды могут активировать их выгоду 4-ого уровня как быстрое действие (см. в седьмой главе в одной из сносках).

Выгоды Грома

Этого духа команды привлекают громкие звуки всех видов – он не для скрытных или скромных.

Выгода 1-ого уровня: каждый член команды может обратиться к духу команды как стандартное действие, чтобы получить сопротивляемость звуку 5 в течение 10 минут, т.к. дух команды поглощает часть звукового урона.

Выгода 2-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды для получения магической способности *дребезги* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. УС спасброска основывается на Обаянии.

Выгода 3-его уровня: эта выгода заменяет выгоду 1-ого уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость к звуку 5.

Выгода 4-ого уровня: раз в день каждый член команды может обратиться к силе духа команды для получения магической способности *крик* с уровнем заклинателя равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня. УС спасброска основывается на Обаянии. В отличие от стандартного заклинания *крик*, эта магическая способность не затрагивает других членов команды, так что они спокойно могут стоять в ее области её действия.

Выгода 5-ого уровня: эта выгода заменяет выгоду 3-ьего уровня. Она идентична той выгоде за исключением того, что каждый член команды получает постоянную сопротивляемость к звуку 15.

Выгоды Башни

В боях побеждают защищённые, и никакой другой дух команды не предлагает больше защиты, чем он. Родственный дух брестера, он всё же предлагает более широкий диапазон защитных выгод.

Выгода 1-ого уровня: если вы берёте действие полной атаки в данный раунд, вы можете добровольно уменьшить ваши броски атаки до -5 и добавить то же самое число к общему объёму бонусов. Любой другой член команды может использовать свободное действие в начале своего хода, чтобы взять 1 очко из общего бонуса, чтобы добавить бонус озарения +1 к их КЗ на 1 раунд. Неиспользованные очки испаряются в начале вашего следующего хода.

Выгода 2-ого уровня: как мгновенное действие, взятое непосредственно перед вашей попыткой спасброска, вы можете попросить, чтобы ваши товарищи предоставили вам бонус озарения к этому спасброску. (*Мгновенное действие будет описано в седьмой главе в той же сноске, что и быстрое действие.*) Дух команды распределяет энергию между вами и вашими товарищами, так, чтобы вы получили бонус озарения +1 к этому спасброску за каждого члена команды, который соглашается на обмен. Члены команды, которые соглашаются на обмен, берут штраф -2 ко всем спасброскам на 1 раунд – включая спасбросок от текущего эффекта, если он затрагивает нескольких членов команды одновременно (типа *огненного шара*).

Выгода 3-его уровня: дух команды может сделать кожу членов команды сверхъестественно стойкой к повреждениям (как заклинание *каменная кожа* с уровнем заклинателя, равным Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня). Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или деактивировать *каменную кожу* как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Например, команда из четырёх существ может защитить одного члена на 8 раундов, или они могут получить 2 раунда каждый.

Выгода 4-ого уровня: Эта выгода заменяет выгоду 2-ого уровня. Она идентична той выгоде, за исключением того, что вы получаете бонус озарения +2 к тому спасброску для каждого члена команды, который соглашается на обмен (и принимаете штрафа -2 к их собственным спасброскам).

Выгода 5-ого уровня: дух команды может сделать враждебную магию неэффективной, предоставляя сопротивление заклинаниям равное Кубику Жизней члена команды самого низкого уровня +12. Это можно сделать на общее количество раундов по 2 за члена команды. Любой член команды может активировать или деактивировать сопротивление заклинаниям как действие передвижения, но полная продолжительность на команду ограничена 2 раундами за члена команды. Члены команды игнорируют это сопротивление заклинаниям при чтении заклинаний друг на друга; дух команды позволяет таким заклинаниям проходить через его защиту.

РАЗРАБОТКА ПРЕСТИЖ-КЛАССОВ

Способности, предоставляемые престиж-классами, соответствуют персонажам среднего и высокого уровней. Престиж-классы приобретаются только по выполнению требований, которые почти всегда требуют, чтобы персонаж был *как минимум* среднего уровня (примерно 5-ого или 6-ого). Дополнительно, могут быть не связанные с правилами требования, которые должны быть выполнены, типа платы за членство в группе, специального обучения, заданий и т.д.

Престиж-классы – это дополнение и всегда находятся под усмотрением Мастера. Что является хорошим способом честно ограничить престиж-классы, доступные в вашей кампании. Престиж-классы в *Руководстве Ведущего* и других источниках не являются всеобъемлющими или неизменными. Они даже могут не соответствовать вашей кампании. Лучшие престиж-классы для вашей кампании те, которые вы придумываете сами.

РОЛЬ МАСТЕРА

Престиж-классы позволяют Мастеру создавать уникальные, определённые кампанией роли и позиции. Эти специальные роли предлагают способности и силы, иначе недоступные ПИ и сосредотачивают их в определённых, интересных направлениях. Персонаж с престиж-классом, будет более специализирован и, возможно, немного лучше, чем без него. Эти созданные Мастером инструменты предоставляют специфические

особенности и механику деталям вашего мира. Короче говоря, вы придумываете специфическую группу или роль для вашей кампании, и создаете престиж-классы, основанные на этой идее. Следующий материал раскрывает то, что вам нужно, как Мастеру.

РОЛЬ ИГРОКОВ

Мастер, который не возражает разделять ответственность развития кампании со своими игроками, может позволить им создавать престиж-классы. Пока Мастер участвует в этом процессе, такие престиж-классы абсолютно жизнеспособны. Мастер знает, каким организациям в кампании требуются престиж-классы, и имеет общие идеи относительно того, что такие престиж-классы должны делать. Игроки, желающие развивать престиж-классы должны напрямую работать с их Мастером.

ПОЧЕМУ СОЗДАЮТ ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ?

Есть четыре основных причины, почему вы должны создавать престиж-классы для вашей кампании.

Чтобы Содействовать Игрокам: игрок с персонажем «следопыт» хочет быть опытным лучником. Он берет Выстрел в Упор и другие соответствующие навыки, но он желает ещё лучше обращаться со своим луком. Он хочет пожертвовать другими аспектами персонажа, чтобы это сделать, но оказывается, что этот вариант не для него. В ответ вы создаёте Гильдию Красных Стрел. В гильдии он узнает о множестве трюков при стрельбе и специальных способностях при обращении с луком, которые он сможет изучить, присоединившись к группе и взяв уровни в престиж-классе «Мастер Красных Стрел».

Игроки имеют планы или стремления относительно своих персонажей, которые выходят за границы правил, отражённых в *Руководстве Игрока*. Престиж-классы дают вам возможность сбалансировано расширить правила, чтобы удовлетворить потребности ваших игроков.

Чтобы Развивать Организации: вы уже создали Гильдию Красных Стрел, группу воинов, следопытов и даже плутов, которые помогают защищать столицу в тяжёлые времена. Они имеют хорошую репутацию и длинную историю. Чтобы помочь дальше развить эту организацию, вы создаёте престиж-класс «Мастер Красных Стрел» с уникальными для гильдии способностями. Теперь, когда народ говорит об их почти нереальном мастерстве, конкретные факты точно описывают, что они фактически могут или не могут.

Престиж-классы помогают вам описать монашеские ордены, секретные организации, религиозных фанатиков, гильдии воров, специальные военные единицы, группы людей, обученных определённым наставником, колдунов из определённой области или бардов, которые учились в одном и том же колледже. Если вы ещё не создали организации, подходящие для вашей кампании, вы должны это сделать. Престиж-классы отличают их друг от друга. Если волшебники Тайного Ордена знают заклинания и имеют способности отличные от способностей волшебников Гильдии Открытой Руки, это делает обе группы, и кампанию, в целом, более интересными.

Использование престиж-классов в купе с организациями поощряет персонажей игрока присоединяться или, по крайней мере, исследовать эти группы. Престиж-классы предлагают вам способ использовать игровые правила для привлечения игроков в ваш мир кампании и вовлечения их в любые виды политики, интриг и приключений, которые вы имеете в запасе.

Для Развития Рас или Культур: как и с организациями, расы и культуры получают выгоды от определённых правил, которые отражают их способности.

Хотя и можно заявить, что «эльфы хорошо работают в лесу» или «гномы являются хитрыми созданиями», такие утверждения несут большой вес, если это поддерживается правилами. Престиж-классы (эльфийский лесник и гном-обманщик, например) используют эти правила.

Культуры получают ещё большую выгоду от престиж-классов. Правила игры не различают население Южного Королевства в вашей кампании от населения Дайрвуда. Вы можете придумать обширное описание того, как использующие копья воины юга имеют совершенно другой стиль боя, чем выносливые, имеющие сугубо деловой подход к войне воины Дайрвуда. Престиж-классы «Копьеносец Юга» и «Следопыт Дайрвуда» объясняют эти отличия. Престиж-классы на основе культуры могут использовать биографию ПИ; возможно, лишь персонажи из пустыни Санлост могут взять престиж-класс «Боец на Ножках». Это делает каждую культуру и каждое населённое место, которое вы создаёте для вашей кампании, действительно особенным.

Чтобы Сделать Неудачные Варианты Приемлемыми: хотя эта причина созвучна с первой, о ней стоит упомянуть отдельно. Престиж-классы могут иметь неудачные опции, типа специализация в кнуте, которые сделают их не заслуживающими внимания. В принципе, вы можете создать престиж-классы, которые предоставляют интересные способности персонажам, которые тратят много очков умений на Запугивание или специфические Знания или Ремёсла. Персонажи, которые выбирают необычные мультиклассовые комбинации, помещают их лучший показатель в Обаяние (и при этом они не барды или колдуны) или выбирают менее

оптимальные расы (например, гоблин или кобольд) мог иметь доступ к престиж-классам, которые делают такой выбор заслуживающими внимания.

Скрытая Пятая Причина: против ПИ, наряду с расами типа гноллов, гоблинов и орков, может выступить любое количество организаций. Некоторые кампании имеют злые культуры в качестве главных противников. Мастера обязательно должны рассмотреть создание престиж-класса как оппозицию. Такие классы должны иметь большую применимость, чем простое использование в своих интересах слабостей ПИ или аннулирования сил ПИ. Они делают кампанию уникальной, обеспечивают незабываемые столкновения и преобразовывают оппозицию в реальную угрозу, с которыми ПИ должны считаться.

ПРЕСТИЖ-КЛАСС ИЛИ СТАНДАРТНЫЙ КЛАСС?

В идеале, выбор между получением уровня персонажа в основном классе (или в одном, если нет мультиклассирования) или выбор престиж-класса должен быть сложным решением. Престиж-класс может открыть доступ к новым умениям или заклинаниям, но может быть более ограничительным, чем стандартный класс. Возможно, он имеет более медленную прогрессию атаки или менее желательные спасброски. Если игроку сложно решить, взять ли персонажу ещё один уровень в плуте из *Руководства Игрока* или начать брать уровни в ваших престиж-классах, то, вероятно, ваши престиж-классы правильно сбалансированы.

НАЗВАНИЕ И ОСНОВНАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Вы имеете преимущество, которое никакой создатель игр никогда не сможет иметь: вы знаете определенные детали вашей кампании. При создании престиж-классов, используйте это знание для детализации престиж-классов. Первое правило состоит в том, чтобы забыть общее и охватить частности. Вы не создаете престиж-классы для всех кампаний, а только для вашей. Примеры ниже показывают, как общие названия престиж-классов при изменении для определённых организаций, становятся более конкретными и, поэтому, лучше увязаны с вашей кампанией.

Святой Воин	Чемпион Пелора
Городской стражник	Смотритель Грейхока
Боевой Наставник	Наставник Ордена Кулака
Лесник	Проводник Дарквотера

РАЗРАБОТКА ТРЕБОВАНИЙ

Все требования престиж-классов базируются на идее, что персонаж, который приобретает квалификацию в данном классе, уже достаточно подготовлен, чтобы стать тем, кто может делать вещи, в которых престиж-классы превосходят других. Любой приобретающий квалификацию в престиж-классе Альпинист Туманных Пиков уже должен иметь 6 рангов в Лазании и 4 ранга в Использовании Вербки, другими словами - он уже является опытным альпинистом, когда он квалифицируется на звание элитного альпиниста.

Чтобы определить, кто может взять престиж-класс, могут использоваться два типа требований. Первый тип – игровые требования. Это чётко определённые правила, часто имеющие числовое значение, которые персонаж должен выполнить, чтобы квалифицироваться в престиж-классе. Второй тип - требования персонажа. Это может быть раса персонажа, возраст, религия и так далее, которых достиг персонаж. Например, кандидат в Охотника на Мёртвых, который специализируется в борьбе с нежитью, должен получить отрицательный уровень, иссушённый нежитью. Иногда это зацепки для отыгрыша роли, которые связывают организацию или культуру, которые представляют престиж-классы, типа заверения преданности монарху, платеж вступительного взноса за членство или выполнение определённого религиозного обряда. Используйте не-игровую механику, чтобы вдохнуть жизнь в престиж-классы, но не используйте её для балансирования игры.

Никакое требование не должно базироваться на результате броска кубика. Это означает, что показатели характеристик (или бонусы показателя характеристик), ОЖ или другие аспекты персонажа, определяющиеся броском кубика, никогда не должны использоваться как требование для престиж-классов. Требования должны базироваться на навыках, рангах умений и т.п.

Далее, помните, что престиж-классы не зависят от существующих классов. То есть никакие престиж-классы не должны ограничить себя членством в нужном классе. Класс и уровень - неподходящие требования. Как было сказано, как только вы определите количество рангов, навыки и так далее в качестве требований, нетрудно выяснить, какой класс может выполнить эти требования и на каком уровне. Плуты могут достигнуть престиж-класса Убийца из *Руководства Ведущего*, например, более быстро (на 5-ом уровне), чем другие классы, но даже волшебники могут потенциально выполнить эти требования (на 13-ом уровне).

Никакие престиж-классы не должны быть достижимы персонажем ниже, чем на 5-ом уровне.

Хорошие Требования

Следующие требования помогают в определении типа персонажей, которые могли бы пожелать приобрести квалификацию в данном престиж-классе.

Ранги Умений: это требование – количество рангов в одном или более определенных умениях, а не полный бонус умения. Требование к каждому умению может требовать разных рангов. Ранги умений облегчают вхождение в престиж-класс для некоторых стандартных классов, если рассматриваемое умение находится в их списке классовых умений. Ранги умений также устанавливают уровень класса для вхождения в престиж-класс (см. Таблицу 3-2 на странице 22 *Руководства Игрока*, для определения максимальных рангов умений).

Навыки: список всех требуемых навыков, включая владение любыми необходимыми доспехами или оружием.

Базовый Бонус Атаки: не используйте модификатор броска атаки. Это требование не является необходимым, если ранги умений уже устанавливают минимальный уровень класса для престиж-классов. Используйте ББА вместо строгих требований к рангам умений для ориентированных на бой престиж-классов.

Базовый Бонус Спасброска: ББС группирует персонажей по-другому, чем ББА. Например, вы можете выбрать ББС по Стойкости, который помещает воинов, монахов и жрецов на один уровень, или выбирать ББС по Воле и сделать жрецов, волшебников и монахов предпочтительными классами для престиж-класса.

Специальные Способности: когда они используются в качестве требований к престиж-классу, специальные способности типа увёртливости, ярости или обращения нежити могут определять класс персонажа.

Способности к Чтению Заклинаний: требуется способность чтения тайных или божественных заклинаний некоторого уровня, или способность читать определённые заклинания. Требование к заклинаниям некоторого типа (тайные или божественные) и к уровню, открывает престиж-класс для большинства заклинателей. Требование к определённому заклинанию может сосредоточить престиж-класс для друидов, бардов или волшебников, в зависимости от заклинания. Так как колдуны знают меньше заклинаний, чем волшебники, требование определённого заклинания может воспрепятствовать колдунам взять престиж-класс. Помните об эффектах этого требования.

Домены: некоторые престиж-классы, могут требовать определённый жреческий домен.

Специальные Требования: эта категория охватывает другие требования игровой механики. Они также включают ограничения. Требования персонажа могут включать расу, род (редко), мировоззрение, божество-покровителя (наиболее часто используется в сеттинге ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА) или достижения (см. сноску).

Плохие Требования

Следующие требования чрезмерно ограничивают тип персонажей, которые могут пожелать приобрести квалификацию в данном престиж-классе.

Персонаж или Уровень Класса: это требование препятствует творческому потенциалу игроков. Фактически, минимальный уровень персонажа устанавливает ББА, но не каждый престиж-класс требует минимального ББА. Позвольте игрокам выяснить, как выполнить требования класса наилучшим образом. **Сосредоточьтесь на тех частях требований для престиж-классов, которые встречаются у всех (?).**

ЗА ШИРМОЙ: ЗАЧЕМ НУЖНЫ ТРЕБОВАНИЯ?

Во-первых, это идея «престижа». Если любой обыватель может приобрести квалификацию в классе, значит, класс испытывает недостаток в престиже. Во вторых, престиж-классы предлагают мощные способности, обычно недоступные персонажам. Требования налагают стоимость, чтобы персонажи не получили что-либо за просто так. Точно так же, взятие уровня в престиж-классе никогда не должно быть более очевидным или желательным выбором, чем взятие уровня в стандартном классе. Требования вынуждают персонажей думать над тем, чего они хотят добиться.

Класс Персонажа: учитывая лёгкость и распространённость мультиклассирования, вы должны позволить игрокам выяснять, какие классы и сколько уровней в каждом, должны иметь их персонажи, чтобы приобрести квалификацию в престиж-классе.

Показатель Характеристики: это делает вход в престиж-класс полностью вопросом удачи. Мало того, что игрок должен выбросить достаточно высокий результат при создании своего персонажа, он также должен

предположить, какая из характеристик даст ему доступ к престиж-классам, которые ещё могут и не существовать.

Очки Жизней: опять же, ОЖ делают вход в престиж-класс полностью вопросом удачи.

Класс Защиты: персонажи не живут в доспехах. Использование этого требования создает все виды дурацких вопросов о том, как долго персонаж должен носить доспех (или влияющую на доспех магическую вещь) каждый день, чтобы быть способным заработать уровень в престиж-классе.

Избыточные Требования: нет никакого смысла в одновременном требовании как ББА, так и ББС, или ББА и ранги умений, или ББС и ранги умения. Каждое из этих требований по сути – требование уровня. Выберите что-нибудь одно, наиболее соответствующее вашему видению престиж-класса. Исключение - когда лишь одно требование – «истинное» требование уровня. Вы можете захотеть сделать персонажа с Улучшенным Бегом, Крепостью Тела и Боевыми Рефлексами (которые человеческий воин может иметь на 1-ом уровне), 8 рангами в Лазании и 8 рангами в Плавании (которые некоторые классы могут достигнуть на 5-ом уровне) и ББА +6. Навыки и умения представляют вещи, которые вы хотите, чтобы умели делать все члены престиж-класса, в то время как ББА устанавливает требование к уровню.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРЕСТИЖ-КЛАССОВ

Основой для всех классов являются - уровни, Кубик Жизней, классовые умения и очки умений, ББА и ББС. Таблица 3-1 на странице 22 *Руководства Игрока* должна быть очень полезной при создании этих аспектов ваших престиж-классов.

Уровни

В большинстве случаев, престиж-классы имеют или пять, или десять разработанных уровней. Возможно иметь пятнадцать или, даже, двадцать уровней. Вы можете даже создать престиж-класс с тремя уровнями. Престиж-классы с пятью или меньшим количеством уровней, обычно служат крайне специфической цели. Чтобы сделать достижение требований заслуживающими внимания, они должны вместить много специальных способностей в их небольшое количество уровней. Престиж-классы с двадцатью уровнями, с другой стороны, граничат с Эпическими историями (см. *Руководство по Эпическим Героям* для информации относительно игр этого стиля), так как персонажи должны иметь, по крайней мере, пять уровней в основных классах персонажа, чтобы квалифицироваться в престиж-классе. Престиж-классы с десятью уровнями имеют достаточно много специальных способностей, чтобы привлечь персонажа игрока, не требуя специальных правил для того, чтобы обращаться с персонажами больше чем с двадцатью уровнями.

ПРИМЕРЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Создание престиж-класса, который требует определённого достижения - хороший способ дать классу отличительную особенность. В зависимости от концепции класса, достижением может выступать бой, путешествие, умственное упражнение или некоторое другое определённое усилие. Вот некоторые примеры:

- убить 2 определённых монстров
- посетить труднодоступную святыню
- вынести испытание болью
- вернуть редкое растение
- закончить индивидуальный квест
- выигрывают гонку, поединок или другое соревнование
- найти секретный пароль
- впечатлить важную персону словами и остроумием
- создать великое произведение искусства (песня, танец или рисунок)
- решить загадку
- наколоть определённую татуировку
- всегда носить определенный цвет одежды
- всегда говорить правду
- выполнить ежедневный ритуал
- пожертвовать 10% всего богатства

Кубик Жизней

Когда вы устанавливаете требования для ваших престиж-классов, вы решаете, какие стандартные классы легко приобретают квалификацию в престиж-классе. Вы знаете, какой Кубик Жизней используют эти классы. Вы можете дать престиж-классу больший КЖ, тот же самый КЖ, или меньший КЖ. Это решение - часть балансирования престиж-классов.

Никакой класс не должен иметь меньше, чем d4 в качестве КЖ, и ни один не должен иметь больше, чем d12. Классы используют лишь не-модифицируемые результаты броска для определения ОЖ, хотя классовые способности могут предоставить бонусные ОЖ на определенных уровнях.

Классовые умения и Очки Умений

Вообще говоря, количество очков умений и количество классовых умений должно быть взаимосвязано. Нет никакого смысла в наличии огромного списка классовых умений, если персонаж не имеет очков умений, чтобы использовать их в своих интересах. Обратное тоже верно: нет никакого смысла в наличии большого количества очков умений и короткого списка классовых умений.

Классы получают два, четыре, шесть или восемь очков умений, изменённых Интеллектом персонажа. Престиж-классы не должны иметь «всеобъемлющий» список умений, делая каждое умение классовым. Классовые умения должны отражать характер и цель престиж-класса.



В зависимости от выбора престиж-класса, Тарн (в центре), может стать убийцей (слева) или рыцарем в сияющих доспехах (справа)

Базовый Бонус Атаки

Прогрессия атаки управляет каждой формой боя, от мечей до стрельбы. Если сосредоточенные на бое престиж-классы имеют несколько внушительных способностей, замедление прогрессии атаки помогает сбалансировать класс. Классы с большим количеством не-боевых способностей, возможно, нуждаются в быстрой прогрессии атаки, чтобы удержать выбор между престиж-классами и стандартными классами от смещения в сторону стандартного класса.

Существует четыре возможных прогрессии атаки. Три из них используются в Таблице 3-1 на страница 22 *Руководства Игрока*. Четвертая возможность - +0, где прогрессия атаки никогда не улучшается. Однако, она должна использоваться лишь в редких и исключительных случаях. Немногие персонажи забросят прогрессию атаки на 5 уровней, и, конечно, они не будут этого делать на 10 уровней.

Базовый Бонус Спасброска

Прогрессия для спасбросков отражена в Таблице 3-1 на странице 22 *Руководства Игрока*. Для каждого нового престиж-класса вы выбираете - получает ли класс один хороший спасбросок, два хороших спасброска или все спасброски хорошие. Если класс не получает всех хороших спасбросков, выберите, какой спасбросок или спасброски получают лучший бонус.

Вообще, ориентированный на бой класс имеет хороший спасбросок по Стойкости, заклинатели имеют хороший спасбросок по Воле, а другие классы имеют хорошие спасброски по Реакции. При предоставлении классу двух хороших спасбросков, используйте эти руководящие принципы для одного из них. Все хорошие спасброски - мощная приманка для любого класса, так что используйте их экономно.

Навыки

Как правило, бонусные навыки не являются привлекательной характеристикой престиж-класса. Избегайте бонусных навыков.

РАЗРАБОТКА СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый уровень престиж-класса должен включать существенную выгоду. Заклинателям определенно сложно оправдать пропуск новых заклинаний при получении новых уровней, поэтому престиж-классы, нацеленные на заклинателей, должны быть особенно привлекательны. Первой получаемой способностью или способностями нужно соответствовать минимальному уровню, в котором персонаж мог бы взять квалификацию класса. Таким образом, если следопыт может приобрести квалификацию в классе на 4-ом уровне, первый уровень престиж-класса должен быть приблизительно эквивалентен 5-ому уровню, который мог бы получить следопыт.

Основные способности, особенно совершенно новые силы, нужно тщательно прорабатывать. Они никогда не должны быть более мощны или полезны чем те вещи, которые могут сделать другие классы. Сверьтесь с существующими классовыми способностями, навыками и престиж-классами из *Руководства Ведущего* для примера. Если надо, при создании престиж-классов, заимствуйте непосредственно от способностей других классов.

Владение оружием и доспехами

Во многих случаях, всё, что вам нужно сказать – «[название престиж-класса] не получает никакого дополнительного владения оружием или доспехом». Престиж-классы никогда не удаляют владение доспехом или оружием. Если вы хотите ограничить доступ к доспехам, вы можете обговорить специальные способности, так, что они функционируют, только когда члены класса носят лёгкий доспех, или средний или лёгкий доспех. Если список классовых умений содержит умения, которые затрагивают штрафы к проверке доспеха, то это также помогает ограничить доспех. Также можно ограничить оружие: дайте классу кодекс поведения, который обязывает использовать лишь некоторое оружие, типы оружия или доспехов.

Для дальнейшего ограничения оружия, сосредоточьтесь специальные способности на группе оружия или определённом оружии. Мастер цепей, например, не получает выгоды от своего класса, если только не использует цепь.

Заклинания, Списки Заклинаний, и Уровни Заклинателя

Некоторые утверждают, что вы не можете создать престиж-класс заклинателя, не дав прогрессию заклинания «+1 уровень существующего класса». Члены класса могут получить уровень заклинателя на каждом уровне, каждом втором уровне или на каждом третьем уровне. Более редкое получение уровня заклинателя отклоняет средоточие класса на заклинателе, поэтому классовые способности должны это компенсировать, чтобы класс оставался привлекательным для игрока.

Вместо того, чтобы создавать истинные престиж-классы заклинателей, приведите небольшой список заклинаний, доступных престиж-классу, который даёт способность читать заклинания персонажам, которые обычно этого не умеют. Составив такой список, вы также должны привести таблицу, показывающую доступ к заклинаниям в зависимости от уровня класса. Таблица 6-11 ниже, показывает доступ к заклинаниям для всех стандартных классов.

Таблица 6-11: Доступ к заклинаниям (по уровням класса)

Уровень заклинания	Уровень Жреца, Друида или Волшебника	Уровень Колдуна	Уровень Барда*	Уровень Паладина или Следопыта*	Уровень Адепта*
0-ой	1-ый	1-ый	1-ый	-	1-ый
1-ый	1-ый	1-ый	2-ой	4-ый	1-ый
2-ой	3-ий	4-ый	4-ый	8-ой	4-ый
3-ий	5-ый	6-ой	7-ой	11-ый	8-ой
4-ый	7-ой	8-ой	10-ый	14-ый	12-ый
5-ый	9-ый	10-ый	13-ый	-	16-ый
6-ой	11-ый	12-ый	16-ый	-	-
7-ой	13-ый	14-ый	-	-	-
8-ой	15-ый	16-ый	-	-	-
9-ый	17-ый	18-ый	-	-	-

* - Provided персонаж имеет доступ к бонусным заклинаниям

При назначении количества заклинаний, которые персонаж может читать на данном уровне, обратитесь к *Руководству Игрока* для примеров прогрессии заклинаний. Если ваши престиж-классы готовят заклинания как жрец, используйте таблицы жреца и друида в качестве руководства. Если ваши престиж-классы готовят заклинания как волшебник, используйте таблицу волшебника в качестве руководства. Если ваш класс не готовит заклинания, используйте таблицы колдуна.

Списки заклинаний всегда должны иметь больше заклинаний низкого уровня, чем высокого. В результате, лучше начинать составлять список, выбирая заклинания самого высокого уровня, которые может знать класс. Например, предположим, что вы создаёте класс подобный паладину и следопыту, который можете знать заклинания до 4-ого уровня. Список заклинаний класса должен иметь больше заклинаний 3-его уровня, чем заклинаний 4-ого, больше заклинаний 2-ого уровня, чем 3-его, и больше заклинаний 1-ого уровня, чем 2-ого.

Список заклинаний должен иметь заклинания, соответствующие классу и не больше - для широкого разнообразия заклинаний, персонаж может собрать уровень волшебника или жреца.

Иногда, если заклинание – «знаковое» заклинание престиж-класса, вы можете понизить его уровень, что класс получил одно такое заклинание. Например, для престиж-класса Маг Пламени, *огненную стену* можно было бы рассмотреть заклинанием 3-его уровня, а не 4-ого. Эта техника должна использоваться осторожно. Сделайте так раз или два для данного класса. Обычно, если класс имеет другие притягательные силы или выгоды, в этом нет необходимости.

ЗАТРАТЫ И БАЛАНС

Уровни в престиж-классах никогда не должны быть настолько хороши, что персонаж был бы настолько глуп, чтобы не взять их. Балансирование класса предотвращает эту возможность. Перед работой над способностями престиж-класса, рассмотрите то, чем персонаж должен пожертвовать, чтобы взять этот престиж-класс. Такое жертвование - затраты входа в престиж-класс.

Кубик Жизней: некоторые классы явно быстрее приобретают квалификацию в престиж-классе, чем другие. Этим классам, возможно, придётся принять меньший КЖ при взятии уровней в престиж-классе. Для них это - стоимость, но для других классов, этот КЖ может быть больше. Например, престиж-класс, использующий d8 как КЖ, имеет стоимость для варваров, воинов, паладинов и следопытов, но он представляет выгоду для бардов, плутов, колдунов и волшебников.

Очки Умений: ясно, что некоторые классы никогда не теряют, когда они берут престиж-класс. Например, воины и волшебники не могут иметь меньшего количества очков умений, чем они уже имеют. Точно так же и с Кубиком Жизней, выгода одного класса может оказаться потерей для другого класса. Престиж-класс, который предоставляет 4 очка умения за уровень + модификатор Интеллекта, представляет выгоду для воинов и волшебников, но это стоимость для плутов.

Классовые Умения: влияние списка классовых умений может быть сложным для суждения. Класс с длинным списком умений и соразмерным количеством очков умений походит на выгоду для многих классов, но если список умений престиж-класса достаточно сильно отличается от списка классов наиболее похожих на него, это может быть не выгодным.

Прогрессия Атаки: как упомянуто выше, БА может быть стоимостью, но волшебник или колдун не может иметь худшей прогрессии атаки, чем в его стандартном классе, но все другие классы могут.

Прогрессия Спасброска: если класс имеет два или все хорошие спасброски, то престиж-классы с меньшим количеством хороших спасбросков должен иметь соблазнительные способности, чтобы привлечь внимание игрока. Например, сосредоточенный на монахе престиж-класс, с требованием медленного падения (30 фт.) и с единственным хорошим спасброском, нуждается в мощных способностях, чтобы привлечь любого, кроме эксмонаха.

Навыки: навыки - стоимость для престиж-классов в двух случаях. Во-первых, требование менее оптимальных навыков - стоимость. Если престиж-класс требует навыков Крепость Тела, Повышенная Стойкость и Улучшенный Бег, воины должны будут бросить Любимое Оружие, Могучий Удар и подобные типичные навыки воина, чтобы квалифицироваться в престиж-классе. Требование навыков не из списка бонусных навыков класса, также представляет специальную стоимость.

Специальные Способности и Чтение Заклинаний: оба этих требования представляют собой стоимость, потому что они могут вынудить персонажа к мультиклассированию, чтобы войти в престиж-класс.

Домены: это требование может вынудить жреца сменить божество-покровителя, чтобы приобрести квалификацию в престиж-классе. Потеря сил домена и смена доменных заклинаний может быть реальной стоимостью для таких персонажей.

Специальное: специальные требования могут наложить стоимость. Персонажи, желающие взять уровни в престиж-классе должны принять эту стоимость. Например, вы могли бы создать престиж-класс с ограничениями на мультиклассирование. Или, например, Охотник на Мёртвых требует от кандидата потери уровня от атаки нежити.

Специальные Соображения

Престиж-классы, привязанные к организациям, могут иметь продолжительные требования. Они могут включать достижения, пошлины, строгое выполнение определённых правил или личные пожертвования. Становление членом престиж-класса может включать ученичество у других членов престиж-класса, или, в конечном счёте, служение наставником у предполагаемого члена престиж-класса.

Описание престиж-класса может иметь сюжетную линию. Могущественные враги ищут членов престиж-класса, или они сталкиваются с предубеждениями местных жителей. Членство в некоторых престиж-классах может даже быть незаконным, особенно если они используют запрещённые знания. Эти сюжетные линии могут прийти с престиж-классами, которые представляют определённую группу в мире кампании, или они могут быть привязаны к престиж-классам, которые просто имеют дело со знанием. Убийцы Драконов могут и не быть формальной организацией, например, но их репутация, тем не менее, идёт впереди них.

Категории Престиж-классов

Вообще, престиж-классы подпадают под следующие категории. Когда вы придумываете ваш собственный престиж-класс, подумайте о том, как бы вы классифицировали его, или использовали бы нижеследующие категории.

ПАЛАДИНЫ И МОНАХИ

При создании престиж-классов, паладины и монахи призывают к специальному рассмотрению. Поскольку эти два класса не могут мультиклассировать свободно, их членов тяжелее убедить в интересе к престиж-классу. При создании престиж-классов, члены которых должны включать паладинов, монахов или обоих, рассматривают добавление следующего примечания:

Примечание Мультиклассирования: монах (или паладин) может свободно мультиклассировать с этим классом. Монахи (или паладины), которые уже взяли уровни в другом классе, могут снова взять уровни в монахе (или паладина) после получения уровня в [название престиж-класса].

Престиж-классы, которые предлагают большую силу, могут не нуждаться в этом примечании. Хорошо сбалансированные престиж-классы, возможно, нуждаются в нём, чтобы препятствовать выбору сместиться слишком далеко в пользу простого взятия уровней в стандартном классе.

Ролевые Классы Партии: четыре основных роли определяют классическую приключенческую партию: боевая сторона, скрытная, тайный заклинатель и божественный заклинатель. Классы боевой стороны включают варвара, воина, монаха, паладина и следопыта. Бард, монах, плут и следопыт - примеры, скрытного класса. Тайные заклинатели, очевидно, включают колдунов и волшебников, а также бардов. Жрец и друид - примеры классов божественных заклинателей, как и паладин со следопытом, но в меньшей мере. Выбор навыков, умений,

заклинаний и классовых способностей помогает настроить эти стандартные классы. Ролевые престиж-классы партии ещё больше продвигают такую настройку. Специальные способности дуэлянта чётко отделяют его от воина с рапирой и Фехтованием. Способности Теневого Танцора очень сильно отличаются от таковых у монахов или плутов.

Архимаг и иерофант приводят важные примеры другого выбора в создании престиж-классов. Вместо того, чтобы иметь двадцать уровней (как у стандартных классов) или десять уровней (как у тайного лучника, дуэлянта, дварфийского защитника и теневого танцора), они имеют только пять. Дело в том, что классы, на которых они базируются, жрец и волшебник, уже делают хорошую работу по поддержке партии.

Классические Классы: фэнтези-литература помогла определить некоторые классические роли. Некоторые, типа варвара, являются стандартными классами в *Руководстве Игрока*. Другие требуют престиж-классов. Убийца и Чёрный Страж – классические образы в структуре П&Д, а игра никогда не была бы без них полной.

Эти два класса, также являются примерами другого использования престиж-классов. Согласно *Руководству Игрока* «Стандартные персонажи хорошие или нейтральные, но не злые. Злое мировоззрение - для злодеев и монстров». Эти престиж-классы существуют для НИПов, позволяя вам создать незабываемых противников для героических ПИ.

Классы на Основе Расы: расовые престиж-классы развивают расу, давая определённые правила для отражения её способностей. В то время как каждая раса, детализированная в *Руководстве Игрока*, имеет различные способности, тайный лучник и дварфийский защитник помогают продемонстрировать, как посредством правил каждая раса соответствует образцам, представленным в мирах кампаний и традициях фэнтези. Вы можете легко создать престиж-класс, которые далее определяют эти образцы, типа дварфийского кузнеца, разведчика полуросликов или демонских полуорков.

Ситуативные Классы: иногда вам может понадобиться, чтобы персонаж действительно блистал в определённой ситуации. В то время как навыки, умения и способности позволяют это сделать, престиж-классы поднимают эту задачу на новый уровень.

Мастер знаний - пример ценности продвижения как заклинатель. Мастер знаний продолжает получать известные заклинания, заклинания в день и уровни заклинателя, как будто он получает уровни в его стандартном классе. Это необычайно ценно для заклинателей, и поэтому класс должен иметь соответствующие затраты.

Функциональные Классы: функциональные престиж-классы вращаются вокруг определённых правил или функций, типа планарного путешествия или псиоников. Там, где ролевой престиж-класс сосредоточен на потребностях партии, а ситуативный престиж-класс сосредоточен на ситуациях в кампании, функциональный престиж-класс специализируется в одном аспекте правил игры. Ходок за горизонт, например, сосредоточен на дальних путешествиях и приспособлен к диким окружающим средам. Он гораздо продвинутей простого следопыта. Вы можете создать подобные классы для дальнего боя, некромантии или обращения нежити.

Комбинированные Классы: обычно персонаж должен замедлить развитие классовой способности при получении уровней в другом классе. Престиж-классы позволяют сосредоточиться персонажу на тех особенностях, которые он хочет развить при принесении в жертву тех, которыми он не занимается. Тайный фокусник - пример пересечения плутов с тайными заклинателями. Невиданный рыцарь скрещивает тайных заклинателей с воинами или другими сосредоточенными на бое престиж-классами.

ОРГАНИЗАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Некоторые персонажи предпочитают независимое существование, не присоединяясь ни к кому, кроме других ПИ. Другие присоединяются к большим группам НИПов. Национальная ли это армия, тайное общество или команда пиратского корабля, организации, к которым присоединяется ПИ, имеют преимущества и обязанности, которых не имеют независимые персонажи. Используемая должным образом, организация, к которой все ПИ за вашим столом могут присоединиться, усиливает связи между персонажами, глубже погружает их в мир игры и добавляет драматический элемент к их приключениям.

До некоторой степени организации ПИ подобны престиж-классам. Персонажи часто должны заработать право вступить в организацию, они получают специальные льготы за членство с определённой группой. Группа, которую они выбирают, предлагает определённый образ жизни.

Идеальная организация ПИ – это что-то такое, к чему каждый за вашим игровым столом, независимо от расы или класса хочет присоединиться. Организации обычно имеют долгосрочные цели, которых ПИ могут достигнуть совместно. Если класс или престиж-класс отвечает на вопрос «Кто я?», то организация ПИ отвечает на вопрос «Кто мы?».

ВЫГОДЫ КАМПАНИИ

Чтобы создать хорошую организацию для ПИ, Мастеру нужно немного потрудиться, но зато она даст три главных выгоды для вашей продолжительной кампании.

Организация Улучшает Единство ПИ: так как каждый работает на одну цель – абстрактную или конкретную - персонажи не распыляют свои усилия. Паладин-эльф и плут-дварф не очень-то ладят между собой, но если они - часть одной организации, они уже имеют связь, на которой они могут построить дружбу. По мере пополнения вашей игры новыми игроками и персонажами, вы можете легко присоединить их к существующим ПИ: они - часть большей организации, а не абсолютные незнакомцы.

Организация Погружает ПИ в Мир Игры: оставленные на произвол судьбы, некоторые ПИ просто дрейфуют по поверхности мира, который вы создаете, никогда по-настоящему не вовлекаясь в любое из обществ, конфликты и сюжеты, которые вы придумали. Для некоторых стилей игры этого достаточно, но многие П&Д игроки любят чувствовать себя причастными к игровому миру. Организация для ПИ - хороший способ «втянуть» игроков в сеттинг, дать им набор врагов и союзников, против которых они могут выступить или принять их сторону.

Организация Делает Жизнь Мастера Более Лёгкой: большинство организаций ПИ обеспечивает некоторый вид материальных выгод их членам – а иначе зачем ПИ к ним присоединяться? Хорошая организация обеспечивает выгоды и для Мастера. Если ПИ лояльны к организации, Мастер может втянуть их в приключение простым указанием лидера организации. Организация может также предоставить безопасный кров (буквально или фигурально), где игроки могут оправиться между сражениями и провести свободное время.

СОЗДАНИЕ ОРГАНИЗАЦИЙ ПИ

Создание организации, к которой присоединится ПИ, больше искусство, чем наука: нет никакого правильного или неправильного способа сделать это. Три примера организаций ниже, соответствуют общему формату, который содержит элементы, которые вы могли бы добавить вашим собственным организациям.

Требования Входа: в отличие от престиж-классов организация может принять членов низких уровней. Вы не должны обращаться к определённой игровой механике, если она не является соответствующей для организации.

Выгоды: организация должна обеспечить некоторую материальную выгоду, если только вы абсолютно не уверены, что игроки за столом не присоединяются к ней только по альтруистическим причинам. П&Д уже переполнены системами наград ПИ, поэтому вы не должны давать больших выгод. Вместо этого сосредоточьтесь на выгодах, которые позволят провести вашу игру более плавно.

Например, если организация даёт ПИ лёгкий и недорогой доступ к НИПу-жрецу 9-ого уровня, это сделает вашу работу более лёгкой. Умиравший ПИ может быстро получить заклинание *оживления*, минимизируя время бездействия игрока за игровым столом. Это - материальная выгода для игроков, но активно она не затрагивает ПИ в каждодневной игре.

Рассмотрите следующие категории выгод.

Экономика: вы можете изменить обычные правила по закупке и продаже, придумав организацию, которая платит на 50% больше за некоторые вещи, или такую, которая предлагает скидку на покупаемые вещи.

Вы можете также создать организацию, которая платит своим членам напрямую, но хорошенько подумайте о том, как радикально изменится чувство богатства в П&Д по мере достижения более высоких уровней. Заработок в 100 зм в месяц напоминает царское богатство на 1-ом уровне, но составляет гроши на 15-ом уровне. Если вы хотите иметь организацию, которая платит ПИ, рассмотрите альтернативу заработку. Организация может предложить покрыть приключенческие расходы (типа дорогих материальных компонентов) или предложить плату на основе бонуса (типа щедрости). Таким образом вы будете полностью контролировать экономику П&Д за вашим игровым столом.

Снаряжение: некоторые организации выдают снаряжение напрямую, типа магических вещей, лошадей или парусных судов. Эта категория включает выдачу снаряжения взаймы. Как и с зарплатой, рассмотрите, как воспринятая ценность вещи изменится по мере продвижения персонажей по уровням.

Услуги: НИПы, члены организации, могут делать некоторые вещи для ПИ, типа чтения заклинаний и создание магических вещей из сырья, которое приносят персонажи. Доступ к чернорабочим низкого уровня и наём наёмников также попадают в эту категорию.

Информация: некоторые организации полезны своими сведениями, которые они могут рассказать персонажу. Установите бонус проверки Знания для мудрецов в пределах организации. Членство может также обеспечить услуги типа перевода, доступ к редким книгам и картам, доступ к книгам заклинаний для ПИ-волшебников. Магическое ясновидение для ваших сценариев, типа *связи с иным миром* - мощный пример такого ресурса, но он может стать бедствием, если вы не готовы к его использованию.

Доступность: организации могут иметь штаб и другие важные места, типа крепостей, планарных ворот или запрещённых островов. Они могли бы предложить необычные средства транспорта, типа караванов пустыни

и летучих кораблей. И снова, эти выгоды обеспечивают удобство для вас как для Мастера - они доставляют ПИ к местам приключений гораздо быстрее.

Статус: наконец, некоторые организации имеют элементы социального статуса, неважно, в пределах ли общества в целом (типа благородного ордена рыцарей) или подкультуры (типа гильдии воров).

Если вы связываете престиж-классы с организациями, вы должны потребовать членства в организации для любого потенциального члена престиж-класса.

Сражения: П&Д приключения обычно содержат бои, и организации, которые создают такие приключения, хорошо знают об опасностях мира, в котором они живут. Конечно, не все организации сосредоточены на боях, но все, по крайней мере, признают преимущество сильной защиты. Как часто организация сталкивается с угрозами, влияет на характер её миссий и цели.

Продвижение: решите, как организация принимает в свои ряды новых членов. Затем продумайте, на что походит продолжительное членство, и какие возможности для продвижения будет иметь ПИ.

Миссии: какие миссии предпринимает организация? Они направлены на определённые цели или предназначены, чтобы преследовать общие принципы? Персонажи назначаются на решение каждой задачи, или они могут проявить инициативу при преследовании целей организации? Миссии могут быть и просты, и сложны.

Обязанности: тщательно продумайте, что по минимуму должен делать ПИ, чтобы оставаться членом организации. П&Д игроки любят убежать спасти мир при каждой возможности, так что позвольте им некоторую степень свободы в большинстве организаций.

Структура: решите, кто главный в организации. Затем определите, на кого похожи его заместители. Потратьте некоторое время на других известных членов, типа основателя организации, особенно примечательного героя или предателя, чье имя проклинает каждый. Если ваши игроки любят политические интриги, разработайте фракции и конкуренцию в пределах организации, или конфликты с другими организациями.

Реакция НИПов: выясните, как средний «обыватель на улице» реагирует на организацию. Затем рассмотрите, как различные группы и фракции, важные для вашей кампании могли бы отреагировать по-другому. От того, насколько важен этот элемент, очень сильно зависит то, является ли организация общественной или секретной.

Знания: если кто-то хочет побольше узнать об организации, какое умение надо применить? Какие детали можно узнать при разных УС? Гораздо тяжелее узнать о тайных организациях, чем об общественных организациях с легендарными историями.

Столкновения: определите, как будут проходить столкновения с членами организации, независимо от того, являются ли ПИ членами организации или нет. Составьте статистику для персонажей, с которыми будут взаимодействовать ПИ. Это может быть лидер, или это может быть неприметный член, в зависимости от организации и уровня ПИ. Можно попробовать составить статистику организации для вступления в неё, но всё таки, будет лучше сосредоточить ваши усилия на НИПах, с которыми персонажи, скорее всего, встретятся во время игровой сессии.

Адаптация: три организации, представленные ниже, показывают примеры того, как изменить их для использования в вашем уникальном игровом мире.

Другие Элементы Игры: организация часто может быть вдохновением для локаций, магических вещей, навыков, заклинаний или престиж-классов.

