

DUNGEONS & DRAGONS

РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ
Джеймс Уайетт





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Команда дизайна 4-ой редакции правил D&D
Роб Хейнсу, Энди Коллинз, Джеймс Уайетт

Основная ведущая команда разработчиков 4-ой редакции правил
D&D

Майк Мирлс, Билл Славичек, Джеймс Уайетт

Дизайн *Руководства Мастера*
Джеймс Уайетт

Разработка *Руководства Мастера*
**Энди Коллинз, Майк Мирлс, Стивен Рэдни-МакФарлэнд,
Питер Шефер, Стивен Шуберт**

Редактирование *Руководства Мастера*
Мишель Картер, Дженнифер Кларк Уилкс, Джулия Мартин

Главный редактор *Руководства Мастера*
Ким Мохан

Дополнительные материалы
Ричард Бейкер, Дэвид Нунан, Крис Симс

Дополнительное проектирование и разработка
**Грег Билсленд, Логан Боннер, Стив Винтер, Роберт Гатшера,
Джесси Декер, Майкл Донайс, Мишель Картер, Гвендолин
Ф. М. Кестрел, Дженнифер Кларк Уилкс, Брюс Р. Корделл,
Джереми Кроуфорд, Барт Кэрролл, Питер Ли, Джулия Мартин,
Ким Мохан, Кристофер Перкинс, Эд Старк, Родни Томпсон,
Роб Уоткинс, Мэтью Шернетт, Крис Янгс**

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых
книг и игр
Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета D&D
Кристофер Перкинс

Менеджер отдела дизайна и разработки ролевой системы D&D
Энди Коллинз

Главный арт-директор D&D
Стейси Лонгстрит

Арт-директор
Кевен Смит

Отдельное спасибо *Брендону Даггерхарту, создателю Царства
Теней*

Рисунок обложки
Уэйн Рейнольдс (лицевая сторона), **Ральф Хорсли** (оборотная
сторона)

Графическое оформление
Кевен Смит, Леон Кортес, Эмми Тандзи

Дополнительное графическое оформление
**Карин Пауэлл, Мари Колковски, Шауна Вольф Нарциссо,
Райан Сансавер**

Концепт-художники
**Роб Александер, Кристофер Бурдет, Адам Гиллеспи, Ларс
Грант-Вест, Дэвид Гриффит, Ли Мойер, Уильям О'Коннор,
Дейв Оллсон**

Художники-иллюстраторы
**Роб Александер, Стив Аргайл, Эспен Грандетджерн, Дэвид
Гриффит, Уэйн Инглэнд, Говард Лайон, Ли Мойер, Уильям
О'Коннор, Уэйн Рейнольдс, Дэн Скотт, Рон Спирс, Крис
Стивенс, Анна Стокс, Ева Уайдерманн, Брайан Хаган, Ральф
Хорсли, Джейсон Энгл**

Картография
Майк Шлей

Бренд-группа D&D
**Мартин Дарем, Сара Жирард, Скотт Роуз, Лина Фостер, Лиз
Шух, Киерин Чейз**

Специалисты полиграфического производства
**Ангелика Локотц, Эрин Доррис, Мория Шольц, Кристофер
Тардифф**

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техники-художники
Трейвис Адамс, Боб Джордан, Свен Болен

Руководитель производства
Синда Каллавей

Основано на предыдущих версиях правил, выпущенных под
редакцией **Э. Гэри Гайгэкса, Дейва Арнесона** (1 редакция и
раньше); **Дэвида "Зеб" Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита,
Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера
Адкисона** (3 редакция)

Посвящается памяти Э. Гэри Гайгэкса

620-21957720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в
октябре 2008
ISBN: 978-0-7869-5044-7



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Книга урока, Руководство Мастера, Беспути*, D&D Insider, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»

Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Landor, Pinku

Вёрстка
Merug

СОДЕРЖАНИЕ

1: КАКОВО БЫТЬ МАСТЕРОМ.....	4	Примеры обычной местности	64	Проведение кампании	144
Игровая группа	6	Местность на открытых пространствах	66	Этапы игры	146
Игроки	8	Источники света	66	Завершение кампании	147
Мастер Подземелий	12	Зрение и особые чувства	67	9: МИР	148
Правила за столом	14	Примеры фантастической местности	67	Мир D&D	150
2: ВОЖДЕНИЕ.....	16	5: НЕБОЕВЫЕ СЦЕНЫ.....	70	Цивилизация	152
Подготовка	18	Испытания навыков	72	Создание карты поселения	154
Начало	19	Проведение испытания навыков	74	Круги телепортации	156
Летопись игры	19	Встречные проверки	74	Дикая местность	158
Этапы игры	20	Прерывание испытания навыков	75	Погода	158
Повествование	22	Примеры испытаний навыков	76	Опасности окружающей среды	158
Регулирование темпа	24	Головоломки	81	Голод, жажда и удушение	159
Реквизит	25	Использование головоломок	81	Планы	160
Выдача информации	26	Создание головоломок	82	Боги	162
Пассивные проверки навыков	26	Ловушки и опасности	85	Артефакты	164
Информирование игроков	26	Использование ловушек и опасностей	87	Топор Владык Дварфов	165
Ритуалы	27	Примеры ловушек и опасностей	87	Глаз Векны	167
Импровизация	28	6: ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	94	Рука Векны	168
Окончание	29	Опубликованные приключения	96	Неуязвимое Одеяние Арнда	170
Решение проблем	30	Устранение проблем	98	Языки	171
Обучение игре	33	Создание приключения	100	10: ИНСТРУМЕНТАРИЙ МАСТЕРА172	
3: БОЕВЫЕ СЦЕНЫ.....	34	Задания	102	Адаптация чудовищ	174
Основы боя	36	Смешивание сцен	104	Увеличение или уменьшение уровня	174
Готовность чудовищ	36	Обстановка приключения	106	Выдача снаряжения	174
Захват врасплох	36	Индивидуальность окружения	108	Шаблоны	175
Определение инициативы	38	Детали окружения	110	Функциональные шаблоны	176
Проведение сражения	40	Мебель и прочие детали	111	Классовые шаблоны	182
Когда заканчивается сцена?	41	Составление карты	112	Создание чудовищ	184
После сцены	41	Открытое пространство	114	Шаги создания чудовища	184
Дополнительные правила	42	Приключения, основанные на событиях	115	Элитные и одиночные чудовища	184
Действия, не описанные правилами	42	Действующие лица	116	Создание МП	186
Укрытие	43	Союзники в качестве дополнительных персонажей	116	Шаги создания МП	187
Вынужденное перемещение и местность	44	7: НАГРАДЫ.....	118	Бонус от уровня и магический порог	187
Сражение в воде	45	Опыт	120	Создание домашних правил	189
Сражение верхом	46	Задания	122	Введение в создание правил	189
Полёт	47	Вехи	123	Примеры домашних правил	189
Болезни	49	Сокровище	124	Критический промах	189
Яды	50	Денежное сокровище	124	Критические успехи и неудачи	189
4: СОЗДАНИЕ СЦЕН.....	52	Драгоценные камни	124	Случайные подземелья	190
Роли чудовищ	54	Предметы искусства	124	Случайные сцены	193
Компоненты сцены	56	Магические предметы	125	II: ФОЛКРЕСТ	196
Уровень сцены	56	Выдача сокровищ	125	Город Фолкрест	198
Определение бюджета	57	Порции сокровищ	126	Долина Нентир	206
Шаблоны сцен	58	8: КАМПАНИИ.....	130	Вовлечение игроков	208
Контроль над полем боя	58	Опубликованные кампании	132	Усадьба Кобольдов	210
Командир и войска	58	Тема кампании	134	БОЕВЫЕ КАРТОЧКИ.....	220
Логово дракона	58	Суперприключения	138	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	221
Двойной строй	58	Сюжет кампании	140	ПОЛЯ БОЯ.....	222
Волчья стая	59	Начало кампании	142		
Окружение сцены	60	Начало с высоким уровнем	143		
Особенности местности	60				
Местность и роли	62				



КАКОВО БЫТЬ МАСТЕРОМ

В БОЛЬШИНСТВЕ игр есть победители и проигравшие, но Dungeons & Dragons это по своей сути совместная игра. Мастер Подземелий (Мастер) отыгрывает в приключении врагов, но он не играет против игровых персонажей (ИП). Несмотря на то, что Мастер играет за всех противников ИП (чудовищ, мастерских персонажей (МП), ловушки и т. п.), он не стремится к тому, чтобы игровые персонажи не преуспели в своих делах. Все игроки совместно стремятся к тому, чтобы их персонажи достигли успеха. Задача Мастера в том, чтобы ставить перед персонажами испытания такие сложные, чтобы их можно было преодолеть, сотрудничая, но не такие трудные, чтобы все обязательно погибли.

Самое главное за столом — это получение удовольствия. Это гораздо важнее успешного завершения приключения. Всем за столом жизненно необходимо сотрудничать, чтобы все получили удовольствие.

Эта глава состоит из следующих частей:

- ♦ **Игровая группа:** Здесь вы узнаете, что вам нужно для игры в D&D.
- ♦ **Игроки:** Поймите своих игроков, помогите им стать успешным отрядом игровых персонажей, и ведите игру так, как хочется им.
- ♦ **Мастер Подземелий:** Поймите роль Мастера в игре и то, какая игра вам нужна.
- ♦ **Правила за столом:** Рассмотрите правила поведения за столом, которые вы будете использовать. Это руководящие принципы поведения вас и ваших игроков во время игры.





ИГРОВАЯ ГРУППА

Что вам нужно для игры в D&D? Краеугольным камнем являются игроки, которые отыгрывают своих персонажей в приключениях, создаваемых Мастером Подземелий. Все игроки совместно создают удовольствие от игры и помогают воплощать в жизнь мир фантазий. Чтобы играть в D&D, кроме игроков вам понадобится место для игры, книги правил и такие вещи как игровые кости, бумага, карандаши, поле боя и миниатюры. Можно обойтись и таким минимумом, а можно добавить для удобства другие вещи (листы персонажей, закуски) или дополнить игру современными технологиями (загляните на www.dndinsider.com).

Игроки

Играющие в D&D выполняют разные роли: это персонажи и Мастер Подземелий. Эти роли не исключают друг друга, и любой игрок может сегодня отыгрывать персонажа, а завтра вести приключение. Несмотря на то, что игроками следует называть всех, кто играет в игру, мы обычно будем называть игроками тех, кто отыгрывает игровых персонажей.

D&D — это игра воображения, связанная с фантастическими мирами, существами, магией и приключениями. Вы находите удобное место, где можно расположиться с книгами и картами, собираетесь с друзьями и создаёте историю своими руками. Это как фантастический фильм, где звёздами будут ваши персонажи. История будет разворачиваться по мере того, как персонажи будут принимать решения и совершать действия. Всё, что будет происходить дальше — всё это зависит от вас самих!

Шесть человек в группе: Игровые правила предполагают, что вы играете группой из шести человек: один Мастер и пять других игроков.

Больше или меньше шести: Совершив небольшие изменения, можно играть с четырьмя или шестью игроками. Для игры группой, в которой больше 6 или меньше 4 игроков, потребуется изменить кое-какие правила.

Если в вашем отряде только два или три игрока, то у вас не будут покрыты все роли (смотрите «наличие ролей персонажей» на странице 10, и «роль персонажа» на странице 15 *Книги игрока*), и боевые сцены станут труднее,

даже если уменьшить их масштаб соразмерно отряду искателей приключений.

Если у вас больше 6 игроков, то группа станет слишком большой и скорее всего она разобьётся на отдельные подгруппы. Мы дадим вам советы о том, как руководить большими группами в разделе «Размер группы» главы 2 (страница 31), но если ваша группа будет очень большой, лучше разделить её на две и более меньших групп, чтобы можно было играть с ними в разное время.

Мастер Подземелий

У одного игрока особая роль в игре. Мастер Подземелий управляет ходом событий и решает спорные моменты. Без Мастера играть не получится.

Что делает Мастер?: Во время игры Мастеру Подземелий приходится заниматься многими вещами. Мастер регулирует правила, он играет роль рассказчика, он отыгрывает многих персонажей, и он является главным создателем мира, кампаний и приключений игры.

Кто должен быть Мастером?: Кто должен быть Мастером Подземелий в вашей группе? Да кто угодно, лишь бы он сам этого хотел! Тот, кто может собрать группу воедино и начать игру, часто и становится Мастером, но это ни в коем случае не обязательно.

У Мастеров могут быть помощники, и они могут меняться: Роль Мастера Подземелий не обязана быть назначением на весь период кампании. Во многих группах Мастера время от времени меняются, или ведут кампании по очереди, меняясь раз в несколько месяцев, или меняясь после приключений, раз в несколько недель.

Приспособления

Что вам нужно для игры в D&D?

ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО

- ◆ Место для игры
- ◆ Книг правил
- ◆ Игровые кости
- ◆ Бумага и карандаши
- ◆ Поле боя или *D&D Dungeon Tiles*
- ◆ Ширма Мастера
- ◆ *D&D Миниатюры*

ПОЛЕЗНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

- ◆ Листы персонажей
- ◆ Закуска
- ◆ Ноутбук, КПК, смартфон или цифровая камера
- ◆ *D&D Insider*

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Я в свои годы играл в D&D в учебных кабинетах, в школе, в библиотеке, в подвале дома моих родителей и в их гостиной, рассевшись на диванах и в тесноте у крошечных столов, а также в моём собственном доме, многочисленных домах моих друзей и в офисах. Были крайне полезны белые стенды (и классные доски в школе). Мне нравится более домашняя обстановка, когда можно отметить важное критическое попадание соответствующим криком.

— Джеймс Уайетт

Место для игры: Вам понадобится как минимум комната, где сможет собраться вся ваша группа. Скорее всего, вам понадобится стол, вокруг которого можно будет рассесться. На столе будет лежать поле боя и фигурки, на нём удобно метать кости и писать на листах персонажей, а также держать стопки книг и бумаг. Можно расставить стулья вокруг обеденного стола или журнального столика. Можно играть и без поля боя на столе, но вести бой будет проще, если все смогут увидеть, кто где стоит и что происходит.

Книги правил: Вам, как Мастеру, понадобятся все книги, что вы собираетесь использовать в игре. Как минимум, это будет ваша личная копия *Книги игрока*, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*. Каждому игроку нужна *Книга игрока*, потому что у всех есть огромный ассортимент талантов, черт и предметов. Игра пойдёт действительно быстрее, если у каждого игрока будет своя копия *Книги игрока*.

Игровые кости: Вам понадобится полный набор костей. Полезно иметь как минимум по три кубика каждого вида (может показаться, что это много, но когда вам понадобится кинуть урон огнём от дыхания древнего красного дракона $4k12 + 10$, вы порадуетесь, если под рукой окажется несколько $k12$). Во многих талантах используются многочисленные $k6$, $k8$ и $k10$. У каждого игрока должен быть свой набор костей, потому что многие очень привязываются к своим кубикам.

Бумага и карандаши: У всех должна быть бумага и карандаши. В каждом раунде боя нужно отслеживать хиты, штрафы атаки и бонусы защиты, использование талантов, трату единиц действий, последствия состояний и прочую информацию. И вам и вашим игрокам нужно записывать всё важное, что происходит во время приключения, а игрокам нужно также записывать единицы опыта и найденные сокровища.

Поле боя: Поле боя важно для проведения боевых сцен, и причины этого подробно описаны в *Книге игрока*. Полем боя может послужить что угодно — *D&D Dungeon Tiles*, виниловый коврик с рисунком в клетку, расчерченный картон, шерстяной плед или большие листы разлинованной бумаги. Желательно, чтобы длина стороны клетки равнялась 2,5 сантиметрам. В идеале поле боя должно быть 8 на 10 клеток, и желательно иметь также поле 11 на 17 клеток и больше.

Ширма Мастера: На этом приспособлении приводится вся важная информация в одном месте — прямо перед вами. Кроме того, при помощи ширмы можно не дать игрокам увидеть важные результаты бросков кубиков и записи, которые вы будете вести по ходу игры.

Миниатюры: На поле боя нужно поместить какие-нибудь предметы, чтобы отметить положение всех персонажей и существ в сцене. Для этого идеально подходят *D&D Миниатюры*. Эти раскрашенные пластиковые фигурки представят существ и чудовищ в трёх измерениях.

Листы персонажей: Всем игрокам нужно записывать важную информацию о своих персонажах. Можно использовать чистую бумагу, но больше пользы

принесёт фотокопия листа персонажа, напечатанная в *Книге игрока* или особые *D&D Листы персонажа*. Некоторые игроки записывают таланты на отдельные карточки, а не на листы персонажей, чтобы было проще отслеживать их использование.

Закуска: Пища не нужна для игры в D&D, но она может пригодиться. Еда и напитки за столом помогут всем быть бодрыми. Если вы начнёте игру вечером после работы или школы, вы наверняка захотите поесть перед игрой. Во время еды вы сможете выговориться, чтобы затем приступить к серьёзным броскам костей.

Компьютеры, ноутбуки, смартфоны и фотокамеры: Если у вас есть ноутбук, карманный компьютер или смартфон, вы можете использовать для ведения записей и отслеживания предметов их, а не бумагу с карандашом. Игроки могут в своих компьютерах хранить и обновлять копии своих листов персонажей в разнообразных форматах файлов, а вы можете отслеживать свои кампании и сцены. Фотокамеры можно использовать для отслеживания сражения, если вам приходится прерываться в середине боя. Для продолжения вам нужно будет лишь взглянуть на фотографию и восстановить положение игровых персонажей и чудовищ. Вы также можете снимать фотографии для публикации в своём блоге или сайте, чтобы показать их другим представителям группы или их друзьям.

D&D Insider: И, наконец, вы можете улучшить свои игры, подписавшись на *D&D Insider* (D&DI) — www.dndinsider.com — онлайн-инструмент для настольных игр. D&DI предоставит большой источник приключений, новых дополнительных правил и множество онлайн-инструментов по доработке игр. Вы можете использовать D&DI, чтобы играть через интернет, сводя за виртуальным игровым столом друзей, разбросанных по всей стране или даже миру.

УДОВОЛЬСТВИЕ!

Последний важный компонент игр в D&D это удовольствие. Мастер не обязан развлекать игроков и приносить им удовольствие. *За удовольствие от игр отвечают все, кто сидят за столом*. Все вы играете, переживаете драму, определяете количество необходимого отыгрыша и делаете материальным мир фантазий. Все должны относиться друг к другу с уважением и вежливостью — перепалки и сражения между персонажами мешают удовольствию.

У разных людей разные понятия о том, что такое удовольствие от D&D. Помните, что «правильный» стиль игры в D&D это такой стиль, на который согласны вы и ваши игроки, и который нравится вам всем. Если все за столом будут подготовлены к игре заранее, всем будет весело.

ИГРОКИ

Все играют в D&D ради удовольствия, но разные люди получают удовольствие от разных проявлений игры. Если вы приготовили игру для группы игроков, и будете вести её, то поймите мотивации игроков — что им нравится в игре и что доставляет им больше всего радости. Так вы создадите гармоничную группу игроков и интересную игру для всех.

МОТИВАЦИИ ИГРОКОВ

Большинству игроков в разное время нравятся разные составные части игры. Мы определили для удобства основные мотивации игроков как виды самих игроков: актёр, исследователь, мощный игрок, мыслитель, наблюдатель, повествователь, подстрекатель и убийца.

АКТЁР

Актёру нравится отыгрывать своего персонажа. Он считает, что развитие персонажа никак не связано с цифрами и талантами, и пытается сделать своего персонажа настоящим персонажем в вымышленном мире. Ему нравится взаимодействовать с остальной частью группы, с персонажами, чудовищами и всем игровым миром, говоря за персонажа и описывая его действия от первого лица.

Актёру больше нравится повествовательная часть игры, чем механическая. В отличие от повествователя, актёр ценит личность своего персонажа и мотивации выше остальных элементов истории.

АКТЁР...

- ◆ Создаёт предысторию ИП, акцентируясь на индивидуальности.
- ◆ Играет согласно мотивациям персонажа.
- ◆ Предпочитает сцены, в которых он сможет отыграть своего персонажа.
- ◆ Часто предпочитает социальные сцены, а не боевые.

ЗАЙМИТЕ АКТЁРА, ...

- ◆ Посодействовав созданию индивидуальности и предыстории его персонажа.
- ◆ Предоставив ролевые сцены.
- ◆ Временами подчёркивая индивидуальность его персонажа.
- ◆ Поручив ему помогать в создании повествовательных элементов кампании.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО АКТЁР НЕ...

- ◆ Утомляет других игроков, разговаривая со всеми существами и предметами.
- ◆ Оправдывает разрушительные действия тем, что он «отыгрывает персонажа».

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Исследователю нравится посещать новые места в вымышленном мире и встречаться с их обитателями, добрыми и злыми. Пообещайте исследователю интересное место или другую культуру, и он туда отправится.

Исследователю хочется пережить все чудеса, которые может предложить игровой мир. Ему хочется знать всё, что можно узнать. Он требует детали: имена персонажей и названия мест, описание окружающей среды и подсказки о том, что может находиться за соседним холмом. Иногда ему становятся интересны задумки приключения и мотивации его персонажа (исследователь в этом похож на актёра и повествователя). Секрет счастья исследователя в чудесах новых открытий.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ...

- ◆ Стремится к новым впечатлениям в игровом мире.
- ◆ Любит изучать скрытые факты и находить потерянные предметы и забытые места.
- ◆ Наслаждается атмосферой в такой же мере как сражениями и историей.
- ◆ Двигает сценарий, потому что всегда хочет идти дальше.

ЗАЙМИТЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ, ...

- ◆ Включив в сцены элементы, требующие исследований.
- ◆ Поощрив любознательность и готовность исследовать.
- ◆ Придумав красочные описания и используя красивые карты и реквизит.
- ◆ Поручив ему рисовать карту для отряда.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ИССЛЕДОВАТЕЛЬ НЕ...

- ◆ Использует знания об игровом мире в корыстных целях.
- ◆ Утомляет других игроков и вас своей жадностью подробностей.

МОЩНЫЙ ИГРОК

Мощному игроку нравится получать уровни и ему нравятся крутые способности, появляющиеся вместе с уровнями. Он убивает чудовищ, чтобы забрать у них трофеи и использовать их против других врагов. История и отыгрыш для него вторичны по сравнению с действиями, способностями и волшебными предметами.

В какой-то мере такой настрой характерен для большинства игроков. Базовыми элементами удовольствия от игры D&D является накопление сил и использование этих сил для совершения подвигов. Нет ничего страшного в получении от игры такого удовольствия.

МОЩНЫЙ ИГРОК...

- ◆ Оптимизирует способности персонажа для боя.
- ◆ Продумывает до мелочей снаряжение.
- ◆ Тратит мало времени на историю и отыгрыш.
- ◆ Из всех видов сцен предпочитает сражения.

ЗАЙМИТЕ МОЩНОГО ИГРОКА, ...

- ◆ Придав акцент наградам за развитие истории, таким как опыт за выполнение задания.
- ◆ Используя нужный ему магический предмет в качестве зацепки для приключения.
- ◆ Предоставляя доступ к новым талантам и дополнительным правилам.
- ◆ Включая сцены, зависящие от его умений.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО МОЩНЫЙ ИГРОК НЕ...

- ◆ Становится гораздо сильнее остальных персонажей.
- ◆ Забирает себе большую часть сокровищ.
- ◆ Общается с другими персонажами как с прислугой.

МЫСЛИТЕЛЬ

Мыслителю нравится всё тщательно продумывать, он изучает проблему и ищет наилучший способ её решения. Ему очень нравится, когда результат его планирования сводит риск и трату ресурсов к минимуму.

Для такого игрока решение задач творческим путём гораздо важнее накопления силы или отыгрыша персонажа. Мыслитель предпочтёт не отыгрывать персонажа или идти напролом, а хорошую, продуманную тактику.

МЫСЛИТЕЛЬ...

- ♦ Все трудности считает задачами, которые нужно решить.
- ♦ Бережно выбирает действия, чтобы добиться наилучшего результата.
- ♦ Довольствуется победой без действий, драмы и напряжённых состояний.
- ♦ Предпочитает тратить время на размышление, а не на смелые действия.

ЗАЙМИТЕ МЫСЛИТЕЛЯ, ...

- ♦ Создав сцены, в которых требуется применить навыки решения задач.
- ♦ Награждая планирование и тактику преимуществами в игре.
- ♦ Иногда позволяя хорошему плану принести безоговорочную победу.
- ♦ Поручив ему помощь в придумывании заданий.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО МЫСЛИТЕЛЬ НЕ...

- ♦ Указывает беспрестанно другим игрокам, что им делать.
- ♦ Задерживает игру тактическими действиями.

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Наблюдатель подобен случайному игроку, пришедшему ради того, чтобы побыть с народом. Может быть, он стеснителен или застенчив. Он хочет участвовать, но его не заботит погружение в игру, и он не хочет чрезмерно активно вникать в тонкости игры, правил и истории. Ему нравится игра, потому что он становится частью отдельной группы людей.

НАБЛЮДАТЕЛЬ...

- ♦ Старается показать, что он часть группы.
- ♦ Помогает решать споры, так как не сильно привязан к игре.
- ♦ Часто замещает отсутствующих ИП.

ЗАЙМИТЕ НАБЛЮДАТЕЛЯ, ...

- ♦ Не принуждая его к большому вовлечению в игру.
- ♦ Приняв то, что ему нравится статус наблюдателя.
- ♦ Подталкивая его, когда это ему действительно нужно.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО НАБЛЮДАТЕЛЬ НЕ...

- ♦ Отвлекает других игроков просмотром телевизора, видеоигр или просмотром интернета.
- ♦ Уходит из-за стола в напряжённые моменты.

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬ

Повествователь это игрок, который предпочитает не мотивации и индивидуальность персонажа, а повествование игры. Этому игроку игра кажется хроникой событий, и он хочет узнать, чем всё это закончится.

Для повествователя правила служат лишь для поддержания хода истории. Он считает, что если правила чему-то мешают, повествование становится главнее их. Для него компромисс ради истории гораздо важнее мотиваций отдельных персонажей.

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬ...

- ♦ Обычно создаёт для своего ИП избыточно большую предысторию.
- ♦ Усиленно работает над тем, чтобы его персонаж подходил для истории.
- ♦ Любит драматические сцены и персонажей, которые постоянно возвращаются и оказываются «в кадре».
- ♦ Предпочитает приключения, в которых есть хоть какой-то план.

ЗАЙМИТЕ ПОВЕСТВОВАТЕЛЯ, ...

- ♦ Способствуя созданию предыстории его ИП.
- ♦ Используя его предысторию для создания приключений и неигровых персонажей.
- ♦ Создавая для приключений хоть какие-нибудь планы.
- ♦ Поручив ему записывать важные события и сцены.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ПОВЕСТВОВАТЕЛЬ НЕ...

- ♦ Настаивает на том, чтобы его персонаж был центром событий.
- ♦ Указывает другим персонажам, какие действия им нужно совершать согласно его представлениям об истории.

ПОДСТРЕКАТЕЛЬ

Подстрекателю нравится совершать разные вещи. У него не хватает терпения для вдумчивого планирования и дискуссий. Он откроет сундук, на котором наверняка установлена ловушка «чтобы просто посмотреть, что из этого получится». Он дерзит представителям власти и открывает в подzemье двери, впуская в трудное сражение ещё больше чудовищ. Подстрекателю нравится чужой страх от риска или неудачных действий.

Подстрекатель может оказывать плохие услуги, но одно его наличие в группе приносит много веселья другим игрокам. С подстрекателем в группе у вас всегда будет, чем заняться, и о чём вспомнить спустя долгое время после игрового собрания.

ПОДСТРЕКАТЕЛЬ...

- ♦ Любит, чтобы происходило хотя бы что-нибудь.
- ♦ Идёт на безумный риск и умышленно совершает неправильные поступки.
- ♦ Обожает сражения и не любит ничего не делать.
- ♦ Совершает решительные действия, когда история грозит зайти в тупик.

ЗАЙМИТЕ ПОДСТРЕКАТЕЛЯ, ...

- ♦ Включив в сцену предметы, приглашающие к экспериментам.
- ♦ Сделав так, чтобы его действия поместили персонажа в трудное положение, но не убивали его.
- ♦ Создав сцены с такими же непосредливыми неигровыми персонажами как он сам.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ПОДСТРЕКАТЕЛЬ НЕ...

- ♦ Убьёт других представителей отряда.
- ♦ Нападает на других ИП и их союзников.

УБИЙЦА

Убийца похож на мощного игрока, но ему гораздо проще угодить. Ему нравится вышибать из чудовищ мозги. Может быть, он делает это, чтобы выпустить пар, а может ради чувства превосходства над другими. Возможно, ему нравится вершить правосудие над злодеями.

Сражения в D&D захватывают. Никакие другие части игры не несут жизни персонажа такой опасности как сражения. Победа над плохими парнями — это удачный исход. Многим это нравится в D&D, но убийце это нравится больше всего.

УБИЙЦА...

- ◆ Создаёт персонажа как мощный игрок.
- ◆ Подбирает умения так, чтобы можно было быстро включиться в действие.
- ◆ Тратит мало времени на развитие истории и отыгрыш.
- ◆ Всё время хочет сражаться с чудовищами и совершать отважные действия.

ЗАЙМИТЕ УБИЙЦУ, ...

- ◆ Подкидывая неожиданное сражение, как только убийца заскучает.
- ◆ Делая одни бои проще, а другие сложнее.
- ◆ Ярko описывая разрушения, которые причиняет убийца своими талантами.
- ◆ Поручив ему отслеживать инициативу в сражении.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО УБИЙЦА НЕ...

- ◆ Портит приключение, убивая чудовищ, с которыми персонажи должны были поговорить.
- ◆ Рвётся через социальные сцены и испытания навыков к новым сражениям.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Создание отряда искателей приключений это не просто сбор игроков и персонажей, созданных ими. Создание отряда позволяет игрокам поучаствовать в создании истории кампании и деталей мира. Это также первый миг, когда игроки узнают важность сотрудничества.

НАЛИЧИЕ РОЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

В *Книге игрока* описаны четыре роли персонажа: атакующий, защитник, контролёр и лидер (смотрите страницу 16 *Книги игрока*). Когда игроки создают новых персонажей, они должны обсудить свои предпочтения и прийти к решению о том, как занять все роли созданными персонажами, чтобы в отряде получился хороший баланс способностей. В противном случае можно получить отряд из пяти атакующих.

Что происходит, если в отряде нет какой-нибудь роли?

Нет защитника: Без защитника контроллер станет очень уязвимым, и атакующие лишатся своей подвижности. В какой-то мере роль защитника сможет выполнять лидер. Вражеские солдаты смогут контролировать поле боя, а громилы станут очень опасны для персонажей.

Нет лидера: Если в отряде нет лидера, то он менее эффективен в целом, и лечение в бою станет более проблематичным и менее эффективным. При отсутствии лидера может помочь паладин, предоставляя небольшое лечение и немного усиливая весь отряд. Во время сражений персонажам придётся пользоваться зельями исцеления. На сражение будут сильно влиять вражеские контроллеры и лидеры.

Нет атакующего: Отсутствие атакующего — наименьшее из зол. Защитнику и контроллеру придётся искать, как увеличить урон, чтобы быстрее убивать чудовищ. Вражеские громилы с многочисленными хитами и артиллерия, размещившаяся в труднодоступных местах, станут большой угрозой персонажам.

Нет контроллера: Отсутствие контроллера развязывает руки защитнику, потому что у него исчезнет слабый союзник, которого необходимо оберегать. Однако так же как при отсутствии атакующего, чудовища будут дольше сражаться с персонажами. Без контроллера, который может одной атакой наносить урон сразу нескольким врагам, большие группы чудовищ, в особенности миньонов, будут дольше оставаться в живых.

ПРЕДЫСТОРИЯ ОТРЯДА

В начале новой кампании поработайте с игроками, чтобы найти для них подходящее место в мире и истории, зародившейся у вас в голове. Определите для них некоторые параметры. Например, можете сказать им, что игра начнётся в городе Фолкрест, и вы хотите, чтобы все они были родом из этого города. Или вы можете попросить придумать, как в Фолкресте оказался персонаж, родившийся в другом месте. После этого попросите игроков придумать, почему их персонажи знают друг друга, чтобы с самого начала игры между ними были близкие отношения.

Эта начальная связь может принимать любую форму. Два персонажа могут быть братьями, или они могут дружить с детства. Один мог когда-то спасти жизнь другому. Двое могли служить в городской страже или охране каравана. Возможно, все персонажи родом из другого города, который был уничтожен тогда, когда они ещё были детьми, из-за чего их семьям пришлось переехать.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

История о драконорождённом паладине Донааре из *Книги игрока*, который носит кусочек скорлупы от яйца, из которого он вылупился, в качестве напоминания о своём наследии, происходит от настоящей предыстории одного игрока. Игрок, прочитавший актуальное на тот момент описание драконорождённых, воскликнул: «Я вылупился? А могу я носить с собой кусочек этой скорлупы?» Так родилась интересная деталь об одном драконорождённом.

— Джеймс Уайетт

Отношения между персонажами могут отражать настоящие отношения между игроками. Например, если два игрока являются родственниками, то они могут и своих персонажей сделать родственниками или друзьями с детства.

Попросите игроков создать связи как минимум с двумя другими персонажами. Эти связи создадут сеть взаимоотношений, которые дадут персонажам хороший повод (в игровом мире) стать отрядом искателей приключений. Эти взаимоотношения дадут им почву для отыгрыша, а вам зацепки для приключений.

ДЕТАЛИ КАМПАНИИ

Когда вы работаете с игроками над созданием связей между их персонажами, вы вовлекаете их в процесс создания мира кампании. Например, если игроки решили, что все они служат наёмниками, то они могут помочь вам создать детали о задании, которое они выполняют, и о том, как они поменяли эту карьеру на карьеру искателей приключений.

Игроки могут также помочь вам заполнить пробелы в информации о расах в игре, их месте в мире и их культуре. Если игрок драконорождённого паладина Эратис (богини цивилизации) хочет быть изгнанником из далёкого города-государства, в котором драконорождённые всё ещё живут в больших количествах, вы можете принять эту идею. Посещение города драконорождённых может стать захватывающей частью ваших будущих приключений. Какова роль веры Эратис в этом городе? Здесь почитают Эратис выше остальных богов или вера персонажа и стала причиной его изгнания?

Конечно, у вас могут быть собственные идеи о мире вашей кампании. Вы можете разделить эту работу с игроками, а можете всё сделать сами. Вы можете решить, что тифлинги в вашем мире очень редки и

им не доверяют. Однако в этом случае предупредите об этом игроков до того как кто-нибудь возьмёт персонажа тифлинга. Если вы точно знаете, что лес рядом с местом начала вашей кампании сторел дотла десять лет тому назад, из-за чего эльфы ушли в земли людей, расскажите об этом игрокам.

Если какие-то детали истории до сих пор не определены в вашей голове до конца, попросите игроков заполнить их. Кто уничтожил лес эльфов? Если это не очень важно для вашей кампании, то попросите игроков с персонажами эльфами придумать это. Если игрок взял персонажа тифлинга, может быть он сможет помочь вам объяснить, почему тифлингов так боятся, или он придумает клан наёмников тифлингов, которым завидуют соседние люди, или он создаст подземное сообщество тифлингов, помогающих друг другу в окружении ненависти и предубеждений.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДЫСТОРИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если игроки создают тщательно продуманные предыстории для своих персонажей, эти старания следует наградить. Используйте их предыстории для создания заданий и приключений. Придумайте ситуации, в которых их предыстории окажутся полезными. Предоставьте персонажу, сыну кузнеца, немного важной информации о кузнеце баронессы (или полезное замечание о том, как был выкован металлический замок, и в чём его слабость). Давайте персонажам важную информацию в зависимости от их прошлой истории, такую как местонахождение определённого храма или магического места, описанного в преданиях его родины.

Одно небольшое предупреждение: убедитесь, что время от времени вы используете предыстории всех персонажей. Не стройте всю кампанию вокруг одного персонажа.

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ

У спортивных соревнований есть судьи. Там они нужны. Чтобы все играли по правилам, нужен кто-то беспристрастный.

Задача Мастера Подземелий в чём-то схожа с задачами судьи. Если представить, что все чудовища в одной сцене управляются одним игроком, а все приключения ведутся другим, то им всё равно понадобится судья, чтобы решать споры и знать, что обе стороны играют по правилам. D&D это не соревнование, но Мастер действует одновременно и как игрок, управляющий всеми чудовищами, и как судья.

«Как судья» в данном случае означает, что Мастер выступает посредником между правилами и игроками. Игрок говорит Мастеру, что он хочет делать, а Мастер сообщает, какую проверку нужно делать и мысленно выставляет целевое число. Если игрок говорит, что он хочет ударить орка своей секирой, Мастер отвечает: «Совершай бросок атаки», — а сам смотрит на Класс Доспеха орка.

Это настолько простой пример, что большинство игроков не обращаются за одобрением и не ждут, когда Мастер попросит их совершить бросок атаки. Однако если игрок говорит, что хочет пнуть жаровню с углями в лицо орку, вы (как Мастер) должны будете оценить ситуацию. Как трудно поднять в воздух пинком тяжёлую металлическую жаровню? Вы можете ответить: «Соверши проверку Силы», а мысленно установить Сл 15. Если проверка Силы была успешной, вам придётся вычислить, как обожжённое лицо повлияет на орка, и можете решить, что орк получит урон огнём 1к6 и штраф -2 к броскам атаки на один раунд.

Иногда роль посредника с правилами означает, что Мастеру придётся заставлять игроков следовать правилам. Если игрок говорит: «Я хочу атаковать орка в броске», — вам, возможно, придётся ответить: «Нет, атаку в броске совершить нельзя, орк слишком далеко». Тогда игрок, получив нужную информацию, придумает другой план.

Однако следует помнить: то, что вы Мастер, не означает того, что вы должны знать все правила. Если игрок пытается совершить что-то, что вы не можете рассудить,

спросите мнение у всех присутствующих. Может на это и потребуется несколько минут, но обычно это позволяет найти справедливый ответ.

Некоторые Мастера не спрашивают мнение игроков, потому что боятся, что это подорвёт их авторитет и что со всех сторон начнут судить его правила по-своему. С другой стороны, большинству игроков нравится, что Мастер спрашивает у них мнение, и они почувствуют справедливость от того, что могут высказать свои соображения.

СТИЛЬ ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Как правильно вести игру? Это зависит от стиля вожделения и мотиваций игроков. Рассмотрите пристрастия своих игроков, свой стиль, правила за столом (смотрите на странице 14), тип желаемой игры и свою кампанию. Опишите вкратце игрокам, какую игру вы хотите. Пусть и они выскажут своё мнение, это ведь и их игра тоже. Заложите фундамент, чтобы игроки знали от чего отталкиваться и вносили коррективы.

Стиль ведения игры		
Без украш	...или...	Кинематографичный
Средневековое фэнтези	...или...	Анахроничный
Легкомысленный	...или...	Серьёзный
Беззаботный	...или...	Напряжённый
Смелый	...или...	Осторожный
Спланированный	...или...	Импровизированный
Общий	...или...	Тематический
Морально неустойчивый	...или...	Героический

Представленные выше примеры это набор крайностей. Вам нужен реализм и суровые последствия, или вы хотите игру, похожую на приключенческий фильм? Вы хотите поддерживать дух средневекового фэнтези или внесёте в игру часть современного мира и современного мышления (анахронизм)? Вам нужен серьёзный тон или вы стремитесь шутить направо-налево? Как идут действия, легко и беззаботно или напряжённо? Что важно, смелость, или игрокам нужно быть осторожными и осмотрительными? У вас хорошо получается импровизировать? Игра будет сосредоточена на одной теме, такой как страх? Игра будет для всех возрастов или только для взрослых? Потерпите ли вы моральные уступки, примиряясь с тем, что цель оправдывает средства, или вам нужны героические принципы, такие как справедливость, самопожертвование и помощь угнетённым?

Многие игры D&D склоняются к правой стороне вышеуказанной таблицы, но большинство находится где-то посередине. Однако так как большинство игроков ожидает от игры именно качеств из правой половины, вы можете при желании удивить их, выбрав что-то необычное.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Когда я только начал работать на корпорацию Wizards of the Coast, я долгое время чувствовал себя неловко, когда вёл игры для своих коллег, хотя дома я всегда вёл игры для своих друзей. Здесь все знали правила лучше меня, и я страшно боялся совершить какую-нибудь дурацкую ошибку. В конечном счете, я исправился. Когда я сомневался в правилах, я спрашивал мнение игроков. Если я ошибался, мне на это почтительно указывали, и я менял решение. С моей точки зрения Мастер это тот, кто придумывает приключения, планирует кампанию и управляет МП и чудовищами. Я не хочу быть судьёй, а мои игроки от меня этого и не ждут.

— Джеймс Уайетт

Виды игр

Несколькими решениями можно определить вид игры, нужный вам и вашим игрокам. Большинство игр D&D это длительные кампании с одним Мастером, в которых Мастер управляет серией приключений, объединённых в виде эпического рассказа. Однако во многих довольно успешных играх можно увидеть нескольких Мастеров, так же как успешными могут быть эпизодические игры, а не большие кампании, а также одноразовые игры и события. У всех этих моделей есть свои сильные и слабые места.

Один Мастер: На каждом собрании Мастером выступает один и тот же игрок. Это он создаёт все приключения. Мастер придумывает кампанию и поддерживает непрерывность.

ОДИН МАСТЕР ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Все знают, кто за что будет отвечать.

НЕДОСТАТКИ ОДНОГО МАСТЕРА В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Одному человеку приходится проделывать много работы.
- ♦ Если не может играть Мастер, не играет никто.

Несколько Мастеров: На разных собраниях роль Мастера играют несколько разных игроков. Два или три игрока могут меняться по очереди, чтобы поиграть удалось всем, или роль Мастера могут играть сразу два игрока. Мастера сотрудничают, чтобы создать непрерывность перехода между собраниями и чтобы приключения укладывались в одну большую историю. У каждого игрока есть по персонажу, но персонаж того, кто является Мастером, не участвует в приключении. Однако этот персонаж всё равно получает уровни вместе со всеми.

НЕСКОЛЬКО МАСТЕРОВ ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Подготовка к приключениям распределяется на всех.
- ♦ Мастер чувствует себя частью группы.
- ♦ Отсутствие одного Мастера может исправить другой.
- ♦ Мастера тоже могут поиграть своими персонажами.

НЕДОСТАТКИ НЕСКОЛЬКИХ МАСТЕРОВ В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Непрерывность может нарушаться.
- ♦ В отряде будут появляться и исчезать персонажи, и иногда это будет трудно объяснить.
- ♦ Приключения могут выглядеть разрозненными.

Кампания: Кампания это связанная серия приключений. Эти приключения выглядят как нечто большее, объединённое общей темой (или темами). В приключениях могут появляться уже знакомые злодеи, великие заговоры и одинокие тайные лидеры, стоящие за всеми приключениями в кампании.

КАМПАНИЯ ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Кампания выглядит как большое эпическое приключение.
- ♦ То, что происходит в одном приключении, влияет на последующие.

НЕДОСТАТКИ КАМПАНИИ В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Если Мастер не сможет больше вести игры, история никогда не закончится.

Эпизодическая игра: Эпизодическая игра похожа на телевизионное шоу, в котором еженедельная серия является самодостаточной историей. Игра может быть основана на определении того, что игровые персонажи это наёмные искатели приключений, или исследователи, пустившиеся в неизвестные места и подвергающиеся самым разным опасностям. Они могут быть даже археологами, отправляющимися в одни древние руины за другими в поисках древних артефактов. У эпизодических игр может быть своя история, несмотря на отсутствие общего замысла.

ЭПИЗОДИЧЕСКАЯ ИГРА ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Приключения не обязаны укладываться в одну большую историю.
- ♦ Можно с лёгкостью использовать опубликованные приключения.

НЕДОСТАТКИ ЭПИЗОДИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Отдельные приключения могут выглядеть бессмысленными.

Длительные игры: В длительных играх вы периодически собираетесь с одной и той же группой людей. Вне зависимости от того, играете ли вы раз в неделю, месяц или год, ваши товарищи по игре сходятся со всей страны, и создаётся ощущение непрерывности, даже если это будут эпизодические игры.

ДЛИТЕЛЬНАЯ ИГРА ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Вы знаете игроков, с которыми будете играть.
- ♦ Знакомство порождает сотрудничество.
- ♦ Вы находите определённый стиль игры и придерживаетесь его.

НЕДОСТАТКИ ДЛИТЕЛЬНОЙ ИГРЫ В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Трудно опробовать новые идеи и другие стили игры.

Одноразовые игры и события: В эту категорию попадают все случаи, когда вы садитесь играть с людьми, с которыми обычно не играете, будь то случайная игра в книжном магазине или городское или всенародное игровое событие. Обычно в таких случаях Мастер выдаёт игрокам уже готовых персонажей или просит игроков создать персонажей определённого уровня. Группа играет одно собрание или проходит одно приключение и на этом игра оканчивается.

В постоянных группах тоже могут быть одноразовые игры. Короткое приключение, которое может отличаться от обычного стиля группы, может произойти между двумя долгими кампаниями или стать забавной игрой, в то время как обычный Мастер не может провести игру.

ОДНОРАЗОВАЯ ИГРА ЭТО ХОРОШО, ПОТОМУ ЧТО...

- ♦ Вы можете попробовать что-то новое.
- ♦ Вы можете встретиться с новыми игроками.
- ♦ У вас могут появиться новые идеи для обычных игр.

НЕДОСТАТКИ ОДНОРАЗОВОЙ ИГРЫ В ТОМ, ЧТО...

- ♦ Вы можете не знать людей, с которыми будете играть.
- ♦ Игра или игроки могут вам не понравиться.

ПРАВИЛА ЗА СТОЛОМ

Начиная игру D&D, всем нужно определить правила поведения за столом — правила, описывающие всеобщую ответственность за получение удовольствия от игры. Некоторые правила описывают решение конфликтов между нуждами игры и реалиями жизни, как в случае отсутствия игроков. Другие касаются соглашений, касающиеся особых ситуаций, например, следует ли перебрасывать упавший со стола кубик.

Уважение: Приходи, и приходи вовремя. Не позволяй разногласиям перерасти в громкий спор. Не приноси за стол личные конфликты. Не оскорбляй других за столом. Не трогай чужие кубики, если это не нравится их хозяину. Нервничая, не кидай гневно кубики по столу.

Отвлечение внимания: Если вы ведёте случайную, беспечную игру, то игроки, конечно, могут постоянно вставать и отходить от стола. Однако большинство собирается, чтобы играть в D&D — и они играют в D&D. Выключите телевизор, запретите видеоигры и наймите няню для ребёнка, если он есть. Убрав постороннее, вам будет проще отыгрывать персонажей, наслаждаться историей и думать об игре.

Пища: Придите к общему решению о еде на игровых собраниях. Игроки должны поесть заранее или они будут есть вместе? Станет ли кто-нибудь платить за всех? Вы купите пиццу на всех или каждый купит себе еду сам? Кто принесёт напитки и закуски?

Имена персонажей: Придите к соглашению об именах для персонажей. В одном отряде с Ситис, Травоком, Анастрианной и Кайроном человек воин по имени Александр II резко выделяется. Особенно если он ничем не отличается от Александра I, которого только что убили кобольды. Конечно, если всем нравится беспечный подход к выбору имён, то всё в порядке. Однако если ваша группа воспринимает имена более серьёзно, то убедите игрока Александра придумать лучшее имя.

Имена игровых персонажей должны совпадать по концепции, а также должны подходить по понятиям мира кампании. Такими же должны быть и имена, создаваемые вами — названия мест и неигровых персонажей. Травок и Кайрон не захотят плыть на Жвачечный остров, чтобы поговорить с колдуном Васей.

Отсутствующие игроки: Что вы будете делать с персонажами, когда их игроки отсутствуют на игре? Рассмотрите три варианта:

- ♦ Пусть персонажем отсутствующего игрока управляет другой игрок.

Не делайте этого без согласия отсутствующего игрока. Игрок с дополнительным персонажем должен приложить все усилия, чтобы его подопечный выжил, и он должен тратить ресурсы аккуратно.

- ♦ Управляйте персонажем сами. Это накладывает на Мастера дополнительную нагрузку, но это может сработать. Отыгрывайте персонажа корректно, как это бы делал сам отсутствующий игрок.

- ♦ Решите, что персонаж тоже отсутствует. Вы можете придумать хорошую причину, по которой персонаж пропускает приключение, например, задержавшись в городе. Однако убедитесь, что вы оставили игроку способ возвращения персонажа в игру.

- ♦ Пусть персонаж смешается с предысторией. Для этого требуется, чтобы все немного отошли от игрового мира и подавили неверие, но это ещё и самый простой способ. Это как махнуть рукой. Все вы действуете так, словно персонажа здесь нет, но его отсутствие внутри игры никто никак и не старается объяснять. Чудовища его не атакуют, и он никому не помогает. Когда возвращается игрок, он подключается к отряду так, словно и не уходил.

Множественные персонажи: Чаще всего один игрок управляет одним персонажем. Это однозначно лучший способ, так как всем игрокам нужно будет отслеживать только одного персонажа, и они смогут эффективно играть. Однако если у вас маленькая группа, вы можете позволить одному-двум игрокам отыгрывать сразу по два персонажа.

Не принуждайте игрока брать второго персонажа, и не создавайте любимчиков, позволяя это делать только одному игроку. Вы можете сделать одного персонажа наставником или работодателем другого, так что у игрока появится хороший повод сосредоточиться только на одном персонаже. В противном случае игрок может оказаться в глупом положении, разговаривая сам с собой (при разговоре между двумя его персонажами) или никакого отыгрыша вообще не получится.

Ещё один случай, в котором приемлемы множественные персонажи, это частые смерти. Если вас устраивает такая игра, то у игроков могут находиться под рукой один-два дополнительных персонажа, готовые вступить в тот момент, когда умирает текущий персонаж. Каждый раз, когда основной персонаж получает уровень, запасные тоже его получают. Главное убедитесь, что игроки поняли характер игры и ваши советы по использованию запасных персонажей.

Разговоры за столом: Было бы неплохо определить ваши ожидания по поводу того, как игроки будут говорить за столом.

- ♦ Делайте понятным, кто сейчас говорит — персонаж или игрок (не отыгрывая персонажа).
- ♦ Могут ли игроки давать советы, если их персонажей рядом нет, или они находятся без сознания?
- ♦ Могут ли игроки давать другим такую информацию как количество оставшихся хитов?
- ♦ Могут ли игроки менять сделанные заявки на действия персонажа?

Готовность: Каждый раунд сражения это испытание терпимости. Все игроки хотят совершить свои ходы. Если в свой ход игрок не готов, другие

могут испытывать раздражение. Попросите игроков планировать действия до своего хода, и дайте им знать, что если они будут медлить с ходом, вы решите, что персонаж выжидает (относитесь снисходительно к новым игрокам, и попросите других игроков о том же самом).

Броски костей: Обсудите, как игроки должны кидать кости. Очень хороший вариант кидать их у всех на виду. Если вы видите, что игрок совершает броски атаки или урона и быстро убирает кости со стола, пока их никто не увидел, вы можете попросить персонажа быть менее скрытным.

А что насчёт необычных бросков? Если кость упадёт на пол, вы засчитаете результат или перебросите его? А если кость встанет на ребро, упершись в книгу, вы уберёте книгу и примете результат или перебросите его?

А как быть с вами, Мастер? Вы кидаете кости у всех на виду или за ширмой? Делайте как хотите, но знайте:

- ♦ *Если вы совершаете броски у всех на виду, игроки будут знать, что вы играете честно.* Вы не подыгрываете игрокам и не пытаетесь их убить.
 - ♦ *Броски за ширмой не дадут игрокам знать о силе врага.* Если чудовище всё время попадает, то оно высокого уровня или Мастеру просто везёт с бросками?
 - ♦ *Броски за ширмой позволяют вам подтасовывать результаты, если это нужно.* Если два критических попадания убьют персонажа, вы можете сделать второе попадание обычным, или даже сделать его промахом. Однако не делайте этого часто, и не давайте об этом знать игрокам, иначе они подумают, что им ничто не грозит, или что у вас появились любимчики.
 - ♦ *Некоторые броски в любом случае нужно бросать за ширмой.* Если игрок думает, что в комнате есть что-то незримое, и он хочет совершить бросок Внимательности, бросьте кости за ширмой. Если вы вообще не станете кидать кости, игрок поймёт, что ничего здесь нет. Если вы бросите открыто, то игрок узнает, насколько хорошо прячется враг, и тоже сможет догадаться о том, если ли здесь что-нибудь. Броски за ширмой поддерживают тайну.
- Иногда приходится совершать броски за игрока, потому что он не должен знать о том, какое число он выбросил. Если персонаж подозревает, что баронесса зачарована и захочет совершить проверку Проницательности, вы должны совершить бросок за ширмой. Если игрок кинет сам и получит высокий результат, но ничего не почувствует, то он убедится в том, что баронесса не зачарована. Если бросок будет низким, то отрицательный результат

ничего не скажет. Скрытый бросок поддерживает неуверенность.

Броски атаки и урона: Игроки часто кидают атаку, а затем урон. Если они совершат сразу оба броска, то игра пойдёт немного быстрее, чем если они будут медлить с броском урона до тех пор, пока вы не скажете, что они попали.

Ваша задача облегчится, если игроки будут сами говорить урон, причинённый атакой, ждать, когда вы его запишите, а потом сообщать дополнительные эффекты и последствия атаки, такие как ошеломление или сбивание с ног.

При совершении ближних и зональных атак с одним броском урона и отдельными бросками атаки (смотрите на странице 271 *Книги игрока*), удобно в самом начале определить урон. Вычислив урон, причиняемый при попадании (и промахе), можете проводить отдельные атаки по существам в зоне действия.

Обсуждение правил: Определите политику обсуждения правил во время игры. Одни группы останавливают игру и начинают обсуждать разные интерпретации правил. Другие ждут финального слова Мастера и принимают результат. Если у вас возникли разногласия, сделайте об этом заметку (это можно поручить любому игроку) и вернитесь к обсуждению этого потом, когда для этого будет время.

Метаигровое мышление: Игроки получают больше удовольствия, если сохраняют небольшое недоверие к происходящему. Ролевая игра по определению является приключениями вымышленных людей в вымышленном мире.

Метаигровое мышление это расценивание игры как игры. Это как персонаж из кино, понимающий, что он находится в кино, и действующий соответствующим образом. «Этот дракон должен быть на несколько уровней выше нас», — может сказать игрок. «Мастер не должен выставлять против нас такое сильное чудовище!» Или вы можете услышать: «У этой двери слишком длинное описание — давайте осмотрим её ещё раз!»

Препятствуйте этому осторожными напоминаниями: «Да, но что по этому поводу думает твой персонаж?» Вы также можете сдерживать метаигровое мышление, попросив совершить проверку Внимательности, если само в глаза ничто не бросается, или сделайте сцену гораздо сложнее. Главное убедитесь, что они могут избежать или устранить опасность.

ВОЖДЕНИЕ

ТО, ЧТО ДЕЛАЕТ Мастер, обычно называется «вождением». Это лишь кусочек обширной фразы, так как подразумевается, что Мастер руководит, обладает авторитетом и отвечает за удовольствие игроков. Эта глава не только о работе Мастера, но об ответственности каждого за сохранение плавного хода игры.

Эта глава содержит следующие разделы.

- ♦ **Подготовка и начало:** Поймите, сколько вам нужно времени для подготовки, как эффективно подготовиться и как начать игровую сессию.
- ♦ **Этапы игры:** Игра D&D разворачивается в несколько этапов — подготовка, исследование, переговоры, сцена и остальное время. Определите, что вам нужно в ходе игры на каждом этапе.
- ♦ **Повествование:** Большая часть работы Мастера — дать игрокам понять что происходит. Узнайте, как преподносить игрокам необходимую информацию так, чтобы она была живая.
- ♦ **Регулирование темпа:** Сохранять ритм действий и ожиданий в вашей игре.
- ♦ **Реквизит:** Привнести жизнь в игру при помощи наглядных и раздаточных материалов.
- ♦ **Выдача информации:** Давайте персонажам информацию, нужную для принятия правильного решения.
- ♦ **Импровизация:** Научитесь импровизировать — и получайте удовольствие!
- ♦ **Завершение сессии:** Когда лучше завершить сессию?
- ♦ **Решение проблем:** Как быть с наиболее распространенными проблемами в игре.
- ♦ **Обучение игре:** Как ввести нового игрока в игру D&D.





ПОДГОТОВКА

Чем больше вы готовитесь до игры, тем в какой-то мере более слаженно она пройдет. Чтобы не быть недо- или переподготовленным, запомните метод одночасового правила и распределите подготовку в пределах доступного вам времени.

ОДНОЧАСОВОЕ ПРАВИЛО

Любая игровая сессия подразумевает от 15 до 30 минут для погружения в игру и от 15 до 30 минут на завершение. Большинство групп проходит одну сцену за один час. Таким образом, если вы играете одну сцену, то вам потребуется примерно два часа. Если же вы играете две сцены, то это займет примерно три часа.

ВРЕМЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ

Эти советы подразумевают, что вы играете простое, проходящее в подземелье приключение. Многие из этих принципов применимы и к более интерактивно нацеленным или исследовательским приключениям.

ОДНОЧАСОВАЯ ПОДГОТОВКА

Если вы тратите еженедельно один час на подготовку к игре:

- ♦ Выберите для игры опубликованное приключение.
- ♦ Прочитайте приключение. Прикиньте в уме, сколько времени вы собираетесь тратить на игровую сессию, вычислите, как предпочтительно вашим игрокам проходить каждую сцену. Отсортируйте их по вероятности возникновения: наверняка, может быть или маловероятно.
- ♦ Внимательно прочитайте каждую сцену, которую вы определили как «наверняка». Просмотрите чудовищ в сцене, включая их особые способности и тактическую информацию. Сделайте некоторые тактические заметки, если вам это нужно. Запишите особые правила, которые применимы к местности в сцене.
- ♦ Определите, как каждая из этих сцен соотносится с отдельными мотивациями ваших игроков. Если у вас один или несколько игроков не заинтересованы в запланированной сцене, подумайте об элементах, которые вы можете добавить, чтобы увлечь их. Например, если ночные сцены не позволяют игроку актеру возможности отыгрыша, найдите способ вставить некоторые переговорные моменты в начале сцены.
- ♦ Для сцен ориентированных на взаимодействие, сделайте записи о важных МП, их мотивации и целях. Определите изюминки каждого важного МП, чтобы персонаж смог их запомнить, фокусируясь на чем-то, что легко сыграть.

ДВУХЧАСОВАЯ ПОДГОТОВКА

Добавьте:

- ♦ Внимательно пересмотрите каждую «возможную» сцену и каждое чудовище, используемое в них. Если же вы используете собственное приключение,

подготовьте больше сцен и добавьте больше опций карте, создавая более возможные сцены.

- ♦ Посвятите всё оставшееся время на создание импровизированных вспомогательных материалов (смотрите стр. 28).

ТРЕХЧАСОВАЯ ПОДГОТОВКА

Добавьте:

- ♦ Просмотрите поверхностно все «маловероятные» сцены.
- ♦ Разработайте новые сцены, ориентированные на конкретного игрока, или измените готовую сцену, связав её с целями или зацепками конкретного персонажа. Удостоверьтесь, что на протяжении нескольких сессий вы уделите таким образом внимание всем игрокам.
- ♦ Вместо или наряду с дополнительными сценами, разработайте одно или два незначительных задания (смотрите стр. 102), которые вплетутся в приключение, объединив существующие и свежесозданные сцены.

ЧЕТЫРЕХЧАСОВАЯ ПОДГОТОВКА

С четырьмя часами на подготовку вы можете создать собственное приключение, которое не будет сырым. Создайте элементы, настроенные на каждого игрока. Разработайте главное задание, которое будет вести персонажей по приключению, несколько незначительных заданий, которые приукрасят события в течение двух или трёх сцен и множество остальных сцен. Сделайте заметки о сценах, которые будете разрабатывать на следующей неделе.