ОРДЕН ДРЕВНИХ ТАЙН

"Мы так гордимся нашими великими городами, нашими обширными империями и нашей могущественной магией. Но в туманном прошлом скрыты чудеса, которые поражают наше слабое воображение."

Ертенек Морок, исследователь Ордена Древних Тайн

Скрытная группа людей посвятила себя нахождению потерянных знаний прошлого. Орден Древних Тайн посылает своих членов во все концы света, чтобы они исследовали руины, преодолевали опасности и возвращались с полными фургонами давно потерянных сокровищ.

Присоединение к Ордену

Орден знает, насколько опасна его работа, поэтому он настаивает на минимальном уровне компетентности его агентов ради их собственной безопасности. Орден старается изо всех сил отделять себя от простых грабителей могил – хотя бы мотивом, если не методами – поэтому все члены имеют, по крайней мере, дружественные отношения с древней историей.

Требования к Вступлению: ББС по Стойкости, Реакции и Воле +1; Знание (история) 1 ранг.

Орден Древних Тайн знает, что все безопасные, легко исследуемые руины уже давно полностью обобраны историками и авантюристами. Остались лишь опасные, отдалённые и хорошо-охраняемые места, поэтому орден принимает на работу телохранителей, целителей и «экспертов проникновения», которые будут сопровождать учёных-исследователей. Таким образом, каждый класс может занять место в ордене, от воина, который сражается с аборигенами джунглей, плута, который разоружает ловушки и открывает двери склепа, до жреца, который уничтожает нежить гробниц.

Поскольку Орден Древних Тайн образовался из слияния других эзотерических обществ, монахи и волшебники особенно часто встречаются в его рядах. Стремления волшебников к знаниям делает их хорошими исследователями, в то время как сильная самодисциплина монахов позволяет им преследовать цели ордена без отвлечений и страхов.

Экспедиции Ордена во многом походят на типичную группу авантюристов - и в этом нет ничего плохого. Безотносительно классов ПИ, они будут проявлять свою многосторонность и специальные способности, проходя испытания многими опасностями руин, которые они исследуют.

ПИ обычно получают приглашение присоединиться к Ордену Древних Тайн после того, как они найдут вещи исторического значения во время своих приключений. Например, если они продают изумрудную статуэтку, которую они нашли в гробнице, ПИ могут встретить агента ордена как покупателя. Этот покупатель начинает беседу, которая в свою очередь может, в конечном счёте, привести к приглашению присоединиться к Ордену Древних Тайн.

Реже орден связывается с авантюристами в качестве патронажа, предлагая им возможность исследовать определённую местность в обмен на снижение цен. Однако, орден имеет множество своих собственных агентов, поэтому этот подход используется в случае, когда члены ордена заняты или внештатные сотрудники имеют уникальные способности или доступ к рассматриваемому месту.

В любом случае, орден гордится своими членами. Когда персонажи впервые присоединяются к ордену, они подвергаются ряду физических, умственных и магических испытаний, чтобы орден имел представление об их способностях. Затем их посылают на испытание в руины, подземелья или другие места, не имеющие большого исторического значения. Чем более ценны исторические знания и сокровища, которые принесли персонажи, тем более прибыльно и опасно будет их следующее задание.

ВЫГОДЫ ОТ ЧЛЕНСТВА В ОРДЕНЕ ДРЕВНИХ ТАЙН

Орден Древних Тайн исследовал могилы, храмы и руины в течение многих столетий, поэтому он может позволить себе быть придирчивым в том, что требуется от экспедиции. Соответственно, как члены, ПИ могут оставлять себе почти все сокровища, которое они находят. Орден хочет получать лишь определённые изделия исторического значения, многие из которых имеют маленькую или никакую ценность. Орден позиционирует себя как несравненный продавец исторической информации и поставщик редкой старины, поэтому он может позволить себе оставлять награбленное в руках его членов. Не удивительно, что обещание богатства мотивирует этих исследователей рисковать жизнью.

Экономика: Орден Древних Тайн владеет многими старинными предметами, которые уже изучены и не подходят для дальнейшего использования исследователям. В то время как древний магический меч не представляет особой ценности для историка ордена в его офисе, он определённо полезен для поисковиков ордена.

Как агент ордена, персонаж может купить волшебное оружие, доспехи, кольца, палочки и чудесные вещи за 80% их рыночной цены. Однако, это отнимает много времени, и даже хранилища ордена не содержат каждую магическую вещь. Если ПИ интересуется получением определенной магической вещи у ордена, он должен подождать две недели, пока его запрос будет рассмотрен различными отделениями ордена. Вещь может быть доступна сразу (30%-ый шанс), попозже (30%-ым шансом).

В общей сложности Орден Древних Тайн имеет лимит золота – 70000 зм (как будто орден по размеру соответствует сообществу в пределах между большим городом и столицей; см. страницу 137 *Руководства Ведущего*).

Снаряжение: орден ожидает, что ПИ будут самостоятельными исследователями. Орден не снабжает авантюристов, но он будет обеспечивать тыловую поддержку и транспортирование для особенно больших или необычных экспедиций.

Например, если орден заказал персонажам вернуть три части Колосса Корвенона (статуя 40 фт высотой), он обеспечит партию фургонами, требуемыми для транспортирования статуи. Однако, защита фургонов ложиться на ПИ.

Услуги: руководители отделов исследований ордена обязаны подготовить экспедицию, поэтому они часто нанимают наёмников типа проводников, возниц, переводчиков и гидов для поисковых групп. Обычно наёмникам платит орден, хотя ПИ и сами могут предложить им маленький процент от доходов экспедиции.

Информация: прежде всего, Орден Древних Тайн может указать персонажам место, которое можно исследовать. Собранию древних карт ордена нет равных, и оно постоянно обновляется и улучшается. Типичное приключение для ордена начинается с планирования исследования, где ПИ говорят что-то вроде: «Недавнее исследование показало существование храма/руин/склепа/крепости в (вставляете отдалённое местоположение)». Персонажи немедленно получают любую информацию, которую имеет орден об участке, типа карт, потенциальных опасностей, исторических деталей и близлежащих опасностей. Информация не обязательно должна быть исчерпывающей и точной, если ПИ не ходили туда до этого.

Это не столь же захватывающе как карта к затерянному храму, но историческая информация в архиве ордена может быть полезным ресурсом. В пределах средств обслуживания ордена, члены имеют свободный доступ к исследователю со Знанием (история) с модификатором +15 или Знанием (любая другая категория) +10. Взяв две недели, более знающий мудрец (+20 в истории и +15 в других категориях) может ответить на письменный запрос.

Доступность: как члены Ордена Древних Тайн, ПИ имеют доступ к средствам обслуживания ордена: скромные здания в большинстве больших городов и столиц. Региональные штабы ордена часто находятся около университета города, храма Боккоб или некоторого другого центра обучения. Немногие старинные вещи подолгу хранятся в различных штабах, поэтому орден полагается на вооружённую охрану и магические обереги для защиты.

В региональном штабе персонажи могут встретиться с планировщиками исследований, которые рассказывают им о новых местах для исследования, получить помощь по тыловым вопросам, типа найма проводников, и отдать антиквариат по окончании экспедиции. Лишь члены ордена могут пройти в зал штаба - не каждый достоин увидеть накопленные знания прошлого.

Орден также имеет безопасные хранилища, где он хранит свои накопленные вещи, особенно те, за которые он надеется получить дальнейшее вознаграждение за изучение. Хранилища ордена почти всегда находятся в отдалённых местах и хорошо охраняются магической и обычной защитой. Многие хранилища были когда-то местами исторического значения, которые орден полностью исследовал, а затем приспособил для его собственных нужд. Исследователи ордена редко получают доступ к хранилищам, местоположение которых - секрет, известный только наиболее высоким эшелонам исследователей.

ИГРА ЗА ЧЛЕНА ОРДЕНА

Многие вещи могут заставить персонажей заняться исследованиями: осознание его собственной пользы, испытания отдалённых локаций и экзотические опасности, или острые ощущения от «большого куша», когда они находят комнату с сокровищами. Какая бы причина не была, авантюристов заставляют спускаться вниз в тёмные, опасные места, исследовать территории, на которые не ступала нога человека в течение многих столетий или тысячелетий.

Поисковики и Орден Древних Тайн, таким образом, имеют символические отношения. Орден периодически рассказывает ПИ о новых местах для исследования, а те приносят знания и старинные вещи для дальнейшего исследования, что в свою очередь приводит к новым местам. И пока исследователи ордена и поисковики пересекаются, обе группы остро осознают насколько необходимы умения и способности каждой группы для целей ордена.

Бои: поисковики ордена сражаются только при необходимости - но когда дела приводят их в древние руины, могилы и храмы, им приходится сражаться часто.

По возможности, поисковики используют хитрость или магию, чтобы достигнуть участка исследования, особенно если обычная альтернатива - длинный по времени поход через враждебные территории. Если участок не может быть достигнут при помощи магии, они должны сражаться с тварями, бандитами и другими опасными существами, которые живут около нужной территории.

По достижении нужной локации персонажи должны сражаться с бесчисленными ловушками, оставленными последними жителями территории, учитывая любых защитников, которых там оставили. Часто эти защитники - нестареющие существа, типа нежити и конструкций. Иногда они должны прокладывать свой путь через новых жителей территории. Если ПИ хотят достигнуть Храма Солнц-Близнецов (которому тысяча лет), их реальной оппозицией может выступить племя куо-тоа, которое обжило этот храм несколько десятков лет назад.

Продвижение: поисковики ордена могут продвигаться по уровням посредством системы известной как «степень». Персонажи после инициации становятся поисковиками, пока они успешно не заканчивают экспедицию для ордена. После того они становятся поисковиками первой степени.

После этого, персонажи продвигаются на одну степень каждый раз, когда они приносят вещи исторического значения; каждая вещь, которую приносят поисковик, поднимает порог того, что составляет «значение». Для более низких степеней принести образец древнего искусства или сведения о старой цивилизации может быть достаточным. По мере достижения ПИ высших степеней, требуется гораздо больше, чтобы

впечатлить исследователей ордена - религиозные тексты, функционирующие магические вещи или карты ранее неизвестных территорий.

Предоставление степени основывается на историческом значении экспедиции, а не на её опасности. В то время как эти два фактора часто взаимоувязаны, возможно, столкнуться с великими опасностями и прийти домой с пустыми руками, или, при удаче, можно найти великую историческую вещь при минимальном риске. Таким образом, поисковики ордена редко обращаются к степеням при разговоре друг с другом. Степени - главным образом, система ранжирования, используемая планировщиками экспедиций и исследователями.

Некоторые планировщики экспедиций предлагают определённые миссии только тем поисковикам, которые достигли определённой степени, часто пятая или десятая. Такие экспедиции часто имеют целью «критические» территории - те, которые как предполагает орден, могут иметь только один шанс на исследование. Храм, расположенный на склоне вулкана, разрушенный город, который появляется на Материальном плане на одну неделю каждое столетие, или древняя гробница в центре идущего огромного сражения – это всё примеры областей, куда направляют только лучших поисковиков ордена.

Миссии: в своей основе, экспедиции ордена просты: планировщик экспедиции даёт персонажам карту и инструкции. Затем они преодолевают опасности территории и возвращаются с сокровищем для себя и исследователей ордена.

Иногда орден предлагает специфические миссии. Например, ПИ можно послать разведать особенно большой участок, типа разрушенного города, чтобы идентифицировать его главные здания и оценить его опасности. Они должны вернуться только с информацией: например, карта, каталог разрушенных зданий, копии рун, выгравированных на стенах города. Будущие экспедиции – возможно, во главе с ПИ, возможно, нет – будут заниматься различными зданиями в пределах города отдельно.

Иногда поисковики ордена теряются или просто никогда не возвращаются из экспедиции. Персонажам можно было бы поручить спасти выживших из предыдущей экспедиции или, по крайней мере, установить их судьбу.

Обязанности: Орден Древних Тайн понимает, что экспедиции могут занимать месяцы, и признаёт, что некоторые поисковики будут заниматься делами, которые не имеют какого-либо отношения к ордену. Пока ПИ участвуют в одной экспедиции в год и не проваливают миссию, они остаются членами ордена на хорошем счету.

ОРДЕН И МИР

«Прочь, нарушители! Ужасы, захороненные здесь, не должны попасть в ваш ничего не подозревающий мир.»

Аль-Юрак лич для экспедиции ордена, которая открыла его могилу

Орден Древних Тайн - организация, предназначенная, чтобы поддержать эпизодическую игру в П&Д. Каждый эпизод - приключение на основе участка, которое начинается с брифинга в ордене, продолжается как фактическое исследование участка и заканчивается возвращением в цивилизацию.

Вам как Мастеру, нужно определить, как сильно должны быть увязаны эти эпизоды. Если это будет слабая связь, или вообще никакой, у вас будет большая степень свободы при создании различных территорий для исследования: могила лича в одном месяце, храм сахуагинов в следующем, и разрушенный монастырь гитцераев на Плато Неопределённости после этого. Если вы увязываете эпизоды, вам понадобится для каждого участка раскрыть историческую информацию, которая ведёт к следующему участку, и, в конечном счёте, опыт персонажей на одном участке может помочь им выжить на следующем.

Структура: Орден Древних Тайн состоит из трёх различных групп. Руководители исследований устанавливают задачи ордена, управляют её финансовыми ресурсами и расставляют приоритеты исследований. Они одобряют исследование каждого нового участка и назначают поисковиков на каждую экспедицию.

Поисковики выполняют большую часть работы ордена. Они исследуют участки, имеют дело с опасностями, а затем приносят исторические вещи ордену. ПИ, почти всегда, будут поисковиками. Хотя поисковики занимают центральные роли в миссиях ордена, они, обычно, всегда в экспедициях, поэтому они не участвуют во внутренней политике ордена или полном принятии решения.

Исследователи - связь между поисковиками и руководителями исследований. Академические мудрецы детально изучают вещи и знания, которые добывают поисковики. Как только их исследование раскрывает информацию о новом участке, они подают рапорты руководителям исследования, которые решают, заслуживает ли этот участок новой экспедиции.

Реакция НИПов

Большинство людей просто не интересуется историей, поэтому их начальное отношение к членам Ордена Древних Тайн - безразличное. Типичный НИП думает об исследователях и руководителях как о

мудрецах. Поисковиков ордена рассматривают как путешественников и авантюристов. Другие историки, жрецы Боккоба и студенты колледжей колдовства расценивают членов ордена более благоприятно, со стартовым отношением - дружественное.

Это не подразумевает, что у ордена нет конкурентов и врагов. Два противника заслуживают особого внимания..

Полуэльф Барон Ирияч управляет обширной сетью мародёров и контрабандистов, и он стремится опередить Орден Древних Тайн на любом потенциальном участке исследований. Он делает это тремя способами: проникновением в ряды ордена и крадя карты и знания, выслеживая или подстерегая поисковые группы в пути к прибыльному участку, и разыскивая и врываясь в хранилища ордена, чтобы их ограбить.

Другой враг представляет собой одно из древних обществ, которое теперь изучает орден. Хакралианская Империя распалась многие столетия назад, но многие из её гробниц и храмов сохранились до сих пор. Хакралианцы были помешаны на смерти и загробной жизни; они использовали магию предсказания и выяснили, что Орден Древних Тайн однажды разграбит их могильники и другие священные места. Поэтому они создали сеть агентов (некоторые из которых нежить, другие - конструкторы) известную как Защитники Грядущего Рассвета, чтобы сокрушить орден и защитить содержимое Хакралианских хранилищ. Основное Хакралианское пророчество гласит о возрождении империи, поэтому Защитники и пекутся о своих захоронениях.

ЗНАНИЯ ОБ ОРДЕНЕ ДРЕВНИХ ТАЙН

Персонажи с рангами в Знании (история) могут больше узнать об этой организации.

УС 10: Орден Древних Тайн посылает экспедиции на территории исторического значения ради сбора антиквариата.

УС 15: Среди историков орден известен своим качеством исследований и тенденцией забирать из древних руин всё, что не прибито.

УС 20: Стать поисковиком ордена - хороший способ разбогатеть, но это опасно. Поисковики оставляют себе всё, что не представляет интереса для исследователей ордена.

УС 30: Барон Ирияч, торговец антиквариатом, щедро заплатит за информацию об идущих и намечающихся экспедициях ордена,

ОРДЕН В ВАШЕЙ ИГРЕ

Орден Древних Тайн представляет из себя превосходного покровителя для ПИ среднего уровня. Если собирается первая экспедиция, ПИ, вероятно, попросят присоединиться к организации в этот момент. Теперь вы имеете готовый стартёр для приключения всякий раз, когда вам это необходимо - планировщик ордена показывает ПИ карту.

Поскольку орден в значительной степени заботится о себе, легко смешать приключения, вовлекающие орден, с приключениями, которые не вовлекают исследование руин ради древних сокровищ. В вашей игре вы можете использовать орден в борьбе между другими силами и фракциями - если вдруг ПИ раскрывают некоторую древнюю тайну большого значения для вашего игрового мира.

Если ПИ в вашей игре присоединились к ордену, пускай они будут готовы к столкновениям в гробницах, полных смертельных ловушек, разрушенных храмах, содержащих странную магию, и древних руинах, которые не столь и заброшены, как кажется. Покажите им все возможности жанра исследования: трусливые или предательские гиды, враждебные аборигены, недобросовестные конкуренты, невиданные чудеса и т.д.

Столкновения: большинство членов ордена, с которыми столкнуться ПИ – их патроны. Планировщики ордена будут нанимать ПИ для участия в экспедиции.

В определённых обстоятельствах орден может стать полезным союзником, или конкурентом. Если ПИ исследуют участок самостоятельно и случается так, что они попадают в ловушку, поисковики ордена могут их спасти, если они будут проходить мимо. ПИ могут исследовать подземелье и обнаружить, что экспедиция ордена опередила их и забрала всё самое ценное и интересное.

Адаптация: как представлено, орден - самостоятельная, независимая группа. В вашей кампании орден можно было бы присоединить к церкви, правительству или другой организации. Орден мог бы быть колледжем в магическом университете, или он мог бы быть любимым проектом короля, который любит историю.

Другой способ приспособить орден к вашей кампании состоит в том, чтобы дать ему более материальную цель, чем «найти все потерянные секреты истории». Возможно, орден – группа людей, посвятившая себя решению великой магической загадки, которая не давала покоя мудрецам на протяжении многих столетий. Орден мог бы заниматься раскопками всех руин определённой эры или империи, потому что он ищет что-то определённое, или потому, что он лелеет надежду вернуть миру блеск прошлых веков.

СИЯЮЩИЕ КРЕСТОНОСЦЫ

"Мы устали стоять на баррикадах, ожидая очередную армию нежити или демонскую орду. Теперь нападать будем мы."

Атуракс, Капитан Крестоносцев

Воинственное оружие церквей и правительств с добрым мировоззрением, Сияющие Крестоносцы уничтожают силы зла – особенно демонов и нежить - везде, где они мог их найти.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К СИЯЮЩИМ КРЕСТОНОСЦАМ

Членство в Сияющих Крестоносцах предоставляется в качестве награды солдатам и авантюристам, которые показали героизм в битвах против сил зла или уничтоживших оплот демонов или нежити. Если ПИ побеждают зло в манере, которая заслуживает внимания правительств или церквей с добрым мировоззрением, они могут получить приглашение присоединиться к Сияющим Крестоносцам. Там, где крестоносцы популярны, члены ордена наслаждаются почитаемым социальным статусом, мало, чем отличающимся от статуса ветерана войн.

Хотя многие члены Сияющих Крестоносцев - паладины, стереотипные «рыцари в сияющих доспехах», орден знает, что такое сражение со злом. Таким образом, Сияющие Крестоносцы имеют в своих рядах членов из каждого класса и расы.

Требования к Вступлению: не-злое мировоззрение, ББА +2, должен быть известен тем, что уничтожил оплот нежити, демонов или дьяволов.

В целом, орден Сияющих Крестоносцев на треть состоит из паладинов, на другую треть – из нейтральных добрых и хаотичных добрых жрецов, воинов и следопытов. Оставшаяся треть члены других классов - наемники, безработные и авантюристы, которые подняли флаг Сияющих Крестоносцев.

Начальные тренировки новых членов Сияющих Крестоносцев минимальны. Новые члены узнают об истории организации, кодекс ордена и различные пароли и средства связи с лидерами крестоносцев. Чаще всего, если к Сияющим Крестоносцам присоединяется целая команда, то орден поощряет её командную работу. Обучение обычно заканчивается, когда персонажи приступают к выполнению первого задания как члены Сияющих Крестоносцев.

ВЫГОДЫ ОТ ЧЛЕНСТВА В СИЯЮЩИХ КРЕСТОНОСЦАХ

Поскольку их миссия – уничтожение сил зла везде, где возможно - Сияющие Крестоносцы часто оказываются рассеяны по всему миру. Боевые силы крестоносцев обычно участвуют в дюжинах больших битв или более, одновременно. И лишь когда требуется сплотиться против действительно ужасной опасности, члены ордена собираются вместе.

Экономика: Сияющие Крестоносцы считают, что его члены должны экипировать себя сами, но орден имеет множество жрецов, которые могут наложить на оружие крестоносцев специальную способность проклинать нежить и злых пришельцев за 75% обычной стоимости.

Снаряжение: там, где Сияющие Крестоносцы имеют крепость (обычно в 50% маленьких городов и во всех больших городах и столицах), члены ордена могут получить боевых коней и не-магическое снаряжение из арсенала крепости. Пока персонажи в очевидной степени не злоупотребляют этой привилегией, они могут не возвращать снаряжение.

Одна вещь заслуживает специального примечания: плащ (прим. перев.: дословный перевод слова tabard – плащ, одеваемый рыцарями поверх доспехов) крестоносца. Так как члены ордена происходят из множества религий, рас и наций, Сияющие Крестоносцы приняли простой плащ в качестве их знака отличия, а не святого символа или геральдического изображения на щите. На их плаще или робе, члены ордена носят эмблему в форме солнца, окружённого лучами света.

Традиционно, эмблема солнца выполнена в золотом цвете на синем плаще, но некоторые члены ордена носят плащи и других цветов. Некоторые выбирают национальные или религиозные цвета, чтобы подчеркнуть их наследие или двойное «гражданство». Другие делают это из практических соображений; плуты, служащие ордену, носят тёмно-синий плащ с чёрным солнцем.

Услуги: типичная крепость ордена имеет под рукой жреца 9-ого уровня, чтобы тот налагал заклинания защиты членов ордена; он требует только нужные материальные компоненты в обмен на заклинания. Самыми популярными заклинаниями являются – *разрушение чар, восстановление, излечение слепоты/глухоты, снятие проклятья, излечение болезни и малое восстановление*. Если ПИ хотят получить *предсказание, отпущение грехов, или оживление*, они должны подождать день, чтобы жрец подготовил их.

Как только персонажи достигают верхних эшелонов власти в ордене (примерно 10-ого уровня и, если они всё это время успешно выполняли мисси ордена), они получают высшую выгоду: свою собственную штаб-квартиру для группы.

Жрец 15-ого уровня, вооружённый многократным *движением почвы, каменной стеной, изменением формы камня* и подобными заклинаниями создаёт персонажам их штаб, помогает руководить командой каменщиков низкого уровня, плотниками и других ремесленниками. ПИ выбирают место и консультируются со жрецом ещё до начала строки, чтобы удостовериться, что готовое строение удовлетворит их потребности. Строительство занимает примерно месяц, хотя любые специальные запросы, которые выдвигают ПИ, могут увеличить этот срок. Группа ПИ может помочь усилиям жреца своими собственными заклинаниями, если хотят.

Когда жрец ордена заканчивает строение, приходит волшебник 17-ого уровня, чтобы создать постоянный набор *кругов телепортации*, связывающих штаб с ближайшей крепостью Сияющих Крестоносцев.

Информация: хотя отдельные члены ордена осведомлены о текущих делах весьма хорошо, организация не имеет собственных библиотек или других централизованных источников информации. Орден всегда в состоянии войны, поэтому даже его внутреннее ведение записей весьма проблематично.

Доступность: персонажи всегда могут найти чистые, но спартанские строения ордена, а ношения плаща Сияющих Крестоносцев часто достаточно, чтобы им предоставили аудиенцию у высокопоставленных жрецов в храмах добрых божеств, типа Св. Катберта, Иеронеуса и Пелора.

Статус: члены ордена, находящиеся на хорошем счету, получают ситуационный бонус +2 при взаимодействиях со жрецами среднего и высокого в церквях с добрым мировоззрением и с политическими лидерами наций, на которые нападает нежить или демоны.

ИГРА ЗА ЧЛЕНА ОРДЕНА

Члены ордена имеют тенденцию быть агрессивными – они должны нападать на зло прежде, чем оно пустит корни и распространится. Это не подразумевает, что они слепо бросаются в бой на каждого демона, которого они видят. Если нежить или демон слишком силён для группы, нет ничего зазорного в отступлении, предупреждении близлежащих не-боевых персонажей и в запросе у лидера ордена помощи.

КОДЕКС КРЕСТОНОСЦА

Члены Сияющих Крестоносцев, как ожидается, будут придерживаться нижеследующего кодекса. Он преднамеренно менее ограничителен, чем кодекс паладина; паладины, состоящие в ордене, должны повиноваться более строгим правилам.

- Не шадить ни нежить, ни демонов любого вида. Не вести с ним переговоры, ни при каких обстоятельствах.
- Другим злым тварям воздастся в загробной жизни. Не спешите отправлять их на тот свет, если только они не используют смертельную силу против вас первыми.
- Когда невинные в опасности, их спасение имеет приоритет перед убийством нежити и демонов, если только задержка или отвлечение не поставит невинных в ещё большую опасность.
- Уничтожайте зло на корню, а не только его побеги. Ещё лучше, если удастся сокрушить семя зла.

Хотя лидеры ордена непосредственно сами не всегда принимают участие в боях с демонами или нежитью, они прилагают все усилия, чтобы адекватно отреагировать на действия врага. Орден обычно испытывает недостаток в ресурсах, чтобы послать подавляющую силу на противника, но он не будет приказывать, чтобы ПИ отправились на уничтожение буйствующих балоров, если они не продемонстрировали, что они готовы к этой задаче. Связь между группой ПИ и лидерами ордена, таким образом, двухсторонняя: персонажи рассказывают ордену об обнаруженных угрозах, особенно если они слишком сложны для ПИ, а орден направляет их к новым источникам зла, которые должны быть уничтожены.

Бои: большинство членов ордена знает их противников весьма хорошо, и они соответственно вооружены. Жрецы ордена имеют большой опыт по части обращения нежити, а маги имеют заклинания типа *малога изгнания* и *изгнания*, подготовленные для злых пришельцев, которых они находят на Материальном плане. Не-маги часто носят святое оружие или оружие порчи. Плуты в особенности любят волшебное оружие со специальной способностью порчи нежити, потому что оно помогает восполнить провал в скрытой атаке, которую они не могут провести против нежити.

Члены ордена в сражениях не забывают свой кодекс (см. сноску), который обязывает их не выказывать никакого милосердия к злым пришельцам и нежити, но запрещает бездумно убивать других врагов, независимо от того, злой этот враг или нет, только если этот враг не напал первым. В начале боя крестоносцы

сосредотачивают свои усилия на нежити и злых пришельцах, затем на культистах, безумных некромантах и других злодеях.

Когда любой член обнаруживает региональную или глобальную угрозу, типа армии нежити на марше или открытый портал в Абисс, орден идёт войной со всей энергией небольшой нации. Когда орден собирает все его ресурсы вместе, он может обратиться к тысячам отрядов, многие из которых – в среднем - паладины высокого уровня и другие боеготовые персонажи. Такие великие крестовые походы обычно случаются раз в пять лет или около того, но если понадобится, могут и чаще.

Продвижение: орден не имеет никакой формальной системы рангов, полагаясь вместо этого на почти феодальную систему патронажа. Когда персонажи впервые присоединяются к ордену, их действия будут направляться рыцарем среднего и высокого уровня, который в свою очередь подчиняется более старшим человеку и т.д. По мере достижения высших уровней, убийстве большего числа злодеев и хорошем выполнении работы, они «переходят» в более высокие эшелоны ордена и им даются миссии более высокой важности. В конечном счете ПИ могут занять главенствующую роль в ордене, направляя его усилия искоренять зло по всему миру.

Миссии: миссии ордена типичны для П&Д: уничтожить волшебника-лича, разоблачить секретный культ или уничтожить врата на план Девяти Адов, например. Пока злодеи нанимают демонов, дьяволов или нежить, чтобы распространять зло в мире, персонажи, вероятно, будут посылаться на битвы от имени ордена.

Орден особенно одобряет миссии, которые имеют стратегическую инициативу. Его члены предпочитают напасть на цитадель короля-лича, чем защитить городские ворота от орды голодных упырей. Конечно, члены ордена не отказываются от возможности защитить жителя от ограбления, но они подчеркивают важность упреждающей атаки врага. Члены ордена высокого уровня, например, проникают в Абисс, чтобы напасть на крепость демонов и уничтожить их. Их коллеги низкого уровня отслеживают признаки появления зла на Материальном плане, а затем искореняют их по мере своих возможностей.

Обязанности: орден ожидает, что его члены живут как крестоносцы, сражаясь со злом всякий раз, когда это возможно. Лидеры ордена признают, что поток зла нескончаем. Организация также слишком занята, чтобы отслеживать действия каждой группы ордена.

До тех пор, пока ПИ придерживаются кодекса ордена и участвуют в деятельности ордена, они остаются его членами. Если не возникает глобальной угрозы, они могут использовать своё свободное время так, как им надо. *Если персонажи с успехом работают по своему направлению, орден по другому будет смотреть на побочные миссии, которые не вовлекают злодеев или, прежде всего, усилия в духовном росте (?).*

СИЯЮЩИЕ КРЕСТОНОСЦЫ И МИР

"Пропала охрана? С башни свисают верёвки? Трубите тревогу и приготовьте мои доспехи – Сияющие Крестоносцы нашли нас."

Коронак, хаматульский генерал

Сияющие Крестоносцы предназначены как организация, допускающая к приключениям. Эти миссии предлагают ПИ получить мотивацию и обеспечивают не-боевую помощь, типа чтения заклинаний, которая позволяет вернуть повреждённых или убитых ПИ вернуть в строй. Если ПИ захвачены или пойманы в ловушку, их товарищи по ордену могут стать фигуральной (или даже буквальной) конницей, которая прискачет на их спасение.

Структура: Сияющие Крестоносцы – разбросанная по всему миру организация, которая полагается на компетентность и благочестие её отдельных членов; орден имеет лишь ту внутреннюю структуру, которая необходима для выполнения миссий. Никакой отдельный лидер или совет не устанавливают общий вектор действий – существует лишь несколько мощных персонажей, пытающихся победить силы тьмы так, как они лучше всего умеют. Простота действий ордена – постоянные атаки на пришельцев и нежить - является единственной причиной, по которой различные отделения ордена действуют в едином ключе. Прямая конкуренция среди лидеров ордена редка, но часто одна часть ордена не знает, чем занимаются другие.

Члены ордена предпочитают работать в маленьких, смешанных группах, мало, чем отличающихся от приключенческих партий. Для начала, они планируют миссии в своей крепости около главного города. В конечном счёте, лучшие члены ордена получают свой собственный штаб. В любом случае, большинство членов ордена трудно застать в штабе, т.к. они сражаются со злом, не действуя как крепостной гарнизон. *(Прим. перев.: какой-то сумбурный абзац, но переведено так, как есть).*

Орден образовался столетия назад, когда Арейша (человечек, жрец Пелора), Раритейн (эльф, паладин Кореллона Ларетяна) и Атрау Стонгалло (один из дварфийских защитников Морадина) победили короля-лича, который узурпировал трон могучего королевства и почти завоевал весь континент. Трио, наказанное за то, что они не уничтожили лича до того, как он окреп, поклялось впредь не позволять злу набрать силу. Назвав себя

Сияющими Крестоносцами, они убедили некоторых героев нести их знамя и начали обучать новое поколение членов ордена. Арейша и Атрау давно умерли, но Раритейн до сих пор остаётся влиятельным членом ордена. Раритейн редко выходит на контакт с другими высокоуровневыми членами ордена, но его голос имеет огромный вес, когда он участвует в дебатах.

Из-за того, что Арейша и Атрау покинули этот мир, а Раритейн мало появляется на людях, национальные правительства и могущественные религии с добрыми мировоззрением, имеют сильное влияние на лидеров ордена, потому что эти церкви и правительства финансируют крестовые походы из своих собственных карманов. Но у ордена есть и много других источников финансирования, поэтому никакое правительство или церковь не могут убедить лидеров ордена изменить направление его миссий. Особенно законные и хаотические церкви иногда прекращают свою поддержку ордена, но обычно они возвращаются, когда к ним приходит Зло.

Реакция НИПов

Поскольку орден специализируется на превентивных ударах и битвах на вражеской территории, люди часто не осознают, что им угрожала опасность, и они не видят ту работу, которую провёл орден.

Соответственно, большинство НИПов имеет к ордену начальное отношение «безразличное». Должностные лица церквей с добрым мировоззрением имеют начальное отношение «дружественное», а нежить и пришельцы имеют начальное отношение «враждебное» к любому, кто носит плащ с эмблемой ордена, если они знают, что плащ символизирует неизбежный бой до смерти.

У ордена много врагов: все демоны, дьяволы и нежить, плюс большинство других злых организаций, злые боги и их прихожане. Два врага заслуживают отдельного внимания.

Орден часто конфликтует с последователями Ви Яс. Ви Яс не злая, а многие её последователи нейтральные или, даже, добрые. Но последователи Богини Ведьмы часто взаимодействуют с нежитью и поэтому вызывают ярость ордена. Некоторые члены ордена хотели бы напасть на церковь Ви Яс, но сделать это им мешает кодекс ордена. Особенно переданных членов ордена раздражают эти ограничения, потому что они могли бы уничтожить храмы Ви Яс прежде, чем те обучат следующее поколение некромантов.

Группа культистов и дьяволов присоединилась к архидьяволу Диспейтру, пытаясь уничтожить орден обманом и хитростью. Они много раз пытались внедрить в орден своих агентов. Лидеры ордена уже много раз выявляли этих агентов, но они задаются вопросом, есть ли ещё такие личности в ордене. Последователи Диспейтра также строят цитадели-ловушки, пытаясь заманить туда нетерпеливых крестоносцев. Члены ордена соблазняются такими территориями в надежде уничтожить Диспейтра.

ЗНАНИЯ О СΙΑЮЩИХ КРЕСТОНОСЦАХ

Персонажи с рангами в Знании (религия) или Знании (Иные Миры) могут больше узнать об этой организации.

УС 10: Сияющие Крестоносцы - воинственный орден, главным образом состоящий из паладинов, посвященных уничтожению зла.

УС 15: орден сосредоточен на борьбе с демонами, дьяволами и нежитью.

УС 20: всякий раз, когда возможно, орден нападает на демонов и нежить в их собственных логовищах, прежде, чем осуществятся их злые планы.

УС 30: Недавно орден попал в ловушку, расставленную архидьяволом Диспейтром.

СΙΑЮЩИЕ КРЕСТОНОСЦЫ В ВАШЕЙ ИГРЕ

Орден работает лучше всего, когда вы вводите его в вашу игру постепенно. Персонажи низкого уровня могут встретить герцога, носящего плащ ордена. Они могли бы проехать мимо одной из крепостей ордена. Такие краткие упоминания прививают семена для здорового вступления в орден на более поздних этапах в вашей кампании.

В большинстве продолжающихся игр ПИ достигают победы, по крайней мере, региональной важности на 5-ом уровне или около того. Возможно, они спасают город от гноллей или зачищают пещеры от призраков, которые угрожают близлежащим торговым маршрутам. В этот момент они привлекают внимание члена ордена высокого уровня, который даёт им миссию против демонов или нежити, с членством в ордене в качестве награды за успех.

Когда ваши игроки приближаются к моменту, когда орден будет строить им штаб, поощрите их взять активную роль в его проектировании. Давайте им не огромный замок, а крутое пристанище, куда они могут отступить и провести свободное время, и которое они могут обустроить так, как считают нужным.

Когда у вас за игровым столом много крестоносцев, готовых к действию, удостоверьтесь, что ваши приключения разнообразны. Т.к. крестовые походы сосредоточены на демонах нежити, вы рискуете попасть в колею и выдавать одних и тех же противников из приключения в приключение. Удостоверьтесь, что вы

используете шаблоны, уровни класса и полную защиту демонов и нежити, чтобы гарантировать, что ПИ не станет скучно с противниками.

Столкновения: когда большинство ПИ сталкивается с орденом, это будет их союзник. (Если ПИ присоединяются к демонам, дьяволам или нежити, орден, естественно станет достойным противником). Когда ПИ впервые встречаются с членом ордена, подчеркните рвение члена ордена уничтожать зло и его чувство справедливости со смертными. Если ПИ проводят некоторое время с членом ордена, они также узнают о доктрине превентивности и о том, что требуется, чтобы присоединиться к ордену.

Адаптация: орден преднамеренно охватывает все расы и религии с добрым мировоззрением, поэтому он подходит для большинства П&Д групп. Тем не менее, у вас есть лишь одна П&Д группа в вашей кампании, поэтому вы можете сузить фокус ордена, если хотите. Возможно, лишь люди и эльфы могут присоединиться к ордену, или, возможно, орден – боевое ответвление церкви Пелора.

Другой способ приспособить орден к вашей кампании состоит в том, чтобы изменить его круг интересов. Вы можете сузить его (орден, который сражается только против орд демонов), перефокусировать его (орден, посвящённый избавлению Подземья от иллитидов и дроу), или даже скрыть его (орден, для которого крестовый поход против демонов, нежити и т.д. является лишь средством для достижения другой цели).

БАНДА ВОРОВ «КРАСНЫЕ НОЖИ»

«Повинуйтесь банде, и вы увидите золотое. Пойдите наперекор банде, и вы увидите красное.»
Уличный афоризм, обычный среди членов Красных Ножей

Банда воров, известных как Красные Ножи, может заставить исчезнуть любого - добровольно или по принуждению. Они могут выгадать заключённого из темницы. Они могут рассказать разбойникам, когда придёт караван с шелками. Они могут сделать очень многое - для лояльных членов банды.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К КРАСНЫМ НОЖАМ

Не каждый плут - вор, и не каждый вор - плут. Независимо от класса персонажа, Красные Ножи ищут добытчиков - преступников, которые помогают наполнять казну банды. Лидеры гильдии позволяют присоединиться к банде почти каждому, пока они видят потенциал добытчика.

Банда всегда внимательно следит за тем, чтобы не было предательств. Каждый новый член должен пройти инициирование, которое включает незаконную деятельность (часто нападение, грабёж или кража). Боссы банды сохраняют доказательства вины претендентов, которые они используют как рычаги и страховку от будущих предательств.

Требования к Вступлению: претендент должен пройти собеседование под действием заклинания *область истин*; должен успешно пройти вступительное испытание.

Более двух третей Красных Ножей имеют, по крайней мере, один уровень плута, но каждый класс (кроме паладина, очевидно) имеет место в банде. Барды используют развлечение как прикрытие для большого количества незаконных действий, а колдуны и волшебники используют в качестве прикрытия магию. Варвары, воины и следопыты служат мускульной силой банды - рэкетеры. Жрецы лечат раненных бандитов и магически увеличивают способности товарищей по банде.

Друиды и монахи редки в банде. Друиды могут использовать стаи крыс, ворон или других городских животных, чтобы шпионить для банды. Ощущение личной чести может направлять монаха, чтобы действовать как телохранитель или тренер для босса банды.

После присоединения, ПИ встречают, по крайней мере, двоих старшин: мастера в любой незаконной деятельности, в которой они специализируются (Мастер Грабителей, Мастер Воров и так далее) и босса, ответственного за координацию деятельности банды на данной территории. Затем они получают одобрение на их первое дело, которое проводится под наблюдением банды, чтобы удостовериться, что всё пройдёт по плану.

Некоторые потенциальные воры специально ищут Красных Ножей, но другие заводят знакомство с ними при менее благоприятных обстоятельствах. Щипачи, грабители и другие мелкие воры впервые вступают в контакт с бандой достаточно рано в их карьере - когда они встречают представителей банды в переулках. Он объясняет им выгоды от членства в банде и угрожает последствиям отказа от вступления в неё. Если преступник не присоединяется сразу же, они попадают под наблюдение. Затем к ним неоднократно приходят представители банды, которые с каждым разом усиливают угрозы и физический натиск, пока те не сдаются, не убивают упрямых бандитов или не изгоняют их из города.

ВЫГОДЫ ОТ ЧЛЕНСТВА В БАНДЕ

Банда Красных Ножей делает больше для её элитных членов, чем для рядовых. До некоторой степени, в банде более опытные воры присваивают себе доходы менее могущественных коллег.

Экономика: скупка краденного - один из самых больших источников дохода для Красных Ножей. Грабители всего города продают их украденные товары банде, которая затем сбывает их назад в обращение через сеть теневого, но технически легальных магазинов.

Поскольку банда имеет монополию на торговлю краденными вещами, она может позволить себе брать меньший процент со своих членов и делать меньшую накрутку. Когда персонажи продают краденные товары Красным Ножам, они получают 60% их рыночной цены, а не обычные 50%.

Однако, когда персонажи крадут золото или другие вещи, которые не предназначены для последующей продажи, это совсем другая история. Уличные грабители, например, как ожидается, должны отдавать банде 20% их ночной «выручки». Поскольку они - преступники, большинство грабителей немного обманывает Красных Ножей, но любой грабитель, который не отдаёт, по крайней мере, 10%, привлекает внимание лидеров банды.

Услуги: ресурсы банды включают экспертов по подделке, оценке, идентификации магических вещей, алхимии, перевоплощению, взлому замков, созданию ловушек (или выведение из строя) и допросу. По рекомендации местного босса банды, ПИ могут получить доступ эксперту с уместным модификатором умения +15 в течение часа. Эксперты с модификаторами +20 или выше также доступны, но для этого может потребоваться несколько дней.

ПРАВИЛА КРАСНЫХ НОЖЕЙ

Каждый босс на своей территории и грандмастер ответственны за дисциплину среди членов банды. Набор неписанных правил существует, чтобы держать банду в узде. Боссы часто изменяют или добавляют правила согласно ситуации на улицах или по своим собственным соображениям.

- не будьте «крысой» по отношению к другому Красному Ножу
- не воруйте из зданий торговых гильдий. Они много платят за защиту. В любом другом месте - пожалуйста.
- Тоже самое относится и к храмам, но в зависимости от того, сколько они заплатили. Проконсультируйтесь с местным боссом.
- Платите банде до рассвета, а иначе...
- Не убивайте городскую стражу или солдат гарнизона.
- Если вы увидели «гастролёров», сразу же расскажите об этом боссу.
- Никто не должен видеть как вы входите или выходите из канализации.
- Если вы не поговорите с боссом или территории и грандмастером прежде, чем пойдёте на работу, вы теряете все добытые трофеи, а возможно и жизнь, если вы перебили чью-то работу.
- Если два Красных Ножа встречаются на одном и том же ограблении, то тот, кто пришёл первым, забирает добычу.

Персонажи, как ожидается, будут платить за эти услуги по договору с самим экспертом. Банда просто обеспечивает свободный доступ к этим специалистам.

Информация: общение с боссом - эквивалент того, что босс сделает проверку Сбора Сведений за ПИ. Типичный босс имеет модификатор Сбора Сведений +10. Скорость ответа босса не обязательно должна быть как у ПИ, проводящих свою собственную проверку, потому что босс часто может сказать: «Я поспрашиваю там-то и там-то» и ответит через 1d4+1 часа».

Доступность: члены банды низкого уровня знают ряд паролей для идентификации других членов банды, работающих в той же местности, и они получают отмычку, которая открывает большинство решёток городского коллектора (обычный путь, по которому передвигаются члены банды).

Члены высокого уровня, которые были в банде в течение, по крайней мере, года знают пароли и секретные двери, которые ведут в центральный штаб банды в катакомбах под храмовым районом города.



Тренировочная комната Банды Красных Ножей

ИГРА ЗА ЧЛЕНА КРАСНЫХ НОЖЕЙ

Большинство членов Красных Ножей вступают в банду из-за денег, и ПИ не исключение. Возможно, они расценивают членство в банде, как способ отомстить правителю-тирану. Возможно, у них менталитет Робин Гуда.

Независимо от причин присоединения, нужно непрерывно работать, чтобы отношения с товарищами по банде были крепкими. Воры – подозрительные личности, и периодическая демонстрация лояльности и компетентности - единственный способ ослабить это недоверие. С другой стороны, персонажи должны решить, кто из их товарищей воров являются достойными их доверия, и это - не немного легче.

Бой: Красные Ножи - прежде всего воры, а не убийцы. Они точно знают, что убийство легко наведёт на них городскую стражу. Когда возможно, они сбивают противника с ног и скрываются с добычей.

Красные Ножи чаще всего проявляют насилие, когда хотят послать «сообщение». Рэкетеры банды могут быть абсолютно бессердечны, когда пытаются убедить упрямую жертву. Воры-одиночки, которые неоднократно отказываются присоединиться к Красным Ножам или сдавать деньги в «общак», в конце концов, подвергаются насилию, которое граничит с садизмом.

Продвижение: У Красных Ножей действует меритократия. Если группа ПИ осуществляет успешные грабежи и получает репутацию как добытчик, персонажи получают лучшие наводки и лучшую помощь от старшин.

Занять высокое положение в банде тяжело. Боссы и грандмастеры слабо дают свои позиции, и единственный способ получить повышение состоит в том, чтобы подсидеть кого-нибудь. Конкуренция в банде может быть очень большой, хотя грандмастеры банды не приветствуют кровные вендетты в пределах организации.

Миссии: как члены банды, персонажи могут планировать свои собственные грабежи, но они также могут проконсультироваться с боссом территории и грандмастером, чтобы получить наводку.

Сеть осведомителей может обеспечить их особенно прибыльными целями и дать им тыловую

помощь типа идентификации, кто будет охранять цель и какие магические ловушки там применяются.

В любом случае, как ожидается, ПИ будут ставить в известность босса о своих действиях заранее, хотя члены банды, которым доверяют, могут проводить небольшие делишки без такого уведомления.

Обязанности: остаться в банде на хорошем счету - главным образом вопрос репутации. Пока персонажи не пойманы властями и продолжают зарабатывать деньги, они сохраняют выгоды от членства в банде. Обязанностей у них немного.

Соответственно, в большинстве случаев, членство в банде не влияет на карьеру ПИ как авантюристов. Члены не должны открыто высказывать лояльность городским властям, и при этом они не должны исчезать на несколько месяцев подряд; оба этих действия вызывают подозрения в банде.

КРАСНЫЕ НОЖИ И МИР

"Единственная вещь, которая хуже Красных Ножей – беспредел. Красные Ножки, по крайней мере, выказывают сдержанность."

Тора Найнгал, городской консул.

Членство в Красных Ножах погружает ПИ в преступный мир, со всеми вытекающими последствиями. Они могут покупать и продавать на чёрном рынке, планировать свои собственные ограбления и жить в мире, который объединяет П&Д с бесчисленными историями об организованных преступных группировках.

Структура: каждая территория в городе имеет босса, ответственного за всю организованную преступность на данной территории. Босс координирует действия Красных Ножей, получая информацию от обширной сети осведомителей из всех слоёв общества.

Банда также имеет несколько дюжин грандмастеров, отвечающих за определённый вид преступления. Красные Ножки имеют грандмастера кражи, например, и грандмастера рэкета. Грандмастеры обучают менее опытных членов своему ремеслу и координируют это направление работы. Грандмастер рэкета, например, следит за тем, чтобы его головорезы на всех территориях вымогали одну сумму.

И боссы и грандмастеры имеют высокую степень автономии, и они могут по своему усмотрению назначать и увольнять без объяснения причин подчинённых и помощников. Все боссы и грандмастеры подчиняются одному человеку: Воскофу – городскому Грандмастеру Воров. Воскоф руководит всеми действиями Красных Ножей, контролирует «общак» и дёргает за политические ниточки, чтобы банда благополучно оставалась в тени.

Воскоф знает, что одно единственное предательство может стоить ему жизни, поэтому он подначивает самых сильных боссов и грандмастеров друг против друга. Такая конкуренция гарантирует, что никто не накопит достаточной силы, чтобы стать конкурентом ему самому. Он вступает в действие, только когда конкуренция перерастает в кровавую вендетту или прибыль банды резко сокращается.

Реакция НИПов

Большинство жителей городов ненавидят и боятся членов Красных Ножей. Их начальное отношение «недружелюбное», что объясняет, почему немногие воры рассказывают о том, что они принадлежат банде кому-то ещё, кроме самих членов банды.

Безжалостная репутация Красных Ножей действительно имеет дополнительную льготу: ситуационный бонус +2 к проверкам Запугивания, когда члены допрашивают беспомощного пленника.

Всекие тёмные личности города рассматривают Красных Ножей более доброжелательно, потому что они извлекают пользу из действий банды, чёрных рынков и информаторов. Они имеют к Красным Нокам начальное отношение «дружественное».

ЗНАНИЯ О КРАСНЫХ НОЖАХ

Персонажи с рангами в Сборе Сведений или Знании (Местность) могут больше узнать об этой организации.

УС 10: Красные Ножки управляют всей организованной преступностью в городе, от краж до грабежей.

УС 15: банда также контролирует процветающий чёрный рынок и контрабанду. Она почти монополист в торговле краденными товарами.

УС 20: таинственный человек по имени Воскоф управляет Красными Ножами. Его главное укрытие находится где-то под городом, в системе коллекторов.

Если ПИ ищут незаконные товары, проверки Сбора Сведений с УС 15 достаточно, чтобы вывести их на контакт с Красными Ножами.

КРАСНЫЕ НОЖИ В ВАШЕЙ ИГРЕ

Красные Ножки могут работать в любом большом городе или столице. Это – синдикат, подобный американской мафии, поэтому они работают немного более открыто при наличии коррумпированных союзников на высокопоставленных местах.

Счастье ПИ от членства в банде воров - вопрос удостоверения, что выгоды от членства перевешивают затраты – как конкретные затраты на ведение торговли с бандой, так и более абстрактные затраты необходимости

иметь дело с конкуренцией в банде. Красные Ножи, как предполагается, не являются объединённой, кооперативной организацией. Иметь дело с честолюбивыми, ненадежными преступниками в качестве союзников, как предполагается, сложное испытание ПИ, которые любят политические интриги и надувательство.

Столкновения: что делает столкновения для Красных Ножей запоминающимися, так это диалоги, которые предшествуют сражению. Члены Красных Ножей живут в мире интриг, запугивания и безжалостной репутации, но они используют насилие только как последнее средство. Они сначала пробуют получить своё угрозами и хитростью. Если вы хотите исполнить роль мафиозного дона из кино, Красные Ножи - ваш шанс.

Адаптация: как было сказано, Красные Ножи - синдикат, сосредоточенный на кражах и грабеже, но в вашей кампании они могут иметь и другие цели. В большинстве законных городов они могут быть, прежде всего, лигой контрабандистов, проносящих контрабанду в город. Они могут иметь в своих рядах убийц. В городе, полном политических интриг, они могут быть шпионами по найму, раскапывать секреты одной могущественной группировки для другой.

Другой фактор, который можно рассмотреть - лидерство. Красные Ножи могут быть организацией, где вы сами прокладываете себе дорогу наверх, или лидерство может быть наследственным (подобно мафиозным семьям). Также существуют более зловещие возможности лидерства: например, банда воров, управляемая иллитидами, вампирами или ликантропами.

ГИЛЬДИИ

Конечно, не все организации занимаются исследованием затерянных руин, уничтожением зла или грабежом. Большинство организаций сосредоточены на чём-либо более узко. Эти организации имеют так много различных названий, сколько занятий есть в мире, и даже базируемые на одних и тех же отраслях, они могут иметь совершенно разные составы и цели. В целом, эти узко направленные организации известны как гильдии. Цель и выгоды гильдии, вероятнее всего, будут относиться к одному персонажу, чем ко всей партии.

ТИПЫ ГИЛЬДИЙ

Каждый тип гильдии связан с умениями, полезными для членов, а умения её членов – для руководителя. Эти умения, наряду с типовыми контактами для каждого типа гильдии, приведены ниже. Как Мастер, вы можете изменить эту информацию. Например, если ваш мир имеет гильдию пиратов, вы можете заменить Взлом на Плавание в списке Связанных Умений. Наконец, помните, что хотя эти гильдии и могут подпадать под правила для организаций типа гильдий воров, гильдий магов и т.п., вы должны использовать правила гильдий только для «малых» гильдий, обычно тех, которые выполняют роль организаций НИПов. Для персонажей игрока, лучше использовать специально подготовленные организации типа Красных Ножей.

Магические Гильдии

Магическая гильдия – обычно группа волшебников. Такая гильдия имеет тематические библиотеки и атмосферу, питающую творческий потенциал её членов. Она также может предложить помощь в создании новых заклинаний и магических вещей.

Примеры: гильдия магов, гильдия алхимиков.

Связанные Классы: адепт, ремесленник (*Сеттинг ЭБЕРРОН*), **hexblade** (*Комплит Воина*), колдун, волшебник.

Связанные Умения: Концентрация, Ремесло (алхимия), Расшифровка, Знание (магия), Определение Заклинаний, Применение Магических Предметов.

Пример Связи: Агости с Берега Теней (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Преступные Гильдии

Преступные гильдии преследуют одну первичную цель: защищать себя. Гильдия этого типа предлагает своим членам место, чтобы прятаться и обучаться, расшифровывать записи и узнавать о возможностях прибыли. Члены могут также использовать свою связь с гильдией как рычаг взаимодействия на других, которые знают её силу.

Примеры: гильдия воров.

Связанные Классы: бард, плут, разведчик (*Комплит Авантюриста*).

Связанные Умения: Поломка, Подделка, Маскировка, Бесшумность, Взлом, Ловкость Рук.

Пример Связи: Деогол «Метатель Ножей» (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Правительственные Гильдии

Правительственная гильдия состоит из государственных служащих, политических деятелей, солдат и других им подобных. Такие организации - среди немногих, кто получает финансы с налогов и тарифов, а не через продажу товаров и услуг.

Примеры: городская стража, посольство.

Связанные Классы: жрец, эксперт, воин,

Связанные Умения: Обман, Переговоры, Сбор Сведений, Запугивание, Знание (благородство и знать), Проницательность.

Пример Связи: Фараан Никабар (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Коммерческие Гильдии

Гильдия этого типа даёт место, в котором её члены могут встретиться и поговорить с товарищами владельцами магазинов и торговцами, которые нуждаются в подобных товарах и услугах. Кроме того, коммерческие гильдии предлагают защиту своим членам от мошенничества, воровства и других опасностей торговли. Несколько из более состоятельных коммерческих организаций даже выдают ссуды для своих членов, которые желают начать новый вид коммерческой деятельности.

Примеры: гильдия плотников, гильдия кузнецов,

Связанные Классы: Эксперт, плут.

Связанные Умения: Оценка, Обман, Ремесло (любое), Знание (Местность), Профессия (любая), Язык.

Пример Связи: Василий Толстый (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Гильдии Наёмников

Эти гильдии обеспечивают своих членов безопасными местами для отдыха в опасных регионах, централизованную регистрацию о возможности работы и преимущество репутации гильдии. Гильдии наёмников также предлагают лечение и зоны безопасности для тех, кто должен скрыться от врагов.

Примеры: клан варваров, группа наёмников.

Связанные Классы: варвар, воин, монах, духовный нож (*Расширенное Руководство по Псионике*), боец.

Связанные Умения: Лазание, Приручение животного, Запугивание, Прыжки, Верховая Езда, Вязание Узлов.

Пример Связи: Ял Омари (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Гильдии Натуралистов

Гильдия натуралистов может быть группой людей, которые предпочитают простую жизнь, организацией охотников за сокровищами, которые специализируются в отслеживании целей в лесистой местности, прихожанами культа природы или любой другой группой, члены которой живут и работают на природе. Такая гильдия обеспечивает своих членов снабжением и предлагает им услуги, не доступные в дикой местности.

Примеры: общество исследователей, члены ложи охотников.

Связанные Классы: варвар, друид, следопыт.

Связанные Умения: Приручение животного, Слух, Знание (природа), Поиск, Внимательность, Выживание.

Пример Связи: Родорссон «Дикая Кошка» (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Гильдии Артистов

Те, кто зарабатывает на жизнь умением Выступление, объединяются в гильдии, чтобы разрекламировать услуги, которые они оказывают. Присоединение к такой гильдии также позволяет членам устраивать более захватывающие показы, чем они могли выполнить по отдельности, объединяя таланты нескольких членов. Как правило, членство включает артистов, которые дополняют способности друг друга, например балерины и певцы с музыкантами. Если гильдия артистов имеет свой собственный дом, её члены могут назначить руководителя труппы, чтобы он наблюдал за выступлениями. Наконец, гильдия артистов поощряет своих членов с разными талантами работать вместе.

Примеры: общество менестрелей, организация драматургов, театр или театральная компания.

Связанные Классы: бард, плут.

Связанные Умения: Равновесие или Акробатика, Перевоплощение, Переговоры, Высвобождение, Представление, Профессия (любая), Ловкость Рук.

Пример Связи: Ниша Многоглаз (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Псионические Гильдии

Псионическая гильдия это группа НИПов псиоников – прежде всего псионов, хотя другие псионические персонажи принимаются сюда без промедления. Этот вид гильдии посвящен увеличению умственной энергии её членов, объединяя ресурсы, **offering shared mentalities** и помогая в создании новых псионических сил и артефактов знания.

Примеры: школа экстрасенсов, гильдия предсказателей.

Связанные Классы: псион, дикарь (оба из *Расширенного Руководства по Псионике*).

Связанные Умения: Ауригипноз, Концентрация, Знание (псионика), Пси-ремесло, Использование Псионических Устройств.

Пример Связи: Ялдобод (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Религиозные Гильдии

Религиозная гильдия обычно требует преданности определенной религии. Однако, эта категория может также включать организации, которые охватывают язычество, так же как и секретные ордены.

Примеры: Церковь Св. Катберта, культ природы.

Связанные Классы: жрец, освящённый (favored soul) «Коплит Жрецов» паладин.

Связанные Умения: Концентрация. Переговоры, Лечение, Знание (религия), Знание (любое другое), Определение Заклинаний.

Пример Связи: Синрик Чистый (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

Научные Гильдии

Научные гильдии посвящены содействию образования своих членов, и иногда целых общин. Эти организации представляют школы, библиотеки, читальные залы и интеллектуальную атмосферу, чтобы облегчить приобретение знаний.

Примеры: тайные общества, университеты.

Связанные Классы: эксперт, волшебник.

Связанные Умения: Расшифровка, Сбор Сведений, Знание (любые четыре).

Пример Связи: Оркац из Зелёного Города (см. Таблицу 5-1: Примеры Связей).

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ГИЛЬДИИ

Большинство гильдий - организации строго для НИПов. Большинство игроков перспектива присоединения к Ордену Доброжелательных Пекарей просто не привлекает в качестве направления развития персонажа. В то же время, гильдии требуют намного меньше от своих членов, чем более агрессивные и опасные организации, представленные ранее в этой главе. Если ПИ просто хочет вложить часть своего дохода, некоторые из его умений или заработать небольшие наличные деньги на стороне, присоединение к гильдии – вероятно, его лучший выбор.

Требования к Вступлению: по крайней мере, один уровень в связанном с гильдией классе, 4 ранга в связанном с гильдией умении, вступительный взнос (25 зм).

В отличие от других организаций, гильдии лишь изредка активно принимают новых членов. Как только персонаж становится мастером в каком-то направлении, он, скорее всего, образует свою гильдию; установившиеся гильдии вообще не имеют большого интереса в пополнении новыми членами, которые уже имеют мастерство в их выбранном ремесле.

В результате, ПИ обычно должен найти гильдию или её членов и узнать о членстве. Проверка Сбора Сведений может предоставить определённую информацию об известной гильдии, типа местоположения её дома. Найти довольно известную открытую гильдию, типа гильдии пекарей - простая задача (УС 10). Обнаружение тайного общества, которое имеет влияние на городское правительство, с другой стороны, может быть весьма затруднительным. Это требует от персонажей собрать подсказки посредством выполнения заданий (приключений). Уж только затем можно будет сделать проверку Сбора Сведений с УС 30.

Когда персонаж присоединяется к гильдии, он должен заплатить одноразовый вступительный взнос. Как правило, он составляет 25 зм. Кроме того, члены гильдии, как ожидается, должны платить ежемесячную пошлину, равную 5 зм за уровень персонажа. Не стесняйтесь регулировать эти суммы, если стиль игры вашей кампании не соответствует ожиданиям игроков модели богатства, детальной изложенной в *Руководстве Ведущего*.

ВЫГОДЫ ОТ ЧЛЕНСТВА В ГИЛЬДИИ

Как только персонаж присоединился к гильдии, он может немедленно получить все её выгоды. Новые члены гильдии получают общие выгоды, которые описаны в следующей секции; они одинаковы для всех гильдий. Активный член гильдии (тот, кто взял навык Любимец Гильдии), имеет все эти общие выгоды, плюс одну специальную выгоду, определяемую типом гильдии (см. описание навыка Любимец Гильдии ниже).

- Все дома гильдии имеют бараки и кухни, чтобы каждому члену можно было гарантировать продовольствие и безопасное место для сна, когда он находится поблизости. В меньших гильдиях, он, возможно, должен сам позаботиться о сне, но сытым будет в любом случае.
- Членство в гильдии означает большую вероятность положительного ответа на запросы. Начальное отношение члена той же гильдии - всегда на один шаг ближе к полезному, чем его нормальное стартовое отношение (см. страницу 72 *Руководства Игрока*).
- Члены гильдии помогают друг другу. Персонаж получает ситуационный бонус +2 к проверкам Переговоров или Сбора Сведений, сделанных при разговоре с членом его гильдии.
- Гильдия субсидирует стоимость товаров, припасов и связанных с гильдией услуг, сокращая цену члену на 10 %.
- Любой член гильдии, который оказывается на грани отчаяния, может призвать свою гильдию на помощь. Чтобы сделать это, он должен сделать проверку Переговоров с совокупным штрафом -2 за каждый предыдущий призыв на помощь, который он делал к той гильдии.

Если помощь предоставляется, она чаще всего выглядит в форме денежной ссуды сроком на один месяц (см. Таблицу 6-12: Ссуды Гильдий). Если деньги не возвращаются в положенный срок, членство в гильдии прекращается. Некоторые гильдии (особенно преступные гильдии) имеют более строгие штрафы к тем, кто не выполняет обязательств по ссудам гильдии. Такие гильдии могут даже нанять убийц, чтобы показать пример тем, кто не в состоянии вернуть ссуду.

- каждый член получает связь, определенную его гильдией (см. Таблицу 5-1).

Таблица 6-12: Ссуды Гильдий

Желаемая Ссуда	УС проверки Переговоров
До ежемесячной пошлины	15
До ежемесячной пошлины члена x 10	20
До ежемесячной пошлины члена x 100	25

Персонаж может потерять своё членство в гильдии, особенно если лидеры гильдии узнают, что он поставил под угрозу гильдию некоторым способом (выдал секреты гильдии вражеской гильдии, например). Изгнание из гильдии кончается немедленной потерей всех выгод, получаемых и от гильдии, и от любых навыков гильдии, которыми персонаж обладает. К тому же, отношения членов гильдии к персонажу становятся на один шаг менее дружественные (возвращаются к их первоначальному статусу, если не произошли другие изменения). Например, члены гильдии, которые стали «дружественными» к персонажу, когда он присоединился к гильдии, возвращаются к «безразличному», когда он изгоняется из гильдии.

ИГРА ЗА ЧЛЕНА ГИЛЬДИИ

Членство в гильдии имеет свои обязанности. Каждый член, как ожидается, будет служить гильдии верой и правдой. Если персонаж ожидает, что ему придётся надолго покинуть насиженные места ради выполнения других задач (типа приключений), он может попросить, чтобы гильдия отказалась от этих требований пока он отсутствует, но взамен он должен согласиться заплатить гильдии 10% с любого дохода или сокровища, которое он найдёт.

Специальные требования к службе гильдии зависят от типа гильдии.

Магическая: любое научное исследование или новое заклинание члена должно быть скопировано и пожертвовано в библиотеку гильдии.

Преступная: единственное заявленное требование преступной гильдии - то, что члены не должны разглашать секреты гильдии любому не-члену. Любое особенно крупное или высококлассное «дело» требует согласия гильдии, и гильдия обычно берет 15% прибыли члена с таких дел.

Правительственная: каждый член правительственной гильдии должен проводить, по крайней мере, 20 часов в неделю, работая на гильдию.

Коммерческая: в дополнение к регулярной пошлине коммерческая гильдия налагает налог гильдии 15% на ежемесячный доход.

Наёмники: гильдия наёмников требует, чтобы каждый член проводил не менее 20 часов в неделю на миссиях и патрулях. Вообще, такие обязанности довольно безопасны и не требуют многих сражений (если вообще такие будут). Однако, во время войны или другой опасности, члены обязаны выполнять поручения гильдии. С успешной проверкой Переговоров (УС 25), член гильдии может провести приключение с его компаньонами, зарегистрированными как «патруль», а время, проведённое в приключении, считается как нужные 20 часов в неделю. Каждая дополнительная попытка зарегистрировать приключение как «патруль», увеличивает УС Переговоров на 2.

Натуралисты: из-за своей изоляции, гильдия натуралистов требует большей поддержки и припасов, чем другие гильдии. Так как её члены часто отсутствуют в течение длительного времени, каждый обязан платить пошлину, равную, по крайней мере, 25 зм за уровень персонажа при каждом посещении гильдии, но не чаще, чем один раз в месяц. Это - в дополнение к ежемесячному членскому взносу. Пошлина обычно выплачивается в виде снаряжения, продовольствия или магическими вещами.

Артисты: гильдия артистов требует, чтобы каждый член проводил выступления в своей области. Обычно такие выступления требуют 1d4-1 дней (по 8 часов в день) каждую неделю.

Псионники: любые новые силы или псионические знания, которые член обнаруживает, должны быть разделены с гильдией.

Религиозные: религиозная гильдия требует, чтобы её члены придерживались определенных принципов и догматов своей веры.

Научные: научная гильдия требует, чтобы её члены регулярно вносили вклад в знание гильдии. Это приравнивается, по крайней мере, к 20 часам в неделю, потраченным в изучении, письме и беседе с другими членами.

Боевые Обязанности: большинство гильдий не ожидает, что их члены, в качестве обязанности, должны сражаться. Некоторые, типа преступных гильдий и гильдий натуралистов, являются исключениями, но главным образом жизнь члена гильдии относительно безопасна. Фактически, принадлежность гильдии часто мешает приключенческому образу жизни. Некоторые гильдии разрослись по многим городам и даже нациям, но другие – лишь местного значения. Персонажи, которые принадлежат местной гильдии, могут обнаружить, что путешествие по миру в поисках приключений может угрожать их положению в гильдии. Аналогично, те персонажи, которые проводят всё своё время, сражаясь с троллями и исследуя заброшенные шахты, могут понять, что им сложно выполнять свои обязанности в гильдии. Как правило, характер кампании и персонажа должен диктовать – присоединиться к гильдии или нет.

Продвижение: в большинстве гильдий, есть три уровня членства. Основной член гильдии - персонаж, который заплатил свой вступительный взнос и доказал свои умения гильдии, но делает немногим больше, чем практикует в связанных с гильдией умениях. Персонаж, который хочет взять более главенствующую роль в руководстве гильдией, должен взять навык Любимец Гильдии. Взятие этого навыка указывает, что гильдия обратила внимание на умения персонажа, и основные члены гильдии обращаются к нему за указаниями и советами.

Наконец, все гильдии имеют, по крайней мере, одного руководителя гильдии. Гильдии, которые имеют несколько подразделений в разных местах, имеют по одному руководителю на данной территории, а один из них является грандмастером, который наблюдает за всей гильдией. Руководитель гильдии это то, к чему стремятся лишь самые преданные члены. Взять навык и квалифицироваться как руководитель гильдии - один из путей стать руководителем, но это положение можно получить по представлению или унаследовать.

Миссии: хотя большинство гильдий не посылает своих членов на опасных задания, все гильдии держат на заметке членов, которые имеют сильные приключенческие задатки (пока член гильдии не позволяет приключенческой деятельности мешать выполнению обязанностей перед гильдией). Чаше чем хотелось бы, гильдии оказываются в потребности работы, лучше всего подходящей для авантюристов. Возможно, отдалённая гильдия попала под контроль банды кобольдов. Возможно, для опытов требуются редкие компоненты из опасных джунглей. Или, возможно, кто-то причиняет неприятности гильдии в последнее время, и руководитель нуждается в ком-то, кто уладит вопрос. В этих случаях, гильдии предпочитают сами решать свои проблемы. Привлечение чужаков может раскрыть секреты гильдии, поэтому, если один из членов известен как авантюрист, велики шансы, что гильдия обратится именно к нему.

ГИЛЬДИИ В МИРЕ

Хотя эта секция представляет гильдии в базовой манере, никакие две гильдии не являются точной копией друг друга. Точно так же, похожие гильдии не обязательно должны быть объединены. Гильдия кожевников в одном городе может быть объединена с гильдией кожевников в другом городе, но они могут быть в состоянии ожесточённой конкуренции. Некоторые гильдии имеют простые названия, типа Гильдия Кузнецов, а некоторые известны под комплексными или неопределёнными названиями типа Благородной Ассоциации Кузнецов или Железного Дома.

Независимо от их целей, все гильдии могут быть сортированы в одну из трёх категорий согласно их силе в обществе и количеству членов.

Малая: эти гильдии или не слишком взаимодействуют с обществом, или испытывают недостаток в ресурсах на рекламу. Малая гильдия обычно имеет пять-десять членов. Примеры включают банды уличных головорезов, небольшие наёмные группы, клубы аристократов, религиозные секты, посвящённые местным младшим божествам, приключенческие партии и группы торговцев или ремесленников. Гильдии этого типа редко имеют собственные дома; их члены встречаются в общественных зданиях, домах членов или на природе. Член самого высокого уровня малой гильдии - обычно между 1-ым и 4-ым уровнем.

Стандартная: гильдии этой категории весьма обычны в больших городах. Количество членов от одиннадцати до ста. Они имеют некоторое финансовое и политическое влияние. В дополнение к типичной гильдии воров, стандартные гильдии могли бы включить городскую стражу, престижную школу, труппу путешествующих артистов или группу торговцев, которая имеет особенно сильное влияние в конкретном городе. Любую группу авантюристов-единомышленников, которые делят ресурсы, информацию и общую цитадель, можно рассмотреть в качестве стандартной гильдии. Гильдия этой категории обычно имеют один штаб, в которой многие из её членов могут отдохнуть и расслабиться. Член самого высокого уровня стандартной гильдии - обычно между 4-ым и 11-ым уровнем.

Экспансивная: эти гильдии самые редкие, но их легче всего узнать. Такие гильдии могут иметь сотни или тысячи членов во многих городах и местностях. Экспансивная гильдия может быть консорциумом торговцев ото всех национальных главных городов, тайной сетью убийц со множеством ячеек, последователями широко распространённой религии или организацией авантюристов из нескольких наций, посвящённых уничтожению особенно сложного злодея. Гильдия этой категории обычно имеет множество домов, расположенных во многих городах. Член самого высокого уровня экспансивной гильдии - обычно между 11-ым и 18-ым уровнем.

ЗНАНИЯ О ГИЛЬДИИ

Так как правила для гильдий представлены в абстрактной манере, вы должны сами придумать, какая информация является доступной для определённой гильдии, чтобы она соответствовала типу этой гильдии и характеру его членов и руководителей. Как правило, для того, чтобы узнать о местной гильдии нужно применить Знание (местное). Персонаж, по крайней мере, с 5 рангами в одном из связанных с гильдией умением получает бонус +2 к проверке Знания (местное).

В качестве примера вот что может узнать персонаж о Гильдии Ювелиров Солтмарша.

УС 10: ратуша ювелиров - уродливое здание, расположенное в восточном Солтмарше, между гильдейскими домами Писцов и Кузнецов и к западу от Собора Пелора. Члены гильдии особенно хороши по части полировки жемчуга и кораллов.

УС 15: руководитель гильдии - сварливый человек по имени Роделик Карнер. Говорят, что он наложил на входную дверь дома гильдии *волишебный замок*, и лишь несколько членов гильдии знают пароль.

УС 20: Карнер не всегда не всегда был законопослушным гражданином; в юности он был головорезом и дебоширом, пока члены семейства Фастралли не назначили за его голову награду.

УС 30: некоторые из старых друзей Карнер были недавно освобождены от тюрьмы, и по слухам, он затаил большую обиду на своего старого друга Роделика, который, возможно, сдал их много лет назад городской страже.

ГИЛЬДИИ В ВАШЕЙ ИГРЕ

Из всех типовых организаций, описанных здесь, гильдии легче всего ввести в продолжительную кампанию из-за их типовой природы. Часто, взаимодействие ПИ с гильдией довольно незначительно; они могут просо войти в контакт с лидером гильдии судостроителей, чтобы нанять корабль, например. Но если персонаж желает присоединиться к гильдии, чтобы получить определённые выгоды, введение новой гильдии - простой вопрос. Персонажи, которые вступают в гильдию, могут также стать вовлечёнными в политику гильдии, и эти события могут поощрить их собственные приключения.

Два новых навыка, представленные здесь, должны представлять специальный интерес для игроков, которые желают присоединиться к гильдиям. Навык Любимец Гильдии позволяет персонажу занимать более важную роль в его гильдии, и получать дополнительную выгоду от членства. Навык Руководитель Гильдии позволяет персонажу возглавлять местное отделение его гильдии. Включение этих навыков в игру налагает на вас, как на Мастера, дополнительную ответственность, потому что события в кампании могут легко сделать их бесполезными. Например, персонаж, который берёт навык Любимец Гильдии, не может наслаждаться его выгодами, если ужасный пожар сжигает дотла дом гильдию и убивает всех других членов гильдии. Как Мастер, вы должны гарантировать, что такие события происходят лишь изредка, если вообще происходят. Если вы действительно решаете удалить гильдию этим способом, любой персонаж с навыками гильдии должен иметь

шанс присоединиться к новой или подобной гильдии. После этого он должен немедленно восстановить выгоды от этих навыков.

Новый Навык: Любимец Гильдии

Вы - активный и ценный член вашей гильдии.

Требование: членство в гильдии.

Выгода: выберите одно из связанных умений вашей гильдии. Пока вы остаётесь членом этой гильдии, вы получаете бонус таланта +2 ко всем проверкам, сделанным с тем умением.

Вы также получаете способность, касающуюся типа вашей гильдии, как описано ниже.

Магическая: гильдия субсидирует создание магических вещей, сокращая ваши затраты сырья на 5%.

Преступная: гильдия открывает новые варианты для черного рынка. Один раз за уровень персонажа, вы можете купить любое изделие или получить услугу за 75% фактической цены в любом городе, в котором ваша гильдия имеет дом.

Правительственная: вы получаете бонус +1 к проверкам Переговоров и Запугивания когда имеете дело с членами любой гильдии, включая вашу собственную.

Коммерческая: вы можете запросить немного больше за товары и услуги, которые вы предлагаете, так как членство в гильдии подразумевает качество. Раз за уровень персонажа, вы можете продать вещь или предоставить услуги на 100% больше их реальной цены в любом городе, где организация имеет дом.

Наемники: члены одной и той же гильдии используют известную им боевую тактику друг с другом. Всякий раз, когда вы смежны с другим членом гильдии, каждый из вас получает бонус таланта +1 к Классу Защиты.

Натуралисты: гильдия натуралистов использует сложную, и постоянно развивающуюся систему путевых знаков, чтобы информировать своих членов относительно опасностей, убежищ, хорошей охоты и других опасностей или скрытых выгод в дикой местности. Вы получаете бонус таланта +2 к любой проверке Выживания, чтобы не потеряться или избежать естественной опасности, типа болота. Кроме того, вы можете выбрать определённый тип существа от следующего списка: животное, фей, гигант, чудовищный гуманоид, растение или паразит. Вы получаете бонус таланта +5 к любой проверке Знания (Природа), сделанной относительно выбранного вами типа существа.

Артисты: когда вы находитесь в городе, в котором есть дом гильдии, вы можете заменить проверку Выступления или Профессии на проверку Переговоров или Сбора Сведений. Кроме того, вы получаете удвоенный доход при использовании умения Выступление или Профессия.

Псионники: гильдия субсидирует создание псионических вещей, сокращая ваши затраты на сырьё на 5%.

Религия: ваша вера поддерживается активным членством в гильдии. Раз за уровень персонажа, вы можете считать особо коварную, влияющую на разум способность, накладываемую на вас врагом, испытанием вашей веры, получая, таким образом, одноразовый бонус +5 к вашему спасброску по Воле.

Ученые: раз за уровень персонажа, вы можете «взять 20» к любому умению Знание, в котором вы имеете, по крайней мере, 1 ранг. Использование этой способности занимает 1 час, и вы можете сделать это, только находясь в доме вашей гильдии, так как вы должны исследовать нужную информацию в хранилищах гильдии.

Нормально: чтобы получить общую выгоду от вашей гильдии, вы должны заплатить ежемесячную пошлину. Вы не получаете никаких дополнительных льгот гильдии.

Новый Навык: Руководитель Гильдии

Вы - один из лидеров вашей гильдии.

Требования: Любимец Гильдии, Лидерство, по крайней мере, один, связанный с гильдией навык (см. таблицу ниже); ваши последователи и помощники должны также присоединиться к гильдии; и, по крайней мере, одно из ваших связанных с гильдией умений должно быть классовым умением для вас и должно быть с максимальным рангом.

Выгоды: вы получаете бонус таланта +2 к каждому из ваших связанных с гильдией умений.

Кроме того, из-за вашего статуса, вы больше не должны платить пошлину гильдии. Если ваша гильдия - стандартная или экспансивная, вы можете ожидать специальную услугу - свободное жилье, свободное продовольствие, офис и простой цех, или другое место, которое содержит любые основные инструменты торговли вашей гильдии - в любой гильдии.

Кроме того, как руководитель гильдии, вы имеете некоторую степень власти над другими членами гильдии. Раз в день, вы можете обменять основного помощника, которого вы получили от вашего навыка Лидерство, на другого помощника от вашей гильдии. В остальном, применяйте обычные правила для помощников. Мастер определяет фактический набор помощников, доступных вам, но новая когорта - обычно выбирается из списка связанных классов, приведённых в описании каждого типа гильдии (см. Типы Гильдии).

Специальное: руководитель гильдии, как ожидается, будет проводить, по крайней мере, 8 последовательных часов в неделю на административные вопросы и взаимодействуя с другими членами гильдии. Руководитель, который не в состоянии выполнить это требование, теряет выгоды от этого навыка в течение следующей недели.

Специальное: вы должны удерживать, по крайней мере, одно из ваших связанных с гильдией классовых умений в максимальном ранге, когда вы достигаете нового уровня. Руководитель, который не в состоянии выполнить это требование, теряет выгоды от этого навыка, пока он не получит необходимые ранги.

Специальное: в качестве нестандартного вознаграждения за выполнение особо опасных и длинных миссий великой важности для гильдии ПИ, Мастер может предоставить этот навык в качестве бонусного навыка любому, кто приобретает в нём квалификацию.

Навыки Связанные С Руководителем Гильдии

Гильдия	Связанные Навыки
Магическая	Любой навык создания вещей
Преступная	Гибкость, Мошенник, Ловкач, Ловкие Пальцы, Незаметность
Правительственная	Переговорщик, Убедительность, Улучшенное Умение (любое связанное с гильдией умение)
Коммерческая	Мошенник, Исследователь, Улучшенное Умение (любое связанное с гильдией умение)
Наёмники	Блокирование, Уклонение, Крепость Тела, Верховой Бой
Натуралисты	Бдительность, Понимание Животных, Крепость Тела, Повышенная Стойкость, Природное Заклинание, Улучшенный Бег, Самостоятельность
Артисты	Акробат, Гибкость, Атлет, Крепость Тела, Повышенная Стойкость, Улучшенное Умение (Выступление или Профессия)
Псионники	Любой псионический навык создания вещи
Религиозная	Дополнительное Изгнание, Улучшенное Изгнание, Улучшенное Умение (Знание [религия]), Любимое Оружие (с одобренным оружием божества)
Ученые	Улучшенное Умение (Знание [любое])

МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ: Глава Семь

Глава 7 *Руководства Ведущего* рассказывает об основах создания магических вещей и предлагает сотни типовых изделий. Но через некоторое время игроки приедаются, когда их персонаж находит «очередную +1 раритиру». Эта глава предлагает новые способы настройки магических вещей в вашей кампании - плюс некоторые специальные изделия, которые дают больше, чем статические бонусы к атрибутам персонажа.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ МАГИЧЕСКОЙ ВЕЩИ

Не все магические вещи созданы одинаковыми, и даже с одинаковыми силами они не должны быть одинаковыми. Вещи, описанные в *Руководстве Ведущего*, так же как и представленные на этих страницах, и в других книгах, являются примерами базовых изделий, которые служат определённым целям. Некоторые маги добавляют вещам украшения, которые они создают для себя и для других - иногда, добавляя новые особенности стандартным вещам, или, даже, создавая вещи, которые можно носить без повышения магических слотов вещи. Но такие обширные изменения невероятно увеличивают время создания вещи и её стоимость, и не все маги хотят расходовать дополнительное время и ресурсы ради таких изменений. Однако, они всё ещё могут придавать индивидуальность своим вещам, добавляя им отличительные черты.

Отличительная черта - незначительный эффект, который изменяет вид вещи некоторым способом. Например, оружие может быть окутано непроницаемой мглой, щит мог бы быть окружён миниатюрными черепами, а плащ, мог бы поглощать свет. Такие черты не обеспечивают никакого механического эффекта или выгоды - они просто заставляют вещь казаться таинственной и уникальной.

Отличительных черт очень много. Так как никакой один персонаж не сможет наложить их все сразу, эти черты могут использоваться, чтобы идентифицировать создателя вещи.

ОПИСАНИЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Следующие отличительные черты могут быть применены на магической вещи.

Колючая: вещь имеет крючки и зазубрины.

Загрязнённая: вещь, которая имеет эту черту, пахнет и выглядит как грязная и неприятная.

Кровоточащая: вещь покрыта струйками крови.

Бриллиантовая: вещь мерцает всякий раз, когда её активизируют. Создатель определяет цвет этого света после выбора черты.

Чистая: вещь, которая имеет эту черту, никогда не загрязняется.

Комфортабельная: вещь успокаивает и расслабляет, когда её носят или прикасаются.

Самоделка: грубая вещь, кажется, что сделана из основных материалов и с плохим качеством.

Ужасающая: вещь покрыта пугающими эмблемами, типа черепов или перекошенных лиц, которые, кажется, двигаются, когда вещь активизирована. Создатель выбирает определенные изображения после выбора черты.

Прекрасная: вещь, которая имеет эту черту, особенно красива.

Мерцающая: эта вещь мерцает слабым черным отблеском, который не подходит для освещения.

Безвкусная: безвкусная вещь может быть ярко раскрашена или покрыта многочисленными поддельными драгоценностями. Она может даже мерцать слабым радужным светом.

Пылающая: эта вещь проливает свет, эквивалентный свету свечи, в течение 1 раунда после активации или всякий раз, когда расходуется заряд.

Тяжёлая: вещь, который имеет эту черту, кажется необычно тяжёлой, хотя её фактический вес неизменен.

Громогласная: после активации, громкая вещь испускает какой-либо звук (типа рёва льва, сильного музыкального аккорда или короткого восклицания).

Разноцветная: окраска вещи меняется через неравные интервалы времени.

Религиозная: религиозная вещь имеет символ определённой веры или божества и включает изображения или цвета, используемые сторонниками этой веры.

Теневая: теневая вещь окрашена в чёрный цвет и, кажется, будто она поглощает любой свет, который её освещает.

Дымчатая: вещь, которая имеет эту черту, окутана слабую дымчатой аурой.

Шипящая: шипящая вещь испускает слабое шипение всякий раз, когда она ударяет плоть.

Слизистая: тонкий слой слизи всегда покрывает эту вещь.

Дымящаяся: вещь испускает еле заметный дымок всякий раз, когда её держат в руках.

Искрящаяся: вещь, которая имеет эту черту, испускает искры всякий раз, когда она ударяет противника или по ней попадают оружием.

Тотемная: это вещь украшена фетишами, резьбой и знаками, которые идентифицируют её как священную для определённого племени или группы индивидуумов.

Деформированная: деформированная вещь, кажется, создана в странной манере и имеет выпуклости или впадины, которые не соответствуют никакому известному методу создания.

Извивающаяся: после активации, эту вещь недолго скручивает подобно змее.

Таблица 7-1: Отличительные Черты

d%	Отличительная Черта
01-04	Колочая
05-08	Загрязнённая
09-12	Кровоточащая
13-16	Бриллиантовая
17-20	Чистая
21-24	Комфортабельная
25-28	Самоделка
29-32	Ужасающая
33-36	Прекрасная
37-40	Мерцающая
41-44	Безвкусная
45-48	Пылающая
49-52	Тяжёлая
53-56	Громогласная
57-60	Разноцветная
61-64	Религиозный
65-68	Теневая
69-72	Дымчатая
73-76	Шипящая
77-80	Слизистая
81-84	Дымящаяся
85-88	Искрящаяся
89-92	Тотемная
93-96	Деформированная
97-100	Извивающаяся

ИЗУЧЕНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Всякий раз, когда персонаж выбирает навык создания вещи, он может выбрать одну отличительную черту, которая будет связана с этим навыком (см. Таблицу 7-1: Отличительные Черты). Например, жрец, который выбирает Изготовление Чудесного Предмета на 3-ьем уровне, мог бы выбрать «прекрасную», «религиозную» или «теневую» отличительные черты для его чудесных вещей.

Персонаж может выбрать ту же самую черту несколько раз и применить её к различным навыкам создания вещи. Например, если жрец, описанный выше, выбрал Изготовление Жезлов на 6-ом уровне, он мог бы выбрать ту же самую черту для его жезлов, которую он выбрал для его чудесных предметов на 3-ьем уровне, или он мог бы выбрать другую черту. Как правило, персонаж, который обычно создаёт предметы самостоятельно, ограничивает себя небольшим количеством отличительных черт - или даже одной, по которым начинают узнавать его изделия.

ПРИМЕНЕНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЫ

Добавление отличительной черты никак не влияет на стоимость и время создания вещи, а также на рыночную цену вещи. Она изменяет лишь вид вещи, а не её функции.

Отличительная черта, которую персонаж выбирает для определенного навыка создания вещи, автоматически применяется ко всем вещам, которые он создаёт при помощи этого навыка, пока результат разумен. Например, *пояс гигантской силы* - не оружие, таким образом, применение отличительной черты «искрящаяся» (см. Таблицу 7-1) к этой вещи не подходит.

Одна вещь может иметь только одну отличительную черту. Если персонаж имеет выбор черт, которые могут примениться к определённой вещи, он должен выбрать одну. Например, создание *наручей стрельбы из лука* требует и навыка Изготовления Магического Оружия и Доспехов и навыка Изготовление Чудесного

Предмета, поэтому персонаж, который имеет черты для обоих этих навыков, может применить черты от обоих навыков, но не обе черты одновременно.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЫ

По определению, каждая черта придаёт вещи некоторую опознаваемую характеристику. Любой, кто исследует такую вещь, должен быть способен определить, какой чертой обладает вещь, только по виду или чувству. Если есть какое-либо сомнение, проверки Определения Заклинаний с УС 10 должно быть достаточно, чтобы определить отличительную черту.

Кроме того, черты обеспечивают бонусы к другим проверкам. Любой персонаж, который делает проверку умения или проверку знания преданий, чтобы узнать о происхождении, истории или силах вещи с отличительной чертой, получает ситуационный бонус +2 к этой проверке, если он знает, какую черту имеет вещь. Смотрите Идентификация Вещей на странице 212 *Руководства Ведущего*, для получения дополнительной информации о таких проверках.



Костяной дьявол одел ужасающие доспехи

НАЗНАЧЕНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТЫ

Когда вы используете магическую вещь, которая была создана определённым НИПом, в качестве сокровища, просто назначьте ей черту согласно выбору этого персонажа. Когда вы выбрасываете магические вещи по таблицам, учтите, что любая вещь имеет 5%-ый шанс на обладание отличительной чертой. Если черта присутствует, назначьте черту, которая ей подходит или выбросьте её по Таблице 7-1. Если результат не соответствует вещи (типа загрязнённого *плаща сопротивляемости*), перебросьте результат, пока вы не получите результат, который действительно соответствует данной вещи.

СВЯЗАННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ

Большинство магических вещей в П&Д создаются могущественными магами – обычно волшебниками – которые используют навыки создания вещей, чтобы открыть секрет переплетения колдовства и физических объектов. После того, как её создают, такая вещь надёжно работает в

любых руках, если её используют должным образом. Усовершенствования и модернизации магических вещей обычно работают в той же самой манере.

Но, что, если бы персонаж сам смог открыть силу любимой вещи? В конце концов, гораздо круче сказать, что ваш меч получил пылающую способность, потому что вы пережили ужасный пожар, чем признать, что вы провели уйму времени в башне местного волшебника и вывалили за него с грудью золота.

Эта часть книги посвящена правилам по новым опциям создания и улучшения магических вещей. Проще говоря, персонаж может потратить собственное золото и ОО, чтобы наполнить связанную вещь магической силой. Но эта система больше, чем ещё один способ оплаты магических вещей – она поощряет отыгрыш роли, используя приключения персонажей для их выбора магических вещей (и наоборот). Каждый из ритуалов соединения, описанных ниже – приключение само по себе, и вы можете использовать их, чтобы создавать захватывающие столкновения.

СОЗДАНИЕ СВЯЗИ С МАГИЧЕСКОЙ ВЕЩЬЮ

Выполнив определённый ритуал и заплатив некоторую цену, персонаж может создать связь между собой и любой вещью, которая имеет определённую ценность. Выбранная вещь не обязательно должна быть магической, но она должна удовлетворять, по крайней мере, одному из следующих требований.

- Вещь высококачественная.
- Вещь магическая
- Вещь стоит, по крайней мере, 100 зм

Связь, созданная подобным образом, позволяет персонажу наполнять вещь магическими свойствами, а также гарантирует ему одну или больше специальных способностей. Связанная вещь не может быть наполнена временной силой или силой с одноразовым использованием, типа снадобий или свитков. Посредством ритуала соединения могут быть созданы лишь постоянные вещи (типа волшебного оружия или магических колец) или вещи с несколькими зарядами (типа жезлов или посохов).

Чтобы создать связь с вещью, персонаж должен пройти один из ритуалов соединения, описанных ниже. Функционально, любой ритуал может предоставить вещи любое свойство, но вы можете постановить, что лишь определённые ритуалы присуждают некоторые способности.

Выбранный ритуал связывает персонажа с вещью и позволяет ему наполнять вещь некоторым магическим свойством (или улучшать уже существующие) как часть этой процедуры. В дополнение к выполнению требований, данных в описании ритуала, персонаж должен заплатить стоимость необходимых специальных материалов - ладана, специальной одежды и т.д. - и израсходовать ОО. Это последнее требование представляет собой передачу персонажем вещи его части жизненной силы, чтобы наполнить её силой. Любые материалы, необходимые для ритуала - одноразовые.

Затраты золота и ОО для наполнения магическим свойством связанной вещи те же самые, что и для вещей, созданных при помощи навыка создания вещи. Например, персонаж, который хочет наполнить высококачественный длинный меч бонусом зачарования +1 посредством ритуала соединения, должен заплатить 1000 зм и 40 ОО, также, как и персонаж с навыком Изготовления Магического Оружия и Доспехов. Если вещь имеет любые другие специальные затраты - дорогой материальный компонент, например – их тоже нужно оплатить.

Персонаж может игнорировать остальные нормальные требования при создании вещи (типа способности читать некоторое заклинание), со следующими исключениями:

- если создание вещи требует определённой классовой способности или навыка (другого, чем навык создания вещи), или некоторого числа рангов в умении, создатель должен выполнить эти требования;
- если создание вещи требует персонажа некоторого уровня заклинателя (например, +3 *длинный меч*), уровень персонажа создателя, должен равняться или превышать требуемый уровень заклинателя.