НЕТ ВРЕМЕНИ НА ПОДГОТОВКУ!

Иногда времени на подготовку к игре просто нет. Просмотрите разделы «импровизация» (стр. 28), «случайные подземелья» (стр. 190) и «случайные сцены» (стр. 193) с предложениями что делать.

СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЗА ОДИН ЧАС

Если вы не хотите использовать опубликованное приключение, то есть возможность создать приключение менее чем за один час. Выберите карту подземелья. Выделите часть, содержащую ограниченное количество потенциальных сцен (это немного ограничит ваших игроков, но они простят вас, если это будет означать разницу между игрой на этой неделе и отсутствием оной). Используйте примеры групп на сцену из *Бестиария*, а также примеры ловушек и опасностей из этой книги.

Даже не думайте, что начнете игру в назначенное время, а кости упадут в самом начале часа.

Обустройство: D&D — это социальная деятельность, и рассказывание с общением — это требующий времени ритуал. Не пытайтесь бороться с этим. Игровая группа работает лучше, когда у людей есть возможность потратить время на общение и шутки до погружения в подземелье. Если это время совмещается с едой, то тем лучше — ни лишних разговоров, ни обеденных тарелок не появится в процессе игры, когда вы возьмете бразды правления в свои руки.

Со временем у большинства игровых групп вырабатывается сигнал к началу игры. Один из игроков может сказать: «Вперед!», или все могут выложить свои игральные кости на стол, или Мастер может поставить на стол Ширму Мастера.

В предыдущих сериях: Как и в большинстве телесериалов, для каждой игровой сессии было бы хорошо кратко пересказать то, что было неделю назад. Это помогает игрокам вновь вникнуть в сюжет и настрой игры. Это также поможет игрокам, пропустившим прошлую сессию, понять, что же здесь происходит.

Вы можете дать краткое описание сами, но право пересказа лучше передать другим. Когда игрок (или группа) подытоживает события прошлого приключения, у вас появляется возможность заглянуть в мысли игроков. Актер или повествователь как нельзя лучше подходят для этой роли. Они могут решить записать или разыграть всё происходившее по ролям. Здесь вы можете заметить, что игроки запомнили и что для них важно, как они понимают сюжет, здесь вы можете понять, как закрыть сюжет дальше.

Слушайте: Пересказ — одна из основных возможностей услышать ваших игроков и почувствовать то, что они почерпнули из игры. Убедитесь, что каждому игроку уделено внимание в пересказе. Даже ехидный комментарий или шутка могут рассказать вам много о том, что игроки получили от игры.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

Вам не стоит бояться передать часть функций вождения вашим игрокам. Если вы находите некоторые части игры обременительными, поручите их игрокам, которым они нравятся. Если вы не хотите нарушать ход истории подглядыванием в правила, назначьте другого игрока экспертом по поиску правил в книгах. Если вам не нравится отслеживать инициативу, пусть это делает другой игрок для вас. Игроки могут сделать жизнь Мастера значительно легче разными простыми способами, от того, что вы никогда не будете платить за пищу, до вырабатывания предыстории мира кампании. У вас и так забот полон рот — поделитесь, чем сможете.

Когда группа игроков разделяет зоны ответственности по вождению, каждый получает больше удовольствия. Лучше всего, когда игроки почувствуют, что это, несмотря ни на что, их игра, а не только ваша.

ЛЕТОПИСЬ ИГРЫ

Зачастую, команды любят сохранять записи с игр, создавая из них потом хронику проходивших сессий или кампании.

Без технологий: Вы можете вести записи на бумаге, датируя каждую запись. Некоторые летописцы заносят записи в специальную тетрадь или покупают красивый гроссбух, в котором ведут хронику игровых событий.

С технологиями: Летописцы, у которых есть компьютеры, иногда делают записи в текстовых редакторах, сохраняя и дополняя их в файле, который рассылают электронной почтой другим членам группы. Другие творческие и технически подкованные умельцы создают странички в интернете собственных игровых групп, блоги или доски объявлений, где ведут хронику.

D&D Insider тоже позволяет вам вести хронику кампании через интернет.

В итоге: Основной частью хроники станут истории ваших игровых сессий. Однако иногда туда включают и веселые вещи, сказанные во время собрания, живые воспоминания о событиях, а также эмоциональный контекст. Включите несколько веселых высказываний, сделанных игроками и их персонажами в конце записи. Они могут помочь вспомнить игрокам нейтральные факты, выпавшие из их памяти.



ЭТАПЫ ИГРЫ

Во время сессии D&D игра проходит в одном из пяти основных этапов — подготовка, исследование, переговоры, сцена и остальное время. Эти пять этапов также являются пятью разными типами заданий или действий, в которые вовлекаются игроки во время приключений.

Часть работы Мастера при вождении — вычислять текущий этап игры по действиям персонажей. Этапы обычно проходят гладко и органично, вы можете попросту не заметить их смену, если не обратите внимания.

Ваша задача, как Мастера, понимать, в каком этапе находится игра. Вы взаимодействуете с игроками в зависимости от текущего этапа игры. Вы разворачиваете сцены, описываете и играете МП и чудовищ и распределяете информацию, нужную или полученную персонажами. Только вы определяете успех или провал группы, основываясь на выборе игроков, сложности ситуации и удаче бросков костей.

Подготовка

На этапе подготовки вы рассказываете игрокам то, что им нужно знать о приключении, а они подбирают снаряжение для первой сцены в игровой сессии. Персонажи должны закупить продовольствия или выработать план. Вы можете прочитать вводный абзац о приключении, подводя к событию, в котором они окажутся в начале приключения.

Подготовка может перейти в переговоры, особенно, если у игроков есть вопросы о задании. Например, им может захотеться узнать больше о бандитах, грабящих торговые караваны. Эти расспросы могут перерасти напрямую в испытание навыков, если игроки верят в то, что тот, кто посылает их на задание, лжет или скрывает информацию, или же они могут торговаться о вознаграждении.

Подготовка обычно переходит в исследование. Если вы выдали игрокам изложение событий, приведших их ко входу в подземелье, то ваша следующая фраза должна быть: «Итак, что вы делаете?». Этот вопрос даёт старт началу этапа исследования.

Исследование

На этапе исследования персонажи двигаются сквозь приключение, принимая решения о направлении и, конечно, ищут ловушки, сокровища и разгадки. На этап исследования тратится много игрового времени. Это то, что обычно происходит между сценами. Этот этап обычно заканчивается в начале сцены.

Следуйте этим шагам, чтобы провести этап исследования.

1. Опишите обстановку. Опишите варианты, доступные персонажам, рассказав им об окружающей обстановке. При описании комнаты подземелья, в которую попали ИП, укажите на все двери, ящики, колонны и прочие вещи, с которыми ИП могут захотеть взаимодействовать. Не описывайте всё дословно (не говорите: «Вы можете пройти в дверь, обыскать сундук или осмотреться с колонны»). Это приведет к ненужной ограниченности в действиях персонажей. Ваша задача дать описание обстановки и позволить ИП самим решить, что с этим делать.

2. Слушайте. Как только вы дали описание местности, игроки говорят, что хотят сделать. Некоторым группам необходимо побуждение. Спросите их: «Что вы делаете?». Ваша задача теперь слушать, что хотят сделать игроки и определить, как расценивать их действия. Вы можете и должны, если нужно, уточнить полученную информацию.

Иногда, игроки дают групповой ответ: «Мы идём через дверь». Иногда отдельный игрок хочет сделать специфическую вещь, такую как осмотр сундука. Игроки не обязаны ходить по очереди, но вы должны быть уверены, что выслушали всех игроков и выполнили действия каждого.

Некоторые задания требуют проверки навыка или характеристики, такие как проверка Воровства для отпирания сундука, проверка Силы для выбивания двери или проверка Внимательности для нахождения скрытых подсказок. Персонажи могут совершать другие действия и вовсе без каких-либо проверок: повернуть рычаг, занять позицию у входа на страже или свернуть на развилке налево.

3. Перескажите результат действий персонажей. Пересказ результатов зачастую сразу, или через некоторое время, приводит к принятию других решений. «За дверью проход разветвляется направо и налево» заставляет персонажей сделать немедленный выбор. «Наклонный грот уводит вас вглубь на сотни шагов, после чего оканчивается дверью», заставляет принять решение спустя некоторое время. Когда у вас появляется новая точка принятия решения, вы возвращаетесь к первому пункту.

Действия персонажей могут спровоцировать саму сцену. «Когда ты заглядываешь в колодец, гигантское щупальце выползает из глубин, и начинает обвиваться вокруг тебя!», запускает боевую сцену. «Когда вы поворачиваете рычаг, каменный блок падает вниз, перекрывая проход, поднимая в воздух облако пыли. С ужасным скрежетом стены начинают медленно сдвигаться». Такое описание приводит к испытанию навыков.

ПЕРЕГОВОРЫ

При переговорах ИП исследуют информацию от МП вместо исследований комнат подземелий. Это не социальное испытание навыков с особыми задачами и реальным шансом провала. ИП лишь задают вопросы, а МП отвечают на них. Иногда используются проверки — обычно это проверки Внимательности, Запугивания, Обмана, Переговоров или Проницательности. Однако чаще персонажи и МП обмениваются вопросами и ответами до тех пор, пока ИП не получат нужную информацию, чтобы сделать выводы и принять решение.

Этап переговоров может закончиться одним из двух способов. Переговоры заканчиваются и персонажи идут дальше своим путем, возвращаясь в этап исследования или переговоры перерастают в социальное испытание навыков или боевую сцену.

СЦЕНА

Сцены — захватывающая часть игры D&D. В них есть волнение, безотлагательность и шанс провала. В них присутствует множество бросков костей (зачастую, в форме бросков атаки) и стратегическое мышление. Почти каждый тип игрока найдет в них что-то интересное.

Правила игры наиболее важны в сценах. Правила определяют, насколько успешно вы преодолеете препятствие, а также насколько удачно вы завершите сцену.

ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ

У игры есть ритм и течение, и действие игры усеяно перерывами. Эти перерывы как места в фильме, когда экран темнеет, а потом загорается вновь, спустя некоторое время. Не затягивайте такие ситуации дольше, чем в фильме. Если отдых заканчивается без каких-либо событий, сообщите об этом игрокам и двигайте дальше. Не позволяйте игрокам спорить, кто из персонажей и что готовит на обед (если только группа, с которой вы играете, не находит это полезным для отыгрыша персонажа). Обходите обычные, неинтересные детали стороной и возвращайтесь к героическим деяниям так скоро, как только можно.

Иногда игроки обсуждают события игры или строят свои планы. Вы не должны вмешиваться в такие дискуссии до тех пор, пока у них не появится вопрос, на который вы должны ответить. Научитесь осознавать, когда неплохо присесть, передохнуть и приготовить легкую закуску. Дайте себе глоток свежего воздуха, а затем возвращайтесь к действию, когда все будут готовы.



ПОВЕСТВОВАНИЕ

Как рассказчик романа, игры или фильма, вы выполняете естественную функцию, рассказывая игрокам о том, что происходит в игровом мире. Игра основывается на вашем описании и воображении игроков для построения сцены. Воспользуйтесь некоторыми проверенными временем способами для эффективного рассказа, чтобы нарисовать яркую картину в сознании каждого игрока и вдохнуть жизнь в игру.

ПОКАЖИТЕ ПРИМЕР

Когда вы отыгрываете и излагаете с энтузиазмом, вы заряжаете игру энергией, раскрепощая игроков. Вдохновите их следовать вашему примеру и описывать их действия в той же яркой форме. Затем, незаметно учтите их описания в своих подсчётах их успехов и неудач.

КРАТКОСТЬ

Не описывайте всё. У большинства игроков глаза стекленеют после двух описательных предложений. Расскажите достаточно, чтобы стимулировать и информировать игроков, а затем позвольте им отреагировать или расспросите их о специфических деталях.

- ♦ **Не переусердствуйте.** Все, что вы опишите в подробных деталях, будет звучать важным, а игроки иногда тратят много времени, пытаясь понять, в чем суть важности.
- ♦ **Не упускайте важного.** Удостоверьтесь, что игроки знают о важных особенностях местности до начала боя — если их персонажи могут их видеть или ощущать.
- ♦ **Не заостряйте внимание всё время только на самой важной информации.** Если вы делаете это, вы провоцируете метаигровое мышление. Игроки быстро начинают воспринимать всё, что вы описываете, как нечто важное. Будьте кратки, но добавьте в своё повествование чуть-чуть атмосферы и посторонних деталей.

АТМОСФЕРА

Опишите обстановку и детали восприятия: эмоциональный настрой, освещение, температуру, фактуру и запах. Богатая окружающая обстановка достаточно безобидна, но интересно наблюдать, как это захватывает настороженных исследователей. Важны даже маленькие детали, такие как стойкий запах пепла или крошечные жучки, семяющие по полу подземелья. Маленькие аномалии — крошечный

цветок, распускающийся в одиночестве на мрачном кладбище — помогут создать атмосферу местности.

КАК В КИНО

Это клише, но это также важное правило изложения: «покажи, а не Расскажи». Представьте, как всё вокруг выглядит, и озвучьте как в хорошем кино, максимально возможно в том же духе, затем добавьте детали о запахах и фактуре, которые невозможно передать в фильме. Не говорите игрокам об источнике пузырящейся кислоты неподалеку, покажите им это при помощи яркого описания. Подумайте о том, как может пахнуть кислота, скажите об облаках ядовитых испарений, висящих над источником, опишите, как доносится бульканье от источника.

Вы ограничены лишь вашим воображением: Только ваше воображение ограничивает ваше описание. Вы не ограничены в средствах для спецэффектов. Описывайте удивительные виды, ужасающих чудовищ, подлых злодеев и кровопролитные сцены боя. Ваш энтузиазм и живость заразительны, и они двигают всю игру.

Приукрасьте ситуации с правилами: Очень просто сползти в описание событий в терминах правил. Конечно, важно, чтобы игроки понимали происходящее в терминах, но D&D станет очень унылой, если все говорят на «языке игры». Знайте, вы попали в эту ловушку, если за столом говорят: «Так, 26 против КД», «Ты попал, теперь брось урон», «31 хит» и «Теперь наша инициатива 13».

Вместо этого используйте эту статистику наравне со своим знанием сцены, чтобы украсить своё описание. Если 26 — это попадание, а 31 хит — это серьезное ранение, скажите: «Ты яростно атаковал и драконорождённый поднял свой щит слишком поздно. Аррргх! Твой клинок прошел около пасти, оставляя глубокую рану. Он пошатнулся!».

ПРИМАНКА

Ваше описание помогает игрокам получать удовольствие, увлекая их в исследование деталей окружающей обстановки, ведущие через сцену или дающие важную информацию. Всё, что вы описываете с дополнительными деталями, привлекает внимание игроков. Выдавайте информацию достаточную для того, чтобы заинтересовать их в исследовании, но не перестарайтесь с неоновой вывеской: «Э-ге-гей! Приключение здесь!».

Если игроки в точке принятия решения не видят вариантов действия, вы можете использовать мелкие детали восприятия, чтобы заострить внимание игроков. Куда должны пойти персонажи — направо или налево на развилке? Возможно, из левого прохода веет запахом пепла, тогда как из правого доносится журчание воды. Если игроки не знают, что конкретно ищут: огонь или воду, такие детали для них не будут ничего не значить, но теперь их выбор будет не таким уж случайным.

РЕАЛИЗМ

Ваше описание фантастического мира игры должно выглядеть реалистично — не то чтобы отображать реальный мир, но как если бы мир игры был реальным местом со сбалансированными, логичными законами. Действия должны вызывать логические последствия, а деяния ИП должны оказывать влияние на мир. Население и существа мира должны вести себя в соответствии с принципами, которые игроки смогут понять.

Иногда реализм заключается в очень маленьких деталях. Если две деревянных двери выглядят абсолютно одинаково, но одна требует проверки Силы со Сл 16 для выбивания, а у второй Сл 20, то мир выглядит самовольным и противоречивым. Это хорошо, что одну дверь выбить сложнее, но ваше описание должно давать подсказки о том, почему одна дверь прочнее другой, усилена ли она адамантином или засов запечатывает заметная аура магии. Это придаст реалистичности игровому миру.

ОТЫГРЫШ

От вас зависит не только сцена приключения, вы также ответственны за роли злодеев, чудовищ и других существ, с которыми встречаются герои в своих путешествиях. Небольшие усилия по отыгрышу этих существ с лихвой окупятся большим удовольствием.

Изображение чудовищ: Когда замешано чудовище, обычно игрокам достаточно легко представить его действия, особенно если вы используете миниатюры, а существо — обычное животное. Соответствующие звуки и озвучивание будут забавны, так же как описание реакции чудовища на окружающую обстановку и действия ИП. Например, волк рычит на своего противника, загрызает поверженного врага, скулит, когда ранен. Если ваши волки (даже ваши жуткие волки) ведут себя так, то игра оживает.

Изображение МП: МП, включающие в себя гуманоидов и магических зверей — тоже в какой-то мере народ. У них есть свои характеристики и причуды, делающие их уникальными и запоминающимися для игроков. Используйте это в помощь отыгрышу. Подумайте о том, как отыграть интеллект МП, его цели и причуды. Не бойтесь действовать как персонаж и даже использовать уникальный голос. Поддерживайте взятую линию действий важного МП, так вы сможете сохранить логичность, если тот же персонаж появится вновь. Раздел «действующие лица» (стр. 116) в главе 6 поможет вам определить некоторые аспекты важных МП.

Даже если МП не особенно проработанный, используйте описание рас или чудовищ. Например, рычащие в битве орки привносят в бой больше удовольствия, нежели бесшумные вооруженные топорами мешки с хитами.

НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ

Частью причины возвращения игроков за стол является их желание узнать, что же будет дальше. Преуспеют ли их персонажи? Как они выполнят поставленное перед ними задание и какой ценой? Это и есть неопределенность.

Неопределенность появляется в игре, когда игроки представляют желаемый ими исход событий, но не знают наверняка, как это сделать. Это волнение, перемешанное с чуточкой беспокойства. Когда вы описываете, создавая такое драматическое напряжение, вы удерживаете внимание игроков и наполняете игру энтузиазмом. После этого они двигают игру вперед, чтобы увидеть, что же будет дальше.

Малыми дозами: В течение сцены или серии сцен, добавляйте маленькие элементы неопределенности в своё повествование, и со временем это принесёт плоды.

Например, ИП могут почувствовать тошнотворный запах в древней гробнице. Когда они встречают мумий стражей, запах становится невыносимым — это благоухание специй и масел, используемых при бальзамировании.

Когда они почувствуют этот аромат снова, то насторожатся, но это лишь уловка: они находят забальзамированные, но безжизненные тела в следующей комнате, начиная сцену чистого исследования. И только перед кульминационной сценой аромат появляется вновь — он струится из-за двери, за которой их ждет лорд мумий. Игроки будут вознаграждены, если перестрашуются и подготовятся к бою с мумией.

Не используйте слишком много уловок, таких как безвредные трупы. Если вы используете такие трюки слишком часто, вы разбавляете влияние создаваемой вами неопределенности. Также удостоверьтесь, что ваши описательные детали указывают на что-либо полезное через определенные промежутки времени. Если персонажи тратят часы, пытаясь угадать значение запаха, то, в конце концов, они окажутся в тупике, а не в состоянии неопределенности.

Картина целиком: Неопределенность строится, когда игроки узнают больше о ситуации в приключении и решают, что им нужно сделать, чтобы достигнуть своих целей. С каждой толикой новой информации оригинальная обстановка приобретает новую грань. Всё может кардинально измениться, когда игроки раскроют драматичность сюжета. Игроки и персонажи должны адаптироваться, возможно, даже изменить свои цели, как только истина выйдет наружу. Развертывание многослойных событий и информации создают неопределенность в приключении или даже в кампании целиком.

РЕГУЛИРОВАНИЕ ТЕМПА

Регулирование темпа касается взлетов и падений; это ритм действия и ожидания, нарастания напряжения и кульминационной развязки. Как в фильме или пьесе, книге или видеоигре, регулирование темпа — это то, что поддерживает в игре возбуждение, интерес и удовольствие. Приукрашивание обычных деталей это важный элемент хорошего регулирования темпа, но не забывайте о необходимости чередования сложившегося интереса с естественными перерывами, предусмотрите в своей игре нужные перерывы, учитывая тревожные моменты для построения неопределенности.

Построение ожидания: Когда игра находится на этапе исследования, наступает расслабленный темп. Это не означает, что этап исследования должен быть скучным. Это должен быть период нарастания напряжения. Исследование подземелья должно быть не праздным шатанием по проходам с выбиванием дверей, а ощущением нависшей угрозы, строящей действие сцены.

На этапе исследования строится напряжение. Говорите тише, избегайте драматических действий и оставайтесь на своем месте. Займите это время повествованием, дайте маленькие дополнительные описания и создайте ощущение, что опасность кроется за следующим углом или дверью. Смотрите, как игроки потянутся вперед, чтобы узнать, что будет дальше. Если вы зацепите игроков, то когда вы вскочите на ноги, описывая внезапную атаку ужасного чудовища, эффект будет гораздо сильнее.

Поиск удовольствия: Не позволяйте игрокам на этапе исследования заниматься поиском удовольствия. Когда игроки не могут найти решение, ведущее к действию, драматическое напряжение рассеивается, и игра превращается в хождение по мукам. Удостоверьтесь, что вы выдали игрокам достаточно ключей (или наводок на ключи) чтобы собрать головоломку и преодолеть препятствия.

Развязка: Когда исследование превращается в сцену, смените построение ожидания будоражащими действиями. Передавайте возбуждение и опасность сцены своим голосом и жестами. Встаньте на ноги, говорите быстрее и чуть громче, больше жестикулируйте и вкладывайте в своё повествование столько энергии, сколько сможете.

К середине сцены не позволяйте действию останавливаться. Будьте готовы: знайте наиболее вероятные правила, которые понадобятся во время сессии, или отметьте необходимые страницы в книгах. Повремените с вопросами до конца сцены. Действуйте в порядке инициативы, подталкивайте игроков делать действия в свой ход так быстро, как они могут. Не забывайте и про свои действия!

Перерывы: В конце сцены построенное вами напряжение рассеивается, пока вы не начнёте строить его вновь. Если вашим игрокам требуется перерыв, то лучше сделать его сейчас. Сходите в туалет, перекусите или выпейте охлаждающих напитков, дайте игрокам (и самому себе) перевести дух. Затем начинайте строить напряжение вновь для следующей сцены.

Завершения и захватывающие моменты: По ходу сессии следите за временем. Вы должны представлять, как закончите сессию, и вы должны быть уверены в том, что время для остановки подходящее.

Вы не можете заканчивать каждую сессию на захватывающем моменте, да и не должны. Заканчивайте сессию в подходящей для отдыха точке. Однако старайтесь оставить в игроках желание заглянуть вперед, с идеей, что делать дальше, чтобы сохранить некоторое драматическое напряжение от сессии к сессии.

Лучше всего для остановки подходит точка, когда игроки хотят узнать больше — это и есть захватывающий момент. Персонажи проходят через открытую дверь и видят злодея, которого они преследовали, но они не бросят игральные кости до следующей недели. Они открывают сундук с сокровищами и находят там фолиант, содержащий страшную тайну, но сессия заканчивается прежде, чем они могут что-либо предпринять.

Вспомните места в телешоу, где пишется: «Продолжение следует...», заставляющие вас негодовать. Вот так и должна заканчиваться ваша сессия — со страстным желанием игроков узнать, что же случится дальше.



Некоторые игроки могут с головой погрузиться в игру, лишь слушая ваше описание и представляя сцены в своей голове. Другим же требуется реквизит. Реквизит вещественен. Это то, что игроки могут увидеть, прочитать и потрогать, то, что помогает им участвовать и поддерживать игру. Используйте любой реквизит, который может усилить погружение или удовольствие, но не забывайте также и про живое повествование.

ОФОРМЛЕНИЕ БОЕВЫХ СЦЕН

- ◆ Боевые карты
- ◆ Миниатюры

РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- ◆ Иллюстрации
- ◆ Карты
- ◆ Записи
- ◆ Объекты

АТМОСФЕРА

- ◆ Музыка
- ◆ Другие атмосферные элементы

Предметы для изображения боевых сцен: Боевые карты и миниатюры — едва ли не самый основной реквизит. Они позволяют каждому сидящему за столом представить всех участников боя в боевом порядке в одних и тех же местах. Также они помогают игрокам представить чудовищ, с которыми они сражаются — включая их размер (когда вы поставите на стол дракона Гигантского размера, попросите игроков посмотреть на чудовище с уровня взгляда их персонажей). Эффект будет сильнее, чем если показать пропорциональные картинки.

Боевая карта, нарисованная цветными маркерами на виниловом коврике не очень выразительна, но она помогает игрокам понять, что в комнате и где. Печатные карты (как в приключениях D&D и миниатюрах) и *D&D Dungeon Tiles* гораздо лучше. Они качественно отображают обычные и фантастические свойства подземелий.

Ничто не сравнится с D&D миниатюрами по качеству изображения чудовищ, а также они содержат полезные вещи — карточки, в которых собрана вся статистика чудовищ в простом оформлении. Вы можете использовать и другие миниатюры или пластиковые игрушки в тех же целях (некоторые классические чудовища D&D появились именно таким образом).

Раздаточные материалы: Реквизит может быть полезным и вне боя. Раздаточные материалы зачастую описывают некоторые элементы игрового мира. Хорошо сделанные иллюстрации заменяют тысячу слов повествования, и игрокам проще обратиться к ним вновь для нового просмотра. Изданные приключения

D&D содержат иллюстрации, которые вы можете использовать в качестве раздаточных материалов для своих игроков. Для самодельных приключений поищите фэнтезийные изображения, которые горят в вашем воображении. Посмотрите сайт Wizards of the Coast (www.wizards.com и www.dndinsider.com), фэнтезийные календари и обложки книг, фотографии невероятных ландшафтов реального мира, или скриншоты компьютерных игр.

Карты наиболее важны в течение приключения и могут интересовать искателей приключений сами по себе. Рисование карты подземелья в процессе его исследования — это важный ритуал игры для игроков. Вы можете также позволить игрокам найти карту по сюжету приключения. Так, карта может быть классической картой сокровищ с отмеченным местоположением клада, но без единого упоминания об ужасных чудовищах, охраняющих его. Это могут быть записи предыдущего исследователя, сделанные в глубинах подземелья, но так и не доведенные до конца.

Всякий раз, когда персонажи находят нечто написанное — зашифрованное письмо в сумке мёртвого убийцы, обличающее письмо от баронессы военачальнику хобгоблинов или загадочные символы на каменной двери — подумайте о том, чтобы выдать их игрокам в качестве раздаточного материала. Вы можете, используя специальный компьютерный шрифт, распечатать материал на пергаментной бумаге или неразборчиво написать на тетрадном листке, если вы торопитесь. Если игроки захотят вновь вернуться к тексту, то выданный материал решит много проблем.

Не ограничивайтесь только рисунками, картами и письмами. Используйте монеты (иностранная валюта или пластиковые монеты хорошо подойдут), необычные игральные кости или игральные карты, статуэтки или фигурки или любые странные вещи, которые найдете. Антикварные магазины и магазины подержанных товаров — великолепные места, где можно найти вещи такого рода. Ищите то, что зажигает ваше воображение.

Атмосфера: Вы не должны пренебрегать фоновой музыкой. Правильное музыкальное оформление помогает вашему повествованию в создании атмосферы. Попробуйте использовать оркестровые записи, мировую музыку или музыку из фильмов.

В зависимости от вашей игры, вы можете создать атмосферу при помощи горящих свечей, кажда, тонкой ткани накрывающей лампу или призрачных звуковых эффектов. Всё, что помогает вам и игрокам — всё хорошо. Только не забывайте про правила техники безопасности и помните, что игрокам надо видеть листы персонажа, игральные кости и слышать друг друга.

ВЫДАЧА ИНФОРМАЦИИ

Одна из ваших важных задач, как Мастера — когда и сколько точно выдать информации игрокам. Иногда, просто описывая сцену, вы выдаете игрокам всю информацию. А иногда вы говорите игрокам только то, что они могут узнать, используя свои навыки, знания или ритуалы предсказания. Создавая приключение, будьте уверены, что прописываете соответствующую сложность для проверок навыков.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если есть информация, которой ИП абсолютно точно должны владеть для прохождения приключения, выдайте её им. Не давайте им шанса упустить информацию, провалив проверку навыка или поговорив не с той личностью, или не исследовав нужную местность. Игроки должны быть в состоянии раскрыть важную информацию при помощи навыков и расследования, но для решающей информации у вас должен быть надежный способ выдачи ее игрокам. Скажите им.

ПАССИВНЫЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Пассивные проверки навыков — это отличный инструмент, помогающий вам узнать, как много надо рассказать игрокам об объекте, ситуации или сцене в данный момент. Не останавливая игру для проверки навыков, вы можете сохранить импульс и построение напряжения. Это великолепная идея регулярно использовать пассивные проверки навыков, приберегая активные проверки (проверки, которые заявляет игрок, чтобы использовать навык активно) для тех случаев, когда ИП хотят узнать больше, исходя из намёков, которые вы им подали.

Составьте список: Чтобы было проще использовать пассивные проверки навыков, запишите их значение от каждого персонажа (10 + бонус проверки навыка) для Внимательности, Проницательности, Магии, Подземелий, Истории, Природы и Религии.

Внимательность: Пассивная проверка Внимательности поможет вам в описании сцены. Она подскажет вам, сколько деталей комнаты или области сцены заметили персонажи. Очень настороженные персонажи могут сразу найти важные детали и спрятавшихся существ или объекты, которые остались бы незамеченными другими без более тщательного поиска.

- ♦ Удостоверьтесь, что дали достаточно наводок для низкой Сл Внимательности, чтобы подтолкнуть ИП к более тщательному поиску важных деталей.
- ♦ Не слишком полагайтесь на сложные пассивные проверки Внимательности. Удостоверьтесь, что выдаёте информацию ИП, которую они должны найти, чтобы получить удовольствие от приключения, вне зависимости от их модификатора Внимательности.

Проницательность: Пассивная проверка Проницательности обеспечит информацией через предчувствие и настороженность, что поможет персонажам в социальных сценах. Вы часто используете значение пассивной проверки Проницательности при социальных взаимодействиях в качестве Сл проверки Обмана для мастерского персонажа (другими словами, встречающая проверка Проницательности против Обмана). Если результат проверки Обмана МП меньше значения пассивной проверки любого персонажа, то этот персонаж должен почувствовать, что МП не чист на руку.

Когда даёте игроку эту информацию, обязательно скажите, что он получил её благодаря навыку Проницательность. Так игрок почувствует радость от того, что тренировал Проницательность (если это так) и подтолкнет его к активной проверке Проницательности, чтобы узнать больше.

Знание: Вы можете использовать пассивные проверки знаний, чтобы дать персонажам некоторую базовую информацию об окружении и встреченных существах, основанную на их опыте и образовании. Используйте пассивные проверки для персонажей в ситуациях, обозначенных ниже.

- ♦ **История:** История области, хронологические записи, искусство, литература, география, сражения, нации, исторически личности, законы, дворянство и прочие лидеры, легенды, нравы, традиции.
- ♦ **Магия:** Магия, стихии, Стихийный Хаос, Страна Фей, Царство Теней, Дальний Предел, элементали, феи и теневые чудовища.
- ♦ **Подземелья:** Окружающая среда и ландшафт подземелий, ориентирование в подземелье, каменная кладка, грибковые образования, подземные животные и искаженные существа.
- ♦ **Природа:** Естественная окружающая среда, ориентирование в дикой местности, ландшафт, климат, погода, растения, времена года, природные существа, приручение природных животных, собирательство.
- ♦ **Религия:** Боги, символы веры, религиозные церемонии, духовенство, божественные эффекты, теология, Астральное Море и владения богов, бессмертные существа и нежить.

ИНФОРМИРОВАНИЕ ИГРОКОВ

Вся информация необходимая игрокам для принятия решения, исходит от вас. Поэтому, в рамках правил игры и из-за ограниченности знаний, Внимательности и Проницательности, вы должны говорить игрокам всё, что они обязаны знать. Вы не обязаны показывать все аспекты ситуации или опасности сразу. Тем не менее, вы должны дать достаточно информации, чтобы игроки знали, что происходит и могли решить, что делать, а чего нет.

«О-па!» характеристики: Обратите внимание на характеристики чудовищ, которые могут изменять основные правила и тактику боя, и дайте игрокам намёки, чтобы они могли узнать их. Опишите проявление характеристики в игровом мире, а после этого опишите всё в игровых терминах, чтобы внести ясность.

Например, если персонаж сражается с дьяволом преисподней, чья аура огня наносит урон существам в пределах 5 клеток, вы можете сказать игрокам (до того как они войдут в зону действия): «Жар, исходящий от дьявола, ощутим даже с такого расстояния. Вы понимаете, что на расстоянии 5 клеток от него вас начнет обжигать».

Игровые ситуации, состояния и эффекты: Так как возможности ИП могут зависеть от игровых ситуаций, состояний или эффектов, воздействующих на их оппонента, разъясните игрокам, как их противник действует. Будьте описательны, принимая во внимание источник состояния, но лаконичны.

Наиболее важной ситуацией в бою является состояние «ранен», которое говорит игроку о том, как проходит бой и также позволяет использовать некоторые таланты. Сообщите игрокам, когда противник находится в каком-либо состоянии, ранен или под действием эффекта, и сообщите им по окончании его действия. Более того, если противник лечится, ИП должны заметить это, и тем более игрокам надо сказать, если противник более не ранен.

Например, когда чудовище становится раненым от урона молнией, вы можете сказать: «Молния прошла через его тело, заставив отшатнуться, оставляя небольшие раны и обжигая кожу. Он ранен». Когда противник персонажей тролль регенерирует, скажите: «Свежие раны срастаются прямо на глазах. Он регенерирует!». Если существо изумлено устрашающим талантом, вы можете сказать: «Его глаза широко раскрылись и он начал дрожать. Он изумлён».

Опасности, ловушки и препятствия: Убедитесь, что учли все важные подробности окружающей среды, о которых должны знать игроки. Если ИП могут почувствовать опасность или препятствие, вы должны подчеркнуть этот элемент. Хорошо, если ИП ощущают тень нависающей угрозы. Скажите игрокам, как опасно что-либо выглядит, или скажите им, что персонажи не уверены насколько это опасно, и что возможно потребуются чуть больше исследования. Любая подсказка может привести к большему. Более того, осознание того, что что-то может быть опасным, способствует росту напряжения и удовольствия. Опасность, появляющаяся из ниоткуда, будет неинтересной.

Например, если хрупкий настил может сломаться под ИП, вы можете описать, что потрескивающий настил слегка прогибается. В ловушке могут остаться следы последней жертвы, или признаки её заточения и последующего освобождения. Валун в завале может пропускать воздух, намекните игрокам, что они

могут пробраться сквозь них, а струящаяся сквозь валуны вода даст понять игрокам, что разобрать завал может быть плохой идеей. Потрескивание молнии на ничейном оружии, может означать, что оружие опасно (некоторый тип ловушки), а может просто говорить о том, что оружие волшебное.

Магические предметы: Говоря о магических вещах, когда персонажи на свой страх и риск подбирают заряженный молнией магический меч, скажите им, что это такое и что оно может после того как они осмотрят его после привала (смотрите стр. 263 в *Книге игрока*). Не смешно заставлять персонажей гадать, что же это за магический предмет и пытаться использовать его без знания его возможностей. Вы можете сделать исключение для действительно особых вещей, включая артефакты. Но даже в этом случае скажите игрокам хотя бы числовой бонус, который дает предмет. Вы же не хотите постоянно слышать: «Я попадаю в КД 31... плюс какой-то там бонус от меча».

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ

Проверяйте изредка, оглядывая всех за столом, что игра проходит хорошо. Если все выглядят довольными, то расслабьтесь и продолжайте в том же духе. Если удовольствие исчезает, спросите у игроков, что им нужно, чтобы всё встало на свои места, и отнеситесь к их мнению серьезно. Посмотрите «мотивации игроков» (стр. 8) и «решение проблем» (стр. 30), особенно «сочетание вкусов игроков» (стр. 32), если у вас начались трудности.

РИТУАЛЫ

Пока вы занимаетесь выдачей информации, подумайте о том, как ритуалы могут помочь ИП. Ритуалы предсказания и наблюдения могут позволить персонажам, особенно эпических уровней, обойдя препятствия, получить информацию так же легко, как если бы они преодолевали физические препятствия на своём уровне. Разрабатывайте приключение, обращая особенное внимание на описание ритуалов в *Книге игрока*. Не давайте персонажам меньше информации, чем они заслуживают, но и не позволяйте завалить приключение использованием ритуала. Например, ритуал Наблюдение Существа требует быть предельно точным в описании предполагаемой цели ритуала. Если успешно проведенный ритуал портит вам все приключение, то вы вправе сказать, что ритуал прошел неудачно, так как описание заклинателя не было достаточно точным. Также помните, что злодеи высоких уровней могут использовать такие же ритуалы, включая и защиты от попыток слежения.

Неважно, насколько качественно вы подготовились к сессии, в конечном счете игроки выкинут что-либо неожиданное, и вам придётся выкручиваться. Расслабьтесь. Многие Мастера испытывают тревогу по поводу неподготовленности, и в итоге излишне усердствуют, набираывая тонны материала, который так никогда и не используют.

При небольшой подготовке ознакомьтесь с некоторыми техниками импровизации, и вы с лёгкостью справитесь с тем, что выкинут игроки. Возможно, вы будете удивлены, когда при их использовании игра пойдёт лучше, чем по задуманному вами сценарию.

В помощь импровизации

Когда у вас есть дополнительное время для подготовки к игре, потратьте его на изготовление некоторых приспособлений, которые помогут вам импровизировать при необходимости. Составьте список имён для использования в будущем, разработайте ряд сборных сцен, соберите несколько мини-подземелий и постоянно обновляйте ваши записи кампании.

Список имён: Имена в главе 3 *Книги игрока* — хорошая отправная точка для создания списка имён. Время, потраченное на организацию таких списков (по меньшей мере это сортировка по полу и расе), окупится при создании импровизированных МП. Вы можете использовать книги с именами для младенцев или поиск в интернете по множеству ресурсов фэнтезийных имен.

Сцены на любой вкус: Не забывая о разных предпочтениях ваших игроков, разрабатывайте сборные сцены с учётом их интересов. Разбейте на группы чудовищ или бандитов, которые могут выбить дверь и напасть в необходимый момент, и убийцы в вашей команде

счастливы. Для отрытых сражений используйте группы из Бестиария в качестве отправной точки. Примеры испытания навыков в главе 5 могут обрисовать принципы схожих сцен, подходящих для ваших кампаний. Однажды разработав, вы сможете использовать их для сохранения движения, когда игроки примут непредсказуемое решение или выберут неожиданный путь, сохраняя уверенность в том, что все ваши игроки будут увлечены игрой.

Мини-подземелья: Держите под рукой небольшие карты сцен — не только подземелья (разрушенная мельница с её подвалами, темница или пещера за водопадом), но также необычные дикие и городские области. В совокупности с разработанными сценами такие карты могут заполнить целую сессию приключения, если дела пойдут скверно или вы не успели подготовиться за неделю.

Не забывайте, что вы можете разобрать изданное приключение на отдельные компоненты и использовать их. Или посмотрите на старые карты сцен с другой стороны, чуть изменив названия. В *D&D Insider* есть множество небольших подземелий и сцен, которые вы тоже можете использовать, слегка обработав.

Записи кампании: Следите за тем, что происходит в вашей кампании. Держите историю приключения и кампании в целом в голове и храните список вещей, которые могут двигать историю вперед. Если ИП решат выйти за её рамки и исследовать какое-то неожиданное место, используйте одну из ваших приготовленных карт и несколько случайных сцен, возьмите что-либо из вашего списка кампании, чтобы завязать эту экскурсию в более широкую историю. Один такой элемент, превращающийся в продолжительную историю, заставляет игроков думать, что вся история изначально спланирована, и не важно, насколько случайной выглядит сцена!

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Однажды, когда я играл в D&D со своим 9-летним сыном, произошло что-то удивительное. Когда мы закончили сцену, мой сын взял инициативу в свои руки. Он решил, что должен осмотреть одну из статуй, там он попадётся в ловушку (статуя должна была выпустить стрелу) и найдёт сокровища.

Эй, минутку. Я думал, что это я Мастер!

Это была моя первая реакция. Но я прикусил язык. Я нанес урон от ловушки и позволил ему заполучить свои сокровища (я сам их определил — не хотелось терять весь контроль).

Никогда раньше он так не наслаждался игрой.

В тот день я получил наиболее важный урок о D&D. Я запомнил, что это игра воображения, способ вместе рассказать историю в группе. Я понял, что игроки тоже могут принимать участие в рассказе истории — в конце концов, это ведь они главные действующие лица!

— Джеймс Уайетт

ГОВОРите «ДА»

Один из краеугольных камней техники импровизации называется «Да, но...». Он основан на идее, что актёр продолжает что-либо, что начал другой актёр.

Это тоже ваша работа. Как можно чаще используйте то, что преподносят вам игроки и берите это за основу. Если они делают что-либо неожиданное, поработайте с этим. Возьмите это и вплетите в свою историю без жёстких направляющих сюжетной линии.

Допустим, ваши персонажи ищут лича, который насылает на них толпы миньонов. Один из игроков спрашивает, есть ли в городе гильдия магов или любое другое место, где таковые могли бы собираться. Он считает, что в таком месте есть записи или истории, упоминающие об активности лича в прошлом, когда тот был ещё живым магом. Возможно, вы не ожидали такого и ничего не приготовили.

Многие Мастера в такие моменты говорят: «Нет, здесь нет гильдии магов».

Какая потеря! Игроки расстраиваются и пытаются найти другой выход из ситуации. Хуже всего то, что вы ограничиваете свою кампанию. Вы решили, что в этом городе нет ассоциации магов, которая могла бы позже послужить хорошей зацепкой для кампании.

Когда вы говорите «да», вы открываете больше возможностей. Представьте, что вы сказали, что гильдия магов есть. Вы можете выбрать имена из подготовленного списка. Вы можете собрать вместе готовые наполовину сцены испытания навыков и устроить из них сцену, через которую нужно пройти персонажам, чтобы получить доступ к записям магов. Вы можете использовать карты мини-подземелий для описания библиотеки, если ИП решат проникнуть туда тайком, а потом устроить до кучи сцену с големом или другой охраной. Посмотрите в свои записи о кампании и подумайте, что может помочь ИП в поисках лица, скажите им, что после долго изучения записей магов они нашли нужную информацию.

Вместо урезания возможностей вы сделали свою кампанию богаче, а вместо разочарования игроков вы вознаградили их за творческое мышление и непредсказуемый выбор. Сделайте запись о придуманных вещах, о заговоре магов (добавьте в записи кампании) и используйте их позже в своей кампании. Все счастливы!

ОКОНЧАНИЕ

Как мы выяснили в разделе о регулировании темпа (стр. 24), два наиболее удачных момента для окончания сессии — во время отдыха после кульминационной сцены или в тревожный момент. Как заканчивать — решать вам, но будьте уверены в том, что оставили чуть-чуть времени в конце сессии для подведения итогов.

Окончание сессии — необычный момент. Это возвращение к социальной активности начала игры. Прислушивайтесь в это время к игрокам, даже если ваше внимание захвачено другими вещами, такими как выдача опыта или сокровищ. То, что делают ваши игроки в конце сессии — лучшая обратная связь, посылаемая ими, а также огромный источник идей для вашей подготовки.

В конце сессии игроки скажут вам, что им понравилось больше всего, были ли испытания и вознаграждения соответствующими, что они думают о том, на что способен злодей и что они собираются делать дальше. Обычно они не говорят об этом напрямую, это скрывается в их разговорах о ночном приключении в конце сессии.

Используйте эту информацию, чтобы сказать «да» игрокам, как мы только что обсуждали в разделе про импровизацию. Подготовьте для игроков то, что они обсуждали в конце сессии. Возможно, их размышления о планах злодея куда лучше ваших идей, или их взгляды могут добавить полноты в составленную вами схему. Слушайте и составляйте свои планы соответственно, и тогда ваши игроки почувствуют, что они всё-таки часть истории.



РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Иногда в вашей игровой группе, приключении, или даже кампании начинаются проблемы. Помните, что игроки играют для получения удовольствия, и они, прежде всего, люди. У них есть свои жизненные нужды и мотивации, которые могут воздействовать на игру. Лучшее, что вы можете сделать — это не впадать в панику, быть честным, выслушать и ответить на то, что скажут игроки по поводу возникших проблем.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Искатели приключений рискуют. В любой сцене персонаж может проиграть. Например, в боевой сцене цена поражения — возможная смерть одного персонажа или группы целиком.

Игроки привязываются к своим персонажам. Это естественно. Персонаж выражен вложением большей части времени за столом, а также большим эмоциональным вложением. Наибольшей проблемой при смерти персонажа является чувство обиды.

Лучший способ избежать обиды, связанной со смертью персонажа, быть честным и быть уверенным, что игроки знают, что вы честны. Открытые броски перед ними помогут вам в этом. Игроки будут знать о том, что вы не жульничаете в пользу чудовищ, или не выбираете одного персонажа для наказания (смотрите «броски костей» на стр. 15 о выгодах и подвохах открытых бросков).

Никогда не наказывайте персонажа за поведение его игрока и не таите злобы. Это наиболее быстрый путь подорвать доверие к вам, как к Мастеру, и как к честному арбитру правил. Поставьте игроков лицом перед их глупыми действиями, но будьте уверены, что дали подали достаточно знаков для понимания ими того, что их действия безрассудны и предоставьте любую возможность для изменения решения.

Ваши игроки должны знать, что вы честны при разработке сцены, что вы изначально не ставите их в безвыходное положение. Хорошо когда они проходят сложную сцену, и иногда встречают чудовище, которое не могут победить. Но это не честно, если у них нет возможности узнать, что враг им не по силам, или что нет возможности к отступлению. Пугайте их, но не ловите в западню.

Когда персонаж погибает, обычно решение о том, что произойдет дальше, принимает группа. Некоторые игроки с радостью создают нового персонажа, особенно если им хочется использовать новые возможности. Не штрафуйте нового персонажа в группе. Новый участник должен начать с тем же уровнем, что и весь

отряд, и быть соответственно экипирован.

Вы можете захотеть отговорить игроков от создания клона погибшего персонажа с добавкой «П» к его имени, или с незначительными изменениями. Это абсолютно неестественно и пересекается с ощущением игроком фантастического мира как с правдоподобным логическим местом. Но с другой стороны, копирование персонажа может прекрасно сочетаться со стилем и важностью игры, сохраняя движение вперед.

Если персонаж получил несколько уровней, то его смерть — это потеря вложенного времени и энергии. К счастью, мёртвые персонажи могут быть возвращены к жизни. Наиболее очевидный способ — это ритуал Оживление Мёртвых, описанный в *Книге игрока* (стр. 308). Этот способ подразумевает трату командой 8 часов на проведение ритуала и отдых после этого.

На эпических уровнях многие персонажи могут вернуться к жизни прямо посреди битвы разными способами (способности эпического предназначения, зелья, и т.п.). В данном случае, смерть — это не более чем лежащий полицейский, но последствия поражения могут быть куда хуже смерти.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Это иногда случается: вы ошибаетесь. Это не значит, что вы плохой Мастер. Это значит, что вы человек. Гораздо важнее то, как вы будете работать над этими ошибками.

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Вы не должны знать правила в совершенстве, вы должны быть готовы как минимум обсудить правильность применения правила в любой ситуации. Вам так же нужно сохранять темп движения игры, а это подразумевает, что вы должны пресекать дискуссии. В процессе игры скажите одному игроку сделать заметку о ситуации и как вы её трактовали, а после сессии или сцены вернитесь к ней.

Если вы поняли, что совершили ошибку, признайте это. Если вы этого не признаете, то потеряете доверие игроков. Затем, если необходимо, донесите это до игроков. Если ошибка по итогу сцены оказалась значительной, сделайте всё, чтобы её компенсировать. Вы можете дать персонажам чуть больше опыта, или чуть больше сокровищ, или повлиять на исход в контексте всего приключения. Возможно, в итоге, тот гoblin не сбежал, чтобы предупредить огров.

СЦЕНА СЛИШКОМ СЛОЖНА

Иногда сложно заранее определить, насколько сцена будет сложной. Бросить чудовище 13-го уровня на команду 9-х уровней зачастую хорошо, но если существо обладает регенерацией, аннулирующей весь урон, который способны нанести персонажи, то выжить в таком бою им будет крайне сложно.

Если вы видите, что персонажи наверняка проиграют в сцене, вы можете:

- ♦ дать персонажам путь к отступлению;
- ♦ умышленно совершать чудовищем неправильные действия;
- ♦ «забыть» посмотреть, не восстановились ли таланты чудовища;
- ♦ придумать по сюжету причину, позволяющую чудовищу покинуть бой; или
- ♦ позволить чудовищу победить, но оставить персонажей в живых по каким-либо причинам.

Если вы позволили персонажам выйти победителями из сложной сцены, не выдавайте им опыт в полном объеме, так как это не соответствует заявленной сложности. Уменьшите вознаграждение опытом, как если бы сцена была на 1 уровень ниже.

СЛОЖНАЯ СЦЕНА СЛИШКОМ ЛЕГКА

Обычно это не проблема. Если для приключения нужна сложная сцена (например, вам нужно, чтобы злодей сбежал, но игроки находят способ предотвратить это), вы можете накрутить необходимую вам сложность. Приведите подкрепление. Дайте злодею новую способность, о которой игроки не знали.

ПЕРСОНАЖИ СТАЛИ

СЛИШКОМ СИЛЬНЫМИ

Персонажи становятся слишком сильными, если вы выдаёте много сокровищ, или вы создадите какой-то эффект, более сильный, чем предполагалось. Например, персонажи могут победить злодея, поражение которого не предполагалось, и заполучить его магический меч, на 6 уровней выше их уровня. Или вы можете поместить магический фонтан в своё приключение и решить, что, отпив из него, персонаж получает дополнительный талант на сцену, но оказывается, что он позволит персонажу нанести больший урон, чем положено по уровню.

- ♦ **Решение в игре:** Придумайте способ изъять предметы у игроков. Возможно, меч злодея обладает самосознанием, и может путешествовать при помощи полета или телепортации. Получение его может стать заданием, которым персонажи будут заняты, пока не достигнут достаточно высокого уровня, чтобы владеть мечом, не нарушая баланса игры. Талант, даруемый магическим фонтаном, может быть ограничен в использовании по количеству. После нескольких использований магия рассеивается.
- ♦ **Решение вне игры:** Поговорите с игроками, объясните, что допустили ошибку, и попросите их самих отказаться от сверхмощного предмета или талантов. Игроки со стажем отдадут себе отчёт в том, что игра более интересна, когда испытания адекватны, и они помогут вам в решении проблемы.

РАЗМЕР ГРУППЫ

В этой книге содержатся правила и руководства для вождения группы от четырех до шести персонажей. Если ваша группа выходит за рамки этого количества, то есть несколько выходов из ситуации.

МАСШТАБИРОВАНИЕ

Основные правила создания сцен легко масштабируются для больших или меньших групп. Если у вас только три игрока, используйте трёх чудовищ того же уровня в качестве основы для сцены уровня персонажей. Вам также стоит соблюдать баланс между разными ролями чудовищ.

МЕНЬШЕ ЧЕТЫРЁХ

Маленькая группа не сможет использовать четыре основные роли. Если у вас только три персонажа, вы можете обойтись без контроллера или атакующего, ценой уменьшения наносимого урона. Сложно нормально играть с двумя персонажами, но можно. Атакующий и лидер, наверняка, будут лучшим вариантом. Они сочетают высокий урон с выносливостью, что сохранит пару в живых. Если вы ведёте игру только для одного персонажа, защитник или лидер лучше всего — остаться в живых наиболее важная задача. Смотрите «создание отряда» на стр. 10 для большей информации о ролях персонажей и о том, как обходиться без отсутствующих ролей.

БОЛЬШЕ ШЕСТИ

Основная проблема большой группы — поддержание порядка за столом и сохранение ритма боя. Вне боя обозначьте лидера группы, который потом будет единолично сообщать вам, что делает отряд. Очень сложно одновременно понять шестерых человек, пытающихся сказать вам, что они делают. В битве старайтесь держать игроков на своих местах. Удостоверьтесь, что у вас есть надёжный способ отслеживания инициативы (смотрите стр. 38) и заставляйте персонажа совершать промедление, если его игрок слишком долго решает, что будет делать.

С чрезвычайно большими группами вы должны быть уверены, что в ваших сценах задействовано достаточно места, чтобы разместить всех персонажей и всех чудовищ с учётом их передвижений и тактического позиционирования. Площадь 10 на 16 клеток — это необходимый минимум для группы в семь и более персонажей.

ПОДГОНКА ПО РАЗМЕРУ

Дизайн приключения также важен. Не посылайте большую группу на задание, требующего проникновения, отслеживания или переговоров. Большие группы больше подходят для боевых ситуаций и прямых столкновений со столь же большими группами чудовищ. Малые группы, с другой стороны, идеальны для заданий, требующих скрытности и утончённости, особенно, если игроки создают персонажей, нацеленных на это. Приключения, нацеленные на

шпионаж, интриги или на взаимодействие, могут быть весьма эффективными с малой группой.

ПРОБЛЕМНЫЕ ИГРОКИ

Иногда проблемы за игровым столом возникают не в вашей игре, а в игроках. Мы не можем сказать вам, как разбираться со всеми проблемами между друзьями. Однако некоторые ситуации в игровой среде встречаются довольно часто, и мы подскажем, как вести себя в них. Так как эти ситуации, в действительности, проблемы с игроками, то чтобы найти решение, вы должны вынести большинство из них за пределы игры.

ОЖИДАНИЯ

Большинство проблем с игроками возникает из-за разных ожиданий от игры. Вы ожидаете другого хода событий или наслаждаетесь другими аспектами. Зачастую, вы можете сохранить гладкий ход игры, раскрыв свои ожидания до возникновения проблем, чётко понимая ожидания ваших игроков. Отнеситесь к их выбору и пожеланиям серьезно. В идеале, вы найдете стиль игры, удовлетворяющий каждого.

НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЕ ИГРОКИ

Зачастую люди играют в D&D потому что игра позволяет им, посредством персонажа, делать вещи, которые не сделаешь в реальной жизни — сражаться с чудовищами, использовать заклинания, побеждать зло во славу добра. Некоторые люди играют потому что D&D позволяет им почувствовать себя дикими, приносить опустошение в города, совершать преступления или предавать своих союзников. То, что они хотят от игры никак не связано с героическими приключениями, они используют правила игры для воплощения своих антисоциальных фантазий.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Если я веду пробную игру по D&D, и я не знаю хорошо людей, собравшихся за игровым столом, я полагаюсь на простой способ отслеживания инициативы. Он сляпан наспех и не подходит для бывалых игроков, но очень удобен, когда вам нужно сосредоточиться на обязанностях Мастера.

Я заставляю всех игроков сделать бросок инициативы перед началом сражения. Первым ходит тот, у кого выпало больше, конечно. Затем я назначаю порядок инициативы, начиная с этого игрока по часовой стрелке. Чудовища ходят когда очередь за столом доходит до меня. Это прекрасно действует в показательных играх, но когда продвинутые игроки начинают откладывать действия, или пропускать ходы, всё выбивается из колеи.

Пользуйтесь этим способом, когда хотите провести игру для своих младших родственников, одноклассников или других друзей, интересующихся тем, как работает D&D. Во всех остальных случаях используйте правила.

— Брюс Корделл

Поговорите с вашими игроками, коснитесь вновь типа игры, который вы хотели бы видеть. Если проблемы исходят лишь от одного игрока, то идеальным выходом будет ультиматум: если неконтролируемый игрок хочет продолжать играть с группой, он должен прекратить быть разрушительным и начать играть как часть команды.

Игроки Прима Донны

Некоторые игроки считают, что игра должна вращаться вокруг них, даже если они этого не говорят напрямую. Они требуют к себе внимания, указывают другим игрокам, что им делать, присваивают лучшие магические предметы себе и устно задирают других игроков. Вне игры, укажите, что поведение игрока мешает другим получать удовольствие от игры и попросите игрока утихомириться, или, если это необходимо, попросите его покинуть группу.

Знатоки Правил

Вы не обязаны быть экспертом правил, чтобы быть Мастером, но это не значит, что другой игрок может присваивать себе эту роль. Знатоки правил — это игроки, которые оспаривают решение Мастера, апеллируя правилами. Вы должны быть рады игрокам, знающим правила. Они помогут, когда вам сложно или вы допускаете ошибки. Но даже полезные знатоки правил становятся проблемой, когда постоянно поправляют вас или дают советы, которые просто не верны. Гораздо хуже игроки не способные принять отрицательный ответ, которые формируют из правил амбразуру и ошибочное мнение, что их персонажи могут вытворять.

Для некоторых знатоков правил достаточно договоренности об обсуждении правил после игры. Не отвергайте небольшие поправки до тех пор, пока они не станут слишком частыми.

Если игра останавливается, в то время как знаток правил пытается найти специфическое правило или сноску, позвольте ему заниматься этим столько, сколько влезет, а сами, с остальной частью игроков, продолжайте игру. Персонажи знатоков правил выпадут из игры на столько, насколько нужно. Чудовища не атакуют их, и они уходят в неопределенность. Это решение сделает других игроков счастливыми, так как они продолжают играть в D&D, вместо того, чтобы позволить одному игроку остановить игру.

Сочетание Вкусов Игроков

Множество игровых групп схожи в своих вкусах и мотивации. Часто можно увидеть целую команду из актёров или убийц. Очень просто вести такие группы, пока ваши вкусы совпадают. Гораздо сложнее угодить игрокам одной группы с очень разными интересами.

Вы можете избежать проблем, изначально определив мотивацию каждого игрока в группе, после чего подправив сцены в своих приключениях. Обсуждение мотивации игроков на стр. 8 предлагает способы для удовлетворения интересов каждого. Не пытайтесь провести с группой из актёров банальное исследование подземелий, и не ждите, что группа из убийц будет прокладывать себе путь через дворцовые интриги посредством переговоров. Если вы потратите часть своего времени на подготовку для пересмотра приключений, учитывая мотивации игроков, а затем разработаете дополнительные сцены или элементы сцен, которые чем-то заинтересуют их, то избежите множества проблем, зависящих от вкусов игроков.

Другие проблемы появляются когда игроки, считающие, что их уникальный стиль игры лучше других, теряют терпение, если сцена ориентирована не на них. Такое чаще всего происходит с актёрами, смотрящими свысока на убийц и мощных игроков. Поработайте с этой ситуацией, объяснив этим выскочкам (за пределами стола), что есть интерес группы в целом, а не одного игрока, и что убийцы терпеливо выносят нацеленные на ролевой отыгрыш сцены. Актёр должен проявить ту же терпимость по отношению к убийцам в группе.

В самой же игре вы можете разработать единичные сцены, учитывающие мотивации многих игроков. Представьте неравный бой персонажей игроков против небольшой армии орков, когда убийцы счастливы. В середине битвы появляется молодой дракон. Неожиданно бой может пойти по двум путям: дракон может помочь оркам в бою против персонажей, а может и наоборот. Все зависит от актёра в группе, создайте его личную сцену с отыгрышем, чтобы дракон помог команде. Все счастливы!



ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Когда братья и сестры, супруги, новые друзья или дети уже состоявшихся игроков вступают в игру, перед вами встает счастливая задача научить их играть в D&D. Обучение новых игроков не ваша работа. В чем-то это общая задача группы.

Что такое D&D?: Во-первых, самая важная и, возможно, самая сложная часть обучения новых игроков игре это объяснение, что же это за игра. Большинству людей близка концепция ролевых игр, основанная на их прошлом опыте или компьютерных играх, но они не понимают, как играть в D&D. Глава 1 из *Книги игрока* объясняет основы.