Как только проводится ритуал, вещь ведёт себя подобно любой другой магической вещи с теми же самыми свойствами, но только для персонажа, который провёл этот ритуал. В руках любого другого персонажа, вещь функционирует, как будто она не имеет ни одного из специальных свойств, предоставленных ритуалом соединения. Таким образом, игрок, чей персонаж имеет связь с вещью, которая уже имеет магические свойства, должен отслеживать свойства, полученные до ритуала и после. Например, +3 *длинный меч*, который получил специальное свойство «пылающий» через ритуал соединения, функционируют точно так же, как и любой другой +3 *пылающий длинный меч* в руках связанного персонажа. В руках другого персонажа, однако, это обычный +3 *длинный меч*.

Персонаж, желающий добавить другое магическое свойство связанной вещи, должен пройти другой ритуал соединения и заплатить соответствующий стоимость. Например, добавление +1 заклятого бонуса высококачественному длинному мечу требует одного ритуала соединения. Если персонаж позднее желает добавить специальное свойство «острый» этому оружию, он должен пройти другой ритуал. Этот новый ритуал не обязательно должен быть таким же, как и старый, но персонаж теряет выгоды, которые он получил от предыдущего ритуала (см. Ритуал Соединения, ниже, для деталей) после выполнения нового.

НОВЫЙ НАВЫК: ИСТИННАЯ СВЯЗЬ

Ваша связь с выбранной вещью становится более сильной.

Требование: 6-ой уровень персонажа, завершение ритуала соединения.

Выгода: вы получаете специальную способность, от связи с вашей выбранной вещью, как отмечено в описании ритуала, который вы завершили. Эта специальная способность применяет только пока связанная вещь находится в вашем непосредственном владении (вы её держите или носите с собой на теле).

Кроме того, вы можете использовать *поиск предмета*, поскольку подобная магическую способность по желанию (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа), но только для нахождения связанной с вами вещи.

Ни один персонаж не может быть связан больше, чем с одной вещью одновременно. Создание связи со второй вещью автоматически разрывает любую существующую связь, которую мог бы иметь персонаж. Предыдущая связанная вещь теряет любые магические свойства, которые она получила от ритуалов соединения, а персонаж теряет любые специальные способности, полученные от этих ритуалов.

Другие Выгоды от Связи

В дополнение к наполнению выбранной вещи магическими свойствами, ритуал соединения предоставляет персонажу небольшую выгоду или специальную способность, как отмечено в индивидуальных описаниях ритуала соединения ниже. Персонаж, который ещё имеет и навык Истинная Связь (см. сноску) получает дополнительные специальные способности, определяемые по окончании ритуала соединения.

РИТУАЛЫ СОЕДИНЕНИЯ

Ритуал соединения - комбинация задания и церемонии. Персонаж, желающий установить связь должен выполнить обе части ритуала - обычно в любом порядке, хотя это требование изменяется в некоторых ритуалах. Если не заявлено иначе, персонаж может иметь помощь в выполнении ритуала. Например, другие персонажи могли бы помочь ПИ уничтожить необходимого врага, или они могли бы оплатить стоимость ритуала в золоте. Однако, устанавливающий связь ПИ, должен сам закончить выполнение задания и никакой другой персонаж не может внести ОО в ритуал.

Ритуалы соединения принимают многочисленные формы. Функционально, каждый ритуал нацелен на одно и то же – установление связи между персонажем и вещью - но задания, требованиями и специальные выгоды сильно варьируются. Как правило, персонаж сам выбирает, какой ритуал соединения он хочет провести, хотя Мастер может определить, что некоторые ритуалы больше подходят для определённой вещи, чем другие. (Ритуал Веры, например, мог бы требоваться всегда, когда оружию предоставляется специальная способность на основе мировоззрения, типа хаотического или святого). Каждое описание ритуала содержит примеры нескольких вещей, который Мастер может использовать для настройки ритуала.

Можно выполнить несколько ритуалов соединения с одной вещью, и большинство персонажей именно так и делают. Новый ритуал соединения не обязательно должен быть таким же, как и предыдущий, но каждый новый ритуал заменяет любые специальные способности персонажа, полученные от предыдущего ритуала (включая любую выгоду от навыка Истинная Связь) теми, которые соответствуют новому ритуалу. Например, предположим, что персонаж использует Ритуал Страх, чтобы наполнить его оружие зачарованным бонусом +1, позднее он использует Ритуал Веры, чтобы добавить святую специальную способность. У оружия остаются все магические свойства, предоставленные обоими ритуалами, но персонаж теряет специальные способности, предоставленные Ритуалом Страх, и заменяет их выгодами от Ритуала Веры.

ОПИСАНИЯ РИТУАЛОВ СОЕДИНЕНИЯ

Ритуалы соединения, описанные ниже, представлены в следующем формате:

Название Ритуала

Первым идёт описание ритуала.

Требование: эта часть описания содержит требования к персонажу, предпринимающему ритуал. Они могут включать минимальный ББА, минимальное количество рангов в одном или более умениях, минимальный уровень заклинателя, навык или навыки (отличные от навыка создания вещей) или любое другое требование. Как правило, их несложно выполнить, хотя один ритуал может иметь несколько требований.

Задача: здесь описана задача, которую должен выполнить персонаж, чтобы закончить ритуал. Не всякая задача подходит для вещи. Например, нанести смертельный удар вещью - задача, которая хорошо подходит для оружия, но она неприемлема для колец или поясов. Когда эти задачи станут частью сюжета в кампании, они увеличат уровень личного интереса и вклада игроков в кампанию.

Церемония: эта секция описывает церемонию, которую выполнить персонаж для соединения. Он должен как часть этой церемонии заплатить стоимость золотом или ОО.

Выгода: здесь описывается выгода или выгоды, получаемые персонажем по завершении ритуала соединения. Эти выгоды вступают в силу только, когда персонаж владеет связанной вещью.

Выгода Истинной Связи: эта часть описания детализирует выгоду или выгоды, получаемые персонажем с навыком Истинная Связь (см. сноску). Эти выгоды вступают в силу только, когда персонаж владеет связанной вещью и только тогда, когда он выполняет требования этого навыка.

Типичные Вещи: последняя статья в описании предлагает примеры типов вещей, чаще всего связанных с ритуалом.

Ритуал Крови

Вы выковали связь с вашим выбранным оружием, используя его для уничтожения мощных врагов.

Требование: ББА +3

Задача: вы должны использовать выбранное оружие, чтобы добить живое существо, УСт которого выше вашего уровня персонажа, по крайней мере, на 2. Существо должно быть мутантом, животным, драконом, гигантом, магической бестией, чудовищным гуманоидом или паразитом.

Церемония: в течение 1 часа после выполнения задачи, вы должны провести 15-минутную церемонию почтения к побеждённому противнику, во время которой вы помазываете себя и своё оружие кровью поверженного существа (или подобной телесной жидкостью).

Выгода: вы получаете бонус +2 к проверкам Знания, связанным с существами того же самого типа, что и побеждённый вами враг (см. описание умения Знания, страница 78 *Руководства Игрока*). Например, нанося поражение виверне, вы получаете бонус +2 к проверке Знания (магия) относительно драконов.

Выгода Истинной Связи: вы получаете бонус +4 к броскам урона против существ того же самого типа, что и побеждённый противник.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого оружия.

Ритуал Страха

Вы устанавливаете связь с вашим выбранным оружием, преодолевая естественный ужас перед эффектами иссушения жизни.

Требование: Запугивание 6 рангов.

Задача: вы должны использовать выбранное оружие, чтобы добить существо со специальной атакой истощение жизни (типа вампира), УСт которого выше вашего уровня персонажа, по крайней мере, на 2.

Церемония: в течение 1 минуты после выполнения задачи, вы должны потратить полнораундовое действие, чтобы направить отрицательную энергию рассеивания поверженного врага в себя и в ваше оружие. Этот процесс даёт вам один отрицательный уровень, который должен действовать в течение 24 часов. Если в это время отрицательный уровень удаляется каким-либо образом, ритуал автоматически терпит неудачу. В конце 24-часового периода ожидания, отрицательный уровень исчезает, как будто вы успешно сделали против него спасбросок, и церемония завершается.

Выгода: вы получаете бонус +2 к спасброскам по Стойкости, проводимым при удалении отрицательных уровней.

Выгода Истинной Связи: вы можете игнорировать эффекты одного отрицательного уровня, не беря никаких штрафов к броскам и не теряя ни ОЖ, ни заклинаний. (Вы всё равно должны сделать обычный спасбросок 24 часа спустя для удаления отрицательного уровня, чтобы он не стал постоянным.) Если вы получили более одного отрицательного уровня, вы действуете так, как будто получили на один отрицательный уровень меньше.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого оружия.

Ритуал Веры

Вы устанавливаете связь с вашим выбранным оружием, используя её в битве против врага вашей веры.

Требование: Знание (религия) 3 ранга, способность читать духовные заклинания 2-ого уровня.

Задача: при владении или ношении вещи, вы должны нанести смертельный удар пришельцу, УСт которого выше вашего уровня персонажа, по крайней мере, на 2. По крайней мере, одна составляющая мировоззрения этого пришельца должна быть противоположна вашему. Например, если вы - законный добрый, пришелец должен быть или хаотичным или злым, если вы нейтральны, никакая составляющая мировоззрения пришельца не может быть нейтральной.

Церемония: в течение 1 часа после выполнения задачи, вы должны начать 8-часовой молебен в храме или на территории, посвящённой вашему божеству.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам по Воле против заклинаний или магических способностей, используемых пришельцами, мировоззрение которых не соответствует вашему.

Выгода Истинной Связи: связанная вещь, как предполагается, имеет мировоззрение, и любые эффекты, которые она производит, имеют аспекты, соответствующие вашему мировоззрению. Кроме того, если вы имеете способности, которые затрагивают ваши заклинания на основе мировоззрения (типа домена Добро), эти способности также влияют на силы связанной вещи. Наконец, любая атака, сделанная связанным оружием, которое имеет эту выгоду, преодолевает поглощение урона соответствующих типов. Например, если вы - законный добрый, ваше оружие преодолевает поглощение урона, как будто его атаки и добрые, и законные.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любых доспехов, щитов, посохов, амулетов, филактерий или одеяний.

Ритуал Огня

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, выдерживая разрушительную силу пожара.

Требование: ББА +3.

Задача: когда вы держите вещь, вы должны добровольно провалить спасбросок против огненного заклинания, прочитанного врагом, уровень заклинателя которого равен или превышает ваш уровень персонажа. Заклинание должно быть способно нанести урон, равный, по крайней мере, половине ваших полных нормальных ОЖ. Вы не можете использовать никакие средства (включая заклинания типа *сопротивляемость энергии*), чтобы защитить себя от огненного урона, наносимого заклинанием. Вам не обязательно выживать, чтобы выполнить задачу.

Церемония: в течение 24 часов после завершения задачи, вы должны провести 1-часовую церемонию молебна перед костром или подобным источником огня.

Выгода: вы получаете бонус +1 к спасброскам против заклинаний или эффектов с огненным дескриптором.

Выгода Истинной Связи: вы получаете сопротивляемость огню 10.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого доспеха, щита, оружия, плаща, кольца или шлема.

Ритуал Чести

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, побеждая врага в благородном бою.

Требование: Переговоры 6 рангов, любое законное мировоззрение.

Задача: вы должны бросить вызов и нанести поражение существу, УСт которого равен или превышает ваш уровень персонажа и чей показатель Интеллекта - 3 или выше. Весь урон, наносимый существу, должен быть не смертельным, и ни один из таких ударов не может быть нанесён ни одним из ваших союзников.

Церемония: в течение 1 часа после выполнения задачи, вы должны начать 10-минутную церемонию почитания побеждённого противника. Эта церемония должна закончиться лечением (магическим или другим), которое вернёт существо в сознание.

Выгода: пока вещь убрана (не держится в руках, не надета или другим способом пригодна к употреблению), вы получаете бонус +1 к проверкам инициативы.

Выгода Истинной Связи: вы получаете бонус уклонения к КЗ +4 против свободных атак, сделанных существами, на которых вы ещё не напали.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого оружия, доспехов или щитов.

Ритуал Магии

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, преодолевая магическое мастерство вражеского мага.

Требование: Определение Заклинаний 6 рангов.

Задача: вы должны успешно противостоять или рассеять заклинание, прочитанное врагом, уровень заклинателя которого, по крайней мере, на 2 уровня выше вашего.

Церемония: за последующие 24 часа после выполнения задачи, вы должны обдумать полученный опыт в течение 8 последовательных часов без прерывания.

Выгода: когда вы держите или носите данную вещь, получаете бонус +1 к проверкам уровня мага.

Выгода Истинной Связи: когда вы держите или носите данную вещь, вы получаете бонус +1 к спасброскам против заклинаний и магических способностей.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любых палочек, посохов, жезлов, амулетов, плащей или роб.

Ритуал Чистоты

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, проходя изнурительный ритуал физического очищения.

Требование: Концентрация 6 рангов или Автогипноз 6 разрядов (см. *Расширенное Руководство по Псионике*).

Задача и Церемония: вы должны медитировать и поститься в течение 14 последовательных дней (можно пить только воду). Вы не можете использовать никаких средств (магических или мирских), чтобы излечивать не-смертельный урон, наносимый голоданием, и при этом вы не можете принимать помощь от других персонажей для выполнения (или выживания) этой задачи. Всё это время вещь должна быть в вашем владении.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверкам Телосложения и проверкам умений на основе Телосложения.

Выгода Истинной Связи: вы не берёте никаких штрафов к Силе или Ловкости из-за усталости.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого оружия, наручей или плащей.

Ритуал Песни

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, используя её на представлениях. Несмотря на своё название, этот ритуал применяется к любому виду выступления, даже без вокальных компонентов.

Требование: Выступление (любое) 6 рангов.

Задача и Церемония: вы должны использовать проверки Выступления, чтобы заработать, по крайней мере, 1% стоимости связываемой вещи. См. описание умения Выступления, страница 79 *Руководства Игрока*. Вещь каким-либо образом должна использоваться в каждом выступлении.

Выгода: когда вы держите или носите вещь, вы получаете бонус +1 к проверкам Выступления.

Выгода Истинной Связи: когда вы держите или носите вещь, вы можете добавить 1 к уровню заклинателя любого заклинания, пока заклинание имеет и устный и телесный компонент. Чтение заклинания без одного или без обоих этих компонентов по любой причине - или потому что оно не требует их, или потому что заклинание затрагивает навык типа Неподвижного Заклинания – закрывает эту выгоду.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любого амулета, плаща, шляпы, инструмента или жилета.

Ритуал Воровства

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью, используя её в великом воровстве.

Требование: Любые три из следующих умений (6 рангов в каждом): Обман, Поломка, Маскировка, Бесшумность, Взлом, Поиск или Ловкость Рук.

Задача: вы должны украсть у противника с УСт, по крайней мере, на 2 уровня выше, чем у вас, одну или более вещей, которые вместе стоят, по крайней мере, столько, сколько стоит церемония (см. ниже). Противник не обязательно должен физически обладать этими вещами, но он должен быть не далее, чем в 100 фт от них. Затем вы должны использовать вашу выбранную вещь некоторым способом, который использует один из тех же самых бросков или проверок, которые вы сделали во время воровства.

Церемония: в следующий час после выполнения задачи, вы должны продать украденные сокровища, стоимость которых равна или превышает стоимость наполнения вещи её новыми способностями. Когда вы избавляетесь от этих вещей, вы должны расхваливать ваши умения и хитрость.

Выгода: вы получаете бонус +1 к любой проверке Взлома или Поиска, когда вы «берёте 10».

Выгода Истинной Связи: вы получаете бонус +2 к любой проверке Взлома или Поиска, когда вы «берёте 20», и к любой проверке Обмана, Поломки или Ловкости Рук, когда вы «берёте 10».

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любых ботинок, плащей, перчаток или контейнеров.

Ритуал Путешествия

Вы устанавливаете связь с вашей выбранной вещью,нося её во время длительного путешествия.

Требование: Знание (география) 6 рангов или Выживание 6 рангов.

Задача: вы должны пройти по суше, по крайней мере, 50 миль за уровень персонажа. Вы можете позвать с собой кого-нибудь, но вы должны пройти всё расстояние пешком. Выбранная вещь должна всегда быть с вами.

Церемония: в некоторый момент в течение каждого дня путешествия, вы обдумать полученный опыт в течение 1 часа. Если это размышление прервано, вы должны начать размышление снова. Если вы хоть один раз пропустите такое размышление, вам придётся начать путешествие заново.

Выгода: вы получаете бонус +1 к проверке Выживания, а так же ко всем проверкам и спасброскам, упомянутым в описании навыка Крепость Тела (см. страницу 93 *Руководства Игрока*).

Выгода Истинной Связи: вы можете двигаться с вашей нормальной скоростью по трудному ландшафту, который обычно снижает вашу скорость в два раза, включая подлесок (но не тяжёлый подлесок), мелкие трясины, крутые склоны и плотный щебень. Препятствия (типа низких стен) и любой магически созданный трудный ландшафт снижают вашу скорость как обычно.

Типичные Вещи: этот ритуал может использоваться для любых ботинок, плащей или контейнеров.

МАГИЧЕСКИЕ МЕСТА КАК СОКРОВИЩЕ

Магические места имеют богатую историю в жанре фэнтези. Сила, наполняющая такие места, позволяет героям выполнять невероятные подвиги.

Места силы могут использоваться для различных целей. Некоторые, типа земных узлов (earth nodes), описанные в книге *Подземье* сеттинга Забытые Королевства, могут служить участками для работы особенно могучей магией. Другие, типа планарных оселков (planar touchstones), описанных в *Планарном Руководстве*, могут открыть потенциальные возможности для продвижения или специальные способности персонажа. Третьи,

типа рунных кругов, описанных в *Расах Камня*, могут позволить ПИ создавать постоянные магические эффекты, привязанные к определённым областям. Но, по крайней мере, одна интересная концепция для магических мест остаётся неизведанной – локация наполнена магической силой, которую можно взять.

Магические места, описанные на последующих страницах, предоставляют квалифицированным персонажам, которые прошли определённые испытания, специальные способности. Хотя требования для этих способностей соответствуют тем типам персонажа, которые лучше всего для них подходят, почти любой персонаж может обрести силу магического места. Большинство локаций, описанных ниже, даруют способности, которые действуют в течение указанного периода или имеют ограниченное число использований. Все способности отражают природу локации, от которых они происходят.

В отличие от магических вещей, магические места никогда не выступают в виде случайных сокровищ. Они появляются только, когда вы сами их помещаете в игру. Поэтому, вы сами решаете, могут ли ПИ их найти. Если хотите, вы можете позволить персонажу, созданному с уровнем выше, чем 1-ый, иметь одну или более специальных способностей, предоставленных магическим местом. Такие полномочия, однако, даже больший предмет одобрения Мастера, чем магические вещи, которые персонаж имеет.

РАЗМЕЩЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ МЕСТ

За вами последнее слово относительно того, где, когда и как появляются магические места в вашей кампании (также как и в случае с магическими вещами, когда вы сами определяете, которые из них доступны для продажи в любом данном городе или магазине). Поскольку различные типы магических мест служат различным целям и работают по различным правилам, вполне реально (возможно, даже принудительно) объединять несколько видов приключений на одном участке. Например, цитадель dwarфов может быть земным узлом (из *Подземья*), рунным кругом (из *Рас Камня*) или одним из магических мест, описанных здесь.

Магические места предлагают почти безграничный потенциал для приключений. Поскольку они главным образом неподвижны (хотя некоторые, время от времени сдвигаются), они хорошо контрастируют со столь же желанными, но очень портативными магическими вещами, которые вызывают так много героических поисков.

ПРИРОДА МАГИЧЕСКИХ МЕСТ

Магическое место может быть подавлено (*развеением магии*) или, даже, разомкнуто (*Размыканием Морденкайна*), как будто это магическая вещь, содержащая заклинание заклинателя 10-ого уровня с бонусом спасброска по Воле +15. Такой участок метафизически привязан к своей области поэтому, уничтожение зданий, стен или других физических объектов в этих местах или вокруг них не устраняет их способностей наделять силой.

Если не определено иначе, никакое существо не может получить выгоду от присуждённой силы магического места более одного раза. Даже если сила имеет ограниченное количество использований или определённую продолжительность, персонаж не может восстановить её, возвращаясь к магическому месту после того, как сила иссякает. Кроме того, как только место наделило своей способностью персонажа, оно должно перезарядить силу в течение указанного периода времени (обычно от 1 дня до 1 года, в зависимости от самого места).

Однако, если существо, которое магическое место наделило способностью, умирает, место сразу же перезаряжается и может наделять своими способностями, независимо от того, сколько оставалось времени до перезарядки. Место, которое может наделять своими способностями более одного существа перед необходимой перезарядкой, может досрочно перезарядить свои силы, только если все те, кто в настоящее время имеет способности места, умерли. Если присуждённая способность имеет продолжительность действия меньше, чем требуется для перезарядки места, смерть существа всё ещё перезаряжает место, даже если существо больше не может использовать способность.

ОПИСАНИЕ МАГИЧЕСКОГО МЕСТА

Магические места, описанные ниже, представлены в следующем формате:

Название Магического Места

Статья начинается с описания места на понятном языке.

Знания: эта часть описания содержит любую информацию, доступную персонажам о месте, наряду с уместными УС Знания, необходимыми для их обретения. Проверкой Знания Преданий можно заменить любую из этих проверок с теми же самыми УС.

Описание: первый параграф содержит физическое описание местоположения. Второй параграф, если он есть, содержит детали о месте (включая звуки, запахи и тактильные ощущения) и о том, как его магический эффект или специальная способность выглядят в действительности.

Требования: здесь описаны требования, которые необходимо выполнить, чтобы получить специальную способность магического места. В дополнение к выполнению этих требований, персонаж должен физически посетить данное место, чтобы получить шанс получить специальную способность.

Активация Места: здесь приводятся правила получения и использования специальных способностей, которые даруют места. Любые командные слова или действия, которые должны активизировать силу места, также указываются здесь.

Перезарядка: здесь указывается время, необходимое для перезарядки места.

Специальная Способность: эта статья описывает специальную способность, которой наделяет место, и приводятся правила по её использованию.

Продолжительность: эта секция приводит продолжительность способности или число использований.

Аура: эта секция описывает тип магической ауры, которая окружает место.

Ценность Способности: эта статья - ценность присужденной способности в золоте. (Эти числа собраны в Таблице 7-2). Хотя эти способности нельзя купить или продать, их ценность приведена для того, чтобы вы могли отследить ценность сокровища. Вы можете заменить этими способностями ценность сокровища «один к одному», а также отследить их, как часть полного богатства персонажа (см. Таблицу 5-1: Богатство Персонажа по Уровням, *Руководства Ведущего*).

Таблица 7-2: Ценность Магических Мест

Место	Ценность
<i>Блок-пост бдительности</i>	1500 зм
<i>Алтарь вещей снов</i>	2000 зм
<i>Гробница «Сердце Дракона»</i>	2000 зм
<i>Сердце камня</i>	2000 зм
<i>Сердца ветра</i>	2000 зм
<i>Ужасная язва</i>	2500 зм
<i>Сердце пламени</i>	3000 зм
<i>Сердце льда</i>	3000 зм
<i>Обитель страха</i>	3000 зм
<i>Поступь Кореллона</i>	4000 зм
<i>Пожарище «Драконий Огонь»</i>	8000 зм
<i>Сад природной ярости</i>	8000 зм
<i>Источник магической мощи</i>	9000 зм
<i>Вечный огонь</i>	10000 зм
<i>Последний Оплот Нерушимой Клятвы</i>	10000 зм
<i>Бассейн замороженных душ</i>	10000 зм
<i>Святыня бойцов</i>	10000 зм

ЗА ШИРМОЙ: МАГИЧЕСКИЕ МЕСТА КАК СОКРОВИЩА

Использование магических мест в качестве сокровищ – прекрасный способ обеспечить персонажей новой и интересной альтернативной наградой вместо опостылевшего *+1 длинного меча*. Так как магические места - приложения к регулярным сокровищам, каждое место имеет ценность в золоте, чтобы его выгоды можно было заменить сокровищем, которое иначе получили бы персонажи. Например, если преодолеть определённый вызов, можно получить награду в 5000 зм, которые при желании можно заменить *Гробницей «Сердце Дракона»* (см. далее), чья сила затрагивает двух ПИ (ценность 2000 зм) и предоставляет лишь 3000 зм ценности стандартного сокровища. Другие типы мест, типа оселков или земных узлов, присуждают силы, которые требуют, чтобы персонаж отдал слот навыка или заплатил некоторую другую стоимость, чтобы получить их выгоды.

АЛТАРЬ ВЕЩЕЙ СНОВ

Алтарь вещей снов - место, наполненное чистой сущностью вещей сон. Некоторые источники утверждают, что он был сформирован великой магией, другие настаивают, что он получил свою силу от

присутствия могущественных феев, которые господствовали над вещими снами. Остальные утверждают, что он появился спонтанно, как проявление некоторой неизвестной связи между физическим миром и царством вещих снов.

Независимо от происхождения, алтарь предоставляет интеллектуальным существам, которые проводят достаточно времени в его пределах, ограниченную способность связываться посредством снов. *Алтарь вещей снов* может сформироваться почти в любой местности, но чаще всего он появляется на сивланской поляне с большим пнем или срубленным деревом большого возраста, который служит центром его магии. Со временем, магия, исходящая от алтаря, начинает понемногу изменять близлежащую территорию, от чего зацветают растения, а воздух превращается в еле заметную дымку. Те, кто посещает алтарь, чувствуют некоторую свежесть в воздухе и определённо ощущают энергию жизни.

Знания: делая проверку Знания (магия) или Знания (природа), с соответствующими УС, персонажи могут получить следующую информации об *алтаре вещей снов*:

УС 15: *алтарь вещей снов* - магическое место, наполненное силой снов.

УС 20: интеллектуальные существа, которые отдыхают в пределах поляны *алтаря вещей снов*, получают эффективную, но быстро кончающуюся способность связываться через их сны.

УС 25: *алтарь вещей снов*, так или иначе, связан с магией феев, также как и с магией вещих снов, но об этой связи мало, что известно.

Описание: поляна, на которой располагается *алтарь вещей снов*, мирное и безмятежное место. Между старыми деревьями произрастает пышная трава. В центре поляны лежат покрытые мхом остатки давно упавшего дерева – безмолвное свидетельство огромного возраста данного места. Вся растительность, от травы до кустов и древних деревьев, кажется, переполнена жизнью и необычайным здоровьем.

Свежие ароматы диких цветов увеличивают чувство умиротворения на поляне, и даже звуки леса кажутся отдаленными и приглушенными.

БЫСТРЫЕ И НЕМЕДЛЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Руководство по Миниатюрам ввело понятие нового типа действия - быстрое действие. *Расширенное Руководство по Псионике* ввело ещё один тип действия - немедленное действие. Некоторые из магических мест, специальные способности доспехов и оружия, и другие дополнения *Руководства Ведущего II* используют эти понятия. Вот описание того, как они работают.

Быстрое Действие: на быстрое действие затрачивается очень мало времени, но для него требуется больший расход усилий и энергии, чем для свободного действия. Вы можете исполнить одно быстрое действие за ход, не затрагивая вашу способность выполнять другие действия. В этом отношении, быстрое действие походит на свободное действие. Однако, вы можете выполнить только одно быстрое действие за ход, независимо от того, были ли выполнены другие действия. Вы можете взять быстрое действие любое время. Быстрые действия обычно вовлекают магию или псионику, или активацию магических или псионических вещей; многие персонажи (особенно те, кто не использует магию или псионику), никогда не предпринимают быстрые действия.

Чтение ускоренного заклинания или проявление ускоренной силы - быстрое действие. Кроме того, читая любое заклинание или проявляя любую силу со временем чтения или проявления - 1 быстрое действие (типа *земного молота*) - быстрое действие.

Чтение заклинания или проявление силы со временем чтения или проявления - 1 быстрое действие не вызывает свободной атаки.

Немедленное Действие: очень похожее на быстрое действие, немедленное действие занимает очень мало времени, но требует большего расхода усилий и энергии, чем свободное действие. В отличие от быстрого действия, немедленное действие может быть выполнено в любое время, даже если не ваш ход. Использование немедленного действия в ваш ход, фактически, то же самое, что и использование быстрого действия, и рассчитывается как быстрое действие. Вы не можете использовать другое немедленное действие или быстрое действие до окончания вашего следующего хода, если вы использовали немедленное действие во время не вашего хода (фактически, использование немедленного действия не в ваш ход, эквивалентно использованию вашего быстрого действия в ваш ход). Вы также не можете использовать немедленное действие, если вы в настоящее время «неподготовленный».

Требования: *алтарь вещей снов* дарует свою специальную способность существу только с показателем Интеллекта 8 и выше.

Активация Места: чтобы получить способность *алтаря вещей снов*, существо должно провести 8 часов в непрерывном отдыхе в пределах 20 фт от центрального пня или дерева. Эфирные существа не могут

приблизиться к центру ближе, чем на 30 фт, и все попытки стать эфирным, в пределах этого радиуса, автоматически терпят неудачу.

Небольшие мистические общины иногда (раз в несколько лет) собираются у *алтаря вещей снов*, чтобы изучать магию вещей снов и силы алтаря.

Алтарь вещей снов предоставляет способность *вещего сна* только одному существу за раз. Если у алтаря присутствует сразу несколько прошедших квалификацию существ, лишь одно из них (выбирается наугад) получает силу.

Перезарядка: на перезарядку *алтаря вещей снов* требуется 24 часа.

Специальная Способность (Св): *алтарь вещей снов* предоставляет способность использовать *вещий сон* (уровень заклинателя равен уровню персонажа) как магическую способность один раз в течение следующих после получения способности 24 часов. Если способность не используется за это время, она пропадает.

Продолжительность: существо, которое использовало способность, а затем проводит другие 8 часов, отдыхая в пределах требуемого радиуса от алтаря, восстанавливает способность, как только алтарь перезаряжается (спустя 24 часа после получения способности в первый раз). Существо может продолжить этот процесс сколько угодно, восстанавливая способность каждый день, пока оно не оставит область алтаря. Как только существо выходит из 20-футового радиуса силы алтаря, оно никогда не сможет снова получить способность.

Аура: умеренная иллюзия.

Ценность Способности: 2000 зм.

ГРОБНИЦА «СЕРДЦЕ ДРАКОНА»

Когда под землёй от мощной некромантской магии умирает великий дракон, место его смерти может наполниться великой волшебной энергией, которое в последствии преобразовывается в *гробницу «Сердце Дракона»*. Персонажи, знающие некромантскую магию, иногда могут воспользоваться частью скрытой силы такого места.

Гробницы «Сердце Дракона» появляются только под землёй. Со временем, магия, свойственная таким местам изменяет близлежащую местность – растения высыхают, камни чернеют, а любая естественная субстанция разрушается. Существа, входящие в такую область, чувствуют холод.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *гробнице «Сердце Дракона»*:

УС 10: *гробница* получается от смерти великого дракона.

УС 15: *гробница* формируется только, когда великий дракон умирает от применения мощной некромантской магии.

УС 20: каждое такое место содержит огромную некромантскую силу, которой можно воспользоваться, чтобы увеличить некромантские заклинания.

УС 25: *гробница* всегда находится под наблюдением и охраняется - не только теми, кто стремится воспользоваться её силой, но и теми, кто стремится предотвратить распространение некромантии.

Описание: *гробница «Сердце Дракона»* - обширная, постоянно расширяющаяся пещера. Её пол неровный и имеет зазубрины, а потолок увешан сталактитами, покрыт трещинами и другими неровностями. Огромные кости великого дракона валяются в центре пещеры – самая поразительная особенность *гробницы*.

Кажется, что в пещере вечный мрак, и хотя источники света исправно функционируют, они не разгоняют тьму. Любое освещение кажется временным и слабым, как будто *гробница* только и ждёт, чтобы вернуться к своему естественному состоянию тьмы. Воздух в *гробнице «Сердце Дракона»* неестественно холодный, что многие связывают с присутствием смерти. Хотя наползающая тьма и холод не производят никаких материальных эффектов, существа в пределах *гробницы* чувствуют себя крайне неприятно.

Требование: чтобы получить выгоды *гробницы «Сердце Дракона»*, существо должно быть способно читать, по крайней мере, одно заклинание некромантии 2-ого или выше уровня.

Активация Места: квалифицированный маг может ощутить слабую силу *гробницы «Сердце Дракона»* и взять маленькую её часть, потратив полнораундовое действие в пределах *гробницы «Сердце Дракона»*. *Гробница* содержит достаточную силу, чтобы повысить способность чтения заклинаний одновременно у двух существ.

Перезарядка: после того, как *гробница* наделяет своей силой двоих существ, она не может этого сделать в течение одного полного года.

Специальная Способность (Эке): маг, который решил воспользоваться силой *гробницы*, имеет эффективный уровень заклинателя +1 для всех заклинаний некромантии.

Продолжительность: увеличенный уровень заклинателя длится в течение одного года.

Аура: сильная некромантия.

Ценность Способности: 2000 зм (1000 зм за затронутое существо).

ПОЖАРИЩЕ «ДРАКОНИЙ ОГОНЬ»

Когда огнедышащий дракон использует своё дыхательное оружие для уничтожения других мощных существ, участок битвы может стать *пожарищем «Драконий Огонь»*. Сожжённые магическим огнём дракона, души уничтоженных существ связываются с землёй, где они погибли. Этот драконий огонь заставляет область тревожно пылать высокой температурой, которая отмечает тот факт, что место насыщено магией, хотя она не причиняет никакого физического урона. Пока магия драконьего огня активна, затронутая область также пылает тусклым, красноватым светом, смутно напоминающим тлеющие угли.

Пожарище «Драконий Огонь» может сформироваться там, где в пламени дыхания дракона умерло мощное существо. Но такие участки весьма редки, даже если там присутствуют мощные драконы. Даже великий вирм красного дракона может умереть от старости и не сформировать подобный участок.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *пожарище «Драконий Огонь»*.

УС 10: *пожарище «Драконий Огонь»* - магический участок, который содержит сущность огненного дыхания дракона.

УС 15: *пожарища «Драконий Огонь»* изредка создаются, когда мощные существа погибают в пламени дыхания дракона.

УС 30: *пожарище «Драконий Огонь»* позволяет некоторым существам принять в себя сущность драконьего огня, а затем выдыхать его, как это делает дракон.

Описание: поскольку пожарища могут сформироваться где угодно, между ними мало что общего в физическом плане. Единственное, что их роднит - высокая температура, которая проникает в область и пульсирует красным светом.

Требование: лишь существо с больше, чем тремя уровнями персонажа может ощутить и получить доступ к силе *пожарища «Драконий Огонь»*.

Активация Места: любое квалифицированное существо, которое входит в участок, ощущает горящую энергию. Потратив полноразрядное действие в пределах пожарища, существо вбирает скрытую силу в себя. Если существо не имеет интеллекта, оно интуитивно избегает этого места, если его только его туда не загоняет угроза боя.

Перезарядка: как только *пожарище «Драконий Огонь»* наделяет своей силой одно существо, оно не может сделать это снова в течение одного года.

Специальная Способность (Св): существо, усиленное *пожарищем «Драконий Огонь»*, может выдохнуть 30-футовый конус огня раз в день. Каждое существо в пределах конуса получает 6d8 очков огненного урона, хотя успешный спасбросок по Реакции (*УС 10* + $\frac{1}{2}$ КЖ усиленного существа + модификатор Телосложения усиленного существа) снижает урон наполовину. Существо получает эту способность в дополнение к любому дыхательному оружию или подобной способности, которую оно уже возможно имеет.

Продолжительность: 30 дней.

Аура: Сильное воплощение.

Ценность Способности: 8000 зм.

ВЕЧНЫЙ ОГОНЬ

Когда врата или портал на Элементный План Огня остаются открытыми в течение нескольких столетий, небольшая область вокруг них может наполниться магией *вечного огня*. Такое место содержит магическую сущность огня, а существа достаточной силы иногда вбирают эту силу в себя, получая сопротивляемость огненным заклинаниям и эффектам огня.

Знания: при помощи проверки Знания (Иные Миры) персонажи могут получить следующую информацию о *вечном огне*.

УС 10: *вечный огонь* - остаток долгой связи с Элементный Планом Огня, который содержит сущность этого пламенного царства.

УС 15: те, кто выдержит *вечный огонь*, могут сопротивляться эффектам любого огня.

УС 20: любой, кто стоит в пределах *вечного огня*, может впитать в себя небольшую частичку его магии и получить существенную сопротивляемость огненному урону.

Описание: область, наполненная силой *вечного огня*, постоянно в огне. Его пламя жжёт существа и объекты, находящиеся в его пределах, но огонь не распространяется дальше и при этом он не жжёт больше, чем на несколько ярдов вокруг себя. Поскольку *вечный огонь* можно обнаружить только там, где врата на Элементный План Огня стояли достаточно долго, обычно он появляется около некоторого природного источника огня или высокой температуры. Например, *вечный огонь* может быть найден на скалистом острове, покрытом лавой, в центре обширной, знойной пустыни или в некотором другом таком ужасно жарком месте.

Требование: только существо, по крайней мере, с пятью уровнями персонажа может получить доступ к силе *вечного огня*, и только если оно не обладает никакой специальной способностью, которая уменьшала бы урон от огня.

Активация Места: пламя *вечного огня* покрывает область с 15-футовым радиусом. Пламя циркулирует по кругу и обеспечивают мерцающее освещение на расстоянии 15 фт вокруг. Этот магический огонь наносит 2d6 очков огненного урона за раунд любому существу, находящему с ним в контакте.

Чтобы получить выгоду от *вечного огня*, квалифицированное существо должно простоять беззащитным в его пределах, по крайней мере, в течение 3 раундов. Каждое воплощение *вечного огня* затрагивает лишь пять существ одновременно.

Перезарядка: как только *вечный огонь* наделил своей силой пять существ, он не может сделать этого снова в течение одного года.

Специальная Способность (Экс): квалифицированное существо получает сопротивляемость огню 5. Существо, которое уже имеет сопротивляемость огню от другого источника (даже временную, типа заклинания или вещи), не получает выгоды от *вечного огня*. Существо может получить эту выгоду только раз, а его эффекты не складываются ни с какими другими сопротивляемостями к огню, которые существо может получить в дальнейшем.

Продолжительность: 1 год.

Аура: Сильное ограждение и воплощение.

Ценность Способности: 10000 зм (2000 зм за затронутое существо).

ПОСТУПЬ КОРЕЛЛОНА

За всю длинную историю великий эльфийский бог Кореллон Ларетиан сотворил множество чудес. Хотя Кореллон Ларетиан - существо величайшей умиротворённости и мудрости, он время от времени помогал своей огромной силой победить эльфам их врагов прямо в бою. В нескольких таких битвах, божественная энергия Кореллона навсегда изменила пейзаж.

Такие места, известные как *поступь Кореллона*, наполнены частью силы этого божества. Эти участки священны для эльфов, которые посещают их в паломничествах. В редких случаях, такое место может отдать часть его силы достойному эльфу, наделяя его способностью наносить ужасные атаки оружием дальнего боя. Иногда община, которая знает о близлежащей *поступи Кореллона*, выбирает своих самых достойных эльфов и устраивает гонки. Эльф, который первым прибывает на место, доказывает своё спортивное мастерство и преданность Кореллону, и получает указанную силу.

Знания: при помощи проверки Знания (история) или Знания (религия) персонажи могут получить следующую информацию о *поступи Кореллона*:

УС 10 (история или религия): *поступь Кореллона* - участки, где Кореллон Ларетиан поднял оружие против врагов эльфов.

УС 15 (история): *поступь Кореллона* образуется не тогда, когда Кореллон появляется на Материальном плане, а тогда, когда он расходует там большую часть своих собственных сил.

УС 15 (религия): иногда *поступь Кореллона* наполнена частью божественной силы Кореллона, и сильные эльфы получают их, если они того достойны.

УС 20 (религия): эльф, который достигает одной из *поступи Кореллона* и медитирует там, получает способность наносить карающие атаки из оружия дальнего боя.

УС 35 (история или религия): успешная проверка на этом уровне позволяет персонажу обнаружить или вспомнить ключ к местоположению *поступи Кореллона*.

Описание: *поступи Кореллона* очень сильно отличаются очень по внешним проявлениям, так как их физические признаки определены больше тем, где происходил бой, чем любым действием со стороны Кореллона. *Поступь Кореллона* обычно располагается на горных перевалах, глубоких подземных гротах и других необычных местах, в которых великое эльфийское божество пустило в ход свою силу против врагов его народа.

Независимо от их физического появления, эти участки наполнены ощущением мира и покоя. Любые интеллектуальные существа, которые входят в область, чувствуют это, но особенно чувствительны к этим проявлениям эльфы доброго мировоззрения.

Требование: лишь эльф с добрым мировоззрением и, крайней мере, с пятью уровнями персонажа может получить силу, предоставляемую *поступью Кореллона*.

Активация Места: чтобы получить выгоду от *поступи Кореллона*, персонаж должен непрерывно медитировать в течение 1 часа в пределах границ данного места. Если эта медитация прерывается, персонаж должен начать её заново.

Перезарядка: как только данная *поступь Кореллона* дарует свою силу одному эльфу, место закрывается на пять лет. Такая длительность перезарядки делает *поступь Кореллона* особенно ценным призом для исследователей этого места или победителя гонки.

Специальная Способность (Св): *поступь Кореллона* предоставляет способность наносить одну дальнюю карающую атаку каждый день стрелковым или метательным оружием. При успешной атаке, бонус урона равен уровню персонажа (максимум +20). Эта способность может использоваться против любого существа в пределах 30 фт, которое эльф считает противником. Он должен объявить, что он использует эту способность, перед проведением броска атаки, если атака неудачна или цель находится на расстоянии более 30 фт, удар не имеет никакого эффекта, а попытка использования засчитывается.

Продолжительность: любой эльф, который получает способность карающего удара, сохраняет её в течение 30 дней.

Аура: Сильное преобразование.

Варианты: если Кореллон Ларетиан не включен в пантеон вашей кампании, вы можете связать *поступь Кореллона* с некоторым другим божеством, которое выполняет подобную роль в вашей кампании. Вы можете даже изменить расу этих участков, выбирая божество не-эльфа, известное стрельбой из лука. Если вы изменяете божество, вы также должны изменить название магического места.

Ценность Способности: 4000 зм.

САД ПРИРОДНОЙ ЯРОСТИ

Наполненный первозданной, непостижимой силой самой природы, *сад природной ярости* - источник силы, который становится доступен тем, кто познал тайны магии или умеет проводить божественные ритуалы. В этих редких местах, первозданный гнев природы проявляет себя и озаряет служителей и защитников дикой природы, вероятно увеличивая их силу. Некоторые мощные друиды могут впитать силу *сада природной ярости* в себя, чтобы усилить их дикуую форму.

Знания: при помощи проверки Знания (природа) персонажи могут получить следующую информацию о *саде природной ярости*.

УС 15: *сад природной ярости* - дикое, могущественное место, наполненное чистой сущностью природной энергии. Его сила каким-то образом связана с силой ордена друидов.

УС 20: друид, который приходит в *сад природной ярости*, получает некоторые специальные заклатья к его способностям друида.

УС 25: друид высокого уровня, который успешно связывает себя с *садом природной ярости*, впитывает в себя часть его силы. После этого он может использовать эту силу для увеличения своего мастерства во время оборотничества.

УС 35: успешная проверка на этом уровне позволяет персонажу изучить или вспомнить ключ к расположению *сада природной ярости*.

Описание: *сад природной ярости* – место, где не ступала нога человека. Это может быть небольшая местность несколько миль в поперечнике или целый континент. Независимо от размера, в саду буйствует растительность, проживают дикие и мощные животные, и разные феи. Животные в *саду природной ярости* вырастают больше и сильнее, чем их обычные сородичи; гораздо чаще здесь встречаются и ужасные животные.

Звуки природы наполняют *сад природной ярости*. Массивные ужасные животные продираются сквозь плотную растительность и подлесок в поисках добычи; мелкие животные призывают друг друга на спаривание.

Друид, который впитал в себя силу *сада природной ярости*, принимает более устрашающую форму во время оборотничества. Например, он мог бы иметь более длинные, порочные клыки и когти, если он принимает форму ужасного волка, или он может иметь зазубренные каменные шипы, высовывающиеся от тела, если он принимает форму земного элементаля. Его нормальная форма не претерпевает каких-либо изменений, если не считать свет силы в глазах.

Требование: только друид с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *саду природной ярости*.

Активация Места: чтобы впитать в себя силу *сада природной ярости*, квалифицированный друид должен находиться в данной области в течение одной недели, питаясь природными дарами и ночуя под открытым небом. Его животное-компаньон может сопровождать его, но испытание друид должен пройти один. Во время блуждания по саду друид использует его заклинания и способности как обычно, но он должен оказывать дружескую поддержку и помощь природным существам, с которыми она сталкивается, и сражаться только с теми, кто причиняет вред природе.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Экс): раз в день, когда друид принимает новую форму посредством его способности оборотничества, она получает бонус зачарования +4 к Силе и Телосложению. Это увеличение

длится до тех пор, пока друид остаётся в данной форме. Эту способность можно использовать по желанию, она не активируется автоматически по принятии формы оборотничества.

Продолжительность: способность увеличенного оборотничества длится в течение одного года.

Аура: Сильное преобразование.

Ценность Способности: 8000 зм.

СЕРДЦЕ ПЛАМЕНИ

Большая концентрация магического огня иногда наполняет место собственным внутренним огнём. Эти места, известные как *сердца пламени*, формируются из больших излияний магического огня, присутствия нескольких чрезвычайно мощных огненных элементаров или даже открытия врат или порталов на Элементный План Огня. *Сердце пламени* - чрезвычайно редкое явление.

Сердце пламени может появиться где угодно. Это может быть пещера, тёмные каменные стены которой, кажется, мерцают скрытым огнём; это может быть лесная поляна, которая так или иначе излучает высокую температуру и свет, не производя фактического огня. Какое это ни было бы место, оно черпают силу из чистой сущности магического огня.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *сердце пламени*.

УС 15: сердце пламени - мистическое место, наполненное чистой сущностью огня.

УС 20: магическая сущность огня, содержащаяся в данном месте, так или иначе, увеличивает огненную магию.

УС 25: достаточными умелые маги, которые приходят к *сердцу пламени*, могут впитать в себя часть этой силы, чтобы увеличить силу их огненных заклинаний.

Описание: хотя *сердца пламени* очень сильно отличаются друг от друга по внешнему виду, все они имеют некоторые сходные характеристики. Такой участок всегда кажется необычно тёплым, а окружающая температура никогда бывает ниже 70° по Фаренгейту. Если нормальная окружающая температура области выше 70°, то температура в пределах *сердца пламени* обычно на 10-15° выше окружающей. Кроме того, вся область окутана слабым красноватым, мерцающим светом, как будто невидимое пламя исходит от стен, земли и даже близлежащих существ. Этот мерцающий свет обеспечивает тусклое освещение всюду в *сердце пламени*.

Всякий раз, когда маг, который успешно впитал в себя силу *сердца пламени*, читает заклинание с огненным дескриптором, кажется, что из его тела вырывается огонь. Но хотя этот огненный нимб и выглядит внушительным, он не наносит никакого урона.

Требование: только маг с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *сердце пламени*.

Активация Места: чтобы впитать в себя силу *сердца пламени*, квалифицированный маг должно войти в пределы его границ и впитать в себя силу *сердца пламени*. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Св): маг, который впитал в себя силу *сердца пламени*, имеет эффективный уровень заклинателя для всей заклинаний с огненным дескриптором +1.

Продолжительность: один год.

Аура: Сильное воплощение

Ценность Способности: 3000 зм.

СЕРДЦЕ ЛЬДА

Как антитеза *сердцу пламени*, *сердце льда* - место, наполненное магической силой холода. *Сердце льда* берёт своё начало от смерти сильного существа с холодным подтипом, присутствия мощной магии холода или от долго открытых врат или портала на план великого холода. *Сердце льда* - чрезвычайно редкое явление.

Сердце льда может появиться где угодно. Чаще всего такое место можно найти в арктических странах, в глубоких ледниковых расселинах или огромных ледяных пещерах. В *сердце льда* всегда холодно. Камни, растительность и предметы в пределах его границ быстро замерзают, воздух необычайно холоден, а земля покрыта льдом.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *сердце льда*.

УС 15: сердце льда - мистическое место, наполненное чистой сущностью холода.

УС 20: магическая сущность огня, содержащаяся в данном месте, так или иначе, увеличивает магию холода.

УС 25: достаточными умелые маги, которые приходят к *сердцу льда*, могут впитать в себя часть этой силы, чтобы увеличить силу их заклинаний холода.

Описание: хотя *сердца льда* очень сильно отличаются друг от друга по внешнему виду, все они имеют некоторые сходные характеристики. Такой участок всегда кажется необычно холодным, а окружающая температура никогда бывает выше 40° по Фаренгейту. Если нормальная окружающая температура области ниже 40°, то температура в пределах *сердца льда* обычно на 10-15° ниже окружающей. Кроме того, вся область окутана слабым голубоватым сиянием, которое обеспечивает тусклое освещение всюду в *сердце пламени*. Воздух в таком месте всегда свежий и чистый.

Всякий раз, когда маг, который успешно впитал в себя силу *сердца льда*, читает заклинание с холодным дескриптором, кажется, что воздух вокруг него охлаждается на градусов и приобретает ледяную свежесть.

Требование: только маг с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *сердце льда*.

Активация Места: чтобы впитать в себя силу *сердца льда*, квалифицированный маг должно войти в пределы его границ и впитать в себя силу *сердца льда*. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Св): маг, который впитал в себя силу *сердца льда*, имеет эффективный уровень заклинателя для всей заклинании с холодным дескриптором +1.

Продолжительность: один год.

Аура: Сильное воплощение.

Ценность Способности: 3000 зм.

СЕРДЦЕ КАМНЯ

Сердце камня всегда образуется под землёй, в местах, где происходили странные и необычные события. Эти скалистые пещеры могут сформироваться вокруг концентрации мощной земной магии (типа земных узлов, описанных в *Подземье Забытых Королевств*), но чаще они происходят от мощных земных заклинаний, присутствия нескольких земных элементарей или врат на Элементный План Земли.

Хотя они напоминают нормальные пещеры, сердца камня наполнены чистой силой земли. Большинство существ, которые посещают такое место, чувствуют, что это место особенное, даже если они не могут определить его точную природу.

Знания: при помощи проверки Знания (магия или подземелья) персонажи могут получить следующую информацию о *сердце льда*.

УС 15 (магия): *сердце камня* - мистическое место, наполненное чистой сущностью земли.

УС 20 (магия): магическая сущность земли, содержащаяся в данном месте, так или иначе, увеличивает магию ограждения.

УС 25 (магия): достаточными умелые маги, которые приходят к *сердцу камня*, могут впитать в себя часть этой силы, чтобы увеличить силу их заклинаний ограждения.

УС 35 (подземелья): каждое *сердце камня* состоит лишь из одного вида камней. Территорию вокруг такого места может иногда определить по необычной чистоте его камней.

Описание: *сердца камня* всегда располагаются под землёй. Хотя их вид может быть очень разным, есть один общий признак: каждое *сердце камня* состоит лишь из одного вида камня или минерала. Эта однородность иногда помогает квалифицированному исследователю подземелий обнаружить эти редкие места.

Любое существо, которое затрагивает заклинание, увеличенное силой *сердца камня*, принимает вид хаотической кристаллической структуры. Грани и рёбра этой структуры очень острые. Это изменение внешности чисто косметическое и длится только, пока длятся эффекты заклинания.

Требование: только маг с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *сердце камня*.

Активация Места: чтобы впитать в себя силу *сердца камня*, квалифицированный маг должно войти в пределы его границ и впитать в себя силу *сердца камня*. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Св): маг, который использует силу *сердца камня*, направляет эту энергию в поглощение урона. Он читает определённое заклинание школы ограждения, но вместо того, чтобы извлечь выгоду из заклинания как обычно, он получает поглощение урона, равное удвоенному уровню заклинания **with respect to adamantine**. Способность может быть использована раз в день и длится до 10 минут. Поглощение урона может быть рассеяно, как будто это было отдельное заклинание, прочитанное магом.

Продолжительность: один год.

Аура: Сильное ограждение.
Ценность Способности: 2000 зм.

СЕРДЦЕ ВЕТРА

Как антитеза, *сердцу камня*, *сердце ветра* - место, наполненное магической силой воздуха. *Сердце ветра* возникает из-за присутствия нескольких мощных воздушных элементарей, использования великой воздушной магии или, даже, из-за открытия врат или портала на Элементный План Воздуха. *Сердце ветра* - чрезвычайно редкое явление.

Сердце ветра может возникнуть почти в любом месте, даже глубоко под землёй. Однако, как правило, *сердце ветра* формируется высоко над поверхностью земли - на пике высокой горы или высоко в воздухе на открытой равнине. В *сердце ветра* постоянно дует сильный ветер; его направление и сила могут меняться время от времени.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *сердце ветра*.

УС 15: *сердце ветра* - мистическое место, наполненное чистой сущностью воздуха.

УС 20: магическая сущность земли, содержащаяся в данном месте, так или иначе, увеличивает магию ограждения.

УС 25: достаточными умелые маги, которые приходят к *сердцу ветра*, могут впитать в себя часть этой силы, чтобы получить способность налагать касательные заклинания на расстоянии.

Описание: *сердце ветра* обычно располагается высоко над землёй, так, что даже нормальным летающим существам трудно его достигнуть. Но воздушные элементарии, джинны и другие воздушные (прим. перев. - не в смысле летающие, а в смысле элементные) существа не видят в этом никакого затруднения. В дополнение к трудностям высоты, те, кто ищут *сердце ветра*, должны учитывать, что это место «сделано» из воздуха. *Видение невидимого*, *истинное зрение* и подобные заклинания не помогут в обнаружении *сердца ветра*, но вот проверка Внимательности (*УС 50*, уменьшается по мере приближения к *сердцу ветра*) позволит его найти.

В отличие от большинства других магических мест, *сердца ветра* подвижны и ведут себя как мыльные пузыри, перемещаясь в верхних слоях атмосферы. Таким образом, обнаружение сердца ветра требует и мощной ясновидческой магии, и большой удачи. Некоторые из таких мест малоподвижны и иногда упорному искателю удаётся найти зацепку к их местоположению. Более мобильные *сердца ветра*, однако, не оставляют никаких следов и их невозможно обнаружить, если они находятся в пределах действия заклинания ясновидения.

Сильный порыв ветра развеивает волосы и одежду мага, который успешно впитал силу *сердца ветра*, всякий раз, когда он читает касательное заклинание на расстоянии (см. Специальную Способность, ниже). Хотя этот порыв ветра не достаточно силен, чтобы негативно повлиять на мага или других существ, все окружающие слышат и чувствуют стремительное движение воздуха.

Требование: только маг с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *сердце воздуха*.

Активация Места: чтобы впитать в себя силу *сердца воздуха*, квалифицированный маг должно войти в пределы его границ и впитать в себя силу *сердца воздуха*. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Св): маг, который впитывает силу *сердца ветра*, налагает касательные заклинания на расстоянии. Раз в день, он считает диапазон любого касательного заклинания 3-ьего уровня и ниже равным 30 фт. Заклинание затрагивает цель как обычно, так же, как если бы маг сделал успешную касательную атаку. Если заклинание используется как атака (то есть против противника), маг должен преуспеть в дальней касательной атаке вместо касательной атаки ближнего боя, которая бы этого требовала. Эта способность не влияет на заклинания, диапазоны которых отличаются от касательного.

Продолжительность: 30 дней.

Аура: Сильное преобразование.

Ценность Способности: 2000 зм.

ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ НЕРУШИМОЙ КЛЯТВЫ

Века назад, группе лучших дварфийских воинов поручили невероятное задание - удержать подземный проход, ведущий в столицу дварфов от наступающей орды хобгоблинов и медвежуков, чтобы город успел эвакуироваться. Когда бесстрашная команда дварфов увидела наступающего противника, они поняли, что их шансы на выполнение миссии ничтожно малы. Подбадривая друг друга, дварфы поклялись удержать проход - не ради безопасности города, и не ради их собственной чести, а ради братства, которое они создали в тот момент.

Вопреки всем ожиданиям, Братство Нерушимой Клятвы сдерживало атаки врагов в течение трёх дней и ночей. Только, когда поступило сообщение, что последний дварф благополучно покинул город, Клятва распалась. Из-за преданности Клятве и невероятного героизма, место, где происходили эти события, обрело мистические силы.

Знания: при помощи проверки Знания (магия) и Знания (история) персонажи могут получить следующую информацию о *Последнем Оплоте Нерушимой Клятвы*.

УС 15 (история): Последний Оплот Нерушимой Клятвы - дварфийская легенда о группе воинов, которые сдержали большую орду гуманоидов от нападения на город.

УС 25 (история): Последний Оплот Нерушимой Клятвы - один из самых потрясающих рассказов о дварфийской военной мощи, а место этого противостояния, как говорят, имеет магическую силу.

УС 25 (магия): Последний Оплот Нерушимой Клятвы - мистическое магическое место, которое позволяет группам добрых по мировоззрению героев давать помгущественную присягу взаимопомощи.

Описание: Клятва была дана непосредственно перед воротами подземной столицы. Великий проход, когда-то построенный лучшими дварфами мастерами, ведёт к огромному отверстию более 40 фт в диаметре. За ним лежат руины великого города. Когда-то, прекрасные двустворчатые адамантовые ворота не пускали непрошенных посетителей в город, но та же огромная сила, которая разрушила мощь Клятвы, снесла и эти ворота, и использовала адамантин как сырьё для нескольких образцов мощного волшебного оружия и доспехов.

Кожа существ, связанных Клятвой, приобретает тусклый металлический блеск, когда они призывают к выполнению дружеских обязательств.

Требование: лишь группа добрых (мировоззрение) союзников, которые стоят вместе в *Последнем Оплоте Нерушимой Клятвы* может впитать в себя силу этого уникального магического места.

Активация Места: чтобы приобщиться к силе *Последнего Оплота Нерушимой Клятвы*, группа добрых (мировоззрение) союзников должна встать в этом месте и навсегда объявить себя товарищами по оружию. Магия места предоставляет группе большую, чем обычно, способность противостоять вместе противникам.

Перезарядка: как только место наделяет своей силой группу до пяти союзников, *Последний Оплот Нерушимой Клятвы* не может предоставить свою силу снова в течение одного года. Большинство Мастеров связывает число существ, которых *Последний Оплот Нерушимой Клятвы* может затронуть, с числом персонажей в партии, так, чтобы никто из игроков не чувствовал себя обделённым. Это решение также укрепляет естественное желание партии продолжать работать вместе.

Специальная Способность (Св): раз в день, группа союзнических существ, которые стояли вместе в *Последнем Оплоте Нерушимой Клятвы*, может призвать силу места. Чтобы сделать это, один из них должен потратить стандартное действие и крикнуть «Вспомните Клятву!». Каждый союзник в пределах 30 фт от другого союзника немедленно получает множество временных ОЖ, равных удвоенному числу союзников. Эти временные ОЖ длятся до 1 часа. Например, группа из пяти героев, выполнив все перечисленные условия, получит 50 временных ОЖ – по 10 на каждого, которые продлятся до 1 часа.

Продолжительность: полученная сила длится в течение одного месяца. Она заканчивается досрочно, если любой из союзников, который давал Клятву, умирает в это время.

Аура: Сильное преобразование.

Варианты: В отличие от других мест, описанных в этой секции, *Последний Оплот Нерушимой Клятвы* имеет свою собственную историю. Однако, Мастер, желающие использовать способности *Последнего Оплота Нерушимой Клятвы* в другом ключе, может легко изменить детали этой истории. Воины другой расы, нации или принадлежности вполне могут вписаться в историю подобного магического места, где они совершили отчаянное, героическое деяние. Простое изменение названия и истории места позволит вам поместить магические эффекты в любую область мира вашей кампании.

Ценность Способности: 10000 зм (2000 зм за затронутое существо).

(Прим. перев. – это место было очень сложным для перевода, поэтому рекомендую самим перечитать английский текст и сделать уточнения. Игровая механика переведена вроде так, как надо, а вот исторические данные хромают, особенно **Описание**).



Последний Оплот Нерушимой Клятвы

ОБИТЕЛЬ СТРАХА

Обитель страха – тёмное и **twisted grave** место, которое, кажется, поглощает свет. Её лишённые блеска чёрные стены и разбросанные белые кости внушают чувство смерти и безнадёжности. Эти редкие участки обычно образуются после применения сильной некромантской магии, создания мощной нежити или массового убийства во имя злых сил. Независимо от того, где располагается *обитель страха*, местность вокруг него изменяется безвозвратно, и она никогда уже не станет домом для живых существ.

Знания: при помощи проверки Знания (религия) персонажи могут получить следующую информацию об *обители страха*.

УС 15: *обитель страха* – магический могильник, полный непостижимого ужаса.

УС 20: *обитель страха* предоставляет часть его внушающей страх силы любому квалифицированному некроманту, который сумеет выдержать его ужасы.

УС 25: некромант, который справляется с силой *обители страха*, применяет вызывающую страх магию с большей силой. Кроме того, существа, которые выдерживают ужасы обители, становятся более устойчивы к вызывающим страх эффектам, даже если они не имеют никаких способностей в некромантии или вызывающей страх магии.

Описание: *обитель страха* полностью соответствует своему названию. Её чёрные стены, кажется, поглощают свет, и даже самые яркие дни здесь тусклы и унылы. Здесь царит нереальная неподвижность, и даже малейший звук кажется громом в этой мёртвой тишине.

Когда маг, который выстоял перед ужасами обители, использует её (обители) силу для увеличения вызывающих страх заклинаний, его тело окутывается в чёрное облако, которое кажется, пульсирует и извивается.

Требование: только персонаж с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *обители страха*.

Активация Места: обелиск в центре *обители страха* метает магическое копье страха в каждое существо, которое приближается к нему на расстояние менее 50 фт. Эффект идентичен эффекту заклинания *ужас* (УС Воли 18). Только то существо, которое потратит полнораундовое действие (вызывает свободные атаки) в пределах 50 фт от обелиска, получает выгоду из силы места.

Перезарядка: Один год.

Специальная Способность (Св): любой маг, который впитывает силу *обители страха*, получает бонус +4 к спасброскам против эффектов страха. Кроме того, всякий раз, когда он читает заклинание с дескриптором «страх», или использует магическую или сверхъестественную способность, которая вызывает страх, УС требуемого спасброска увеличивается на 1.

Продолжительность: один год.

Аура: Сильная некромантия.

Ценность Способности: 3000 зм.

БАССЕЙН ЗАМОРОЖЕННЫХ ДУШ

Этот странный бассейн с волшебной водой подобен *вечному огню*, но действует наоборот. Созданный присутствием мощной холодной магии или давнишнего портала на особенно холодную часть Элементного Плана Воды, *бассейн замороженных душ* напоминает водоём с чрезвычайно холодной водой. Независимо от внешней температуры, вода в *бассейне замороженных душ* никогда не замерзает, и остаётся холодной на ощупь даже в самый жаркий день. Поскольку магия бассейна привязана к его местоположению, а не к воде в его пределах, любая вода, удаленная от бассейна – обычная вода. Высохший *бассейн замороженных душ* теряет свои магические свойства.

Знания: при помощи проверки Знания (Иные Миры) персонажи могут получить следующую информацию о *бассейне замороженных душ*.

УС 10: *бассейн замороженных душ* – следствие долгой связи с Элементным Планом Воды, и он держит сущность этого водного царства.

УС 15: говорят, что те, кто выдержит холод *бассейна замороженных душ*, смогут сопротивляться эффектам любого холода.

УС 20: те, кто выстоит в *бассейне замороженных душ*, получают существенную сопротивляемость холодному урону, впитывая частичку его магии в себя.

Описание: область вокруг *бассейна замороженных душ* наполнена неземным холодом. Холод воздуха и воды замораживает существа и объекты (болезненный процесс), которые вступают с ними в контакт, но эти эффекты не выходят за рамки небольшой области вокруг *бассейна замороженных душ*. Поскольку *бассейн замороженных душ* можно найти только в тех областях, где очень долго стояли ворота на Элементный План Воды, бассейн почти всегда возникает рядом с некоторым большим количеством воды. Это может быть остров, на котором сухопутные существа поставили врата, но чаще всего, они погружены в воду.

Требование: только существо с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *бассейне замороженных душ*.

Активация Места: *бассейн замороженных душ* непрерывно освещается унылым синим светом, который исходит сама вода. Этот волшебный водоём наносит 2d6 очка холодного урона за раунд любому существу, которое находится с ним в контакте.

Чтобы получить выгоды от *бассейна замороженных душ*, квалифицированное существо должно простоять незащищенным в пределах его границ, по крайней мере, 3 раунда. Каждое воплощение бассейна затрагивает только пять существ одновременно. Как только *бассейн замороженных душ* наделил своей силой пять существ, он не может сделать это снова в течение одного года.

Активация Специально Способности и Эффект (Экс): квалифицированное существо получает сопротивляемость холоду 5. Существо, которое уже имеет сопротивляемость холоду от другого источника (даже временную, типа заклинания или вещи) не получает от бассейна ничего. Существо может получить эту выгоду только однажды, и эффекты бассейна не складываются ни с какой другой сопротивляемостью холоду, которые существо может получить впоследствии.

Продолжительность: сопротивляемость холоду длится в течение одного года.

Аура: Сильное ограждение.

Ценность Способности: 10000 зм (2000 зм в затронутое существо).

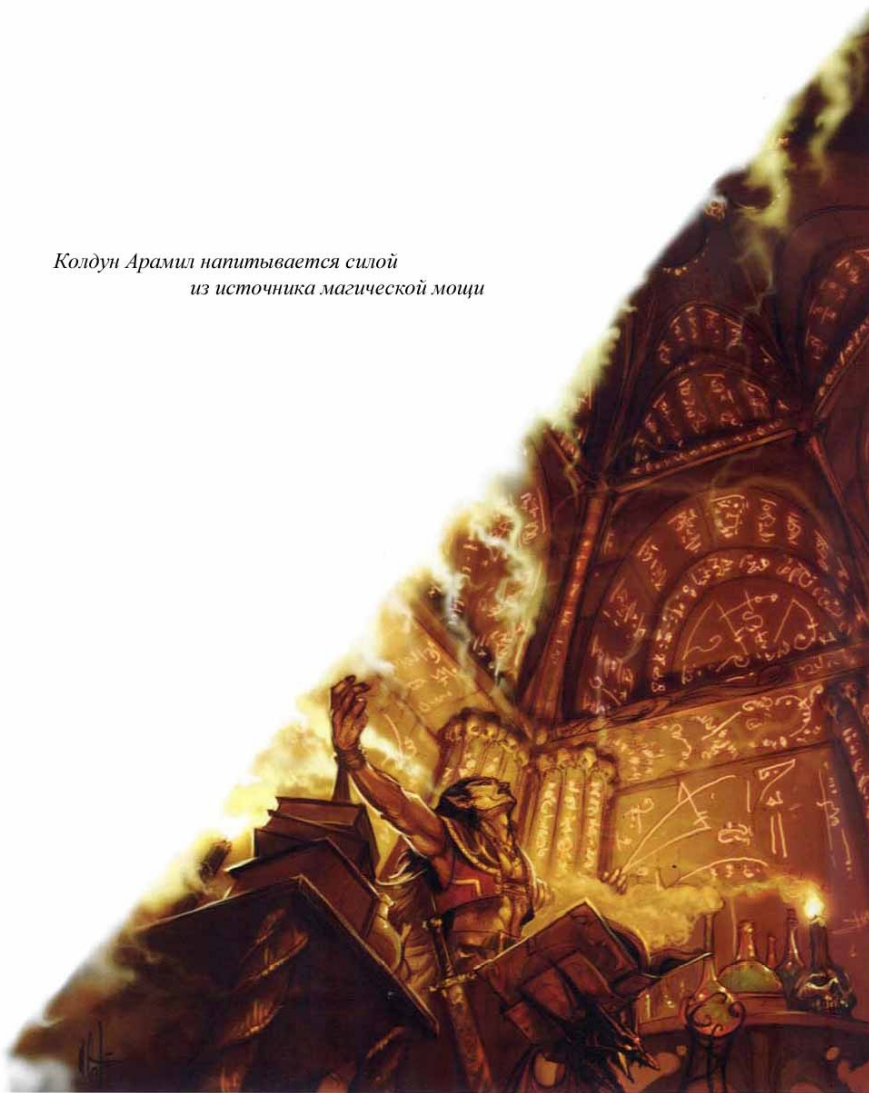
ИСТОЧНИК МАГИЧЕСКОЙ МОЩИ

Магические события огромной силы иногда вызывают *источник магической мощи*. Эти области наполнены таким большим количеством первозданной магической энергии, что сам воздух, кажется, звенит от неиспользованной силы. Подобно другим магическим местам, *источник магической мощи* - чрезвычайно редкое

явление, и условия, которые вызывают их появление, плохо исследованы. *Источник магической мощи* может появиться в результате поединка между несколькими могущественными магами, создания артефакта или подобной мощной магической вещи, от нескольких применений заклинания *исполнение желаний* в одном месте, и от других подобных колоссальных высвобождений волшебной энергии.

Хотя *источник магической мощи* может появиться где угодно, чаще всего это происходит в закрытом помещении. Волшебные, ярко синие глифы непрерывно появляются и исчезают на стенах, потолках и полах этих мест. Свет, излучаемый этими глифами, обеспечивает слабое освещение в пределах *источника магической мощи*.

*Колдун Арамил напитывается силой
из источника магической мощи*



Знания: при помощи проверки Знания (магия) персонажи могут получить следующую информацию о *источнике магической мощи*.

УС 15: *источник магической мощи* - источник волшебной силы.

УС 20: *источник магической мощи* позволяет магу изменять заклинания.

УС 25: *источник магической мощи* - магическое место, которое предоставляет опытному магу способность спонтанно ускорить небольшое количество заклинаний.

Описание: *источник магической мощи* обычно находится в закрытом помещении. Каждая внутренняя поверхность такого места покрыта глифами, которые излучают волшебный свет. Этот слабый свет обеспечивает тусклое освещение.

Когда маг ускоряет заклинание при помощи *источника магической мощи*, пылающая синяя руна возникает в воздухе около него. Эта руна почти сразу исчезает, но её присутствие - видимое напоминание силы, предоставленной *источником магической мощи*.

Требование: только тайный маг (прим. перев. - т.е. не

божественный) с 5-ью уровнями и выше может получить доступ к силе, содержащейся в *источнике магической мощи*.

Активация Места: чтобы получить силу *источника магической мощи*, квалифицированный маг должно простоять в пределах его границ и вобрать силу источника в себя. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

Перезарядка: один год.

Специальная Способность (Св): тайный маг, который впитал в себя силу *источника магической мощи*, читает некоторые заклинания быстрее, чем обычно. Раз в день, он может читать заклинание 3-ьего уровня и ниже, которое имеет время чтения «1 стандартное действие», как быстрое действие. (См. определение быстрого действия выше, в этой главе, в сноске.)

Продолжительность: 30 дней.

Аура: Сильное преобразование и вселенная(?).

Ценность Способности: 9000 зм.

СВЯТЫНЯ БОЙЦОВ

Наполненная боевым совершенством и силой исключительно умелых воинов, *святыня бойцов* - священное место, связанное с проявлением великого боевого искусства. Чаще всего появление *святыни бойцов* вызывает смерть великого воина, но она может появиться и после легендарного проявления боевого мастерства живого воина или группы воинов. Хотя это место и называется святыней, оно не имеет никакой связи с божественной силой и может появиться где угодно.

Знания: при помощи проверки Знания (история) персонажи могут получить следующую информацию о *святыне бойцов*.

УС 15: *святыня бойцов* - место, где погиб известный воин, или где один или более воинов совершили великий подвиг.

УС 20: *святыня бойцов* держит часть боевого мастерства великого воина или воинов, которые там сражались. Те, кто посещает это место, могут впитать часть этой силы в себя.

УС 25: *святыня бойцов* - магическое место, которое позволяет квалифицированному воину связать себя с определённым оружием, тем самым, получив удивительное умение с этим оружием.

Описание: сила воплощённая в *святыне бойцов* происходит от событий, которые происходили там, а не от физического аспекта места. Таким образом, святыни могут принимать любое обличие, хотя многие из них находятся в чрезвычайно опасных территориях, так как такие места часто требуют наличия исключительных навыков владения оружием, которые наделяют *святыню бойцов* её магией.

Требование: лишь персонаж с ББА +5 и выше и владением всем военным оружием может получить доступ к силе, содержащейся в *святыни бойцов*.

Активация Места: чтобы получить силу *святыни бойцов* квалифицированный воин должен встать в пределах границ святыни и вобрать её силу в себя. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки. *Святыня бойцов* сдержит достаточно мощи, чтобы наполнить ею до пяти квалифицированных существ одновременно.

Перезарядка: как только *святыня бойцов* наделила своей силой пять существ, она не может наделять ею вновь в течение 30 дней.

Специальная Способность: магия святыни предоставляет затронутому воину великое понимание использования оружия. Каждое утро, после того, как он приобрёл силу святыни, он может провести 15 минут, настраивая себя на одно оружие ближнего боя, которым он владеет (владеет в смысле навык Владение Оружием). После завершения этого простого ритуала, он получает бонус +2 к броскам урона для атак, сделанных с этим оружием. Воин остаётся настроенным на это оружие до следующего утра. На следующий день он может повторить ритуал с тем же самым оружием или с другим. Отказ от выполнения ритуала в любой данный день означает, что он не получает бонус к броскам урона в течение следующих 24 часов, но он всё ещё сохраняет способность выполнять ритуал в последующие дни, пока способность не кончается.

Продолжительность: 30 дней.

Аура: Сильное ясновидение.

Ценность Способности: 10000 зм (2000 зм за затронутое существо).

УЖАСНАЯ ЯЗВА

Ужасные язвы - почти органические повреждения земли, которые неожиданно возникают почти на любом ландшафте, близко над или под землёй. Присутствие *ужасной язвы* заставляет близлежащие растения чернеть, камень трескаться и рассыпаться, а металл ржаветь. *Ужасная язва* может сформироваться там, где долго присутствовал мощный демон, или где существо великого добра внезапно стало злым, или где была создана вещь с мощной злой магией. Эти события не всегда создают *ужасные язвы*, но они определённо увеличивают шансы на их появление.

Знания: при помощи проверки Знания (Иные Миры) персонажи могут получить следующую информацию об *ужасной язве*.

УС 15: *ужасные язвы* - небольшие повреждения в земле, вызванные присутствием великого зла.

УС 30: *ужасная язва* сохраняется, пока мощное злое существо не впитает её силу в себя.

УС 25: злое существо, которое впитывает силу *ужасной язвы*, концентрирует её в разрушительных физических атаках против добрых существ.

Описание: *ужасная язва* напоминает гнойник, злокачественную опухоль в земле. Каждая язва занимает пространство 10x10 фт, но её зловоние простирается намного дальше. Растительность в затронутой области гниёт, а земля отвратительно пахнет. Область источает тусклый, вызывающий отвращение красный свет.

Злое существо, наполненное силой язвы, ненадолго вспыхивает тем же самым красным светом, когда оно проводит карающий удар против доброго существа. Хотя этот свет не применяется в качестве освещения, но

он придаёт лицу существа демонический вид. Кроме того, связь язвы с Абиссом становится причиной изменения внешность существа на ужасную маску чистой ненависти. Эти эффекты появляются только на момент проведения карающего удара.

Требование: лишь злое существо, по крайней мере, с пятью уровнями персонажа может впитать силу *ужасной язвы*.

Активация Места: любое квалифицированное существо, которое вступает в язву, немедленно узнаёт о тёмной силе, содержащейся в ней и интуитивно понимает, как получить к ней доступ. Чтобы воспользоваться способностями, предоставляемыми *ужасной язвой*, существо должно встать в пределах её границ и впитать силу язвы в себя. Это требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки.

В течение этого процесса, язва сжимается и растворяется в окружающем ландшафте. Исчезнувшая язва никак не влияет на существо, но ландшафт всё равно сохраняет небольшую ауру зла, пока язва полностью не исчезнет.

Перезарядка: если злое существо умирает, когда оно владеет силы *ужасной язвы*, в том месте, где лежит его тело, формируется новая язва. Таким образом, любая данная *ужасная язва* наделяет своей силой только один раз, но смерть существа, которое впитало её силу, регенерирует язву в новом месте.

Специальная Способность (Св): после активации *ужасной язвы*, существо получает способность наносить карающий удар доброму противнику раз в день. При успешной атаке против доброго противника, существо добавляет свой уровень персонажа к наносимому урону (максимум +20).

Продолжительность: присужденная способность длится, пока существо не погибает.

Аура: Сильное преобразование.



Ужасная язва всё превращает в тлен и руины

Ценность Способности: 2500 зм.

БЛОК-ПОСТ БДИТЕЛЬНОСТИ

Хотя он не так сильно связан с героическими действиями, *блок-пост бдительности* всё же оставляет свой след на том месте, где они происходили. *Блок-пост бдительности*, как следует из названия, например, может сформироваться на отдалённом пике горы, где одинокий друид следил за Северными Землями в течение

многих десятилетий, пока не увидел наступающую армию врагов, приближающихся к предгорьям. Также он мог бы сформироваться в древнем поселении дварфов, или на посту эльфов, скрытом в кронах деревьев в лесу.

Знания: при помощи проверки Знания (История) персонажи могут получить следующую информацию о *блок-посте бдительности*.

УС 10: *блок-пост бдительности* формируется из-за некоторого героического акта бдительности, который имел место на рассматриваемом участке.

УС 15: успешная проверка на этом уровне позволяет персонажу узнать основные детали об акте героизма, который создал *блок-пост бдительности*.

УС 20: *блок-пост бдительности* – больше, чем простое событие в истории. Хранящиеся в нём силы предоставляют тем, кто его посетит острый глаз и быструю реакцию на опасность.

Описание: хотя *блок-пост бдительности* варьируется в размерах, чаще всего он 20х20 фт. Независимо от его собственного проявления, с *блок-поста бдительности* всегда открывается превосходный вид на окружающую территорию. Даже в дварфийских цитаделях такой участок может располагаться на важном перекрестке, или в некотором другом месте, которое предоставляет относительно широкий вид на местность.

Требование: лишь существо с показателем Интеллекта 5 и более может впитать силу *блок-поста бдительности*.

Активация Места: чтобы пользоваться силой *блок-поста бдительности*, квалифицированное существо должно провести минимум 8 часов в пределах его границ и впитать его силу в себя. *Блок-пост бдительности* содержит достаточно силы, чтобы затронуть до пяти квалифицированных существ одновременно.

Перезарядка: как только *блок-пост бдительности* наделил своей способностью пять существ, он не может сделать этого снова в течение 24 часов.

Специальная Способность (Св): *блок-пост бдительности* обостряет бдительность, зрение и слух затронутого существа и ускоряет время его реакции. Существо получает бонус зачарования +2 к проверкам инициативы, Внимательности и Слуха, пока оно остаётся в пределах *блок-поста бдительности*, и в течение 24 часов после ухода отсюда.

Продолжительность: каждое воплощение *блок-поста бдительности* влияет на существ, когда они в пределах его границ, и спустя полные 24 часа после того, как существо оставляет эту область.

Аура: Умеренное ясновидение.

Ценность Способности: 1500 зм (300 зм за затронутое существо).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДОСПЕХОВ

Следующие правила для доспехов дополняют специальные способности доспехов и щитов, которые можно найти на странице 216 *Руководства Ведущего*.

СПОСОБНОСТИ СОВМЕСТНОГО ДЕЙСТВИЯ

Некоторые из специальных способностей, описанных в следующей секции, называются способностями совместного действия. Такая способность имеет требование, например престиж-класс или навык. Вполне естественно, что набор доспехов уже должен обладать определённой способностью прежде, чем к нему можно будет добавить способность совместного действия. В остальном, способность совместного действия функционирует, как и любая другая специальная способность доспеха.

Несмотря на высокие требования к добавлению способности совместного действия к доспеху, большинство авантюристов сочтёт их стоящими. **Некоторые способности совместного действия увеличивают их необходимые как условие специальные способности (?),** другие добавляют новые способности, которые работают в сочетании с другими способностями доспеха, а также по отдельности друг от друга.

ОПИСАНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ МАГИЧЕСКИХ ДОСПЕХОВ И ЩИТОВ

Подобно специальным способностям доспехов, описанным в *Руководстве Ведущего*, следующие способности могут быть объединены в любом магическом доспехе, который создаёт персонаж. Однако, все способности, описанные в этой секции, должны быть активизированы, чтобы они начали функционировать; их описание разбито по секциям, как описано ниже.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Описание: здесь приводится описание доспеха, а также как выглядит и что чувствует носитель доспеха, когда специальная способность активизирована.

Требование: здесь приводится любая другая специальная способность доспеха, которая должна быть приобретена для рассматриваемой способности.

Активация: метод активизации специальной способности.

Эффект: эта секция детализирует эффекты специальной способности. Также здесь приводятся любые ограничения на использование и продолжительность.

Уровень Ауры/Заклинателя: эта секция описывает тип ауры и силу, а так же уровень закланателя эффекта.

Создание: требования к созданию доспеха с этой способностью.

Цена: эта статья приводит эквивалент бонуса или дополнительной ценности в зм за добавление способности к доспеху. (Эти цифры суммированы в Таблице 7-3).

Таблица 7-3: Специальные Способности Доспехов и Щитов

Специальная Способность	Модификатор Базовой Цены
Защита от энергии	+3 бонуса
Иммунитет к энергии	+3 бонуса
Укрепление защиты (лёгкое укрепление)	+3 бонуса
Укрепление защиты (среднее укрепление)	+4 бонуса
Скользкая аура	+45 000 зм
Скользкий ум	+45 000 зм
Укрепление защиты (тяжёлое укрепление)	+5 бонусов
Захват заклинания	+5 бонусов

ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Эта специальная способность улучшает доспех, который уже имеет мощную защиту от некоторого типа энергии. Любая энергия, от которой доспех обычно обеспечивает защиту, используется, чтобы дать носящему дополнительные защитные способности против обычных атак.

Описание: доспех защиты от энергии работает почти как подобный ему доспех сопротивляемости энергии. Однако, некоторые элементы доспеха - типа гребней, шипов и т.п., имеют некоторые атакующие способности.

После активации, способность защиты от энергии укрывает тело носящего тем элементом стихии, от которой доспех уже обеспечивает защиту. Существа, которые нападают на носящего доспех в ближнем бою, поражаются разрядами энергии, которые переходят с по поверхности доспехов на их оружие.

Требование: способность защиты от энергии можно добавить только к доспеху или щиту, который уже имеет специальную способность сопротивляемость энергии, улучшенную сопротивляемость энергии или высшую сопротивляемость энергии.

Активация: носящий активизирует способность защиты от энергии немедленным действием в ответ на атаку, которая наносит урон энергией, к которой его доспех имеет сопротивление. Таким образом, если заклинание или эффект, который наносит кислотный урон цели, носящей доспех кислотной сопротивляемости, который имеет способность защиты от энергии, цель атаки может предпринять немедленное действие, чтобы возвести вокруг себя кислотный барьер. Когда такая атака проходит, носящий выбирает, будет ли он активизировать способность, и он может активизировать её, даже если он - неподготовленный или без сознания. Он может также активировать доспех как стандартное действие подготовки к атаке, которая как он знает, скоро произойдёт (См. страницу ____ для определения немедленного действия.)

Носящий не может активизировать способность защиты от энергии в ответ на атаку, которая не наносит никакой урон того типа, которому доспех может сопротивляться.

Эффект: способность защиты от энергии увеличивает сопротивляемость энергии доспеха на 2. Таким образом, доспех кислотной сопротивляемости, который обычно предоставляет сопротивляемость кислоте 10, теперь имеет сопротивляемость кислоте 12. Кроме того, любое существо, которое повреждает носящего естественной атакой или оружием ближнего боя, наносит нормальный урон, а также получает 1d6+10 очков урона энергией того типа, от которого доспех обеспечивает защиту. Таким образом, в ответ на атаку, которая нанесла кислотный урон, носящий окутается кислотной энергией (?), а любое существо, которое поражает его естественным оружием, или оружием ближнего боя наносит нормальный урон, но также получает 1d+10 кислотного урона. Атаки с оружием, которое имеет исключительную досягаемость, не получают такого урона.

Эффект защиты от энергии работает раз в день, независимо от метода его активации. Эффект длится 10 раундов или пока носящий его не отключает.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренный ограждение и воплощение; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, огненный щит, *сопротивляемость энергии*.
Цена: бонус +3.

ИММУНИТЕТ К ЭНЕРГИИ

Этот доспех делает носящего непроницаемым для одного типа энергии, определяемого при активации. Так как доспех может быть активирован в ответ на энергетическую атаку, он минимизирует риск носящего получить урон от энергии любого вида.

Описание: доспех с иммунитетом к энергии украшен в элементных мотивах. Никакие определённые стихии не преобладают в дизайне; волны, пламя, камни и ветер представлены одинаково.

Когда способность активизируется, носящий чувствует прилив сил. Точный характер эффекта зависит от того, от какого вида энергии носящий призвал защиту. Он чувствует прилив теплоты, если доспех защищает его от холодного урона, или порыв прохладного ветра, если доспех защищает его от огня. Сильный металлический привкус заполняет его рот и ноздри, если вступает в действие защита от электричества и т.д.

Активация: носящий может активировать способность иммунитет к энергии немедленным действием в ответ на атаку, которая наносит энергетический урон. Когда это происходит, носящий выбирает, активизировать ли способность, даже если он - неподготовленный или без сознания. Он может также активировать доспех как стандартное действие подготовки к атаке, которая как он знает, скоро произойдёт (См. страницу ____ для определения немедленного действия.)

Эффект: этот доспех функционирует как обычно до того, как его способность иммунитета к энергии активизируется. После этого, носящий получает по своему выбору иммунитет к урону от следующих типов энергии: кислота, холод, электричество или огонь. Как только выбор сделан, он не может быть изменён, пока способность не активизируется снова.

Эффект иммунитета к энергии применяется раз в день, независимо от его метода активации. Эффект длится в течение 13 минут или пока носящий его не отключает.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ограждение; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *защита от энергии*.

Цена: бонус +3.

УКРЕПЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Укрепление, уже сама по себе одна из самых мощных специальных способностей доспеха, становится даже более интригующей с дополнением способности совместного действия укрепления защиты. Эта сила основывается на качестве укрепления, нанося вред способности врага наносить урон - даже против других целей, а не только по владельцу доспеха.

Описание: укрепление защиты доспеха создано, чтобы сделать носящего неприступной крепостью. Даже лёгкие доспехи с этой специальной способностью выглядят более крепкими, чем обычно.

Когда доспех со способностью укрепления защиты предотвращает критическое попадание или скрытую атаку, он, кажется, нарастает вокруг носящего. И наоборот, существо, которое сделало критическое попадание или скрытую атаку против носящего, кажется, скукоживается, как будто доспехи высасывают его силу.

Требование: способность укрепления защиты можно добавить только к доспеху или щиту, который уже имеет специальную способность лёгкого, среднего или сильного укрепления.

Активация: когда доспех предотвращает дополнительный урон от критического попадания или скрытой атаки в результате срабатывания его способности укрепления, способность укрепления защиты активизируется автоматически. Никакое действие для этого не требуется. Таким образом, способность активизируется в 25% случаев для легко укреплённых доспехов, 50% случаев для средне укреплённых доспехов и в 100% случаев для сильно укреплённых доспехов.

Эффект: существо, дополнительный урон которого был предотвращён способностью укрепления доспеха, должно немедленно сделать сбросок по Воле с УС 20. Провал означает, что доспех иссушает часть естественного боевого мастерства существа, убирая его способность наносить дополнительный урон при критическом попадании или при скрытой атаке против любой цели на 1d4 раунда. Существо всё ещё наносит нормальный урон своим оружием или естественными атаками, но любая угроза рассматривается как нормальный удар, то есть не делается никакого броска для подтверждения критического попадания. Аналогично, затронутое существо не может нанести урон скрытой атаке.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *исполнение простых желаний* или *сотворение чуда*.

Цена: бонус +3 (лёгко укреплённый доспех), бонус +4 (средне укреплённый доспех) или бонус +5 бонусов (тяжело укреплённый доспех).

СКОЛЬЗКАЯ АУРА [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Доспех со скользкой аурой подробен доспеху со специальной способностью скользкий ум. Он предоставляет свой мощный эффект союзникам носящего в течение короткого времени каждый день.

Описание: доспех с этой способностью имеет несколько декоративных штифтов, которые выступают наружу доспеха. Руны спасения окружают каждый штифт, как будто сила доспеха может также затронуть существ вокруг носящего. Когда скользкая аура активна, эти штифты, кажется, мягко мерцают, а руны медленно вращаются вокруг них.

Требование: способность скользкой ауры можно добавить только доспеху или щиту, который уже имеет специальную способность скользкий ум (см. ниже).

Активация: формирование скользкой ауры - стандартное действие.

Эффект: когда скользкая аура активизирована, каждый союзник в пределах 10 фт получает способность скользкого ума, которую доспех со способностью скользкого ума обычно даёт только к носящему. Таким образом, любой союзник в пределах этой области, который проваливает спасбросок против заклинаний заклятья или таких эффектов, может сделать вторую попытку спасброска на следующий раунд с тем же самым УС. Если он проваливает и второй спасбросок, доспех не предоставляет никаких дальнейших попыток спасброска. Эта специальная способность не имеет никакого эффекта на союзника, который уже обладает способностью скользкий ум как классовой способностью.

Способность годна к употреблению раз в день. Эффект длится в течение 10 минут, или пока носящий не отключает её.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *сокрытие разума*, +22500 зм, +1800 ОО, +45 дней.

Цена: +45 000 зм.

СКОЛЬЗКИЙ УМ

Существо, носящее доспех с этой способностью легче, чем обычно переносит эффекты мощных заклятий.

Описание: на доспехе с этой специальной способностью выгравированы символы и руны, символизирующие ограждение или спасение. Он выглядит так, как будто создатель специально хотел помочь владельцу избегать ловушек определённого вида. Когда способность активизирована, эти руны и глифы вспыхивают белым светом.

Кузнецы-дварфы часто делают доспехи с такой способностью, но они предпочитают не рекламировать ее точную силу существам, которые используют атаки с заклятьями. Они часто наносят символы ограждения на доспех там, где их трудно увидеть.

Активация: эта специальная способность активизируется автоматически через один раунд после того, как владелец провалит спасбросок против заклинания заклятья или такого эффекта. Никаких действий от владельца не требуется.

Эффект: если владелец проваливает спасбросок против заклинания заклятья или эффекта, он может сделать попытку второго спасброска через 1 раунд с тем же УС. Если носящий проваливает второй спасбросок, доспех не предоставляет никаких дальнейших повторов спасбросков. Эта специальная способность не влияет на существ, которые уже обладают классовой способностью скользкого ума.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *сокрытие разума*, +22500 зм, +1800 ОО, +45 дней.

Цена: + 45 000 зм.

ЗАХВАТ ЗАКЛИНАНИЯ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Когда магическая атака противника не в состоянии преодолеть сопротивление заклинаниям этого доспеха, поступающий эффект сохраняется в доспехе, пока носящий не захочет использовать его на противника.

Описание: этот доспех сопротивления заклинаниям украшен символами-оберегами. Однако, эти руны, также указывают на перенаправление силы, как будто доспех может направлять или перенаправить магическую энергию.

Доспех захвата заклинаний (или щит захвата заклинаний) оставляет на себе следы касаний, как будто его поверхность покрыта тонким слоем липкого вещества. От самого касания на пальцах не остаётся никаких следов, зато они остаются на доспехе. Фактически, из-за своих свойств, доспех очень трудно отмывать.

Требование: способность захвата заклинаний можно добавить только доспеху или щиту, который уже имеет способность сопротивления заклинаниям.

Активация: увеличение сопротивления заклинаниям, обеспечиваемое способностью захвата заклинаний, всегда активно. Однако, захват заклинания, которое не преодолело сопротивление заклинаниям доспеха, требует от владельца немедленного действия. Высвобождение захваченного заклинания - стандартное действие, которое вызывает свободные атаки.

Носящий не может активизировать захват заклинания, которое не преодолело способность сопротивления заклинаниям, происходящую из другого источника, типа расовой способности или некоторой другой вещи.

Эффект: способность захвата заклинания увеличивает сопротивление заклинаниям доспеха на 2. Таким образом, доспех с сопротивлением заклинаниям 15 теперь предоставляет носящему доспех сопротивление заклинаниям 17. Кроме того, когда заклинание 5-ого уровня или ниже, направленное на носящего, не в состоянии преодолеть сопротивление заклинаниям доспеха, носящий может выполнить немедленное действие, чтобы захватить заклинание в доспех. Эта способность годна к употреблению раз в день, независимо от уровня захваченного заклинания.