Базовая механика: Объясните основную механику игры: сделайте бросок проверки и сравните с защитой. Удостоверьтесь, что новые игроки могут найти к20 среди остальных кубиков, а потом объясните, что проверка означает бросок к20 с добавлением некоторого числа. Это суть базовой механики.

Что вы можете делать в игре: Объясните, что персонаж может пытаться сделать всё, что может представить игрок, а вы определяете, сработает ли это. Расскажите про три основных типа действия в бою: стандартное (основные моменты), движения (перемещение) и малое (действия, которые вы можете совершить, когда делаете другие действия). Удостоверьтесь, что игроки понимают правила размена на меньшее (использование действия движения вместо стандартного действия, например).

Чтение листа персонажа: Выделите ключевую информацию на листе персонажа (наверняка потребуется маркер, для обозначения этих мест). Объясните следующие понятия:

- ♦ **Класс и уровень** описывают вашу роль в группе и то, насколько вы сильны.
- ♦ **Хиты** — сколько урона вы способны вынести.
- ♦ **Исцеления** — сколько раз в день вы можете быть полечены, и насколько вы излечиваетесь за один раз.
- ♦ **Защиты (КД, Стойкость, Реакция, Воля)** — это значения, которые чудовища пытаются превзойти, когда совершают броски атаки по вам.
- ♦ **Скорость** — это количество клеток, на которое вы способны передвинуться за одно действие.
- ♦ **Таланты** — это атаки и другие особые вещи, которые вы способны совершать в бою и вне него.

Наставничество: Наконец, удостоверьтесь, что один более опытный игрок за столом будет помогать новым игрокам, особенно в бою.

Затем начинайте игру! Лучший способ научиться игре — это играть в неё.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

D&D, по своей сути, это череда сцен. Именно в сценах и происходит игра, там испытываются способности персонажей, и всегда присутствует шанс на провал задания. В сценах происходят события, когда игровые персонажи преодолевают какие-то трудности. В этой главе описываются боевые сцены, будь то сцены из опубликованных приключений или сцены, созданные лично вами.

Эта глава делится на два раздела:

- ♦ **Основы боя:** Как вести бой со стороны Мастера: подготовка, готовность чудовищ, захват врасплох, определение и отслеживание инициативы, советы по проведению боя (включая отслеживание отдельных чудовищ, состояний и эффектов) и заканчиванию сцены.
- ♦ **Дополнительные правила:** Правила по действиям, не описываемым правилами, а также укрытию, вынужденному перемещению, сражениям в воде, сражениям верхом, полётам, болезням и ядам.





Неважно, идёт ли отчаянный бой, важные переговоры, смелая попытка влезть на утёс или опасный бег по заполненному ловушками коридору, не забывайте о том, что вы узнали в предыдущей главе. Идёт не просто боевая сцена — это сражение героических искателей приключений с кошмарными чудовищами. Здесь не просто обмениваются цифрами и соревнуются в стратегическом перемещении фигурок по карте — это испытание навыков и решимости персонажей, столкнувшихся с достойным противником. Темп должен быть быстрым, повествование красочным, игроки — увлечёнными!

Ниже приводится краткая сводка того, как проводить боевую сцену. Далее будут приведены все инструменты, необходимые для выполнения этих шагов.

- ◆ Подготовьте всю необходимую информацию
- ◆ Определите готовность чудовищ и то, захвачены ли они врасплох
- ◆ Разложите сцену
- ◆ Определите инициативу
- ◆ Начните сражение
- ◆ Определите исход

Подготовка

Ещё до начала сражения у вас должна быть информация на руках. Если вы проводите опубликованное приключение, то большая часть этой информации у вас уже есть. В противном случае подготовьте её сами во время создания сцены.

- ◆ Пассивные проверки Внимательности игровых персонажей (смотрите описание навыка Внимательность в *Книге игрока*).
- ◆ Карта и описание местности, в которой происходит сцена. В описание может входить краткий текст, зачитываемый игрокам в начале сцены. Здесь же должно быть описание деталей, которые могут заметить персонажи в зависимости от пассивной проверки Внимательности.
- ◆ Характеристики противников в сцене. Здесь же должны быть их пассивные проверки Внимательности.

Готовность чудовищ

Чудовища и МП не всегда готовы к опасностям. Драконы могут спать, гоблины могут играть в карты, хотя им поручено охранять вход. Когда игровые персонажи приблизятся к сцене, определите готовность противников. Выберите одно из четырёх состояний: спящий, отвлечённый, готовый или настороженный.

Спящий: Противник (или целая группа врагов) не проснулся и практически ничего не знает о том,

что происходит рядом. Спящие противники получают штраф -5 к проверкам Внимательности.

У спящего противника нет заготовленной защиты, и проснувшись, он станет захваченным врасплох. В начале своего следующего хода он станет готовым, если присутствует очевидная опасность или отвлечённым, если очевидной опасности нет.

Отвлечённый: Противник занят чем-то, что требует внимания, или просто о чём-то думает. Отвлечённый противник получает штраф -2 к проверкам Внимательности.

Готовый: У этих противников есть при себе оружие, но оно может быть в ножнах, а не руках. Они просто выжидают. Они готовы не к определённой угрозе, а просто к абстрактной опасности. Большинство врагов, которых встретят ИП, находятся в готовом состоянии, если только ИП не будут вести себя чрезвычайно скрытно. Готовые противники не получают к проверкам Внимательности ни штрафов, ни бонусов.

Настороженный: Противники чувствуют угрозу и готовятся дать отпор. Они вынимают оружие и занимают выгодные позиции. Они готовятся к обороне, что может включать таланты, усиливающие их боевые способности. Они каждый раунд совершают активные проверки Проницательности. Если за 10 минут ничего не происходит, большинство переходит в состояние обычной готовности.

Захват врасплох

Определить, захвачен ли враг врасплох, обычно легко: если одна сторона узнала о присутствии другой стороны, оставшись в свою очередь незамеченной, то она застала врага врасплох.

В большинстве ситуаций захват врасплох просто невозможен. Два отряда, встретившиеся на дороге или продирающиеся через лес, увидят друг друга безо всяких проверок Внимательности. В этом случае никто никого врасплох не застает.

Можно застать врасплох, когда существа или персонажи активно прячутся. Персонажи могут пытаться проскользнуть между великанами, охраняющими подход к вражескому лагерю. Кобольды прячутся возле торгового пути, надеясь напасть на путешественников из засады. Фейская пантера крадёт по лесу, выискивая добычу. Если кто-то активно старается остаться незамеченным, он может застать противника врасплох.

В этом случае представитель отряда с наименьшим модификатором проверки Скрытности совершает проверку (это упрощение для экономии

времени). Любой представитель отряда, находящийся как минимум в 10 клетках от своих друзей, может совершить отдельную проверку. Сравните результат проверки с пассивной проверкой Внимательности существ, которые могут заметить крадущийся отряд. Существа, не заметившие скрывшихся персонажей, будут захваченными врасплох, если отряд атакует.

Закрытый обзор: Предметы или обстановка, заслоняющая обзор, могут помочь захватить врага врасплох. Персонажи стоят в подземелье за дверью. Болото покрыто густым туманом, жутко подсвеченным полной луной. ИП, ставшие невидимыми, крадутся к древнему дракону.

Заслоняющие обзор условия позволяют персонажам или существам совершить проверку Скрытности и стать незаметными. Если персонаж или существо просто находится вне обзора, это не делает его скрытым. Начиная со средних уровней врага редко удастся застать врасплох, не задействовав Скрытность. Существо, желающее застать врага врасплох в густом тумане и других похожих условиях должно стараться вести себя тихо и оставаться незамеченным, совершая проверки Скрытности.

Дверь подземелья не только заслоняет обзор, но ещё и приглушает звук, облегчая персонажам задачу незаметного подхода к врагу. Персонажи могут перемещаться за дверью и оставаться незамеченными, если ведут себя довольно тихо. Они могут слушать через дверь, совершая активные проверки Внимательности, а могут просто ворваться внутрь.

Персонажей нельзя застать врасплох, когда те вламываются через дверь, готовыми к сражению. Они могут подслушивать под дверью, чтобы знать, с чем им предстоит столкнуться, и у противника уже не будет элемента неожиданности. Другое дело если противник в комнате прячется, ведь персонажи ворвутся внутрь и не увидят ничего опасного, пока враг не выскочит из засады.

Обратитесь к приведённой ниже таблице «прослушивание через дверь», в которой указана Сл проверок Внимательности персонажей, которые пытаются что-то услышать через дверь. После этого ответьте на два вопроса и тогда вы сможете решить, застали ли ИП противника врасплох.

♦ *Слышат ли противники приближение ИП?* Если ИП перемещаются с обычной скоростью по подземелью и не пытаются вести себя скрытно, то

противник за дверью услышит их, преуспев в проверке Внимательности со Сл 25 (активной или пассивной). Если ИП вели себя тихо, то они совершают проверку Скрытности с бонусом +5 (за счёт приглушения дверью звука), которая и станет Сл для проверок Внимательности врага. Если противники слышат персонажей, то их нельзя застать врасплох.

♦ *Выдали ли ИП своё присутствие?* Если персонажи активировали ловушку на двери, вызвали срабатывание сигнализации в предыдущей комнате или не смогли выломать дверь с первого раза, то противник узнаёт об их присутствии и его уже не застать врасплох.



ПРОСЛУШИВАНИЕ ЧЕРЕЗ ДВЕРЬ

Сл Внимательности*	Звуки, которые услышат ИП
Проверка Скрытности противника + 5	В комнате тихо перемещается противник
5	Идёт сражение или громкий разговор**
15	Обычный разговор или совершение ритуала**
15	Открытие и закрывание дверей (и подобные звуки)
25	Тихий разговор, шёпот*
35	Подготовка к бою (вынимание оружия и так далее)

* Добавьте 2 к Сл, если персонажи находятся более чем в 10 клетках от двери.

** Если вы превысили Сл как минимум на 5 единиц, и знаете язык, на котором идёт разговор, то вы можете понять, о чём идёт речь.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Прерывает ли герцог переговоры, или гоблины выскакивают из засады, но именно проверка инициативы знаменует начало боевой сцены.

Технически инициатива это проверка Ловкости (половина уровня + модификатор Ловкости + прочие модификаторы). У каждого противника в *Бестиарии* или опубликованном приключении уже прописан модификатор проверки инициативы, но его легко вычислить для любого существа на ходу.

Конечно, каждый игровой персонаж совершает свою проверку инициативы, но их противники этого не заслуживают. Совершите по одной проверке для каждого вида противников в сцене. Например, если в сцене участвует один орк глаз Груумша, два орка берсерка, два орка налётчика и три орка воина, то совершите по одной проверке для каждого из четырёх видов орков. Теперь, в порядке инициативы, все орки воины будут ходить одновременно, все орки налётчики тоже одновременно, и так далее.

Конечно, отдельные чудовища могут выжидать и заготавливать действия, так что орки налётчики в конце сцены могут действовать уже в разные моменты инициативы. Чудовища также могут заготавливать действия в пределах своего хода, не изменяя места в порядке инициативы. Например, орки налётчики могут оба окружить одного врага и совершить обе атаки с боевым превосходством. Технически же первый

подходит, заготавливает действие атаки, и ждёт, когда второй встанет в нужную позицию, но выглядит это абсолютно одинаково.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Разные Мастера по-разному отслеживают порядок инициативы в бою. Используйте тот метод, который больше подходит вам и вашим игрокам. Двумя основными факторами в отслеживании порядка является то, как вы отслеживаете заготовку действий и выжидание, и то, видят ли игроки порядок инициативы.

Карточки: Одним из эффективных методов отслеживания инициативы и прочей боевой информации является использование информационных карточек. У каждого персонажа есть своя карточка, а вы подготавливаете по карточке для каждой группы одинаковых противников. Когда игроки сообщат свои результаты проверки инициативы, запишите числа на их карточках и отсортируйте карточки по порядку, после чего вставьте в нужные позиции карточки противников. После этого берите карточки сверху, перекладывая вниз колоды после окончания хода.

Когда персонаж заготавливает действие, было бы неплохо изменить позицию карты. Например, пусть она немного торчит из колоды. Когда персонаж совершит заготовленное действие, вытащите карту и поместите её в нужное место (до или после



существа, вызвавшего срабатывание действия). Если персонаж выжидает, сделайте то же самое. В качестве альтернативы (особенно если у вас большой отряд), можете отдать карточку игроку, и пусть он сам скажет, когда он приступит к действиям.

При использовании карточек игроки имеют мало представления о порядке ходов. Они не знают, когда будут ходить противники, пока те не подействуют, и именно это нравится некоторым Мастерам. С другой стороны, они будут часто забывать о приближающемся ходе. Эту проблему можно устранить, если называть не только имя персонажа, который будет действовать сейчас, но и того, кто будет ходить следующим, чтобы он готовил свои действия.

Примеры таких карточек, как для ИП, так и для противников, можно найти на странице 220.

Видимый список: Для отслеживания инициативы можно использовать доску для надписей. Когда игроки сообщат свои результаты проверки инициативы, запишите их по порядку (от большего к меньшему), оставив между именами пространство. Можете сразу вписать туда результаты проверок противников, или добавлять по мере совершения ими ходов.

Когда персонаж заготавливает действие, сделайте рядом с его именем пометку. Когда он выполняет заготовленное действие, сотрите его с предыдущего места и поместите в новую позицию. Если персонаж выжидает, можно сделать то же самое или стереть, а

игрок сам скажет, когда и куда его вписать.

Эту систему можно улучшить, используя магниты с именами персонажей и противников. Перемещать их ещё проще чем стирать и заново писать имена.

Видимый список позволит всем видеть порядок ходов. Игроки знают когда будут их ходы, и они смогут заранее планировать свои действия. С другой стороны, видимый список означает, что придётся постоянно писать и стирать, что в сложном бою немного замедлит сражение.

Как вариант, можно попросить одного из игроков отслеживать инициативу, хоть на доске для записей, хоть на кусочках бумаги, которые все будут видеть. Это снижает вашу нагрузку, и у вас останется больше времени для того, чтобы следить за ходом сражения. С другой стороны, теперь у вас могут появиться проблемы по запоминанию того, когда ходить вашим чудовищам!

Список за ширмой: Можно отслеживать инициативу в списке, который игроки не увидят: это будет или ваша собственная доска для записей или клочок бумаги. Некоторые говорят, что этот метод сочетает худшие качества двух предыдущих: игроки не знают порядка действий, и вам придётся постоянно переписывать порядок действий. Однако многим Мастерам нравится, что сражение контролирует тот, кто должен — они сами.

3



WILLIAM O'CONNOR

39

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

В 9 главе *Книги игрока* есть всё, что нужно знать о механике сражения. Здесь приводятся лишь советы о том, как проводить их без помех.

ОПИСАНИЕ СОСТОЯНИЙ

В разделе «выдача информации» (страница 26) сказано, что нужно выдавать игрокам самую важную для сражения информацию. Не стоит заставлять их врасплох неожиданными способностями, обязательно описывайте состояния и предупреждайте о возможных опасностях окружающей среды.

ЧУДОВИЩА И ПЕРСОНАЖИ

БЕЗ СОЗНАНИЯ

Не бейте персонажей, если они уже при смерти. Если персонаж потерял сознание, противники переключатся на тех, кто ещё способен сражаться. Обычно чудовища не причиняют намеренно урон поверженным врагам.

Некоторые чудовища заинтересованы лишь в еде, и они могут оттаскивать поверженных персонажей в сторону, чтобы насладиться едой в тишине. Обычно это согладалаи, привязанные к месту сцены, как в случае пещерных душителей. На оттаскивание персонажа потребуется время (если только чудовище не обладает огромной силой), так что у других персонажей будет шанс спасти своих павших товарищей.

ДОПУСТИМЫЕ ЦЕЛИ

Если эффект таланта проявляется при попадании по цели (или когда хиты цели уменьшаются до 0), то он действует только если цель представляла серьёзную угрозу. Персонажи не могут таскать за собой мешок с крысами, дабы лечиться, ударяя этих несчастных животных.

Если эффект таланта действует и на союзников персонажей, то при определении количества этих союзников пользуйтесь здравым смыслом. D&D это игра, в которой отряд искателей приключений сражается с группами чудовищ, а не игра, в которой сталкиваются огромные армии. Если читать буквально, то военачальник может своим талантом дать сотне «союзников» дополнительную стандартную атаку, но военачальники же не берут с собой войска, когда спускаются в подземелья. Эффекты талантов должны быть ограничены числом целей размером с отряд плюс, возможно, 1—2 дружественных МП, а не нанятые солдаты и всякие там носильщики.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ

ПРОТИВНИКОВ

Отслеживание отдельных противников, когда те начнут получать урон или использовать перезаряжаемые талант, тоже усиливает нагрузку на ваше сознание. Можно для разных противников одного вида использовать разные миниатюры. Запишите на листе хиты, использованные таланты и описание миниатюры, использованной для этого противника. Можно пометить миниатюры крошечными метками.

На этот же листок можно добавить то, кого атакует

противник. Если вы будете знать, что у ворга, атаковавшего Риту, осталось 14 хитов, то когда Рита ответит ударом (или волшебник атакует «того, кто нападает на Риту»), вы будете знать, кому приписать урон.

Одним из способов отслеживания перезаряжаемых талантов является использование этих талантов всеми противниками одновременно. Например, во втором раунде сражения, когда все адские гончие будут в выгодных позициях, пусть они выдыхают пламя. После этого каждый раз, когда отдельная адская гончая действует, совершайте бросок, чтобы увидеть, перезарядилось ли её атака, и если перезарядилась, то используйте её. Если гончая атакует не дыханием, то вы будете знать, что оно ещё не перезарядилось. Всё, о чём вам нужно будет помнить, это бросок на перезарядку в начале каждого хода существа.

Конечно, самый простой способ не всегда подходит. Умные противники не всегда используют перезаряжаемый талант сразу после перезарядки, к тому же существуют противники сразу с несколькими перезаряжаемыми талантами. В этих случаях отслеживайте ограниченные таланты так же, как отслеживаете хиты.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОСТОЯНИЙ

И ЭФФЕКТОВ

Отслеживание состояний может быть весьма затруднительным. Для противников используйте ту же технику, что описана выше. Отмечайте состояния и эффекты на карточках или там, где вы отслеживаете инициативу.

Игроки должны помнить о состояниях, в которых находятся их персонажи. Однако они могут забыть это, так как не горят желанием помнить о вредных состояниях, даже если не намерены сознательно обманывать вас. Отмечайте состояние персонажей на карточках или в списке. Можете сделать несколько карточек с описанными состояниями (и эффектами этих состояний) и вручать их игрокам, когда их персонаж входит в какое-то состояние. Если на листе персонажа лежит ярко-розовая карточка, то даже самый рассеянный игрок вспомнит состояние и не забудет совершить спасбросок от него.

Игроки должны помнить, каких противников они поместили своими особыми способностями (такими как *божественный вызов* паладина или *господство ужаса* воина). Поместите под миниатюры кусочки картона или магниты, чтобы обозначить эти цели, и тогда об этих эффектах никто не забудет. Жетоны другого цвета напомнят игрокам, какие противники и другие персонажи находятся в раненом состоянии.

ЧТО ДЕЛАЮТ ПЛОХИЕ ПАРНИ

У чудовищ и мастерских персонажей нет такого разнообразия действий в бою, которое есть у игровых персонажей. Часто одни таланты строятся на эффекте других. Не берегите сильнейшие таланты чудовищ и МП. Они могут умереть, так и не использовав их. Начинайте с больших орудий.

Простая тактика: В *Бестиарии* приводится основная тактика для каждого чудовища. Однако в большей степени на поведение чудовища в бою влияет его роль. Артиллерия избегает урона и предпочитает атаковать с расстояния. Налётчики много перемещаются и избегают прямой конфронтации. Солдаты и громилы сталкиваются с защитниками и лидерами отряда. Контроллеры встают так, чтобы их способности работали как можно лучше.

Умные чудовища: Умные чудовища действуют в бою не так как глупые. Показатель Интеллекта чудовища поможет вам решить, как оно действует. Умные существа планируют свои действия. Вампир может сосредоточить атаки на жреце, который причиняет урон излучением. Более глупые существа не планируют, а реагируют. Волк поворачивается и кусает того, кто ударил его или просто ближайшего врага.

ПОСЛЕ СЦЕНЫ

Когда сцена окончится, вам нужно описать последствия, поиски в комнате, отдых и выдать награду за сцену.

Последствия сцены: Сцены происходят не в вакууме. То, что происходит в одной сцене, влияет как на последующие сцены, так и на всё приключение.

Убежал ли кто-нибудь из противников ИП? Если да, то вам нужно определить, чем занят сбежавший враг. Большинство разумных существ побежит либо в укрытие, либо за помощью. То же чудовище, отдохнувшее и вновь готовое к сражению, может выжидать в другой комнате, вместе с более сильными союзниками.

ИП убили МП, важного для сюжета приключения? Определите, как смерть этого персонажа скажется на текущем сюжете.

Поиски в комнате: ИП используют проверки Внимательности для поиска в комнате интересных вещей, таких как сундуки с сокровищами, потайные двери и символы веры Зехира, одетые на схваченного в плен «доброго священника Пелора». ИП бродят по комнате, совершая множество проверок Внимательности. Если персонажи никуда не торопятся, то считайте, что им удалось выбросить на кубике «20», и используйте при этом наивысший модификатор Внимательности в отряде (фактически это лучшая пассивная проверка Внимательности +10). Считайте, что на это уйдёт 1—2 минуты поисков, и расскажите игрокам, что нашли их персонажи.

В опубликованных приключениях уже сказано, что можно найти в комнате и насколько это сложно. Для своих собственных приключений используйте таблицу «сложность и урон в зависимости от уровня» с 42 страницы и следующие рекомендации:

СЛОЖНОСТЬ ПОИСКОВ В КОМНАТЕ

Сл Внимательности	Что ИП может найти
Лёгкая	Что-нибудь ценное в сундуке с мусором
Средняя	Ценная вещь, спрятанная в неочевидном месте
Средняя	Секретный рычаг или отделение в предмете
Сложная	Среднестатистическая потайная дверь

Отдых: Когда бой закончится, ИП могут быстро восстановить силы привалом, или совершить продолжительный отдых, чтобы полностью восстановить здоровье, таланты, а также сбросить единицы действия (смотрите «отдых и восстановление» на 263 странице *Книги игрока*).

Награды за сцену: Обычными наградами за сцену являются единицы опыта, единицы действия, привязанные к вехам, и сокровища. Более подробно эти награды рассмотрены в 7 главе.

Единицы опыта: Вы можете выдавать персонажам опыт в конце каждой сцены, или подождать продолжительного отдыха, или выдать опыт в конце сессии. Для этого просто поделите сумму опыта за сцену на всех присутствующих персонажей.

Единицы действия: Если персонажи достигли вехи, дайте им по 1 единице действия.

Награда за задание: Если персонажи выполнили основное или дополнительное задание, скажите им об этом, и выдайте опыт на следующем продолжительном отдыхе или в конце игровой сессии.

Сокровища: ИП могут найти сокровища, либо в виде ценностей, либо в виде магических предметов, которые можно использовать. Игроки сами распределят найденные сокровища между собой.

КОГДА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ СЦЕНА?

Обычно сцены отделяются друг от друга привалом и небольшим временем на перемещение с одного места на другое, даже если это всего лишь пересечение комнаты, чтобы подойти к следующей двери. Сцена заканчивается когда все противники мертвы или убежали, а персонажи совершают привал, чтобы восстановить хиты и таланты на сцену. Следующая сцена начинается тогда, когда персонажи столкнутся с новыми противниками.

Эффекты, длящиеся «до конца сцены» в действительности длятся примерно 5 минут. Это означает, что они никогда не перейдут из одной сцены в другую, так как сцены разделяются привалом. Если персонажи используют их вне сражения или проходят несколько сцен, подряд, не совершая привала, эффект будет действовать ровно 5 минут.

Что если персонажи не совершают привала? Иногда у них просто нет другого выбора. Возможно им нужно добраться до комнаты верховного жреца до того как туда попадёт наёмный убийца! Иногда они просто решают сделать так, чтобы не пропал эффект, длящийся до конца сцены. В любом случае, начинание новой сцены, не совершив привала после предыдущей, делает сцену более сложной.

Если вы создаёте сцены, предполагая, что персонажи переходят из одной в другую без привала, то считайте их одной большой сценой. Если персонажи вдруг решат пойти в новую сцену без отдыха, то вам, возможно, придётся уменьшить сложность следующей сцены.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые боевые ситуации происходят так редко, что правила, описывающие их, не были включены в *Книгу игрока*. В частности, это сражение верхом и сражения под водой.

ДЕЙСТВИЯ, НЕ ОПИСАННЫЕ ПРАВИЛАМИ

Именно присутствие вас, Мастера, делает D&D такой великолепной игрой. Благодаря вам игроки могут попытаться совершить всё, что только взбредёт им в голову. Это означает, что вы должны решать, что происходит в результате необычных действий, совершённых игроками.

Используйте «лучшего помощника Мастера»: Вот простое руководство, которое поможет вам рассудить любую необычную ситуацию: чрезвычайно благоприятные обстоятельства предоставляют бонус +2 к проверке или броску атаки (или предоставляют боевое превосходство). Чрезвычайно неблагоприятные обстоятельства накладывают штраф -2.

Сделайте действие проверкой: Если персонаж пытается совершить действие, которое может не получиться, используйте проверку. Для этого вам нужно знать, что проверять и сложность проверки.

Атаки: Если действие по существу является атакой, используйте бросок атаки. При этом может использоваться оружие и КД цели, или проверка Силы или Ловкости против любой защиты. Для атаки используйте соответствующую защиту цели. Для соревнования между двумя существами используйте встречную проверку.

Другие проверки: Если действие связано с навыком (Акробатика с Атлетикой покрывают множество акробатических трюков, которые персонажи могут попытаться совершить в бою), используйте эту проверку. Если навык или бросок атаки не очевиден, то используйте проверку характеристики. Просмотрите приведённую ниже

таблицу «сложность и урон в зависимости от уровня» и установите сложность согласно тому, насколько сложной задачей вы считаете задуманное игроком действие. Можно установить сложность и без таблиц, начав со сложности 5 (легко), 10 (средне) или 15 (сложно) и добавив половину уровня персонажа.

Импровизированный урон: Иногда нужно определить урон, не прописанный в правилах — например, персонаж запинаясь и падает в костёр или чан с кислотой. Выберите колонку в таблице «сложность и урон в зависимости от уровня», основываясь на тяжести эффекта. Используйте обычный урон для относительно слабых эффектов и того, что атакует раунд за раундом. Эти цифры примерно равны урону от неограниченной атаки чудовища. Используйте предельный урон, сопоставимый с особыми талантами чудовищ, для однократных вредоносных эффектов и массивного урона.

Пример: Шиера, плут 8 уровня, хочет совершить классический приём — раскачавшись на люстре, пнуть ога в грудь, чтобы тот отшатнулся и попал в жаровню с углями. Для этого подходит проверка Акробатики.

Именно такие действия вы и поощряете в своей игре, поэтому назначаете среднюю сложность: таблица выдаёт Сл 14. Если она выполнит проверку, то схватится за люстру и полетит навстречу огру.

Теперь пинок. Шиера заинтересована в том, чтобы толкнуть врага, а не причинить урон, поэтому пусть она совершит проверку Силы против Стойкости ога. Если она выиграет проверку, то пусть толкнёт ога на 1 клетку, сбив при этом жаровню, и определите урон.

Используйте обычный урон, потому что иначе персонажи будут беспрестанно толкать огров в жаровни. Можно использовать высокий урон — урон огнём 2к8 + 5. Если бы Шиера использовала талант на сцену 7 уровня совместно со Скрытой Атакой, она могла бы причинить урон 4к6 (плюс модификатор Ловкости), так что это не такой уж большой урон.

СЛОЖНОСТЬ И УРОН В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

Уровень	Сложность (Сл)			Обычный урон			Предельный урон		
	Лёгкая	Средняя	Сложная	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий
1—3	5	10	15	1к6 + 3	1к10 + 3	2к6 + 3	3к6 + 3	2к10 + 3	3к8 + 3
4—6	7	12	17	1к6 + 4	1к10 + 4	2к8 + 4	3к6 + 4	3к8 + 4	3к10 + 4
7—9	8	14	19	1к8 + 5	2к6 + 5	2к8 + 5	3к8 + 5	3к10 + 5	4к8 + 5
10—12	10	16	21	1к8 + 5	2к6 + 5	3к6 + 5	3к8 + 5	4к8 + 5	4к10 + 5
13—15	11	18	23	1к10 + 6	2к8 + 6	3к6 + 6	3к10 + 6	4к8 + 6	4к10 + 6
16—18	13	20	25	1к10 + 7	2к8 + 7	3к8 + 7	3к10 + 6	4к10 + 7	4к12 + 7
19—21	14	22	27	2к6 + 7	3к6 + 8	3к8 + 7	4к8 + 7	4к10 + 7	4к12 + 7
22—24	16	24	29	2к6 + 8	3к6 + 8	4к6 + 8	4к8 + 8	4к12 + 8	5к10 + 8
25—27	17	26	31	2к8 + 9	3к8 + 9	4к6 + 9	4к10 + 9	5к10 + 9	5к12 + 9
28—30	19	28	33	2к8 + 10	3к8 + 10	4к8 + 10	4к10 + 9	5к10 + 9	5к12 + 9

УКРЫТИЕ

Правила определения укрытия из *Книги игрока* прямолинейны. Существо, находящееся за углом от атакующего, или защищённое местностью, получает укрытие. Значительное преимущество за счёт местности даёт отличное укрытие. Большую часть времени кроме этих правил вам ничего и не нужно.

Вы, как судья, сами решаете, есть ли у существа укрытие от атаки, основываясь на здравом смысле. Если вам нужны правила для более точного определения укрытия, можете использовать те, что приведены ниже. Эти же правила используются в игре *D&D Миниатюры*. Однако в D&D мы бы рекомендовали вам принять быстрое решение и играть дальше.

РУКОПАШНЫЕ АТАКИ

Укрытие в рукопашном бою обычно происходит от того, что цель находится в клетке за углом от атакующего и между ними находится стена или другое препятствие. Если цель атаки находится в одной клетке с колонной или деревом, то эта местность тоже предоставляет укрытие. Если атакующий пытается ударить цель между прутьями решётки, то у цели есть отличное укрытие.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УКРЫТИЯ ОТ РУКОПАШНЫХ АТАК

- ♦ **Задача цели:** То, что у цели есть укрытие от рукопашной атаки, должна доказать сама цель. Для этого нужно найти линию между атакующим и защитником, блокированную твёрдым предметом.
- ♦ **От угла к углу:** У цели есть укрытие, если хотя бы одна линия между углом пространства атакующего и углом пространства цели чем-то блокирована.
- ♦ **Более формально:** Если вам нужна чрезвычайная точность, то возьмите оба пространства, занимаемые атакующим и целью. Проведите воображаемые линии от всех углов пространства атакующего до всех углов пространства цели. Если хотя бы одна линия чем-то блокируется, то у цели есть укрытие (линия, идущая параллельно стене, не считается блокированной).
- ♦ **Отличное укрытие:** Отличное укрытие от рукопашных атак предоставляют только особые детали местности (такие как решётки и бойницы).

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Гораздо чаще укрытие возникает от дальнобойных атак, хотя бы из-за того, что атакующему сложно встать так, чтобы ничто не мешало ему целиться. В рукопашном бою обычно достаточно совершить шаг на 1 клетку, чтобы угол стены не мешал бить, а стрелку придётся пересечь половину карты, чтобы чётко видеть цель, скрывающуюся за углом. Кроме того, что существа скрываются за углами, при дальнобойной атаке стоит помнить о том, что другие враги (потенциальные цели) между атакующим и целью тоже предоставляют укрытие.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УКРЫТИЯ ОТ ДАЛЬНОБОЙНЫХ АТАК

- ♦ **Задача атакующего:** При дальнобойной атаке атакующий должен доказать, что он хорошо видит цель. Для этого нужно доказать, что все линии от одного из углов его пространства доходят до всех углов одной клетки пространства цели.
- ♦ **Выберите угол:** Атакующий выбирает *один* угол занимаемой им клетки и проводит воображаемые линии от этого угла до всех углов *одной любой* из занимаемых целью клетки. Если ни одна из этих линий не блокируется твёрдым предметом или вражеским существом, то атакующий ясно видит цель, и цель не получает укрытие (линия, идущая параллельно стене не считается блокированной).
- ♦ **Укрытие:** Если вам что-то мешает стрелять, то у цели есть укрытие. Какой бы угол своего пространства вы не выбрали, одна или две линии от этого угла до всех углов пространства цели будут блокированы.
- ♦ **Отличное укрытие:** У цели есть отличное укрытие если какой бы угол в своём пространстве и какую клетку пространства цели вы не выбрали, всегда будут блокированы три или четыре линии. Если от каждого угла блокированы четыре линии, то цель нельзя атаковать.

БЛИЖНИЕ И ЗОНАЛЬНЫЕ АТАКИ

Ближние и зональные атаки функционируют как дальнобойные атаки за исключением того, что вы рассматриваете исходную клетку эффекта, а не существо, создавшее его. Дерево между существом и центром огненного шара защитит от попадания, а вот дерево между существом и волшебником никак не поможет цели.

Кроме того, в отличие от дальнобойных атак, никакие существа не предоставляют другим укрытие. Орк, попавший в огненный шар, не получит никакой защиты от второго орка, стоящего между первым орком и центром взрыва.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УКРЫТИЯ ОТ БЛИЖНИХ И ЗОНАЛЬНЫХ АТАК

- ♦ **Как у дальнобойных атак:** Вы определяете укрытие от этих атак так же как от дальнобойных атак, но с двумя исключениями:
- ♦ **Исходная клетка, а не атакующий:** Обращайтесь с исходной клеткой эффекта как с клеткой атакующего.
- ♦ **Существа не предоставляют укрытие:** Существа не предоставляют укрытие от ближних и зональных атак.

ВЫНУЖДЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И МЕСТНОСТЬ

Многие существа могут перемещать других по полю боя. Раздел «подтягивание, толкание и сдвигание» с 285 страницы *Книги игрока* описывает основные правила вынужденного перемещения. В игре может возникнуть лишь одна проблема, связанная с тем, как вынужденное перемещение взаимодействует с разными видами местности.

ВЫНУЖДЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И МЕСТНОСТЬ

- ♦ **Труднопроходимая местность:** Вынужденное перемещение не замедляется труднопроходимой местностью.
- ♦ **Заслонённая местность:** Вынужденное перемещение не позволяет перемещать существ через заслонённую местность (страница 61). Каждая клетка на пути перемещения должна быть пространством, в котором существо может нормально находиться.
- ♦ **Сложная местность:** Вынужденное перемещение может сделать некоторые таланты более эффективными или наоборот, мешать им, в зависимости от типа сложной местности (страница 61). Мастер может потребовать, чтобы цель вынужденного перемещения совершала проверку, как если бы она добровольно перемещалась в этой местности, с теми же самыми последствиями неудачи.
- ♦ **Опасная местность:** Вынужденное перемещение может помещать цели в опасную местность (страница 61). В этом случае цель получает право на спасбросок немедленно перед входом в опасную клетку. При успехе цель падает ничком на границе клетки перед входом в опасное место.

Если талант, перемещающий цель, позволяет атакующему следовать за целью, то атакующий не может войти в клетку, в которой упала цель.

Если вынужденное перемещение толкает Большое или ещё большее существо за край ямы, существо не упадёт, пока всё его пространство не окажется над ямой. В следующий ход цели она должна или полностью встать в пространство, которое может занимать или действием движения протиснуться в меньшее пространство на краю пропасти.

Мастер может позволить таланту, толкающему цель более чем на 1 клетку, полностью перенести существо над опасной местностью.

Хорошей тактикой является использование вынужденного перемещения для толкания, подтягивания или сдвигания существ на лёд, в яму или в облако кинжалов.

Сложная местность может сделать вынужденное перемещение более эффективным, но может и мешать ему, в зависимости от особенности местности. Например, если белый дракон толкнёт персонажа

на скользкий лёд, вы можете заставить персонажа совершить проверку Акробатики и пусть в случае провала он упадёт ничком. С другой стороны, если блуждающая насыпь толкнёт персонажа, находящегося в густой грязи, которая требует проверку Акробатики, чтобы перемещаться по ней, такая грязь может замедлить перемещение, уменьшая расстояние вынужденного перемещения на 1 клетку.

Цель, которую пытаются переместить в опасную местность (яма, пропасть, огонь), может избежать опасности, чтобы не падать с обрыва и не попадать в огонь. Цель совершает спасбросок немедленно перед входом в опасную клетку, причём успех означает, что существо падает ничком на последней клетке перед опасной зоной. Если использованный талант позволял существу следовать за целью, то атакующий не может войти в клетку, в которой цель упала ничком. Например, воин, пытающийся натиском сбить орка с утёса, не может войти в клетку с лежащим орком, если орк упал на краю обрыва.

Если хотите, можете позволить таланту, толкающему цель более чем на 1 клетку, перенести цель над опасной местностью. Представьте, как удар титана, толкающий персонажа на 3 клетки, откидывает его на противоположную сторону ямы.

У некоторых талантов этот эффект целенаправленно прописан, так что не стоит распространять его на все виды вынужденного перемещения. Опирайтесь на то, как эффект этого таланта выглядит в игровом мире. Если удар отрывает существо от земли, а также в конце толчка сбивает с ног, то можете решить, что такой удар переносит цель над опасной местностью.

Возвышенности

Когда создаёте сцену, не помещайте персонажей 1 уровня на край 30-метрового утёса. Урона 8к10 от падения хватит, чтобы умереть даже стойкому воину.

Ниже в таблице приведены расстояния падения согласно суровости их последствий на персонажей определённого уровня. Болезненное падение причинит серьёзный урон персонажам указанных уровней, но не должно убить персонажа, если только тот не находится в раненом состоянии. Опасное падение может убить раненого персонажа, а здорового может сделать раненым. Смертельное падение убьёт слабого персонажа, наверняка сделает любого раненым, и даже самым стойким будет причинён значительный урон.

ОПАСНОСТЬ ПАДАНИЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ ПЕРСОНАЖА

Уровень	Болезненное	Опасное	Смертельное
1—5	6 м (20 фт)	9 м (30 фт)	12 м (40 фт)
6—10	9 м (30 фт)	15 м (50 фт)	21 м (70 фт)
11—15	12 м (40 фт)	21 м (70 фт)	33 м (110 фт)
16—20	18 м (60 фт)	27 м (90 фт)	42 м (140 фт)
21—25	24 м (80 фт)	33 м (110 фт)	51 м (170 фт)
26—30	27 м (90 фт)	39 м (130 фт)	60 м (200 фт)

СРАЖЕНИЕ В ВОДЕ

Сражение под водой — сложная вещь для сухопутных существ. Вода мешает перемещаться, течение и водовороты относят персонажей, а бурный поток остановит всех кроме самых опытных пловцов.

СРАЖЕНИЕ В ВОДЕ

При сражении в воде применяются следующие модификаторы:

- ♦ Существа, использующие таланты с ключевым словом «огонь» получают штраф -2 к броскам атаки.
- ♦ Персонажи, использующие оружие из оружейной группы копий и арбалетов не получают штрафов к броскам атаки при подводном сражении. Существа, использующие другое оружие, получают штраф -2 к броскам атаки.
- ♦ Существа перемещаются, используя скорость плавания. Существа без скорости плавания должны использовать навык Атлетики чтобы плыть, это подробно описано в *Книге игрока*.
- ♦ **Водные существа:** У существ из водной среды есть ключевое слово «водный». Они получают бонус +2 к броскам атаки по врагам без этого ключевого слова.

ПОДВОДНАЯ МЕСТНОСТЬ

Самое важное в подводной местности — это сама вода, особенно если вода не стоит на месте.

ПОДВОДНАЯ МЕСТНОСТЬ

- ♦ **Течение:** Течение тащит существ за собой. Когда вы плывёте в течении, вас перемещает в направлении течения на расстояние, определяемое его силой. Это эффект сдвига, в котором расстояние и направление определяется течением. Если хотите плыть против течения, надо потратить часть перемещения на борьбу с течением. Можно уменьшить эффект течения, а можно и полностью нейтрализовать его, если у вас хватает для этого перемещения.

Если течение сдвигает вас в другую клетку с течением, то вы игнорируете течение той клетки. Это касается всех клеток, по которым проносит вас течение, включая и конечную клетку.

Течение на картах обозначается направлением и расстоянием в клетках, на которое оно перемещает.

- ♦ **Прочая местность:** Труднопроходимая местность, укрытие и покров существуют и в подводном мире. Развалины затонувшего корабля предоставляют укрытие, а грязь, поднятая течением, предоставляет покров. Волны на море служат труднопроходимой местностью. Проще всего под водой получается перемещаться вверх и вниз. Существа могут нападать на персонажей со всех сторон, а не только в одной плоскости.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ТРЁХ ИЗМЕРЕНИЯХ

Воздушные и подводные сцены заставляют думать в трёх измерениях. Мастер, которому приходилось заводить противников под ИП, знает, как сложно уместить несколько миниатюр в одной клетке.

Возьмите определённую высоту, возле которой происходит основное действие сцены, и назначьте её «базовой» высотой. Теперь каждое существо будет либо выше, либо ниже этой высоты.

Поместив к6 или к4 рядом с фигуркой, можно обозначить её расстояние от базовой высоты в клетках. Кости одного цвета могут означать расстояние над базовой высотой, а кости другого цвета будут означать расстояние под базовой высотой.

Если противник находится точно над или под ИП, можете втиснуть две миниатюры в одну клетку. Да, места мало, но они там поместятся. Если вы боитесь, что фигурки упадут или их случайно толкнут, уберите миниатюры со стола, а вместо них поставьте небольшие заменители, такие как кубики, обозначающие их высоту.

Определить расстояние между двумя существами довольно легко. Определите расстояние между существами, как если бы они находились в одной плоскости, считая клетки как обычно. После этого вычислите разницу в высоте. Наибольшее из этих двух чисел и будет расстоянием между существами. Так как в D&D диагональное перемещение равнозначно обычному перемещению, это абсолютно точный метод. Если существо находится далеко в стороне, то по направлению к нему можно не учитывать переход вверх/вниз по диагонали. Аналогично, если существо находится где-то наверху, то во время вычисления высоты можно не учитывать смещения в горизонтальной плоскости.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Доблестный рыцарь скачет на бесстрашном коне навстречу синему дракону. Кавалерия dwarфов Граничных Гор верхом на гиппогрифах отражает налёт гарпий. Разведчики дроу верхом на огромных пауках перемещаются по потолку пещеры, наблюдая за посетителями, которые по глупости забрели на их территорию. Скакун, будь то обычная лошадь или дикая виверна, даст всаднику много вариантов действий в бою.

Скакун предоставляет всадникам три основных преимущества. Они быстрее большинства гуманоидов, они могут предоставлять особые режимы перемещения, такие как полёт или плавание, а самые яростные особи могут объединять свои боевые способности с атаками всадника.

Правила сражений верхом определяют отношения между всадником и скакуном. Правила объединяют действия и возможности двух существ, как если бы скакун и всадник были одним целым существом.

СЦЕНЫ СО СКАКУНАМИ

По этим правилам ИП используют скакунов самым простым и наиболее сбалансированным путём. Если вы решите, что злой волшебник, противник ИП разъезжает на виверне, вы добавляете в сцену НИП и чудовище, и позволяете им каждому совершать отдельный набор действий. Волшебник будет перемещаться вместе с виверной, но атаки они будут совершать по раздельности, каждый свой набор. Сцена будет сбалансированной, так как вы учли обоих противников и назначили за них опыт.

Вы можете позволить ИП и существу, на котором он едет, совершать отдельные наборы действий, особенно если скакун — сильное разумное существо, такое как дракон. Однако так вы добавляете в отряд дополнительного персонажа. Если вы так поступите, добавьте в сцену ещё чудовищ, чтобы сумма опыта за них равнялась опыту, выдаваемому за скакуна. При выдаче опыта персонажам вычтите этих «бонусных» чудовищ из суммы опыта за сцену. Это правило следует использовать когда уровень чудовища равен уровню отряда, превышает его, или не более чем на два уровня ниже уровня персонажей. Низкоуровневые скакуны слишком слабы, чтобы оказывать на сцену значительный эффект. Как всегда, используйте здравый смысл. Если низкоуровневый скакун оказывает отряду значительную помощь, добавьте дополнительных существ и уменьшите опыт, как было сказано выше.

СКАКУНЫ

- ♦ **Размер:** Скакун должен быть больше вас.
- ♦ **Соседняя клетка:** Вы должны находиться в соседней с существом клетке, чтобы сесть на него верхом.
- ♦ **Желание:** Вы можете использовать существо в качестве скакуна только если оно не против.
- ♦ **Сражение верхом:** Кто угодно может просто ехать верхом на вьючном животном, даже без черты Сражение Верхом. Эта черта позволяет использовать большую часть способностей скакуна. Если у вас есть черта Сражение Верхом и вы едете верхом на существе, то вы получаете доступ к особым умениям, которые этот скакун предоставляет всаднику (не у всех существ есть эти умения). Когда вы едете верхом на существе и у вас есть эта черта, то существо может совершать проверки Акробатики, Атлетики, Выносливости и Скрытности, используя вместо своих базовых бонусов проверок навыков бонусы всадника, если последние выше.

ВСАДНИК И СКАКУН

Скакун и всадник подчиняются следующим правилам, когда всадник сидит верхом на скакуне:

- ♦ **Пространство:** И всадник, и скакун занимают пространство скакуна. Однако для исходных клеток талантов и прочих эффектов всадника его размер остаётся прежним. Когда всадник использует эффект, у которого есть исходная клетка (например, рукопашную, дальнюю, ближнюю или зональную атаку), всадник вначале выбирает клетку в пространстве скакуна, которая и станет исходной клеткой. Например, если всадник Среднего размера использует ближнюю вспышку, он должен выбрать одну клетку в пространстве скакуна, из которой и будет исходить вспышка. Это правило означает, что если вспышка действует на всех существ, а не только на врагов, то она может попасть по скакуну.
- ♦ **Нацеливание на скакуна и всадника:** Несмотря на то, что всадник и скакун занимают одно и то же пространство, они остаются разными существами и нацеливаться на них нужно индивидуально. Например, атака, у которой целью может быть только одно существо, должна быть нацелена либо на скакуна, либо на всадника, но не на обоих сразу. Однако вспышки и зональные атаки могут действовать и на всадника и на скакуна, так как они занимают одно и то же пространство.
- ♦ **Преимущества от скакуна:** У многих скакунов есть особые атаки или преимущества, которые они могут использовать сами или предоставлять всаднику. Это могут быть как обычные бонусы, например, к КД всадника, так и особые атаки самого скакуна. В Бестиарии описаны бонусы, которые существа предоставляют всаднику, если тот обладает определённым уровнем и чертой Сражение Верхом. Если всадник не выполняет эти требования, то ехать верхом может, но особых преимуществ от скакуна не получает.
- ♦ **Провоцирование атак:** Если перемещение скакуна провоцирует атаки, то атакующий может нацелить атаку либо на всадника, либо на скакуна, так как они перемещаются вместе. Однако если всадник или скакун провоцирует атаку, используя дальнюю или зональную атаку, атакующий обязан нацелиться на того, кто спровоцировал атаку.
- ♦ **Вынужденное перемещение:** Если скакуна тянут, толкают или сдвигают, то всадник перемещается вместе с ним. Если тянут, толкают или сдвигают всадника, а скакуна — нет, то всадник может объявить, что скакун перемещается вместе с ним. Если всадник не сделает этого, он спешивается и падает ничком в конечном пространстве вынужденного перемещения.
- ♦ **Телепортация:** Если телепортируют только всадника или скакуна, то второй не телепортируется вместе с первым. Если телепортируют скакуна без всадника, то всадник спешивается и падает ничком.

СКАКУНЫ В СРАЖЕНИИ

Скакун и всадник подчиняются следующим правилам, когда всадник сидит верхом на скакуне:

- ♦ **Посадка (действие движения):** Всадник садится верхом на смежное существо и входит в его пространство.
- ♦ **Спешивание (действие движения):** Всадник спешивается, выходя из пространства скакуна в смежную клетку.
- ♦ **Инициатива:** Скакун и всадник действуют в момент инициативы всадника, даже если у скакуна была другая инициатива до того как всадник сел на него верхом. После того как всадник спешится, скакун продолжает действовать в момент инициативы всадника.
- ♦ **Действия (только для искателей приключений):** У искателя приключений и его скакуна есть один общий набор действий: стандартное действие, действие движения и малое действие. Игрок сам выбирает как эти два существа делят между собой эти действия в ход искателя приключений. Обычно скакун совершает действие движения, перемещаясь или летая, а искатель приключений атакует стандартным действием. У искателя приключений и его скакуна есть также одно немедленное

действие и одно провоцированное действие на двоих. Если искатель приключений спешится, у них в этом ходу всё равно будет один набор действий на двоих, а вот в последующих раундах у каждого будет свой набор действий.

- ♦ **Атака скакуна:** Скакун получает штраф -2 к броскам атаки, если у всадника нет черты Сражение Верхом. Обычный скакун (такой как ездовая лошадь) не атакует самостоятельно, если на нём никто не едет верхом. Однако если скакун обучен для сражений, защищается, или чрезвычайно сильно заботится о хозяине, он может и напасть. Обычно скакуны покидают поле боя, если их оставить одних.
- ♦ **Атака в броске:** Когда всадник совершает атаку в броске, он вместе со скакуном перемещается на скорость скакуна и совершает атаку в броске. Когда скакун перемещается, он подчиняется всем обычным правилам атаки в броске.
- ♦ **Протискивание:** Если скакун протискивается, всадник тоже считается протискивающимся.
- ♦ **Сбивание с ног:** Если скакун сбит с ног, всадник спешивается и падает ничком в свободном пространстве на свой выбор в клетке, смежной с ныне лежащим ничком скакуном. Однако если скакун летел, когда был сбит с ног, он вместо этого падает, и всадник не спешивается, если только скакун не ударяется оземь и не сбивается с ног сам.

Всадник, которого сбивают с ног, может немедленно совершить спадбросок. Если на кости выпадет меньше «10», всадник спешивается и падает ничком в свободном пространстве по своему выбору в смежной со скакуном клетке. При выпадении «10» и выше всадник не спешивается и не сбивается с ног.

Всадник, который добровольно падает ничком, падает в свободном пространстве по своему выбору в смежной со скакуном клетке.

СКАКУНЫ В ИГРЕ

Скакуны оказываются полезнее всего в путешествиях по открытым пространствам, массовых сражениях и других ситуациях, где у персонажей есть открытое пространство для сражений или большие расстояния, которые нужно преодолеть. В таких ситуациях можете дать врагам ИП своих скакунов.

Помните про ловушки, узкие коридоры, требующие протискивания, и прочие эффекты, которые делают скакунов менее полезными в подземельях. Кроме того, дикие животные, такие как грифоны, обычно неуютно чувствуют себя в закрытых пространствах. Применяйте штраф -2 к броскам атаки и защитам такого существа, если оно окажется в закрытом помещении. Обязательно сообщите игрокам об этих штрафах, чтобы они строили планы и действовали соответствующим образом.

Если у вас есть сомнения относительно того, какой эффект скакуны окажут на кампанию, держите их на втором плане или создайте причину, по которой их использование стоит ограничить. Например, ИП смогут полетать на грифонах, но только когда выполнят для короля эльфов особое задание. Будьте открыты с игроками. Пусть они заранее знают, что у них могут быть отличные скакуны, но в пределах установленных вами границ. Открытое общение и честность отлично решают любые проблемы, возникающие в игре.

ПОЛЁТ

Некоторые существа могут летать от рождения. Другие могут летать благодаря талантам, магическим предметам и разнообразным умениям. Правила полёта в D&D ставят абстракцию и упрощение превыше реализма. В настоящей жизни способность разворачиваться, необходимость поддержания определённой скорости и прочие факторы оказывают значительное ограничение на полёт. В игре же летящее существо встречает гораздо меньше ограничений.

ПОЛЁТ: ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

Полёт использует обычные правила по перемещению за исключением следующего:

- ♦ **Скорость полёта:** Чтобы лететь, существо совершает действие ходьбы, бега или атаки в броске, но вместо обычной скорости использует скорость полёта.
- ♦ **Перемещение вверх и вниз:** Во время полёта существо может лететь прямо вверх, прямо вниз, или по диагонали в тех же направлениях. Для перемещения вверх или вниз не нужно тратить дополнительные клетки перемещения.
- ♦ **Сбивание с ног:** Если существо сбито с ног во время полёта, оно начинает падать. Это означает, что летящее существо падает, когда теряет сознание или попадает под эффект, сбивающий его с ног. Существо не упадёт ничком по-настоящему, пока не долетит до земли и не получит урон от падения.
- ♦ **Нахождение в воздухе:** Летящее существо не обязано совершать в свой ход никаких действий, чтобы оставаться в воздухе; существо считается летящим во время сражений, перемещений и совершения других действий. Однако летящее существо, ставшее ошеломлённым, тут же начинает падать, если не умеет парить.
- ♦ **Приземление:** Если существо долетает до поверхности, на которой может сесть или за которую может ухватиться, то оно безопасно приземляется.
- ♦ **Местность:** Местность на земле не влияет на летящее существо, если эта местность не настолько высока, чтобы могла дотянуться до летуна. Благодаря этому правилом летящие существа легко обходят обычную труднопроходимую местность, такую как куски льда. Местность в воздухе может влиять на летящих существ.

КРУШЕНИЕ

Полёт — это быстрая форма перемещения, позволяющая игнорировать препятствия и пролетать над врагами, но у него есть и серьёзный недостаток. Риск упасть с высоты и разбиться удерживает многих существ на земле.

Крушение: Обычно существо, падающее не землю, получает урон от падения как обычно (смотрите 284 страницу *Книги игрока*). Однако иногда существа находятся достаточно высоко, или являются настолько умелыми летунами, что они могут избежать крушения.

♦ **Падение во время полёта:** Если летящее существо падает, то оно пролетает всё расстояние падения, но оно получит меньше урона чем существо, которое вообще не может летать. Вычитите из расстояния падения скорость существа (в футах или метрах), и только потом вычисляйте урон от падения. Если разница составит 0 или меньше, существо приземляется, не получая урон от падения. Например, если красный дракон падает, находясь в 12 метрах (40 футах) над землёй, вычитите из этой высоты его скорость полёта 8 (8 клеток = 40 футов или 12 метров). Разница составит 0, так что дракон аккуратно приземляется и не падает ничком.

Если летящее существо начинает падение с большой высоты, то у него есть один шанс на остановку падения проверкой Атлетики со Сл 30, совершённой немедленным ответом с бонусом, равным скорости полёта существа. В случае успеха существо падает на 30 метров (100 футов) и прекращает падение. В случае провала проверки существо падает как обычно.

♦ **Падение с большой высоты:** Некоторые сцены происходят очень высоко над землёй. В таких сценах существо может падать дольше одного раунда. В среднем, в первый раунд падения существо падает на 150 метров (500 футов). Если в начале своего следующего хода оно всё ещё будет падать, оно может совершить любые действия как обычно, а в конце хода падает ещё на 150 метров (500 футов). Если никакие действия существа не останавливают падение, оно каждый раз в конце своего хода падает на 150 метров (500 футов). Это продолжается, пока существо не приземлится.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПОЛЁТА

У многих летающих существ есть дополнительные способности, связанные с полётом. Вот самые распространённые способности, изменяющие полёт.

Дальний перелёт: Дальний перелёт используется для существ, которые летают для перемещения с места на место, но сражаются при этом на земле. Во время полёта на скорости дальнего перелёта существо теряет малые, стандартные и немедленные действия, и действие движения использует только для полёта. Оно пролетает указанное количество клеток одним действием движения. Если оно совершает какое-нибудь другое действие, то терпит крушение.

Неуклюжее в полёте: Неуклюжее в полёте существо получает штраф -4 к броскам атаки и защитах во время полёта. Оно плохо приспособлено для полёта.

Неуклюжее на земле: Неуклюжее на земле существо получает штраф -4 к броскам атаки и защитах, когда оно находится на земле, а не в полёте. Такие существа чувствуют себя в полёте как дома, и из-за анатомии или

отсутствия обучения плохо чувствуют себя на земле. Например, летучая мышь очень проворна в воздухе, но неуклюжа на земле.

Ограничение высоты: Чудовище с ограничением высоты не может летать выше указанного количества клеток над землёй. Если существо с ограничением высоты в конце своего хода будет лететь выше этого предела, оно падает. Например, существо с ограничением высоты 2 упадёт в конце своего хода, если на тот момент оно будет находиться выше 2 клеток над землёй.

Парение: Способное парить существо (такое как бехолдер), может оставаться в воздухе даже если оно ошеломлено

МЕСТНОСТЬ В ВОЗДУХЕ

Труднопроходимой местностью для летающих существ являются летающие обломки, воздушные потоки и прочие факторы, влияющие на полёт. Облака предоставляют покров, а башни, летающие замки и прочие строения предоставляют укрытие. Кроме того, правила для течения из раздела «сражение в воде» (смотрите на странице 45) могут моделировать сильные потоки воздуха.

СРАЖЕНИЕ В НЕБЕСАХ

Весело скинуть кого-нибудь с огромной высоты, но когда сражение происходит очень высоко в небе, появляется очень много проблем. Расстояния, на которые существа падают, когда терпят крушение, такие большие, что им придётся потратить несколько раундов на то, чтобы просто вернуться в сражение. Не стоит придумывать никаких причин как быстро вернуть упавшее существо в бой. Наоборот, чудовище, возвращающееся в драку, когда персонажи уже думали, что победили, может стать неожиданным сюрпризом.

При создании сцен в воздухе помните о возможности крушения. Чаще всего это происходит когда существа сбивают с ног врагов.

С другой стороны, опасность разбиться добавляет игре напряжённости. Используйте сражения в воздухе умеренно, или учитывайте, что отряд может разделиться, и часть персонажей будет сражаться в воздухе, а оставшиеся будут действовать с земли.

СЛОЖНОСТЬ ВОЗДУШНОГО СРАЖЕНИЯ

Во время воздушного сражения элементы, стоящие на твёрдом полу, позволяют сделать сражение сложнее, чем если бы оно проходило на открытом пространстве. Проще всего добавить наземных чудовищ, владеющих дальнобойными атаками, а груды камней, башни и прочие детали местности будут служить препятствиями, которые придётся облетать и персонажам и их врагам.

В замкнутых помещениях, таких как в пещерах Подземья или просто огромных зданиях, могут быть выступы, находящиеся выше того места, где разворачивается воздушный бой. Так враги смогут атаковать с двух сторон, а неспособные летать существа смогут спрыгнуть на летуна, если тот окажется слишком близко. Заготовленное действие на прыжок к пролетающему врагу может стать интересным испытанием и воистину героическим поступком.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРИЕНТИРА

Экипаж дварфского дирижабля пытается выжать как можно большую скорость из магических движителей. Тем временем несколько гноллов верхом на крылатых демонах подбираются всё ближе и ближе. Персонажи поднимаются на верхнюю палубу, готовясь отразить abordаж. Во время сражения дирижабль продолжает лететь вперёд, а гноллы поторапливают своих необычных скакунов.

При проведении таких сражений, когда центром деятельности становится дирижабль, сделайте его точкой отсчёта. При инициативе дирижабля он «кустремляется вперёд», но вместо перемещения дирижабля вы отбрасываете назад всех существ, летающих вокруг него. Если дирижабль пролетел 10 клеток на восток, вы можете передвинуть всех гноллов вместе со скакунами на 10 клеток на запад. Относительное положение осталось тем же самым, но так вы оставляете действие в центре карты.

БОЛЕЗНИ

Когда существо подвергается действию инфекции — от укуса заразного чудища и погружения в грязное болото до поедания плохой еды — оно рискует заболеть.

БОЛЕЗНЬ

♦ **Инфекция:** Когда вы подвергаетесь инфекции, вы рискуете заболеть. Если вы заболели, то получаете первичный эффект болезни и начинаете отслеживать болезнь.

Атаки чудовищ: Совершите спасбросок в конце сцены. Если спасбросок провален — вы заболели.

Прочие контакты: При других контактах (с окружающей средой или едой) болезнь совершает бросок атаки. Если эта атака попадает — вы заболели.

Длительный контакт: Если персонаж долгое время контактирует с болезнью, болезнь совершает один бросок атаки в день.

♦ **Отслеживание болезни:** У каждой болезни есть как минимум три состояния, рассортированных по столбцам эффектов, называемых отслеживанием болезни: исцеление (цель выздоравливает), первичный эффект болезни и конечное состояние болезни.

Первичный эффект: Когда вы заболели, вы страдаете от первичного эффекта болезни.

Отслеживание болезни: Пока вы болеете, вам может стать хуже, что подталкивает вас в сторону конечного состояния, или вы можете идти на поправку, пока не выздоровеете. Некоторые эффекты действуют на вас постоянно, пока вы не выздоровеете. Другие оканчиваются сразу, как только вам станет лучше или хуже.

♦ **Течение болезни:** После того как вы заболели, совершайте проверки Выносливости после каждого длительного отдыха, чтобы увидеть, стало ли вам лучше или хуже, или ваше состояние остаётся без изменений. В описании болезни указывается две сложности проверки Выносливости: меньшая Сл служит для поддержания эффекта, большая Сл служит для улучшения.

Поддержание: Если результат проверки превышает меньшую Сл, но не превышает большую, то ваше состояние остаётся без изменений.

Улучшение: Если результат проверки превысил большую Сл, то ваше состояние улучшается — переместитесь на один шаг левее в таблице отслеживания болезни.

Ухудшение: Если результат проверки ниже даже меньшей Сл, то ваше состояние ухудшается — переместитесь на один шаг правее в таблице отслеживания болезни.

ПРИМЕРЫ БОЛЕЗНЕЙ

Гниль мумии	Болезнь уровня 8+
<i>Эта болезнь, которую разносят мумии, заполняет лёгкие жертвы прахом, отчего той всё сложнее дышать</i>	Атака: Смотрите шаблоны чемпиона мумий и лорда мумий на 179 странице. Выносливость улучшение Сл 15 + 2/3 уровня мумии, поддержание Сл 10 + 2/3 уровня мумии, ухудшение Сл 9 + 2/3 уровня мумии и ниже

Цель выздоравливает.

❏ **Первичный эффект:** Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов.

❏ **Цель восстанавливает** от лечащих эффектов только половину обычных хитов. Кроме того, цель получает урон некротической энергией 10, который нельзя вылечить, пока цель не вылечится от болезни.

❏ **Конечное состояние:** Цель умирает.

Ослепляющая немочь	Болезнь 9 уровня
<i>Эта болезнь, распространяющаяся в тухлой воде, делает жертв слепыми.</i>	Атака: +12 против Стокости Выносливость улучшение Сл 20, поддержание Сл 15, ухудшение Сл 14 и ниже

Цель выздоравливает.

❏ **Первичный эффект:** Цель теряет одно исцеление, которое нельзя восстановить, пока она не вылечится.

❏ **Зрение цели затуманивается.** Существа за пределами 10 клеток от неё получают покров.

❏ **Конечное состояние:** Цель становится слепой.

Гогочущая лихорадка	Болезнь 12 уровня
<i>Симптомы гогочущей лихорадки включают жар, дезориентацию и частые вспышки ужасного смеха.</i>	Атака: +16 против Стокости Выносливость улучшение Сл 22, поддержание Сл 17, ухудшение Сл 16 и ниже

Цель выздоравливает.

❏ **Первичный эффект:** Цель начинает каждый день без единиц действия. Каждый раз, когда цель становится раненой, она начинает безудержно смеяться и становится изумлённой (спасение оканчивается). Оба эффекта применяются пока цель не выздоровеет.

❏ **Цель не может получать и использовать** единицы действия.

❏ **Конечное состояние:** Цель впадает в оцепенение и не может совершать никаких действий.

Тряска	Болезнь 14 уровня
От этой болезни начинаются конвульсии, которые со временем лишь усиливаются.	Атака: +18 против Стойкости Выносливость: улучшение Сл 23, поддержание Сл 18, ухудшение Сл 17 и ниже

Цель выздоравливает.	▶ Первичный эффект: ▶ Скорость цели уменьшается на 1, пока она не выздоровеет.	◀▶ Цель становится замедленной. ▶ Конечное состояние: Цель становится обездвиженной.
----------------------	---	---

Пылающий разум	Болезнь 16 уровня
В начальной стадии больной жалуется на жгущую боль в голове. Позже он впадает в оцепенение.	Атака: +18 против Воли Выносливость: улучшение Сл 25, поддержание Сл 20, ухудшение Сл 19 и ниже

Цель выздоравливает.	▶ Первичный эффект: ▶ Цель получает уязвимость психической энергии 10, пока не выздоровеет.	◀▶ Каждый раз, когда цель становится раненой, она становится изумлённой и получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает и то, и другое). ▶ Конечное состояние: Цель становится изумлённой.
----------------------	--	--

Адская лихорадка	Болезнь 21 уровня
Больной жалуется на смену ощущений с палящего зноя на ледяной холод.	Атака: +24 против Стойкости Выносливость: улучшение Сл 28, поддержание Сл 23, ухудшение Сл 22 и ниже

Цель выздоравливает.	▶ Штраф от первичного эффекта становится равным -1. ◀▶ Первичный эффект: ▶ Цель получает штраф -2 к атакам и проверкам, пока не выздоровеет.	◀▶ Цель становится ослабленной. ▶ Конечное состояние: Цель становится изумлённой.
----------------------	--	--

Слизистый рок	Болезнь 23 уровня
Паразиты из Бездны пожирают внутренние органы больного, превращая их в колышущуюся слизь.	Атака: +26 против Стойкости Выносливость: улучшение Сл 30, поддержание Сл 25, ухудшение Сл 24 или ниже

Цель выздоравливает.	▶ Цель восстанавливает одно из утраченных исцелений. Она вновь потеряет его, если состояние ухудшится. ◀▶ Первичный эффект: Цель теряет два исцеления, пока не выздоровеет.	◀▶ Каждый раз, когда цель становится раненой, она получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Если этот урон опускает хиты цели до 0, то она превращается в заразную слизь, умирая в муках. ▶ Конечное состояние: В момент провала проверки Выносливости и каждый раз, когда цель получает урон, она получает продолжительный урон некротической энергией 30 (спасение оканчивает). Если этот урон опускает хиты цели до 0, то она превращается в заразную слизь, умирая в муках.
----------------------	--	---

Исцеление: Когда вы достигнете самого левого столбца, вы выздоравливаете и перестаёте совершать проверки Выносливости.

Конечное состояние: Когда вы достигаете самого правого столбца, наступает конечное состояние болезни. Как только болезнь дошла до финальной стадии, вы перестаёте совершать проверки Выносливости для выздоровления. Часто единственным способом избавиться от конечного состояния является ритуал Лечение Болезни.

- ♦ **Навык Целительство:** Союзник может заменить результат вашей проверки Выносливости своим результатом проверки навыка Целительство, чтобы помочь вам выздороветь. Более подробно это описано в Книге игрока.

Яды

Жало скорпиона и клыки змеи могут нанести болезненную рану, но в совокупности с ядом они становятся смертельно опасными. Яд можно получать из существ или создавать магическими и алхимическими средствами. Если нанести яд на оружие, атака таким оружием тоже станет смертельно опасной.

Яд

- ♦ **Источник яда:** Яд можно нанести на оружие, на ловушку, на дротики и иглы, на предмет, прикасающийся к коже, либо рассеять в виде порошка или газа, чтобы его вдохнули. Яд в еде или напитке начинает действовать когда его проглотят, если не сказано иначе. Яд атакует жертву когда вступает с ней в контакт любым из вышеперечисленных способов, однако некоторые яды опасны только при определённом способе передачи, что указывается в описании (например, только в еде или только при нанесении на оружие).

- ♦ **Характеристики яда:** Яды — это расходные предметы (так же как магические предметы). Они начинают действовать после атаки. У некоторых ядов есть последствия, которые вступают в силу после спасброска от первоначального эффекта.
- ♦ **Атаки отравленным оружием:** Вы должны нанести яд на оружие. Яд вступает в силу в следующий раз, когда оружие попадёт и причинит урон. Эффект яда является вторичной атакой по той же самой цели. Если отравленное оружие попадает сразу по нескольким целям, то яд будет действовать только на первую цель, по которой попадёт.
Нанесение яда: Нанесите яд на оружие. Это стандартное действие. Яд, нанесённый на оружие, становится бесполезным в конце сцены или спустя 5 минут.

Яд бурового скорпиона Яд 5 уровня

Этот фиолетово-чёрный яд действует на нервную систему.

Яд 250 зм

Атака: +5 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Яд смертоносного прыгающего паука Яд 5 уровня

Этот яд, выглядящий безвредной чёрной грязью, является излюбленным оружием стрелков людоящеров.

Яд 250 зм

Атака: +8 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Мозговая жидкость ползущего падальщика Яд 5 уровня

Это прозрачная зелёная жидкость с мерзким запахом.

Яд 250 зм

Атака: +8 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает).

Корень земляного тассила Яд 5 уровня

Это безвкусный синий порошок.

Яд 250 зм

Атака: +8 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель теряет сознание на 1к4 часа.

Особое: Корнем тассила можно отравиться только через еду и питье. Яд совершает первую атаку через 2к6 минут после поедания. Все спасброски от этого яда совершаются со штрафом -2.

Тёмный яд Яд 10 уровня

Этот яд, используемый тёмными преследователями, выглядит как жидкая тень и пахнет грибами.

Яд 1 250 зм

Атака: +13 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Яд дроу Яд 10 уровня

При помощи этого яда, выделяемого в храмах Лолт из демонического ихора, дроу получают новых рабов.

Яд 1 250 зм

Атака: +13 против Стойкости; цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится ещё и ослабленной (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель теряет сознание до конца сцены.

Яд скорпиона адского жала Яд 15 уровня

Из-за переливающегося синего цвета этот вязкий яд выглядит безвредным.

Яд 6 250 зм

Атака: +18 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Кровь Зехира Яд 15 уровня

Говорят, что этот смертельный красный яд течёт в жилах змеинобога.

Яд 6 250 зм

Атака: +18 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Яд демонического паутинника Яд 15 уровня

Этот смертельно опасный яд, также называемый «клинком смерти», высоко ценится наёмными убийцами.

Яд 6 250 зм

Атака: +18 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10, цель становится замедленной и получает штраф -2 ко всем защита (спасение оканчивает всё).

Чёрный лотос Яд 15 уровня

Для приготовления в качестве яда чёрный лотос превращают в мелкий чёрный порошок, вызывающий ужасные галлюцинации.

Яд 6 250 зм

Атака: +20 против Стойкости; когда цель находится в раненом состоянии, она каждый раунд тратит стандартное действие для совершения стандартной атаки по ближайшему существу, будь то враг или союзник (спасение оканчивает). Эффект применяется каждый раз, когда цель находится в раненом состоянии, пока она не совершит продолжительный отдых.

Особое: Цель получает штраф -5 к проверкам Внимательности, пока не совершит продолжительный отдых. Отравиться чёрным лотосом можно только через еду или питье. Он начинает действовать через 1к6 раундов после попадания в организм.

Туман безумия Яд 20 уровня

Этот приторный мелкий туман атакует сознание.

Яд 31 250 зм

Атака: +23 против Воли; цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Особое: Этот яд действует только если его вдыхать в распылённом виде.

Токсин преисподней Яд 25 уровня

Огненно-красный яд с клыков дьявола преисподней шипит, соприкасаясь с воздухом.

Яд 156 250 зм

Атака: +28 против Стойкости; продолжительный урон ядом 15 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).

СОЗДАНИЕ СЦЕН

В этой главе вы узнаете, как создавать свои боевые сцены. Небоевые сцены рассматриваются в 5 главе.

Разнообразные группы чудовищ в совокупности с интересной местностью и прочей обстановкой становятся яркими боевыми сценами.

Эта глава состоит из следующих разделов:

- ♦ **Роли чудовищ:** В боевых сценах участвуют чудовища с разными ролями. Из смешанных групп чудовищ сцены получаются интереснее, чем из групп одинаковых врагов.
- ♦ **Компоненты сцены:** Здесь приводится пошаговая инструкция по созданию сцены. Для начала определитесь с опытом, а потом наберите чудовищ и прочих угроз и создайте из них захватывающую сцену.
- ♦ **Шаблоны сцен:** Можно создать самые разнообразные сцены, используя всего лишь пять простых заготовок.
- ♦ **Окружение сцены:** То, где происходит сцена, иногда важно не меньше чудовищ, участвующих в ней. В этом разделе обсуждаются физические особенности и обычных и фантастических мест.





РОЛИ ЧУДОВИЩ

Ключ к созданию интересных и разнообразных групп чудовищ для сцен находится в их ролях: артиллерия, громила, контроллер, миньон, налётчик, соглядатай и солдат. У каждой роли в сцене есть своё место. Роль чудовища указывается в правом верхнем углу карточки существа в *Бестиарии*. В большинстве боевых сцен участвуют группы чудовищ с разными ролями, потому что так сцены будут интереснее и сложнее, чем в случае одинаковых врагов.

В контексте ролей чудовищ (не только здесь, но и вообще в правилах), термины «контроллер» и «лидер» никак не относятся к ролям игровых персонажей, описанных в *Книге игрока*.

Артиллерия

Артиллерия отлично действует в сражении на расстоянии. Эти существа стреляют из луков, мечут огненные шары и просто атакуют с расстояния. Они сами хорошо защищены от дальнобойных атак, но уязвимы в рукопашном сражении. Они часто распределяют урон сразу по нескольким врагам на расстоянии.

Ставьте артиллерию за спинами солдат и громил, чтобы они атаковали персонажей с защищённых позиций. Так как они защищены хуже обычных чудовищ, они полагаются на защиту громил и солдат, а также налётчиков, которые могут оттягивать врагов в сторону.

Громила

Громилы специализируются в причинении урона в рукопашном бою. У громил относительно низкие защиты, но зато много хитов. Они попадают не очень часто, но зато при попадании причиняют большой урон. Они мало перемещаются по полю боя и у них часто большое тело.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

В некоторых сценах можно сразу выделить цель для самых сильных атак. В них есть явный лидер или большая угроза, которую можно устранить талантами на день и концентрированным уроном персонажей с ролью «атакующий». Другие сцены состоят из одинаковых существ без явного лидера. Используйте в приключениях и те и другие сцены. Атакующим нравятся сцены с явными целями, а контроллерам нравятся толпы, вы же создадите условия для применения и тех и других тактик.

— Джеймс Уайетт

Используйте громил для прикрытия большим телом других чудовищ. Громил легко обойти, так что помещайте в сцену несколько громил одного вида, чтобы можно было создать настоящий живой заслон.

Контроллер

Контроллеры манипулируют врагами на поле боя. Они ограничивают варианты вражеских действий или вводят врагов в длительные состояния, изменяют местность или погоду, либо превращают врагов в союзников.

Помещайте контроллеров сразу за рядом чудовищ, сражающихся в рукопашном бою, и пусть они атакуют ИП с небольшого расстояния. Многие контроллеры могут постоять за себя и в рукопашном сражении, так что они могут встать бок о бок с громилами и солдатами. С контроллерами трудно бороться, поэтому ограничьте их количество одной—двумя особями.

Миньон

Иногда нужно чтобы чудовища валили толпой и так же быстро умирали. Сражение с тридцатью орками — это отличная кинематографичная битва. Игрокам нравится проходить через врагов как нож сквозь масло, чувствуя уверенность и силу. К несчастью, механика обычных чудовищ не позволяет это сделать. Используя слишком много чудовищ с уровнем, близким к уровню ИП, вы раздавите последних, а если использовать чудовищ с меньшим уровнем, то это будет скучное сражение с врагами, которые даже не могут поцарапать персонажей. Кроме того, трудно отслеживать действия такого большого количества врагов.

Миньоны созданы, чтобы играть роль ударных войск и пушечного мяса для других чудовищ (обычных, элитных и одиночных). Четыре миньона считаются примерно одним обычным чудовищем своего уровня. Миньоны созданы для заполнения сцены, но они быстро умирают.

Миньон умирает когда получает какой-либо урон. Урон от атак и источников, не требующих броска атаки (такие как *божественный вызов* паладина или *рассекание* воина) тоже уничтожают миньонов. Однако если по миньону промахивается атака, которая причиняет урон при промахе, то он всё же не получает урон.

Используйте миньонов в качестве прослойки между ИП и артиллерией или контроллерами.

НАЛЁТЧИК

Налётчики во всём полагаются на подвижность. Их боевые характеристики не выделяются из общего ряда, но в мобильности им нет равных.

Используйте налётчиков как мобильных атакующих, нападающих на беззащитных ИП сбоку и сзади. У них часто есть таланты, позволяющие подбегать, ударять и отступать одним действием. Налётчики хорошо сражаются в компании солдат и громил, потому что те стоят на месте и приковывают к себе всё внимание отряда, а у налётчиков появляется место для маневрирования.

СОГЛЯДАТАЙ

У соглядатаев есть способности, позволяющие избегать атак, будь то нападение из укрытия или превращение в неразрушимую статую с последующим восстановлением сил. Обычно они причиняют одну мощную атаку раз в несколько раундов, концентрируясь в промежутках на защите.

Используйте соглядатаев в качестве неожиданного дополнения к другим чудовищам или в качестве скрытных убийц, кружащих вокруг основного сражения, выбирая время для нанесения сокрушительного удара. Соглядатаи изучают отряд, выискивая слабые места, пока персонажи игроков заняты громилami и солдатами.

СОЛДАТ

Солдаты специализируются в вызове атак персонажей на себя и защите других чудовищ. У них высокие защиты и средние хиты. Их атаки точны, но урон невелик. Обычно они мало перемещаются и у них часто есть таланты, мешающие перемещаться врагам.

Используйте солдат для удержания отряда на месте, не давая атаковать артиллерию и контроллеров, а также преследовать налётчиков. У солдат часто есть умения, позволяющие им успешно взаимодействовать между собой, так что группа из одинаковых солдат будет прекрасно выполнять свою роль.

ЭЛИТНЫЕ ЧУДОВИЩА

Элитные чудовища очень сильны, и они представляют большую опасность, чем стандартные чудовища с той же ролью и тем же уровнем. Это примерно два чудовища того же уровня, так что и опыта оно приносит в два раза больше. Из элитных чудовищ получаются отличные «мини-боссы», позволяющие выставить стойкого врага, не создавая абсолютно нового чудовища. В группе огров, возглавляемых элитным огром, количество фигурок на столе уменьшится, а уровень сцены останется тем же.

ОДИНОЧНЫЕ ЧУДОВИЩА

Одиночные чудовища специально созданы так, чтобы в одиночку быть достойными соперниками целому отряду ИП такого же уровня. По существу такое чудовище и действует как целая группа врагов. Его хитов хватает, чтобы принять урон сразу от нескольких ИП, и само оно выдаёт достаточно большой урон.

Одиночное чудовище приносит опыт как пять чудовищ с тем же уровнем, и опасность от него исходит как от пяти обычных врагов.

У одиночного чудовища могут быть наклонности, близкие к роли громилы, солдата, налётчика, соглядатая, артиллерии или контроллера. Например, каждый вид цветных драконов склонен к своей, особой роли. Красные драконы похожи на солдат, а синие ведут себя как артиллерия. Однако роль в основном определяет как чудовище взаимодействует со своими союзниками, а одиночному чудовищу приходится сражаться в одиночку.

ЛИДЕР

«Лидер» это не самостоятельная роль. Это дополнительное свойство или дополнительная роль громил, солдат, налётчиков, соглядатаев, артиллерии и контроллеров.

Лидеры определяются по отношению с чудовищами, находящимися под их командованием. Чудовище-лидер, так же как и ИП-лидер, предоставляет последователям бонусы и особые умения, улучшает атаки или защиты, предоставляет лечение, или усиливает уже имеющиеся умения. Во всём остальном лидер действует в точности так, как указывает его основная роль.

Добавляйте лидера к сценам, где враги получают наивысшее преимущество от его умений. Например, лидер, предоставляющий бонус защиты ближайшим существам, станет хорошим лидером для громил, у которых защиты слишком малы.

КОМПОНЕНТЫ СЦЕНЫ

Создание сцены — это, по сути, создание интересных испытаний для персонажей. Из испытаний в вашем распоряжении есть все чудовища из *Бестиария*, самодельные чудовища и мастерские персонажи, ловушки и опасности, а также испытания навыков. Создание сцены — это смесь науки и искусства.

Так же как у отдельных угроз есть уровень, измеряющий опасность, исходящую от них, у сцен тоже есть уровень. Создание сцены начинается с выбора её уровня. От этого уровня зависят угрозы, которые будут составлять сцену, а также награда опытом за прохождение этой сцены. После этого вы набираете угрозы (чудовища, ловушки и МП), пока не достигнете целевого числа, которое равно минимальному опыту, которое может выдать сцена такого уровня.

Это похоже на совершение покупок за опыт. Уровень сцены определяет ваш «бюджет», и вы «покупаете» чудовищ, ловушки и прочие угрозы, из которых состоит сцена, пока вы не израсходуете весь бюджет.

ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ СЦЕНЫ

1. **Выберите уровень сцены.** Уровень сцены зависит от уровня персонажей в отряде.

Уровень лёгких сцен на 1—2 уровня ниже уровня отряда.

Уровень стандартных сцен равен уровню отряда или на 1 уровень выше его.

Уровень сложных сцен на 2—4 уровня выше уровня отряда.

2. **Определите бюджет.** Умножьте количество персонажей в отряде на опыт, который приносит чудовище с уровнем, равным уровню сцены.

3. **Потратьте бюджет.** Вам не нужно быть предельно точным. Однако если вы наберёте слишком много, то уровень сцены может увеличиться, а если недобрать, то сцена получится с меньшим уровнем, чем хотелось.

Подсказки

- ♦ **Уровни отдельных угроз:** Выбирайте угрозы, чей уровень отличается от уровня персонажей не больше чем на 2—3.

Угрозы в лёгкой сцене могут быть на 4 уровня ниже уровня отряда.

Угрозы в сложной сцене могут быть на 3—5 уровней выше уровня отряда.

- ♦ **Смешивайте роли:** Возьмите 2—3 громилы или солдата, а уже потом добавляйте другие роли и другие угрозы.

УРОВЕНЬ СЦЕНЫ

Стандартная сцена должна бросать вызов обычному отряду персонажей, но не должна уничтожать его. Персонажи должны одержать победу, если только они не растратили все таланты на день, и они не вступили на полосу неудач. Сцена с уровнем, равным уровню отряда, или превышающим его на единицу, попадает в категорию стандартных сцен.

Вы можете предлагать игрокам более сложные или лёгкие испытания, устанавливая уровень сцены на 2—3 уровня выше или на 1—2 уровня ниже уровня отряда. Было бы неплохо чередовать сложность сцен, встречающихся в приключении, а также менять элементы, из которых состоят сцены; игра от этого станет гораздо интереснее (смотрите «смешивание сцен» на 104 странице).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Уровень чудовища	Обычное чудовище	Миньон	Элитное	Одиночное
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1 000
6	250	63	500	1 250
7	300	75	600	1 500
8	350	88	700	1 750
9	400	100	800	2 000
10	500	125	1 000	2 500
11	600	150	1 200	3 000
12	700	175	1 400	3 500
13	800	200	1 600	4 000
14	1 000	250	2 000	5 000
15	1 200	300	2 400	6 000
16	1 400	350	2 800	7 000
17	1 600	400	3 200	8 000
18	2 000	500	4 000	10 000
19	2 400	600	4 800	12 000
20	2 800	700	5 600	14 000
21	3 200	800	6 400	16 000
22	4 150	1 038	8 300	20 750
23	5 100	1 275	10 200	25 500
24	6 050	1 513	12 100	30 250
25	7 000	1 750	14 000	35 000
26	9 000	2 250	18 000	45 000
27	11 000	2 750	22 000	55 000
28	13 000	3 250	26 000	65 000
29	15 000	3 750	30 000	75 000
30	19 000	4 750	38 000	95 000
31	23 000	5 750	46 000	115 000
32	27 000	6 750	54 000	135 000
33	31 000	7 750	62 000	155 000
34	39 000	9 750	78 000	195 000
35	47 000	11 750	94 000	235 000
36	55 000	13 750	110 000	275 000
37	63 000	15 750	126 000	315 000
38	79 000	19 750	158 000	395 000
39	95 000	23 750	190 000	475 000
40	111 000	27 750	222 000	555 000

Уровень сцен связан и с количеством персонажей в отряде. *Бестиарий* и опубликованные приключения показывают уровни для сцен, предполагая, что в отряде состоит пять персонажей. Однако обратите внимание, что сцена 9 уровня для пятерых персонажей (2 000 опыта) это сцена 7 уровня для шести персонажей или сцена 10 уровня для четырёх.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ БЮДЖЕТА

Чтобы определить бюджет опыта, которым вы располагаете, умножьте количество персонажей в отряде на показатель опыта за чудовище, чей уровень равен выбранному уровню сцены.

Бюджет опыта = (опыт за чудовище с уровнем, равным уровню сцены) × (количество персонажей в отряде)

Приведённая ниже таблица «бюджет опыта» показывает готовую сумму опыта для отрядов из четырёх, пяти и шести персонажей. Для больших или меньших групп найдите в таблице «награда опытом» опыт, выдаваемый за обычное чудовище с уровнем, равным уровню сцены и умножьте его на количество персонажей в отряде.

ТРАТА БЮДЖЕТА

Проще всего бюджет можно потратить, взяв столько чудовищ с уровнем, равным уровню сцены, сколько персонажей в отряде. При создании сцены 7 уровня для пяти персонажей, пять чудовищ 7 уровня подойдут идеально. Вместо них можно взять одиночное чудовище такого же уровня

Вы не обязаны идеально вписываться в бюджет. Главное — следить за бюджетом для сцен на 1 уровень выше и ниже выбранного уровня. Если вы создаёте сцену 10 уровня для пяти персонажей (бюджет 2 500), но потратите только 2 200 опыта, то у вас получится сцена 9 уровня.

Набрав для сцены чудовищ и ловушек, запишите сумму опыта за эту сцену. Она пригодится в конце, когда вы будете награждать игроков за прохождение этой сцены.

Уровень: При выборе для сцены отдельных угроз следите за их уровнем. Чудовища и ловушки на четыре уровня ниже или на семь уровней выше уровня персонажей — это плохие угрозы. Они или слишком просты, или слишком сложны, даже если по сумме опыта сцена получается нормальной. Если вы хотите, чтобы противником было одно чудовище (или наоборот, большая толпа), то используйте не обычных чудовищ, а миньонов, либо элитные и одиночные разновидности.

Примеры: Чудовище 14 уровня с виду вписывается в бюджет сцены 5 уровня для пяти персонажей, но его атаки будут почти всегда попадать, а защиты спасут от всех атак персонажей. И наоборот, сцена из пятидесяти чудовищ 1 уровня вписывается в бюджет сцены 14 уровня для пяти персонажей, но эти враги не смогут даже поцарапать персонажей игроков.

Роли: Сцена с чудовищами с одной ролью будет менее интересной, чем сцена с разными ролями. С другой стороны, группа из пяти чудовищ с пятью разными ролями — это перебор. Обычно берут 2—3 громилы или солдата, и, отталкиваясь от них, набирают остальные роли.

Громилы и солдаты создают передний край сражения, и дают место, где можно развернуться налётчикам, соглядатаям, артиллерии и контроллерам. Пользуясь этим простым правилом, вы будете создавать интересные сцены. Вы всё равно вольны изменять сцену, чтобы получить преимущество от сильных сторон четырёх оставшихся ролей.



БЮДЖЕТ ОПЫТА

Уровень сцены	Бюджет опыта		
	4 ИП	5 ИП	6 ИП
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1 050
5	800	1 000	1 200
6	1 000	1 250	1 500
7	1 200	1 500	1 800
8	1 400	1 750	2 100
9	1 600	2 000	2 400
10	2 000	2 500	3 000
11	2 400	3 000	3 600
12	2 800	3 500	4 200
13	3 200	4 000	4 800
14	4 000	5 000	6 000
15	4 800	6 000	7 200
16	5 600	7 000	8 400
17	6 400	8 000	9 600
18	8 000	10 000	12 000
19	9 600	12 000	14 400
20	11 200	14 000	16 800
21	12 800	16 000	19 200
22	16 600	20 750	24 900
23	20 400	25 500	30 600
24	24 200	30 250	36 300
25	28 000	35 000	42 000
26	36 000	45 000	54 000
27	44 000	55 000	66 000
28	52 000	65 000	78 000
29	60 000	75 000	90 000
30	76 000	95 000	114 000



ШАБЛОНЫ СЦЕН

Вот шаблоны, которые вы можете заполнить своими wybranymi чудовищами разных ролей, чтобы получить интересные сцены.

Формат шаблонов сцен: В каждом шаблоне буква «п» означает уровень сцены, который вы хотите получить. Шаблоны подразумевают, что в отряде находится пять ИП. Для такого отряда уровень лёгкой сцены равен $n - 2$, у стандартной сцены будет уровень n или $n + 1$, а у сложной сцены уровень может быть от $n + 2$ до $n + 4$.

Если у вас три или четыре игрока, то вы можете использовать лёгкие сцены в качестве стандартных, а стандартные в качестве сложных. Если у вас шесть или семь игроков, то стандартные сцены будут лёгкими, а сложные сцены будут стандартными.

Примеры сцен служат иллюстрацией того, каких врагов можно набрать из *Бестиария*.

КОНТРОЛЬ НАД ПОЛЕМ БОЯ

Один контроллер и несколько налётчиков могут ограничить перемещения врагов, не мешая при этом своим союзникам. Способность контроллера мешать врагам усиливает преимущество от мобильности налётчиков. Опасная или мешающая местность (смотрите на 61 странице), в которой чудовищам двигаться проще, чем ИП, может заменить контроллера.

Лёгкая:	Контроллер уровня $n - 2$ 6 налётчиков уровня $n - 4$
Стандартная:	Контроллер уровня $n + 1$ 6 налётчиков уровня $n - 2$
Сложная:	Контроллер уровня $n + 5$ 5 налётчиков уровня $n + 1$

Пример лёгкой сцены для ИП 5 уровня: 1 гоблин колдун (контроллер 3 уровня) и 6 гоблинов воинов (налётчик 1 уровня). Сцена 3 уровня, 750 опыта.

Пример стандартной сцены для ИП 5 уровня: 1 гарпия (контроллер 6 уровня) и 6 орков налётчиков (налётчик 3 уровня). Сцена 5 уровня, 1 150 опыта.

Пример сложной сцены для ИП 5 уровня: 1 бормочущий ротоник (контроллер 10 уровня) и 5 гнолов воинов с когтями (налётчик 6 уровня). Сцена 8 уровня, 1 750 опыта.

КОМАНДИР И ВОЙСКА

Один главный враг (контроллер или солдат, хотя подойдёт и налётчик и даже соглядатай) ведёт в бой свои войска. Эти войска обычно сосредоточены на рукопашном сражении (громилы и солдаты), но в более сложных сценах может присутствовать и артиллерия.

Лёгкая:	Командир уровня n 4 пехотинца уровня $n - 3$
Стандартная:	Командир уровня $n + 3$ 5 пехотинцев уровня $n - 2$
Сложная:	Командир уровня $n + 6$ 3 пехотинца уровня $n + 1$ 2 артиллерии уровня $n + 1$

Пример лёгкой сцены для ИП 8 уровня: 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8 уровня) и 4 яростных дрейка (громила 5 уровня). Сцена 5 уровня, 1 150 опыта.

Пример стандартной сцены для ИП 8 уровня: 1 мезодемон (солдат 11 уровня) и 5 демонов эвистро (громила 6 уровня). Сцена 8 уровня, 1 850 опыта.

Пример сложной сцены для ИП 8 уровня: 1 боевой тролль (солдат 14 уровня), 3 тролля (громила 9 уровня) и 2 дестрачана (артиллерия 9 уровня). Сцена 11 уровня, 3 000 опыта.

ЛОГОВО ДРАКОНА

Некоторые чудовища так сильны, что в одиночку представляют угрозу целому отряду героев. Конечно, самый известный пример — это драконы, но и другие существа, такие как бехолдеры, фиолетовые черви и гидры тоже подходят. Сцена «логово дракона» сталкивает героев с одним одиночным чудовищем. Часто сражение происходит в логове чудовища, но в принципе оно может произойти где угодно — например, охотящийся дракон может спикировать на отряд, чтобы перекусить.

Лёгкая:	Одиночное чудовище уровня $n - 2$
Стандартная:	Одиночное чудовище уровня n или $n + 1$
Сложная:	Одиночное чудовище уровня $n + 3$
Сложная:	Одиночное чудовище уровня $n + 1$ Элитное чудовище уровня n

ДВОЙНОЙ СТРОЙ

Громилы и солдаты с переднего края защищают артиллерию и контроллеров, расположенных сзади. Чудовища с передовой не дают врагам прорваться сквозь их строй. Артиллерия и контроллеры используют дальнобойные атаки и избегают прямого столкновения с противниками.

Вы можете изменить шаблон, поменяв одного из врагов с тыла на налётчика или соглядатая. Чудовища с переднего края будут защищать артиллерию и контроллеров, а налётчик или соглядатай будет кружить вокруг врагов и бить в уязвимые места.

Лёгкая:	3 защитника (громила/солдат) уровня $n - 4$ 2 тыловика (артиллерия/контроллер) уровня $n - 2$
Стандартная:	3 защитника (громила/солдат) уровня n 2 тыловика (артиллерия/контроллер) уровня n
Стандартная:	3 защитника (громила/солдат) уровня $n - 2$ 2 тыловика (артиллерия/контроллер) уровня $n + 3$

- Сложная:** 3 защитника (громила/солдат) уровня $n + 2$
1 контроллер уровня $n + 4$
1 артиллерия/соглядатай уровня $n + 4$
- Сложная:** 3 защитника (громила/солдат) уровня n
2 артиллерии уровня $n + 1$
1 контроллер уровня $n + 2$
1 соглядатай уровня $n + 2$

Пример лёгкой сцены для ИП 12 уровня: 3 змееязыких воителя (солдат 8 уровня) и 2 ядоглазых василиска (артиллерия 10 уровня). Сцена 9 уровня, 2 050 опыта.

Пример стандартной сцены для ИП 12 уровня: 3 клинковых паука (громила 10 уровня) и 2 жрицы дреу (контроллер 15 уровня). Сцена 12 уровня, 3 900 опыта.

Пример сложной сцены для ИП 12 уровня: 3 куо-тоа гарпуниста (солдат 14 уровня), 1 куо-тоа кнут (контроллер 16 уровня) и 1 бодак бродяга (соглядатай 16 уровня). Сцена 14 уровня, 5 800 опыта.

Волчья стая

Некоторые существа охотятся стаей. Часто это налётчики, и иногда они вырабатывают тактику по отвлечению противников и наилучшему использованию боевого превосходства. Один или несколько представителей стаи играют роль солдат, формирующих передний край сражения, а остальные остаются подвижными, окружая врагов и по возможности избегая вражеских атак. Когда «солдаты» ослабнут, они вновь становятся налётчиками и их заменяют свежие силы.

- Лёгкая:** 7 налётчиков уровня $n - 4$
Стандартная: 7 налётчиков уровня $n - 2$
Стандартная: 5 налётчиков уровня n
Сложная: 3 налётчика уровня $n + 7$
Сложная: 4 налётчика уровня $n + 5$
Сложная: 6 налётчиков уровня $n + 2$

Пример лёгкой сцены для ИП 15 уровня: 7 гримлоков налётчиков (налётчик 11 уровня). Сцена 13 уровня, 4 200 опыта.

Пример стандартной сцены для ИП 15 уровня: 5 ангелов сражений (налётчик 15 уровня). Сцена 15 уровня, 6 000 опыта.

Пример сложной сцены для ИП 15 уровня: 4 чёрных слаада (налётчик 20 уровня). Сцена 18 уровня, 11 200 опыта.

Простые изменения

Вы можете с лёгкостью создавать бесконечное множество разновидностей приведённых шаблонов.

Элитные и одиночные воины, а также миньоны это интересные враги для ИП своего уровня, но они сильнее или слабее обычных чудовищ своего уровня. Поэтому при создании сцены они не считаются за одно чудовище. Элитные чудовища стоят как два обычных, а одиночные — как пять. Чтобы заменить одного обычного противника, нужно четыре миньона.

ПРОСТЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В СЦЕНАХ

- ♦ **Миньоны:** Замените одно обычное чудовище несколькими миньонами того же уровня.
- ♦ **Элитные чудовища:** Замените два обычных чудовища одним элитным чудовищем того же уровня.
- ♦ **Одиночные чудовища:** Замените пять обычных чудовищ одним одиночным чудовищем того же уровня.
- ♦ **Ловушки и опасности:** Замените одно обычное чудовище ловушкой или опасностью того же уровня.

Миньоны: Для внедрения в сцену миньонов, замените одно обычное чудовище четырьмя миньонами того же уровня. Сцена «командир и войска» будет выглядеть совсем по-другому, если вы замените обычных громил и солдат многочисленными миньонами — это может быть вампир лорд, окружённый вампирскими отродьями, или военный дьявол с полком легионных дьяволов.

Элитные чудовища: Для внедрения в сцену элитного чудовища замените двух обычных чудовищ элитным чудовищем той же роли и того же уровня. Можно заменить одно чудовище элитным чудовищем той же роли и того же уровня, но увеличить уровень сцены на 1.

Можно изменить шаблон «командир и войска», чтобы командиром был элитный враг. После этого увеличьте уровень, или уберите 1—2 воинов, чтобы уровень сцены остался прежним. У элитного командира будет в подчинении меньше миньонов.

Сцена «волчья стая», созданная из элитных особей, будет меньше по размеру и более управляемой. Группа из трёх булитов (элитные налётчики 9 уровня) будет компактнее, чем шесть смещающихся зверей (налётчики 9 уровня), но уровень сцены будет тем же. Вы будете отслеживать меньше чудовищ, и для сцены хватит комнаты меньших размеров.

Одиночные чудовища: Одиночное чудовище — это готовая сцена, но его можно использовать и в качестве части большой группы. В любом шаблоне, в котором есть как минимум пять обычных чудовищ одного уровня, их можно заменить на одно одиночное чудовище, но сцена будет смотреться совершенно по-другому. В сцене «командир и войска» может быть командир уровня $n + 3$ и одиночное чудовище с уровнем $n - 2$, так что тут не сразу и поймёшь, кто кем командует.

Если в вашем отряде больше или меньше пяти персонажей, то стоит увеличить уровень одиночного чудовища на один за каждого дополнительного персонажа сверх пяти, или уменьшить на один за каждого персонажа, которого не хватает до пяти. Поэтому для шести персонажам 9 уровня должно достаться одиночное чудовище 10 уровня, а для семи — одиночное чудовище 11 уровня.

Ловушки и опасности: Хорошо размещённая ловушка или опасность может заменить в сцене чудовище, полностью изменив ощущения от событий. Чудовища заменяются ловушками или опасностями того же уровня.

ОКРУЖЕНИЕ СЦЕНЫ

Сцену, происходящую в маленькой, да ещё и пустой комнате подземелья, трудно сделать запоминающейся, вне зависимости от чудовищ в ней участвующих. Для того чтобы всем за столом было интересно, при создании залов, пещер и полей сражений для своих сцен используйте приведённые ниже руководства.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Для начала рассмотрите размер и форму комнаты или области, в которой будет происходить сцена, а также размещение чудовищ и персонажей игроков.

Пространство для перемещений: Убедитесь, что у всех есть свободное пространство. Для большинства сцен минимальной областью является площадь 8 на 10 клеток (размер самого большого тайла в *D&D Dungeon Tiles*). Для важных сцен стоит использовать площадь в 16 на 20 клеток (два вышеупомянутых тайла). Большие карты, подобные тем, что используются в стартовых наборах *DUNGEONS & DRAGONS Miniatures* и приключениях для D&D, покрывают примерно 20 на 30 клеток и из них получаются отличные места для финальных сражений. Если её сложить пополам (примерно 15 на 20 клеток), то получится сцена для просто важного сражения.

Большим существам нужно больше пространства: Большим и Огромным существам нужно больше пространства. Площадь сцены, в которой есть Большие чудовища, должна быть как минимум 16 на 10 клеток. Площадь сцен с Огромными чудовищами должна быть как минимум 20 на 20 клеток (примерно три больших тайла). Чудовища Гигантского размера лучше всего использовать только на больших картах.

Избегайте симметрии: Симметрия скучна. Сражения без перемещений, стоя в одной клетке, так же скучны как сражения в одинаковых прямоугольных комнатах, и в них негде применить тактику. Пусть комнаты ветвятся коридорами, будут наполнены нишами и вестибюлями, чтобы там было интересно сражаться. Кроме того, создавайте комнаты в трёх измерениях. Большие платформы и возвышенности, углубления и ямы, а также галереи и балконы интересны и могут создавать интересные тактические ситуации.

Сдобрите фантазией: Ваша цель — вовсе не создание реалистичной местности для сцены. Внедряйте в сцены фэнтезийные элементы, а иногда фэнтезийного пусть будет больше чем реалистичного. Комната, в которой ИП придётся прыгать по парящим в воздухе платформам, сражаясь при этом с горгульями, или сражение с красным драконом в жерле вулкана, где приходится ещё и уворачиваться от сгустков

лавы — вот это действительно интересные сцены. Они в очередной раз докажут, что D&D — это игра в жанре фэнтези.

Дистанция сцены: Для сцен на открытом пространстве пусть персонажи начнут сцену на расстоянии 10 клеток от чудовищ. Если местность или условия видимости (густой лес или плотный туман) того требуют, то возьмите расстояние в 5 клеток. На открытых пространствах, таких как холмы и поля, используйте 20 клеток. На местности с хорошим обзором персонажи могут заметить чудовищ на ещё большем расстоянии, так что могут даже избежать сцены (особенно если чудовища их не заметили).

Не начинайте сцену на открытом пространстве с персонажами или чудовищами, стоящими у края карты. Пусть у всех будет пространство для маневрирования, чтобы персонажи могли выгодно перестроиться.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

При создании приключения и сцен так легко забыть про эффекты местности. В конце концов, враги отряда это чудовища, а не лестницы, стены и статуи. Однако местность — это контекст сцены, и толпу лучников гоблинов так просто перебить, если между ними и отрядом будет пустая равнина. Возьмите тех же гоблинов, поставьте их на противоположном краю пропасти, и сцена станет гораздо сложнее и интереснее.

ВИДЫ МЕСТНОСТИ

- ♦ **Труднопроходимая местность:** Для входа в клетку с труднопроходимой местностью требуется потратить 1 дополнительную клетку перемещения.
- ♦ **Заслоняющая местность:** Заслоняющая местность блокирует движение, линию обзора и линию эффекта, а также предоставляет укрытие.
- ♦ **Сложная местность:** Для хождения по сложной местности требуются проверки навыков или характеристик.
- ♦ **Опасная местность:** Опасная местность предотвращает перемещение или причиняет урон существам, вошедшим в неё.
- ♦ **Ограничивающая видимость местность:** Эта местность предоставляет покров и блокирует линию обзора, если цель находится слишком далеко. Однако она не влияет на перемещение.
- ♦ **Укрывающая местность:** Укрывающая местность предоставляет укрытие (смотрите на странице 43), осложняя дальнобойные атаки.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Труднопроходимая местность замедляет персонажей, не блокируя линию обзора. При создании сцен это полезный инструмент, делающий один из путей менее желанным, но всё же оставляя его открытым.

Преимущества от неё как от стен и другой местности, но вы не урезаете возможные действия отряда. Для того чтобы войти в клетку с труднопроходимой местностью, требуется потратить 1 дополнительную клетку перемещения.

Обилие труднопроходимой местности расстраивает, так как это делает невозможным совершение шага и некоторых атак, поэтому используйте её умеренно. Идеальный кусок труднопроходимой местности должен вынуждать персонажей тратить дополнительный раунд, чтобы пройти по определённому маршруту или занять определённое место.

Избегайте труднопроходимой местности в местах, где ожидается рукопашная схватка. Труднопроходимая местность блокирует совершение шага, и бой может превратиться в статичный обмен ударами. Иногда это можно даже использовать, но не слишком часто.

Примеры: Булыжники, неровный пол, неглубокая вода, упавшие деревья, крутой склон.

Заслоняющая местность

Заслоняющая местность блокирует перемещение и линию обзора. Иногда через такие препятствия можно перелазить проверкой Атлетики, но обычное перемещение по такой местности невозможно.

Заслоняющая местность направляет течение сцены и урезает дистанцию, с которой ИП могут атаковать чудовищ (и наоборот). Используя заслоняющую местность, вы можете создать 2—3 разных пути, с разными испытаниями на каждом из них. Например, на персонажей могут напасть на пересечении комнат. Из двух коридоров выбегают воины орков, а шаман накладывает заклинания из третьего коридора. Если ИП кинутся к шаману, их атакуют с двух сторон. Если они отступят, то воины будут только спереди, но шаман будет находиться в полной безопасности.

Не используйте слишком много заслоняющей местности. Сражения в бесконечных узких коридорах очень скучны, и пока воин сражается на переднем краю, остальным придётся полагаться на дальнобойные атаки.

Примеры: Стены, двери, непроходимые груды мусора.

Сложная местность

Для хождения по сложной местности требуется совершить проверку навыка или характеристики. Провал проверки означает, что происходит что-то плохое. Такая местность увеличивает значимость навыков, а также добавляет в игру элемент риска.

Чаще всего используются проверки Атлетики и Акробатики. Хождение по сколькому льду требует использования Акробатики. Хождение по густой грязи требует проверки Атлетики. Для хождения по канату требуется Акробатика. Используйте приведённую ниже таблицу для определения Сл проверок в зависимости от уровня отряда.

Успешная проверка позволяет персонажу перемещаться со своей скоростью, но некоторые виды сложной местности являются при этом ещё и труднопроходимой местностью.

То, что произойдёт при провале проверки, зависит от местности. Лезущий персонаж может упасть. Персонаж, идущий по грязи, должен будет заплатить 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж на льду падает ничком в первой же клетке льда.

Обилие сложной местности утомляет отряд и замедляет действия, если персонажам не везёт с бросками. Если у местности высокая Сл или если персонажи очень осторожны, то можно считать эту местность опасной (смотрите ниже).

Примеры: Лёд, глубокая вода, глубокая грязь, канат над пропастью.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРОК НАВЫКОВ

Уровень отряда	Лёгкая	Умеренная	Большая
1—3	5	10	15
4—6	7	12	17
7—9	8	14	19
10—12	10	16	21
13—15	11	18	23
16—18	13	20	25
19—21	14	22	27
22—24	16	24	29
25—27	17	26	31
28—30	19	28	33



Опасная местность

Опасная местность предотвращает перемещения или причиняет урон существам, входящим в неё, но при этом линия обзора остаётся нетронутой.

Опасная местность интересна, потому что поощряет дальнобойные атаки. Стрела пролетит над опасной местностью, а вот самому туда лучше не соваться.

Обилие опасной местности делает бесполезными персонажей и чудовищ, сражающихся в рукопашную. Зато её можно использовать для защиты 1—2 чудовищ или в качестве оборонной позиции, которую могут занять ИП.

Примеры: Ямы, глубокая вода, лава, огонь.

Ограничивающая видимость местность

Ограничивающая видимость местность предоставляет покров и блокирует линию обзора, если цель находится слишком далеко. Однако на перемещения она не оказывает влияния.

Указанные ниже правила дополняют материал из 9 главы *Книги игрока*.

Ограничивающая видимость местность

- ♦ **Слабо ограниченная видимость:** Клетки с тусклым светом, листва, туман, дым, густой снег или дождь.
Покров: Существа в пространстве со слабо ограниченной местностью получают покров.
- ♦ **Сильно ограниченная видимость:** Клетки с густой листвой, густой туман или дым.
Покров: Цель, находящаяся в пространстве с сильно ограниченной видимостью, но при этом в соседней с вами клетке, имеет покров.
Полный покров: Цель, находящаяся в пространстве с сильно ограниченной видимостью и при этом не в соседней с вами клетке, имеет полный покров.



♦ **Полностью блокированная видимость:** В клетках с темной видимость полностью отсутствует.
Полный покров: Цель в пространстве с полностью блокированной видимостью имеет полный покров.

Ограничивающая видимость местность вносит в сцену таинственность. Персонажи не могут видеть того, что таится впереди, а у врагов будет преимущество в нападении. Эта местность ограничивает дальнобойные атаки как заслоняющая местность, но позволяет перемещаться. Сцены станут более напряжёнными и непредсказуемыми.

Ограничивающая видимость местность становится проблемой, когда из-за неё сражение становится невозможным. Персонажи собьются в кучку, а если чудовища могут по каким-то причинам игнорировать эту местность, то это будет не напряжённое сражение, а бесцельное истребление персонажей.

Примеры: Туман, дымка, зоны с магической темнотой.

УКРЫВАЮЩАЯ МЕСТНОСТЬ

Укрывающая местность предоставляет укрытие, осложняя дальнобойные атаки по цели. Смотрите «укрытие» в 3 главе на 43 странице.

Укрывающая местность вынуждает стрелков перемещаться, если они хотят эффективно стрелять. Она также помогает существам избегать дальнобойных атак.

Обилие укрытий осложняет сцену для тех, кто атакует на расстоянии.

Примеры: Невысокие укрытия, груды мусора.

МЕСТНОСТЬ И РОЛИ

Роли чудовищ лучше всего остального указывают, как использовать местность. У каждой роли есть свои предпочтения. При создании сцены подумайте о чудовищах, которых вы хотите использовать и о том, как местность может им помочь.

Естественный метод: Вы пользуетесь логикой того, что существа ищут наиболее выгодные позиции. Если вы начинаете с рисования карты, то подумайте, как главный злодей может использовать эту местность при расстановке своих последователей. Даже дикие животные достаточно умны, чтобы использовать местность себе на благо. Например, лев может поджидать в засаде у ручья. Ручей привлекает к себе животных, а также отрезает пути отступления.

Постановочный метод: Если вы создаёте сцену для получения максимального удовольствия от игры, то начните с выбора чудовищ, а потом создайте местность, приносящую им максимальную выгоду.

Артиллерия

Эти чудовища обожают широкие открытые пространства и труднопроходимую местность. Открытые пространства позволяют безнаказанно атаковать с расстояния, а труднопроходимая местность заставит персонажей, сражающихся рукопашным оружием, тратить драгоценное время на перемещение в позицию, откуда артиллерию можно будет атаковать. Любая местность, блокирующая или замедляющая перемещения, не оказывая при этом влияния на линию обзора — лучший друг артиллерии. Артиллерии также неплохо иметь рядом укрытие для защиты от дальнобойных атак отряда.

Громилы и солдаты

Громилам и солдатам нравится рукопашное сражение, если при этом они не становятся целью дальнобойных атак отряда. Им нравится пересечённая местность, в которой достаточно пространства для рукопашного сражения, но при этом стрелкам будет трудно атаковать их с расстояния. Им также нравятся тесные места, в которых плуты и прочие враги не смогут их обойти.

Контроллеры

Контроллерам нравится та же местность что и громилам с солдатами, но с одним важным отличием: контроллерам нравятся пространства размером побольше, чтобы союзники получали преимущество от их атак. Если на поле боя тесно, то контроллер не сможет атаковать вместе со своими солдатами. Контроллерам нравятся широкие пространства, причём не обязательно длинные. На длинных пространствах контроллеров и их союзников могут перебить с расстояния, а на широких все чудовища смогут одновременно атаковать, совершая действия на относительно небольшом расстоянии друг от друга.

Соглядатаи

Соглядатаям нравится ограничивающая видимость местность и пространства с обилием заслоняющей местности. Обычно им нужно укрытие, чтобы прятаться от ИП и спастись от их атак. Однако соглядатаям также нравятся широкие коридоры и места, в которых к персонажам можно подобраться с разных сторон. Соглядатаи стремятся прорваться за защитника отряда, так что узкие проходы и сужения им не подходят.

Налётчики

Налётчики похожи на соглядатаев тем, что им нравятся открытые пространства, на которых можно атаковать отряд с разных сторон. С другой стороны, если пространство слишком уж открыто, то налётчики не смогут избегать атак отряда. Идеальная местность для налётчика это смесь заслоняющей и ограничивающей видимость местности, как в случае нескольких соединённых между собой комнат подземелья. Налётчик может напасть в одной комнате, потом забежать за угол в следующую комнату и готовиться к новой атаке.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Местность и чудовища объединяются не в вакууме. Умения и тактика персонажей, смысл сцены в контексте приключения, а также цель самой сцены — всё это влияет на выбор местности для сцены. Сценарий для сцены, пример её прохождения это отличный инструмент для выяснения того, как добавлять и использовать местность.

Создание сценария происходит довольно легко. Начните создавать область для сцены с самого начала. Можете начать с выбора чудовищ, либо с создания карты, в зависимости от личных предпочтений. Далее проиграйте в голове вероятное течение сцены.

Предположим, что главный злодей — волшебник, которого охраняют четыре огра. Просмотрев заклинания волшебника, вы увидите, что у него много зональных атак. Четыре огра — это громилы.

Предположим, что сражение будет происходить в огромной, но пустой комнате. На данном этапе уже можно разложить поле боя и выставить миниатюрки, чтобы лучше представлять события.

Персонажи, опытные в рукопашном сражении, устремляются в атаку, а огры перехватывают их. Атакующие на расстоянии персонажи остаются сзади и пытаются устранить волшебника. Сам волшебник тем временем использует зональные атаки.

Воспроизведите сражение в голове, глядя как с точки зрения персонажей, так и с точки зрения чудовищ. Подумайте, какую тактику, скорее всего, будут использовать ИП и чудовища. Каких действий ожидать от них? Как одни будут отвечать другим? Ответьте на эти вопросы, причём изменения вносите так, чтобы задача чудовищ облегчилась, а персонажам наоборот, стало труднее. На данном этапе становится понятным следующее:

- ♦ Волшебнику трудно использовать зональные атаки по персонажам, сражающимся с ограм. Он ударит по ним, но может задеть и своих слуг.
- ♦ Ограм нужно пространство, чтобы окружать и сдерживать отряд, но если комната будет слишком большой, то ИП обойдут огров и нападут на волшебника.
- ♦ Волшебнику нужно укрытие для защиты от дальнобойных атак, либо же огры должны не давать атаковать на расстоянии.

Просмотрите список заметок и подумайте, как вы можете решать эти проблемы, используя местность. Вот несколько из возможных вариантов:

- ♦ Ограм нужно рассредоточиваться, так что убедитесь, что для маневрирования есть достаточно пространства.
- ♦ Можно поступить иначе, дав ограм путь для окружения отряда. Например, проход, ведущий к сцене, может разветвляться на восток и запад, а потом снова соединяться. Огры будут ждать на втором перекрёстке и двое из них пойдут по тому коридору, по которому не пошли ИП.
- ♦ Волшебник может захотеть, чтобы к нему вёл лишь один узкий путь. Это можно сделать с помощью опасной местности, а над пропастью перекинуть короткий мост. Один из огров может встать на этот мост, чтобы ИП пришлось сражаться с ним.

4



63

Создание сценария — это повторяющийся процесс. Продолжайте его раз за разом проигрывать, обдумывая, как ИП и чудовища будут реагировать в ответ на местность, которую вы изменяете для решения проблем, пока не найдёте нужный баланс. В приведённом выше примере прогоните сцену ещё раз, внедрив описанные изменения. Стала ли сцена интересной? Что ещё хочется добавить?

Правильное смешивание местностей

Создание местности для сцены — это искусство, а не наука. Только во время сцены и уже после неё, увидев, вышло ли всё так, как вы хотели, вы поймёте, правильные ли решения были приняты. Здесь вам поможет опыт, а также следующие правила:

1. У местности есть задачи. Некоторые места просто должны красиво выглядеть. Другие должны замедлять отряд. Проверьте все области сцены и убедитесь, что они выполняют свою роль.

2. Местность поощряет принятие решений. ИП будут сражаться с гоблинами, валящими из коридора, или они сосредоточатся на палаче-багбуре? Если в каждом сражении ИП будут появляться в одном конце комнаты, а чудовища будут на другом, то это быстро надоест. Создавайте комнаты, в которых ИП и чудовища смогут атаковать друг друга с разных направлений.

3. Местность поощряет перемещение. Обвалившаяся стена может дать укрытие от атак бехолдера. Огр может отступить, чтобы опустить решётку и поймать ИП в ловушку. Местность должна давать персонажам и чудовищам причину для перемещения в определённые места или оттуда. Хорошая оборонная позиция, такая как узкий дверной проём, может стать спасением для персонажей, оставшихся в меньшинстве. С другой стороны, если у ИП будет численное превосходство, то они захотят перенести сражение в более просторное помещение. Если обе враждующие стороны просто стоят и обмениваются ударами, то местность не выполняет свою задачу.

4. Местность делает сражения ещё интереснее. После сцены игроки должны запомнить не только чудовищ, но и использованную местность. Частично это будут воспоминания о тактике, но важную роль играют и ваши описания. Ищите поводы для внедрения на поле боя запоминающихся элементов. Под ногами могут быть обычные камни, но если это храм Торога, то опишите их обломками древних черепов. У такой местности механический эффект точно такой же как у булыжников, но вы создадите жуткую атмосферу.

Примеры обычной местности

Труднопроходимой местностью может быть крутая лестница в подземелье или рыхлый песок на ветреном пляже. Этот раздел поможет вам определить, к каким категориям относятся местности, постоянно встречающиеся персонажам в приключениях.

Местность и проверки навыков или характеристик: Когда местность требует проверки навыка или характеристики, используйте таблицу «сложность и урон в зависимости от уровня» (страница 42), чтобы установить Сл, соответствующую уровню персонажей. Ниже приведены примеры для вышибания дверей и взлома замков, а также уровень, на котором среднестатистический персонаж сможет выломать дверь проверкой Силы со средней сложностью. Этот уровень можно использовать при создании подземелий. Не помещайте железную дверь в подземелье, предназначенное для персонажей 10 уровня, если только намеренно не хотите создать им трудностей.

Местность в подземельях

Ниже описана местность, чаще всего встречающаяся в подземельях.

Стены: Большая часть стен в подземельях — это каменная кладка или они вырезаны прямо в скале. Персонажи могут использовать проверки Атлетики, чтобы лазать по таким стенам, а ещё через такие стены можно проламываться насквозь проверкой Силы.

Сложность лазания и проламывания стен

Стена	Сл лазания	Сл проламывания
Каменная кладка (толщина 30 см)	20	35
Обтесанный камень (толщина 1 м)	20	43
Естественный камень (толщина 1 м)	10	43
Деревянная стена (толщина 15 см)	30	26

Двери: Открывание двери совершается малым действием или стандартным, если дверь заклинена и требует проверки Силы. Дверь может быть запертой, а ещё в ней может быть окно, через которое можно стрелять, имея при этом отличное укрытие.

Сл выламывания дверей

Проверка Силы для...	Сл	Уровень
Выламывания деревянной двери	16	3
Выламывания обитой железом двери	20	9
Выламывания каменной или железной двери	25	18
Выламывания алмазистой двери	29	29
Прорыва через силовой портал	38	—

Персонажи могут не ломать запертую дверь, а отпирать её проверкой Воровства. Это стандартное действие или часть испытания навыков. Смотрите «взлом» на 189 странице *Книги игрока*.