Доспех может одновременно может содержать одно заклинание до 5-ого уровня; носящий может «выбросить» захваченное заклинание как стандартное действие, чтобы освободить место для другого. Захваченное заклинание сохраняет свой первоначальный вид и носящий может выпустить его в любое время.

Так как носящий не может добровольно провалить проверку преодоления сопротивления заклинаниям, попытка захватить заклинание, читая его непосредственно на себя, в лучшем случае, рискованна.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение и воплощение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *сопротивление заклинаниям, наделение чудесной силой.*

Цена: бонус +5.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРУЖИЯ

Волшебное оружие - основной элемент почти каждой П&Д кампании. В дополнение к зачарованным бонусам к броскам атак и урона, такое оружие может также иметь одну или более специальных способностей. Некоторые из этих способностей увеличивают наступательную силу оружия, другие улучшают защитные умения владельца, остальные даруют специальные бонусы.

Руководство Ведущего II представляет новую категорию специальных способностей оружия, которые напоминают существующие способности, но работают только несколько раз в день. Это ограничение открывает большую вариативность и гарантирует, что эти способности могут быть использованы для оружия, которым владеют персонажи низшего уровня.

СПОСОБНОСТИ СОВМЕСТНОГО ДЕЙСТВИЯ

Некоторые из специальных способностей, описанных в следующей секции, называются способностями совместного действия. Эти способности имеют требования, подобно многим престиж-классам или навыкам. Вполне естественно, что оружие уже должно обладать определённой способностью прежде, чем к нему можно будет добавить способность совместного действия. В остальном, способность совместного действия функционирует, как и любая другая специальная способность оружия.

Несмотря на высокие требования к добавлению способности совместного действия к оружию, большинство авантюристов сочтёт их стоящими. **Некоторые способности совместного действия увеличивают их необходимые как условие специальные способности (?),** другие добавляют новые способности, которые работают в сочетании с другими способностями доспеха, а также по отдельности друг от друга.

Таблица 7-4: Специальные Способности Оружия

Специальная Способность	Модификатор Базовой цены
Брутальность	+2000 зм
Едкая волна	+2000 зм
Защитная волна	+2000 зм
Пылающая волна	+2000 зм
Святая волна	+2000 зм
Ледяная волна	+2000 зм
Волна молний	+2000 зм
Внезапное ошеломление	+2000 зм
Проклятая волна	+2000 зм

Сила воздушного элементаля (Большой)	бонус +1
Коррозийность	бонус +1
Сила земного элементаля (Большой)	бонус +1
Сила огненного элементаля (Большой)	бонус +1
Сила водного элементаля (Большой)	бонус +1
Порча иллюзии	+7000 зм
Кислотный взрыв	бонус +2
Сила воздушного элементаля (Огромный)	бонус +2
Сила земного элементаля (Огромный)	бонус +2
Жестокая порча	бонус +2
Сила огненного элементаля (Огромный)	бонус +2
Сила водного элементаля (Огромный)	бонус +2
Сила воздушного элементаля (великий)	бонус +3
Сила земного элементаля (великий)	бонус +3
Сила огненного элементаля (великий)	бонус +3
Воровство иллюзии	бонус +3
Связать бестелесного	бонус +3
Сила водного элементаля (великий)	бонус +3
Сила воздушного элементаля (старший)	бонус +4
Сила земного элементаля (старший)	бонус +4
Сила огненного элементаля (старший)	бонус +4
Сила водного элементаля (старший)	бонус +4

ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ВОЛШЕБНОГО ОРУЖИЯ

Подобно специальным способностям оружия описанным в *Руководстве Ведущего*, следующие способности могут быть объединены в любом волшебном оружии, которое создаёт персонаж. Однако, все способности, описанные в этой секции, должны быть активизированы, чтобы начать функционировать, а их описание представлено в следующем формате.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Знания: эта секция, если она есть, описывает историю, которую может иметь оружие.

Описание: здесь детализируется вид оружия и как выглядит владелец. Когда способность активизирована.

Требование: здесь приводится любая другая специальная способность оружия, которая должна быть приобретена для рассматриваемой способности.

Активация: метод активизации специальной способности.

Эффект: эта секция детализирует эффекты специальной способности. Также здесь приводятся любые ограничения на использование и продолжительность.

Уровень Ауры/Заклинателя: эта секция описывает тип ауры и силу, а так же уровень заклинателя эффекта.

Создание: требования к созданию оружия с этой способностью.

Цена: эта статья приводит эквивалент бонуса или дополнительной ценности в зм за добавление способности к оружию. (Эти цифры суммированы в Таблице 7-4).

КИСЛОТНЫЙ ВЗРЫВ

Оружие кислотного взрыва похоже на коррозионное оружие (см. страницу ___), за исключением того, что оно наносит еще больший кислотный урон. Когда владелец выбрасывает критический удар, оружие выбрасывает в противника сгусток кислоты, которая сжигает его плоть.

Описание: оружие кислотного взрыва очень похоже на коррозионное оружие. Его поверхность изъедена и изношена, хотя оно остаётся столь же крепким, как и любое сопоставимое, волшебное оружие.

Подобно коррозионному оружию, оружие кислотного взрыва покрыто толстым слоем кислоты, которая капает с его кончика, когда коррозионная способность активна.

Активация: активация или дезактивация коррозионной способности - стандартное действие. Даже если коррозионная способность не активна, оружие всё равно наносит дополнительный кислотный урон при успешном критическом попадании, безо всяких действий со стороны владельца.

Эффект: в своей основе оружие кислотного взрыва функционирует подобно коррозионному оружию. После активации этот эффект длится пока этого хочет владелец.

Кроме того, оружие кислотного взрыва взрывается кислотой при успешном критическом попадании. Кислота не вредит владельцу, пока он держит оружие в руке. В дополнение к кислотному урону, наносимому коррозионной способностью, оружие кислотного взрыва наносит дополнительный кислотный урон при успешном критическом попадании. Сила урона зависит от критического множителя оружия.

Луки, арбалеты и пращи с этой способностью даруют кислотную энергию их боеприпасам.

Критический Множитель	Дополнительный Кислотный Урон
x2	1d10
x3	2d10
x4	3d10

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное вызывание; УЗ 12-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *кислотный туман*, *кислотный шторм*, *Мелфова кислотная стрела* или *гроза гнева*.

Цена: бонус +2.

СИЛА ВОЗДУШНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ [СОВМЕШНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Оружие силы воздушного элемента позволяет его владельцу вызывать мощного воздушного элемента и общаться с ним на его родном языке. Это существо служит владельцу, как в бою, так и просто так.

Знания: выполнив проверку Знания (история), персонажи могут получить следующую информацию о способности силы воздушного элемента.

УС 20: первое оружие силы воздушного элемента было создано несколько тысяч лет назад эльфийским кузнецом Лимбатом Шадарраном. Известный своим оружием, которое использовало чистую элементную стихию воздуха, он также наполнял свои изделия умной магией, которая подражала эфемерной и неуловимой природе его любимой стихии.

УС 30: хотя он любил изящество воздуха, Лимбат был также очарован дикой силой, которую имел воздух. Его первое воздушное элементное изделие было наборным длинным луком, который он назвал *Быстрый Выстрел*, который его ученики позже использовали в качестве модели для своих изделий.

Описание: оружие силы воздушного элемента имеет едва видимые гравюры облаков и воздушных потоков. Рукоятка напоминает кучевые облака и украшена одним чистым алмазом.

Оружие силы воздушного элемента легче, чем его сопоставимый образец. Когда оружие используют в бою, то кажется, что оно становится иллюзорным, как будто состоит из воздуха.

Требование: способность силы воздушного элемента добавить только к оружию, которое уже имеет шоковую способность или способность шокового взрыва.

Активация: владелец оружия силы воздушного элемента может вызвать элемента раз в день как стандартное действие.

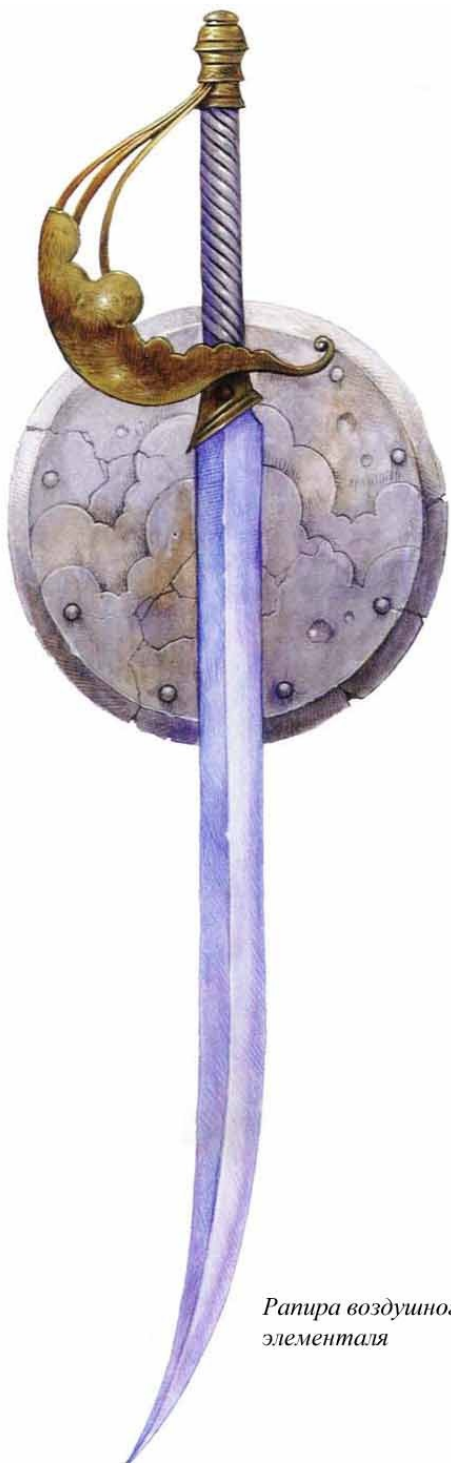
Эффект: оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного воздушного элементного союзника. Точный вид вызванного воздушного элемента зависит от мощности специальной способности. Наименее мощная версия вызывает Большого элемента, а более мощные версии вызывают Огромного, Великого или Старшего воздушного элемента.

Время, на которое элемента вызывают на другой план, кроме его родного, зависит от его вида.

Воздушный Элементаль	Максимальное Время
Большой	11 раундов
Огромный	13 раундов
Великий	15 раундов
Старший	17 раундов

Элементаля можно отпустить прежде, чем истечёт его время, но при этом не потраченные раунды теряются навсегда.

Владелец может общаться с вызванным элементом на Ауранском языке. Он может указать элементалю направление и предложить тактику в битве, или даже побудить его выполнить другие услуги, кроме битвы. Например, элементаль, вызванный способностью силы воздушного элемента, может отвлечь противника, используя его ураганную способность, поднять владельца и его союзников в воздух, или выполнить специальные боевые маневры, типа подмоги в другом действии.



*Рапира воздушного
элементаля*

Цена: +2000 зм.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное или сильное вызывание; УЗ 11-ый (Большой), 13-ый (Огромный), 15-ый (Великий) или 17-ый (Старший).

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *призыв молнии* или *молния* плюс *призыв существа VI* (Большой), *призыв существа VII* (Огромный), *призыв существа VIII* (Великий) или *призыв существа IX* (Старший).

Цена: бонус +1 (Большой), бонус +2 (Огромный), бонус +3 (Великий) или бонус +4 (Старший).

БРУТАЛЬНОСТЬ

Оружие со способностью **брутальность** наносит сокрушительные удары, и иногда наполняет удар взрывом магической силы, которая отшвыривает затронутое существо от владельца. Большинство владельцев **брутального** оружия - физически мощные воины, но и меньшие, более быстрые персонажи находят их полезным, чтобы можно было достаточно долго отгонять опасное существо.

Описание: оружие со способностью **брутальность** более широкое и более толстое, чем нормальные версии этого оружия, и они, обычно, имеют более тёмную окраску. Например, копьё **брутальности** имеет тёмное, почти обугленное древко, а наконечник сделан из почерневшего железа.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: раз в день, после успешной атаки ближнего боя, оружие **брутальности** может начать попытку напора в дополнение к его нормальному урону. Попытка не вызывает свободных атак и учитывает размер владельца, его Силу и другие уместные характеристики. Персонаж, который держит такое оружие в двух руках, получает бонус +2 к попытке напора.

При успехе, затронутое существо отлетает назад на самое большое расстояние, которое может позволить результат встречной проверки, но владелец не подходит к цели. Движение, вызванное этой попыткой напора, вызывает свободные атаки как обычно, за исключением того, что оно никогда не позволяет владельцу **брутального** оружия свободные атака против затронутого существа. Только режущее и дробящее оружие ближнего может иметь эту способность.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 17-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *могучая длань Бигби*.

ЕДКАЯ ВОЛНА

Оружие **едкой волны** изрыгает смертельный взрыв кислоты в течение короткого времени каждый день. Оружие **едкой волны** одобряется персонажами, которые предпочитают атаковать из сокрытия, или теми, кто вламывается в защищённые области. Способность оружия быстро наносить урон хорошо работает со способностью **скрытой атаки**, а факт, что кислота быстро и спокойно повреждает объекты типа дверей или замков, может оказаться очень полезными для воров-домушников или грабителей.

Описание: оружие **едкой волны** обычно имеет болезненный зелёный оттенок, а многое имеет необычный дизайн. Клинковое оружие с этой способностью, например, обычно имеет экзотическое, волнистое лезвие, а не прямое. Кроме того, оружие **едкой волны** имеет один зелёный драгоценный камень, типа изумруда.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной атаке ближнего боя, владелец может заставить оружие произвести кислотный взрыв, который наносит дополнительные 2d6 очков кислотного урона цели. Эта кислота не вредит владельцу. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Телосложения владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *Мелфова кислотная стрела*.

Цена: + 2000 зм.



Полуторный меч брутальности

КОРРОЗИЙНОСТЬ

Коррозийное оружие использует эффекты кислоты, сжигая врагов при каждом ударе.

Описание: поверхность коррозийного оружия выглядит тёмной и изъеденной, а часть, которая наносит урон противникам, кажется такой хрупкой, что первый удар может сломать оружие. Однако, этот вид вводит в заблуждение, так как оружие столь же крепко, как и любое другое волшебное оружие.

Когда оружие активизировано, оно становится гладким и покрывается толстым слоем кислоты. Маленькие капли каплют с его поверхности на землю, шипя, как будто в ожидании боя.

Активация: активация или дезактивация коррозийной способности - стандартное действие.

Эффект: коррозийное оружие наносит дополнительные 1d6 очков кислотного урона при каждом успешном ударе. Владелец не получает никакого урона от коррозийных свойств кислотного покрытия оружия. После активации эффект длится столько, сколько захочет владелец.

Луки, арбалеты и пращи с этой способностью даруют кислотную энергию их боеприпасам.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное вызывание; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов и *кислотный туман, кислотный шторм, Мелфова кислотная стрела или гроза гнева*.

Цена: бонус +1.

ЗАЩИТНАЯ ВОЛНА

Оружие с этой специальной способностью защищает владельца в критические моменты или в особенно отчаянных столкновениях.

Описание: оружие со способностью защитной волны более толстое и тяжёлое, чем нормальные версии этого оружия. Независимо от своего внешнего вида такое оружие хорошо

сбалансировано. Эта черта не позволяет неопытному владельцу использовать оружие лучше, чем он может, но любой, кто обращается с оружием, понимает, что это особенное оружие.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: в течение любого раунда, в котором владелец использует навык Блокирования или сражается в защите, он может вызвать магию меча и получить дополнительный бонус +2 к Классу Защиты. В течение раунда, в котором он выбирает действие полной защиты, он получает дополнительный бонус +4 к Классу Защиты. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ограждение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *щит*.

Цена: + 2000 зм.

СИЛА ЗЕМНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Сильно похожее на оружие силы воздушного элементаля, оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного союзника. В этом случае, союзник принимает форму земного элементаля, которым владелец управляет по своему усмотрению.

Знания: выполнив проверку Знания (история), персонажи могут получить следующую информацию о способности силы земного элементаля.

УС 20: первое оружие силы земного элементаля было создано оружейным мастером дварфом Даэргалом Эбонфоржем, который мечтал создать оружие, которое способно вызывать мощного союзника.

УС 30: Эбонфорж взял за основу работу эльфийского кузнеца Лимбата Шадаррана. Первое оружие силы земного элементаля Даэргала, могучий боевой молот, известный как *Громовой Камень*, достигло почти легендарного статуса среди некоторых дварфийских кланов. Молот был потерян почти тысячу лет назад, когда его последний владелец был убит на войне против дроу, но дварфы-авантюристы всё ещё продолжают бесплодные поиски молота.

Описание: оружие силы земного элементаля очень прочное оружие, как и сами элементали, которых оно вызывает. Даже самое изящное оружие кажется более толстым; оно украшено рисунками на земные мотивы. Один изумруд всегда вставляется в рукоятку оружия.

Оружие силы земного элементаля даёт его владельцу чувство стабильности. Когда оно используется для вызова элементного союзника, его поверхность, кажется, становится неровной, как камень.

Требование: способность силы земного элементаля можно добавить только к оружию, которое уже имеет коррозионную способность или способность кислотного взрыва (обе описаны выше)

Активация: владелец оружия силы земного элементаля может вызвать элементаля раз в день как стандартное действие.

Эффект: оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного земного элементного союзника. Точный вид вызванного земного элементаля зависит от мощности специальной способности. Наименее мощная версия вызывает Большого элементаля, а более мощные версии вызывают Огромного, Великого или Старшего воздушного элементаля.

Время, на которое элементаля вызывают на другой план, кроме его родного, зависит от его вида.

Воздушный Элементаль

Максимальное Время

Большой	11 раундов
Огромный	13 раундов
Великий	15 раундов
Старший	17 раундов

Элементаль можно отпустить прежде, чем истечёт его время, но при этом не потраченные раунды теряются навсегда.

Владелец может общаться с вызванным элементом на Земном языке. Он может указать элементалю направление и предложить тактику в битве, или даже побудить его выполнить другие услуги, кроме битвы. Например, элементаль, вызванный способностью силы земного элементаля, может сломать стену, разведать обстановку, используя его способность земного скольжения (*earth glide*), или выполнить специальные боевые маневры, типа подмоги в другом действии.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное или сильное вызывание; УЗ 11-ый (Большой), 13-ый (Огромный), 15-ый (Великий) или 17-ый (Старший).

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *кислотный туман* или *Мелфова кислотная стрела* плюс *призыв существа VI* (Большой), *призыв существа VII* (Огромный), *призыв существа VIII* (Великий) или *призыв существа IX* (Старший).

Цена: бонус +1 (Большой), бонус +2 (Огромный), бонус +3 (Великий) или бонус +4 (Старший).

ЖЕСТОКАЯ ПОРЧА [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Оружие порчи с этой способностью наносит ещё более чем обычно разрушительные удары определённым существам.

Знания: выполнив проверку Знания (история) или Знания (магия), персонажи могут получить следующую информацию о способности жестокой порчи.

УС 20: некоторые следопыты приобретают умения, необходимые для создания магических вещей, а следопыт-гном Тир Хертанд научился ненавидеть орков в самом раннем детстве. Неудовлетворенный нормальным оружием порчи орков, он посвятил оставшуюся жизнь созданию совершенного оружия для уничтожения орков.

УС 30: первым оружием жестокой порчи была сабля порчи орков, сделанная под размер гномов и названная *Хертанд*, в честь своего создателя. Тир Хертанд владел этим оружием много лет, и оно, в конечном счёте, достигло почти легендарного статуса.

Гномы, которые занимаются созданием оружия, теперь полагают, что сабля будет мощным артефактом, способным мгновенно убить орка, который даже просто взглянет на это оружие. *Хертанд*, как гласит легенда, была потеряна в тёмных холмах недалеко от давно павшего королевства орков, где Тир Хертанд встретил свой конец.

Описание: рукоятка оружия ужасной порчи покрыта гномскими рунами, которые описывают противника, против которого нацелено оружие.

Когда оружие ударяет своего врага, оно начинает испускать низкочастотный гул, который владелец оружия ощущает своей рукой, как будто оружие питается жизненной энергией своего врага.

Активация: подобно специальной способности порчи, способность жестокой порчи всегда активна. Оружием нужно атаковать существ соответствующего типа, чтобы получать его выгоды.

Эффект: оружие жестокой порчи превосходит других при атаках определённого типа или подтипа существа. Оно дарует все выгоды, которые имеет обычно оружие порчи против его выбранного противника, плюс кое-что ещё. Оружие жестокой порчи начинает светиться, когда в пределах 100 фт появляется его выбранный противник, даже если владелец не может видеть или обнаружить его. Кроме того, такое оружие наносит дополнительный урон при успешном критическом попадании. Величина урона зависит от критического множителя следующим образом:

Критический Множитель	Дополнительный Урон
x2	1d10
x3	2d10
x4	3d10

Луки, арбалеты и пращи с этой способностью даруют способность порчи их боеприпасам.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное вызывание; УЗ 12-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, призыв существа I.

Цена: бонус +2.

СИЛА ОГНЕННОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Оружие силы огненного элемента позволяет его владельцу вызывать мощного огненного элемента и общаться с ним на его родном языке. Это существо служит владельцу, как в бою, так и просто так.

Знания: выполнив проверку Знания (история) или Знания (магия), персонажи могут получить следующую информацию о способности силы земного элемента.

УС 20: Ревел Гнокриан был молодым учеником полу-эльфом у эльфийского мастера-кузнеца Лимбата Шадаррана, который сделал первое оружие силы воздушного элемента. Многообещающий студент быстро сообразил, что кроме воздуха подобным способом могут использоваться и другие элементы.

УС 30: известный среди своих товарищей учеников как Огненный Язык, как из-за своего пристрастия к этому виду оружия, так и из-за своего неприятного человеческого характера, Ревел начал экспериментировать с огненным оружием. Он был первым, кто обнаружил, что процессы создания одного вида элементного оружия силы, не могут использоваться для создания другого вида. Поэтому, используя новую технологию, он создал первое оружие силы огненного элемента - меч по имени *Ожог*.

Описание: оружие силы огненного элемента выглядит гораздо роскошнее, по сравнению с другим оружием этого типа. Языки пламени выгравированы на его клинке или гарде. Рукоятка оружия всегда украшена одним рубином.

Оружие силы огненного элемента, кажется, потрескивает, когда его берут в руки. Когда оружие рассекает воздух, владелец слышит слабый шум пламени и чувствует слабый запах дыма. Когда оружие используется для вызова огненного элемента, оно как будто расплавляется, сохраняя форму, хотя и не жжёт владельца.

Требование: способность силы огненного элемента можно добавить только к оружию, которое уже имеет пылающую способность или способность огненного взрыва.

Активация: владелец оружия силы огненного элемента может вызвать огненного элемента раз в день как стандартное действие.

Эффект: оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного огненного элемента. Точный вид вызванного огненного элемента зависит от мощности специальной способности. Наименее мощная версия вызывает Большого элемента, а более мощные версии вызывают Огромного, Великого или Старшего воздушного элемента.

Время, на которое элементаря вызывают на другой план, кроме его родного, зависит от его вида.

Огненный Элементарь	Максимальное Время
Большой	11 раундов
Огромный	13 раундов
Великий	15 раундов
Старший	17 раундов

Элементаря можно отпустить прежде, чем истечёт его время, но при этом не потраченные раунды теряются навсегда.

Владелец может общаться с вызванным элементарем на Игнанском (Огненном) языке. Он может указать элементарю направление и предложить тактику в битве, или даже побудить его выполнить другие услуги, кроме битвы. Например, элементарь, вызванный способностью силы земного элементаря, может прожечь дверь, осветить местность или выполнить специальные боевые маневры, типа подмоги в другом действии.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное или сильное вызывание; УЗ 11-ый (Большой), 13-ый (Огромный), 15-ый (Великий) или 17-ый (Старший).

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *горящий клинок, небесный огонь, огненный шар* плюс *призыв существа VI* (Большой), *призыв существа VII* (Огромный), *призыв существа VIII* (Великий) или *призыв существа IX* (Старший).

Цена: бонус +1 (Большой), бонус +2 (Огромный), бонус +3 (Великий) или бонус +4 (Старший).

ПЫЛАЮЩАЯ ВОЛНА

Оружие пылающей волны вспыхивает опасными огненными взрывами по приказу его владельца, сжигая любые существа, пораженные его смертельным огнём.

Описание: оружие пылающей волны обычно имеет волнистое лезвие или некоторые декоративные моменты, напоминающие пламя, запечатлённое в твёрдой металлической форме. Его металлическая поверхность легко улавливает и отражает свет любого открытого пламени. Кроме того, оружие пылающей волны украшено красными или оранжевыми драгоценными камнями, типа рубина или янтаря, которые вспыхивают подобно огню, когда оружие держат в руках.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец может заставить оружие выплюнуть пламя, которое наносит дополнительные 2d6 очков огненного урона цели. Этот огонь не вредит владельцу. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Телосложения владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *горящий клинок, небесный огонь* или *огненный шар*.

Цена: +2000 зм.

СВЯТАЯ ВОЛНА

Оружие святой волны несёт силу чистого добра, а его владелец использует эту энергию, чтобы наносить дополнительный урон злым противникам. Паладины и боевые жрецы добрых божеств, действительно ценят это оружие; они предпочитают редкие святое оружие. С другой стороны, детективы, часовые, сыщики и другие герои, которые знают, как уничтожить уязвимого противника несколькими хорошо продуманными атаками, также находят оружие святой волны чрезвычайно удобным.

Описание: это благословлённое оружие комбинирует изящное мастерство со смертельной функцией. Многие оружие украшено святыми символами добрых богов, сферы которых имеют военные аспекты. Персонажи, которые служат богам во имя доблести, чести, и т.п., создают это оружие для себя и для других, которые разделяют их ценности.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец оружия святой волны заставляет его испускать взрыв святой энергии, которая наносит дополнительные 2d6 очков святого урона злому противнику. Если оружие используется против не-злого существа, оно не наносит никакого дополнительного урона, и использование этой

способности тратится впустую. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 11-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *святая кара* или *святое слово*.

Цена: +2000 зм.

ЛЕДЯНАЯ ВОЛНА

Оружие ледяной волны испускает взрывы опасного ледящего холода по приказу своего владельца. Персонажи, которые любят атаковать из засады или укрытия, жаждут такого оружия. Хотя оружие ледяной волны может показаться менее мощным в затяжном бою, чем со способностью мороза, любой персонаж, который может уничтожить противника несколькими хорошо продуманными скрытыми атаками, с таким оружием может это сделать гораздо быстрее.

Описание: оружие ледяной волны обычно имеет прямое лезвие со слегка голубоватым оттенком, который становится более явственным в областях с низкой температурой. В тропических странах оружие ледяной волны выглядит почти обычным, но в ледяной тундре или глубоко в недрах ледяной пещеры, оно имеет синий блеск, который, кажется, идёт изнутри металла. Части оружия, сделанные из древесины или других неметаллических материалов, не имеет этот синего оттенка. Кроме того, оружие ледяной волны украшено сапфирами или синими алмазами.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец оружия святой волны заставляет его испускать взрыв смертельного холода, который наносит дополнительные 2d6 очков святого урона цели. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *леденеющий металл* или *ледяной шторм*.

Цена: +2000 зм.

ПОРЧА ИЛЛЮЗИИ

Оружие с этой специальной способностью позволяет владельцу проникать под покров иллюзии, окружающей противников и видеть их действительный вид. Существа со слабой способностью сопротивления коварным иллюзиям весьма одобряют оружие порчи иллюзии.

Знания: выполнив проверку Сбора Сведений, персонажи могут получить следующую информацию о способности порчи иллюзии.

УС 20: оружие порчи иллюзии создала секта церкви Св. Катберта, члены которой презирали иллюзии. Оружие порчи иллюзии позволяет его владельцу рассеивать защитные иллюзии.

УС 25: оружие порчи иллюзии функционирует подобно заклинанию *развеивание магии*, но только против эффектов иллюзии, активных на существе, поражённом оружием. Оружие порчи иллюзии характеризуется простым чёрным железным украшением на рукоятке.

Описание: оружие порчи иллюзии рассеивает иллюзии, которые защищают существ, которые были поражены этим оружием. Оно весьма просто в дизайне. Черное железо и адамантин - одобренные материалы для оружия порчи иллюзии, а некоторые символы Св. Катберта, применяемые в дизайне оружия, используются в качестве формы уважения оригинальным создателям.

Владельцы оружия порчи иллюзии утверждают, что они чувствуют себя более сосредоточенными в своих поисках и преследованиях, чем без него, как будто оружие, помогают им видеть ситуации более ясно. Это добавочное средоточие - не прямое действие оружия, а скорее побочный эффект веры в это оружие. Когда оружие используется для рассеивания иллюзий, оно мерцает эффектом, напоминающем тепловые волны, как будто оружие сожгло магическую энергию иллюзорного эффекта.

Активация: оружие порчи иллюзии может быть активировано после нанесения удара по существу, которое затронуто магией иллюзии, или когда оно прикасается к иллюзии. В пределах этих ограничений, владелец решает, когда активировать способность порчи иллюзии, которая годна к употреблению лишь раз в день. Если оно используется против существа не под влиянием магии иллюзии, или против воспринятого, но не под фактической иллюзией, оно не имеет никакого эффекта, но использование тратится впустую.

Эффект: владелец оружия порчи иллюзии не может промахнуться по существу, которое затрагивает любая магия иллюзии, которая имеет этот эффект (типа *размытого образа* или *смещения*), даже если такой промах генерируется магической вещью. Кроме того, успешный удар таким оружием позволяет владельцу

сделать попытку немедленной проверки рассеивания (1d20+10), чтобы рассеять любую магию иллюзии, в настоящее время затрагивающую цель – не зависимо от того, наносит ли удар урон. Этот эффект - целевое рассеивание, но он функционирует только против магии иллюзии. Таким образом, владелец делает проверку на каждое заклинание иллюзии, затрагивающее цель.

Альтернативно, владелец может попытаться рассеять одну иллюзию, касаясь её оружием порчи иллюзии. Например, касаясь заклинания *безмолвный образ* (или образа, произведенного заклинанием *отражение*) этим оружием, он немедленно подвергает его проверке рассеивания. Успешная проверка рассеивает иллюзию, таким образом, рассеивание одного *отражения* полностью заканчивает заклинание для целевого существа. Такое использование оружия порчи иллюзии всё равно считается как использование способности рассеивания оружия.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ограждение и ясновидение; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *истинное зрение, развеяние магии*.

Цена: +7000 зм.

ВОРОВСТВО ИЛЛЮЗИИ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Оружие воровства иллюзии подобно оружию порчи иллюзии, за исключением того, что его свойство разрушать иллюзии соответствует его способности их воспроизводить. Владелец такого оружия может воспользоваться силой выгодных иллюзий.

Описание: оружие воровства иллюзии очень походит на оружие порчи иллюзии по своему дизайну и чёрному металлу. Различие в том, что оружие воровства иллюзии всегда имеет срез и отполированный кварц на рукоятке.

Когда оружие активировано, оно вибрирует силой, которая напоминает волны высокой температуры. Когда оружие используется для активации запасённой иллюзии, оно начинает вырываться из рук владельца, как будто ему нетерпится её выпустить.

Требование: способность воровства иллюзии можно добавить только к оружию, которое уже имеет специальную способность порчи иллюзии.

Активация: специальная способность порча иллюзии может быть активирована нормальным способом. Активация заклинания иллюзии, сохранённого в оружии (см. ниже) - стандартное действие. Как только сохранённое заклинание иллюзии было высвобождено, владелец не может активировать способность воровства иллюзии, пока он успешно не развеет другую иллюзию, которая затем будет сохранена в оружии. В отличие от обычного оружия, хранящего заклинание, оружию воровства иллюзий не надо ударять существо, чтобы активировать сохранённое заклинание.

Эффект: первое заклинание иллюзии, которое оружие воровства иллюзии успешно развеивает (посредством способности порчи иллюзии), автоматически сохраняется в оружии. Эта способность функционирует подобно хранению заклинаний, за исключением того, что оружие воровства иллюзии не ограничено хранением заклинаний 3-ьего уровня и ниже. Оружие воровства иллюзии может хранить лишь одно заклинание за раз. Заклинание не может быть прочитано на оружие; оно может хранить лишь заклинание, которое оно фактически развеяло касанием.

Сохранённое заклинание имеет все первоначальные свойства, за исключением того, что его продолжительности. Владелец немедленно узнаёт оставшуюся продолжительность заклинания, как только он сохраняет заклинание, и он может активировать его в любое время. Когда заклинание активируется, отсчёт оставшегося времени действия заклинания возобновляется с того момента, когда оно попало в оружие.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное воплощение (плюс иллюзия, если оружие в настоящее время хранит заклинание); УЗ 17-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *истинное зрение, развеяние магии*.

Цена: бонус +3.

СВЯЗАТЬ БЕСТЕЛЕСНОГО [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Авантюристы - особенно те, кто охотится на нежить – предпочитают оружие со специальной способностью прикосновение призрака, потому что она позволяет оружию повреждать существа, которые иммунны к физическим атакам. Однако, оружие прикосновения призрака по-настоящему ценно только для тех, кто непосредственно владеет ими. Понимая этот недостаток, один кузнец в давние времена выковал оружие прикосновения призрака с намного более мощной силой, которое смогло расширить выгоду от оружия на союзников владельца.

Описание: оружие связывания бестелесного всегда имеет серый цвет, даже если основной материал, используемый при его создании, имеет другой цвет (типа адамантина). Оружие просто в своём дизайне, безо всяких специальных украшений.

Когда оружие ударяет бестелесное существо, оно временно привязывает целевое существо к материальному миру. Когда это происходит, оружие испускает один импульс серой энергии и кажется, замедляет на долю секунды при прохождении через тело бестелесного существа. Владелец знает об этом эффекте замедления, но он фактически не препятствует его боевым способностям.

Требование: эту способность можно добавить только к тому оружию, которое уже имеет специальную способность прикосновения призрака.

Активация: способность связывания бестелесного активируется автоматически всякий раз, когда оружие ударяет бестелесное существо.

Эффект: бестелесное существо, повреждённое этим оружием, теряет выгоду его бестелесного шанса на промах (50%) на 1 раунд. Оно также не извлекает выгоду от его нормального 50%-ого шанса игнорировать урон от заклинаний, происходящих из материального источника. Однако, существо сохраняет все другие выгоды от бестелесности, включая иммунитет ко всем не-магическим формам атак, способности проходить через твердые объекты и бонус отражения к КЗ, равный его бонусу Обаяния (если есть).

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ограждение; УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *уход в иной мир, планарный якорь*.

Цена: бонус +3.

ВОЛНА МОЛНИЙ

Оружие волны молний источает смертельную искру по приказу своего владельца, опалив цель с электрической энергией. Подобно другому волновому оружию, это - превосходный выбор для персонажа, который любит атаковать из укрытия или добивать противников одной или двумя хорошими дальними атаками.

Описание: оружие волны молний иногда потрескивает маленькими искрами электрической энергии, но они не имеют других физических признаков, которые отражают их истинную природу.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец заставляет оружие испускать электрическую энергию, которая наносит дополнительные 2d6 очков урона электричеством. Эта электрическая энергия не вредит владельцу. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *призыв молнии* или *молния*.

Цена: +2000 зм.

ВНЕЗАПНОЕ ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Оружие со специальной способностью внезапного ошеломления может, выражаясь простым языком, вырубить противника.

Описание: оружие внезапного ошеломления обычно более широкое и тяжёлое, по сравнению с другим оружием этого вида.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец заставляет оружие испускать волну магической энергии. Если цель не преуспевает в спасброске по Реакции (УС 10+1/2 уровня владельца + модификатор Обаяния владельца), она становится ошеломлённой на 1d4+1 раунда. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное заклятье; УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *удержание чудовища*.

Цена: +2000 зм.

ПРОКЛЯТАЯ ВОЛНА

Оружие проклятой волны несёт силу чистого зла, а его их владелец использует эту энергию для нанесения дополнительного урона добрым противникам. Чёрные стражи, головорезы и другие служители злых орденов улучшают этим оружием их коварную способность наносить существенный урон доброму существу лишь несколькими ударами.

Описание: это мерзкое оружие обычно имеет изобилие угрожающих признаков - шипы, зазубрины, черепа и другое. Многие украшены символами злых богов, сферы которых имеют военные аспекты. Персонажи, которые служат богам убийства, раздора и т.п. создают это оружие для себя и для других, которые разделяют их грязные желания.

Активация: активация оружия с этой способностью - быстрое действие, которое должно произойти немедленно после того, как владелец проводит успешную атаку ближнего боя. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.)

Эффект: при успешной ближней атаке, владелец оружия святой волны заставляет его испускать взрыв проклятой энергии, которая наносит дополнительные 2d6 очков проклятого урона доброму противнику. Если оружие используется против не-добраго существа, оно не наносит никакого дополнительного урона, и использование этой способности тратится впустую. Эта способность годна к употреблению столько раз в день, чему равен бонус Обаяния владельца.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное воплощение; УЗ 11-ый.

Строительство: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *скверна* или *слово проклятья*.

Цена: +2000 зм.

СИЛА ВОДНОГО ЭЛЕМЕНТАЛЯ [СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ]

Подобно другому оружию силы элементарей, оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного союзника, чтобы помочь ему в битве. В этом случае, союзник принимает форму водного элементаля, которым владелец управляет по своему усмотрению.

Знания: выполнив проверку Знания (история) или Знания (магия), персонажи могут получить следующую информацию о способности силы земного элементаля.

УС 20: оружейный мастер эльф Ревел Гнокриан не прекращал своих усилий использовать стихии в оружии после создания первого огненного элементного оружия. Вскоре после этого, он обратил свой взор на непредсказуемую стихию воды. И снова, используя новые методы, которые особенно подходили для рассматриваемой стихии.

УС 30: факт, что Ревел взял в ученики несколько людей за эти годы, отдалил его от эльфийского сообщества, которое он называл домом, и по мере прогрессирования его исследований, и его бизнес, и его здоровье пострадали. После завершения первого оружия силы водного элементаля – шипованного цепя, который он назвал Волна - он завещал его старшему сыну, и после этого умер.

Описание: оружие силы водного элементаля выглядит, как будто по его поверхности течёт вода, хотя оно столь же твердо, как и любое другое оружие. Каждое оружие с этой способностью, кажется, имеет слабый синий оттенок, а рукоятка украшена изображениями волн. Также присутствует один сапфир.

Когда оружие используется для вызова элементного союзника, поверхность оружия, кажется, на мгновение становится водой, и звук прибоя заполняет уши владельца.

Требование: способность силы водного элементаля можно добавить только к оружию, которое уже имеет замораживающую способность или способность ледяного взрыва.

Активация: владелец оружия силы огненного элементаля может вызвать водного элементаля раз в день как стандартное действие.

Эффект: оружие с этой способностью позволяет владельцу вызывать мощного водного элементаля. Точный вид вызванного водного элементаля зависит от мощности специальной способности. Наименее мощная версия вызывает Большого элементаля, а более мощные версии вызывают Огромного, Великого или Старшего воздушного элементаля.

Время, на которое элементаля вызывают на другой план, кроме его родного, зависит от его вида.

Водный Элементаль	Максимальное Время
Большой	11 раундов
Огромный	13 раундов
Великий	15 раундов
Старший	17 раундов

Элементаря можно отпустить прежде, чем истечёт его время, но при этом не потраченные раунды теряются навсегда.

Владелец может общаться с вызванным элементом на Акваанском (Водном) языке. Он может указать элементалю направление и предложить тактику в битве, или даже побудить его выполнить другие

услуги, кроме битвы. Например, элементарь, вызванный этим оружием, может засосать врагов в водоворот, погасить пламя или выполнить специальные боевые маневры, типа подмоги в другом действии.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное или сильное вызывание; УЗ 11-ый (Большой), 13-ый (Огромный), 15-ый (Великий) или 17-ый (Старший).

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов плюс *леденеющий металл* или *ледяной шторм* плюс *призыв существа VI* (Большой), *призыв существа VII* (Огромный), *призыв существа VIII* (Великий) или *призыв существа IX* (Старший).

Цена: бонус +1 (Большой), бонус +2 (Огромный), бонус +3 (Великий) или бонус +4 (Старший).

СПЕЦИФИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Следующее специфическое оружие дополняет таковое со страницы 226 *Руководства Ведущего*.

Таблица 7-5: Специфическое Оружие

Специфическое Оружие	Рыночная Цена
<i>Кинжал сохранения жизни</i>	38702 зм
<i>Перчатка привидения</i>	68782 зм

КИНЖАЛ СОХРАНЕНИЯ ЖИЗНИ

Этот магический кинжал защищает вас, делая вас более стойким к вредным эффектам, защищает от физической атаки, и вселяет дополнительную энергию в ваше тело.

Описание: кинжал выполнен из светло серого металла и покрыт изящными расписными узорами по всему лезвию. Рукоятка обернута смазанной чёрной кожей. Когда кинжал достают из ножен в первый раз в день, кинжал мерцает белым светом, который, кажется, переходит к его владельцу.

Активация: владения кинжалом достаточно, чтобы активировать его основные качества, описанные ниже. Раз в день, когда кинжал достают из ножен в течение 24-х часового периода, кинжал предоставляет 1d10+10 временных ОЖ.

Эффект: этот +1 кинжал защиты предоставляет владельцу бонус сопротивления +2 ко всем спасброскам, пока его держат в руках. Кроме того, раз в каждые 24 часа, он предоставляет 1d10+10 временных ОЖ любому, кто его достаёт из ножен. Эти временные ОЖ длятся до 10 часов.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильная некромантия; УЗ 11-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *сопротивляемость*, *псевдожизнь* и *щит* или *щит веры*, 19 351 зм, 1548 ОО, 20 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 38702 зм.

ПЕРЧАТКА ПРИВИДЕНИЯ

Эта магическая перчатка позволяет вам нападать на духов и других, обычно нематериальных существ.

Описание: эта странная перчатка сделана из бледного серого металла, который время от времени выглядит почти прозрачным.

Когда перчатка изнашивается, перчатка становится практически прозрачной, оставляя на пальцах руны, которые очень похожи на татуировку.

Активация: ношение перчатки активизирует все её эффекты по вашему желанию. Любое оружие, взятое вашей рукой в перчатке, получает специальную способность прикосновение призрака. Самая внушительная особенность перчатки - её способность делать свои части (и соответствующие части вашей руки) бестелесными. Вы можете применить эффект к частям вашей руки, оставляя часть ваших кончиков пальцев незатронутыми, так, чтобы вы могли достигнуть внутренностей замков и объектов, чтобы управлять их механизмами. Таким образом, перчатка предоставляет вам бонус таланта +5 к проверкам Взлома и Поломке.

Кроме того, *перчатка привидения* может использоваться, чтобы переносить объект, которого вы касаетесь на отдалённое расстояние на Эфирном Плани, как если бы это было заклинание *телепортация объекта*. Эта способность работает раз в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное вызывание; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *уход в иной мир*, *телепортация объекта*, 34391 зм, 2751 ОО, 35 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 68782 зм.



Перчатка првидения

КОЛЬЦА

Следующие кольца дополняют список колец со страницы 229 *Руководства Ведущего*.

Все кольца, описанные в этой секции, должны быть активированы, а их описание выглядит следующим образом.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ КОЛЕЦ

Сначала описывается общая природа кольца.

Описание: здесь детализируется вид кольца и как выглядит владелец, когда способность активирована.

Активация: метод активизации специальной способности.

Эффект: эта секция детализирует эффекты специальной способности. Также здесь приводятся любые ограничения на использование и продолжительность.

Уровень Ауры/Заклинателя: эта секция описывает тип ауры и силу, а так же уровень заклинателя эффекта.

Создание: требования к созданию кольца с этой способностью.

Цена: эта статья приводит эквивалент бонуса или дополнительной ценности в зм за добавление способности кольцу. (Эти цифры суммированы в Таблице 7-6).

Таблица 7-6: Кольца

Кольцо	Рыночная Цена
<i>Кольцо высших контрзаклинаний</i>	16000 зм
<i>Кольцо ментальной стойкости</i>	110000 зм

КОЛЬЦО КОНТРЗАКЛИНАНИЙ

ВЫСШИХ

Кольцо контрзаклинаний, описанное в Руководстве Ведущего -

мощная вещь, которая позволяет носящему автоматически отрицать одно заклинание, сохранённое в нём. Однако, в дополнение к этому качеству, *кольцо высших контрзаклинаний* предоставляет ещё более мощную способность любому, кто имеет врожденную способность к контрзаклинанию. Любой маг, который носит кольцо, может сделать попытку контрзаклинания раз в день, даже если он неподготовленный.

Описание: *кольцо высших контрзаклинаний* сделано из белого золота и выполнено в виде плетёного узора. В центре кольца установлен один рубин, который пульсирует магической энергией, когда в кольце сохраняется заклинание.

Рубин вспыхивает, если сохранённое заклинание используется как контрзаклинание. Если носящий - маг, который активирует более мощный, второй эффект кольца, плетёный узор, кажется, начинает крутиться, а металл немного нагреваться, хотя носящий не чувствует никакой высокой температуры.

Активация: противодействие заклинанию посредством использования сохранённого заклинания не требует никакого действия, как отмечено в описании *кольца контрзаклинаний* на странице 230 *Руководства Ведущего*. Активация второго эффекта кольца, однако, - немедленное действие (см. страницу ____).

Эффект: это кольцо может содержать заклинание от 1-ого до 6-ого уровня. Этой способностью может пользоваться кто угодно.

После того, как заклинание сохранено, оно не может быть прочитано. Вместо этого, когда на носящего накладывается заклинание, кольцо немедленно противостоит этому заклинанию, как действие контрзаклинания, не требуя никакого действия (или даже знания) со стороны носящего. Раз использованное, сохранённое заклинание покидает кольцо, и в кольцо может быть помещено новое заклинание (или то же самое как, прежде).