Опускные решётки: Это металлические решётки, которые закрываются как обычные двери или опускаются из потолка. Они предоставляют укрытие, а проверка Силы позволяет поднять её или раздвинуть прутья.



СЛОЖНОСТЬ ВЗЛОМА РЕШЁТКИ

Проверка Силы для	Сл	Уровень
Взлома деревянной решётки	23	15
Взлома железной решётки	28	26
Взлома адамантиновой решётки	33	30+

Потайные двери и люки: В подземельях некоторые двери маскируются под стены, пол или потолок. Успешная проверка Внимательности с высокой сложностью позволяет заметить среднестатистическую версию одного из таких проходов. За ними могут быть засады чудовищ или груды сокровищ.

Маленькие статуи и колонны: Эти предметы являются труднопроходимой местностью, предоставляющей укрытие. Через их пространство можно проходить, потому что они маленькие и мимо них можно протискиваться.

Большие статуи и колонны: Это заслоняющая местность. Можно считать, что большие статуи и колонны полностью занимают одну клетку.

Гобелены и занавеси: Требуется потратить одну дополнительную клетку перемещения, чтобы пройти через гобелен или занавес, разделяющий комнату или коридор. Гобелены и занавеси блокируют линию обзора.

Лестницы: Лестница — это труднопроходимая местность, особенно если у неё узкие ступени, и она находится под большим углом к полу.

Бассейны: Неглубокие бассейны, глубиной по пояс и меньше, являются труднопроходимой местностью. Для плавания по более глубоким бассейнам нужна проверка Атлетики.

Приставные лестницы: Персонажи могут карабкаться по приставным лестницам без проверок Атлетики. Поднимаясь или опускаясь по такой лестнице, персонаж перемещается с уменьшенной вдвое скоростью.

Выступы и платформы: Низкие выступы и платформы (ниже пояса) — это труднопроходимая местность. Для того чтобы запрыгнуть или влезть на более высокие выступы, требуется проверка Атлетики.

ПРИЧИНЕНИЕ УРОНА ПРЕДМЕТАМ

У предметов, как и у персонажей есть хиты и защиты (кроме Воли; смотрите ниже «иммунитеты и уязвимости предметов»).

КД, Стойкость и Реакция предмета полностью зависят от его размера (как видите, попасть по предмету довольно легко, так что многие Мастера просто пропускают бросок атаки, если только сейчас не очень напряжённая ситуация).

Хиты предмета зависят от двух факторов: от размера и материала. Обычно у больших и толстых предметов больше хитов, чем у маленьких и тонких. У предметов из камня или металла хитов больше чем у деревянных и стеклянных предметов.

Есть и исключения из этого правила. У большого

предмета с множеством движущихся частей будет меньше хитов, чем у маленького, но сплошного, потому что нужно совсем немного урона, чтобы сделать чувствительный предмет бесполезным.

Для определения хитов предмета найдите его размер в таблице «свойства предмета». После этого примените модификаторы от размера и устройства. Если применяется больше одного модификатора, то порядок их использования не имеет значения. Например, у Большого железного механизма с шестерёнками будет 60 хитов (40 за Большой размер, $\times 3$ за железо, $\times 0,5$ за сложное устройство).

Предмет, хиты которого опускаются до 0, считается уничтоженным или просто сломанным. Если хотите, предмет останется более или менее целым, но он лишится функциональности — дверь могут сорвать с петель, а механизм с шестерёнками может быть сломанным изнутри.

СВОЙСТВА ПРЕДМЕТА

Размер предмета	КД / Реакция	Стойкость	Базовые хиты	Пример
Крошечный	10	5	5	Бутылка, книга
Маленький	8	8	10	Сундук, кандалы
Средний	5	10	20	Дверь, статуя
Большой	4	12	40	Телега, дверь в склеп
Огромный	3	15	100	Большая статуя
Гигантский	2	20	200	Гигантская статуя

Материал или устройство	Множитель хитов
Очень хрупкое устройство	$\times 0.25$
Хрупкое/замысловатое устройство	$\times 0.5$
Усиленное устройство	$\times 1.5$
Бумага или ткань	$\times 0.1$
Стекло или лёд	$\times 0.25$
Кожа или шкура	$\times 0.5$
Дерево	—
Камень	$\times 2$
Железо или сталь	$\times 3$
Адамантин	$\times 5$

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

D&D стала бы грудой никому не нужного текста, если бы мы попытались создать правила для каждого препятствия и каждого вида местности. Если вы хотите использовать что-то, что не было описано в этой главе, используйте примеры отсюда в качестве руководства. Не бойтесь принимать решения и делать логические выводы.

Найдите подходящее: Посмотрите примеры местности, найдите наиболее подходящий вариант и используйте те правила.

Наложите штраф за перемещение: Если по местности очень трудно перемещаться, то увеличьте стоимость перемещения на 1, 2 или 3 клетки.

Проверки навыков и характеристик: Есть ли вероятность того, что персонаж, пытающийся войти в пространство, упадёт? Если да, то попросите совершить соответствующую проверку. Атлетика применима для препятствий, которые преодолеваются прыжком или лазанием, а Акробатика подходит для препятствий, требующих изящества и проворства. Для определения сложности используйте таблицу с 42 страницы.

ИММУНИТЕТЫ И УЯЗВИМОСТИ ПРЕДМЕТОВ

Обычно нет разницы в том, какой атакой был ударен предмет: урон есть урон. Однако есть всё же несколько исключений.

У всех предметов есть иммунитет к урону от яда, а также психической и некротической энергии.

У предметов нет защиты «Воля», так что они обладают иммунитетом к атакам по Воле.

У некоторых необычных материалов может быть сопротивляемость к некоторым видам урона. Кроме того, вы можете решить, что некоторые виды урона наоборот, очень эффективны, и предмет получает уязвимость к ним. Например, у лёгкой занавески или груды сухих бумаг может быть уязвимость огню 5, потому что они сгорят даже от малейшей искры.

МЕСТНОСТЬ НА ОТКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ

В густых лесах и выжженных пустынях персонажей ждёт самая разнообразная местность.

Деревья: Деревья — это труднопроходимая местность, предоставляющая укрытие. Большие деревья — это заслоняющая местность.

Подлесок: Молодые деревца, высокие растения и густые кусты — это труднопроходимая местность.



Листва, ветки и лианы: Всё это ограничивающая видимость местность, если растения действительно густы настолько, что мешают обзору. Такая местность может быть ещё и труднопроходимой, если растительность так густа, что через неё трудно ходить.

Песок и грязь: Мягкий, рыхлый песок, а также грязь являются труднопроходимой местностью. Спрессованный песок и высохшая грязь — это обычная местность.

Холмы: Склон холма — это труднопроходимая местность, хотя если его склон не крутой, то это обычная местность.

Лёд: Участки скользкого льда — это труднопроходимая местность. Вы можете также потребовать от игрока проверок Акробатики, чтобы не упасть. Смотрите соответствующую Сл в разделе «равновесие» описания навыка Акробатика в *Книге игрока* (страница 180).

Болото: Болото — это смесь луж и грязи. Это труднопроходимая местность.

РУКОТВОРНАЯ МЕСТНОСТЬ

Укрепления строят для отражения атак, и в них есть много интересных мест.

Улицы: Улицы, поддерживаемые в чистоте, являются обычной местностью, однако рытвины на дорогах и плохая уборка в бедных районах могут сделать их труднопроходимой местностью.

Окна: Окна предоставляют линию обзора и укрытие. Открываются окна малым действием, а перемещение через достаточно широкий оконный проём стоит 1 дополнительную клетку перемещения.

Стрелковые бойницы: Это небольшие отверстия, созданные для максимальной защиты лучников. Стрелок получает отличное укрытие, но при этом всё прекрасно видит. Стрелок определяет, есть ли у цели укрытие, как будто он находится в клетке с другой стороны бойницы.

Потайные бойницы: Потайные бойницы используют те же правила, что и стрелковые бойницы, но они помещаются в потолках комнат, чтобы лучники могли расстреливать тех, кто находится ниже.

Карнизы: Узкий карниз — это труднопроходимая местность. Вы можете потребовать проверку Акробатики, чтобы не упасть. Смотрите соответствующую Сл в разделе «равновесие» описания навыка Акробатика в *Книге игрока* (страница 180).

Мебель: Требуется потратить 1 дополнительную клетку перемещения, чтобы залезть на стол или стул, но слезают с них безо всяких штрафов. Персонаж может залезть под стол, получая укрытие от стоящих врагов.

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Многие подземелья и пещеры хоть как-то освещаются, потому что мало кто может видеть в полной темноте. Приведённая ниже таблица перечисляет обычные и волшебные источники света (это дополненная таблица с 262 страницы *Книги игрока*). Таблица приводит радиус (в клетках) света, яркости и длительность свечения. Вы можете изменять эти числа, если местность того требует.

В конце таблицы описывается свет, испускаемый огненными существами, такими как огненные элементали, адские гончие и иммолиты. Такой свет испускают только те существа, что созданы из огня (а это большая часть существ с ключевым словом «огонь»).

ПРИМЕРЫ ИСТОЧНИКОВ СВЕТА

Источник	Радиус	Яркость	Длительность
Свеча	2	тусклая	1 час
Факел, висющий на стене	5	яркая	1 час
Светильник	10	яркая	8 часов/1 пинта (пол-литра)
Костёр	10	яркая	8 часов
Светожезл	20	яркая	4 часа
Фосфоресцирующие грибы	10	тусклая	постоянная
Жертвенная жаровня	10	яркая	8 часов
Очаг/камин	5	яркая	8 часов/полная топка
Горн	2	яркая	8 часов/полная топка
Магма	40	яркая	постоянная
Крохотное огненное существо	2	яркая	постоянная
Маленькое огненное существо	5	яркая	постоянная
Среднее огненное существо	10	яркая	постоянная
Большое огненное существо	20	яркая	постоянная
Огромное или Гигантское огненное существо	40	яркая	постоянная

ЗРЕНИЕ И ОСОБЫЕ ЧУВСТВА

Многие существа видят в темноте лучше людей. Кое-кто видит даже в полной темноте. Некоторые существа пользуются в темноте другими чувствами — острым слухом, чувствительностью к сотрясениям почвы и движениям воздуха, или чутким обонянием.

Обычное зрение: Существа с обычным зрением нормально видят в области яркого света. Области с тусклым освещением для них являются местностью со слабо ограниченной видимостью. В области с темнотой для них видимость полностью заблокирована.

Сумеречное зрение: Существа с сумеречным зрением нормально видят в области яркого и тусклого света. В области с темнотой для них видимость полностью заблокирована.

Тёмное зрение: Тёмное зрение позволяет существам нормально видеть всё, вне зависимости от света.

Слепое зрение и чувство вибрации: Существа со слепым зрением и чувством вибрации игнорируют в указанном диапазоне невидимость и клетки с ограничивающей видимостью местностью. Они видят всех существ в указанном диапазоне, вне зависимости от условий видимости. За пределами указанного диапазона они полагаются на обычное зрение (если только они не слепы).

ПРИМЕРЫ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ МЕСТНОСТИ

Мир D&D полон магии, и её сила создаёт чудесные места. Огромные сетки из паутины закрывают древние проходы. В пещерах мечутся стихийные духи, усиливающие огненные заклинания.

Этапы: В приведённых примерах термин «за этап» используется для масштабирования эффектов. Умножайте указанное значение на 1, если сейчас идёт героический этап, 2, если идёт этап совершенства и 3, если идёт героический этап. Если местность предоставляет «+1 к броскам атаки за этап», то бонус равен +1 на героическом этапе, +2 на этапе совершенства или +3 на эпическом этапе.

Эффекты масштабируются, чтобы соответствовать усилению атак и хитов ИП и чудовищ. Это элемент игрового баланса и отражение более сильных эффектов в ключевых и эпических местах.



Вихри

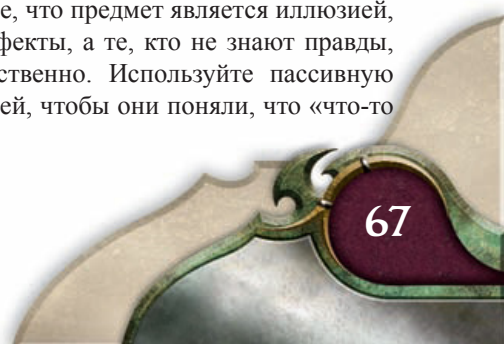
Вихри формируются в местах, пропитанных стихийной энергией (чаще всего это вода или воздух). Вихрь затягивает всех существ на своём пути. Это эффект сдвига. Существо, попавшее в вихрь, перемещается на расстояние и направление, зависящее от силы вихря. Пойманное существо может сопротивляться ветру, тратя клетки перемещения на уменьшение дистанции сдвига. В любой момент времени на персонажа действует только одна клетка вихря. Если ветер сдвигает существо в другую клетку с вихрем, то новая клетка не будет на него действовать. Вихрь также может поднимать существ вверх. Существа, оканчивающие ход вне вихря, падают на землю (если только они не летали — смотрите «полёт» на странице 47).

ЗЕРКАЛЬНЫЙ КРИСТАЛЛ

Зеркальный кристалл создаёт необычные искажения пространства. Существо, стоящее на зеркальном кристалле, может посмотреть под ноги и увидеть все пространства других зеркальных кристаллов, находящихся в пределах 20 клеток. Существа могут совершать через зеркальный кристалл дальнобойные атаки, нацеливаясь на любое существо, которое находится в клетке с другим зеркальным кристаллом или в соседней с ним клетке. Дальность до существа, атакованного через кристалл, считается равной 1 клетке.

Иллюзии

Иллюзии могут подражать любой местности. Существа, понявшие, что предмет является иллюзией, игнорируют его эффекты, а те, кто не знают правды, реагируют соответственно. Используйте пассивную проверку Персонажей, чтобы они поняли, что «что-то



здесь не так», а без хорошей причины не позволяйте делать активные проверки. Когда у персонажа появилась причина для подозрений, он может малым действием совершить проверку Проницательности для разоблачения иллюзии. Используйте таблицу со страницы 42, чтобы определить Сл, соответствующую уровню персонажей и достоверности иллюзии.

Иллюзии не причиняют урона сами по себе, но взаимодействие с ними может раскрыть их истинную природу. Например, персонаж, прошедший по иллюзорной яме, никуда не упадёт. Тут-то он и поймёт, что яма не настоящая.

ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА

Иллюзорные стены блокируют линию обзора. Существа могут без штрафов ходить через них, хотя существа, верящие в иллюзию, не будут пытаться делать это. Некоторые иллюзорные стены подобны односторонним зеркалам, потому что они прозрачны с одной стороны (существо отсюда может прекрасно видеть существ с другой стороны), а с другой стороны выглядят как обычная стена (блокируют линию обзора).

ИСТОЧНИК СИЛЫ

Иногда присутствие мощного артефакта или другого явления усиливает определённые виды атак. Возьмите одно ключевое слово, такое как «огонь», «очарование» или «магический». Атаки с этим ключевым словом получают +5 к урону за этап.

КОЛОННА ЖИЗНИ

Этот высокий каменный столб пропитан энергией жизни. Любое существо, начинающее ход в соседней с ним клетке, восстанавливает по 5 хитов за этап.

КРОВАВЫЕ КАМНИ

В местах жертвоприношений, великих убийств, и других бедствий над окровавленными камнями парят духи смерти. Существо, стоящее в клетке с окровавленным камнем, совершает критическое попадание при результате на кубике «19—20».

МАГНЕТУТ

Этот необычный камень значительно увеличивает вес всех предметов. Это труднопроходимая местность, а дальнобойные атаки, проходящие над ней, получают штраф -2 к броскам атаки.

ОБЛОСПОРЫ

Эти необычные грибы, растущие в Подземье, являются обычной местностью, но когда в клетку с ними входит существо, грибы выпускают облако спор. Теперь клетки на 5 минут станут местностью со слабо ограниченной видимостью (смотрите на 281 странице *Книги игрока*). После того как клетка выпустила облако, она не может это повторить следующие 24 часа.

ПАУТИНА

Паутина, сплетённая громадными пауками, является труднопроходимой местностью. Персонаж, вошедший в паутину, должен совершить проверку Атлетики или Акробатики, и в случае провала он становится обездвиженным. Попавшееся существо может совершать попытки высвобождения. Используйте таблицу со страницы 42, чтобы установить Сл, соответствующую уровню персонажей. Клетки с паутиной являются слабо ограничивающей видимость местностью.

ПЕЩЕРНАЯ СЛИЗЬ

Эта синяя слизь безвредна, но она очень скользкая. Существо, входящее в клетку с пещерной слизью, должно преуспеть в проверке Акробатики или упасть. Используйте таблицу «сложность и урон в зависимости от уровня» (страница 42), чтобы определить Сл, соответствующую уровню персонажей.

СВЯЩЕННЫЙ КРУГ

Священный круг посвящается определённому божеству и пропитывается духовной энергией. Существо с таким же мировоззрением как у божества, получает бонус +2 к броскам атаки, пока оно стоит в круге. Обычно круг рисуется в пространстве 3 на 3 клетки.

СКАТЫ

Скаты покрывают скользкой субстанцией, чтобы персонажи сваливались с них. Скат является труднопроходимой местностью. Персонаж, пошедший в клетку ската, должен совершить проверку Акробатики. Используйте таблицу с 42 страницы, чтобы установить Сл проверки Акробатики согласно уровню персонажей. Существо, провалившее проверку, мгновенно переносится в нижний конец ската, сбивается с ног, и его перемещение тут же заканчивается.





СКОВЫВАЮЩИЙ МОРОЗ

Сковывающий мороз можно встретить в глубочайших пещерах далеко на севере в логовах стихийных существ из льда. Этот белый туман превращается в лёд, когда через него перемещаются существа или другие источники тепла. Каждый раз, когда существо входит в клетку со сковывающим морозом, оно получает штраф к скорости -1. Существо может избавиться от этого штрафа действием движения. Существа с ключевым словом «холод» обладают иммунитетом к этому эффекту.

ТЕЛЕПОРТЫ

Телепорты — это магические врата, переносящие персонажей из одного места в другое. Существо, входящее в пространство телепорта, мгновенно переносится его точку выхода. Эта клетка может быть другим телепортом, позволяющим совершать двусторонние путешествия. В этом случае существо автоматически переносится в клетку, соседствующую с конечным телепортом.

ТЛЕЮЩИЙ МОХ

Этот необычный мох из Подземья используют при создании вечногорящих факелов и светожезлов. Он

легко воспламеняется и хорошо горит. Персонаж в клетке с тлеющим мхом получает дополнительный урон 5 от всех огненных атак и штраф -4 к спасброскам для окончания продолжительного урона.

ХВАТЬ-ТРАВА

Эта густая трава растёт в гуще лесов Страны Фей и местах, где магия этого плана просачивается в мир природы. Существа, упавшие в клетку с хват-травой, должны совершить проверку Силы, чтобы встать. Используйте таблицу со страницы 42, чтобы определить Сл, соответствующую уровню персонажей.

ЦЕПКАЯ СЛИЗЬ

Эта чёрная вязкая слизь питается насекомыми и паразитами Подземья, удерживая их и медленно переваривая. Большим существам она не представляет угрозы, но приклеиться к ней можно. Цепкая слизь — это труднопроходимая местность. Используйте таблицу с 42 страницы, чтобы определить Сл Атлетики для прохода по слизи, соответствующую уровню персонажей. При провале проверки персонаж входит в слизь, но его перемещение тут же оканчивается.

НЕБОЕВЫЕ СЦЕНЫ

D&D НЕ СОСТОИТ из бесконечных сражений. Вам нужны другие испытания, чтобы приключения были интересными и разнообразными. Иногда эти испытания сочетаются с боевыми сценами, что делает последние более интересными и стратегическими. В другое время сцена полностью сосредоточена на навыках персонажей и социальных взаимодействиях. Эта глава послужит руководством к созданию и проведению сцен, в которых есть испытания навыков, головоломки, ловушки и опасности.

Эта глава состоит из следующих разделов:

- ♦ **Испытания навыков:** Когда персонажи совершают проверки навыков в ответ на серию изменяющихся условий, это — испытание навыков. Поиски скрытого храма в джунглях или убеждение герцога в том, что для обороны перевала нужно послать подмогу, могут быть испытаниями навыков, зависящими от нескольких навыков. Узнайте как проводить испытания навыков, как создавать свои собственные испытания, и как объединять испытания навыков с боевыми сценами, дабы создавать запоминающиеся ситуации.
- ♦ **Головоломки:** В некоторых приключениях встречаются головоломки. Некоторые Мастера считают, что головоломки — это испытания для персонажей, и считают головоломки подобием испытания навыков. Другие считают, что с головоломками должны разбираться игроки, и предлагают головоломки, которые решаются в одиночку или всей группой. Используйте в своей игре головоломки так, как хочется вам.
- ♦ **Ловушки и опасности:** Ловушки и опасности — это неодушевлённые угрозы жизни, телу, сознанию или духу. В сценах они являются подобием чудовищ, либо сами по себе являются сценами. Узнайте как использовать ловушки и опасности, и ознакомьтесь с множеством примеров того, как использовать и модифицировать ловушки в своих приключениях.





ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Приём у герцога, таинственные знаки в потайной комнате, поиски выхода из леса Неверлайт — всё это испытания, касающиеся и персонажей и людей, которые за них играют. Разница между боевыми сценами и испытаниями навыков не в наличии и отсутствии физической опасности, и не в наличии или отсутствии бросков атаки и урона. Разница в том, как в сцене обрабатываются действия ИП.

Испытание навыков может охватывать все действия в сцене, а может использоваться в составе боевой сцены, дабы добавить разнообразия и ощущения опасности.

ОСНОВА

Для того, чтобы пройти испытание навыков, игровые персонажи совершают проверки навыков, чтобы набрать определённое количество успешных проверок до того как наберётся слишком много провалов.

Пример: ИП ищут храм в густых джунглях. Если они совершат шесть успешных проверок, они его найдут. Однако если они раньше провалят три проверки, то безнадежно заблудятся в глуши.

СОЗДАНИЕ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Испытание навыков гораздо сильнее остальных видов сцен связано с контекстом приключения. Искатели приключений могут сражаться с пятью отродьями практически в любом приключении 8—10 уровня, но испытание навыков, в котором ИП стараются найти доппельгангера в окружении барона, связано непосредственно с текущим приключением и текущей кампанией.

Чтобы создать испытание навыков для своего приключения следуйте следующим шагам:

ШАГ 1: ЗАДАЧА И ОКРУЖЕНИЕ

Какова задача испытания? Где оно происходит? Кто в нём участвует? Это самостоятельное испытание или часть боевой сцены?

Определите задачу испытания и препятствия, стоящие на пути персонажей. Задача должна быть связанной с сюжетом приключения. Успешное прохождение испытания должно быть важно для приключения, но не жизненно необходимо. Вы же не хотите, чтобы несколько неудачных проверок испортили вам кампанию. Неудача должна отправлять персонажей «идти в обход», тем самым создавая новые и интересные приключения.

Окружению в испытании навыков стоит уделять столько же внимания, сколько внимания уделяется остальным частям приключения. Для испытания навыков вы не обязаны иметь детализированную карту с интересной местностью, но интересное окружение поможет задать сцене нужный настрой.

Если в сцене присутствует взаимодействие с мастерскими персонажами или чудовищами, тщательно их продумайте. В сложной социальной сцене нужно знать мотивации, цели и интересы МП, чтобы вы могли должным образом обрабатывать проверки навыков персонажей.

Испытание навыков может быть самостоятельной сценой, но может и объединяться с чудовищами в боевой сцене.

ШАГ 2: УРОВЕНЬ И СЛОЖНОСТЬ

Какой уровень у испытания? Какова его сложность?

Выберите степень сложности (1 — простое испытание, 5 — сложное испытание).

СЛОЖНОСТЬ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Сложность	Успехи	Провалы
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Уровень и сложность определяют то, как сложно будет персонажам пройти это испытание навыков. Уровень испытания навыков определяет Сл для проверок навыков, а степень сложности определяет количество успешных проверок навыков, которое персонажи должны набрать, чтобы пройти испытание. Чем сложнее испытание, тем больше потребуется проверок навыков, и тем большее их количество должно быть успешным.

Установите сложность согласно тому, насколько значительным вы считаете это испытание. Если оно должно быть подобием боевой сцены, то стоит назначить сложность 5. Такое сложное испытание потребует 12—18 проверок, и персонажи должны получить столько же опыта, сколько они получают за боевую сцену того же уровня (как уничтожение пяти чудовищ с уровнем,

ИСПЫТАНИЕ ЛИ ЭТО?

Не каждая проверка навыка является испытанием навыков. Если проблема решается одним-единственным броском, то это не испытание навыков. Одна проверка Переговоров для того чтобы сбить цену, одна проверка Атлетики для вылезания из ямы, одна проверка Религии для того, чтобы вспомнить, в какой священной книге находится нужная притча — всё это не испытания навыков.

равным уровню испытания). Для более быстрых и менее значимых испытаний, или для испытаний, входящих в состав боевых сцен, установите сложность ниже (каждая единица сложности является эквивалентом одного чудовища, чей уровень равен уровню испытания).

Сл берётся из таблицы на 42 странице. Для более лёгких или сложных испытаний используйте Сл из ряда более низкого или более высокого уровня, и уровень испытания будет равен среднему арифметическому диапазона уровней этого ряда. Например, чтобы создать лёгкое испытание для отряда 8 уровня, можете использовать Сл из ряда для 4—6 уровня. Так вы получите испытание 5 уровня.

Если вы используете «лёгкую» Сл, уменьшите уровень испытания на 1. Если вы используете «сложную» Сл, увеличьте уровень испытания на 2.

Шаг 3: Навыки

Какие навыки связаны с прохождением испытания? Как персонажи будут их использовать?

Некоторые навыки напрямую связаны с решением поставленных задач. Это будут основные навыки для испытания. Подумайте, какие это будут навыки, помня о том, что в действие должны быть вовлечены все игроки. Вы должны знать, какие навыки у персонажей ваших игроков развиты, поэтому дайте шанс блеснуть каждому персонажу. Обычно для этого стоит включить в испытание навыки взаимодействия (Обман, Переговоры), навыки знаний (Магия, Природа) и телесные навыки (Акробатика, Атлетика).

Для начала создайте список основных навыков для испытания, после чего подумайте, что персонаж делает при использовании этих навыков. Вам не нужен исчерпывающий список, но попробуйте определить хотя бы категории действий, совершаемых персонажем. Иногда персонажи решают делать именно то, что вы ожидали, но часто приходится рассматривать их заявки и самому искать действие, наиболее близкое к тем, что вы продумали.

Когда игрок участвует в испытании навыков, пусть

ДОБАВЛЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ К БОЕВОЙ СЦЕНЕ

Вы можете добавить испытание навыков к боевой сцене, считая его подобием чудовища. Например, объединив трёх обычных чудовищ 7 уровня с ловушкой 7 уровня со сложностью 2, вы получите боевую сцену 7 уровня. Пока одна часть отряда сражается с чудовищами, остальные будут разбираться с ловушкой, пока стены не схлопнулись и не раздавили всех, кто находится в комнате.



5

его персонаж использует любые навыки. Если вы или игрок сможете придумать, какое влияние этот вторичный навык окажет на испытание, используйте это. Однако если игрок хочет использовать навык, который вы не считаете основным, то Сл для такого вторичного навыка обычно устанавливается средняя или сложная. Использование такого навыка может принести победу, пусть даже и неожиданным способом, но и риск будет очень большим. Кроме того, никакой вторичный навык не может быть использован одним и тем же персонажем более одного раза.

Помните, что игроки могут и будут использовать навыки так, как вы и не могли предвидеть. Настаивайте на своём и пусть их импровизированные навыки предоставляют лишь штрафы и бонусы к последующим проверкам. Помните, что свет на испытании навыков не сошёл клином. Побочные эффекты, такие как нахождение союзников в окружении герцога или обнаружение чьего-то потерянного сокровища, тоже доставят игрокам много радости.

73

Шаг 4: Прочие обстоятельства

Какие другие обстоятельства могут влиять на испытание?

Может быть огр-наёмник требует оплаты за каждые 10 минут, что вы с ним разговариваете? Или в Лабиринте Теней присутствует вытягивающее энергию поле, которое всё больше и больше увеличивает штрафы, накладываемые на персонажей? Такие обстоятельства могут придать испытанию навыков ощущение срочности или они могут быть частью штрафов за неудачное прохождение испытания навыков.

Если вы вводите в испытание отъём денег (как в случае с огром-наёмником), попробуйте возместить эту сумму сокровищем, которое персонажи получают по завершению испытания. Если они потерпят неудачу, то эта сумма станет штрафом, который они получают после испытания.

Было бы хорошо заранее подумать также о других вариантах действий, которые персонажи могут совершать по ходу испытания навыков. У персонажей могут быть приёмы или ритуалы, способные им помочь. Они могут позволять использовать определённые навыки, возможно, с бонусом. Ритуалы могут дать автоматический успех или обнулить счётчик неудачных проверок.

Шаг 5: Последствия

Что произойдёт, если персонажи успешно пройдут испытание? Что произойдёт, если они потерпят поражение?

Когда испытание навыков окончится, наградите персонажей за успех (наградой, зависящей от испытания, а также опытом) или примените штрафы за провал.

Сложность испытания навыков, совместно с его уровнем, определяет награду единицами опыта. Испытание навыков приносит столько опыта, сколько опыта приносит количество чудовищ (с уровнем, равным уровню испытания), равное сложности испытания. Таким образом, испытание 7 уровня со сложностью 1 принесёт 300 опыта (как одно чудовище 7 уровня), а испытание 7 уровня со сложностью 5 принесёт 1 500 опыта — как полноценная боевая сцена 7 уровня.

Вы можете переместить какие-нибудь сокровища приключения в испытание навыков.

Кроме этих основных наград успех персонажей должен оказать существенное влияние на сюжет приключения. Дополнительной наградой может служить информация, подсказки и слава, не говоря уже о продвижении в сюжете приключения.

Если персонажи проваливают испытание, то сюжет всё равно будет развиваться, но в другом, возможно, более опасном направлении. Можете считать его комнатой в подземелье. Если персонажи не могут победить дракона в его комнате, они не получают опыт и его сокровищ, и через другую дверь в его комнате они не пройдут. Однако они могут поискать обходные, более сложные пути, и всё равно добраться до нужного места. Точно так же неудача в испытании навыков пошлёт персонажей по другой ветке приключения, но никак не обрубит все пути к цели.

Кроме того, провал испытания навыков может сделать будущие сцены более сложными. Злой барон может устроить больше проблем персонажам, или, узнав об их планах, усилить защиту.

Проведение испытания навыков

Начните с описания ситуации и оглашения испытания. Проведение испытания не очень отличается от боевых сцен (смотрите в 3 главе). Вы описываете окружение, выслушиваете ответы игроков, позволяете им совершать проверки навыков, и рассказываете результаты. Описание испытания навыков должно включать названия навыков, которые будут полезны в этой сцене, и описание их последствий.

Игрок может сказать: «Я хочу использовать Переговоры, чтобы убедить герцога, что оказание нам помощи в его же интересах». Это великолепно — игрок сказал, что он делает, и какой навык при этом применяет. Игрок может сказать: «Я хочу использовать Переговоры». В таком случае попросите игрока дать больше информации о том, как персонаж использует этот навык. Игрок может наоборот, сказать: «Я хочу запугать герцога, чтобы он помог нам». В этом случае вы должны определить, какой навык персонаж должен использовать, и попросите его совершить эту проверку.

Вы можете использовать «лучшего помощника Мастера», чтобы награждать особо интересные применения навыков (или штрафовать за обратное) бонусом +2 или штрафом -2 к проверке. Поле этого, в зависимости от успеха или провала проверки, опишите последствия и переходите к следующему действию.

Групповые проверки навыков

Испытание навыков может требовать групповой проверки навыка. Если отряд лезет по скале, то для того чтобы лезть, все должны совершать проверки Атлетики. В таких случаях пусть восхождение возглавит один персонаж. Он будет совершать настоящие проверки, приносящие успехи и провалы. Остальные совершают проверки, чтобы помочь ему, но их проверки не приносят успехов

Встречные проверки

Для простоты и скорости в испытаниях навыков используются только готовые Сл. Встречные броски делают испытание слишком зависимым от случайностей.

Если вы хотите включить в испытание навыков проверки противников, используйте их пассивные проверки (10 + базовый бонус проверки навыка). Чаще всего так используют Внимательность и Проницательность.

и провалов для испытания. Каждый союзник, получивший результат проверки выше 9, предоставляет бонус +2 к проверке того, кто ведёт отряд вперёд (максимальный бонус равен +8).

При проверках, которые не обозначены как групповые проверки, стоит ограничить количество персонажей, помогающих другому, 1—2 персонами. В испытании навыков отряд должен не встать за спиной одного эксперта, а всеми силами по мере возможностей работать сообща.

ИНФОРМИРОВАНИЕ ИГРОКОВ

В боевых сценах игроки уже знают что делать. Они знают, что у чудовищ есть защиты и хиты, и что все действуют по инициативе. Кроме того, они точно знают, что произойдёт, если их атака попадёт по врагу — а через несколько раундов они будут догадываться о своих шансах попасть по этому врагу.

Однако во время испытания навыков всё по-другому. Когда ИП спускаются в Подземье в поисках разрушенной крепости дварфов Гозар-Дуун, они могут и не знать, как игра обрабатывает их поиски. Они не знают, что принесёт им успех, если вы не скажете им это.

Не начинайте испытание навыков, пока ИП не поймут свою роль в нём, а для этого вам нужно сказать, какие навыки им пригодятся. Можно сказать просто «Для того чтобы влезть на скалу, вы будете совершать проверки Атлетики, но будьте осторожны: при неудачной проверке можно обрушить камни на тех, кто лезет ниже». Если ИП пытаются прокрасться в университет волшебников, скажите игрокам: «В этом испытании вам пригодится магическая маскировка, навык Обмана и теоретические познания в Магии».

ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ НАВЫКОВ НУЖНО НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ

Вовлекайте в испытание сразу несколько ИП, разнообразив основные навыки. Конечно, тот, у кого

тренированы Переговоры, может взять на себя все разговоры, но это так же скучно как если бы кто-то один сражался, а остальные смотрели. В каждом испытании навыков должны быть важными разнообразные навыки, так же как в сражении важен и волшебник и плут. Каждый персонаж должен чем-то заниматься, чтобы ни один игрок не скучал. Пусть персонаж использует основные или вторичные навыки, или пусть он помогает другому совершать проверку, но в испытании навыков должны участвовать все персонажи.

Как всегда, дайте игрокам всю необходимую информацию, чтобы они могли совершать правильные действия. Дайте ясно понять, какие навыки будут полезными. Пусть не все, но хотя бы часть навыков, способных принести удачу, они должны знать с самого начала. И обязательно скажите им, принесла проверка удачу или провал — если они не будут знать, как продвигаются дела, им будет трудно принимать решения. Игрок не сможет принимать участие в испытании, если не будет знать, как с ним взаимодействовать.

НАГРАЖДАЙТЕ ЗА ХОРОШИЕ ИДЕИ

Думающий игрок — заинтересованный игрок. В испытании навыков персонаж может использовать навык, который вы считали бесполезным. Попробуйте не говорить «нет». Пусть он совершит бросок, используя среднюю или сложную Сл, или пусть навык принесёт лишь один успех. Так игроки будут больше думать об испытании навыков и задействуют больше разных навыков.

Однако важно убедиться, что такие проверки имеют хоть какой-то смысл в этом приключении и этом испытании навыков. Если игрок спрашивает: «Могу я использовать Переговоры?», вы должны спросить, как именно его персонаж надеется помочь отряду выжить в безлюдной пустыне посредством этого навыка. Не говорите часто «нет», но и «да» не говорите, если в контексте текущего испытания навыков эта проверка действительно бессмысленна.

Пример: Жрец хочет знать, поможет ли навык Религия понять, где демонопоклонники могли построить свой храм. Если он успешно совершит проверку с высокой Сл, он узнает, что храм наверняка стоит возле воды. Воин захочет залезть на дерево проверкой Атлетики, чтобы оглядеть сверху лес, и замечает текущую реку. Это проверка с лёгкой Сл. Однако после этого персонажи уже не смогут использовать эти навыки повторно — Религия и Атлетика не могут принести больше одного успеха для этого испытания.

5

ПРЕРЫВАНИЕ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Часто испытания навыков заканчиваются довольно быстро. Однако для долговременных испытаний при необходимости можно прерывать действия. Просто не забывайте количество накопленных успехов и провалов. Например, испытание навыков может требовать одной проверки в час, в день или даже раз в неделю. Успешное или неудачное завершение сцены между проверками может принести успех или провал для крупномасштабного испытания навыков. Например, в процессе переговоров могут напасть наёмные убийцы. Победа над ними может впечатлить герцога и принести 1—2 успеха для идущего испытания навыков.

75

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Испытание навыков требует, чтобы игроки совершали броски в определённое время. Просите совершать эти проверки по ходу повествования и в зависимости от испытания. Это могут быть проверки каждый раунд, в момент их хода, проверки на каждом привале или продолжительном отдыхе, или на любых других временных отрезках, в зависимости от испытания.

Обычно проверки навыков приносят успехи или провалы для испытания, но иногда определённые навыки могут лишь предоставить небольшой бонус или штраф.

Примеры: Пробираясь через джунгли, каждый персонаж совершает проверку Выносливости после каждого длительного отдыха, чтобы оставаться здоровым. Персонажи, провалившие эту проверку, теряют по одному исцелению до конца испытания, но отряд в целом не учитывает эти провалы.

В середине переговоров с герцогом смотритель замка может влезть в разговор и осведомиться о знании персонажами этикета. Успешная проверка Переговоров не считается успехом для всего испытания, но может предоставить бонус к следующей проверке в диалоге с герцогом, или же ИП получают уважение смотрителя.

У СЦЕН ЕСТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ

У испытаний навыков есть последствия, как хорошие, так и плохие, в точности как у боевых сцен. Когда персонажи проходят испытание навыков, они получают награду как за победу над чудовищами — опыт и, возможно, сокровище. Последствия провала испытания навыков часто очевидны: никакого опыта и никаких сокровищ.

Результат испытания навыков также влияет на всё приключение — персонажи находят храм и пытаются в него прорваться, или они теряются в джунглях и вынуждены теперь искать помощь со стороны. Однако в любом случае приключение продолжается. Не совершайте ошибку, делая продвижение вперёд зависимым от испытания навыков. Неудачи должны повлечь за собой трудности, а не конец приключений. Если персонажи потерялись в джунглях, их ждут новые приключения, а не постыдный конец.

ПОЧЕМУ ИСЦЕЛЕНИЯ?

Иногда штрафы за проваленные проверки навыков выражаются в исцелениях. Это может быть следствием хождений по неблагоприятной местности (в этом случае исцеления не вернутся, пока отряд не придёт в более благоприятное для существования место). Иногда исцеление это условный метод обозначения полученного урона. Персонаж тут же лечит себя, а так как он не в бою, то может свободно тратить исцеления. Если сцена быстро переходит в сражение и у персонажей нет времени на привал, можете назначить настоящий урон хитам, оставив исцеления без изменений.

ПРИМЕРЫ ИСПЫТАНИЙ НАВЫКОВ

Используйте приведённые ниже шаблоны испытаний навыков в качестве основы для испытаний навыков в своих приключениях. В них уровень и сложность приведены лишь для примера; для своих приключений вы можете изменять их, как вам вздумается.

ПЕРЕГОВОРЫ

Герцог сидит во главе банкетного стола. Махнув рукой со стаканом, он приглашает вас сесть. «Ну, какие новости с границ?»

Это испытание навыков может пригодиться для получения расположения или помощи от местного правителя или представителя власти. Испытание может быть в форме обычного разговора, или его можно растянуть на несколько дней, пока персонажи будут выполнять для МП разные задания.

Обстановка: Для того чтобы МП предоставил помощь, ИП должны заслужить его доверие и доказать, что сами могут быть полезными ему.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Обман, Переговоры, Проницательность.

Обман (средняя Сл): Вы пытаетесь убедить МП, используя ложные утверждения. Персонажи могут помогать ведущему переговоры в использовании этого навыка.

Переговоры (средняя Сл): Вы просите МП оказать помощь. Первый успех в этом навыке позволяет использовать навык История (МП упоминает событие из прошлого, важное для него).

Проницательность (средняя Сл): Вы проникаетесь чувствами МП и понимаете, как лучше его упрашивать. Первый успех в этом навыке даёт понять, что навык Запугивание будет приносить лишь провалы.

История (лёгкая Сл): Вы проницательно высказываетесь об историческом событии, важном для этого МП. Это возможно только после того как кто-нибудь успешно использовал навык Переговоры, и доступно для использования только один раз за всё испытание.

Запугивание: ИП не могут запугать МП. Все использования этого навыка приносят провалы.

Успех: МП соглашается оказать помощь персонажам. Сюда может входить и сокровище.

Провал: Персонажи будут вынуждены действовать без поддержки МП. Сцены будут более сложными, возможно, из-за гнева или вражды с этим МП.

Джаррет: Попробую решить дело по-хорошему. Любезный герцог, если вы окажете нам поддержку, вы поможете не только нам, но и своему герцогству, ибо мы избавим вас от проблем с гоблинами. Подумайте над этим *(совершает проверку Переговоров и зарабатывает успех)*.

Герцог: Хм-м-м, хорошо сказано. Я помню Сражение у Излучины. Кошмарная была битва *(Мастер информирует игроков, что теперь в испытании можно один раз использовать навык История)*.

Катра: У меня тренирована История! Я совершаю проверку Истории, чтобы вспомнить, что я знаю об этом сражении *(совершает проверку Истории и получает успех)*.

Мастер: Ты помнишь, что когда герцог ещё не был герцогом, он участвовал в Сражении У Излучины. Это была ужасная битва между людьми из герцогства и ордами гоблинов с ближайших гор. Победу одержали люди, благодаря отважным деяниям нынешнего герцога.

Катра: Тогда я говорю герцогу, что я помню о том сражении, и том, как храбро он тогда сражался с гоблинами. Помогите нам, и это сражение не повторится!

Герцог: Я слушаю. Продолжайте *(Мастер говорит, что ответ Катры предоставляет бонус +2 к проверке Элиаса)*.

Элиас: У меня бонус +2? Отлично! Я хочу немного приврать для пользы дела. Герцог, мне известно, что прямо сейчас предводитель гоблинов собирает огромную армию. Если мы не отправимся в горы и не порушим его планы, гоблины всех поубивают до следующего полнолуния! *(совершает проверку Обмана с бонусом +2 и зарабатывает успех)*.

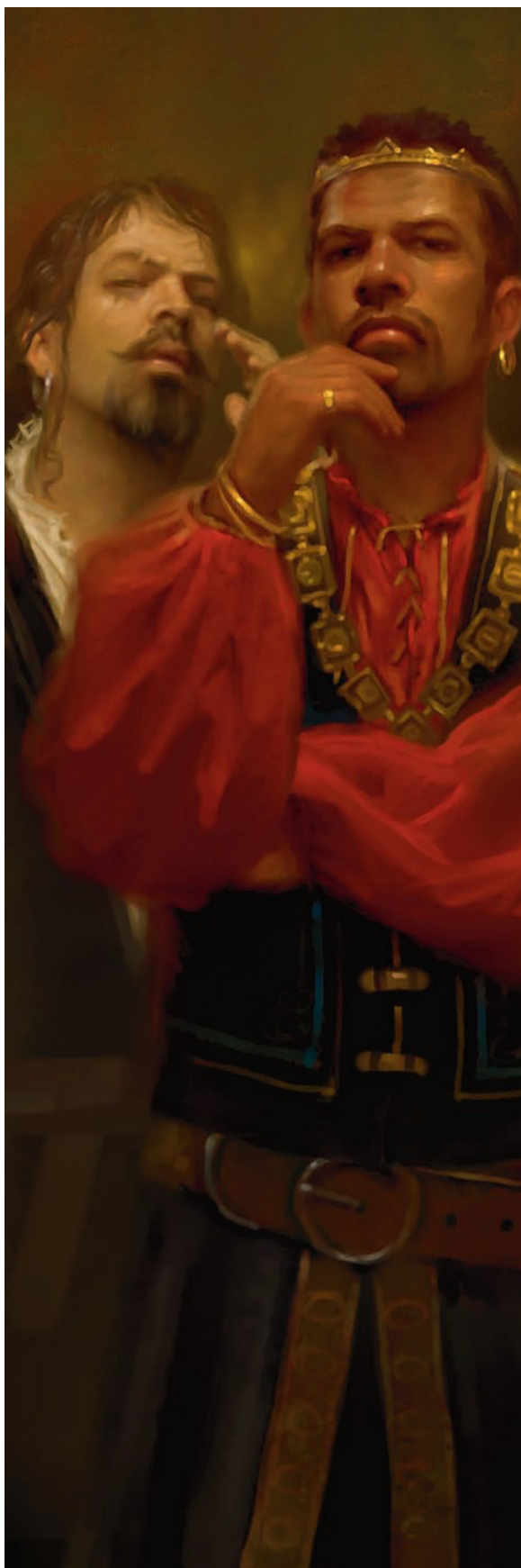
Герцог: Армия? Я не позволю истории повториться. Однако вы всё равно слишком много просите...

Баредд: Хватит болтовни! Время действовать! Я пытаюсь запугать герцога, чтобы он нам помог. Послушайте, герцог, гоблины — это меньшее из зол. Согласитесь на наши требования, или мы возьмём требуемое силой *(совершает проверку Запугивания, не зная, что это автоматически приносит провал)*.

Герцог: Как ты смеешь! Я не потерплю таких речей!

Ульдар: Так, хорошо, все успокойтесь. Мы все здесь союзники. Я понимаю ваше желание защитить свой народ, герцог, и я уверяю вас, что мы заняты тем же самым. Однако без вашей помощи мы не справимся *(совершает проверку Проницательности и зарабатывает успех)*.

Герцог: Да, но попытками запугать вы ничего не добьётесь *(Мастер объясняет, что Запугивание всегда приносит провалы)*. Ну вот, все всё поняли, давайте продолжать.



МЁРТВЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

Кости хрустнули, труп содрогнулся и вдохнул воздух. Хриплым шёпотом он произносит: «Кто нарушил мой вечный сон, рискуя попасть под гнев мой? Оставьте меня в покое, или готовьтесь к худшему».

После совершения ритуала Говорить С Мёртвым персонажи должны убедить нежелающего трупа поделиться с ними знанием. Он отказывается подчиниться силе ритуала — его нужно дополнительно убедить ответить на вопросы. Убеждение совершается в виде разговора, который длится примерно 10 минут. Если персонажам повезёт, труп ответит на вопросы, заданные во время ритуала, а также на ещё один дополнительный вопрос. Если ИП провалят переговоры, труп будет молчать, а его гнев сделает следующую сцену с нежитью более сложной.

С небольшими изменениями, вы можете использовать это испытание для других ритуалов, предоставляющих информацию.

Обстановка: Для того чтобы труп поделился своими знаниями, ИП должны его убедить, что это в его же интересах.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: История, Обман, Переговоры, Проницательность.

История (средняя Сл): Вы упоминаете о событиях, относящихся к прошлой жизни трупа, или рассказываете о том, что произошло после его смерти, чтобы разговаривать его.

Обман (средняя Сл): Вы притворяетесь, что вас с трупом что-то связывает, будь то семья, религия, цели, или другие вещи. Если труп ловит ИП на лжи (провал проверки), он тоже сможет одним из ответов солгать.

Переговоры (средняя Сл): Вы рассказываете, зачем вам нужна эта информация, достоверно описывая своё задание.

Проницательность (средняя Сл): Вы пытаетесь связаться с трупом на эмоциональном уровне, чтобы ему было проще отвечать на вопросы. Первая успешная проверка этого навыка разрешает использование навыка Религия (труп упоминает, что перед смертью над ним не совершали должных обрядов).

Религия (лёгкая Сл): Вы исполняете обряд, соответствующий вере трупа. Это возможно только после того как кто-нибудь успешно использовал навык Проницательность, и доступно для использования только один раз за всё испытание.

Успех: Труп отвечает на один дополнительный вопрос (в дополнение к тем, что предоставлены ритуалом) до того как истекло время.

Провал: Труп не отвечает на вопросы. Кроме того, враждебность трупа делает следующую сцену с нежитью более сложной (увеличьте уровень чудовищ на 1—2).

ГОРОДСКАЯ ПОГОНЯ

Ваша цель бежит по рынку, расчищая дорогу локтями, а в след ей летят проклятья от торговцев. Вы пока не знаете, за что рискуете, но точно знаете, что надо бежать быстрее и поймать цель, пока та не убежала слишком далеко.

ИП преследуют единственного человека, который может им рассказать правду. Или они наоборот, убегают от врагов. Обычно погоня отыгрывается по раундам, но в игровом мире может пройти от нескольких минут до нескольких часов.

Обстановка: Для того чтобы поймать цель или убежать от ИП, нужно ориентироваться в городском окружении лучше противника.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 5 (требуется 12 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Знание Улиц.

Акробатика (средняя Сл): Вы огибаете препятствие, продираетесь через толпу, или протискиваетесь через узкий проход, чтобы сократить или увеличить дистанцию между вами и противником. Провал означает, что вы споткнулись и теряете одно исцеление, а также этот провал идёт в счёт провалов испытания.

Атлетика (средняя Сл): Вы быстро бежите, взбираетесь на стену, перепрыгиваете забор, или переплываете канал, лишь бы получить преимущество в погоне. Провал означает, что вы ушиблись и теряете исцеление, а также этот провал идёт в счёт провалов испытания.

Внимательность (лёгкая Сл): Вы замечаете короткий путь, потайное место, или другое полезное место. Этот навык приносит не успехи и провалы для испытания, а бонусы или штрафы +2/-2 к проверке навыка следующего персонажа.

Знание Улиц (сложная Сл): Вы знаете достаточно много об устройстве городов, так что прекрасно знаете, как и куда бежать.

Успех: Если ИП гонятся за кем-то, то они настигают цель (что может принести денежное вознаграждение); это может перерасти и в боевую сцену. Если погоня была за ИП, то они отрываются или загоняют преследователей в засаду (что переходит в боевую сцену).

Провал: ИП теряют след добычи, и им придётся потрудиться, чтобы её найти. Цель могла укрыться в логове воров, так что вначале придётся разобраться с головорезами и преступными руководителями. Если гнали за ИП, то их настигают, и начинается боевая сцена.

ДОПРОС

Пленный орк лишь рычит в ответ, а в глазах его ясно читается ненависть.

В этом испытании навыков ИП пытаются извлечь информацию из пленника. Для допроса может потребоваться от нескольких минут до нескольких дней.

Обстановка: Для того чтобы добыть из пленника нужную информацию, вам нужно заключить сделку или сломить волю ИП.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 1 (требуется 4 успеха до 3 провалов).

Основные навыки: Запугивание, Обман, Переговоры.

Запугивание (средняя Сл): Вы угрожаете МП. Провал запрещает дальнейшее использование этого навыка и увеличивает Сл остальных проверок до «сложной».

Обман (средняя Сл): Вы пытаетесь обманом вызвать нужную информацию. Провал запрещает дальнейшее использование этого навыка и увеличивает Сл остальных проверок до «сложной».

Переговоры (средняя Сл): Вы пытаетесь уговорить МП или заключить с ним сделку, предлагая что-то в обмен на информацию. В конце испытания, если хотя бы три успеха были заработаны этим способом, вы должны из всех сил стараться выполнить свою часть сделки.

Успех: ИП узнают важную информацию, или МП может согласиться шпионить для них, либо иным способом передавать информацию в будущем.

Провал: МП отказывается выдавать информацию, либо выдаёт неверную или неполную информацию. ИП могут попасть в засаду, или получить неправильный пароль, либо другим способом попасть в опасную ситуацию из-за полученной информации.

БЛУЖДЕНИЕ В ГЛУШИ

После двух часов бега вы наконец-то оторвались от орков. К несчастью вы теперь понятия не имеете, где находитесь.

ИП пытаются выжить и найти выход из незнакомой местности. Проверки в этом испытании могут совершаться один раз в час или один раз за каждый день путешествия по опасной области.

Обстановка: Вы должны использовать свои знания пустошей, чтобы выжить и найти путь в знакомую местность или какое-нибудь поселение.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Внимательность, Выносливость, Природа.

Внимательность (лёгкая Сл): Вы замечаете что-то, что помогает вам в дороге. Этот навык не приносит успехов и провалов для испытания, а всего лишь предоставляет бонус или штраф +2/-2 к проверке Выносливости или Природы следующего персонажа.

Выносливость (средняя Сл): Как минимум два персонажа в отряде должны каждый ход совершать проверки Выносливости, чтобы сопротивляться вредному воздействию окружающей среды и странствий по пустошам. Провал означает, что все представители отряда теряют по одному исцелению, а также им засчитывается один провал.

Природа (средняя Сл): Как минимум один персонаж в отряде должен каждый ход совершать проверки Природы, чтобы помочь группе идти по пустоши, избегать естественных опасностей и находить на ходу еду и воду. Провал означает, что все представители отряда теряют по одному исцелению, а также им засчитывается один провал. Если отряд путешествует по Подземью, замените проверки Природы проверками Подземелий.

Успех: ИП выходят к дружественному поселению, на знакомую дорогу, или как-то иначе возвращаются к сюжету, избежав всех опасностей.

Провал: ИП забредают в логово чудовища. Это приводит к боевой сцене с уровнем, равным уровню отряда + 2. После сражения в логове они будут вынуждены пройти ещё одно испытание навыков «блуждание в глуши», чтобы вернуться в знакомую местность или как-то иначе вернуться к сюжету.

5

Поиски тайного знания

Свои знания вам не помогут. Придётся искать ответы в другом месте.

В этом испытании навыков ИП пытаются разгадать тайну, встреченную во время приключения. Сюда входит штудирование местных библиотек и разговоры с мудрецами и учёными. Испытание может занять как несколько минут, так и несколько дней в случае очень сложных и запутанных дел.

Обстановка: Для получения информации ИП должны искать информацию в библиотеках и в разговорах со знатоками.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 3 (требуется 8 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Магия, Переговоры, Религия.

Магия (средняя Сл): Вы посещаете библиотеки и ищите в кладях знаний нужные крупы. Успех на один шаг приближает вас к успешному завершению. Провал означает, что поиски в этом направлении зашли тупик.

Переговоры (Средняя Сл): Вы посещаете мудреца или учёного, надеясь получить полезную информацию, способную помочь вам в ваших поисках. Для использования этого навыка персонаж должен потратить количество золотых монет, равное уровню испытания × 100. Эту сумму нужно заплатить вне зависимости от результата проверки. Успех предоставляет бонус +2 к следующей проверке Магии или Религии, а также идёт в счёт успехов испытания. Провал же предоставляет штраф -2 и тоже идёт в счёт провалов испытания.

Религия (средняя Сл): Вы работаете над религиозными знаниями, ищите знамения или консультируетесь со священниками. Успех приближает решение задачи. Неудача означает, что поиски в этом направлении зашли в тупик.

Успех: ИП решают задачу или каким-то иным способом получают искомую информацию.

Провал: ИП получают неполную или неправильную информацию. В дальнейшем они окажутся в неблагоприятных условиях. Возможно, они получат неправильный ответ на загадку, активируют ловушку или лишаться помощи, которая могла прийти в виде магического предмета или ритуала. Они также могут неправильно понять полученное знание. Это приведёт к разным ошибкам и зловключениям.

Боевая сцена

Чудовища нападают, но вы замечаете, что комната заполняется зелёным газом.

Это пример боевой сцены, в которую входит испытание навыков. Пока одни ИП сражаются с чудовищами, другие будут отключать или уничтожать ловушку, чтобы она их не погубила. Навыки, используемые в бою, обычно совершаются стандартным действием, как описано в *Книге игрока*.

Обстановка: Для успешного завершения сцены ИП должны победить противников и отключить ловушку.

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов). Также присутствуют три чудовища с уровнем, равным уровню отряда.

Основные навыки: Внимательность, Воровство, Выносливость, Магия.

Внимательность (лёгкая Сл): Вы пытаетесь заметить что-то, что может помочь вам. Использование этого навыка не приносит успехов и провалов для испытания, но предоставляет бонус или штраф +2/-2 к проверке Воровства следующего персонажа.

Воровство (средняя Сл): (Для начала кто-то должен совершить проверку Внимательности, чтобы найти механизм, обезвреживающий ловушку). Вы пытаетесь обезвредить ловушку.

Выносливость (средняя Сл): Каждый персонаж в отряде должен каждый ход свободным действием совершать проверку Выносливости, чтобы противостоять вредным эффектам ловушки. Использование этого навыка не приносит успехов и провалов для испытания, но успех предоставляет бонус +2 к защитах этого персонажа от следующей атаки ловушки, а провал означает, что этот персонаж получает штраф -2 к защитах от следующей атаки ловушки.

Магия (сложная Сл): Вы используете свои познания в магии, чтобы изучить ловушку и попробовать её обезвредить.

Успех: Если ИП получают 6 успехов до 3 провалов, то они обезвреживают ловушку. Она перестаёт атаковать отряд.

Провал: Если ИП получают 3 провала до 6 успехов, то ловушка завершает свой цикл. Это может означать, что она взорвётся и причинит огромный урон, или что она набирает силу и становится опаснее (увеличьте бонус атаки и урон) до конца сцены.

ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломки в D&D являются особой формой испытаний. Это задачи для игроков за столом, а не для персонажей. Сражение — это тактическая задача для игроков, а многие ловушки и испытания навыков тоже содержат элементы головоломок, но в них также входит много бросков костей, отражающих способности персонажей. В головоломках же этих бросков нет.

Кроме того, испытания в головоломках обычно не зависят от опыта игр, имеющегося у игрока. Опытные игроки знают все тонкости сражений и испытаний навыков, так как они знакомы с правилами и игровыми ситуациями. Если головоломка не зависит от знания игры, то она будет доступной и новичкам и закалённым ветеранам игр. Таким образом, головоломки можно ставить перед смешанной группой из опытных игроков и новичков (если, конечно, новички заинтересованы в решении головоломок). Так новички получают шанс участвовать в игре на равных правах.

То, что головоломки полагаются на способности игроков — причина того, что кому-то нравятся головоломки в играх, а кому-то нет. Игроки, которым головоломки нравятся, и у которых получается их решать, считают нормальным внедрение в игру задач такого рода. Игроки, которым не нравятся сами головоломки или идея того, что их волшебник 25 уровня с Интеллектом 26 не может решить простую числовую задачу, считают головоломки неуместными в игре. Посмотрев мотивации игроков (смотрите в 1 главе), вы поймёте, что головоломки будут интересны исследователям, а также многим мыслителям и наблюдателям, но подстрекатели, мощные игроки и убийцы будут от них не в восторге. Если в вашей группе больше игроков последнего типа, то лучше воздержаться от использования головоломок.

Как в случае с остальными испытаниями, не злоупотребляйте головоломками. Подземелье, состоящее из одних головоломок, какое-то время будет забавным, но потом игроки начнут сомневаться, играют ли они в D&D или читают книгу с головоломками. Ищите в игроках признаки усталости и разочарования, и пресекайте их выдачей подсказок или даже боевыми сценами, из-за которых игрокам придётся отвлечься от решения головоломок.

ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ГОЛОВОЛОМКА СЦЕНОЙ?

Несмотря на то, что головоломки обсуждаются в главе, посвящённой небоевым сценам, они не всегда являются сценами. Сцена, по определению, включает большой риск неудачи. Иногда головоломки подходят под это определение, особенно если связаны с ловушками или такими чудовищами как сфинксы. Однако другие

головоломки не являются сценами. Они могут быть препятствиями на пути персонажей, но их можно обойти и игнорировать. Можете считать сценами те головоломки, в которых на решение отводится определённое время, особенно если есть серьёзная угроза, зависящая от своевременного решения задачи. В противном случае это не сцена.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГОЛОВОЛОМОК

Головоломка может стать интересным началом приключений: кто-то похищает графа, а в его спальне находят криптограмму. Найдя зашифрованное пророчество, персонаж может стремиться его осуществить или предотвратить. Карта будет бессмысленной, пока персонажи не посмотрят на неё через зеркало, и тогда они смогут отправиться в подземелье. В горном перевале появился сфинкс, пропускающий только тех, кто ответит на загадку — и пока это никому не удалось.

В более широком смысле головоломки могут выполнять ту же роль в игре, что препятствия и испытания, включая чудовищ, опасности, и физические препятствия — они стоят между персонажами и их целью, вынуждая разгадывать их, или искать обходной путь. Сундук с сокровищем не откроется, пока персонажи не поместят разноцветные камни на решётке в правильном порядке, следуя простому правилу: в каждом ряду, в каждой колонке, а также в каждой части решётки должны быть камни неповторяющихся цветов. Дверь в древнее святилище откроется только после того как паломники вознесут 9 молитв богу, чьё имя зашифровано в головоломке. Минотавры могут спрятать пленников в самом сердце своего лабиринта.

В головоломках могут быть послания, важные для персонажей, от «барон — иллидид» до «ловушек нет на третьей двери». Для посланий хорошо подходят словесные головоломки, такие как криптограммы, поиски слов (сообщение состоит из оставшихся букв) и цитирующие головоломки.

В головоломках персонажи могут искать что-то в контексте приключения. Выдайте несколько фактов о трёх сыновьях императора Дарвана Безумного и трёх склепах под развалинами имперского дворца, и

ПРОВЕРКА НА ПОДСКАЗКУ

Игрока, расстроенного тем, что его высокоинтеллектуальный персонаж не может решить головоломку, можно успокоить, разрешив ему совершить проверку Интеллекта или какого-нибудь навыка. При успешной проверке (используйте среднюю Сл из таблицы «сложность и урон в зависимости от уровня» с 42 страницы) выдайте игроку подсказку — небольшую часть головоломки, один правильный шаг, или намёк о том, в каком направлении нужно думать.

персонажам придётся определить, какой сын погребён в Склепе Позора. Это сложная логическая головоломка.

ВИДЫ ГОЛОВОЛОМОК

Загадки — разновидность головоломок, известная ещё в греческих легендах о сфинксе, не говоря уже о книге «Хоббит». Классическая загадка «кто я?» состоит из серии подсказок, выданных намеренно двусмысленным языком. Для решения загадок необходимо пробиться сквозь неочевидный смысл слов. Пример:

*Днём я прячусь,
А ночью всё покрою.
Я лежу в коробке
И в кулаке, сжатом тобою.
Меня видно когда ничего не видно,
Ибо меня не существует.*

За всеми этими парадоксами, игрой слов и метафорами скрывается ответ: «темнота».

Криптограммы это текстовые головоломки, в которых буквы заменяются другими буквами или символами. В простых криптограммах используется определённая схема замены, например, пишется следующая буква алфавита (вместо «а» пишут «б», вместо «б» — «в», и так далее). В сложных головоломках схемы нет, и заменяющие буквы выбираются более хитрым образом. Вместо букв можно использовать руны или другие символы.

Поиски слов это таблица с буквами, в которой скрыты слова, записанные в правильном или обратном порядке по горизонтали, вертикали или диагонали. Можете дать игрокам список слов, которые нужно найти, или использовать объединённые общей темой слова (например, названия драгоценных камней) и попросить игроков самостоятельно найти эти слова. Сообщение может быть зашифровано в буквах, которые останутся после вычёркивания найденных слов, или в предложении, которое нужно составить из найденных слов.

Цитирующие головоломки хорошо подходят для скрытых сообщений. Сообщение записывается в таблицу, а буквы в каждом столбце сортируются в алфавитном порядке. Чтобы прочитать фразу, игроки должны будут выставить буквы в правильном порядке.

В **крессвордах**, будь то классическая крестословица или скандинавский крессворд, нужно вписывать слова в готовую сетку. В крестословице скрытое послание может быть разбито на буквы, вписанные в заштрихованные клетки, а скандинавский крессворд может быть полноценным препятствием, которое нельзя обойти, пока его не решишь.

В газетах также можно найти **судоку**, из которых тоже легко сделать препятствие в игре. Вместо цифр можете использовать руны, разноцветные камни, монетки или

другие предметы. Несколько элементов уже будет стоять на своих местах, а остальные клетки нужно заполнить так, чтобы в каждом ряду, в каждой колонке и в каждом подразделе сетки каждый элемент встречался лишь один раз (обычно используется сетка 9×9 с девятью подразделами 3×3).

В **логических головоломках** игроки должны найти ответ, используя подсказки для того, чтобы из всех возможных вариантов найти правильный. Пример:

У императора Дарвана Безумного было три сына. Старший, Фиеран, пал от руки брата. Мадраш не знал ярости. Дэлван был младшим.

Сыновья владели тремя легендарными мечами, которые были захоронены вместе с ними. Меч Сердце Ярости никогда не держала праведная рука. Меч Объятья Ночи никогда не пробовал королевской крови. Холод Смерти убил вождя орков Гаши Арука.

Зная всё это, искатели приключений стоят перед тремя склепами братьев и читают надписи на дверях. В Склепе Позора покоится сын, убивший брата. В Склепе Невинности покоится безукоризненный сын, умерший от старости. В Склепе Добродетели, незапятнанном ночью, покоится сын-паладин.

Персонажам нужно определить, кто и с каким мечом покоится в Склепе Позора.

Используя подсказки и применяя логику, можно понять, что в Склепе Позора покоится Дэлван, убивший Сердцем Ярости своего брата.

Лабиринты — это классические головоломки, часто связанные с минотаврами (благодаря греческим легендам), но в приключениях их стоит использовать с большой осторожностью. Исследование, состоящее из одних лишь описаний поворотов и тупиков, не выглядит интересным, и обычно при этом активно участвуют лишь Мастер и игрок, рисующий карту. Однако тщательно продуманный лабиринт, сдобренный ловушками и чудовищами, может стать эффектной головоломкой. Обычно строители создают лабиринты для того чтобы удержать кого-то в плену (как Дедал заключил того самого Минотавра), чтобы скрыть что-то от чужаков, или чтобы чужаки, зайдя внутрь, никогда уже не выбрались (в последнем случае хорошо если после входа персонажей за ними опустится дверь или произойдёт обвал, чтобы они не могли просто вернуться по своим следам).

СОЗДАНИЕ ГОЛОВОЛОМОК

Если вы не испытываете любовь к созданию головоломок, то можно их бесстыдно позаимствовать для игры из другого места. В любом книжном магазине есть много книг и журналов с головоломками, да и в интернете их полно. Некоторые головоломки можно использовать без изменений, а некоторые нужно доработать или привести в согласие с игровым миром и сюжетом приключения.

ЗАГАДКИ

Большая часть публикуемых загадок или зависят от культуры, или предназначены для детей, или не подходят персонажам по другим причинам. Однако в загадке можно изменить детали и представить её в новом виде, и тогда она сразу станет сложнее. Например, рассмотрим классическую загадку сфинкса: «Кто ходит на четырёх ногах утром, на двух ногах днём, и на трёх ногах вечером?»

Эту загадку многие знают, и просто так её в приключении уже не используешь. Однако если изменить её основную метафору (время дня) и скрыть хождение на разном количестве ног новой метафорой, то загадку уже не узнать:

*Весной меня держат четыре колонны,
я купол сверкающий.*

*Летом меня держат две колонны,
я дверь, ведущая в тайну.*

*Осенью подо мной три колонны,
я храм Сверкающего Града.*

*Зимой мои колонны превращаются в пыль,
я лишь остаток былой славы.*

Ответ на загадку тот же самый — это человек, который в детстве ползает, потом ходит на двух ногах, а в старости ходит с клюкой. Мы поменяли время суток на времена года, да и четвёртый абзац ещё больше маскирует старую загадку. Вместо буквального описания ног мы использовали метафору с колоннами, и стадии жизни описали другими метафорами.

При создании своих собственных загадок пользуйтесь синонимами и метафорами. Начните с ответа на загадку, который в идеале должен быть подсказкой по сюжету приключения. После этого составьте список качеств, которыми обладает эта вещь. Получив список, завуалируйте эти качества метафорами или намеренно таинственными словами, и вы получите свою загадку.

КРИПТОГРАММЫ

Из всех головоломок проще всего создавать именно криптограммы. Главное здесь — просто придумать схему, например, заменяйте все буквы другими буквами, следующими в алфавите после них (естественно, возвращаясь к началу алфавита, когда дойдёте до буквы Я). Можете придумать любую схему, лишь бы одна и та же буква не означала два возможных результата (если только вы не хотите намеренно создать очень сложную головоломку). Если найдёте опубликованную где-нибудь криптограмму с интересной схемой, можете приспособить её для своих нужд. Теперь, имея на руках ключ, зашифруйте буквы в сообщении и выдайте результат игрокам.

ПОИСК СЛОВ И КРОССВОРДЫ

Вряд ли вы найдёте такой кроссворд, чтобы слова были известны персонажам из мира D&D, но вот задачу по поиску слов легко придумать самому. Возьмите пустую сетку (или клетчатую бумагу) и список слов, объединённых общей темой. Можно использовать слова из послания, а можно использовать названия драгоценных камней, искажённых чудищ, или правителей древней династии Базл Турат (последнее задание будет сложным, так как незнакомые слова искать труднее). Запишите эти слова во всех возможных направлениях (задом наперёд и по диагонали). Начните с самых длинных слов, и постепенно переходите к коротким. Если вы хотите, чтобы сообщение было составлено из неиспользованных клеток, убедитесь, что для них осталось место. Разместив все слова, заполните пустые клетки или буквами из сообщения или случайными буквами.

С самодельным кроссвордом то же самое. Нужно лишь вписать слова в пересекающиеся клетки.

ЦИТИРУЮЩИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Такую головоломку создать легко. Для начала запишите своё сообщение и посчитайте количество букв в нём (сообщение, в котором больше 120 букв будет слишком громоздким). Не считайте пробелы и знаки препинания, но тире и дефисы учитываются. Разделите количество букв на 3, чтобы получилась лёгкая головоломка или на 6, чтобы получилась сложная головоломка, или на любое другое число между ними.

5

ГОЛОВОЛОМКИ И РЕКВИЗИТ

Использование в приключениях головоломок — отличная возможность для использования реквизита (смотрите на странице 25). Даже если реквизит — это загадка, написанная на бумаге, игрокам будет что держать, на что смотреть, и что передавать друг другу в поисках решения. Иногда можно использовать настоящие головоломки — паззлы, танграммы и другие головоломки, в которых требуется манипуляция. Можно купить чистые паззлы, нарисовать на них карту или загадку и разбросать по разным частям подземелья (или даже по разным подземельям!). В магазинах с книгами и обучающими играми для детей бывает много головоломок, сложных даже для взрослых.

Теперь возьмите бумагу в клетку и отсчитайте полученное число клеток (округлив в большую сторону) по горизонтали. Отсчитайте столько же клеток вниз. Впишите сообщение, помещая по одной букве в клетку и перечёркивая границу между клетками, разделяющую два разных слова. Достигнув конца строки, продолжайте писать с первой клетки следующей строки. Если в конце у вас останутся пустые клетки, закрасьте их чёрным.

Теперь перепишите полученную таблицу, отсортировав буквы в каждом столбце в алфавитном порядке. Её-то вы и дадите игрокам, чтобы они искали решение.

СУДОКУ

Нет смысла создавать свои собственные числовые головоломки, ведь есть множество готовых. Головоломка станет таинственнее, если заменить числа символами, разноцветными камнями или буквами из девятибуквенного слова (все буквы должны быть разными!). Как и в случае с криптограммами, у вас должна быть схема кодирования. Например, все цифры 1 можете заменять на букву «В». Если в одной строке или столбце должно прочитаться слово, можете дать подсказку к этому слову, чтобы им было проще решить головоломку.

ЛОГИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Логические головоломки тоже легко адаптировать к своей кампании. Если в головоломке нужно сопоставить трёх детей, цвет их рубашек и любимые фрукты, вы можете превратить детей в трёх сыновей императора Дарвана, цвет рубашек переделать в названия мечей, а фрукты в склепы. Самым сложным будет переделать подсказки.

В сущности каждая подсказка в логической головоломке является фактом «объект А не связан с объектом 2», вне зависимости от того, является ли объект А склепом или фруктом, а объект 2 мечом или цветом. Иногда используются положительные утверждения («объект А связан с объектом 2»), но от этого головоломка становится проще. Если подсказки в исходной головоломке рассматривать в таком формате, вам будет проще переделывать их под себя.

Логические головоломки очень интересно внедрять в приключения. В отличие от обычных головоломок подсказки можно не сваливать в одном месте, а распределить его в приключении по древним библиотекам и разваленным руинам. Логическая головоломка может стать структурой таинственного приключения, в котором персонажи будут собирать подсказки, разоблачающие убийцу, мотив и соучастников.

ГОЛОВОЛОМКА В КАЧЕСТВЕ ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ

Статуя произносит холодным сдержанным голосом: «Какие четыре добродетели были у Кеблора Кеста? Отвечайте, пока время не истекло!»

Можно сделать из головоломки испытание навыков. В приведённом примере ИП совершают проверки соответствующих навыков, изображая, что они решают головоломку. Если они получают указанное количество успехов, они решают головоломку и получают награду. Однако если они раньше этого накопят указанное количество провалов, то не смогут решить головоломку и должны будут претерпеть последствия.

Обстановка: Чтобы открыть дверь в потайную комнату, ИП должны ответить на загадку статуи. После каждого успеха голос произносит: «Да, вы помните величие Кеблора». После каждой неудачи голос произносит: «Вы ничего не знаете о величии Кеблора, и напрасно тратите время!»

Уровень: Равен уровню отряда.

Сложность: 1 (требуется 4 успеха до получения 3 провалов).

Основные навыки: История, Магия, Проницательность, Религия.

История (сложная Сл): Вы обращаетесь к своим знаниям истории и пытаетесь вспомнить что-нибудь о четырёх добродетелях Кеблора Кеста.

Магия (средняя Сл): Вы обращаетесь к своим познаниям магии, чтобы вспомнить одну из четырёх добродетелей.

Проницательность (средняя Сл): Вы пытаетесь понять что-то, что поможет остальному отряду. Использование этого навыка приносит не успехи и провалы для испытания, а бонусы или штрафы +2/-2 к проверке Истории, Магии или Религии следующего персонажа.

Религия (лёгкая Сл): Так как вопрос задан о священнослужителе, проще всего решить загадку, используя этот навык. Вы используете свои знания религии, чтобы вспомнить одну из четырёх добродетелей.

Успех: Если ИП получают 4 успеха до получения 3 провалов, отряд отгадывает загадку и статуя, сдвинувшись, открывает вход в тайный зал.

Провал: Если ИП получают 3 провала до накопления 4 успехов, отряд не успевает отгадать загадку за отведённый срок. Статуя оживает и нападает на отряд. Начинается боевая сцена.

ЛОВУШКИ И ОПАСНОСТИ

Один неверный шаг в древней могиле — и из стен выскочат лезвия, режущие и доспехи и кости. Безобидные с виду растения, которыми зарос вход в пещеру, схватят и задушат любого, кто попытается сквозь них пройти. Над ямой с шипящей кислотой может проходить лишь узкий каменный мостик. В D&D кроме чудовищ есть множество других опасностей, стоящих перед искателями приключений.

Если нечто может навредить отряду, но это не чудовище, то это или ловушка или опасность.

ЛОВУШКА ИЛИ ОПАСНОСТЬ?

Какая разница между ловушкой и опасностью? Ловушки созданы, чтобы намеренно причинять урон, вредить или мешать чужакам. Опасности имеют естественное или сверхъестественное происхождение, и, обычно, лишены злонамеренности ловушек. Яма, которую гоблины замаскировали сверху, будет ловушкой, а провал в пещере троглодитов будет опасностью, хотя риск будет одинаковым и там, и там.

Обычно ловушки маскируют, и их угрозу можно обнаружить лишь благодаря острым чувствам или неосторожному шагу. Угрозу от опасности обычно видно сразу, и она определяется либо чувствами (иногда слишком поздно), либо знанием среды, окружающей опасность.

И ловушки и опасности угрожают всем — и искателям приключений и чудовищам. Из-за этого ловушки и опасности используют одинаковые правила, условные обозначения и внешний вид.

ВОСПРИЯТИЕ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Когда в линии обзора отряда появляется ловушка, сравните результаты пассивной проверки Внимательности всех персонажей со Сл ловушек в комнате. ИП, чей результат равен Сл обнаружения ловушки или превышает её, замечает ловушку или её признаки. В этом персонажам могут помочь и другие навыки, такие как Подземелья и Природа.

Конечно, ИП всегда могут малым действием совершать активные проверки Внимательности, чтобы найти ловушки, пропущенные пассивной проверкой. Чаще всего они это делают когда замечают признаки наличия ловушки.

АКТИВАЦИЯ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Ловушки и опасности действуют неразумно, поэтому их действия предсказуемы, даже если в чём-то они случайны. Ловушки создают для срабатывания в

определённых условиях — персонаж либо наступает на подвижную плиту, либо входит в храм злого божества без символа его веры. После активации ловушки и опасности либо атакуют, либо включаются и совершают проверку инициативы, действуя после этого каждый раунд.

АТАКИ И ЭФФЕКТЫ

Виды атак ловушек ограничены лишь воображением создателя. По коридору могут мчаться клинки, совершающие рукопашные атаки. Пламя может стрелять ближними вспышками. Бульжники с потолка падают зональной вспышкой. Стрелами совершают дальнобойные атаки. Атаки ловушек совершаются по тем же правилам, что и атаки существ, вот только дальнобойные и зональные атаки не провоцируют атак.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ЛОВУШКАМ И ОПАСНОСТЯМ

Конечно, проще всего избежать ловушки или опасности, но иногда это невозможно. Персонажам остаётся три варианта действий: сломать, отключить или перехитрить.

Уничтожение ловушек и опасностей оружием часто трудно, если не невозможно — стреляющие ловушки обычно встраивают в стены или прикрывают панелями, волшебные ловушки от этого обычно взрываются, и мало что поможет вам справиться с валуном, катящимся по коридору. Однако иногда это единственный выход.

Большинство ловушек можно отключить или задержать проверкой Воровства. Иногда проверке Воровства могут помочь другие навыки или характеристики. Если персонаж задерживает ловушку, то она на какое-то время перестаёт работать (до конца следующего хода этого персонажа точно, а каждый последующий раунд есть 50% шанс активации). Отключение ловушки выводит её из строя, пока кто-нибудь не попытается её починить или активировать заново.

Ловушки и опасности можно перехитрить. Примерами этого может послужить обнаружение местонахождения ловушек и избегание нажимных панелей, но иногда помогают более хитрые и интересные методы. Многим ловушкам можно интересным способом противостоять, так что любой персонаж сможет их сбить с толку или отключить.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Ловушки и опасности встраиваются в сцены как дополнительные чудовища. У всех у них есть уровень (и соответствующая этому уровню стоимость в опыте), так что в сценах с чудовищами они тоже учитываются. Например, сцена для пятерых ИП 10 уровня может включать 4 чудовища 10 уровня и одну ловушку 10 уровня. Победив ловушку, так же как и чудовище, отряд заработает 500 опыта.

5

85

РОЛИ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Да, ловушки и опасности можно ставить вместо чудовищ в сцене, но это не настоящие чудовища. Атакуют они по-другому, их эффекты можно ослабить, и их трудно разглядеть. Обычно у них нет такого большого выбора атак, они не могут перемещаться в выгодные позиции и даже выбирать целей. Кроме того, они обычно не совершают действий, не запланированных создателем или их конструкцией. Вот основные различия между чудовищами и ловушками с опасностями.

Из-за всех этих различий роли ловушек и опасностей отличаются от ролей чудовищ, хотя они тоже предоставляют идеи о том, как внедрять их в сцены, как им действовать, и как они будут взаимодействовать с чудовищами и местностью. Есть четыре роли ловушек: охранник, препятствие, разрушитель и соглядатай.

ОХРАННИК

Охранники служат сигнализациями, предупреждающими стражников или чудовищ, а также наносящими урон чужакам. Охранник атакует, чтобы начать сцену, причиняет урон или накладывает другой эффект и поднимает тревогу. После этого некоторые охранники атакуют и издадут сигнал, а другие просто отключаются.

Охранники прекрасно дополняют все роли чудовищ, но лучше всего сочетаются с группами солдат, контроллеров и соглядатаев. Они предоставляют чудовищам время на подготовку и организацию обороны от чужаков, уже ослабленных ловушкой.

ПРЕПЯТСТВИЕ

Эти ловушки и опасности, как и подразумевает название, замедляют перемещение и могут дополнительно ошеломлять или замедлять чужаков. Препятствия — это барьеры, которые нужно обходить, но при этом придётся затратить усилия или получить урон. Находящиеся под электрическим напряжением клетки пола, обойти которые можно лишь решив головоломку, магические знаки, которые требуют проверки Магии для расшифровки и опускающиеся решётки, регулирующие перемещение по лабиринту — вот примеры интересных препятствий.

Препятствия дополняют громил и налётчиков. Тщательно расставленные препятствия позволяют громилам контролировать поле боя, а налётчикам использовать своё быстрое перемещение. Солдаты и контроллеры станут ещё сильнее, так как одно только наличие ловушек-препятствий на поле боя усиливает их способности.

РАЗРУШИТЕЛЬ

Если ловушка или опасность создаёт причиняющие урон эффекты или зоны или атакует цели на расстоянии по определённой последовательности, то это ловушка-разрушитель. Ловушки, мечущие обычные или магические снаряды или создающие каждый раунд взрывы, являются разрушителями.

Разрушители часто выполняют задачу чудовищ с ролью «артиллерия», но они могут быть и своеобразным барьером между чужаками и чудовищами. Так как ловушки прочнее чудовищ, разрушители могут быть первой или второй линией обороны, за которой стоит артиллерия и контроллеры.

СОГЛЯДАТАЙ

Ловушки-соглядатаи атакуют и тут же исчезают, так что их сложно атаковать и отключать. Маятник, каждый раунд атакующий и тут же исчезающий в стене, и странные сгустки энергии из Царства Теней, высасывающие жизненные силы и тут же исчезающие, всё это соглядатаи.

Роль ловушек-соглядатаев совпадает с ролью соглядатаев-чудовищ. Они атакуют и тут же отходят, и без подготовки им очень трудно противостоять.

ЭЛИТНЫЕ И ОДИНОЧНЫЕ ЛОВУШКИ

Так же как и чудовищ, ловушки можно сделать элитными и одиночными угрозами. Это легко делается изменением атак и Сл. Для многих ловушек и опасностей из этого раздела уже указаны способы превращения их в элитные версии.

ИМПРОВИЗАЦИЯ

Всегда существует несколько способов разобраться с ловушкой. Даже в самой хитрой ловушке есть потенциальные уязвимости, которые персонажи могут использовать для противодействия ей. Иногда самые интересные идеи возникают импровизацией именно во время придумывания способов обхода ловушки.

Помните первое правило импровизации: постарайтесь не говорить «нет». Если игрок предлагает правдоподобный способ противодействия ловушке, даже если этот способ не изложен в её описании, быстро придумайте, как это обчислить по правилам, будет ли это проверка навыка или характеристики против установленной Сл, атака или использование таланта. Для проверки навыков и характеристик всегда можно использовать Сл, указанную в описании ловушки.

Всегда думайте о том, как вознаградить сообразительность. Игрокам нравится обходить ловушки, дурачить злодеев (и даже Мастера), а именно удовольствие должно быть самым главным в игре.

Одиночные ловушки и опасности это настолько редкие и сложные препятствия, что обычно встречаются только в виде испытаний навыков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Опасности и ловушки это не чудовища, и их использование требует осторожности. Некоторые ловушки действуют в сцене как чудовища, атакуя в порядке инициативы в свой ход. Другие атакуют лишь один раз, обычно, когда их активируют персонажи. Некоторые даже являются испытаниями навыков, требующими накопления несколько успехов, иначе произойдёт нечто ужасное.

ПРИМЕРЫ ЛОВУШЕК И ОПАСНОСТЕЙ

Замаскированная яма
Ловушка

Охранник 1 уровня
Опыт 100

В центре комнаты замаскирована яма. Тонкие жерди покрыты плитняком, способным свалить любое вставшее на него существо в 3-метровую яму.

Ловушка: Часть пола размером 2x2 клетки скрывает трёхметровую яму.

Внимательность

- Сл 20: Персонаж замечает фальшивый пол.

Триггер

Ловушка атакует когда существо входит в одну из четырёх клеток ловушки.

Атака

Немедленный ответ Рукопашная
Цель: Существо, вызвавшее срабатывание.
Атака: +4 против Реакции
Попадание: Цель падает в яму, получает урон 1к10 и сбивается с ног.
Промаш: Цель возвращается в предыдущую клетку и её действие движения тут же заканчивается.
Эффект: Фальшивый пол открывается и яма перестаёт быть замаскированной.

Противодействие

- Персонаж, находящийся в соседней клетке, может активировать ловушку проверкой Воровства со Сл 10 (стандартным действием). Фальшивый пол проваливается в яму.
- Персонаж, находящийся в соседней клетке, может отключить ловушку проверкой воровства со Сл 25 (стандартным действием). Пол становится безопасным.
- Персонаж, совершивший проверку Атлетики (Сл 11 или Сл 21, если без разбега), может перепрыгнуть яму.
- Персонаж может выбраться из ямы, преуспев в проверке Атлетики со Сл 15.

Улучшение до элитной (опыт 200)

Увеличьте Сл Внимательности и Воровства на 2. Глубина ямы будет 6 метров, а внизу будут стоять отравленные шипы. Упавший в яму персонаж получает урон 3к10 + продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Оползень
Опасность

Соглядатай 1 уровня
Опыт 100

Триггер

Триггером для оползня может быть что угодно, либо действия существ, либо определённый момент времени. После активации оползень совершает проверку инициативы. Между активацией и первой атакой персонажи в округе узнают, в какой именно области начался оползень.

Атака

Немедленный ответ Ближняя вспышка 3
Цели: Существа во вспышке
Атака: +4 против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + 2
Промаш: Половина урона
Поддержание стандартным: Оползень продолжается 1к4 раунда. Во время оползня и после него область вспышки становится труднопроходимой местностью.

Противодействие

- Персонаж в области оползня может уворачиваться хотя бы от самых крупных падающих камней проверкой Природы или Подземелий со Сл 25. При успешной проверке персонаж получает половину урона (и вовсе не получает урона, если атака опасности промахнулась).

Ловушка с копиями
Ловушка

Препятствие 2 уровня
Опыт 125

Существо наступает на плиту и тут же снизу ударяют копыя. Нажимные плиты и выталкивающие копыя устройства связаны с находящейся на стене панелью управления.

Ловушка: Под пятью клетками в комнате находятся скрытые копыя, бьющие снизу вверх.

Внимательность

- Сл 20: Персонаж замечает нажимные панели.
- Сл 25: Персонаж замечает скрытую панель управления.

Триггер

Ловушка срабатывает когда существо входит в клетку с нажимной плитой или начинает здесь свой ход. Все пять копий бьют одновременно всех, кто в этот момент стоит на плитах.

Атака

Провоцированное действие Рукопашная
Цель: Все существа, находящиеся в клетках с нажимными плитами в момент срабатывания ловушки.
Атака: +7 против КД
Попадание: Урон 1к8 + 3.

Противодействие

- Персонаж, преуспевший в проверке Атлетики (Сл 6 или Сл 11, если без разбега), может перепрыгнуть одну клетку с нажимной плитой.
- Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить нажимную плиту проверкой Воровства со Сл 25.
- Существо, находящееся в соседней с панелью управления клетке, может отключить всю ловушку проверкой Воровства со Сл 20.
- Проверка Подземелий со Сл 20 предоставит отряду бонус +2 к проверкам Воровства при отключении или задерживании ловушки.
- Персонаж может заготовить действие, чтобы атаковать копыя (КД 13, прочие защиты 10; 10 хитов). Если уничтожить копыя, эта нажимная плита тоже станет бесполезной.
- Персонаж может атаковать нажимную плиту или панель управления (КД 12, прочие защиты 10; 30 хитов; сопротивляемость 5 всем видам урона). Уничтожение нажимной плиты делает её бесполезной, а уничтожение панели управления отключает всю ловушку.

Улучшение до элитной (опыт 250)

Увеличьте количество клеток ловушки до 10 и увеличьте Сл для проверок Внимательности и Воровства на 2.



Волшебная арбалетная установка Разрушитель 3 уровня Ловушка Опыт 150

В дальнем углу комнаты из потолка высовывается пара бронированных арбалетных установок, осыпаящих врагов ливнем стрел.

Ловушка: Каждый раунд после активации два арбалета стреляют в свой ход.

Внимательность

- ♦ Сл 20: Персонаж замечает нажимные плиты.
- ♦ Сл 25: Персонаж замечает местонахождение скрытых арбалетов.
- ♦ Сл 25: Персонаж замечает местонахождение скрытой панели управления.

Инициатива +3

Триггер

Ловушка активируется и совершает проверку инициативы когда существо наступает на одну из четырёх нажимных плит.

Атака

Стандартное действие **Дальнобойная 10**

Цели: Каждый арбалет атакует одного чужака. При помощи магии они отличают чужаков от местных обитателей.

Атака: +8 против КД

Попадание: Урон 1к8 + 3.

Противодействие

- ♦ Персонаж, совершивший успешную проверку Атлетики (Сл 6 или Сл 11, если без разбега) может перепрыгнуть одну клетку с нажимной плитой.
- ♦ Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить нажимную плиту проверкой Воровства со Сл 25.
- ♦ Удар по нажимной плите (КД 12, прочие защиты 10) лишь активирует ловушку.
- ♦ Персонаж может атаковать установку (КД 16, прочие защиты 13; 38 хитов). Уничтоженная установка перестаёт стрелять.
- ♦ Персонаж может вступить в испытание навыков, чтобы взломать панель управления. Проверки Воровства со Сл 20. Сложность 2 (6 успехов до 3 провалов). В случае успеха ловушка отключается. Неудача означает, что панель управления взрывается (ближняя волна 3, урон 2к6 + 3 всем существам в волне) и ловушка остаётся активной.

Улучшение до элитной (опыт 300)

Увеличьте Сл проверок Внимательности и Воровства на 2. Увеличьте количество установок до четырёх.

Роковые споры Препятствие 3 уровня Опасность Опыт 150

Эти большие, похожие на мухоморы грибы, обычно растущие в естественных пещерах и местах, подвергшихся влиянию Царства Теней, могут вырастать до метра в высоту. Если такой гриб побеспокоить, он испускает облако смертельно опасных спор.

Опасность: В клетке растут роковые споры (труднопроходимая местность). Если их активировать, они испускают облако спор.

Внимательность

Для того чтобы обнаружить грибы проверки не нужны.

Дополнительный навык: Подземелья

- ♦ Сл 20: Персонаж узнаёт в грибах роковые споры.

Триггер

Если существо входит в клетку с грибами, или толкает его из соседней клетки или атакует его другим способом, грибы испускают облако спор. Персонаж, находящийся в раненом состоянии в облаке спор или начинающий в нём ход, атакуется ядом.

Атака

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Существа в раненом состоянии во вспышке

Атака: +6 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 1к10 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Область облака становится местностью со слабо ограниченной видимостью. Облако держится до окончания сцены или 5 минут. После того как грибы в клетке создали облако, они не смогут создать другое облако, пока не пройдёт 24 часа.

Противодействие

- ♦ Персонаж может войти в клетку с роковыми спорами, не потревожив их, совершив проверку Подземелий со Сл 25. Перемещение персонажа оканчивается в клетке с грибами.

Улучшение до элитной (опыт 300)

- ♦ Увеличьте Сл проверок Подземелий на 2.
- ♦ Увеличьте урон ядом до 3к10 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Маятниковые лезвия Соглядатай 4 уровня Ловушка Опыт 175

Через каждые 1,5 метра через всю комнату в случайной последовательности проносятся острые лезвия.

Ловушка: На каждый ряд клеток в комнате приходится одно лезвие. В свой ход лезвие пересекает все клетки в одном ряду, атакуя всех существ, находящихся там.

Внимательность

- ♦ Сл 17: Персонаж замечает узкие щели, расположенные в полу через каждые 1,5 метра.
- ♦ Сл 22: Персонаж замечает узкие щели, идущие в потолок точно над щелями в полу. Если персонаж совершит проверку Подземелий со Сл 15, то он узнает признаки ловушки с маятниковыми лезвиями.
- ♦ Сл 22: Персонаж замечает нажимные плиты у входа в комнату.
- ♦ Сл 27: Персонаж замечает скрытую панель управления, если она находится в его линии обзора.

Инициатива +6

Триггер

Ловушка совершает проверку инициативы когда существо наступает на одну из шести нажимных плит у входа в комнату. Кроме того, существо, стоящее у панели управления в дальнем конце комнаты, может стандартным действием активировать ловушку, если у него есть ключ.

Атака

Стандартное действие **Рукопашная**

Цели: Все существа в одном ряду клеток. Каждый раунд совершайте проверку, в каком из рядов атакует ловушка.

Атака: +9 против КД

Попадание: Урон 2к8 + 4 и вторичная атака.

Вторичная атака: +7 против Стойкости

Попадание: Цель толкается на 1 клетку (в направлении движения лезвия), сбивается с ног и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Противодействие

- ♦ Персонаж, совершивший малым действием проверку Подземелий со Сл 22, может определить, в каком ряду ловушка атакует в следующий раз.
- ♦ Персонаж может заготовить действие, чтобы атаковать лезвие (КД 15, прочие защиты 12; 48 хитов). Если лезвие уничтожить, этот ряд клеток станет безопасным.
- ♦ Персонаж может вступить в испытание навыков, чтобы отключить ловушку через панель управления. Проверки Воровства со Сл 22. Сложность 1 (4 успеха до 3 провалов). Успех отключает ловушку. В случае провала в свой ход атакует 1к4 + 1 лезвий.

Улучшение до элитной (опыт 350)

Каждый раунд в разные моменты инициативы атакуют два клинка. Враги персонажей знают логику атак и избегают опасных рядов.

Кружащиеся клинки Ловушка

Препятствие 5 уровня
Опыт 200

Из скрытых отделений высовываются клинки и тут же проносятся по коридору.

Ловушка: Из пола высовываются кружащиеся клинки, которые каждый раунд перемещаются в случайном направлении, совершая атаки.

Внимательность

- ♦ Сл 22: Персонаж замечает на полу нажимные плиты.
- ♦ Сл 27: Персонаж замечает скрытую панель управления.

Инициатива +7 Скорость 4

Триггер

Когда персонаж входит в клетку с нажимной плитой, кружащиеся клинки появляются и тут же атакуют.

Атака

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цели: Все существа во вспышке

Атака: +10 против КД

Попадание: Урон 3к8 + 3.

Противодействие

- ♦ Персонаж может вступить в испытание навыков, чтобы отключить ловушку через панель управления. Проверки Воровства со Сл 22. Сложность 2 (6 успехов до 3 провалов). Успех отключает ловушку. В случае провала кружащиеся клинки будут атаковать два раза в раунд (совершите для ловушки вторую проверку инициативы).
- ♦ Персонаж может атаковать кружащиеся клинки (КД 16, прочие защиты 13; 55 хитов; сопротивляемость 5 всем видам урона) или панель управления (КД 14, прочие защиты 11; 35 хитов; сопротивляемость 5 всем видам урона). После уничтожения того или другого вся ловушка отключается.

Скользкий лёд Опасность

Препятствие 5 уровня
Опыт 200

Скользкий лёд представляет собой опасное препятствие.

Опасность: Лёд в десяти непрерывных клетках делает их труднопроходимой местностью.

Внимательность

Для обнаружения льда проверки не нужны.

Дополнительный навык: Природа

- ♦ Сл 22: Персонаж понимает, что лёд очень скользкий.

Триггер

Лёд атакует когда персонаж входит в клетку со скользким льдом или начинает в ней ход. Он также атакует когда существо встаёт из лежащего положения в клетке со скользким льдом.

Атака

Провоцированное действие Рукопашная

Цель: Существо на льду

Атака: +8 против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + 2 и цель сбивается с ног. Если существо уже лежит, то урона нет, но ход цели тут же заканчивается.

Противодействие

- ♦ При успешной проверке Акробатики со Сл 27 персонаж может действием движения переместиться в клетку со скользким льдом не боясь упасть. Если проверка провалена или персонаж переместился более чем на 1 клетку, лёд атакует.

Улучшение до элитной (опыт 400)

- ♦ Увеличьте Сл проверки Природы и модификатор атаки на 2.
- ♦ Увеличьте размер льда до 20 клеток.

Отравленные дротики в стене Ловушка

Разрушитель 6 уровня
Опыт 250

Из стены выстреливают дротики, от чего комната становится очень опасным местом.

Ловушка: Каждый раунд в свой ход ловушка выстреливает рой отравленных дротиков, которые атакуют 2к4 цели в пределах диапазона.

Внимательность

- ♦ Сл 22: Персонаж замечает крохотные отверстия в стене.
- ♦ Сл 27: Персонаж замечает нитку у входа в комнату.

Инициатива +7

Триггер

Ловушка совершает проверку инициативы когда персонаж пересекает нитку, натянутую у входа в комнату.

Атака

Стандартное действие Дальнбойная 20

Цели: 2к4 цели, находящиеся в пределах диапазона

Атака: +11 против КД

Попадание: Урон 1к8 + 2 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Противодействие

- ♦ Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить натянутую нитку проверкой Воровства со Сл 30.
- ♦ Персонаж, перемещающийся в свой ход не более чем на 1 клетку, получает бонус +5 к КД от атак дротиков.

Улучшение до элитной (опыт 500)

- ♦ Увеличьте Сл для проверок Внимательности и Воровства на 2.
- ♦ Ловушка выстреливает 4к4 дротика и причиняет урон 1к8 + 2 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

5



89

Знак охраны Ловушка Опыт 300

Охранник 7 уровня

Скрытый знак на двери внезапно вспыхивает и взрывается, как только эту дверь попытаются открыть.

Ловушка: Проход защищён волшебным знаком, готовым взорваться, если ловушку активируют.

Внимательность

- Сл 28: Персонаж замечает знак.
- Дополнительный навык:** Магия
- Сл 24: Персонаж замечает знак и предоставляет бонус +2 проверкам Воровства при отключении ловушки.

Триггер

Если существо пытается открыть охраняемый проход или пройти в него, знак взрывается.

Атака

Немедленный ответ Ближняя вспышка 3

Цели: Все существа во вспышке

Атака: +10 против Реакции

Попадание: При создании знака выбирается один из следующих эффектов:

- Урон огнём 4к6 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает)
- Урон холодом 4к6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает)
- Урон звуком 4к6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает)
- Урон электричеством 4к6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает)
- Урон кислотой 4к6 + 4 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает)
- Урон некротической энергией 4к6 + 4 и цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает)
- Урон излучением 4к6 + 4 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает)

Противодействие

- Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить ловушку проверкой Воровства со Сл 28.

Улучшение до элитной (опыт 600)

- Увеличьте Сл проверок Внимательности, Воровства и Магии на 4.
- Добавьте к атаке знака:
Последствие: Урон 4к6 + 4 того же типа, что и первоначальный урон от знака.

Кинжальный тёрн Опасность

Препятствие 7 уровня

Опыт 300

Кинжальный тёрн, растущий лишь в Стране Фей и густых лесах мира природы, это кровососущее растение, которое некоторые бессердечные богатеи сажают вокруг своих домов для охраны.

Опасность: Один участок тёрна занимает 10 последовательных клеток, делая их труднопроходимой местностью.

Внимательность

Для того чтобы заметить тёрн, проверки не нужны.

Дополнительный навык: Природа

- Сл 24: Персонаж распознаёт в кусте кинжальный тёрн.

Триггер

Тёрн атакует когда существо входит в смежную с ним клетку или начинает в ней свой ход.

Атака

Провоцированное действие Рукопашная

Цель: Существо в тёрне или смежной клетке

Атака: +12 против КД

Попадание: Урон 2к10 + 5 и цель становится обездвиженной, пока не высвободится. Цели в раненом состоянии причиняется урон 3к10 + 5.

Противодействие

- Обездвиженный персонаж может совершать проверки Акробатики или Атлетики (Сл 20), чтобы высвободиться.
- Персонаж может атаковать клетку с кинжальным тёрном (КД 18, прочие защиты 15; 70 хитов; уязвимость огню 10). После уничтожения тёрн в этой клетке не сможет атаковать и местность перестаёт быть труднопроходимой.

Улучшение до элитной (опыт 600)

- Увеличьте Сл проверок Природы и бонус атаки на 2.
- Увеличьте размер до 15 клеток.
- У элитного кинжального тёрна нет уязвимости к огню.

Огненные дюзы Ловушка

Разрушитель 8 уровня

Опыт 350

Две скрытые форсунки выпускают саустики пламени.

Ловушка: После активации ловушки каждый раунд в свой ход две форсунки в стенах совершают атаки.

Внимательность

- Сл 24: Персонаж замечает форсунки.
- Сл 28: Персонаж замечает панель управления в дальнем конце комнаты.

Инициатива +5

Триггер

Когда персонаж входит в область волны одной из форсунок, она немедленным ответом совершает первую атаку. После этого она совершает проверку инициативы и атакует каждый раунд.

Атака

Немедленный ответ или Стандартное действие Ближняя волна 3

Цели: Все существа в волне

Атака: +11 против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к8 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, продолжительного урона нет.

Противодействие

- Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить одну форсунку проверкой Воровства со Сл 24.
- Персонаж может вступить в испытание навыков, чтобы отключить ловушку через панель управления. Проверки Воровства со Сл 28. Сложность 1 (4 успеха до 3 провалов). Успех отключает ловушку. В случае провала панель управления взрывается (ближняя волна 3, урон 3к8 + 4 всем существам в волне) и ловушка остаётся активной.

Улучшение до элитной (опыт 700)

- Увеличьте Сл проверок Внимательности и Воровства на 2.
- Увеличьте количество форсунок до 6 (или до 3, но с атакой ближней волной 5).

Едкий гейзер Разрушитель 9 уровня Опасность Опыт 400

Из земли вырывается гейзер едкой кислоты.

Опасность: После активации гейзер становится активным. После этого он каждый раунд атакует в свой ход.

Внимательность

- Сл 28: Персонаж замечает гейзер до того как окажется в пределах 6 клеток от него.

Дополнительный навык: Природа или Подземелья

- Сл 24: Персонаж понимает, что гейзер опасен до того как окажется в пределах 6 клеток от него.

Инициатива +3

Триггер

Гейзер совершает проверку инициативы когда один или несколько персонажей подойдут к нему на расстояние 6 клеток.

Атака

Стандартное действие **Ближняя вспышка 3**

Цели: Существа во вспышке

Атака: +12 против Реакции

Попадание: Урон кислотой 3к8 + 4 и вторичная атака.

Вторичная атака: +10 против Стойкости

Попадание: Продолжительный урон кислотой 5 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона.

Противодействие

- Персонаж может уменьшить урон от гейзера проверкой Акробатики со Сл 28, совершённой немедленным прерыванием до атаки гейзера. В случае успешной проверки персонаж получает половину урона от попадания гейзера и вовсе не получает урона от промаха гейзера.

Электрифицированный пол Препятствие 10 уровня Ловушка Опыт 500

В коридоре есть клетки, находящиеся под напряжением. Если на такую клетку наступить, можно получить серьёзный удар током.

Ловушка: Эта ловушка состоит из 10 случайным образом расположенных клеток, содержащих электрические плитки. Став активной, ловушка атакует.

Внимательность

- Сл 26: Персонаж может понять, есть ли в соседних клетках электрические плитки.

Дополнительный навык: Магия

- Сл 22: Знание персонажа предоставляет бонус +2 к проверкам Воровства для отключения ловушки.

Триггер

Когда существо входит в клетку с ловушкой или начинает в ней ход, ловушка его атакует.

Атака

Провоцированное действие **Рукопашная 1**

Цель: Существо в клетке с ловушкой

Атака: +13 против Стойкости

Попадание: Урон электричеством 2к10 + 6. При критическом попадании цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона.

Противодействие

- Персонаж, совершивший успешную проверку Атлетики (Сл 6 или Сл 11, если без разбега) может перепрыгнуть одну клетку с ловушкой.
- Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить клетку проверкой Воровства со Сл 26.

Улучшение до элитной (опыт 1 000)

- Увеличьте Сл проверок Внимательности и Воровства на 2.
- Атака ловушки причиняет урон электричеством 3к10 + 6 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Обвал Соглядатай 13 уровня Опасность Опыт 800

Небольшая трещина в потолке вызывает цепную реакцию, которая не прекращается, пока вся комната не заполнится обломками.

Опасность: После активации сверху начинают падать камни и обломки, осыпая всё вокруг. В свой ход опасность атакует разные участки комнаты.

Внимательность

- Сл 31: Персонаж замечает, что потолок ненадёжен.

Дополнительный навык: Подземелья

- Сл 26: Так же как и Внимательность, смотрите выше.

Инициатива +6

Триггер

Триггер у обвала может быть любым, будь то какое-либо действие, или определённый момент времени. После активации обвал совершает проверку инициативы. Между активацией и первой атакой персонажи в округе узнают, что начался обвал. В свой ход обвал атакует случайным образом выбранную клетку в области сцены.

Атака

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Цели: Все существа во вспышке

Атака: +16 против Реакции

Попадание: Урон 2к12 + 8

Промак: Половина урона.

Эффект: Область вспышки становится труднопроходимой местностью.

Поддержание стандартным: Обвал продолжается ещё один раунд, нацеливаясь на другую клетку.

Противодействие

- Персонаж, преуспевший в проверке Подземелий со Сл 31, совершённой малым действием, может определить, какую клетку атакует обвал в следующем ходу.

Призрачные усики Препятствие 13 уровня Ловушка Опыт 800

Из земли поднимаются призрачные усики, хлещущие вас.

Ловушка: Ловушка состоит из 10 последовательных клеток. Когда существо входит в область атаки, появляются призрачные усики, которые начинают его хлестать.

Внимательность

- Сл 27: Персонаж замечает впереди нечто странное, как будто над землёй висит призрачный туман.

Дополнительный навык: Магия

- Сл 23: Персонаж замечает некий предмет (обычно это фреска или другой предмет искусства), который служит фокусировкой ловушки.

- Сл 31: Знания персонажа предоставляют бонус +2 к проверкам Воровства при отключении ловушки.

Триггер

Когда существо входит в клетку с ловушкой или начинает в ней ход, ловушка атакует.

Атака

Провоцированное действие **Рукопашная**

Цель: Существо в клетке с ловушкой

Атака: +18 против КД

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + 6 и цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Последствие: Цель становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Противодействие

- Персонаж, преуспевший в проверке Акробатики со Сл 27, может пройти через клетку с ловушкой, не провоцируя атаку. Клетки при этом считаются труднопроходимой местностью.
- Находящийся в соседней клетке персонаж может обезвредить клетку с ловушкой проверкой Воровства со Сл 31.

Алтарь фанатизма Ловушка

Соглядатай 15 уровня
Опыт 1 200

Алтарь выглядит дурным и порочным, и он излучает ощущение злобы и ужаса.

Ловушка: Эта святыня, принявшая облик большого алтаря злого бога, пытается управлять теми, кто подошёл к ней близко. Зонной триггера является весь храм. Он вытягивает энергию из живых существ, не преданных его божеству, и действует только пока такие существа есть в храме.

Внимательность

Для того чтобы увидеть алтарь, проверки не требуются.

Дополнительный навык: Религия

♦ Сл 27: Персонаж понимает природу алтаря.

Инициатива +6

Триггер

Когда персонаж входит в область, ловушка активируется и совершает проверку инициативы. Ловушка продолжает атаковать, пока в области не останется живых неверных существ.

Атака

Стандартное действие **Дальноточная** обзор

Цель: Случайным образом выбранное существо, не носящее символ веры божества

Атака: +19 против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Противодействие

♦ Персонаж может атаковать алтарь (КД 26, прочие защиты 24; 125 хитов; сопротивляемость 10 всем видам урона). Уничтожение алтаря отключает ловушку.

Улучшение до элитной (опыт 2 400)

♦ Алтарь может атаковать два раза в раунд.

Поле вечного пламени Опасность

Разрушитель 18 уровня
Опыт 2 000

Вы идёте вперёд, но внезапно вокруг возникает мерцающее мареево, обращающееся в поле опалюющего огня.

Опасность: Когда врата или порталы, ведущий в огненную часть Стихийного Хаоса, стоят открытыми несколько веков, область вокруг пропитывается магией вечного пламени. Хотя это место и выглядит обычным, оно опасно для тех, кто не подготовлен к жару Стихийного Хаоса. Поле вечного пламени обычно занимает 20 последовательных клеток.

Внимательность

♦ Сл 33: Опасность выдаёт небольшое искажение в воздухе.

Дополнительный навык: Магия

♦ Сл 29: Персонаж понимает, что это — поле вечного пламени.

Триггер

Когда живое существо входит в область опасности или начинает в ней ход, опасность активируется и атакует, окутывая существо видимым пламенем (остальную часть зоны ловушки по-прежнему трудно разглядеть).

Атака

Провоцированное действие **Рукопашная**

Цель: Живое существо в поле

Атака: +21 против Стойкости

Попадание: Урон огнём 2к10 + 5 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона.

Улучшение до элитной (опыт 4 000)

♦ Увеличьте бонус атаки на 2.

♦ Поле такое мощное, что игнорирует сопротивляемость огню.

Кинетическая волна Ловушка

Разрушитель 19 уровня
Опыт 2 400

Предмет впереди внезапно вспыхивает светом и к вам устремляется силовая волна, сметающая всё на своём пути.

Ловушка: Если существо подходит на 5 клеток к определённому предмету (чаще всего это алтари, порталы, и другие предметы, пропитанные магией), последний начинает излучать кинетическую энергию, отталкивающую живых существ прочь.

Внимательность

Персонажи не могут использовать Внимательность для обнаружения ловушки.

Дополнительный навык: Магия

♦ Сл 31: Персонаж распознаёт в предмете средоточие кинетической ловушки.

Инициатива +8

Триггер

Когда существо оказывается в пределах 5 клеток от средоточия ловушки, ловушка активируется и совершает проверку инициативы.

Атака

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5

Цель: Все существа во вспышке

Атака: +22 против Реакции

Попадание: Урон 3к12 + 5, цель толкается на 3 клетки и сбивается с ног.

Противодействие

♦ Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить ловушку проверкой Воровства со Сл 31.

♦ Персонаж может атаковать средоточие ловушки (КД 30, прочие защиты 27; 69 хитов). Уничтожение средоточия отключает ловушку.

Лавина энтропии Опасность

Охранник 23 уровня
Опыт 5 100

В комнате кружится пыль, хотя очевидно, что здесь долгие годы никого не было.

Опасность: Если существо наложит заклинание или принесёт магический предмет в эту древнюю пыльную комнату, он активирует небольшой провал в ткани времени. Реальность восстановит прореху, но психика заглянувшего в безвременье будет нарушена. Обычно пыль покрывает 10 последовательных клеток в комнате.

Внимательность

♦ Сл 36: Персонаж замечает, что кружащаяся пыль немного светится.

Дополнительный навык: Магия

♦ Сл 32: Персонаж вспоминает, что светящаяся пыль часто означает присутствие лавины энтропии.

Триггер

Ловушка атакует когда персонаж, несущий магический предмет, входит в клетку с пылью или когда персонаж накладывает заклинание, находясь в клетке с пылью.

Атака

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 5

Цели: Все существа во вспышке

Атака: +29 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 5к6 + 8 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Особенность: Бессмертные, оживлённые существа, а также нежить обладают иммунитетом к эффектам лавины энтропии.

Символ страдания Ловушка

Охранник 24 уровня
Опыт 6 050

Область впереди защищена светящимся символом.

Ловушка: Тот, кто знаком с магией, понимает, что символ — это мощная защита от вторжения. Однако основные свойства символа не будут понятны, пока существо не подойдёт ближе, чтобы разобрать символ. После активации символ причиняет невыносимую боль.

Внимательность

- Сл 28: Персонаж замечает светящийся символ.
- Дополнительный навык:** Религия
- Сл 32: Персонаж распознаёт основные свойства символа.

Триггер

Когда существо оказывается в пределах 5 клеток от символа, ловушка атакует. После того как существо проникло на охраняемую область, оно не подвергается новым атакам, но ловушка атакует снова, когда в область войдёт ещё одно существо, или если первое существо вышло из зоны и вошло вновь.

Атака

Провоцированное действие Ближняя вспышка 5

Атака: +27 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + 9 и цель становится замедленной до начала своего следующего хода.

Последствие: Продолжительный урон психической энергией 15 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает и то, и другое).

Противодействие

- Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить ловушку проверкой Воровства со Сл 36 или проверкой Магии со Сл 32.

Энергетический камень Ловушка

Одиночный разрушитель 26 уровня
Опыт 45 000

Странный многогранный камень в центре комнаты внезапно испускает вспышки слепящего света.

Ловушка: Огранённый камень размером с кулак часто устанавливают на статую или пьедестал в центре комнаты. Когда существо оказывается в пределах 5 клеток от энергетического камня, он начинает испускать из своих граней лучащуюся энергию.

Внимательность

- Сл 29: Персонаж замечает необычный огранённый камень.
- Дополнительный навык:** Магия
- Сл 33: Персонаж понимает, что это ловушка «энергетический камень».

Инициатива +8

Триггер

Когда существо оказывается в пределах 5 клеток от энергетического камня, ловушка совершает проверку инициативы и атакует.

Атака

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: +29 против Стойкости

Попадание: Урон излучением 4к10 + 5, продолжительный урон излучением 5 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Особенность: Каждый раунд бросайте 1к8, чтобы определить направление волны. Исходная точка волны будет находиться рядом с камнем, начиная с северной клетки и далее по часовой стрелке вокруг пространства камня.

Противодействие

- Персонаж может вступить в испытание навыков, чтобы извлечь энергетический камень из гнезда и отключить ловушку. Проверки Воровства со Сл 37. Сложность 1 (4 успеха до 3 провалов). В случае успеха камень извлекается и ловушка отключается. В случае неудачи камень взрывается (ближняя вспышка 8, урон излучением 4к10 + 5 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает)).
- Персонаж может атаковать камень (КД 33, прочие защиты 29; 100 хитов; сопротивляемость 15 всем видам урона). Когда хиты камня опускаются до 0, он взрывается ближней вспышкой 8, как описано выше. Уничтожение камня отключает ловушку.

Сфера аннигиляции Опасность

Соглядатай 29 уровня
Опыт 15 000

Прямо перед вами парит шар непроницаемой тьмы.

Опасность: Сфера из абсолютной черноты занимает одну клетку или она встроена в одну клетку стены. Она не предоставляет укрытие и не препятствует перемещению.

Внимательность

Для обнаружения сферы проверки не нужны.

Дополнительный навык: Магия

- Сл 34: Персонаж понимает, что это за сфера.

Триггер

Сфера атакует когда существо входит в её клетку или она сама входит в клетку существа.

Особенность: Персонаж, держащий особый талисман, настроенный на сферу, может ей управлять. Потратив действие движения и совершив проверку Магии со Сл 25 он может переместить сферу на расстояние 6 клеток. Сфера парит в воздухе. Для создания и настройки амулета (являющегося волшебным предметом 29 уровня) нужен особый ритуал.

Атака

Провоцированное действие Рукопашная 0

Цель: Одно существо

Атака: +32 против Стойкости

Попадание: Урон 6к6 + 10 и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает). Существо, чьи хиты опустились до 0 от урона сферой, уничтожается, превращаясь в горстку серой пыли.

Противодействие

- Единственный способ уничтожить сферу — это уничтожение её амулета или освобождение его от чар. У талисмана КД 38, прочие защиты 35, 200 хитов; сопротивляемость 15 всем видам урона.



Приключения

В этой главе вы узнаете как создавать и изменять приключения. Приключение — это серия сцен, а структура приключения — это то, как и почему эти сцены между собой связаны.

Обычно приключение вращается вокруг определённой экспедиции, особого задания или серии поручений, которые выполняют ИП. Можете считать это отдельной историей, в которой все элементы связаны между собой. Одно приключение может проистекать прямо из предыдущего, и выливаться в новые приключения, но при всём при этом каждое приключение является полноценной историей.

Для завершения приключения может потребоваться или несколько игровых сессий, или его можно будет пройти за одно собрание. Если вы используете опубликованное приключение, то его прохождение наверняка затянется. В журнале *DUNGEON*, например, есть и очень длинные приключения и приключения на одну ночь.

Эта глава состоит из следующих разделов:

♦ **Опубликованные приключения:**

Использовать опубликованные приключения довольно легко. Здесь вы узнаете как перестраивать такие приключения под свой мир, своих игроков и свою кампанию.

♦ **Устранение проблем:** Проблемы возникают во время использования как опубликованных, так и самодельных приключений. Здесь приведены советы по их решению.

♦ **Создание приключения:** Если будете создавать свои собственные приключения, придумайте начало, середину и конец приключения, и убедитесь при этом, что они хорошо совмещаются друг с другом.

♦ **Задания:** Задания — это зацепки, отправляющие персонажей в опасные приключения.

♦ **Смешивание сцен:** В хорошем приключении должны быть разные испытания.

♦ **Обстановка приключения:** Продумайте окружающую обстановку, добавьте мелких деталей, не влияющих на сражения.

♦ **Действующие лица:** Чудовища и мастерские персонажи должны делать приключения реалистичными и правдоподобными.



ОПУБЛИКОВАННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Опубликованные приключения можно найти в разных местах: на сайте *D&D Insider*, в таких официальных продуктах как руководства по игровым мирам, а также в отдельных книгах. Если ваша кампания является эпизодичной (отдельные приключения довольно слабо связаны между собой), вы можете провести её за счёт одних лишь опубликованных приключений. Это отличный выход, если у вас нет времени на подготовку. Даже если у вашей кампании есть история и сценарий, можно использовать готовые приключения, внося небольшие изменения.

Придумайте зацепку

В первую очередь стоит придумать как внедрить опубликованное приключение в свою кампанию. Для того, чтобы приключение идеально вписалось в вашу кампанию, вам нужно соединить его в обоих направлениях: с предыдущими и грядущими приключениями.

Планируйте заранее

Во время планирования игровых сессий всегда думайте о будущих приключениях. Подумайте, как затащить персонажей из текущего приключения в следующее. За две или три сессии до начала нового приключения перечитайте его, и ищите МП, места и зацепки, ведущие в следующее приключение.

Используйте зацепки приключений

В большинстве опубликованных приключений есть зацепки, созданные для заманивания персонажей в следующие сценарии. Попробуйте внедрить эти зацепки в своё текущее приключение, не выставляя их перед персонажами безо всякой подготовки. Сценарий — это мощный связующий инструмент, и чем тщательнее вы вплетёте зацепку в предыдущее приключение, тем лучше. Например, по одной из зацепок приключения *Крепость Царства Теней* персонажи узнают о разрушенной крепости, в которой могут находиться сокровища былой империи. Вы можете просто сказать персонажам в начале приключения, что они узнали об этом месте, но приключение станет частью кампании если персонажи обнаружат историю крепости во время других приключений.

Свяжите мастерских персонажей и группировки

Мастерские персонажи и группировки могут стать ещё одной сильной связью двух приключений. Если добрый торговец предоставляет персонажам полезную информацию для одного приключения, то ИП

наверняка прислушаются к нему, когда он вновь придёт к ним просить о помощи. Постарайтесь дать постоянно встречающимся персонажам отличительные черты или особые манеры поведения, чтобы они запомнились персонажам.

Попробуйте связать между собой персонажей из разных приключений. Если в одном приключении присутствуют следователи Зехира, а в другом сказано, что ИП выступают против культа Асмодея, измените одну группировку (или даже обе!), чтобы культы были посвящены одному божеству. Если в следующем приключении вы планируете схватку с культом Бейна, измените в текущем приключении важного персонажа или группу разбойников, чтобы они стали следователями Бейна (пусть у них будет его символ веры).