Маг, способный к противодействию заклинаниям, может получить доступ ко второй способности кольца — противодействие заклинаниям. Раз в день, как немедленное действие, носящий может попытаться противодействовать одному заклинанию, прочитанному магом, которого он может видеть, если последний - в пределах 100 фт. Подобно другой способности кольца, использование этой способности не требует никакой подготовки или знания со стороны владельца. Он не должен делать проверку Определения Заклинаний, чтобы идентифицировать накладываемое заклинание; заклинание, которое он использует в качестве контрзаклинания,

может иметь любой уровень. Эти попытки контрзаклинания функционируют подобно *развеванию магии*, используемому в качестве контрзаклинания, за исключением того, что носящий добавляет свой уровень заклинателя к проверке контрзаклинания (максимум +20). Таким образом, волшебник 12-ого уровня, носящий *кольцо высших контрзаклинаний* бросил бы 1d20+12 при активации этой способности. (См. страницу ____ для определения немедленного действия.)

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное воплощение и ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Колец, *наделение чудесной силой, развевание магии*, 8000 зм, 640 ОО, 16 дней.

Вес: -.

Цена: 16000 зм.

КОЛЬЦО МЕНТАЛЬНОЙ СТОЙКОСТИ

Не каждый авантюрист обладает силой воли, необходимой для победы над противниками, которые управляют разумом. Иллитиды, аболеты и тёмные маги одобряют волшебство, которое сокрушает волю или позволяет управлять действиями других. *Кольцо ментальной стойкости* помогает носящему противостоять таким угрозам.

Описание: неровная поверхность этого платинового кольца подозрительно сильно напоминает мозг. Маленькие вкрапления золота в некоторых из извилин, как будто защищают «мозг» от вторжения.

Когда носящий подвергается влияющему на разум заклинанию или способности, кольцо начинает светиться тусклым, серым светом. Этого видимого сигнала - что на носящего была направлена влияющая на разум атака – достаточно, чтобы заставить авантюристов ценить это кольцо.

Активация: когда кольцо носят, его сила активна постоянно. От носящего не требуется никаких действий, чтобы отражать ментальные атаки противников.

Эффект: это кольцо защищает носящего от всех, влияющих на разум заклинаний и способностей, пока его носят. Носящий не должен делать никаких спасбросков против от эффектов; эффекты просто не влияют на него.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Колец, *сокрытие разума*, 55000 зм, 4400 ОО, 110 дней.

Вес: -

Цена: 110000 зм.

ЖЕЗЛЫ

Жезл - похожее на скипетр устройство, которое имеет одну или более уникальных способностей и им может пользоваться кто угодно. Жезл необходимо удерживать в одной руке, чтобы активировать его способности.

Все жезлы, описанные в этой секции, должны быть активированы, а их описание приведено в следующем формате.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ ЖЕЗЛА

Сначала описывается общая природа жезла.

Описание: здесь детализируется вид жезла и как выглядит владелец, когда способность активирована.

Активация: метод активации специальной способности.

Эффект: эта секция детализирует эффекты специальной способности. Также здесь приводятся любые ограничения на использование и продолжительность.

Уровень Ауры/Заклинателя: эта секция описывает тип ауры и силу, а так же уровень заклинателя эффекта.

Создание: требования к созданию жезла с этой способностью.

Цена: эта статья приводит эквивалент бонуса или дополнительной ценности в зм за добавление способности жезлу. (Эти цифры суммированы в Таблице 7-6).

Таблица 7-7: Жезлы

Жезл	Рыночная Цена
<i>Жезл ран печали</i>	2000 зм
<i>Жезл уверенного удара</i>	4000 зм
<i>Жезл снижения сопротивления энергии</i>	10000 зм
<i>Жезл предотвращения</i>	10000 зм
<i>Якорь души</i>	10000 зм
<i>Магическое опустошение</i>	25000 зм

ЖЕЗЛ СНИЖЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЭНЕРГИИ

Жезл снижения сопротивления энергии - мощная магическая загадка, которая изменяет фундаментальный путь взаимодействия магических энергий. Когда жезл активирован, он ослабляет сопротивляемость энергии пользователя и всех близлежащих существ. Хотя и мощные, но эти эффекты временные, и ограничены типом элементной энергией, присущей заклинаниям воплощения.

Описание: Каждый конец этого жезла из чёрного дерева украшен чистым зазубренным кристаллом. Дикая энергия, мерцает в глубинах этих камней, и любой, кто смотрит пристально в кристалл, иногда видит всполохи огня, искры электричества и другие проблески магических типов энергии.

Активация: *жезл снижения сопротивления энергии* требует стандартного действия для активации.

Эффект: как стандартное действие, любой, кто держит *жезл снижения сопротивления энергии*, выбирает тип энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук). Когда жезл активирован, владелец, и все смежные существа рассматриваются, как будто их существующая сопротивляемость энергии выбранного типа снижена на 20 очков. Этот эффект длится 1 полный раунд, заканчивающийся в начале следующего действия владельца жезла. Жезл не влияет на существ, которые имеют иммунитет к выбранному типу энергии или не имеют никакой сопротивляемости к ней вообще. Жезл можно применить три раза в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение, УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Жезлов, *антимагическая аура*.

Вес: 3 фн.

Цена: 10000 зм.

МАГИЧЕСКОЕ ОПУСТОШЕНИЕ

Жезл магического опустошения иссушает магическую энергию из существующих эффектов заклинания, делая их бессильными и неэффективными в той же самой манере, что и эффект рассеивания.

Описание: этот мощный жезл - короткий бургундский скипетр со спиральным дизайном, с неким подобием когтей на каждом конце. Когда *жезл магического опустошения* активирован, когти на каждом конце жезла наполняются блестящей, синей-белой энергией.

Активация: жезл требует стандартного действия для активации.

Эффект: любое существо, смежное с владельцем, когда он активирует *жезл магического опустошения*, затрагивается, как если бы оно попало под действие заклинания *высшее развеение магии* (УЗ 20-ый). Жезл можно применить раз в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 20-ый.

Создание: Изготовление Жезлов, *высшее развеение магии*.

Вес: 3 фн.

Цена: 25000 зм.

ЖЕЗЛ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ

Жезл предотвращения - мощный инструмент для того, чтобы избежать чрезвычайной опасности. Он защищает своего владельца почти непроходимым щитом невидимой силы, которая отклоняет большинство атак. Эта область настолько мощна, что даже жезлы с огромной силой не могут действовать там очень долго. Но даже при том, что жезл может защитить владельца не больше, чем от нескольких атак, он легко может стать той самой гранью между жизнью и смертью, если его применить в нужный момент.

Описание: *жезл предотвращения* сделан из золота и имеет относительно простой дизайн. Изумруды, расположенные по всей его длине, придают жезлу особенную красоту, которая соответствует его очевидно ценным компонентам.

Активация: жезл требует стандартного действия для активации.

Эффект: после активации жезла, владелец получает бонус отражения +20 к Классу Защиты, который длится до начала его следующего действия. Жезл можно применить три раза в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Жезлов, *щит*.

Вес: 3 фн.

Цена: 10000 зм.

ЖЕЗЛ РАН ПЕЧАЛИ

Этот мощный жезл ухудшает раны близлежащих существ. Непострадавшие существа в пределах его области действия не затрагиваются, но любое раненное существо испытывает увеличение боли. Никакая значащая сопротивляемость эффекту этого жезла не была зарегистрирована.

Описание: каждый дюйм этого длинного, абсолютно белого жезла из слоновой кости украшен абстрактной гравировкой. Это сложный витиеватый рисунок. Кроме этого рисунка ничто в жезле не указывает на его магические силы.

Активация: жезл требует стандартного действия для активации.

Эффект: когда жезл активирован, каждое раненое существо, смежное с владельцем жезла, получает 1d8 очков урона. Жезл можно применить пять раз в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренная некромантия; УЗ 8-ой.

Создание: Изготовление Жезлов, *нанесение лёгких ран*.

Вес: 3 фн.

Цена: 2000 зм.



Жезл уверенного удара

ЖЕЗЛ УВЕРЕННОГО УДАРА

По простому словесному приказу, владелец этого жезла волшебным образом наполняет его следующую атаку невероятной точностью.

Описание: голубые кристаллы украшают каждый конец этого серебряного жезла, придавая ему простую красоту.

Активация: жезл требует стандартного действия для активации.

Эффект: когда жезл активирован, каждое существо, смежное с владельцем, получает бонус +10 к его следующему броску атаки, при условии, что атака происходит перед началом следующего хода владельца. Любая атака, которая происходит после этого, не получает бонус. Жезл можно применить три раза в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ясновидение; УЗ 7-ой.

Создание: Изготовление Жезлов, *меткий удар*.

Вес: 3 фн.

Цена: 4000 зм.

ЯКОРЬ ДУШИ

Этот странный и мощный жезл волшебным образом приковывает существ на месте, чтобы владелец и его союзники могли прикончить их безо всякой опасности.

Описание: тонкие железные полоски переплетаются вокруг зубчатых фрагментов черного как уголь обсидиана, формируя рукоятку этого странного жезла.

Активация: жезл требует стандартного действия для активации.

Эффект: когда жезл активирован, каждое существо, смежное с владельцем, должно сделать спасбросок по Воле с УС 18 или будет неспособно сдвинуться со своего текущего местоположения. Летящие и плавающие существа, когда заклинание вступает в силу, волшебным образом остаются на одном месте, ни падая, ни погружаясь, пока не кончится эффект жезла. Затронутые существа ни парализованы, ни запутаны, но им волшебным образом препятствуют передвигаться. Они могут сражаться и читать заклинания как обычно. Каждое затронутое существо может провести стандартное действие каждый раунд, чтобы сделать попытку нового спасброска с тем же самым УС. Успех позволяет существу снова двигаться.

Неподвижность, наложенная этим заклинанием, предотвращает все добровольные передвижения, которые позволили бы существу оставить его квадрат (включая магию телепортации, а так же заклинания и вещи, которые позволяют передвижение), но она не устраняет ненамеренное передвижение, типа последствий напора. Если затронутое существо непреднамеренно перемещено со своего текущего места по любой причине, эффекта жезла немедленно заканчивается. Жезл можно применить три раза в день.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное заклятье; УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Жезлов, *удержание чудовища*.

Вес: 3 фн.

Цена: 10000 зм.

ЧУДЕСНЫЕ ВЕЩИ

Следующие чудесные вещи дополняют таковые со страницы 246 *Руководства Ведущего*.

Все вещи, описанные в этой секции, должны быть активированы, а их описание представлено в следующем формате.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ ВЕЩИ

Сначала описывается общая природа вещи.

Знания: эта секция, если она есть, описывает историю, которую может иметь оружие.

Описание: здесь детализируется вид вещи и как выглядит владелец, когда способность активирована.

Активация: метод активизации специальной способности.

Эффект: эта секция детализирует эффекты специальной способности. Также здесь приводятся любые ограничения на использование и продолжительность.

Уровень Ауры/Заклинателя: эта секция описывает тип ауры и силу, а так же уровень заклинателя эффекта.

Создание: требования к созданию вещи с этой способностью.

Цена: эта статья приводит эквивалент бонуса или дополнительной ценности в зм за добавление способности вещи. (Эти цифры суммированы в Таблице 7-8).

Таблица 7-8: Чудесные Вещи

Малые Чудесные Вещи	Рыночная Цена
<i>Эликсир смертника</i>	825 зм
<i>Мантия второго шанса</i>	6000 зм
Средние Чудесные Вещи	Рыночная Цена
<i>Доменные элексиры</i>	8000 зм
<i>Ботинки верховой езды</i>	12000 зм
<i>Жилет легенд</i>	16000 зм
<i>Шарф захвата заклинаний</i>	18000 зм
<i>Линзы боли</i>	19000 зм
<i>Одеяние формы насекомого</i>	20000 зм
<i>Перчатка использования магической вещи</i>	25000 зм
<i>Жилет Дааззика</i>	25000 зм
<i>Перо быстрого копирования</i>	27000 зм
Большие Чудесные Вещи	Рыночная Цена
<i>Жилет плута</i>	29600 зм
<i>Одеяния богословия</i>	30000 зм
<i>Шлепанцы боевого танца</i>	33750 зм
<i>Роба inferно</i>	37120 зм
<i>Линзы истинной формы</i>	50040 зм
<i>Браслеты разделения заклинания</i>	60000 зм
<i>Скарабей стабилизации</i>	92400 зм

БРАСЛЕТЫ РАЗДЕЛЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Эти браслеты позволяют двум разным носящим разделять заклинания.

Описание: набор *браслетов разделения заклинания* состоит из двух легких, серебристых браслетов, инкрустированных жемчугом.

Когда заклинание разделено между двумя носящими, жемчуг в каждом браслете вспыхивает синим эквивалентом света свечи.

Активация: пока каждый из этих двух браслетов в данной паре носится разными существами, оба непрерывно активны.

Эффект: любое заклинание с диапазоном «персональное» и целью «вы» автоматически одинаково затрагивает обоих носящих браслеты, когда они - в пределах 60 фт друг из друга. Продолжительность эффекта на каждого носящего, однако, делится на два. Если результат этого деления продолжительности в итоге менее 1 раунда, заклинание проваливается. Браслеты могут разделить только одно заклинание в один момент времени.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, способность разделения заклинания или *прикрытие*, 30000 зм (за пару), 2400 ОО, 60 дней.

Вес: -.

Цена: 60000 зм.

ПЕРЧАТКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАГИЧЕСКОЙ ВЕЩИ

Перчатка использования магической вещи - лучший друг мага. Подобно *перчатке хранения*, *перчатка использования магической вещи* хранит одну вещь весом не более 20 фн. Однако, носящий может использовать сохранённую микстуру, жезл, свиток, посох или волшебную палочку, не восстанавливая их. Главная причина, по которой авантюристы предпочитают направлять магию сохранённых вещей, состоит в том, что это не вызывает свободных атак.

Описание: *перчатка использования магической вещи* – чёрна кожаная перчатка с маленькими серебряными и золотыми рунами вокруг кончиков каждого пальца. Т.к. при её создании используется магия, то при этом устраняются любые изъяны кожи и разглаживаются любые швы, так, что перчатка кажется идеально гладкой на ощупь. Когда носящий одевает перчатку, руны на кончиках пальцев кратко вспыхивают. Когда он использует перчатку, чтобы вызвать или сохранить вещь, между его пальцами проскакивает искра магической энергии.

Активация: *перчатка использования магической вещи* имеет две функции. Сохранение или восстановление вещи требует командного слова, но это - свободное действие. Использование магической вещи без её предварительного восстановления - стандартное действие.

Эффект: по приказу носящего, одна вещь, удерживаемая в руке с перчаткой, исчезает и сохраняется в ней, как с *перчаткой хранения*. Вещь может весить не больше 20 фн, и носящий должен быть способен держать её в одной руке. Вещь фактически становится настолько маленькой, что её нельзя увидеть, и она попадает в перчатку. Вещь при этом теряет свой вес.

Соединяя пальцы руки, на которой одета перчатка, носящий заставляет вещь вновь появиться. Перчатка хранит только одну вещь одновременно. Продолжительность заклинаний не утрачивается; любые активные эффекты заклинания продолжают работать как обычно. Если эффект подавлен или рассеян, сохранённая вещь вновь немедленно появляется.

Эффект, который отличает *перчатку использования магической вещи* от *перчатки хранения* – способность направлять магию некоторых вещей, не восстанавливая их. Раз в раунд, носящий *перчатку использования магической вещи* может призвать один эффект сохранённой микстуры, волшебной палочки, жезла, свитка или посоха, как будто он держит вещь в руке. Микстуры функционируют, как будто носящий выпил их, а свитки, как будто носящий прочитал их. (Позже, когда носящий восстанавливает эти вещи, страница свитка становится чистой, а пузырек микстуры пустым) Использование силы волшебных палочек, посохов или жезлов этим способом расходует их заряды как обычно, а производимый эффект такой, как будто носящий держит вещь в руке, если вещь имеет несколько функций, носящий выбирает одну из обычным способом.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 11-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *уменьшение предметов*, 10000 зм, 800 ОО, 20 дней.

Вес: -.

Цена: 25000 зм.

ЖИЛЕТ ДААЗЗИКСА

Жилет Дааззика - благо для любого, кто обладает сопротивлением заклинаниям. Жилет увеличивает защиту носящего от магии, делая его почти неуязвимым к заклинаниям, кроме наиболее могущественных магов.

Знания: персонажи могут получить следующую информацию о *жилете Дааззика*, сделав проверку Знания (история) или Знания (Подземелья).

УС 20: первый *жилет Дааззика* был создан волшебником-дроу, напуганным гневом его любовницы. Дааззикс создал жилет в надежде свержения его сестёр-тиранов.

УС 30: чтобы помочь своей врождённой защите от божественной магии своих сестёр, Дааззикс сшил этот жилет и высокомерно назвал его в свою честь. К сожалению, в то время как жилет спас его от магии, он не предусмотрел, что можно убить и обычной булавой.

Описание: каждый *жилет Дааззика* сделан от чёрного шелка, а заклёпки из кусочков каменного голема. И заклёпки, и жилет расписаны рунами, которые также используются в ритуалах создания голема. Шёлк мягок на ощупь и его блеск никогда не меркнет.

Активация: *жилет Дааззика* функционирует только для того существа, которое уже обладает сопротивлением заклинаниям, либо врождённой способностью (типа дроу), либо от другой магической вещи (типа *мантии сопротивления заклинаниям*). Как только жилет одевает такое существо - жилет активируется. Если носящий теряет свой другой источник сопротивления заклинаниям (например, если его *мантия сопротивления заклинаниям* ломается или подавлена), он немедленно теряет выгоду от *жилета Дааззика*.

Эффект: *жилет Дааззика* увеличивает существующее сопротивление заклинаниям носящего на 5.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ограждение; УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *сопротивляемость заклинаниям*, 12500 зм, 1000 ОО, 25 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 25000 зм.



Доменные элексиры

Вес: -.

Цена: 8000 зм.

ДОМЕННЫЕ ЭЛЕКСИРЫ

Выпивший *доменный элексир* получает временный доступ к жреческому домену, с которым тот связан.

Описание: эти мощные элексиры имеют несколько оттенков, но каждый налит в маленький, прозрачный пузырек, расписанный на религиозную тематику. Успешна проверка Знания (религия) с УС 15 идентифицирует жреческий домен элексира по рисункам на бутылочке.

Активация: подобно всем элексирам, *доменный элексир* – вещь одноразового использования, которая активируется при употреблении.

Эффект: после употребления *доменного элексира* пользователь получает доступ к его связанному жреческому домену в течение 24 часов. Он может использовать силу домена, а если он обычно готовит доменные заклинания, он может выбрать их из списка домена элексира, наряду со своим собственным, пока эффект не истекает. Если выпивший получает доступ к домену, который противоположен его мировоззрению и готовит доменные заклинания из этого списка, он, возможно, должен проконсультироваться с Мастером.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильная универсальность; УЗ 20-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, доступ к связанному домену, 4000 зм, 320 ОО, 8 дней.

ЭЛЕКСИР СМЕРТНИКА

Персонаж, который выпивает *элексир смертника*, попал в безвыходную ситуацию. Его сила активируется, только когда выпивший пал в битве, взрывая его тело. Хотя чаще всего этот элексир пьют бойцы-самоубийцы, служащие у злых военачальников, авантюристы иногда используют этот элексир, когда они сталкиваются с ситуациями, которые они знают, что не смогут преодолеть.

Описание: элексир - блестящая, тёмно-красная жидкость, которая обладает мощной магической энергией. Пузырёк, который содержит элексир, выполнен из очень толстого стекла, как будто он предназначен для защиты тех, кто носит эту разрушительной силы жидкость.

Когда печать на пузырьке с элексиrom ломается, жидкость внутри начинает пузириться. Она имеет небольшой привкус озона, почти что как запах в воздухе после удара молнии.

После потребления элексира, выпивший чувствует прилив энергии, сопровождаемой ощущением эйфории и непобедимости. Его плоть почти лучится силой, его сердечный ритм увеличивается, а кожа светиться. Магия элексира выпускается наружу, когда выпивший погибает.

Активация: подобно всем элексирам, *элексир самоубийцы* - вещь одноразового использования, которая активируется при употреблении.

Эффект: после употребления элексира, тело выпившего наполняется нестабильной магической энергией. Если он умирает (то есть, если его ОЖ опускаются ниже -10) в течение 1 часа после употребления элексира, его тело взрывается невиданной энергией, которая наносит 5d6 очков урона каждому существу и объекту в пределах 20-фт радиуса. Цели в этой области могут сделать попытку спасброска по Реакции с УС 14, чтобы снизить урон в два раза. Остатки тела смертника разбрасываются по всему радиуса взрыва.

Если выпивший не умирает (то есть если его ОЖ не падают до -10 или ниже) в течение 1 часа после употребления элексира, ничего не происходит.

Уровень Ауры/Заклинателя: Слабое ограждение; УЗ 5-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *охранные руны*, 413 зм, 33 ОО, 1 день.

Варианты: ходя слухи о более мощных версиях *элексира самоубийцы*. Каждый такой элексир наносит 10d6 (а не 5d6) очков урона. Более мощная версия стоит 1650 зм, и сила его ауры умеренная.

Вес: -.

Цена: 825 зм.

ЛИНЗЫ БОЛИ

Одним взглядом, носящий эту вещь наносит урон врагам и возможно ослабляет их. *Линзы боли* дают персонажам преимущество, которое так много монстров имеют от природы - они вынуждают противников отводить взгляд или переносить последствия.

Описание: в то время как большинство линз прозрачны, *линзы боли* имеют зеленоватый оттенок, который им придаёт процесс создания. Подобно другим линзам, они надеваются непосредственно на глаза носящего. Когда их надевают, они придают радужке глаза носящего тот же зеленоватый оттенок.

Когда линзы бездействуют, они практически невидимы, если зритель не смотрит на носящего с близкого расстояния. После активации, они заставляют глаза носящего пылать жестоким, тревожным зелёным блеском.

Активация: активация линз - стандартное действие. Как только они активированы, носящий не должен предпринимать никаких дальнейших действий, чтобы подвергнуть своих врагов основному эффекту взгляда, который они предоставляют. Однако, он может предпринять другое стандартное действие, чтобы подвергнуть одно существо эффекту. Линзы могут быть активны в общей сложности 10 раундов каждые 24 часа. Выключение их - быстрое действие, и его выполнение не тратит впустую никаких остающихся раундов. (См. страницу [_____](#) для определения быстрого действия.) Линзы могут быть активированы в разное время в течение дня, но общее количество активных раундов через 24 часа не может превысить десять.

Эффект: *линзы боли* предоставляют носящему атаку взглядом (см. страницу 309 *Руководства Монстров* для полного описания атак взглядом), которая иссушает плоть противников. Когда линзы активны, каждое существо в пределах 30 фт от носящего должно выполнять спасбросок по Воле с УС 16 каждый раунд или получит 2d6 очков урона и будет уставшим. Успешный спасбросок отрицает половину урона и эффект, вызывающий усталость. Цель, которая успешно выполнила спасбросок, становится иммунной к эффекту линз в течение 24 часов. Противник в пределах 30 фт может избежать эффекта в целом, отведя глаза и взяв 50%-ый шанс на промах к атакам против носящего линзы.

Альтернативно, носящий, как стандартное действие, может сосредоточить свой взгляд на одном существе. Целевое существо немедленно делает спасбросок по Воле, чтобы избежать урона и эффекта, вызывающего усталость, даже если оно отвело свой взгляд. Носящий может сосредоточить взгляд в этой манере на существе, которое уже стало иммунным к общему эффекту и, таким образом всё равно подвергнуть субъекта своему взгляду.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренная некромантия, УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *знак боли*, 9500 зм, 760 ОО, 19 дней.

Вес: -.

Цена: 19000 зм.

ЛИНЗЫ ИСТИННОЙ ФОРМЫ

Тот, кто опасается внедрения меняющих форму, весьма одобряет *линзы истинной формы*. С этими линзами, носящий может определить существ, которые стремятся скрыть свою истинную форму с помощью смены формы. Простым взглядом носящий также вынуждает таких существ показать их истинную форму.

Описание: с виду, это обычные глазные линзы. Когда носящий пристально глядит на превращённое или другое существо, которое скрывает свою истинную форму посредством эффекта преобразования, линзы вспыхивают мягким белым светом.

Когда носящий пробует вернуть сменившему форму существу его естественную форму, его глаза вспыхивают ещё более ярким белым светом.

Активация: *линзы истинной формы* всегда активны, когда их носят. Их надевание требует полнораундового действия и вызывает свободные атаки. Обязательно надо носить обе линзы. Кроме того, носящий будет ослеплён (никакого спасброска) на 1 раунд после одевания линзы. Активация атаки взглядом - стандартное действие.

Эффект: носящий линзы видит существ с подтипом «меняющий форму» или существ под эффектом *смены обличья, превращения, мрачного превращения, превращения предмета, полного превращения* или подобного эффекта, в их истинном виде. Эта способность не проникает в иллюзорные способности изменения формы типа *маскировки*; взгляд работает только на эффектах преобразования.

Кроме того, раз в день носящий может попробовать вынудить одно сменившее форму существо в пределах 30 фт восстановить свою естественную форму. Целевое существо может сделать попытку спасброска по Воле с УС 14; провал означает, что существо немедленно принимает его естественную форму, вид и размер, и оно не может принять другую форму следующие 2d4 раунда.

Существо, которое носит только одну линзу не только, не получает никакой выгоды от линз, но также должно сделать спасбросок по Воле с УС 11 или будет ошеломлено на 1 раунд. Новый спасбросок требуется в конце каждого раунда, пока или не уберут оставшуюся линзу, или не поставят вторую.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение и ясновидение; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *истинное зрение, развеяние магии* или *высшее развеяние магии*, 25020 зм, 2002 ОО, 51 день.

Вес: -.

Цена: 50040 зм.



Мантия второго шанса

МАНТИЯ ВТОРОГО ШАНСА

Мантия второго шанса позволяет ее носящему пережить смертельную ситуацию или выполнить задачу, которая кажется обречённой на провал.

Знания: персонажи могут получить следующую информацию о *мантии второго шанса*, сделав проверку Знания (история) или Знания преданий.

УС 20: человеческий бард по имени Эльва, которая постоянно попадала в сложные ситуации, сделала первую мантию *второго шанса*. Эльва часто ловила себя на мысли, что ей не помешал бы ещё один шанс в некоторой задаче или ещё одна возможность избежать неудачи.

УС 25: *мантия второго шанса* делает носящего удачливым и позволяет ему вторую возможность. Эта мантия ярко раскрашена – подходит для исполнителей - и украшена символами удачи.

Описание: эта мантия имеет ярко-голубой цвет. Символы, представляющие различные элементы фортуны вышиты по всему низу мантии.

Материал мантии гладок на ощупь, подобно шелку, хотя, кажется, что он избегает контакта с кожей. Лёгкий и воздушный, он трепещет от малейшего движения носящего, как будто стремясь к большей активности. Когда магия мантии активирована, символы удачи вращаются и двигаются по её оборке.

Активация: мантия активируется по воле носящего.

Эффект: раз в день, носящий получает силу фортуны. Он может повторно бросить один бросок, который он только что сделал прежде, чем Мастер объявил, закончился ли первый бросок успехом или неудачей. Он должен принять результат повторного броска, даже если он хуже, чем первый. Носящий может иметь доступ к силе мантии, даже если он уже имеет подобную способность от классовой способности (например, сила домена Удачи).

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное ясновидение; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, 3000 зм, 240 ОО, 8 дней.

Вес: -.

Цена: 6000 зм.

ПЕРО БЫСТРОГО КОПИРОВАНИЯ

Перо быстрого копирования - невероятное благо для волшебника, у которого мало времени для записи заклинаний в его книгу заклинаний.

Описание: *перо быстрого копирования* выполнено в чёрном цвете, а его удобная поверхность расписана серебристыми рунами в виде звёзд и созвездий. Разноцветные перья украшают его наконечник.

Когда перо используется для обведения рун заклинания, инкрустированные звезды и созвездий слабо мерцают.

Активация: чтобы получить выгоды от пера, пользователь должен прикоснуться им к чистой странице в его книге заклинаний, затем использовать его, чтобы обвести руны свитка заклинания, которое он успешно расшифровал и понял. Этот процесс требует 10 минут работы.

Эффект: как только пользователь обвёл пером руны желаемого свитка, свиток стирается, а заклинание, которое было на нём, автоматически перемещается на предварительно определённую чистую страницу в книге

заклинаний волшебника. В этой манере могут быть скопированы только те заклинания, которые есть в списке заклинаний волшебника.

Поскольку этим пером очень удобно работать, *перо быстрого копирования* - также благо для подделывателей. Пользователь с умением Подделки получает бонус таланта +10 к проверкам Подделки, сделанным при подделке документы.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *печать чародея, чтение магии, изготовление*, 13500 зм; 1080 ОО, 27 дней.

Вес: -.

Цена: 27000 зм.

БОТИНКИ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ

Эти ботинки позволяют носящему врываться в битву подобно самому опытному всаднику. Его искусство верховой езды невероятно улучшается, позволяя ему уничтожать противников сидя на верховом животном, проводящим натиск.

Описание: эти высокие ботинки сделаны из гладкой, мягкой кожи и имеют места для каждого пальца. Удобные и функциональные, они не имеют никаких украшений, кроме пары серебряных шпор.

Когда ботинки носят, наездник чувствует себя как единое целое со своим верховым животным. Шпоры, кажется, плавают синим цветом и оставляют за собой мерцающий след, когда всадник врывается в битву.

Активация: ботинки активизируются автоматически, когда носящий садится на верховое животное. Они не функционируют, когда он не на животном.

Эффект: *ботинки верховой езды*, кажется, просто знают, какие команды надо подавать, чтобы улучшить поведение любого верхового животного. Они следят за животным и корректируют его поведение, когда необходимо, почти без приказов носящего.

Когда их носят, носящий получает бонус +4 к проверкам Верховой Езды, проводимым в течение боя, плюс получает выгоду от навыка Верховой Прорыв (даже если он не выполняет требований для этого навыка). Кроме того, если носящий имеет навык Вдохновенная Атака, любые атаки натиска, которые он делает сидя верхом и владея рыцарским копьем, имеют урон x4 при критическом попадании, вместо нормального x3.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *кошачья ловкость*, 6000 зм, 480 ОО, 12 дней.

Вес: 2 фн.

Цена: 12000 зм.

РОБА ИНФЕРНО

Роба inferno обеспечивает носящего мощной, огненной, магической защитой. Мало того, что носящий защищён от огня, но он может также контратаковать с ним. Сферы огня, которые производит роба, могут быть пущены во врага с расстояния, или, по приказу, взорваться около тех, кто угрожает носящему в ближнем бою.

Знания: персонажи могут получить следующую информацию о *робе inferno*, сделав проверку Знание (магия) или Знания (история):

УС 20 (магия): роба inferno не только защищает носящего от огня; она также позволяет носящему запускать огненные стрелы (прим. прев. – странно, выше было сказано, что это сферы) в противников.

УС 30 (магия или история): первая роба inferno была создана эльфом-воплотителем по имени Килайт Маркауна, который сильно пострадал в сражении с толпой вызванных токв. Глубоко раздосадованный своими ожогами, он сделал робу, чтобы она могла использовать силу огня.

Описание: угольно-чёрная ткань этой робы украшена тёмно-красными вышитыми рунами, которые расположены вокруг всего подола робы и поднимаются по всей длине одежды хаотичными линиями. Руны - смесь магических формул и восхвалений огню, написанных на Игнанском языке огненных элементарей.

Когда роба активна, символы и руны вспыхивают и, кажется, горят и тлеют, как будто плоть под робой охвачена огнём. Слабый аромат серы и приятное тепло окружает носящего. Четыре пламенных шара, которые дают робе её название, вьются вокруг тела носящего.

Активация: активация робы - быстрое действие, которое требует командного слова. (См. страницу ____ для определения быстрого действия.) После активации, четыре огненных сферы, которые дают робе его название, возникают из рукавов и крутятся вокруг носящего, пока она не запускает их в противника или дезактивирует робу (по командному слову). Командные слова произносятся на Игнанском и всегда имеют отношение к горению; обычно это – «shiiirash» (освещение) и «ssizak» (пламя). Запуск одного из этих шаров в цель в пределах диапазона - стандартное действие.

Эффект: когда робу надевают, она непрерывно обеспечивает носящего бонусом доспеха +4 к КЗ. Её главная сила, однако, очевидна только после активации.

Когда говорят командное слово, четыре огненных сферы, каждая приблизительно 6 дюймов в диаметре, возникают из рукавов. Они медленно кружатся вокруг носящего приблизительно на высоте талии, пока роба остаётся активной. Когда на носящего нацелена огненная атака, сферы начинают вертеться быстрее, отклоняя атаки или поглощая их огонь. Сферы не мешают движению или действиями носящего робу. Пока они активны, носящий имеет сопротивляемость огню 10.

Сферы также обеспечивают носящему освещение, эквивалентное факелу. Когда роба активна, любое невидимое существо, которое стоит в пределах 5 фт от носящего, автоматически выделяется огнём, как от действия заклинания *огонь фей* на 10 раундов. Этот эффект остаётся, даже если существо впоследствии оставляет эту 5-футовую область.

Кроме того, носящий может послать одну из сфер во врага как стандартное действие до двух раз в день. Чтобы атаковать сферой, носящий должен сделать дальнюю касательную атаку против одной цели в пределах 60 фт. Провал означает, что сфера промахнулась и взорвалась ливнем искр, не нанеся урона. Успех означает, что она взорвалась с 5 футовым радиусом около цели, нанося 8d6 очков огненного урона этому существу и ослепив его на 1 раунд. Успешный спасбросок по Стойкости с УС 16 отрицает эффект ослепления и половину урона. Кроме того, цель и любые другие существа в этой области выделяются огнём на 10 раундов, как заклинанием *огонь фей*, хотя лишь цель переносит другие эффекты взрыва.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение, ясновидение и воплощение; УЗ 10-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *паллящий луч, сопротивляемость энергии, огонь фей, доспехи мага*, 18560 зм, 1485 ОО, 38 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 37120 зм.

ЖИЛЕТ ПЛУТА

Любой плут, который находит один из этих драгоценных жилетов, считает себя наиболее удачливым из негодяев. *Жилет плута* увеличивает природные плутовские способности носящего, делая его более эффективным и как в качестве разведчика, и как бойца.

Знания: персонажи могут получить следующую информацию о *жилете плута*, сделав проверку Знания (магия):

УС 20: *жилет плута* увеличивает способность плута наносить разрушительный урон неподготовленным или окружённым противникам.

УС 30: женщина полурослик тайный фокусник по имени Лина Вондеринджай создала первый *жилет плута*. Не удовлетворённая своими уже достаточно мощными способностями, она создала жилет, чтобы ещё больше увеличить её естественные таланты. Она носила *жилет плута* много лет перед тем, как передала секрет его создания магам из бродячего каравана, к которому она, в конечном счёте, прибилась.

Описание: этот чёрный жилет сделан из мягкой, хорошо выделанной кожи. Его заклёпки вырезаны из чёрного стекла и кажется, что они поглощают свет.

При надевании жилета, носящий немедленно ощущает, что его шаги стали легче и плавнее, а его способность отскакивать от опасности увеличивается. Если носящий также имеет способность скрытой атаки, его скрытая атака, кажется, проводится гораздо увереннее, чем обычно.

Активация: *жилет плута* функционирует непрерывно, пока его носят, не требуя никаких действий со стороны носящего.

Эффект: когда жилет носят, он предоставляет носящему бонус таланта +2 к проверкам Маскировки и Бесшумности, а также бонус +2 к спасброскам по Реакции. Кроме того, если носящий имеет способность скрытой атаки как классовую способность или специальную способность, его урон от скрытой атаки увеличивается на 1d6, пока он носит жилет. Персонаж без способности скрытой атаки не получает эту выгоду увеличения.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильная иллюзия; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *кошачья ловкость, невидимость, меткий удар*, 14800 зм, 1184 ОО, 30 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 29600 зм.

СКАРАБЕЙ СТАБИЛИЗАЦИИ

Благо для любого авантюриста - *скарабей стабилизации* защищает носящего от смерти от кровотечения. Каждый герой в своей приключенческой карьере попадает в такую ситуацию, и эта вещь позволяет ему выжить в этот момент.

Описание: эта вещь - золотой скарабей с чёрными обсидиановыми глазами. Глифы защиты и здоровья вырезаны на его панцире. Носящий может пристегнуть его или отстегнуть, нажав небольшую кнопку на животе скарабея.

Скарабей функционирует автоматически и непрерывно, когда его носят. Если носящий падает без сознания в результате ранения, скарабей начинает испускать низкий, едва слышимый гул. Прежде, чем носящий начинает терять кровь, от скарабея отделяется призрачная форма и начинает кружить вокруг тела носящего, с такой скоростью, что его почти не видно. Этот призрачный скарабей посещает самые серьезные раны носящего и предотвращает любое кровотечение.

Активация: когда ОЖ носящего становятся меньше 0, скарабей активируется автоматически. Его вторая сила защищать носящего от смерти активируется автоматически, если ОЖ носящего падают до -10 или ниже.

Эффект: если ОЖ носящего падают ниже 0, но он всё ещё живой (более -10 ОЖ), *скарабей стабилизации* автоматически стабилизирует носящего. Он остаётся без сознания, но не должен проходить проверку стабилизации каждый раунд, чтобы предотвратить дальнейшую потерю ОЖ. Если ему наносят другую рану, вызывающую дальнейшее падение ОЖ, скарабей автоматически стабилизирует её, при условии, что его ОЖ в диапазоне между 0 и -9.

Если рана снизила ОЖ до -10 и ниже, активируется вторая сила скарабея. Носящий скарабей не умирает, а его ОЖ становятся равными -9 и он автоматически стабилизируется. Эта сила функционирует только один раз; скарабей разрушается, как только эта способность используется.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное вызывание; УЗ 11-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *предосторожность, лечение лёгких ран*, 46200 зм, 3696 ОО, 93 дня.

Вес: -.

Цена: 92400 зм.

ШАРФ ЗАХВАТА ЗАКЛИНАНИЙ

Этот шарф защищает носящего, поглощая заклинания и даже позволяет ему читать поглощённые заклинания назад на его противников.

Описание: этот длинный, шелковистый шарф вышит многочисленными сложными магическими рунами, связанными со школой ограждения.

Когда в шарфе сохраняется заклинание, он светится мягким белым светом, эквивалентным свету факела.

Активация: этот шарф непрерывно активен, пока его носят на шее как ожерелье, или вокруг талии как пояс, или на руке как наруч. Никаких действий со стороны носящего не требуется.

Эффект: *шарф захвата заклинаний* предоставляет носящему бонус удачи +2 ко всем спасброскам против заклинаний и магических способностей.

Если цель заклинания только носящий, и он преуспевает в спасброске, чтобы сопротивляться его полным эффектам, заклинание немедленно поглощается шарфом. Заклинание не имеет никакого эффекта на носящего, даже если при успешном спасброске заклинание налагает частичный эффект. Поглощённое заклинание остаётся в шарфе в течение 1 часа за уровень заклинания, затем исчезает бесследно.

Любой носящий со способностью чтения заклинаний (или с рангами в умении Применение Магических Предметов) может использовать заклинание, сохранённое в шарфе.

Если поглощённое заклинание находится в любом из списков заклинаний носящего, он может решить «прочитать» заклинание из шарфа, как будто он читает его из собственных готовых заклинаний (или из списка его ежедневных заклинаний, если он - маг, который не готовит заклинания). Если заклинание имеет уровень, который носящий обычно не может читать, он должен прочитать заклинание как будто со свитка и может при этом потерпеть неудачу. Носящий шарф с рангами в умении Применение Магических Предметов также может попробовать прочитать сохранённое заклинание как будто со свитка.

Шарф захвата заклинаний поглощает только одно заклинание одновременно, но он всегда предоставляет бонус удачи к спасброскам. После того, как шарф сохранит в общей сложности заклинаний на двадцать уровней, он распускается и разрушается. Если поступающее заклинание имеет более высокий уровень, чем осталось уровней заклинаний у шарфа, заклинание проваливается, а шарф разрушается.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное ограждение; УЗ 15-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *отражение заклинаний*, 9000 зм, 720 ОО, 18 дней.

Вес: -.

Цена: 18000 зм.

ШЛЕПАНЦЫ БОЕВОГО ТАНЦА

Эти шлёпанцы даруют носящему невероятную грацию и смертельную подвижность в битве.

Описание: эти мягкие, открытые шлёпанцы сделаны из кожи и очень удобные.

Активация: эта вещь постоянно активна, когда её носят, при условии, что доспех носящего - не более, чем лёгкий. Никаких действий со стороны носящего не требуется.

Эффект: когда шлёпанцы находятся на ногах носящего, он перемещается с неестественной грацией и скоростью, получая заклятый бонус +10 футов к его скорости по земле. Шлёпанцы также предоставляют ему бонус таланта +5 к проверкам Акробатики.

Носящий, кто имеет, по крайней мере, 5 рангов в Выступлении (танец) получает доступ к истинной выгоде *шлёпанцев боевого танца*. Пока носящий использует свою базовую скорость передвижения по земле, чтобы двигаться (полёт, плавание, копание или скорость лазания), он получает бонус озарения +2 к проверкам инициативы. Если он перемещается, по крайней мере, на 10 фт как часть действия передвижения, он может использовать свой модификатор Обаяния вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона с одноручным или лёгким оружием (как ближнего, так и дальнего боя).

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 7-ой.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета; 5 рангов в Выступлении (танец), *скороход, кошачья ловкость, орлиное великолепие*, 16875 зм, 1350 ОО, 33 дня.

Вес: 1 фн.

Цена: 33750 зм.

ЖИЛЕТ ЛЕГЕНД

Истории и анекдоты, рассказываемые владельцами этих жилетов, кажется, несут больше смысла, чем обычно и их слушают более внимательно.

Описание: даже при том, что этот шёлковый жилет сильно украшен застёжками и драгоценными камнями, он выглядит роскошным, а не безвкусным.

Активация: бонусы умений, предоставляемые *жилетом легенд* действуют непрерывно, когда жилет носят. В дополнение, бард автоматически получает полные выгоды от жилета всякий раз, когда он использует свою способность музыка бардов при его ношении.

Эффект: любой персонаж получает бонус таланта +5 к проверкам Переговоров и Выступления при ношении *жилета легенд*.

Кроме того, *жилет легенд* увеличивает способность музыка бардов, когда бард носит его. При определении эффектов способностей воодушевления, чарующей музыки, зова к подвигам и героического воодушевления уровень барда рассматривают на пять выше, чем его фактический уровень. Это увеличение в фактическом уровне не предоставляет барду любые дополнительные способности музыки бардов или другие классовые способности.

Уровень Ауры/Заклинателя: Сильное заклятье и преобразование; УЗ 13-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, *орлиное великолепие, высший героизм*, 8000 зм (за пару), 640 ОО, 16 дней.

Вес: 1 фн.

Цена: 16000 зм.

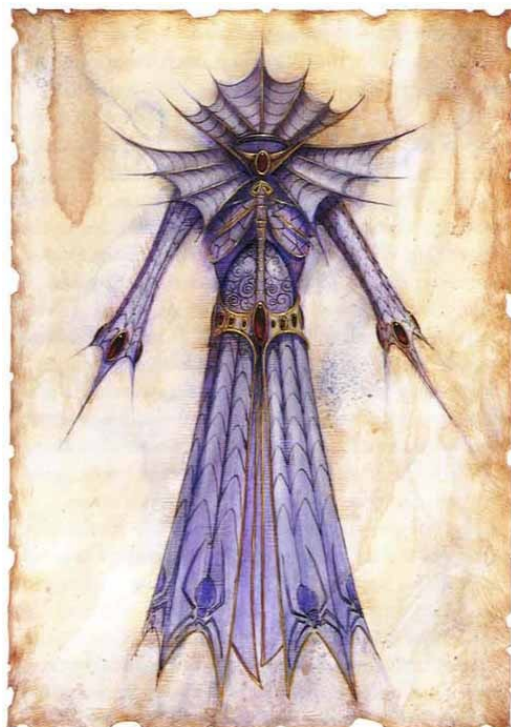
ОДЕЯНИЕ ФОРМЫ НАСЕКОМОГО

Эта вещь позволяет носящему со способностью оборотничества принимать форму чудовищных паразитов так же, как и те формы, на которые он обычно имеет право.

Описание: это магическое одеяние, кажется, соткано из шёлка паука. Его низ инкрустирован крылышками и панцирями насекомых.

Активация: это одеяние постоянно активно, когда его носят, при условии, что носящий имеет классовую способность оборотничества.

Эффект: *одеяние формы насекомого* позволяет носящему со способностью оборотничества принимать формы чудовищных паразитов. Варианты размера форм паразитов те же самые, что и для превращения в животных.



Одеяние формы насекомого

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное преобразование; УЗ 10-ый,
Создание: Изготовление Чудесного Предмета, превращение или способность оборотничества, гигантское насекомое, 10000 зм, 800 ОО, 20 дней.
Вес: 1 фн.
Цена: 20000 зм.

ОДЕЯНИЯ БОГОСЛОВИЯ

Любой персонаж, который имеет доступ к жреческим доменам, может использовать *одеяния богословия*, чтобы получить доступ к дополнительному домену.

Описание: это прекрасное одеяние сделано из шёлка. Крошечные золотые полосы вшиты в ткань.

Когда носящий читает духовное заклинание, золотые полосы перестраиваются в легко узнаваемые узоры, которые ненадолго отражают святой символ.

Активация: *одеяние богословия* постоянно активно, когда его носят, пока носящий является или добрым или злым и имеет доступ к жреческим доменам.

Эффект: добрый носящий получает доступ к домену Добро, а злой носящий получает доступ к домену Зло. Носящий читает заклинания с соответствующим дескриптором мировоззрения на уровне заклинателя +1, и он может готовить доменные заклинания из нового домена, хотя он всё ещё ограничивается только одним доменным заклинанием на каждом

уровне. Если носящий уже имеет доступ к домену, предоставляемому одеянием, он читает заклинания с соответствующим дескриптором мировоззрения на уровне заклинателя +2. Хаотичный носящий не получает никаких дополнительных выгод от *одеяния богословия*.

Уровень Ауры/Заклинателя: Умеренное вызывание; УЗ 9-ый.

Создание: Изготовление Чудесного Предмета, доступ к домену Добро или Зло, 15000 зм, 1200 ОО, 30 дней.

Вес: 2 фн.

Цена: 30000 зм.

ШАБЛОНЫ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ

Доспехи, щиты или оружие могут быть специфичными из-за магии, которую они несут, или из-за умения мастера-кузнеца, который их сделал. Иногда, при удачном стечении обстоятельств, доспех или оружие могут впитать стихию его окружающей среды, получая свойства, которые отражают их место создания или даже мастерство создателя. Такие вещи - изделия их окружающей среды. Хотя и не магические, они - гораздо больше, чем просто оружие и доспехи.