Зацепками могут быть карты и места

Места тоже могут связывать приключения, будь то классическая карта сокровищ, изображающая следующее место приключения или возбуждённые местные жители, обсуждающие башню с призраками, расположенную далеко в горах. Попробуйте разместить частичную карту из следующего приключения в приключении текущем — например, в кармане главного злодея.

Простые исправления

Даже если у вас нет времени на создание стойких связей между приключениями, можете использовать несколько простых методов, способных улучшить внедрение готового приключения в вашу кампанию.

Измените имена

Если ваша кампания происходит в Золотом Хузузе, Городе Удовольствий, которым правит Великий Халиф Халил ал-Ассад, то если ИП отправятся в ближайшую деревню Бриндинфорд, чтобы поговорить с Бароном Эфемесом, это будет резать слух. К счастью, имена очень легко меняются. Бриндинфорд переименовываем в Хайфу, а барон станет эмиром Галид ал-Фахад, да и архитектурные достопримечательности города изменятся, чтобы совпадать с вашей кампанией. Вот теперь можно играть!

Измените окружение

Вряд ли в округе Золотого Хузуза когда-либо идёт снег, но вам может попасть в руки приключение, в котором герои выходят по следу в снежной тундре к древним величественным руинам. Можно посчитать это

приключение бесполезным для текущей кампании, но окружение тоже очень легко меняется.

Для этого нужно найти в тексте описания окружения и изменить их на детали, нужные вам. Вместо холодного ветра, несущего острые снежинки, будут порывы жаркого воздуха, кидающие в лица пригоршни песка.

ИЗМЕНИТЕ ЧУДОВИЩ

Если вы измените окружение приключения, то, возможно, придётся изменить и некоторых чудовищ. Белый дракон выглядит неуместно в пустыне у Золотого Хузуза (хотя, с другой стороны, его присутствие может добавить приключению таинственности, которое можно будет использовать позднее). Просмотрите в *Бестиарии* список чудовищ, отсортированных по уровню, и наверняка сможете подобрать замену. Если нельзя использовать взрослого белого дракона, возможно, его заменит ёни ночной охотник в компании с ограми дикарями.

ОТКОРРЕКТИРУЙТЕ УРОВНИ

Что делать если приключение, которое вы хотите провести, предназначено для отряда иного уровня? Помните, что сцена на 2—3 уровня выше уровня ИП наверняка их убьёт. Бой должен быть сложным, но у персонажей должен быть хоть какой-то шанс на выживание. Чтобы сцена была опасной, её уровень также должен быть не меньше уровня отряда минус три.

Если вам нужно изменить уровни сцен в опубликованном приключении, это можно сделать тремя способами: изменить количество чудовищ в сцене, изменить уровни чудовищ, или изменить самих чудовищ.

В 4 главе сказано, как изменять уровень сцены, добавляя или убирая чудовищ. Всегда можно с лёгкостью увеличить или уменьшить уровень сцены на 3—4 единицы. Например, Если вы хотите использовать сцену 10 уровня для отряда 14 уровня, вам нужно добавить 2 500 опыта (смотрите таблицы на страницах 56 и 57). Для этого можно удвоить количество чудовищ в сцене или ввести в неё элитное чудовище 15 уровня. Убрав двух чудовищ 14 уровня из сцены 14 уровня можно получить хорошую сцену для персонажей 10 уровня.

В 10 главе приведено несколько способов по изменению уровней чудовищ и превращению обычных чудовищ в элитные и одиночные версии. Для изменения уровня чудовища на 2—4 единицы, можно уменьшить атаки и защиты на 1—2. Превратив одно чудовище в элитную версию самого себя, вы увеличиваете уровень сцены на 1, а превратив чудовище в одиночную версию, уровень сцены увеличивается на 4.

Наконец, можно использовать список чудовищ из *Бестиария*, чтобы заменить одних чудовищ на похожих чудовищ другого уровня. У многих чудовищ есть разные версии разных уровней, так что ползущего падальщика 7 уровня можно заменить на громадного ползущего падальщика 17 уровня, или наоборот (следите при этом за размером боевого поля).

ВОЗВРАЩЕНИЕ

При переносе персонажей из опубликованного приключения, будь то возврат в вашу основную кампанию или переход в следующее опубликованное приключение, нужно снова искать способ затягивания персонажей.

Нужно БОЛЬШЕ СВЯЗЕЙ

Используйте технику, описанную выше в разделе «придумайте зацепку», чтобы заронить в текущее приключение семена приключения будущего. Если вы определились с главными злодеями в своей кампании, вставьте одного из них в завершающую сцену (или в любом другом месте), чтобы напомнить игрокам о большой истории, частью которой является текущее приключение.

НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ

Можно получить интересный поворот, если в конце приключения окажется, что всё это время персонажи шли против сюжета кампании. Может быть это было лишь интересным сторонним заданием, а быть может, злодей намеренно сбил их с пути, чтобы выиграть время: «Вы с триумфом возвращаетесь в город, но узнаете, что пока вы были на западном побережье, Рыцари Зехира свергли барона и захватили Звёздную Крепость!»

Не используйте эту технику слишком часто. Игроки, которых постоянно обманывают и ведут в неправильном направлении, будут обижаться.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕРЕШЁННЫЕ ВОПРОСЫ

Если вы до этого никогда не создавали своих приключений, можете начать с просмотра конца любого опубликованного приключения. Приключение может ставить перед персонажами нерешённые вопросы, злодеи могут убегать, а у персонажей могли остаться неисследованными ещё несколько частей подземелья. Будет хорошо, если вы вместо начала несвязанного приключения закончите со всеми предыдущими делами. В оставшейся части этой главы приводится много советов о том, как создавать приключения, и если вы будете использовать опубликованное приключение, вам будет с чего начать.

УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Ни одно опубликованное приключение не сможет учесть всех действий персонажей. Персонажи могут пойти не в ту сторону, пройдя путём, не описанным в приключении. Они могут пойти непредвиденной дорогой и выйти сразу к финальной битве приключения. Не обронив ни капли пота и не потратив талантов на день.

Что вы будете делать в этом случае?

Можно попросить игроков сжалиться над вами и делать то, что от них ждёт приключение. Понимающие игроки согласятся, хоть это им и не по душе. Однако лучше вспомните первое правило импровизации: скажите «да», и отталкивайтесь от этого (советы по импровизации смотрите на странице 28).

ОТКЛОНЕНИЕ ОТ КУРСА

Вы можете в любой момент вернуть сошедших с пути персонажей к основному сценарию приключения, но не используйте это слишком часто. Заманите их туда, куда нужно вам, а не тащите за шкуру. С другой стороны, не давайте им скучать в приключении. Если персонажи несколько недель тащатся по дикой местности и вокруг ничего не происходит, то тут заскучает кто угодно.

Используйте дополнительные сцены: Используйте заранее приготовленные сцены для заполнения пауз в приключении, предварительно убедившись, что эти сцены интересны и захватывающи как другие сцены в приключении. Просто поместите в эти сцены зацепки для возврата игроков к основному приключению.

Создайте случайные сцены: Если у вас нет подготовленных сцен, сделайте их подобие. В 10 главе приведены способы создания случайных подземелий и сцен. Иногда всё что нужно — несколько сцен, чтобы было чем занять остаток игровой сессии. Перед следующей игрой можете потратить время на подготовку возврата к основному приключению.

Пусть себе идут: Иногда приключение просто не стоит того, чтобы возвращать к нему персонажей. Персонажи могут бросить приключение если посчитают его неудовлетворительным. Не возвращайте игроков к разочаровавшему их приключению, пока не нашли способ возродить их интерес. Если персонажи отвернулись от одного приключения, возможно, самое время начать другое.

ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ В КОНЕЦ

Иногда создатели приключений не могут учесть всех способностей высокоуровневых персонажей и изобретательность умных игроков, и игроки могут найти способ, как обойти основную часть приключения стороной и сразу попасть в финальное сражение. Как всегда, лучше всего в такой ситуации сказать «да» и отталкиваться от этого, а не придумывать причины того, почему их план не срабатывает. Пусть игроки чувствуют себя умными и поощряйте их изобретательность.

Создайте дополнительное злодея: Даже если финальное сражение закончилось, приключение может продолжаться. Если ИП победили главного злодея слишком рано, один из его подчинённых, оставшийся в живых, может занять место своего начальника, и приключение продолжится как было запланировано.

Создайте поворот сюжета: Персонажи могут попасть в конец приключения если подразумевалось, что они сюда не попадут из-за отсутствия информации. Возможно, они сразу поймут, что барон — замаскированный раکشас, или догадаются, что дворянин не мёртв, а по какой-то причине подстроил свою ложную смерть. Если персонажи интуитивно понимают замысел, это не значит, что у приключения плохой сценарий. Если дать персонажам много информации, это лучше, чем дать им мало информации и заставить их самих искать удовольствие от игры (смотрите ниже). Приключение можно продолжить, создав поворот сюжета. Например, барон — действительно раکشас, но он действует против главного злодея.

Продолжайте импровизировать: И снова, если игроки проскочили большую часть приключения, возможно и не стоит что-то исправлять. Вы ничего не потеряете, а пропущенные сцены можно будет использовать в следующем приключении.

СЛИШКОМ ЛЁГКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если уровень персонажей выше уровня приключения, или они слишком хорошо снаряжены, или просто очень находчивы или тактически подкованы, они могут преодолевать сцены без больших неприятностей. К счастью, эти проблемы легко решаемы.

Можно увеличить уровень сцены тремя описанными выше способами: добавить чудовищ, увеличить уровень чудовищ или заменить одних чудовищ другими. Вы также можете изменить местность, чтобы у чудовищ было преимущество своего поля и персонажам пришлось использовать

свои тактические таланты на полную. Смотрите, что делают игроки и используйте против них ту же тактику.

Эти изменения можно сделать во время подготовки к игре, но в случае необходимости можно проводить их и на лету. Дополнительные чудовища могут прийти в виде подкрепления. Драматическое событие (например, землетрясение) может изменить поле боя и у персонажей появятся новые проблемы. Чудовища станут опаснее, если персонажам придётся перепрыгивать пропасти и уворачиваться от падающих камней. У чудовищ и противников могут появляться новые способности в раненом состоянии. Более того, они даже могут превратиться в элитное, одиночное, или даже совершенно иное чудовище. Мир D&D — это фантастическое место, так что пока описываемые вами события уместны в этом мире, вы можете делать какие угодно изменения.

Поиски удовольствия

Иногда персонажи просто бродят с места на место и всё больше и больше разочаровываются в вас и в приключении, но не потому что они сбились с пути, а потому что у них нет нужной информации. Это неправильно. Удовольствие должно быть доступно даже если никак не получается получить какую-то

информацию.

Вот ещё один пример того, как заранее подготовленные сцены могут спасти ситуацию. Если игра вдруг зайдёт в тупик, в дверь вломится плохой парень, и начнётся захватывающая боевая сцена, а персонажи в итоге узнают от этого плохого парня или поймут, разглядев его вещи, что им делать дальше. В самой боевой сцене нужды нет, но не стесняйтесь подбрасывать персонажам неожиданные события.

В этих дополнительных сценах могут проявляться интересные повороты сюжета. Если персонажи зайдут в тупик, попытайтесь решить загадку, незнакомец, посетивший их, может дать подсказку. Почему? Зачем это нужно незнакомцу? Он может быть равнодушным наблюдателем, или в текущем расследовании у него могут быть свои интересы. Возможно, в обмен на помощь он желает услугу от ИП (и разговор об этой услуге может быть напряжённым испытанием навыков). Возможно, ему нужна другая информация, которую он надеется вызнать в процессе разговора. Возможно, разгадка тайны, в конечном счёте, столкнёт персонажей с врагом этого незнакомца. Возможности безграничны, и небольшая импровизация в вашей кампании создаст пространство для захватывающих событий.



СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда вы создаёте своё приключение, вы создаёте каркас для сцен. Для этого нужно ответить на несколько простых вопросов.

Порядок ответа на эти вопросы не имеет значения. Можете начать с задания: один из игроков хочет найти особый волшебный меч, и он найдёт его в этом приключении. Отталкиваясь от интересного злодея или чудовища тоже можно создать серию событий. Интересное окружение может потребовать особых участников и особый сценарий. Заключительная сцена может подсказать историю, которая к ней приведёт.

КОМПОНЕНТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Структура

- ♦ Как начинается и заканчивается приключение?
- ♦ Что происходит в процессе приключения?

Задания

- ♦ Какова ситуация?
- ♦ Что привело к этой ситуации?
- ♦ Нужно ли для решения ситуации куда-то идти?
- ♦ Решение ситуации требует реагирования на события?
- ♦ Почему это важно для ИП?
- ♦ Каковы цели ИП?

Окружение

- ♦ Где всё это происходит?
- ♦ Каково изначальное предназначение окружения?
- ♦ Для чего это окружение используется теперь?
- ♦ Какие места и местность там можно найти?
- ♦ Что там интересное и опасное кроме чудовищ?
- ♦ Это будет приключение, основанное на событиях?

Действующие лица

- ♦ Кто и что заселяет окружение?
- ♦ В приключении есть главный злодей?
- ♦ Кто ещё заинтересован в ситуации?
- ♦ Какие персонажи полезны, какие нейтральны, какие враждебны?

О ЧЁМ СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ

При создании приключения помните о мотивации своих игроков. Так все получают свою порцию удовольствия. Мотивации игроков описаны в 1 главе.

Продумайте место приключения в кампании. Если приключение основано на интересном месте, игроки почувствуют, что мир живёт своей жизнью. Приключение, основанное на действиях и личностях ИП даёт игрокам понять, что их персонажи связаны с миром. И то и другое ценно в игре. Кампании описаны в 8 главе.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

У хороших приключений есть чёткая структура. Так же как у романа и рассказа, у приключения есть чёткое начало, середина и конец.

Начало

Начало приключения представляет проблему, возможно, намекая на его конец. Приключение может начаться с ролевой сцены, в которой ИП узнают, что и зачем им нужно сделать. Оно может начаться с неожиданной атаки на дороге, или герои могут неожиданно кого-то повстречать. Вне зависимости от внешнего облика, приключение должно зацепить игроков.

Произведите впечатление на игроков в начале приключения. Если приключение начнётся с того, что кто-нибудь попросит ИП об одолжении, вы прямо-таки подталкиваете их ответить отказом. А вот с броском инициативы не поспоришь. Активные действия — это отличный способ показать, что приключение уже началось.

ХОРОШЕЕ НАЧАЛО...

- ♦ Даёт понять игрокам, что приключение началось.
- ♦ Делает так, что игрокам хочется, а не приходится участвовать.
- ♦ Интересное, но короткое — на одну игровую сессию.

СЕРЕДИНА

В середине приключения и происходит большая часть действий. В середине приключения могут появляться новые задания, а цели могут кардинально меняться в зависимости от обнаруженной информации. В любом случае, хорошая середина требует, чтобы ИП принимали важные решения.

ХОРОШАЯ СЕРЕДИНА...

- ♦ Содержит много испытаний и принятий решений.
- ♦ Создаёт много впечатлений, но даёт время на реагирование.
- ♦ Втягивает и влечёт за собой игроков и их персонажей.

КОНЕЦ

Конец объединяет задумку начала и действия из середины приключения. В конце часто происходит финальная схватка с главным злодеем, но вместо сражения может оказаться напряжённый разговор, спешный побег или получение заслуженного приза. Конец не обязан быть торжеством персонажей игроков, но он должен иметь смысл в контексте целой кампании.

ХОРОШИЙ КОНЕЦ...

- ♦ Связывает воедино начало и середину.
- ♦ Зависит от действий и решений, принятых персонажами.
- ♦ Позволяет игрокам и их персонажам чётко увидеть успехи и неудачи.
- ♦ Может предоставить начала другим приключениям.

ХОРОШАЯ СТРУКТУРА

Хорошая структура использует основы хорошего начала, середины и конца.

Зацепки: Игроки с самого начала хотят, чтобы их персонажи участвовали в испытаниях, предложенных приключением. Зацепка, использованная для вовлечения персонажей в приключение, должна быть непреодолимым обстоятельством или личным интересом, или и тем и другим сразу, причём как для игроков, так и для их персонажей. Здесь-то и пригодится ваше знание игроков и целей их персонажей (смотрите «мотивации игроков» на странице 8, «предыстория отряда» на странице 10, «детали кампании» на странице 11 и «использование предысторий персонажей» на странице 11). Используйте эти знания для создания действенных зацепок.

Решения: В хорошем приключении решения игроков и их персонажей должны иметь значение. Причём иногда они должны влиять на окончание приключения. Здесь становятся важными ваши навыки общения и предоставления информации (смотрите 2 главу). Вы должны дать игрокам достаточно информации, даже в самых простых ситуациях, чтобы они могли принять осмысленные решения.

Испытания: В хорошее приключение входит множество испытаний, стимулирующих игроков и бросающих вызов их персонажам. Создайте разнообразные сцены, чтобы подчеркнуть и атаки с защитами, и навыки, и принятие решений, и расследования и отыгрыш. Убедитесь, что сцены вызывают нужное вам поведение игроков и при этом поощряют это поведение. Знайте способности персонажей, чтобы можно было создавать сцены, испытывающие именно их. В 4 главе приводятся советы по созданию хороших сцен.

Волнение: В хорошем приключении должно быть напряжение. Основанное на событиях приключение легко сделать таким, но и основанное на окружении приключение тоже можно сделать напряжённым. Смотрите «окружение приключения» на 106 странице.

Кульминация: Даже у самого простого приключения должен быть решающий момент, когда открывается важное знание или появляется главный злодей. В большом подземном комплексе или в долгом, основанном на событиях, приключении может быть несколько таких кульминаций, с самой большой развязкой в самом конце.

Сложное сражение само по себе не является кульминационной сценой. Последняя сцена должна быть самой интересной и грандиозной во всём приключении. Не заставляйте игроков сначала сражаться на мосту с ловушкой из лезвий и гоблинскими лучниками, верхом на воргах, а затем сражаться с королём гоблинов в пустой пещере.

Значимость победы: Какая бы цель не стояла в приключении, успех персонажей должен быть значимым. Игроков должно заботить то, что произойдёт, если они не справятся.

ПЛОХАЯ СТРУКТУРА

Остерегайтесь самых распространённых ошибок, способных поломать структуру вашего приключения и расстроить или даже разозлить игроков.

Тупики: Не позволяйте зависеть продвижению вперёд от одной единственной вещи, такой как замаскированная дверь, ведущая в логово злодея. Если персонажи не обнаружат дверь, приключение зайдёт в тупик. Убедитесь, что персонажи могут продвигаться вперёд как минимум двумя разными способами. Вместо того чтобы заталкивать игроков в тупик, лучше дайте им дополнительное преимущество, если они обнаружат что-то скрытое.

«Рельсы»: Если серия событий происходит вне зависимости от действий персонажей, то игроки будут чувствовать себя беспомощными и расстроенными. От них ничто не зависит и их решения не имеют смысла. Подземелье, которое состоит из последовательности комнат безо всяких ответвлений, тоже является примером «рельсовости». Если ваше приключение полагается на определённые события, пусть будет несколько способов возникновения этих событий, или приготовьтесь к тому, что сообразительные игроки смогут предотвратить одно или несколько таких событий. Игроки должны всегда чувствовать, что они контролируют своих персонажей, что решения, принятые ими, имеют смысл, и что они как-то могут влиять на конец приключения и на весь игровой мир в целом.

Обилие выбора: С другой стороны, не давайте игрокам так много выбора, что они не смогут принять решение. Да, неограниченность это не «рельсовость», но обилие выбора тоже расстраивает игроков. Давайте подсказки, подталкивайте игроков, лишь бы не прекращались действия, история и ход игры.

Роли второго плана: Персонажи игроков всегда должны быть главными героями приключения. Если МП могут всё, что могут персонажи, то почему приключение поручили всё же последним? Кроме того, не вводите мощного МП в качестве неожиданного спасителя, выручающего персонажей из беды. Персонажи должны сами разбираться с последствиями своих действий.

Подавление: Персонажи сильны, и их умения растут с уровнем, поэтому со временем становится всё сложнее создавать достойные их приключения. Знайте, на что способны ваши персонажи, и поощряйте оригинальное использование их умений. Не подавляйте способности персонажей странными и необычными эффектами.

Невзрачный конец: Неудовлетворительное окончание приключения может очень расстроить игроков. Убедитесь, что в конце заготовили много интересных событий и большую награду.

ЗАДАНИЯ

Задания — это основной каркас приключения — это причина, по которой персонажи в нём участвуют. Это то, благодаря чему приключение вообще появляется на свет, и именно задания указывают, что персонажам нужно сделать для прохождения приключения.

Самые простые приключения вращаются вокруг одного задания, которое, обычно, использует мотивацию всех персонажей в отряде. В более сложных приключениях встречаются несколько заданий, включая задания, связанные с целями отдельных персонажей, и даже задания, конфликтующие между собой, отчего персонажи смогут принять интересные решения.

ОСНОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ ЗАДАНИЙ

Враги

- ◆ Поимка
- ◆ Соревнование в выполнении другого поручения
- ◆ Уничтожение
- ◆ Поиск и обнаружение
- ◆ Отпугивание
- ◆ Побег
- ◆ Маскировка
- ◆ Тайное проникновение
- ◆ Диверсия деятельности или планов

Союзники, покровители и посторонние существа

- ◆ Сопровождение в определённое место
- ◆ Установление отношений
- ◆ Помощь в определённом поручении
- ◆ Предоставление убежища или защита от нападения, похищения или нанесения другого вреда
- ◆ Устранение опасности
- ◆ Возвращение долга

События

- ◆ Устранение последствий неких событий
- ◆ Побег от чего-то странного или опасного
- ◆ Персонажей по ошибке принимают за кого-то иного
- ◆ Предотвращение или остановка чего-то странного или опасного
- ◆ Перемещение в странное место
- ◆ Победа в соревновании или войне

Предметы и информация

- ◆ Передача в определённое место или определённой личности
- ◆ Уничтожение (возможно, каким-то особым способом)
- ◆ Укрывание
- ◆ Поиски по просьбе союзника или покровителя
- ◆ Поиски для личного использования

Места

- ◆ Побег
- ◆ Исследование
- ◆ Защита от нападения или ущерба
- ◆ Опечатывание
- ◆ Охрана для последующего использования
- ◆ Выжидание

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСНОВНЫХ ИСТОЧНИКОВ ЗАДАНИЙ

При создании простого приключения используйте от одного до трёх источников заданий. В классическом приключении в подземелье их как раз три: персонажи отправляются исследовать опасное место, побеждают чудовищ и забирают сокровище. Иногда достаточно одного простого задания, например, убить дракона.

Вы можете комбинировать любое количество источников заданий, чтобы получилось многогранное приключение. Чем больше источников вы используете, тем более замысловатым будет приключение. Можете добавить ограничение по времени к некоторым заданиям, чтобы придать приключению сложности.

После того как выберете источники заданий, начинайте уточнять. Вернитесь на пару страниц назад и ответьте на вопросы по «компонентам приключения» в контексте выбранных заданий. Повторим, что порядок вопросов не имеет значения. Вы можете начать как с выбора чудовищ, так и с придумывания интересного места или предмета. Для конкретизации приключения можете использовать 4 главу и раздел «обстановка приключения» из этой главы.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Основные задания задают основные мотивы, касающиеся персонажей. Они определяют цель приключения. Для приключения достаточно и одного основного задания, но в комплексном приключении могут присутствовать и несколько разных заданий. Основное задание должно быть важным для всех представителей отряда, и от его выполнения должен зависеть исход приключения. Выполнение основного задания означает либо то, что приключение окончено, либо то, что персонажи выполнили задание из постоянно развивающегося сюжета.

Не стесняйтесь говорить игрокам о полученных ими заданиях. Давайте им очевидные цели, возможность узнать информацию о главном злодее и понятный маршрут до нужного места. Так вы устраните ненужные поиски, бессмысленное блуждание и споры, возникающие из-за того, что игроки не знают, что им дальше делать. Вы можете создать ещё одного злодея или менее очевидные задачи, но всегда должен существовать один верный и очевидный путь, не уводящий в сторону. Положитесь на непредсказуемость игроков, способную сделать интересным самый простой сценарий.

Мышление в терминах задания помогает сосредотачивать приключение на том, на чём и следует: на персонажах игроков. Приключение не произойдёт без их участия. Замыслы и события могут происходить без участия персонажей, а вот приключение — нет. Приключение начинается тогда, когда персонажи берутся за дело и когда у них есть причина для действий и определённая цель. Именно это и предоставляют задания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Дополнительные задания — это побочные сюжетные линии приключения или дополнительные сложности по ходу сюжета. Персонажи могут выполнять их во время выполнения основного задания, либо разбираться с ними по окончании всех важных дел.

Чаще всего дополнительные задания важны для одного конкретного персонажа или какой-то части отряда. Такие задания могут относиться к предыстории персонажа, к целям игрока или к событиям в кампании, относящимся не ко всем персонажам. Такие задания всё равно важны для отряда. Это совместная игра, и за выполнение задания награду получают все. Главное убедиться, что остальная часть отряда получает удовольствие от выполнения заданий, связанных лишь с одним персонажем.

Дополнительные задания также могут быть побочными линиями сюжета в основном сюжете. Например, персонажи могут узнать в городе, что из тюрьмы сбежал пленник. С основным заданием это никак не связано. Это ерунда по сравнению с тем, что распоясавшиеся хобгоблины перехватывают караваны и берут людей в плен. Однако когда персонажи найдут и спасут рабов хобгоблинов, среди них окажется тот самый пленник. Вернут ли его в тюрьму? Поверят ли ему, если он пообещает вести себя хорошо и даже предложит в награду карту сокровищ? Поверят ли его словам о невиновности и помогут ли ему найти настоящего преступника? Каждый такой вариант может вылиться в ещё одно побочное задание, но персонажи вовсе не обязаны их выполнять. У них просто появляется шанс отыграть роль и принять интересные решения, добавив игре красок и глубины.

СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЙ

Создавайте задания так, чтобы у них было чёткое начало, чёткие цели и чёткие последствия. У задания всегда должен быть готов ответ, если игрок спросит: «А что нам сейчас нужно делать?»

УРОВЕНЬ

Дайте заданию уровень, основываясь на том, как сложно его выполнить. Обычно уровень задания ставят таким, каким, как вы считаете, будет уровень персонажей к моменту его завершения. Например, если для выполнения задания нужно пройти несколько сцен, чей уровень выше уровня отряда, задание будет равно среднему арифметическому уровню этих сцен.

Начало

Начало приключения это то, с чего персонажи начинают выполнять задание, если они за него берутся. Это может быть человек, поручающий задание. Это может быть событие, приводящее к возникновению задания. Это то, на что можно ссылаться и куда можно вернуться.

Цель

Цель задания это то, что персонажам придётся совершить для выполнения задания. Цели должны быть как можно более понятными. Цели могут изменяться по мере обнаружения персонажами информации, но и эти перемены должны быть понятными.

Исход

Награда за успех и цена неудачи тоже должны быть понятными игрокам и их персонажам. Так же как и цели, исход может меняться по мере того, как ИП открывают для себя истину.

ФОРМУЛИРУЙТЕ ЗАДАНИЯ

ПРАВИЛЬНО

Не награждайте игроков два раза за одно и то же действие. Задания должны сосредотачиваться на сюжетных ходах, а не на основных действиях в игре — убийстве чудовищ и получению сокровищ. «Пройдите десять сцен своего уровня» это не задание. Это рецепт повышения уровня. Его выполнение само по себе является наградой. «Сделайте перевал Харроус безопасным для путников» это задание, даже если для его выполнения нужно пройти десять сцен с уровнем, равным уровню отряда. Цели этого задания основаны на сюжете, и существует вероятность выполнения этих целей другими способами.

НЕСОВМЕСТИМЫЕ ЗАДАНИЯ

Вы можете давать задания, несовместимые друг с другом или с мировоззрением и целями персонажей. Игроки вольны принимать любые решения по принятым заданиям, и это отличная платформа для отыгрыша и развития персонажа.

ЗАДАНИЯ, СОЗДАННЫЕ ИГРОКАМИ

Позвольте и даже поощряйте игроков создавать свои собственные задания, связанные с их индивидуальными целями и обстоятельствами приключения. Дорабатывайте предложенные задания и сами назначайте им уровень. Как можно чаще говорите «да»!

КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ

Вы можете дать игрокам особые карточки, помогающие отслеживать задания. На каждой карте должен быть указан уровень задания, его начало, цель и вероятные исходы, о которых знают персонажи. Так игроки всегда будут помнить, чем они заняты и что в задании для них важно, даже если выполнение задания растянется на несколько игровых сессий. Благодаря карточкам игроки будут помнить о своих задачах при принятии решений по ходу приключения.

Оставьте на карточке пространство, чтобы игроки могли записывать свои заметки, включая и изменения в целях и исходах.

СМЕШИВАНИЕ СЦЕН

При создании приключения попытайтесь разнообразить сцены, чередуя боевые и небоевые испытания, лёгкие и сложные сцены, изменяя окружение и чудовищ, а также ситуации, вызывающие к личности и мотивациям игроков. Так вы получите захватывающее приключение. Если разнообразия не будет, приключение станет утомительной обузой.

РАЗНООБРАЗИЕ

Сцены можно сделать разнообразными несколькими способами. Сцены с пятью разными чудовищами можно чередовать со сценами с «волчьей стаей» (группа чудовищ одного вида, описана в 4 главе на 59 странице) и обычными группами противников.

Сцены могут быть разнообразными по отношению к сюжету, как в случае напряжённых переговоров, в которых персонажам нужно узнать мотивы и планы всех участников или боевых сцен, поднимающих новые вопросы о том, что вообще происходит в приключении. Обязательно разбавляйте такие сцены теми сценами, в которых всё понятно и прямолинейно.

Комнаты с интересной местностью, укрытиями и обстановкой становятся отличными боевыми сценами. Но и их нужно иногда разнообразить. Не стоит опускаться до сражений лицом к лицу в тесных комнатках, но некоторые сцены должны быть менее интересными в тактическом плане.

СЛОЖНОСТЬ

Если сложность каждой сцены будет тщательно выверена, игра станет скучной. Иногда нужны сцены, не требующие особых затрат, но не забывайте и о сценах, угрожающих жизни персонажам, и даже заставляющих их спасаться бегством.

Сложность большинства сцен должна быть средней — сложно, но ничего невозможного, с уровнем, примерно равным уровню отряда. Чудовища в стандартной сцене могут быть на три уровня ниже уровня отряда или на три уровня выше его. Такие сцены и составляют основную часть приключения.

Лёгкие сцены на 1—2 уровня ниже уровня отряда, и в них участвуют чудовища, чей уровень на четыре ниже чем у отряда. Такие сцены позволяют персонажам ощутить свою мощь. Показав сцену с чудовищами, представляющими угрозу 6—7 уровней тому назад, вы покажете персонажам, насколько сильнее они стали с тех времён. Лёгкие сцены следует использовать не чаще одного раза в течение одного уровня отряда.

Сложные сцены на 2—4 уровня выше уровня отряда, и представлены они чудовищами, не

превышающими уровень персонажей больше чем на 5. Это действительно сложные сцены, требующие существенных затрат ресурсов, и после них обычно требуется совершать продолжительный отдых. Прохождение такой сцены приносит сильное чувство удовлетворения, поэтому планируйте по одной такой сцене раз в каждый уровень персонажей. Остерегайтесь использовать в таких сценах высокоуровневых солдат и громил. По солдату трудно попасть, если он выше вас на 5 уровней, а громилы на своём уровне наносят слишком большой урон.

Чудовище, чей уровень на 8 выше уровня персонажей, может легко убить любого персонажа, а большой группой могут уничтожить и весь отряд. Такие сложные сцены следует использовать с большой осторожностью. Игроки должны начинать сцену чётко осознавая опасность, и у них должен быть хотя бы один выход из боя, будь то отступление или своевременные переговоры.

В среднем для получения уровня нужно пройти 8—10 сцен, особенно если при этом будет закончено основное задание. Группу из девяти сцен можно разделить так:

СЛОЖНОСТЬ СЦЕН

Уровень сцены	Количество таких сцен
Уровень - 1	1 сцена
Уровень + 0	3 сцены, 1 основное задание
Уровень + 1	3 сцены
Уровень + 3	1 сцена

ФАНТАЗИЯ

Вся игра D&D основана на фантазиях, поэтому не ограничивайте себя рамками реализма, когда происходит нечто необычное и интересное. Пусть вас воодушевляют фильмы, видеоигры и прочие развлечения. Представьте интересное событие или место в сцене, и включайте его в приключение без зазрений совести.

Это не означает, что все сцены должны быть невероятно фантастическими. Некоторые чудовища настолько фантастичны, что в дополнительных чудесах не нуждаются. Сражение с драконом настолько необычно, что вы не забудете посреди боя что играете в фэнтезийную игру. С другой стороны, сцен с гуманоидными чудовищами, такими как орки и багбиры, выглядят как обычные, и явно нуждаются в добавке фэнтези. Парящие в воздухе замки и другие вещи, дополнительные чудовища, такие как яростные дрейки и виверны, а также необычные эффекты, такие как теневые щупальца, предоставляющие покров —

всё это напомним игрокам, что их персонажи живут в фантастическом мире, не повинующемся законам нашего мира.

ЧУДОВИЩА

Кроме использования смешанных групп чудовищ, разнообразьте сцены и другими способами. Не заполняйте подземелье одними лишь гуманоидами, чтобы боевые сцены не наскучили. Обязательно иногда вставляйте миньонов и одиночных чудовищ, и не всегда на пятерых ИП должны выходить пять чудовищ. Используйте разные шаблоны сцен и варьируйте состав групп, используя в одних сценах контроллеров и солдат, а в других артиллерию и громил.

Используйте разновидности среди одного вида чудовищ, особенно если происходит много сражений с одними и теми врагами. Если персонажи прорываются в крепость хобгоблинов, используйте разных хобгоблинов из *Бестиария* (а также гоблинов и багбиров), а также включите и негуманоидов, и используйте шаблоны из 10 главы, чтобы получить новые виды хобгоблинов. Предводитель хобгоблинов может быть вампиром или мумией, или просто воином 10 уровня, созданного по правилам создания персонажей игроков. Он также может быть одиночным чудовищем, ураганом из сверкающих клинков. Или он может быть искажённым отродьем, пришедшим из кошмаров и созданным по шаблону из 10 главы. Игроки долго будут помнить такую сцену.

МП

Лучше всего запоминающихся МП создавать на основе стереотипов. Тонкие нюансы личностей МП игрокам запомнить трудно. Главное — не применяйте ко всем МП подряд одни и те же стереотипы. Не каждый злодей должен быть хохочущим человеком с манией величия, не все союзники должны быть честными и открытыми и не все хозяева таверн шумные типы с громким голосом. Разнообразие МП оживит ваши приключения и придаст глубину кампании.

МОТИВАЦИЯ ИГРОКОВ

Убедитесь, что включили разные сцены, использующие разные мотивации ваших игроков, которые описаны в 1 главе.

Актёр: Сцены со взаимодействием напрямую связаны с актёром. Многочисленные варианты действий дадут актёру шанс принять нужное решение и поучаствовать в спорах.

Исследователь: Исследователю нравится интересное и захватывающее окружение. Убедитесь, что поддерживаете ощущение новых чудес, ждущих на горизонте и следующих этажах подземелья.

Мощный игрок: Такой игрок наслаждается

боевыми сценами. Счастливым его сделают хорошие награды, в том числе и за выполнение заданий.

Мыслитель: Головоломки, сложные решения и интересные в тактическом плане сражения дают место, где можно развернуться мыслителю.

Наблюдатель: Никогда не знаешь, что зацепит внимание наблюдателя, поэтому дайте ему большой выбор. Разнообразные сцены дадут ему возможность включиться без принуждений.

Повествователь: Этому игроку нравятся сцены, продвигающие сюжет приключения с кампанией, и он с радостью выполняет задания, связанные с его предысторией и особыми поручениями.

Подстрекатель: Ловушки дают подстрекателю шанс действовать, хотя если он активирует смертельно опасную ловушку, другие игроки будут его во всём винить. Сцены взаимодействия с правдоподобными МП, особенно если вы готовы к тому, что эти сцены перейдут в сражение, тоже порадуют подстрекателя.

Убийца: Используйте больше боевых сцен. Убийце нравится разнообразие боевых сцен, а вне боя ему скучно.

ЛОВУШКИ И ОПАСНОСТИ

Боевые сцены это не просто местность с чудовищами. Добавляйте к сценам ловушки и делайте ловушки самостоятельными сценами. Опасности тоже делают игру интереснее. Не игнорируйте эти компоненты при создании сцен, но и не перебарщивайте. Чудовища — это всё-таки основной элемент сцен в D&D. Они интересны, бросают вызов в тактическом плане и будоражат воображение.

УДОВОЛЬСТВИЕ

С удовольствием всё просто. Просто каждая сцена приключения должна приносить удовольствие. Как можно скорее перескакивайте никому не интересные части приключения. Предположим, сцена с двумя стражами у ворот города никому не интересна. Скажите игрокам, что они прошли в город без особых неприятностей и переходите к интересной части. Если точный подсчёт запасов продовольствия и расчёта нагрузки никому не интересен, то не мучайте ни себя, ни игроков. Если никому не интересны долгие переходы по коридорам dwarфской крепости, пусть сцены быстро сменяют друг друга, и пусть удовольствия будет больше!

ОБСТАНОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Склеп Дроу, Гробница Ужасов, Кузня Ярости, Крепость Царства Теней — всё это приключения, опубликованные за последние 30 лет, а также окружения, в которых и происходят приключения. У интересного приключения обязательно должно быть интересное и запоминающееся окружение. Помните об этом при создании своих приключений.

Можно попробовать начать с конца: представьте себе финальное сражение с главным злодеем. Пока не нужно думать кто он и откуда, это вы продумаете позже. Теперь, имея злодея, подумайте об окружении, в котором всё это происходит. Если вы хотите, чтобы в конце герои сразились с красным драконом, пусть это происходит у вулкана или в другом огненном месте. И наоборот, если вас в финальном сражении вдохновляет некое интересное окружение, можно начать с него. Если вы хотите финальное сражение в огромной пещере Подземья, где несколько веков назад столкнулись две армии дроу, то вы сможете создать большое приключение по Подземью, которое приводит персонажей в эту пещеру с её окровавленными камнями.

Виды окружения

Обычно окружение попадает в одну из четырёх категорий. Определитесь, что вам нужно: подземелье, дикая местность, поселение или чужой фантастический мир (или план существования).

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Многие приключения связаны с подземельями. В общем-то игра и называется Подземелья & Драконы. Слово «подземелье» может ассоциироваться с каменным коридором и кандалами на стенах, но в D&D подземельями считаются и великолепные залы, построенные в стенах вулканического кратера, и естественные пещеры, уводящие под землю на километры путей, и разрушенные замки, служащие вратами в другие миры.

Подземелья — это основа приключений в D&D, потому что подземелье чётко характеризуется, подземелье отделено от внешнего мира и оно может обладать своей, неповторимой магией. Более того, подземелье само по себе воплощает хороший дизайн приключений: оно предлагает выбор (разветвлённые коридоры), но в разумных пределах. Это ограниченное окружение с чётко расписанными вариантами. Комнаты и коридоры ограничивают перемещение персонажей, но исследовать их можно в любом порядке, так что у

них появляется ощущение контроля и осмысленного выбора.

Многие подземелья — это древние руины, давно покинутые создателями и ныне заселённые чудовищами, создавшими здесь свои логова и гуманоидами, основавшими временные лагеря. Здесь могут остаться следы изначальных обитателей — нежить, механизмы и бессмертные стражи, охраняющие сокровища или важные места. Комнаты подземелья могут намекать на своё предыдущее предназначение — гниющие останки мебели в гнезде крутиков, выцветшие гобелены, висящие за развалившимся тронном. Искателей приключений в руины могут заманить слухи о древних сокровищах и артефактах, либо же историческая информация или магическое предназначение.

Подземелья могут быть и обитаемыми, так что перед персонажами предстанет самая разнообразная местность. Здесь поселились или всегда жили разумные существа, называющие эти залы и коридоры своим домом. Это может быть крепость, храм, действующая шахта, тюрьма или штаб-квартира. Обитатели организывают охрану, и они разумно отвечают на нападения персонажей, особенно если персонажи отступают и позже возвращаются. Персонажи могут прорываться с боем или хитростью проникать в подземелье, чтобы вызнать тайны подземного культа, остановить набеги орков на близлежащие города или уничтожить некроманта, дабы тот не захватил княжество. С другой стороны, они могут освобождать древнюю dwarfsкую крепость от гоблинов, дабы вернуть её законным обитателям.

Иногда подземелья строят для удержания и сохранности чего-то важного — будь то артефакт или тело почтенного правителя. Подземелье может быть тюрьмой мощного демона или предтечи, которого просто нельзя уничтожить. Обычно такие подземелья запечатаны, заполнены ловушками и иногда заселены чудовищами, живущими очень долго — нежитью, механизмами, бессмертными стражами, дьяволами или ангелами.

Некоторые подземелья и вовсе никто не строил. Это просторные естественные пещеры, раскинувшиеся под землёй. Всё это огромное нерукотворное подземелье называется Подземьем. Это дикая подземная местность, где практически нет света. Здесь искатели приключений могут найти города дроу, развалины крепостей дроу и склепы личей. Многие чудовища считают Подземье своим домом, и из-за них это место считается опаснейшим в мире природы.

Подземелья могут сочетать два и более вышеперечисленных элемента. Представьте древнюю цивилизацию, построившую подземный комплекс, в котором они много лет жили припеваючи. Потом они копнули слишком глубоко. Их туннели соединились с естественными пещерами Подземья. Из беспросветной тьмы вырывается кошмарное зло и уничтожает эту цивилизацию. Через несколько веков большая часть исходного подземного жилища лежит в руинах. Здесь и в многочисленных проходах бродят в лохмотьях дегенерировавшие потомки великой нации, отряды коварных дроу и племена диких орков, враждующих и с теми и с другими. Где-то в руинах находится гробница последней королевы дварфов, в которой, по слухам, хранится *Топор Владык Дварфов*. В довесок ко всему это подземелье соединено с Подземьем. Вот вам и все четыре вида подземелий в одном месте.

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ

Не все приключения происходят в подземельях. Поездка в центр Чернотопия или Пустыни Одиночества тоже может стать захватывающим приключением.

При создании приключения в дикой местности полезно считать открытые пространства большими подземельями. У персонажей должна быть цель, куда они стремятся, так что их маршрут будет предсказуемым. Дороги и особенности местности могут загнать ИП на заранее продуманные пути, не позволяя им свободно разгуливать по карте. У них всё равно будут варианты, от простых (идти прямо по ущелью или пройти сверху) до сложных (идти по краю болота или сквозь него, экономя время, но подвергая себя опасности).

Если местность никуда персонажей не ведёт, пусть структура приключения будет основанной на событиях, где сцены будут происходить в зависимости от других событий и принятых решений. Для большего количества идей смотрите «приключения, основанные на событиях» на 115 странице.

У дикой местности должны быть знакомые, но при этом фантастические элементы. Между ветками Драконьего леса могут порхать не птицы, а крохотные драгонеты. Они нисколько не опаснее птиц, но с их помощью местность становится интереснее и сказочнее. Время от времени наполняйте обычную дикую местность удивительными деталями: деревьями, парящими над землёй с корнями, рышущими по воздуху, многоцветными полярными сияниями, переливающимися в озере, холодными языками пламени, пляшущими по леднику и болотами с лужами кислоты.

ЦИВИЛИЗОВАННОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Цивилизованные поселения, будь то крохотные деревушки или огромные столицы, предоставляют безграничные возможности для приключений. Из гуманоидов получаются самые хитрые и коварные враги, а МП, происходящий из родного для ИП города, может стать самым запоминающимся злодеем.

Городское окружение тоже не должно быть обычным. Богатые горожане могут разъезжать на гиппогрифах между башнями. Местный маг может жить в башне, парящей над городом. Канализация может кишеть крысами-оборотнями или скрывать анклав аболетов. Барон может быть ракшасом или доппельгангером. Магия и опасности исходят не только от обычных обитателей городов.

Приключения в населённых областях обычно сосредоточены не на исследовании мест и не на убийстве обитателей. Однако в городе могут быть свои мини-подземелья (канализация с аболетами или парящая в воздухе башня ракшасов), объединяющие элементы поселений и подземелий. Городские приключения хорошо основывать на событиях, когда окружение — это всего лишь фон разворачивающихся событий.

ДРУГИЕ ПЛАНЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ

Мир природы — это не единственное опасное место с подземельями. В Царстве Теней и Стране Фей есть несчётное множество мест, в которых даже низкоуровневые искатели приключений могут поискать сокровищ и славы, а в Стихийном Хаосе и доменах Астрального Моря есть где развернуться мощным персонажам. В этих мирах есть самое волшебное и самое потрясающее окружение для приключений. В Стихийном Хаосе горы парят в воздухе, реки жидкого пламени влекут за собой каменные валуны, а над головой летают облака из сгустившихся молний. Домены богов в Астральном Море разнятся как сами божества, от Бесконечной Ночи Зехира до сверкающего дворца Пелора на вершине Селестии.

Приключения в других мирах иногда напоминают приключения в дикой местности, но с более фантастической местностью. В таких приключениях также полно возможностей для исследования подземелий — это и фейский Лабиринт Элдрен Фэйри и Бесконечные Склепы Морт Дайр в Царстве Теней — и даже городские сцены в Медном Городе и Ярком Граде.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

ОКРУЖЕНИЯ

При создании окружения для приключения продумайте его индивидуальность. Крепость хобгоблинов будет отличаться от древнего города-храма янь-ти, но и они будут отличаться от места, в котором чужеродная энергия Дальнего Предела искажает всё живое. Индивидуальность окружения задаёт тон всему приключению.

Определившись с индивидуальностью окружения, вы сможете создать все те мелкие детали, которые делают его правдоподобным. Тем не менее стоит разбросать по округе элементы, не вписывающиеся в общую картину. Сражаясь в крепости хобгоблинов, персонажи могут найти потайную дверь, ведущую в древний храм Бахамута, построенный создателями крепости. Так у них появится ощущение, что за их приключениями стоит большой мир со своей историей.

СОЗДАТЕЛИ И ОБИТАТЕЛИ

Создатели и текущие обитатели оказывают большое влияние на окружение. Лес, населённый эттеркапами и пауками будет отличаться от леса, в котором находится точка соприкосновения мира природы со Страной Фей. Древняя крепость dwarфов изменится, когда в ней поселятся минотавры.

Когда подземелья или города строят большие существа, они строят всё под свой размер. Крепость, созданная титанами, будет огромной для людей, даже если там сейчас живут гоблины. И наоборот, логово кобольдов покажется тесным всем кроме полуросликов. Разница между сражением в залах крепости титанов и схваткой в тесных туннелях кобольдов будет огромной.

Под создателя могут быть подстроены и другие элементы окружения. В храме янь-ти, утопающем в джунглях, вместо лестниц могут быть наклонные трапы. В жилище бехолдеров разные этажи могут соединяться просто пустыми колодцами. Летающие существа вообще строят и используют свои логова не так как наземные.

Окружающая местность тоже связана с тем, кто создал постройку или живёт в ней. Крепость в жерле вулкана могла быть построена огненными великанами, а жить в ней могут, например, саламандры. Дворец из льда в арктических пустошах может принадлежать ледяным архонам или может служить храмом Королевы Воронов. С другой стороны, большая разница между создателями постройки и её нынешними обитателями тоже может быть очень интересной. Возможно, крепость в вулкане построили dwarфы, но несколько веков тому назад извержение уничтожило их; теперь там живут саламандры. Или наоборот, нынешние

обитатели — обычные существа, полагающиеся в защите от жара на магию.

Элементы культуры, как большие так и еле заметные, делают окружение правдоподобным в головах игроков. Резные бородатые суровые лица на дверях крепости dwarфов (возможно, обезображенные ныне живущими здесь орками), украшения в виде паутины в цитадели дроу, зловещие боевые трофеи, насаженные на копья вокруг лагеря гноллов и статуя Пелора в разрушенном храме — всё это детали, говорящие о том, кто построил это место и кто здесь сейчас обитает. Элементы, объединяющие несколько разных мест, могут стать хорошим сюжетом. Допустим, в трёх разных подземельях все найденные золотые монеты будут отчеканенными в империи тифлингов Базл Турат. Означает ли это то, что они как-то исторически связаны?

Культура откладывает также огромный отпечаток на виды комнат и зданий. В крепости дроу могут быть загон для рабов, множество пыточных камер и вычурные храмы Лолт. В логове кобольдов или развалинах крепости драконорождённых могут быть комнаты-инкубаторы для яиц. От огромного строения с библиотеками и музеями будет совсем иные ощущения нежели от арсеналов, казарм и тюрем.

История

Многие из обсуждённых выше элементов пересекаются с историей окружения. Раса или культура, изначально создавшая подземелье, создаёт его индивидуальность, но и история этого места вплоть до наших дней не менее значительна.

В стандартном мире D&D когда-то были обширные и процветающие империи. Сейчас же империи лежат в руинах, заменённые на мелкие баронства и огромные пустоши, где вообще не действуют никакие законы. В таком мире есть безграничные возможности для поисков приключений: есть развалины, которые можно исследовать, есть сокровища, которые можно искать, есть орды дикарей, которых можно отгонять от обжитых мест, и есть ужасные чудовища, скрывающиеся в темноте. Конечно, точную историю мира кампании вы определяете сами, но описанные выше предположения полностью развязывают руки искателям приключений.

В этом подземелье обитает последний представитель ужасного рода чудовищ, яростно защищающий своё логово? Местные правители обладали Регалиями Семи Королевств? Это место было построено для заточения предтечи или

демонического повелителя, чьё влияние медленно, но верно подтачивает оковы? Обитатели города в глубине джунглей до сих пор не знают что империя Нерат распалась? Вот так вы можете связывать историю окружения с текущими приключениями, формируя особенности и ощущения.

Стоит сразу предупредить: пусть предыстория будет предысторией. Если предыстория не очень важна для приключения, не тратьте очень много времени, описывая историю подземелья с точностью до мелочей. Придайте окружению подробностей и предоставьте интересные детали, сделав правдоподобным, а затем всё внимание переключите на само приключение.

МЕСТНОСТЬ

Иногда местность окружения сама предоставляет всю нужную индивидуальность. Разрушенный замок в Царстве Теней, монастырь, парящий в Стихийном Хаосе, классическое подземелье в жерле действующего вулкана — у всех этих мест есть индивидуальность, не зависящая от истории и обитателей. Вы можете поискать вдохновения в душных джунглях Ангкор Вата или создать коралловый лабиринт в тропическом море. В данном случае местность будет главным элементом индивидуальности, который можно усилить, подобрав нужных обитателей и создав нужную историю.

АТМОСФЕРА

Индивидуальность окружения можно передать игрокам посредством деталей, озвученных вами при описании местности — это и есть атмосфера, которую почувствуют игроки. Учитывайте все пять чувств, а также интуицию и эмоциональный отклик персонажей на окружение. Войдя в естественные пещеры, персонажи могут увидеть тусклое синее свечение, исходящее от стен, услышать капаящую воду, почувствовать запах мокрой земли и холодный воздух, а также тонны камней наверху, стремящихся раздавить их дух. Потом, когда они будут спускаться в древний склеп, опишите пыльную паутину, шустрых жуков, сухой воздух и, возможно, ощущение того, что в склепе кто-то следит за каждым их шагом, предвкушая их приближение.

Не стоит нагромождать такие детали во все описания. Опишите атмосферу один раз, перечислив детали для всех органов чувств, и лишь время от времени обращайтесь к ним во время дальнейших повествований.



ДЕТАЛИ ОКРУЖЕНИЯ

Детали окружения можно создавать тремя разными способами: естественным, постановочным или комбинированным методом.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ МЕТОД

В этом случае вы рисуете картинку в голове, а потом перекладываете её на карту. Если гоблины живут в разрушенном замке, то вы для начала продумываете замок, его разрушенные стены и комнаты, а уже потом решаете как тут живут гоблины. Вашим творением руководят логика, сюжет и реализм. У местности, которую вы создаёте, будет своя история и предназначение.

Естественный метод хорош тем, что создаёт реалистичное, правдоподобное окружение, отражающее сюжет и мир вашей кампании.

Естественный метод плох тем, что вам придётся много думать о реализме. Вместо «реалистичной» сцены вы можете создать скучную. Помните, вы — создатель и судья в игре, а не блюститель реализма или чего бы там ни было ещё.

ПОСТАНОВОЧНЫЙ МЕТОД

При таком подходе местность в сцене считается просто окружением в игре. Тут никого не волнует реализм — это просто место для сражения. При постановочном подходе сцены для вас — это лишь места, где происходят действия. Именно этот подход близок писателям и режиссёрам. Самое важное здесь — это то, сколько веселья и интереса принесёт сцена.

Постановочный метод хорош тем, что подталкивает к действиям, приключениям и веселью. Ваши сцены обязательно будут интересными.

Постановочный метод плох тем, что он ненатурален. Это как бумажный фасад, выполняющий свою роль пока его не толкнут. Если вы попытаетесь придать окружению смысл, всё развалится.

КОМБИНИРОВАННЫЙ МЕТОД

Этот метод объединяет естественный и постановочный метод. Тут вы создаёте сцены в контексте сюжета и истории кампании, но при этом не забываете об интересе. В принципе в этом нет ничего невероятного, особенно когда вы добавите чудовищ.

Например, у разрушенного замка могут быть бойницы над воротами. Вожак гоблинов поставил

здесь лучников-дозорных. Когда ИП нападут, в них полетит град стрел, но им придётся лезть вверх по разрушенной лестнице.

Подземелье заполнено головоломками и странными чудовищами, потому что император Дарван Безумный создал его для охраны своих сокровищ. Переулки у штаб-квартиры синдиката полны ловушек и засад, потому что Повелитель Теней всегда готов к нападению конкурентов. Область сцен не возникает из вакуума. Их по тем или иным причинам строят, создают и выбирают чудовища и разумные существа.

Даже дикая природа подчиняется этому принципу. Если персонажи идут по дороге, разбойники нападут на них в том месте, где они смогут организовать засаду. Буллит охотится в ущелье, загоня животных в тупик.

КОМНАТЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Добавляя новую комнату, подумайте, что говорит эта комната об этом месте и обитателях. Комнаты, а также обстановка в этих комнатах должна иметь смысл в свете их исходного предназначения и нынешнего использования. Не забывайте при этом о фантастических деталях — вместо картин на стенах могут быть иллюзии, а проходы и комнаты могут быть предназначены для существ с необычными телами и сознанием.

ВАРИАНТЫ КОМНАТ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ

Арена	Мастерская
Арсенал	Место для собраний
Аудитория	Музей
Библиотека	Обсерватория
Детская комната	Помещение для транспорта
Захоронение	Пост охраны
Источник воды	Свалка
Казармы	Тренировочная комната
Кладовка	Тюрьма
Кухня	Храм

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

В естественном окружении, будь то открытое пространство или подземелье, местность значит очень много. При работе над открытым пространством обращайтесь к фэнтезийным иллюстрациям или настоящим фотографиям с красивыми видами. Лес не обязан быть клетчатым полем с разбросанными деревьями и подлеском, ведь даже в Интернете можно найти множество отличных лесных ландшафтов. Вы не просто предоставите игрокам красочную карту, но и сама сцена станет интереснее, если она будет происходить на лесном холме с ручьём, стекающим по камням.

ВОЗМОЖНАЯ МЕСТНОСТЬ НА ОТКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ

Болото	Ложбина	Плоскогорье
Водоём	Луг	Разлом
Возвышенность	Лука	Роща
Дюна	Оазис	Ручей
Каньон	Обрыв	Трещина
Карстовая воронка	Овраг	Устье реки
Кратер	Озеро	Утёс
Курган	Остров	Ущелье
Ледник	Плато	Холм

ВОЗМОЖНАЯ МЕСТНОСТЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ

Водоём	Колонна
Известковые разводы	Сталагмиты
Каменные плиты	Сталактиты

ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ

Даже в фантастических городах есть множество строений с самым обычным предназначением — это магазины скорняков, кожевников и пекарей, так необходимые в ежедневной жизни горожан. Однако они не пригодны для приключений. Просто используйте их для красоты, когда персонажи будут идти по городу. Деловые здания могут много рассказать об этом городе. В городе есть рынок рабов или множество бараков, в которых нищим дают кров и еду? Может здесь есть целых три храма Бахамута или огромный храм-крепость Бейна?

Для важных сцен в городском окружении ищите более экзотичные и интересные места. В этом плане хорошо смотрятся интерактивные места, вроде мельницы с огромными шестерёнками и вращающимися жерновами, которые умные игроки (и чудовища) смогут использовать себе на благо. Движущиеся детали, опасные места и площадки на большой высоте делают город интереснее драки в таверне.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА В ГОРОДЕ

Бойницы
Мосты, балконы
Кузница
Мельница (ветряная, водяная)
Монумент (пирамида или зиккурат)
Крыши
Развалины древнего города, стоявшего когда-то в этом же месте
Храм (с магическими ловушками и опасностями)
Башня (колокольня, часовая башня, дозорная башня)
Водоканалы (канализация, акведук)

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Стены из огня или шипов
Парящие в воздухе здания — башни, дворцы или даже целые кварталы
Конюшни для гиппогрифов или чудовища в качестве тягловых животных
Волшебные светильники или искусственное солнце
Чудовищные или волшебные стражи (тренты или големы)
Связь с другими планами (тенистый район или фейский сад)

ПРИМЕРЫ ДОРОГИХ РЕМЁСЕЛ И УСЛУГ

Алхимик	Меняла	Продавец книг
Банкир	Мудрец	Ритуальный заклинатель
Картограф	Наёмный убийца	Торговец специями
Мастер огранки драгоценных камней	Переписчик	Ювелирный мастер

ПРИМЕРЫ ОБЫЧНЫХ РЕМЁСЕЛ И УСЛУГ

Аукционер	Кузнец	Поставщик продовольствия
Каменщик	Мясник	Посыльный
Каретник	Оружейник	Трактирщик
Конюх	Пекарь	Художник

ПРИМЕРЫ ДЕШЁВЫХ РЕМЁСЕЛ И УСЛУГ

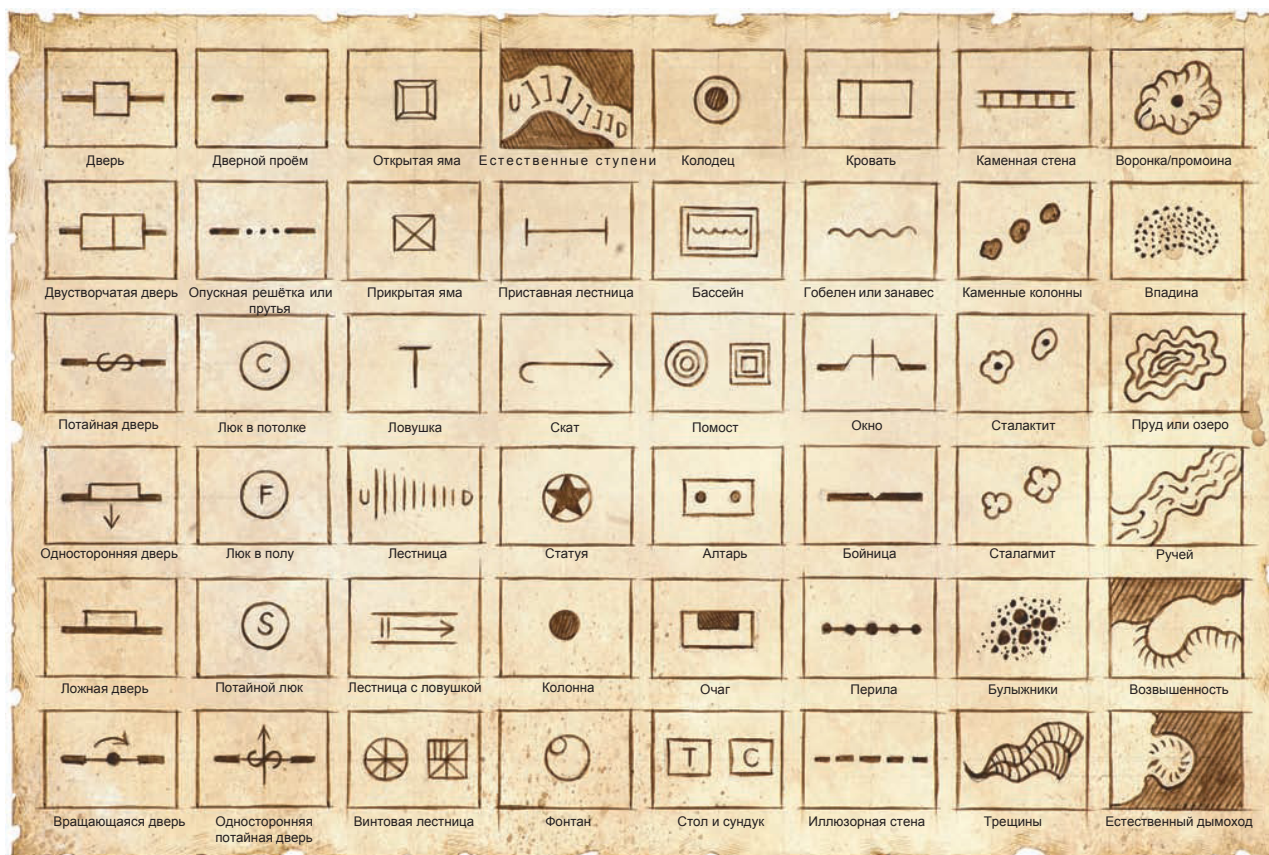
Вор-домушник	Изготовление корзин	Сторож
Дубильщик	Ломбард	Торговец рыбой
Игорный зал	Мельник	Чеканщик
Изготовление кирпичей	Ночлежка	

МЕБЕЛЬ И ПРОЧИЕ ДЕТАЛИ

Разнообразьте подземелья или обычные комнаты мебелью и прочими деталями, предназначенными лишь для украшения. Каждая такая деталь не просто делает комнату более правдоподобной, но и подталкивает к интересным и изобретательным идеям, таким как возможность опрокинуть жаровню с углями или сбросить на врагов гобелен (в случае нужды обращайтесь к разделу «действия, не описанные правилами», расположенному на 42 странице). Некоторые такие предметы могут предоставлять укрытие или считаться труднопроходимой местностью (смотрите «окружение сцены» на 60 странице).