Только очень талантливые кузнецы определенных рас из другого мира могут применить шаблоны, представленные в этой секции. Свойства, предоставляемые этими шаблонами - не-магические, поэтому их эффекты не могут быть рассеяны, и при этом, они не могут быть подавлены *преградой магии*. Шаблонные вещи - часто высококачественные и могут также иметь магические свойства, но у них нет никаких специальных требований.

ОСОБЕННОСТИ ШАБЛОНА

Каждый шаблон применяет к оружию, щиту или доспеху малый специальный эффект. Как правило, эти выгоды принимают форму бонусов, предоставляемых в определённой ситуации носящему или владельцу.

Сходство: в дополнение к своим другим преимуществам, каждый шаблон имеет специальную близость к одной или более специальным способностям, которые могут быть применены к оружию или доспеху (типа сопротивляемости огню), а так же к специфическим вещам (типа *шкурки носорога* или *святого мстителя*). Эта близость проявляется как 10%-ая скидка на стоимость части сырья в золоте, требуемого для добавления шаблона к определяемой вещи или создания специфической магической вещи из шаблонного оружия, щита или доспеха. Эта регулировка не влияет на стоимость создания вещи в ОО, на любые дополнительные затраты, которые

фигурируют в цене оригинальной вещи (включая любые дорогостоящие материальные компоненты, требуемые для её создания). Кроме того, изменение не затрагивает рыночную цену такой вещи.

Например, оружие огненной формы имеет сходство со специальной способностью огненного взрыва и специфическим оружием *язык пламени*. Таким образом, персонаж, добавляющий специальную способность огненного взрыва к *+1 оружию огненной формы*, заплатит только 2700 зм за сырье, а не обычные 3000 зм. Аналогично, персонаж, желающий превратить высококачественный боевой топор огненной формы в *боевой топор огненной формы языка пламени* заплатит только 9180 зм за материальные затраты (не включая нормальную стоимость за высококачественный боевой топор).

Если не сказано другого, все специальные способности оружия и доспехов, и специфические вещи взяты из *Руководств Ведущего*.

СОЗДАНИЕ ШАБЛОННОЙ ВЕЩИ

Создание оружия, щита или доспеха по одному из шаблонов в этой секции - трудная задача. Шаблон рассматривают как отдельный компонент вещи (подобно высококачественному компоненту) с УС проверки Ремесла 25. Создатель должен иметь, по крайней мере, 10 рангов в необходимом умении Ремесла (ковка доспехов или ковка оружия). Кроме того, шаблон обычно требует, чтобы создатель имел определённую расу или тип, а также может потребовать, чтобы вещь была создана на определённом плане. От создателя может также потребоваться выполнить другие требования, как отмечено в секции «Требования» в описании шаблона.

Шаблонное оружие, щит или доспех обычно делаются из любого доступного и соответствующего вещества, типа стали, железа, мифрила или адамантина. Изменения в статистике вещи, получающейся из шаблона складывают с любыми изменениями, происходящими от использования специального материала или специальной способности. Например, адамантовые вещи имеют большую прочность, чем обычное оружие, также, как и выкованное в аду. Поэтому, чтобы определить прочность выкованного в аду оружия из адамантина, добавляют модификатор прочности для выкованного в аду шаблона к прочности адамантовой вещи.

ОБНАРУЖЕНИЕ ШАБЛОННОЙ ВЕЩИ

Шаблонные доспехи, щиты и оружие найти сложнее, чем другие вещи подобной ценности из-за трудностей их создания. Чтобы определить, доступна ли такая вещь в типичном поселении, удешевьте стоимость шаблона, затем сверьтесь с Таблицей 5-2: Случайное Городское Поколение со страницы 137 *Руководства Ведущего*, чтобы определить, может ли вещь с новой ценой там куплена. Например, выкованный в аду длинный меч обычно стоит 1515 зм (15 зм за длинный меч, плюс 1500 зм за шаблон). Вещь по той цене обычно была бы доступна в типичном большом городке (town) или большем сообществе. После умножения на 10 эффективная цена меча становится 15000 зм. Вещь по новой цене доступна только в сообществе с лимитом золота, по крайней мере, 16515 зм (типа большого города (city)). Если вещь приобретается в области, которая особенно подходит для её поставки (типа сообщества фей для выкованных феями вещей или Латунного Города для вещей огненной формы), этот модификатор можно игнорировать.

ШАБЛОН «ВЫКОВАННОЕ ФЕЯМИ»

Этот шаблон можно добавить к любому доспеху, щиту или оружию, созданному феями или существами, служащими феям. В то время как большинство феев не слишком интересуются оружием или доспехам, некоторые находят военные аспекты таких вещей весьма привлекательными.

Сатиры иногда берут ранги в умениях Ремесла, необходимых для создания таких вещей, также делают злые и боевые феи (типа редкапсов из Руководства Монстров III). Однако, большинство выкованного феями оружия сделано служителями феев. Эти слуги могут быть любой расы, но они должны быть под прямым магическим влиянием феев, чтобы создать выкованную феями вещь.

Выкованные феями доспехи или оружие имеет всю основную статистику нормального доспеха или оружия, кроме той, что отмечена ниже.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель выкованной феями вещи должен иметь тип «фей» или быть под магическим влиянием такого существа. Существо просто очарованное феем (типа человека, приведённого в восторг красотой нимфы), не считается находящимся под магическим влиянием - фей должен использовать заклинание, сверхъестественную способность или магическую способность чтобы установить влияние. Выкованная феями вещь не может быть создана в пределах границ маленького городка (small town) или большего поселения.

ВЫКОВАННЫЕ ФЕЯМИ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Шаблон «выкованный феями» можно добавить только лёгкому или среднему доспеху, или деревянным щитам. Даже фей, которые достаточно склонены к боевым искусствам, создают военные предметы, использующие хитрость и партизанские действия. Более тяжёлые доспехи или щиты только замедляют носящего, поэтому феи не специализируются в их изготовлении. Единственное исключение – редкий мифриловый тяжёлый доспех, который фактически рассчитывается как средний доспех из-за его конструкции (см. страницу 284 *Руководства Ведущего*).

Поскольку большинство феев ценят красоту природы, включая живое тело в его естественном состоянии, доспехи и щиты с этим шаблоном, облегают тело носящего. Некоторые выкованные феями изделия также включают элементы любимой окружающей среды создателя. Кузнец сатир, например, мог бы сделать доспех с узором, который напоминает кору его любимых деревьев, или воды, текущей в близлежащем ручье.

Стоимость: шаблон добавляет 500 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Вес: выкованные феями щиты или доспехи весят на 10% меньше, чем их нормальная копия.

Прочность: прочность выкованных феем доспехов или щитов уменьшена на 1 (минимум 0).

ОЖ: ОЖ выкованных феем доспехов или щитов уменьшены на 5 (минимум 1).

Шанс Провала Магического Заклинания: шанс провала магического заклинания у выкованных феем доспехов и щитов уменьшен на 5% (минимум 0%). Феи читают заклинания, и их кузнецы научились компенсировать неудобство при ковке их доспехов.

Сходство: *glamered*, тихие шаги, улучшенные тихие шаги и высшие тихие шаги (специальные способности); *крылатый щит* (специфический щит).

Специальное: утончённая красота выкованных феем щитов или доспехов заставляет носящего чувствовать себя более уверенным, предоставляя ему бонус +1 к проверкам Обмана, сделанным при словесном обмане. Этот бонус не применяется ни к какому другому использованию умения Обмана.

ВЫКОВАННОЕ ФЕЯМИ ОРУЖИЕ

Главным образом, феи конструируют выкованное феями оружие только, когда они должны сражаться с кем-то их вида. Таким образом, такое оружие сделано из холодного железа (*cold iron*). Эта особенность гарантирует, что те, кто охотится на демонов и других существ, которым вредит холодное железо также, находят выкованное феями оружие весьма полезным.

Шаблон «выкованное феями» можно добавить только лёгкому или одноручному оружию ближнего и дальнего боя. Его нельзя добавить двуручному оружию, потому что большинство феев предпочитают оставлять вторую руку свободной для чтения заклинаний или манипуляций с инструментом.

Подобно доспехам, выкованное феями оружие часто выполняется в природных мотивах. Изогнутые элементы лезвия или рукоятки – весьма популярны. Феи-кузнецы часто создают с этим шаблоном сабли и рапиры, и редко берутся за секиры, даже маленькие.

Стоимость: шаблон добавляет 1500 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Вес: выкованное феями оружие весит на 10% меньше, чем его нормальная копия.

Прочность: прочность выкованного феем оружия уменьшена на 1 (минимум 0).

Сходство: Танец (специальная способность); *ильванская сабля* (специфическое оружие).

Специальное: выкованное феями оружие – лёгкое и хрупкое, но необычайно сбалансированное. Таким образом, его рассматривают на одну категорию размера меньше, чем нормальное при расчёте наносимого урона. Например, выкованный феями короткий меч, размером для человека наносит 1d4 очков урона, а не 1d6. Если оружие обычно считают одноручным, его можно рассмотреть как лёгкое оружие при расчёте навыка Фехтование, но не для других целей. Если оружие обычно считают лёгким, владелец может применить свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки, сделанным этим оружием, как будто он имеет навык Фехтование.

ШАБЛОН «ОГНЕННАЯ ФОРМА»

Этот шаблон можно добавить любому доспеху, щиту или оружию, созданному существами с огненным подтипом или теми, кто им служит. Хотя большинство огненных существ больше полагаются на их наступательные способности на основе огня, чем на оружие или доспехи, некоторые находят военные аспекты такого снаряжения весьма привлекательными.

Саламандры и ифриты – самые распространённые создатели доспехов и оружия с огненной формой. Азеры эксперты с достаточным количеством рангов в соответствующем умении Ремесло также часто делают такие вещи.

Доспехи или оружие с огненной формой имеют всю основную статистику нормальной вещи, кроме той, что отмечена ниже.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель вещи с этим шаблоном быть уроженцем Элементного Плана Огня и должен делать вещь на том плане.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ С ОГНЕННОЙ ФОРМОЙ

Шаблон огненной формы можно добавить любому металлическому доспеху или щиту, но не деревянным щитам, лёгкому кожаному доспеху, доспеху из шкур или доспеху, сделанному из любого другого горючего материала.

Доспехи и щиты с этим шаблоном, кажется, мерцают красным светом при любом освещении, а они иногда, пылают, как будто обладают внутренним огнём. Огненные существа обычно делают доспехи огненной формы для слуг, которые более восприимчивы к огню, чем они.

Кроме того, доспехи огненной формы сделаны так, чтобы казалось, будто пылают, когда по ним попадают в бою. Пламя, произведённое таким доспехом не реально, но оно даёт освещение как от факела.

Кузнецы-саламандры могут сделать доспех, который напоминает узоры пламени бушующего в аду, а другие огненные существа одобряют подобные мотивы.

Стоимость: шаблон огненной формы добавляет 300 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Сходство: сопротивление огню, улучшенное сопротивление огню и высшее сопротивление огню (специальные способности).

Специальное: носящий доспеха сопротивление огню получает бонус +2 к спасброскам против огненных эффектов, и к спасброскам, сделанным при сопротивлении эффекту высокой температуры (см. страницу 303 *Руководства Ведущего*).

ОРУЖИЕ С ОГНЕННОЙ ФОРМОЙ

Огненные существа создают оружие, которое подражает их собственной огненной природе. В результате, такое оружие допускает специальные способности, вовлекающие пламя намного лучше, чем обычное оружие. Таким образом, персонажи, которые охотятся на существа холода, находят оружие огненной формы очень привлекательным.

Шаблон огненной формы можно добавить любому оружию, которое имеет металлическое лезвие. Например, боевой топор с деревянной ручкой или обитый сталью посох, а вот простая деревянная дубина или посох не могут.

Подобно доспехам, оружие огненной формы часто выглядит пылающим, когда его держат в руках. Пламя, произведённое таким оружием не реально, но оно даёт освещение как от факела. Имеющие огненную форму великие мечи - особенно популярные примеры такого оружия.

Стоимость: шаблон огненной формы добавляет 800 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Сходство: огненный взрыв (специальная способность); *язык пламени* (специфическое оружие).

Специальное: оружие огненной формы имеет слабую, но ощутимую внутреннюю энергию. Она наносит дополнительное 1 очко урона противнику с холодным подтипом.

ШАБЛОН «ВЫКОВАННОЕ ГИТЬЯНКИ»

Этот шаблон можно добавить любому доспеху, щиту или оружию, созданному гитьянки на Астральном Плане. Известные на всех Планах, как боевые фанатики, гитьянки ценят оружие и доспехи больше всего, а их кузнецы сосредоточены исключительно на изделиях войны.

Выкованные гитьянки вещи всегда можно узнать по их виду, и существа не- гитьянки, которые приобретают и используют их, вероятно столкнутся с проблемами, когда у них обнаружат это снаряжение. Многие существа, однако, всё равно не боятся гнева гитьянки, т.к. очень соблазнительно иметь эти вещи.

Доспехи или оружие, выкованные гитьянки, имеют всю основную статистику нормальной вещи, кроме той, что отмечена ниже.

Поскольку гитьянки ревниво охраняют секреты создания своих доспехов и вооружения, они остаются единственными существами, способными к их созданию. Некоторые мудрецы считают, что гитцерай с необходимым умением также могут создавать такие вещи, но это заявление до сих пор не доказано.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель выкованной гитьянки вещи должен быть гитьянки и должен делать вещь на Астральном Плате.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ, ВЫКОВАННЫЕ ГИТЬЯНКИ

Этот шаблон можно добавить любому доспеху или щиту. Иногда весьма трудно с первого взгляда, является ли специфический выкованный гитьянки доспех шкурным, кожаным, кольчугой или пластинчатым. Отдельные доспехи могут быть украшены шипами, причудливыми элементами и компонентами других типов доспеха, образуя свой собственный стиль.

Стоимость: шаблон добавляет 600 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Шанс Провала Магического Заклинания: шанс провала магического заклинания у выкованных гитьянки доспехов и щитов уменьшен на 5% (минимум 0%). Многие гитьянки – мультиклассовые маги, и их кузнецы научились направлять естественную близость расы к магии в свои изделия.

Сходство: ментальный доспех (mindarmor) (специальная способность: см. *Расширенное Руководство по Псионике*); *мифриловый латный доспех скорости* (специфический доспех).

Специальное: носящий выкованный гитьянки доспех или щит получает бонус +1 к проверкам Концентрации.

ВЫКОВАННОЕ ГИТЬЯНКИ ОРУЖИЕ

Большинство выкованного гитьянки оружия - большие и эффектные клинковые изделия, типа великих мечей или полуторных мечей. Гитьянки гордятся своим боевым мастерством и одобряют указное вооружение.

Этот шаблон можно добавить к любому клинковому оружию, хотя большинство кузнецов-гитьянки предпочитают создавать оружие с большими лезвиями.

Выкованное гитьянки оружие всегда выглядят отличительным от других и более, чем угрожающим. Одно оружие может комбинировать несколько декоративных особенностей, типа зазубренных краёв и причудливых элементов. Во время изготовления, каждому такому оружию дают громкое имя.

стоимость: шаблон добавляет 900 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Сходство: сокрушитель сознания (mindcrusher) (специальная способность, см. *Расширенное Руководство по Псионике*); *серебряный меч* гитьянки (специфическое оружие; см. страницу 128 *Руководства Монстров*).

Специальное: выкованное гитьянки оружие наносит дополнительное 1 очко урона псионическим существам.

ШАБЛОН СЛАВЫ

Этот шаблон можно добавить любому доспеху, щиту или оружию, созданному на Героическом Доме Искарда аборигеном кузнецом этого плана. Могучие боевые кузнецы Искарда поют песни о славе и чести, когда работают над очередным изделием для своих героев. Многие из этих ремесленников - титаны, хотя ангелы и другие жители плана обладают умениями, требуемыми для создания вещей славы. Хотя вещи славы почти всегда создаются для использования в вечных битвах Искарда, посетители плана могут приобрести вещи с таким шаблоном, если они смогут определить местонахождение владельца, желающего продать такую вещь.

Доспехи или оружие славы имеют всю основную статистику нормальной вещи кроме той, что отмечена ниже. Злое существо, которое носит доспех славы или владеет оружием славы, берёт штраф -1 к броскам атаки.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель вещи славы должен быть родственником Героическому Дому Искарда и должен делать вещь на этом плане.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ СЛАВЫ

Аборигены Искарда подчеркивают героическое безрассудство в битве, и доспехи с шаблоном славы отражают эту философию. Хотя они созданы под героические пропорции и часто имеют роскошное художественное оформление, доспехи и щиты славы, кажется, испытывают недостаток в чисто утилитарной защитной функции. Вид доспехов может внушать страх или даже повергать в ужас врагов носящего, но эти вещи часто выглядят неполноценными. Например, лёгкий кожаный доспех славы может иметь чуть больше сложных кожаных ремней, чтобы хвастаться выпирающими мускулами носящего, оставляя некоторые части его тела

полностью неприкрытыми. Аналогично, часть щита славы может напоминать внушающую страх маску, но в тоже время это будет самая уязвимая часть щита. Но это только кажется, так как эти особенности не ограничивают эффективность доспехов и щитов славы. Доспех славы может выглядеть слабым, но не быть таким на самом деле.

Стоимость: шаблон добавляет 150 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Сходство: избиение (bashing) (специальная способность щита); *шкура носорога* (специфический доспех).

Специальное: персонаж, носящий доспех славы получает бонус +1 к КЗ при натиске. (Нормальный штраф к КЗ при натиске всё равно применяется.) Этот бонус длится до начала следующего хода носящего.

ОРУЖИЕ СЛАВЫ

Оружие славы столь же роскошно и на вид плохо задумано, как и доспехи славы. Например, длинный меч славы может иметь так много причудливых, запугивающих шипов, что он выглядит несбалансированным. Но, как и с доспехами и щитами славы, очевидно плохой дизайн не уменьшает полезности вещей. Оружие славы функционирует так же, а то и лучше, чем стандартное оружие, созданное в другом месте. Фактически, владелец оружия славы сообщает всем о своей неограниченной вере в битву, и выполняет великие дела, о которых барды пишут свои эпические сказания.

Стоимость: шаблон добавляет 600 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Сходство: Гром (thundering) (специальная способность); *лезвие удачи* (0 желаний) (специфическое оружие).

Специальное: оружие славы наносит дополнительное 1 очко урона при атаке натиска.

ШАБЛОН «ВЫКОВАННОЕ В АДУ»

Этот шаблон можно добавить любому доспеху, щиту или оружию, сделанному в Девяти Адах Баатора аборигеном кузнецом этого плана. Дьяволы цепей (китоны) часто делают выкованные в аду изделия для своих повелителей, которые снабжают их отборным оборудованием.

Выкованные в аду доспехи или оружие имеет всю основную статистику нормальной вещи кроме той, что отмечена ниже. Доброе существо, которое носит выкованные в аду доспехи или оружие, берёт штраф -1 к броскам атаки.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель выкованной в аду вещи должен быть родственен Девяти Адам Баатора и должен делать вещи на том плане.

ВЫКОВАННЫЕ В АДУ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Выкованные в аду доспехи и щиты имеют зелёный оттенок, как следствие вредной комбинации химикалий, используемых при их создании. Кроме того, они кажутся более тяжёлыми, чем их нормальные копии, потому что мощная защита предпочтительна скорости в этих территориях.

Стоимость: шаблон добавляет 1000 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Прочность: прочность выкованного в аду доспеха или щита увеличена на 1.

ОЖ: ОЖ выкованного в аду доспеха или щита увеличена на 5.

Максимальный Бонус Ловкости: максимальный бонус Ловкости, предоставляемый выкованным в аду доспехом или щитом уменьшен на 1 (минимум +0). Если вещь не имеет никакого максимального бонуса Ловкости, эта регулировка не применяется.

Штраф Проверки Доспеха: штраф проверки доспеха, наложенный выкованным в аду доспехом или щитом, улучшается на 1 (минимум -1).

Провал Магического Заклинания: шанс провала магического заклинания, наложенный выкованным в аду доспехом или щитом увеличивается на 5% (минимум 5%).

Сходство: Укрепление (лёгкое, среднее и сильное); *нагрудник приказов* (специфический доспех).

Специальное: выкованный в аду доспех предоставляет бонус +1 к КЗ своему владельцу всякий раз, когда он смежена с союзником. Эта выгода не относится к выкованным в аду щитам.

ВЫКОВАННОЕ В АДУ ОРУЖИЕ

Стоимость: шаблон добавляет 1500 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Прочность: прочность выкованного в аду оружия увеличена на 1.

ОЖ: ОЖ выкованного в аду оружия увеличен на 5-

Сходства: Скорость (специальная способность); меч *тонкости* (специфическое оружие). Создатели выкованного в аду оружия считают, что их ручная работа поощряет хорошую тактику и помогает их владельцам сосредотачивать атаки на отдельных противниках.

Специальное: выкованное в аду оружие наносит дополнительное 1 очко урона любому противнику, который окружает владельца.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ШАБЛОН

Этот шаблон можно добавить любому доспеху, щиту или оружию, созданному на Бесконечных Слоях Абисса аборигеном кузнецом этого плана. Марилиты иногда берут необходимые ранги в уместном умении Ремесла, чтобы делать такие изделия, хотя полу-демоны различных видов также создают такие вещи. Злые титаны и демонические юань-ти, которые называют Абисс домом, также иногда создают демоническое снаряжение.

Демонический доспех или оружие имеет всю основу статистику нормальной вещи кроме той, что отмечена ниже. Доброе существо, которое носит демонический доспех или оружие, берёт -1 штраф к броскам атаки.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель демонической вещи должен быть родственником Бесконечным Слойм Абисса и должен делать вещи на этом плане.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Демонические доспехи или щиты имеют тёмный цвет, но когда свет падает на них под определённым углом, оружие вспыхивает кроваво-красным цветом. Из-за этого эффекта добрым существам становится не по себе от простого вида такой вещи. Кузнецы Абисса чаще всего применяют этот шаблон, чтобы облегчить доспех, потому что скорость - фундаментальное требование для армий Абисса.

Стоимость: шаблон добавляет 600 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Сходство: тень, улучшенная тень и высшая тень (специальные способности); доспех *демона* (специфический доспех). Демонический доспех можно легко наполнить тьмой, требуемой для теневого доспеха, и происхождение доспеха делает его естественным выбором для использования в любом магическом доспехе, предназначенном, чтобы использовать силу Абисса.

Специальное: любое существо, которое ударяет носящего демонический доспех или щит атакой ближнего боя, берёт 1 очко урона. Урон от нескольких демонических вещей не складывается, поэтому ударяющее существо получает только 1 очко урона. Этот урон не подвержен поглощению урона.

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Подобно демоническим доспехам и щитам, демоническое оружие имеет тёмный цвет и кроваво-красный оттенок, когда на него падает свет под надлежащим углом. Это оружие отражает философию боя демонов подавлять противников глобальными повреждениями.

Стоимость: шаблон добавляет 1000 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Сходства: острое (специальная способность); меч *кражи жизни* (специфическое оружие). Демоническое оружие создано, чтобы наносить огромный урон, или, даже, уничтожать жизненную силу существа.

Специальное: демоническое оружие, с большей вероятностью нанесёт ужасающие раны, чем его нормальные копии. С этим оружием владелец получает бонус +2 к броскам подтверждения критического попадания.

ШАБЛОН МОРАДИНА

Этот шаблон можно добавить к любому доспеху, щиту или оружию, созданному на Семи Небесных Раях аборигеном кузнецом этого плана. В то время как ангелы (типа астральных дев, планетников и солнечных) весьма способны к созданию изделий Морадина, чаще всего их делают духи кузнецов-дварфов из царства Морадина Кователя Душ, от куда и пошло название шаблона.

Доспехи или оружие Морадина имеют всю основную статистику нормальной вещи кроме той, что отмечена ниже. Злое существо, которое носит оружие или доспехи Морадина берут штраф -1 к броскам атаки.

ТРЕБОВАНИЯ

Создатель такой вещи должен быть родным к Семи Небесным Раям и должен делать вещи на этом плане.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ МОРАДИНА

Доспех Морадина – блестящее серебром «одеяние». Хотя золото – обычный материал при отделке этих вещей, металл становится белым из-за невероятной чистоты изделий. Кроме того, на поверхности доспехов и щитов Морадина, если на них смотреть под определённым углом, имеют узоры, напоминающие перья крыльев архона. Хотя эта особенность дизайна не добавляется преднамеренно, она всегда присутствует. Небесные кузнецы, которые куют вещи Морадина сосредоточены на мощи и устойчивости.

Стоимость: шаблон добавляет 400 зм к другим затратам, связанным с созданием данного доспеха или щита.

Прочность: прочность доспеха или щита Морадина увеличена на 1.

ОЖ: ОЖ доспеха или щита Морадина увеличен на 5.

Сходство: неуязвимость (специальная способность доспеха) и ослепление (специальная способность щита); *небесный доспех* (специфический доспех). Сила, свойственная доспеху Морадина, хорошо себя проявляет и в нападении, и в защите.

Специальное: любой носящий доспех или щит Морадина получает бонус +2 к проверкам характеристик, проводимым при сопротивлении напору или подсечкам.

ОРУЖИЕ МОРАДИНА

Оружие Морадина имеет тот же самый серебряный окрас и узор из перьев, как и доспехи и щиты. Кроме того, при каждом взмахе оружия слышен едва уловимый гимн силам добра.

Стоимость: шаблон добавляет 800 зм к другим затратам, связанным с созданием данного оружия.

Прочность: прочность оружия Морадина увеличена на 1.

ОЖ: ОЖ оружия Морадина увеличен на 5.

Сходство: защита (специальная способность); *святой мститель* (специфическое оружие). Хотя оружие Морадина - инструмент нападения, также оно восприимчиво к защитной магии.

Специальное: оружие Морадина наносит дополнительные 2 очка урона противнику, проводящему натиск. Эта регулировка применяется только в тот момент, когда противник начинает натиск, пока он не решает провести атаку (или атаки) в конце натиска.

АРТЕФАКТЫ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Большинство магических вещей имеет встроенную игровую механику для регулирования и баланса игры, а именно - расходы. Не многие НИПы могут позволить себе +2 *острый длинный меч*, ещё меньше - *кольцо защиты* +5. И только самые мощные персонажи и опасные монстры могут похвастаться обладанием дорогих изделий типа *железной фляги* или *зеркала ловушки жизни*. Но даже эти мощные магические вещи, ничто по сравнению с силой артефактов.

Артефакты имеют давнишнюю традицию в П&Д кампаниях. Это вещи, которым обладают повелители демонов, служат центром величайших приключений и даруются самими богами. Вам не следует вводить артефакт в вашу кампанию по простой прихоти, потому что такие вещи могут кардинально повлиять на ваш игровой мир и на ход вашей игры, часто совершенно неожиданными способами.

Однако, даже в этом случае, артефакты значительно углубляют кампанию и повышают к ней интерес к игре, если используются правильно.

ПРИЧИНЫ ВВОДА АРТЕФАКТОВ

Когда вы решаете ввести артефакт в вашу игру, внимательно разберитесь с характеристиками того, что вы выбрали. Многие младшие артефакты, типа *книги величественных дел* (*book of exalted deeds*) или философского камня, являются вещами одноразового использования. Такие артефакты не слишком сильно влияют на обстановку вне сферы их воздействия. Другие младшие артефакты, типа *молота громовых молний* или *сферы уничтожения*, являются постоянными и могут использоваться много раз. Длительное присутствие артефактов этого вида может быстро разбалансировать кампанию и ситуация становится ещё хуже, когда на сцену выходит старший артефакт.

Из-за таких неприятных эффектов, вы всегда должны иметь причину, чтобы вводить артефакты в вашу игру. Возможно, цель ряда приключений состоит в том, чтобы вернуть артефакт из древнего заброшенного города и отдать его надлежащему бессмертному владельцу. Или, возможно, персонаж игрока унаследовал или нашёл дезактивированный артефакт, который медленно восстанавливает свои силы по мере прогресса кампании. Или, возможно, ПИ знают, что один из злодеев кампании заполучил артефакт, и они должны найти способ уничтожить его до того, как ситуация выйдет из под контроля.

Ниже приведены несколько примеров того, как вводить в вашу игру артефакты, описанные в *Руководстве Ведущего*, при сохранении надлежащего чувства напряжённости и тайны. Вы можете использовать эти типовые описания как вдохновение для ваших собственных историй, или вводить артефакты по описанию из других источников.

МЛАДШИЕ АРТЕФАКТЫ

Младшие артефакты, хоть и чрезвычайно мощны, по своей природе не уникальны. Такие изделия могут быть введены в кампанию в качестве сокровищ, получаемых в особенно тяжёлых битвах, или в качестве награды от могущественных покровителей за хорошо сделанную работу.

Книга Величественных Дел (Book of Exalted Deeds)

Если один ПИ в вашей группе играет доброго чудотворца, его церковь может вознаградить его за выполнение особенно рискованного задания *книгой величественных дел*. Если персонаж - ниже среднего уровня партии, доступ к книге - хороший способ дать ему небольшое повышение.

Книга Бесконечных Заклинаний (Book of Infinite Spells)

Если ваша группа испытывает недостаток в маге специфического типа, вы можете включить *книгу бесконечных заклинаний* в запас сокровищ особенно мощного монстра. Книга должна содержать собрание заклинаний, которые, как вы полагаете, были бы особенно полезны, типа лечащих заклинаний для группы без жреца, или мощных заклинаний воплощения для группы без волшебника или колдуна. Факт, что не-маги имеют больше шансов **of causing a page to turn** чем их коллеги маги, заставляет считать, что артефакт не будет использоваться слишком часто или он сам быстро выйдет из кампании.

Книга Мерзкой Тьмы (Book of Vile Darkness)

Книгой мерзкой тьмы недавно стала обладать добрая (мировоззрение) церковь. Чтобы уничтожить её, жрецы должны исполнить ритуал длиной в одну неделю, без прерывания. Для этого жрецы могут нанять ПИ, чтобы защитить их от агентов тёмных сил, которые хотят вернуть книгу.

Колода Случайностей (Deck of Many Things)

Капризная, случайная природа этого печально известного артефакта может полностью пустить под откос кампанию, если кто-то вытянет «не ту» карту. Некоторые из её карт могут предоставить дополнительную награду, а другие могут вызвать внезапные затруднения.

Таким образом, *колоду случайностей* лучше всего вводить в кампанию как часть запаса сокровищ или как приз в конце длинного, изнурительного приключения, когда ПИ не имеют никаких планов относительно ближайшего будущего. Мало того, что такая ситуация даёт персонажам шанс прийти в норму от затруднений, но во многих случаях, карты могут дать зацепки к новым приключениям. Например, персонажу, который вытягивает карту Плути или Пламени, возможно, придётся разыскать и уничтожить нового врага, или игрок, персонаж которого вытягивает Пустую карту, может покинуть партию, в то время как остальные игроки должны будут его спасти.

Молот Громовых Молний (Hammer of Thunderbolts)

Это оружие может нанести невероятный урон, особенно если его объединить с *поясом гигантской силы* и *перчатками силы огра*. Так как молот представляет первородную силу, он должен стать наградой за особенно яростную цепочку поединков. Например, молот может быть украшением коллекции сокровищ великих вирмов.

Если вы вводите *молот громовых молний*, будьте готовы, что новый владелец вскоре может найти соответствующий пояс и перчатки. Не надо этому сильно препятствовать - в конце концов, если вы дали персонажу молот, не имеет смысла запрещать ему доступ к поясу и перчаткам.

Философский Камень (Philosopher's Stone)

Золото и серебро, созданное *философским камнем*, могут внезапно разрушить экономику вашей кампании. Так как 5000 фунтов серебра приравниваются к 25000 зм, а 1000 фунтов золота приравнивают к 50000

зм, вы можете заменить один *философский камень* в сокровище на другую вещь, стоящую примерно 50000 зм, не причиняя слишком большого разрушения.

Альтернативно, если ваша кампания не имеет никаких жрецов, или если партия не имеет доступа к готовым заклинаниям, которые воскрешают мертвых, *философский камень* может быстро стать бесценной вещью из его силы *истинного воскрешения*. Партия, которая зависит от этой способности, должна убедиться, что использует философский камень только в наиболее критическом положении.

Сфера Уничтожения/Талисмана Сферы (Sphere of Annihilation/Talisman of Sphere)

Заклинания *сферы уничтожения* – проблема для кампании. В идеальном случае, она должно попасть в кампании в руки злодея, который использует её для угроз королевству или уничтожения нации. Миссия ПИ в этом случае состоит в том, чтобы разыскать *жезл отмены* и использовать его, чтобы уничтожить сферу. Этот сценарий позволяет легко избавиться от подрывающей кампанию вещи.

Если ПИ вместо этого решают управлять сферой, заставьте их для этого поработать. Слухи о вещи должно распространиться на большие расстояния, а могущественные маги с плохими намерениями должны регулярно искать её. После двух или трёх опасных ситуаций, большинство групп будут рады узнать, что артефакт покинул кампанию.

Посох Магии (Staff of Magi)

Один из самых великих артефактов, которым волшебник или колдун могут разжиться - *посох магии*, имеет меньшую ценность для группы, в которой нет таких персонажей. Как правило, если вас не устраивают два персонажа в вашей группе, имеющие *посох силы*, не давайте *посох магии*. Если, с другой стороны, вы планируете данным приключением закончить кампанию и ваша группа скоро начёт абсолютно новую кампанию, *посох магии* может послужить превосходной наградой.

Талисман Абсолютного Добра/Талисман Невероятного Зла (Talisman of Pure Good/Talisman of Ultimate Evil)

Так как эти два артефакта имеют заряды, вы можете эффективно ограничить их использование, используя меньшее количество зарядов, чем обычно. Вы можете также управлять ими, ограничивая число мощных жреческих антагонистов, с которыми сталкиваются ПИ. Кроме того, не надо на автомате подразумевать, что все жреческие злодеи, которые имеют один из таких талисманов, автоматически «исключительно чисты в помыслах и делах», или «исключительно нечисты и извращены». В конце концов, сколько из ваших ПИ действительно вписывается в одну из тех категорий?

Талисман Заги (Talisman Zagy)

Потенциальное влияние этого странного артефакта на вашу кампанию определить трудно. В 95% случаев он не хуже, чем одно *исполнение желаний*. Однако, он может быть и столь же плохим, как три или больше *желания*, и на нескольких месяцев после того, как он сработает, ловушки станут детскими игрушками. Несмотря на маленький шанс серьёзного эффекта, однако, этот артефакт - один из самых безопасных в игре, и вы можете безо всяких проблем заменить его сокровищем, стоящим приблизительно 30000 зм.

СТАРШИЕ АРТЕФАКТЫ

Старшие артефакты - уникальные объекты, то есть, в кампании может присутствовать только один из них. Таким образом, вам не надо делать его сокровищем или наградой. Каждый такой артефакт должен быть центром особенно сложных и рискованных поисков, или во владении мощного НИПа, который не хочет расстаться с ним без веских на то причин.

Рука и Глаз Векны (The Hand and Eye of Vecna)

Культ Векны держит эти могущественные реликвии своего страшного бога в секретных логовищах, охраняемых его самыми опасными членами и союзниками. Однако, авантюристы часто могут уничтожить эти ячейки культа и захватить артефакты. Некоторые полагают, что Векна наслаждается этим процессом, потому что это позволяет распространяться влиянию его религии.

Руку и Глаз Векны лучше всего ввести в игру как имущество мощного злодея НИПа. ПИ могут захватить их после поражения злодея, но очень скоро они смогут обнаружить, что они ненавидят эти страшные артефакты также сильно, как и жаждут их силы, поэтому культисты Векны и не сопротивлялись.

Булава Катберта (The Mace of Cuthbert)

Св. Катберт обычно хранит свою булаву подальше от посторонних глаз, делая её труднодоступной - если не недоступной - для других. Но всё же время от времени, он предоставляет булаву особенно набожному прихожанину. Таким образом, она может попасть в руки ПИ через несколько месяцев в качестве награды за некоторое великое дело, или когда ПИ последователь Св. Катберта достигает 20-ого уровня. Иногда, однако, у кого-то, кому Св. Катберт подарил булаву, её отнимают враги. В этом случае, его жрецы быстро собирают товарищей и хорошо оплачиваемых наёмников, чтобы те возвратили артефакт. Св. Катберт никогда сам не вмешивается в эти дела, но когда булаву возвращают, он немедленно забирает её.

Стонущий Алмаз (The Moaning Diamond)

Сила этого артефакта справедливо ограничена его возможностями, но он всё равно способен разрушить кампанию. В конце концов, получение старшего земного элементаля в качестве лояльного миньона обычно не возможно без заклинания 9-ого уровня типа *врат* или *призыва природного союзника IX*. Если ваша группа уже имеет доступ к этим заклинаниям, *Стонущий Алмаз* - не плохой выбор. Лучше всего его ввести как вещь могущественного существа с Земным подтипом.

Сферы Драконов (The Orbs Dragonkind)

Эти магические сферы ненавидят все виды драконов, и это причина, по которой некоторым из них поручают их содержать. Уничтожение этих артефактов - вне силы драконов, так что они обычно поручают охрану сфер самым мощным членам их вида. Персонаж, который получает контроль над *Сферой Драконов* вскоре оказывается целью бесконечных атак, организованных драконом. Драконы предпочитают призывать своих самых мощных союзников вместо того, чтобы рисковать своими собственными жизнями.

Посох Теней (Shadowstaff)

Этот могущественный артефакт - фаворит некромантов, вызывателей, злых жрецов и других индивидуумов, которые имеют сильные связи с Планом Теней. Таким образом, он должен чаще всего выступать инструментом мощного злодея. Однако, поскольку сам *посох теней* не является злым, он может стать хорошей наградой для группы, которая сумеет нанести поражение мощным существам, которых он привлекает.

Щит Пратора (The Shield of Prator)

Этот артефакт закона и добра имеет тенденцию влечь за собой хаос и зло. *The Shield of Prator surfaces in the hands of a powerful hero when it is needed the most, yet it always seems to fall to the evil forces that inevitable rise to claim it.* Этот цикл может быть результатом скрытого, мощного проклятия на артефакте, но вероятнее всего это происходит из-за того, что некоторые очень мощные повелители демонов ценят его как трофей, и они не жалеют сил, чтобы вернуть его, когда кто-то вырывает щит из их когтей.

Меч Каса (The Sword of Kas)

Когда зло сражается против зла, побеждает добро - обычно. В битве между Векной и Касом, тем не менее, может победить зло. В то время как битва кончается уничтожением особенно отвратительной империи, она также кончается созданием трёх мощных артефактов. Больше всего беспокойства может вызвать *Меч Каса*. Культ Векны большую часть времени хранит *Руку* и *Глаз Векны*, поэтому они представляют больших трудностей, пока эти артефакты не найдут. *Меч Каса* таких хранителей не имеет; он переходит от мелкого военачальника к деспотичному правителю, к сумасшедшему убийце и так далее.

ПИ могут столкнуться с этим артефактом за время кампании несколько раз. Они могут нанести поражение одному злодею, который имеет меч только для того, чтобы другой украл его у них, и этот цикл может повториться множество раз. Меч может даже стать мотивом, который связывает вместе злодея за злодеем, и, в конечном счёте, ПИ могут сами стать злодеями.

УДАЛЕНИЕ АРТЕФАКТА

Один из лучших методов управления силой воздействия артефакта на вашу кампанию, состоит в том, чтобы спроектировать ситуацию, которая заставляет ПИ захотеть избавиться от артефакта до того, как пройдёт много времени.

Один способ состоит в том, чтобы предложить ПИ вознаграждение за возврат артефакта его законному владельцу. Вознаграждение должно быть очень привлекательным – очки опыта до следующего уровня, например, достойная награда. Возвращение старшего артефакта должно также принести одобрение богов,

которые могли бы вознаградить каждого члена партии большой магической вещью, заклинанием *исполнение желаний* или даже божественно предоставленным бонусным навыком или постоянной магической способностью. Такая специальная награда обычно даруется посредством могущественного жреца или пришельца, а не самим божеством.

Если ПИ не соблазнились на вознаграждение и призы, их можно заставить отказаться от артефакта негативными последствиями. Распространите слух о награде за их головы и через некоторое время киньте на ПИ все могущественные организации и существ, которым нужен данный артефакт. Кроме того, если ПИ отказались возвращать артефакт его законному владельцу, организация или НИП могут стать одной из антагонистических сил. Защита своего приза от, по-видимому, бескрайних атак может, в конечном счёте, заставить отдать артефакт даже самого жадного персонажа.

Наконец, имейте в виду, что боги также следят за артефактами. Если вам ещё не удалось выманить артефакт у ПИ, вы можете призвать божество и просто забрать у них артефакт. Божество может вознаградить ПИ, или не делать этого, а может и покарать. В любом случае, факт, что их действия закончились божественным вмешательством, может стать достаточной наградой за потерю желанного артефакта!

С другой стороны, если артефакт не разрушает вашу кампанию, и каждый в группе, получает удовольствие от игры, вы можете позволить артефакту остаться в группе на некоторое время. Мощный монстр или группа всё равно должны периодически пытаться украсть его, но вам не надо делать это очень настойчиво.

Введение артефакта в вашу кампанию может также возбудить ревность среди игроков. Если вы даёте *посох магии*, а не-волшебники в группе не получают ничего, их игроки могут рассердиться. Если вы замечаете враждебность, вам, возможно, придётся уделить больше внимания к потребностям и целям других игроков. Часто, просто сделать их более важной частью истории достаточно, чтобы разрулить ситуацию, но иногда вам, возможно, придётся раздать дополнительные артефакты персонажам ревнивых игроков. Тем не менее, эта тактика может быстро выйти из под контроля, если каждый в группе имеет свой собственный мощный артефакт.

Один из способов уйти от ревности игроков – «ротация» артефактов. Позвольте группе идти в одном приключении с волшебником ПИ и его *посохом магии*, затем придумайте способ удалить посох из игры. Возможно, он был дан волшебнику взаймы на один месяц, или, возможно, кто-то его украдёт. Затем, через несколько сессий, вы можете ввести новый артефакт, который может использовать один из других ПИ. Продолжайте «ротацию» артефактов по ходу всей кампании, давая каждому ПИ попользоваться артефактом, и ревность и зависть должны уйти.

РАЗРУШЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Разрушение артефакта никогда не должно быть простой задачей. Некоторые заклинания имеют силу уничтожить артефакты, но их использование вообще более опасно, чем та же задача, но посредством приключения. *Размыкание Морденкайна*, например, имеет 1%-ый шанс за уровень заклинателя на разрушение артефакта, но гораздо больше шансов навлечь на себя божественную месть, а также очень реально потерять все способности к чтению заклинаний в результате таких действий. Наконец, вы как Мастер, можете постановить, что эффекты типа *Размыкания Морденкайна* могут уничтожить только младшие артефакты. Однако, если вы занимаете такую позицию, вы должны немедленно сообщить ПИ об этом новом правиле.

Намного более интересно уничтожать артефакты посредством приключений. Классическая линия приключения использует возвращение ужасного артефакта из некоторого чрезвычайно опасного места, а затем такое же сложное приключение, чтобы найти метод уничтожения артефакта.

Йозан бросает Жезл Орков
в раскрытую пасть
тарраска и пытается
избежать той же
участи



Наиболее яркий пример таких приключений – *Властелин Колец*, полностью базируется на концепции, что злой артефакт можно уничтожить только через великие испытания и несчастья.

Вы должны подгонять методы уничтожения артефакта под его природу и соответственно вашей кампании. Как правило, приключения по уничтожению артефакта должны использовать посещение нескольких легендарных мест в мире кампании, и, возможно, конфликты с некоторыми из легендарных монстров кампании. *Руководство Эпических Героев* предлагает много превосходных монстров, но если у вас нет этой книги, вы можете создать легендарное существо сами, улучшая уже имеющихся сложных монстров. Партия не скоро забудет бой с 40 футовым марилитом с 36 КЖ! А если забудут, подбросьте им легендарного тарраска.

Ниже приведены некоторые типовые методы уничтожения артефактов.

Огни Рождения

Артефакт может быть разрушен только на месте его создания. Фактический метод уничтожения может состоять из следующих действий – бросить артефакт в огонь божественной кузницы, ударить его другим артефактом из этого места или просто принести его в место, где он был создан на расстояние менее 30 фт.

Недосягаемость

Артефакт действительно неуязвим и не может быть разрушен. Лучшее, что может сделать персонаж, это избавиться от него в месте за гранью досягаемости. Артефакт, который укрыт в области, где никакое существо не сможет его достать, фактически считается разрушенным, так как никто не сможет им воспользоваться.

Возвращение к Истокам

При создании артефакта использовались части тела или кровь некоторого легендарного монстра. Монстр должен быть уникален, не стареть (типа великого вирма дракона, эпического монстра или торраска) и жить в отдалённом местоположении. Поскольку это существо имеет интуитивную связь с артефактом, чтение заклинания в утробе монстра, растаптывание артефакта или другое подвергание артефакта естественным атакам существа может разрушить его. В этом случае, монстр немедленно поглощает части артефакта, который был сделан из его тела; это, возможно, наделит монстра силами, которые долгое время у него отсутствовали, так как они были украдены, когда делался артефакт.

Врата Ада

В этом сценарии, единственный способ уничтожить артефакт состоит в том, чтобы разбить его около определённого, легендарного строения или объекта, типа Ворот Ада. Альтернативно, «строением» может быть часть тела некоторого легендарного монстра или бога, или даже нога обычного муравья (?). Обнаружение местоположения этого строения должно составить ряд самостоятельных приключений.

Очищение

Этот метод подобен Вратам Ада (см. выше), за исключением того, что артефакт должен только быть подвергнут воздействию некоторой формы чистой энергии, типа поверхности солнца или ядра Элементного Плана Огня. Само собой разумеется, что этот источник чистой энергии должен также нанести значительный урон любому несущему артефакт. В этом сценарии, истинная проблема – не, как уничтожить артефакт, а как достаточно близко подобраться к источнику уничтожения и выжить.

Жизненная Основа Зла

Этот сценарий требует, чтобы партия убила определенное существо великой силы, хотя это не обязательно должен быть злой монстр. Артефакт должен быть погружен в жизненную основу существа, мозг или сердце, в течение 1 раунда после его смерти. Артефакт начинает резонировать со смертью существа и также «умирает».