ПРИМЕРЫ МЕБЕЛИ И ДЕТАЛЕЙ

Алтарь	Балкон	Барельеф
Бассейн	Бойница для стрелков	Бочка
Верстак	Гобелен	Гонг
Гробница	Дыра	Жаровня
Замаскированная бойница	Занавес	Затопленное водой место
Зеркало	Зловещий символ	Идол
Камин	Кандалы	Канделябр
Картина	Клетка	Книжный шкаф
Ковёр	Колодец	Колонна
Котёл	Крепление для светильника	Кровать
Кузнечный горн	Купол	Лестница
Мозаика	Мусор	Ниша в стене
Опускная решётка	Оружейная стойка	Очаг
Платформа	Полка	Пыточное устройство
Пьедестал	Разрушенная стена	Скамья
Скат	Смотровая щель	Статуя
Стол	Столб	Стул
Сундук	Табурет	Трещина
Трон	Умывальник	Упавшие камни
Ушат	Фонтан	Чучело
Шатающиеся камни	Ширма	Ящик



СОСТАВЛЕНИЕ КАРТЫ

Когда вы продумаете окружение, вам, возможно, понадобится карта. Карты для приключений могут быть самыми разными — от тщательно проработанных карт, описывающих каждую 1,5-метровую клетку, до примерного наброска того, как одна сцена переходит в другие, в зависимости от выбранного персонажами маршрута. Вне зависимости от внешнего вида, карты формируют всё приключение, а не только окружение отдельных сцен. Карты определяют то, как сцены приключения будут связаны между собой. Карта подобна блок-схеме, описывающей, что будет в случае принятия определённых решений (повороты в коридорах, многочисленные двери). Взглянув на карту, вы можете сказать, куда персонажей приведут их решения. Если они выйдут из комнаты через северную дверь, вы, взглянув мельком на карту, сможете сказать, что они попадут в зал с колоннами, в котором сидит король огненных великанов. Если они зайдут в потайную дверь на юго-востоке, то вы увидите, что они по тоннелю выйдут в подвал под главным залом.

В 11 главе есть короткое приключение с картой, которую можно использовать в качестве примера. В каждой сцене также есть детализованная карта этой сцены. В этом приключении сцены находятся друг рядом с другом, но это просто совпадение. На вашей карте могут быть зоны, соединённые линиями, и путешествие из одной в другую может занять несколько часов или даже дней. Можно принимать несколько решений друг за другом: «Прошло два часа и вот коридор разделяется. Левый проход начинается с короткого лестничного пролёта и он уводит куда-то вверх, а правый под наклоном уводит вниз. Куда вы пойдёте?»

Карта сцены может выглядеть самой настоящей блок-схемой, особенно если окружение менее важно чем сюжет и события. Если персонажи убедят барона послать солдат на перевал, то на следующий день они во главе этого отряда уходят в горы, и следующей сценой будет столкновение с хобгоблинами. Если у них не получится уговорить барона, то следующей сценой станет ночное нападение убийц, посланных визирем.

СОЗДАНИЕ КАРТЫ

Приступая к созданию карты, возьмите чистый лист в клетку. Если одна клетка будет изображать 1,5 метра, то вы потом с лёгкостью перенесёте сцену на поле боя.

На карте должны быть все важные особенности комнаты, хотя ничего не значащие детали можно просто описать под картой. Вот что обязательно должно быть на карте:

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ

- ◆ Стены и границы
- ◆ Двери и проходы
- ◆ Мебель
- ◆ Опасности
- ◆ Обозначения для ключевых мест
- ◆ Препятствия
- ◆ Потайные места
- ◆ Тип местности
- ◆ Принадлежность группировкам
- ◆ Ловушки

Если картография не доставляет вам удовольствия, не старайтесь воспроизвести на бумаге каждый квадратный сантиметр. Это инструмент, призванный помочь вам в приключении и демонстрации игрокам окружения. Карта должна быть понятной и простой в использовании. Делайте на ней пометки, помогающие описывать обстановку и проводить сцены.

Символы на карте: Для обозначения некоторых особенностей на карте можно использовать символы. Приведённые здесь символы — это один из способов изобразить окружение, но вы можете использовать то, что удобно именно вам.

КАРТЫ И ПОЛЕ БОЯ

При создании карт для отдельных сцен, помните, что это будущее поле боя. Не делайте карт, не помещающихся на столе. Если вы используете *D&D Dungeon Tiles*, то вначале создайте поле боя из тайлов, а уже потом переносите его на карту. Так вы точно сможете потом воссоздать это место.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ СТЕНЫ

Вот вам подсказка по созданию диагональных стен: рисуйте стены не через углы клеток, а через середину одной из сторон. Так всем будет понятно, где могут стоять существа: в клетке с отрезанным углом стоять можно, а вот в клетке, являющейся крохотным огрызком — нет.

ПРИЛОЖЕНИЕ К КАРТЕ

К карте должно прилагаться и описание. Для каждой комнаты надо добавить описание того, что там находится, а также самой сцены, происходящей там. Именно эта информация превращает рисунок комнаты с цифрой «1» в кружочке в захватывающую сцену, созданную для игроков.

ЭЛЕМЕНТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ/ОПИСАНИЕ СЦЕНЫ

- ◆ Описание комнаты
- ◆ Чудовища
- ◆ Ловушки
- ◆ Опасности
- ◆ Тактика врагов
- ◆ Стоимость сцены в единицах опыта
- ◆ Сокровище, если оно есть
- ◆ Правила, касающиеся местности и прочих элементов комнаты

Сцены из 11 главы проработаны очень тщательно, но вы не обязаны добиваться такой же тщательности. Например, если у вас нет времени на подготовку, вы можете просто записать пару строк об этой сцене. Но даже в этом случае опишите детали, помогающие вам выдать развёрнутое описание тогда, когда начнётся эта сцена. Вот пример такой короткой записи:

Комната 1 — Стражи отродий (2 100 опыта)

Пахнет смесью гнилой плоти и каких-то химикалий. Странные тени — они не связаны с источником света. Предметы двигаются?

2 отродья берсерка

1 отродье провидец

2 отродья рубаки

Берсерки атакуют когда войдут персонажи. В следующем раунде на балкон (3 метра) выходит провидец, а из боковых дверей крадучись входят рубаки (Скрытность +12).

Сокровище: Провидец носит *амулет защиты* +2 (+2 к защите).

Выбирайте тот формат ведения записей, который удобен вам. Кому-то нравятся страницы с описаниями, а другим нравятся мелко исписанные карточки. Кто-то рисует всё содержимое комнаты прямо на карте и вовсе не пишет приложений, импровизируя на ходу. Самое главное — это ваши предпочтения и время для подготовки.



ОТКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО

Подземелья отлично подходят для приключений, потому что предоставляют ограниченный выбор. Персонажи могут пойти налево или направо, и это окажет на приключение большое влияние, но они не смогут пойти так, как вы не предвидели. Варианты игроков ограничены, и можно легко спланировать все их действия. Просто продумайте содержимое всех комнат, и вот вы готовы ко всему.

А вот открытые пространства предоставляют слишком много вариантов. Персонажи в пустыне могут пойти куда угодно, а вы ведь не сможете подготовить описания для каждого квадратного километра. Вы можете запланировать сцену в оазисе, а персонажи пройдут мимо, и приключение станет занудным блужданием по песку и камням.

Решение можно найти, если считать открытые пространства всё теми же подземельями. Даже в безбрежной пустыне можно найти чёткие тропы. Дороги петляют не просто так, а потому что идут вдоль границ страны, держатся самой ровной местности или по какой-то иной причине. Долины и горные перевалы ведут в одном конкретном направлении. Горные цепи — это аналог стен с естественными или рукотворными «дверьми». Даже в бездорожной пустыне есть более лёгкие и более сложные маршруты — по камням идти проще, чем по рыхлому песку.

Кроме того, в выборе места для сцены не нужна точность. Часть вашего сознания может взывать к реализму: «Но оазис же вон там, западнее», но не слушайте её. Оазис не реален. Он существует там, где нужно вам, а это будет на пути персонажей, куда бы они не пошли. Он может быть на расстоянии 100 километров, или в трёх днях пути.

Вы можете нарисовать набросок карты открытого пространства, но пусть она будет в свободном формате. Так же как и в случае с картой подземелья, продумайте точки принятия решений, места сцен и связи между ними, не сосредотачиваясь на конкретной местности. Точкой принятия решения может быть перекрёсток или река, у которой нужно решить, идти ли вдоль неё, или строить плот. При этом путешествие по берегу приведёт к одной сцене, а сплав на плоту к другой. Приключение продолжится при любом выбранном маршруте.

При таком подходе есть риск чрезмерной подготовки. Если персонажам нужно добраться из одного места в другое, то вероятность того, что они

пропустят несколько сцен, гораздо больше, чем если бы они были в подземелье, где хочется зачистить все комнаты. Эту проблему можно решить двумя способами: можно просто смириться, не вкладывая в каждую сцену много усилий, ибо часть из них будет пропущена, а можно выдавать персонажам все сцены подряд, вне зависимости от принятых ими решений.

Это может выглядеть навязыванием, но это не так — по крайней мере, не более чем обычное подземелье. Пока персонажам кажется, что они принимают значимые решения, им могут доставаться те же самые сцены, что были бы в случае принятия ими абсолютно противоположных решений. Принятые ими решения должны влиять на порядок сцен, так же как и в подземельях. Например, противники из одной сцены могут бежать, чтобы позже вернуться в виде подкрепления.

Путешествие по открытой местности можно оформить испытанием навыков. Испытание навыков «блуждание в глуши» из 5 главы (страница 79) показывает, как путешествие по дикой местности может стать важной частью приключения. Такое испытание навыков можно несколько раз прерывать боевыми сценами — чем больше сложность испытания, тем дольше оно длится. Такое использование испытаний навыков вызовет у игроков ощущение, что эпизоды путешествия наполнены смыслом, и навыки персонажей оказывают большое влияние на игру.

СМЕШИВАНИЕ ОКРУЖЕНИЙ

Смешивайте разные окружения в одном приключении и во всей кампании. Это похоже на клише, но одна сцена на открытом пространстве по дороге в подземелье (или сцена на открытом пространстве, ведущая в подземелье) — это отличный способ начала приключения, дающий игрокам заранее понять, что их ожидает.

Смешивание подземелий, открытых пространств, городских и иномировых приключений делает кампанию интересной. Вы даже можете создать такую кампанию, в которой персонажи из душных тропических джунглей отправятся напрямиком в ледяную тундру.

Приключения, основанные на событиях

Если карта для приключения на открытом пространстве это упрощённая карта подземелья, то карта для приключения, основанного на событиях, будет ещё более абстрактной. Карта для подземелья в виде блок-схемы отлично отражает структуру подземелья, основанного на событиях и принятых решениях.

Основанное на событиях приключение сосредоточено на вещах, которые совершают персонажи, а не на местах, в которых это происходит. Каждое принятое решение (а также исход каждой сцен) приводит к определённым последствиям. Обычно основанные на событиях приключения сильно зависят от испытаний навыков, в частности от тех, что связаны с мастерскими персонажами. Это может быть решение тайн (возможно, в виде логической головоломки), погружение в вереницу переговоров и интриг, или отслеживание скрытого культа, действующего в колокольне заброшенного храма. В основанные на событиях сценах хорошо вовлекать актёров, повествователей и мыслителей, но будет счастлив и убийца, если подбросить ему несколько сражений.

Окружением такого приключения часто (но не всегда) является город. Вам не придётся описывать каждый дом — важно лишь то, с кем взаимодействуют персонажи. Такие приключения можно использовать и на открытой местности и в подземельях, особенно если противники разумны и организованны, а не одержимы страстью нападать из засады на всё, что движется. Представьте древние развалины, в которых обитают три разные группировки: янь-ти в одной четверти, минотавры в другой, и дроу в подвале, канализации и пещерах под развалинами. В таком приключении есть элемент исследования, но гораздо интереснее здесь то, как персонажи будут действовать среди этих трёх группировок, отчего события станут гораздо важнее окружения. Обитатели не будут сидеть на месте — они тоже будут перемещаться по разным местам.

Блок-схема вашего приключения должна содержать и приключения, основанные на местах — это могут быть подземелья или городские здания. В этих местах вы будете переключаться на «обычную» карту, а персонажи будут исследовать это место и потом уже возвращаться на блок-схему, следуя по той или иной ветке, в зависимости от исхода сцен.

Такие мини-подземелья вносят разнообразие и позволяют использовать мотивации всех игроков.

Было бы неплохо иметь несколько боевых карт даже для сцен, предназначенных для событий. Наёмные убийцы могут напасть на персонажей где и когда угодно, но если у вас будет выбор из нескольких карт (рынок, таверна, узкая улочка) вы сможете выбрать наиболее подходящую.

Структура важна для приключения, основанного на событиях, как нигде больше. События должны мгновенно зацепить внимание игроков, напряжение должно понемногу возрастать, а в конце должна быть решительная, завершающая сцена. Это может быть сражение с живодёром разума, выдающим себя за барона, или разоблачение планов кастеляна, но это должна быть самая захватывающая и напряжённая сцена во всём приключении. Перечитайте советы о хорошей и плохой структуре (страница 101). В приключении, основанном на событиях, очень легко зайти в тупик или погнать игроков «по рельсам».

При организации такого приключения вам может пригодиться лента событий. Некоторые события могут происходить в определённое время вне зависимости от действий персонажей (солнечное затмение, прибытие нового мастерского персонажа, открытие фестиваля, или другие события), либо же запланированные события могут произойти только если персонажи не предотвратят их. Это отличный инструмент для устранения тупиковых ситуаций, потому что через определённые промежутки времени будут происходить некие события. Время окажет давление на персонажей, и они будут торопиться с выполнением заданий, пока не произошло нечто необратимое. Если злодеи хотят убить графа на празднике, то у персонажей будет не так уж много времени на раскрытие и разоблачение заговора.

Приготовьте заранее несколько более-менее случайных сцен, способных возобновить действие, если персонажи не будут знать, что нужно делать. Вместо того чтобы подсовывать игрокам записки, пусть кто-нибудь вышибет дверь и начнёт сражение, выбалтывая подсказку в процессе оногo. Так игроки почувствуют, что они сами добыли подсказку, а сражение вызовет всплеск адреналина и прилив интереса к происходящему.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Действующие лица (чудовища и мастерские персонажи) делают приключение живым. Это инструменты, которыми и создаётся игра. Многие из них — это чудовища и МП, с которыми придётся сразиться игровым персонажам. Над ними не нужно долго работать — достаточно поместить их в сцену и отслеживать их поведение. Всем остальным (нанимателям и другим союзникам, а также уникальным чудовищам и злодеям) нужна хотя бы небольшая детализация для отыгрыша их роли.

У каждого действующего лица есть назначение, причина того, что оно попало в приключение. Основное назначение весьма прямолинейно: это союзник/покровитель персонажей, их враг, или лицо, появляющееся лишь в эпизодах? При заселении своего приключения вы можете дать некоторым действующим лицам важное назначение, но они важны только по отношению к ИП. Не стоит возиться с деталями, с которыми ИП никогда и не столкнутся.

Иногда у действующих лиц есть несколько предназначений, либо же предназначение может меняться в зависимости от действий персонажей и событий в мире. Союзник или покровитель может стать врагом, или уйти на второй план, уступив место кому-то иному. Враги могут заключить перемирие и даже стать союзниками.

СОЮЗНИКИ В КАЧЕСТВЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Союзники или покровители персонажей могут ходить вместе с ними какое-то время. Это может произойти по сюжетным причинам, или просто потому что вам, Мастеру, нравится играть своим персонажем, когда ИП покидают цивилизованные земли. Союзник может выдавать персонажам подсказки, а может и предать их в переломный момент.

Если в сцене участвует мастерский персонаж, он получает свою часть опыта. Сцены вам следует создавать так, чтобы они были достаточно сложны для всего отряда вместе с этим союзником. Союзник имеет полное право потребовать и свою долю сокровищ, хотя в этом случае и в сокровищнице заранее должна лежать доля для него.

Не используйте союзника для направления персонажей по рельсам, и никогда не делайте его самым главным в приключении. Держите в фокусе игровых персонажей и только их.

Союзники

Союзник — это действующее лицо, каким-то образом помогающее ИП. Союзники бывают самыми разными, от проникательных крестьян, которые знают и могут поделиться всеми местными легендами, до стражей, которые будут сдерживать хобгоблинов бок о бок с персонажами. Союзники не обязаны оказывать помощь бесплатно, но именно так они часто и поступают.

Союзники могут играть в приключении самые разные роли. Союзник может быть исследователем, предоставившим персонажам карты или советы по путешествию в дикой местности. Или он может быть жрецом, к которому персонажи обращаются ради ритуала Оживление Мёртвых. Божество может предоставить ангела защиты для помощи в опасном или важном приключении. Если вам нужен хитрый поворот сюжета, союзник позже может стать врагом.

Союзника нужно описывать так подробно, как этого требует его роль. Мудрецу, который просто даёт подсказку, нужно лишь описание внешности и поведения. А вот исследователю, который сопроводит персонажей в приключении, понадобится не только описание внешности, но и его полные боевые характеристики.

Покровители

Покровитель нанимает персонажей, предоставляет помощь, выдаёт награды, а также зацепки к новым приключениям. Чаще всего покровитель заинтересован в успехе персонажей и его не нужно убеждать оказывать помощь. Однако обстоятельства или тайные заговоры могут сделать покровителя предателем. Покровитель может потерять интерес к персонажам, когда те выполняют порученное задание. Покровителю, который отправляет в приключение, нужно лишь имя и несколько вариантов взаимодействия, а вот периодически появляющемуся покровителю, который теоретически может стать врагом, нужно больше деталей. Как минимум вам нужно знать, почему покровитель хочет того или иного, и почему он нанимает искателей приключений, а не выполняет всю работу сам.

Враги

Враги сражаются или как-то мешают персонажам. Врагами являются и обычные чудовища и коварные злодеи. Большинству врагов нужны боевые характеристики, хотя врагу в испытании навыков нужно тщательно продумать личность и его мотивации. Врагов, играющих в приключении важную

роль (главные злодеи из финальных сражений, а также злодеи, появляющиеся в каждом приключении), нужно снабжать дополнительной информацией. Им не нужна подробная история, описывающая, как они склонились к злу, но рассказ об их былых злодеяниях наполнит сердца игроков ненавистью. Запоминающаяся индивидуальность, которая может проявляться только прямо перед финальным сражением, тоже делает злодея правдоподобным. Насмешливые стихи, написанные кровью под каждой жертвой, уже много скажут о злодее.

Обязательно продумайте мотивации важных врагов. Это злобный жрец, приносящий жертвы Оркусу? Это коварный заговорщик, пытающийся захватить баронство? Это наёмник, который сделает что угодно за хорошую сцену? Это безумец, которому нравятся бессмысленные пытки? Злодеи с разными мотивациями придадут приключению разный окрас.

ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

Это персонажи и существа, существующие для того, чтобы мир выглядел реалистичным. В фильмах это персонажи второго плана, с которыми главные герои редко взаимодействуют. Слуги герцога, горожане, наблюдающие уличную драку, и владельцы гостиниц — всё это второстепенные персонажи. В D&D для них достаточно пары строк описания, если вы думаете, что им найдётся место в приключении. Некоторые Мастера могут создавать таких персонажей налету, когда ИП делают что-то непредсказуемое. Для них достаточно лишь знать, какие примерно второстепенные персонажи могут встретиться в приключении или поселении.

ОТЫГРЫШ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ

Можно облегчить отыгрыш мастерских персонажей — достаточно каждому дать по одной отличительной черте, по которой герои и запомнят этого персонажа. Если трактирщик, работающий днём, говорит очень тихо, а тот, что работает ночью, говорит очень громко (и бестактно), то игрокам будет легко их запомнить. Тут лучше всего выбирать отличительные особенности с простым и очевидным эффектом. Одно дело просто сказать игрокам, что у преступника воняет изо рта, и совсем другое отыграть его так, чтобы он после каждой фразы обдавал персонажей вонью изо рта. Если у вас есть актёрские таланты и хороший голос, то многие ваши персонажи останутся в памяти игроков.

Тут главное быть последовательным. Если вы создали двух разных трактирщиков — это здорово, но если их использовать случайным образом, то можно было их и не делать разными. Создав индивидуальность нового персонажа, сделайте об этом заметку, чтобы

потом найти нужные записи и отыграть его как надо.

В такой последовательности хорошо то, что её можно нарушать и это будет очень эффектно. Если персонажи придут в трактир днём и увидят ночного сменщика, то им станет интересно, что же такое произошло, а это может послужить зацепкой для приключений.

НЕПРИВЫЧНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Удивляйте иногда игроков, заставляя знакомых существ действовать необычно и странно. У непривычного поведения должна быть причина. Может быть это окружение меняет тех, кто долго тут живёт. Может быть присутствие или влияние каких-то существ действует на других.

Непривычное поведение может проявляться как угодно. Злое существо может вести себя любезно, или оно может ограничивать свои естественные порывы. Невинных существ могут вынудить сражаться на стороне злых существ, и перед ИП встанет непростой моральный выбор. У слабых существ могут быть сильные, но поработанные союзники.



Награды

Опыт, сокровища, единицы действия и прочие награды ведут персонажей из сцены в сцену, из приключения в приключение. Небольшие награды приходят часто, а большие награды хоть и редко выпадают, но они предоставляют сразу большие преимущества. Однако важны и те и другие.

Без частых небольших вознаграждений игроки будут думать, что их старания ничем не оплачиваются. Без редких крупных наград игроки будут как крысы, получающие еду в ответ на нажатие кнопки — монотонная работа без особых отличий.

Персонажи получают опыт за каждую пройденную сцену. Единицы действия они получают за достижение вехи. Сокровища выдаются тоже за прохождение сцен, хотя и не каждый раз. Новый уровень они получают за прохождение 8—10 сцен (если при этом будут выполнять задания).

Переход на новый уровень (смотрите 27 страницу *Книги игрока*) это самая значимая награда в игре, и у неё есть свой собственный ритм. Персонажи получают новые атакующие таланты на нечётных уровнях, а новые черты, характеристики и улучшение атак и защит на чётных уровнях. И то и другое интересно, и при этом вносится разнообразие.

В эту главу входят следующие разделы:

- ♦ **Опыт:** Каждое убитое чудовище, каждое пройденное испытание, решённая головоломка и обезвреженная ловушка приносит опыт. Получая опыт, персонажи приближают получение нового уровня.
- ♦ **Задания:** Выполнение заданий приносит ту же награду, что и прохождение сцен.
- ♦ **Единицы действия:** Единицы действий поощряют персонажей проходить больше сцен без остановок на продолжительный отдых.
- ♦ **Сокровища:** Монеты, драгоценные камни, предметы искусства и магические предметы. Всё это персонажи могут так или иначе использовать в приключениях.





ОПЫТ

Опыт — это основная награда в игре. Каждая сцена приносит опыт в зависимости от своей сложности.

Выдача опыта

Приведённая ниже таблица содержит опыт, который приносит убийство чудовищ разных уровней. Используйте колонку «обычное чудовище» также для МП, ловушек и небоевых сцен (испытания навыков и головоломки).

ВЫДАЧА ОПЫТА

Уровень чудовища	Обычное чудовище	Миньон	Элитное	Одиночное
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1 000
6	250	63	500	1 250
7	300	75	600	1 500
8	350	88	700	1 750
9	400	100	800	2 000
10	500	125	1 000	2 500
11	600	150	1 200	3 000
12	700	175	1 400	3 500
13	800	200	1 600	4 000
14	1 000	250	2 000	5 000
15	1 200	300	2 400	6 000
16	1 400	350	2 800	7 000
17	1 600	400	3 200	8 000
18	2 000	500	4 000	10 000
19	2 400	600	4 800	12 000
20	2 800	700	5 600	14 000
21	3 200	800	6 400	16 000
22	4 150	1 038	8 300	20 750
23	5 100	1 275	10 200	25 500
24	6 050	1 513	12 100	30 250
25	7 000	1 750	14 000	35 000
26	9 000	2 250	18 000	45 000
27	11 000	2 750	22 000	55 000
28	13 000	3 250	26 000	65 000
29	15 000	3 750	30 000	75 000
30	19 000	4 750	38 000	95 000
31	23 000	5 750	46 000	115 000
32	27 000	6 750	54 000	135 000
33	31 000	7 750	62 000	155 000
34	39 000	9 750	78 000	195 000
35	47 000	11 750	94 000	235 000
36	55 000	13 750	110 000	275 000
37	63 000	15 750	126 000	315 000
38	79 000	19 750	158 000	395 000
39	95 000	23 750	190 000	475 000
40	111 000	27 750	222 000	555 000

Получение опыта

Персонажи получают опыт за каждую пройденную сцену. Награда опытом за сцену равна сумме опыта за всех чудовищ, МП, ловушек и опасностей, составлявших сцену. При создании своей сцены высчитайте это значение заранее, как это сделано в опубликованных приключениях. Разделите эту сумму на количество персонажей, и вот столько опыта получит каждый из них.

Прохождение сцены: Когда сцена считается пройденной? В боевых сценах успехом является убийство, захват в плен или обращение врагов в бегство. Набрав нужное количество успехов, можно пройти испытание навыков. Помните, что в сцене по определению есть риск неудачи. Если риска нет, то это не сцена, и персонажи не получают опыт. Если персонажи случайно активируют ловушку в коридоре, то опыта они не получают, потому что это была не сцена. Если прохождение ловушки является сценой или ловушка внедрена в другую сцену, то за её обезвреживание или уничтожение персонажи всё-таки получают опыт.

Предположим, персонажи избежали гидры и проникли в её сокровищницу. Получат ли они опыт за эту историю с гидрой? Нет. Если у них было задание найти сокровища, то они получают опыт за выполнение задания (смотрите «награды за задание» на 122 странице). Но так как сцены с гидрой не было, то испытание они не прошли (однако если бы они прокрались мимо, обманули, или победили гидру в бою, то опыт будет).

Опыт за боевые сцены: В *Бестиарии* указана награда опытом за каждое чудовище. Эти же числа можно увидеть в приведённой выше таблице, так как зависят они от уровня чудовища. Миньон приносит одну четвёртую опыта от обычного чудовища того же уровня. Элитное чудовище приносит в два раза больше опыта, а одиночное — в пять раз больше.

Применив шаблон на чудовище (смотрите на 175 странице), вы превращаете его в элитное или одиночное чудовище (смотрите «создание новых одиночных чудовищ» на 185 странице), и потому следует изменить и награду за них. Даже если вы просто изменяете уровень чудовища, то изменяется и опыт, который приносит его убийство.

При подсчёте опыта мастерский персонаж считается чудовищем своего уровня. У ловушек и опасностей тоже есть уровень. Если персонажи прошли сцену с ловушкой (или опасностью), дайте им за неё опыт, даже если её не обезвредят и не отключат, потому что персонажи всё равно преодолели угрозу, которую ловушка представляла.

Опыт за небоевые сцены: Небоевые сцены, в которых присутствует риск, тоже приносят опыт. У испытаний навыков есть уровень и сложность, с помощью которых и определяется опыт, выдаваемый персонажам в случае успеха. Испытание навыков приносит опыт как чудовища того же уровня в количестве, равном сложности испытания навыков — так что испытание 7 уровня со сложностью 3 будет считаться тремя чудовищами 7 уровня, то есть принесёт 900 опыта.

Если головоломка считается сценой (смотрите «является ли головоломка сценой» на 81 странице), то обращайтесь с ней как с чудовищем. Если вся сцена состоит из головоломки, считайте её одиночным чудовищем. Если головоломка это часть сцены, в которой также есть ловушки или чудовища, то считайте её одним—двумя чудовищами, в зависимости от её сложности и важности решения.

СКОРОСТЬ ПРОДВИЖЕНИЯ

Опыт в игре распределён так, чтобы персонажи получали новый уровень за прохождение от восьми до десяти сцен. На практике это 6—8 сцен, одно основное задание и по одному дополнительному заданию на каждого персонажа в отряде.

Если вы начнёте кампанию с персонажами 1 уровня первого января и будете каждую неделю играть по 4—5 часов, проходя за сессию по четыре сцены, то ваши персонажи вступят на путь совершенства 24 июня, в декабре они достигнут эпического этапа, а следующим летом достигнут 30 уровня. Однако кампании движутся не с одной и той же скоростью; возможно, вам будет проще поддерживать меньшую скорость продвижения.

Если вы удвоите награду опытом, то персонажи будут почти на каждой сессии получать уровни, и до 30 уровня они дойдут за 35 сессий, то есть примерно за восемь месяцев. Это подходит, если вы будете играть в школе (с перерывами на каникулы).

Если вы хотите ограничить кампанию одним этапом (десятью уровнями), то можете урезать выдаваемый опыт вдвое, и такая кампания растянется на целый год. Персонажи будут получать уровни чуть чаще раза в месяц.

УПРОЩЕНИЕ СИСТЕМЫ ОПЫТА

При желании вы можете обращаться с опытом как с единицами действия (смотрите «награда единицами действия» на 123 странице): скажите игрокам, что они будут получать уровень по окончании 8—10 сцен. Простые сцены при этом не считайте, сложные сцены считайте за две, и можете не беспокоиться о сумме опыта. Главное не забывать чередовать простые и сложные сцены.

ОПЫТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Награждение опытом это просто, но во время игры могут возникнуть некоторые скользкие ситуации. Для таких моментов стоит завести несколько особых правил.

ОПЫТ ЗА СЦЕНУ

Одни Мастера предпочитают выдавать опыт после каждой сцены, а другим нравится выдавать опыт тогда, когда персонажи остановились на продолжительный отдых или в конце игровой сессии. Это вопрос вкуса, но помните, что самое главное — это течение игры. Не прекращайте выдавать опыт, если появляется риск остановки игры.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

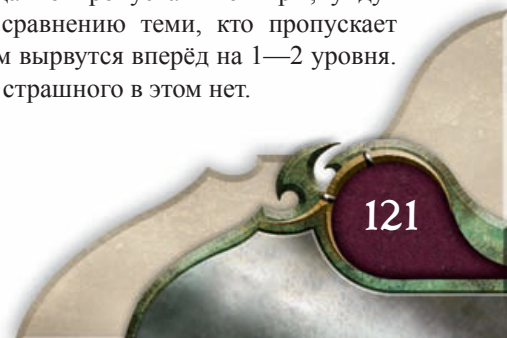
Одни Мастера предпочитают выдавать преимущества от новых уровней сразу при получении, а другие ждут, когда персонажи остановятся на продолжительный отдых, или вовсе, ждут конца сессии. Выбор исключительно за вами. Если игроки плохо разбираются в правилах, и они будут долго выбирать новые умения, то лучше всего подождать до конца сессии. Если получение уровня окажет очень большое влияние на ход игры, то отложите его как минимум до продолжительного отдыха.

ОТСУТСТВУЮЩИЕ ИГРОКИ

Вам стоит заранее продумать, как быть с персонажами, чьих игроков не было на сессии. Как и с остальными правилами, примите решение и придерживайтесь его, хотя стоит сделать исключение для игроков, которые пропустили много сессий по уважительной причине.

Лучше всего если вы просто предположите, что все персонажи получают опыт и уровни одновременно и в равной степени, даже если их игроков не было на сессии. Так вам не придётся возиться с отстающими игроками, и пропустившим одну игру не будет казаться, что они менее эффективны. D&D — это совместная игра, и она гораздо интереснее когда игроки равны и могут вносить в сцены одинаковый вклад. Все игроки одновременно будут радоваться новому уровню. Да и опыт будет проще отслеживать. Более того, отряд может получить отслеживание опыта одному из игроков, который будет следить за тем, когда персонажи получают уровни.

Конечно, можно выдавать опыт только тем персонажам, которые участвовали в сцене. Если персонаж умер во время прохождения сцены, то за эту сцену он не получает опыта. Если игрок вообще не пришёл на игру, то он не получит опыта за всю сессию. Так игроки, никогда не пропускавшие игры, уйдут далеко вперёд по сравнению теми, кто пропускает игры, и со временем вырвутся вперёд на 1—2 уровня. В принципе ничего страшного в этом нет.



НАГРАДЫ ЗА ЗАДАНИЕ

Когда персонажи заканчивают основное задание, выполняемое на протяжении нескольких сессий, разделите опыт поровну среди всех, кто принимал в нём участие, а не просто среди тех, кто рапортовал о его завершении. Это будет справедливо — основное задание это как одна сцена, растянувшаяся на несколько сессий, и все участники должны получить свою награду.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ОТСУТСТВИЯ

Даже если вы не выдаёте опыт за сессии, которые игрок пропустил, сделайте исключение для тех, кто надолго отошёл от игр по важной причине. Если игрок несколько месяцев не играл из-за работы, учёбы или семьи, то он расстроится, узнав, что на 3 уровня отстал от других персонажей. Обсудите ситуацию с другими игроками, но мы бы рекомендовали вам поднять уровень этого персонажа до уровня остальной группы или на один уровень ниже.

Награда опытом на задания

Уровень ИП	Награда за основное задание			Награда за дополнительное задание
4 ИП	5 ИП	6 ИП		
1	400	500	600	100
2	500	625	750	125
3	600	750	900	150
4	700	875	1 050	175
5	800	1 000	1 200	200
6	1 000	1 250	1 500	250
7	1 200	1 500	1 800	300
8	1 400	1 750	2 100	350
9	1 600	2 000	2 400	400
10	2 000	2 500	3 000	500
11	2 400	3 000	3 600	600
12	2 800	3 500	4 200	700
13	3 200	4 000	4 800	800
14	4 000	5 000	6 000	1 000
15	4 800	6 000	7 200	1 200
16	5 600	7 000	8 400	1 400
17	6 400	8 000	9 600	1 600
18	8 000	10 000	12 000	2 000
19	9 600	12 000	14 400	2 400
20	11 200	14 000	16 800	2 800
21	12 800	16 000	19 200	3 200
22	16 600	20 750	24 900	4 150
23	20 400	25 500	30 600	5 100
24	24 200	30 250	36 300	6 050
25	28 000	35 000	42 000	7 000
26	36 000	45 000	54 000	9 000
27	44 000	55 000	66 000	11 000
28	52 000	65 000	78 000	13 000
29	60 000	75 000	90 000	15 000
30	76 000	95 000	114 000	19 000

НАВЁРСТЫВАНИЕ

Если вы не хотите чтобы персонажи отсутствующих игроков получали тот же опыт, но при этом не хотите чтобы они отставали, можете немного замедлить их развитие. Когда игрок пропускает сессию, в следующий раз он начнёт немного отстав, но в конце текущей игры наградите его тем опытом, который он не получил на прошлой игре. Таким образом, у всех присутствующих игроков в конце сессии будет одинаковое количество опыта.

Если игрок пропускает несколько сессий подряд, то вы можете потребовать от него, чтобы он столько же раз пришёл на игру, и только тогда вы выдадите ему недостающий опыт. Вы сами выбираете, как персонажи будут навёрстывать упущенное.

ЗАДАНИЯ

Выполнение заданий приносит награду. Обычно это сокровища (деньги и предметы) и опыт, но награда может быть и менее осязаемой. Задания могут приносить уважение, новые задания или связь с личностью, способной выдать важную информацию или оказать помощь.

Дополнительное задание приносит опыт и сокровища как одно чудовище с тем же уровнем, а основное задание — как целая сцена с таким же уровнем. Все ИП делят награду за задания между собой, даже если оно касалось всего лишь одного её представителя.

Выполнение основного задания эквивалентно прохождению сцены, поэтому это довольно значимое достижение. Награда опытом зависит от количества персонажей в группе, но когда отряд заканчивает основное задание 10 уровня, все персонажи получают по 500 опыта, вне зависимости от того, сколько игроков пришло на игру.

Выполнение дополнительного задания эквивалентно победе над одним чудовищем, и этот опыт делится между всеми персонажами в отряде. Когда отряд из четырёх искателей приключений выполняет дополнительное задание 9 уровня, каждый получит по 100 опыта.

Выполнение основного задания приносит опыт как прохождение сцены, но задания не учитываются при выдаче единиц действия. Для того чтобы получить единицы действия, им нужно пройти две настоящих сцены.

При желании вы можете наградить за выполнение задания не только опытом, но и сокровищами. Можно наградить одной или несколькими порциями

сокровищ (смотрите на 126 странице), или все сокровища оставить в подземелье. Сокровище может выдать тот, кто поручил ИП задание. За голову преступника можно получить награду, а от друзей и родственников освобождённых пленников можно получить добровольное подношение.

ВЕХИ

«Достижение вехи» — это прохождение двух сцен подряд без продолжительного отдыха между ними. Веха достигается за каждые две такие сцены без продолжительного отдыха.

НАГРАДА ЕДИНИЦАМИ ДЕЙСТВИЯ

Когда персонажи достигают вехи, они получают по единице действия. Единицы действия помогают восполнить трату ресурсов персонажей (потраченные таланты на день и исцеления), помогая персонажам дольше исследовать без продолжительного отдыха.

В конце продолжительного отдыха у персонажей

есть ровно одна единица действия. Достигнув вехи, они получают ещё по одной единице действия, и так каждый раз. Совершив продолжительный отдых, они теряют оставшиеся единицы действия и начинают следующий день снова с 1 единицей действия.

ИЗМЕНЕНИЕ ВЫДАЧИ ЕДИНИЦ ДЕЙСТВИЯ

Вы вправе сказать игрокам, что в данной сцене они не достигли вехи. Сцена, чей уровень на 2 и более уровня ниже уровня персонажей, слишком легка, и потому не должна учитываться.

И наоборот, если персонажи преодолели сцену с большим трудом, то вы можете посчитать её за две сцены и тут же сказать, что они достигли вехи. Сцена с уровнем на 4 и больше уровней выше уровня персонажей должна считаться за две сцены.

Если сложность сцен изменяется не так сильно, на 1 уровня ниже или на 2—3 уровня выше уровня персонажей, то просто считайте каждую такую сцену за одну сцену. Сложные сцены будут уравнивать лёгкие.



7

123

Сокровища бывают двух основных видов: магические предметы и деньги. Магические предметы — это оружие, доспехи, чудесные предметы и прочее снаряжение из *Книги игрока* и других источников. Денежное сокровище — это монеты (серебряные, золотые и платиновые), драгоценные камни и ценные предметы искусства. По ходу приключения персонажам будет попадаться самые разные сокровища.

ДЕНЕЖНОЕ СОКРОВИЩЕ

У денежного сокровища нет уровня, но и оно подчиняется экономике. Обычно в горах сокровищ на начальных уровнях и на этапе совершенства встречаются золотые монеты. На низких уровнях будут попадаться и серебряные, но после 5 уровня они исчезнут.

На середине этапа совершенства начнут появляться платиновые монеты. Одна платиновая монета (пм) стоит как 100 зм, а весит как 1, так что громадные суммы станет проще носить с собой. Ближе к эпическим уровням персонажи уже не увидят золотых монет, платина станет их новым стандартом.

На середине эпических уровней появится новая валюта: астральные бриллианты. Эти драгоценные камни используют в качестве валюты в Стихийном Хаосе и всех доменах божеств, где есть коммерческая экономика. Один астральный бриллиант (аб) стоит 100 пм или 10 000 зм, и при этом 10 аб весят как одна золотая или платиновая монетка, так что 500 аб весят полкило (1 фунт). Астральные бриллианты никогда полностью не вытесняют платиновые монеты, но ими очень удобно измерять богатство на высоких уровнях. Обычно астральные бриллианты вешаются на серебряную или мифрильную цепочку по пять или десять штук.

ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Драгоценные камни тоже можно использовать в качестве валюты. Их можно обменивать на свою стоимость в золоте

или на дорогие предметы. Драгоценные камни бывают четырёх основных ценовых категорий: 100 зм, 500 зм, 1 000 зм и 5 000 зм. Самые распространённые примеры таких камней указаны ниже (вообще-то разновидностей камней гораздо больше). Технически, астральные бриллианты это драгоценные камни стоимостью 10 000 зм, но они всегда используются именно в качестве валюты.

ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Драгоценные камни за 100 зм: аметист, бирюза, гранат, жемчуг, лунный камень, нефрит, хризолит, янтарь

Драгоценные камни за 500 зм: александрит, аквамарин, топаз, чёрный жемчуг

Драгоценные камни за 1 000 зм: изумруд, огненный опал, сапфир

Драгоценные камни за 5 000 зм: бриллиант, гиацинт, рубин

Драгоценные камни появляются в сокровищах уже с 1 уровня. На этапе совершенства камни за 100 зм станут редкими. Камни стоимостью 500 зм начинают появляться с 5 уровня и исчезают в конце этапа совершенства. Камни стоимостью 1 000 зм появляются на средних уровнях героического этапа и встречаются до конца этапа совершенства. Самые красивые камни встречаются только в сокровищах этапа совершенства и эпического этапа.

ПРЕДМЕТЫ ИСКУССТВА

В эту категорию входят золотые идолы, ожерелья с драгоценными камнями, портреты древних монархов, драгоценные кубки и многое другое. Предметы искусства в качестве сокровищ должны подходить для переноски, а не быть огромными статуями (пусть даже и из платины) или гобеленами, шитыми золотыми нитками.

На героическом этапе персонажи обычно находят предметы стоимостью 250 или 1 500 зм. На этапе совершенства будут попадаться предметы, стоящие 2 500 и 7 500 зм. В конце этапа совершенства и на эпических уровнях среди сокровищ будут предметы, стоящие по 15 000 и 50 000 зм. Примеры предметов из каждой категории указаны ниже:

ПРЕДМЕТЫ ИСКУССТВА

Предметы искусства за 250 зм: золотое кольцо с камнем на 100 зм, статуэтка из слоновой кости, золотой браслет, серебряное ожерелье, бронзовая корона, серебряный меч, шёлковая мантия

Предметы искусства за 1 500 зм: золотое кольцо с камнем на 1 000 зм, золотая или серебряная статуэтка, золотой браслет с камнями по 500 зм, золотое ожерелье с камнями по 100 зм, серебряная диадема или корона с камнями по 100 зм, гребень из слоновой кости с камнями по 500 зм, расшитое золотом облачение

АСТРАЛЬНЫЕ БРИЛЛИАНТЫ

Астральные бриллианты это прозрачные огранённые кристаллы, светящиеся тусклым серебристым светом. Некоторые уполномоченные организации добывают их в доменах богов, плавающих в Астральном Море, в частности, на Горе Селестия и в окрестностях Яркого Града. Засекреченные шахты есть и в других доменах. Заброшенные шахты — это скудный источник астральных бриллиантов, но персонажи, отправившиеся туда, найдут себе эпическое приключение.

Предметы искусства за 2 500 зм: золотое или платиновое кольцо с камнями по 1 000 зм, золотая или серебряная статуэтка с камнями по 500 зм, золотое ожерелье с камнями по 500 зм, золотая корона с камнями по 500 зм, золотой кубок с камнями по 100 зм, церемониальный золотой нагрудник

Предметы искусства за 7 500 зм: платиновое кольцо с камнем на 5 000 зм, золотая статуэтка с камнями по 1 000 зм, мифрильное ожерелье с камнями по 1 000 зм, адамантиновая корона с камнями по 1 000 зм, адамантиновая коробка со стихийным пламенем, чёрная туника, сотканная из настоящих теней

Предметы искусства за 15 000 зм: мифрильное кольцо с астральным бриллиантом, золотая статуэтка с камнями по 5 000 зм, золотое ожерелье с камнями по 5 000 зм, мифрильная диадема с камнями по 5 000 зм, кубок из селестийского золота, испускающий нежный свет, серебристый плащ из астральных нитей, огромный изумруд или сапфир

Предметы искусства за 50 000 зм: браслет из холодной стихийной молнии, платье из стихийной воды, латунное кольцо с заключённым в нём стихийным огнём, статуэтка селестийского золота с астральными бриллиантами, королевский наряд с астральными нитями и камнями по 5 000 зм, огромный бриллиант или рубин

Самые прекрасные произведения искусства содержат материю Стихийного Хаоса или Астрального моря. Несмотря ни на что, у них нет магических эффектов, и даже стихийный огонь в процессе изготовления лишается своего жара, так что украшение не может навредить ни хозяину, ни окружающим.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

У всех магических предметов из *Книги игрока* указан уровень. Когда персонажи рискуют жизнью в приключениях, они находят магические предметы с уровнем выше, чем у них самих. Игрокам нравится находить мощные предметы, и они наверняка будут использовать их, а не продавать или лишать чар. Тратя свои собственные ресурсы, они покупают или создают предметы своего уровня и ниже. Такие предметы полезны и даже важны, но они не так интересны и захватывающи как предметы, которые можно найти в приключениях — и это сделано намеренно.

ВЫДАЧА СОКРОВИЩ

Опыт жёстко привязан к сценам и заданиям, а сокровище — это крупномасштабная награда, выдаваемая по ходу всего приключения. Сокровище надо разделить на 8—10 сцен, в течение которых персонажи будут получать новый уровень.

В течение одного уровня отряд из пяти персонажей должен найти четыре магических предмета с уровнями, превышающими уровень отряда на 1, 2, 3 и 4. Кроме того, они должны найти денежное сокровище, равное рыночной стоимости двух магических предметов

их уровня. Так что отряд 6 уровня найдёт четыре магических предмета с уровнями 7—10, а также золота на два предмета 6 уровня, то есть 3 600 зм.

Разделите приключение на 8—10 частей (если есть основное задание, то включите сюда и его, и если персонажи выполняют пять основных заданий, то это тоже будет считаться дополнительной сценой). Для каждой такой части выберите порцию сокровищ со следующих страниц. Найдите уровень, с которым персонажи будут проходить эти сцены, и вы увидите порции сокровищ, которые в этих сценах нужно выдать.

Если в отряде больше пяти персонажей, то за каждого дополнительного персонажа добавьте дополнительные порции, как указано ниже. Если у вас меньше пяти персонажей, то порций станет меньше.

РАЗМЕР ОТРЯДА И ПОРЦИИ СОКРОВИЩ

8 персонажей: Добавьте три порции: магический предмет с Уровнем + 3, магический предмет с Уровнем + 2 и магический предмет с Уровнем + 1.

7 персонажей: Добавьте две порции: магический предмет с Уровнем + 2 и магический предмет с Уровнем + 1.

6 персонажей: Добавьте одну порцию: магический предмет с Уровнем + 2.

5 персонажей: Используйте указанные порции.

4 персонажа: Уберите порцию № 3 (магический предмет с Уровнем + 2).

3 персонажа: Уберите порцию № 2 (магический предмет с Уровнем + 3) и порцию № 4 (магический предмет с Уровнем + 1).

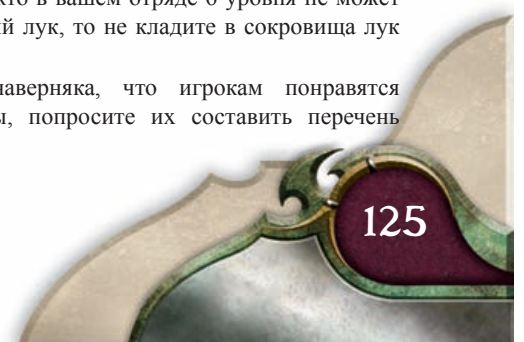
2 персонажа: Уберите порцию № 1 (магический предмет с Уровнем + 4), порцию 2 (магический предмет с Уровнем + 3) и порцию № 4 (магический предмет с Уровнем + 1).

1 персонаж: Уберите порцию № 1 (магический предмет с Уровнем + 4), порцию № 2 (магический предмет с Уровнем + 3), порцию 4 (магический предмет с Уровнем + 1) и порцию № 5.

Если хотите, можете выдавать персонажам по порции сокровищ после каждой сцены (включая и награду за выполнение основного задания, если оно присутствует). Однако гораздо интереснее объединять несколько порций в большую груду сокровищ, а некоторые сцены оставлять вовсе без сокровищ. Можно сокровища и вовсе не привязывать к сценам, например, помещая их в скрытый тайник или просто пряча, чтобы персонажи могли их найти только после обыска. Главное, выдав порцию сокровищ, вычеркнуть её из списка.

Самое сложное в награждении сокровищами — это определение того, какой именно предмет выдать. Выбирайте предметы в зависимости от отряда. Помните, что эти предметы должны вызвать у персонажей восторг, они должны захотеть их использовать, а не продавать или лишать чар. Если никто в вашем отряде 6 уровня не может использовать длинный лук, то не кладите в сокровища лук 10 уровня.

Чтобы знать наверняка, что игрокам понравятся найденные предметы, попросите их составить перечень



пожеланий. Пусть в начале каждого уровня каждый игрок напишет список из 3—5 желаемых предметов, чей уровень превышает их собственный не более чем на 4. Так вы сможете выбирать сокровища из этих списков (никого не обделяя вниманием), вычёркивая выданные предметы. Если персонажи не найдут желаемого, то смогут позже приобрести или самостоятельно создать эти предметы.

В каждом наборе из десяти порций на один предмет меньше чем количество персонажей в отряде. Всё нормально, это сделано для того, чтобы персонажи получали магические предметы с контролируемой скоростью. Убедитесь, что во время путешествий вы в равной степени награждаете всех персонажей, то есть за пять уровней каждый персонаж должен получить четыре полезных и желаемых предмета. Денежное вознаграждение позволит покупать и зачаровывать предметы своего или меньшего уровня.

Порции сокровищ

Ниже приведены порции сокровищ для персонажей с 1 по 30 уровень.

Разнообразие: Первые четыре порции это отдельные магические предметы, а оставшиеся — это денежное вознаграждение. Денежное вознаграждение принимает облик монет, драгоценных камней, предметов искусства, а иногда зелий и эликсиров.

Объединение порций: Помните, что порции можно объединять. Попробуйте найти баланс между восторгом от нахождения большой груды сокровищ и постоянной наградой небольшими сокровищами. В принципе за 8—10 сцен можно организовать одну груды сокровищ из трёх порций, два сокровища по две порции в каждом и три сокровища по одной порции. Так две или четыре сцены останутся без сокровищ.

Зелья: Следите за тем, сколько зелий выдаёте персонажам. Выдавайте за уровень не больше 3—5 зелий. Зелья в приведённых списках взяты из *Книги игрока* — это *зелья исцеления, живучести, восстановления и жизни*. Если вы хотите использовать зелья из других источников, внедряйте их, вычитая их рыночную стоимость из денежной части порции.

Порции сокровищ героического этапа

Отряд 1 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 720 зм
1 Магический предмет, 5 уровня	7 120 зм или драгоценный камень за 100 зм + 20 зм или <i>зелье исцеления</i> + 70 зм
2 Магический предмет, 4 уровня	8 120 зм или 100 зм + 200 см или драгоценный камень за 100 зм + 200 см
3 Магический предмет, 3 уровня	9 60 зм или <i>зелье исцеления</i> + 10 зм или 50 зм + 100 см
4 Магический предмет, 2 уровня	10 40 зм или 400 см или 30 зм + 100 см
5 200 зм или два драгоценных камня по 100 зм или два <i>зелья исцеления</i> + 100 зм	
6 180 зм или драгоценный камень за 100 зм + 80 зм или <i>зелье исцеления</i> + 130 зм	

Отряд 2 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 1 040 зм
1 Магический предмет, 6 уровня	7 170 зм или драгоценный камень за 100 зм + 70 зм или драгоценный камень за 100 зм + <i>зелье исцеления</i> + 20 зм
2 Магический предмет, 5 уровня	8 170 зм или 150 зм + 200 см или драгоценный камень за 100 + 70 зм
3 Магический предмет, 4 уровня	9 90 зм или <i>зелье исцеления</i> + 40 зм или 60 зм + 300 см
4 Магический предмет, 3 уровня	10 60 зм или 30 зм + 300 см или <i>зелье исцеления</i> + 10 зм
5 290 зм или два драгоценных камня по 100 зм + 90 зм или два <i>зелья исцеления</i> + 190 зм	
6 260 зм или предмет искусства за 250 зм + 10 зм или два <i>зелья исцеления</i> + драгоценный камень за 100 зм + 60 зм	

Отряд 3 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 1 355 зм
1 Магический предмет, 7 уровня	7 225 зм или два драгоценных камня по 100 зм + 25 зм или драгоценный камень за 100 зм + <i>зелье исцеления</i> + 75 зм
2 Магический предмет, 6 уровня	8 225 зм или два драгоценных камня по 100 зм + 250 см или 180 зм + 450 см
3 Магический предмет, 5 уровня	9 110 зм или <i>зелье исцеления</i> + 60 зм или 80 зм + 300 см
4 Магический предмет, 4 уровня	10 75 зм или 50 зм + 250 см или <i>зелье исцеления</i> + 25 зм
5 380 зм или предмет искусства за 250 зм + 130 зм или два <i>зелья исцеления</i> + два драгоценных камня по 100 зм + 80 зм	
6 340 зм или три драгоценных камня по 100 зм + 40 зм или <i>зелье исцеления</i> + предмет искусства за 250 зм + 40 зм	

Отряд 4 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 1 680 зм
1 Магический предмет, 8 уровня	7 280 зм или два драгоценных камня по 100 зм + 80 зм или драгоценный камень за 100 зм + два <i>зелья исцеления</i> + 80 зм
2 Магический предмет, 7 уровня	8 280 зм или предмет искусства за 250 зм + 30 зм или 250 зм + 300 см
3 Магический предмет, 6 уровня	9 140 зм или драгоценный камень за 100 зм + 40 зм или <i>зелье исцеления</i> + 90 зм
4 Магический предмет, 5 уровня	10 90 зм или 50 зм + 400 см или <i>зелье исцеления</i> + 40 зм
5 470 зм или предмет искусства за 250 зм + два <i>зелья исцеления</i> + 120 зм или четыре драгоценных камня по 100 зм + 70 зм	
6 420 зм или предмет искусства за 250 зм + 170 зм или три драгоценных камня по 100 зм + <i>зелье исцеления</i> + 70 зм	

Отряд 5 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 2 000 зм
1 Магический предмет, 9 уровня	7 340 зм или три драгоценных камня по 100 зм + 40 зм или предмет искусства за 250 зм + <i>зелье исцеления</i> + 40 зм
2 Магический предмет, 8 уровня	8 340 зм или предмет искусства за 250 зм + 90 зм или 300 зм + 400 см
3 Магический предмет, 7 уровня	9 160 зм или драгоценный камень за 100 зм + 60 зм или <i>зелье исцеления</i> + 110 зм
4 Магический предмет, 6 уровня	10 110 зм или драгоценный камень за 100 зм + 10 зм или <i>зелье исцеления</i> + 60 зм
5 550 зм или два предмета искусства по 250 зм + 50 зм или драгоценный камень за 500 зм + 50 зм	
6 500 зм или предмет искусства за 250 зм + 250 зм или пять драгоценных камней по 100 зм	

Отряд 6 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 3 600 зм
1 Магический предмет, 10 уровня	7 600 зм или четыре драгоценных камня по 100 зм + 200 зм или предмет искусства за 250 зм + два <i>зелья исцеления</i> + 250 зм
2 Магический предмет, 9 уровня	8 600 зм или два предмета искусства по 250 зм + 100 зм или два драгоценных камня по 100 зм + 400 зм
3 Магический предмет, 8 уровня	9 300 зм или предмет искусства за 250 зм + 50 зм или <i>зелье исцеления</i> + два драгоценных камня по 100 зм + 50 зм
4 Магический предмет, 7 уровня	10 200 зм или два драгоценных камня по 100 зм или два <i>зелья исцеления</i> + 100 зм
5 1 000 зм или драгоценный камень за 500 зм + предмет искусства за 250 зм + 250 зм или два предмета искусства по 250 зм + 500 зм	
6 900 зм или драгоценный камень за 500 зм + 400 зм или предмет искусства за 250 зм + 650 зм	



Отряд 7 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 5 200 зм	
1	Магический предмет, 11 уровня	8	850 зм или два предмета искусства по 250 зм + 350 зм или четыре драгоценных камня по 100 зм + 450 зм
2	Магический предмет, 10 уровня	9	400 зм или предмет искусства за 250 зм + 150 зм или три <i>зелья исцеления</i> + 250 зм
3	Магический предмет, 9 уровня	10	300 зм или предмет искусства за 250 зм + 50 зм или три драгоценных камня по 100 зм
4	Магический предмет, 8 уровня		
5	1 500 зм или два драгоценных камня по 500 зм + 500 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 500 зм		
6	1 300 зм или драгоценный камень за 500 зм + 800 зм или пять предметов искусства по 250 зм + <i>зелье исцеления</i>		
7	850 зм или три предмета искусства по 250 зм + два <i>зелья исцеления</i> или шесть драгоценных камней по 100 зм + 250 зм		

Отряд 8 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 6 800 зм	
1	Магический предмет, 12 уровня	7	1 100 зм или два драгоценных камня по 500 зм + 100 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 100 зм
2	Магический предмет, 11 уровня	8	1 100 зм или два предмета искусства по 250 зм + 600 зм или одиннадцать драгоценных камней по 100 зм
3	Магический предмет, 10 уровня	9	600 зм или драгоценный камень за 500 зм + 100 зм или два предмета искусства по 250 зм + драгоценный камень за 100 зм
4	Магический предмет, 9 уровня	10	400 зм или предмет искусства за 250 зм + 150 зм или четыре драгоценных камня по 100 зм
5	1 900 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 900 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 400 зм		
6	1 700 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 200 зм или три драгоценных камня по 500 зм + 200 зм		

Отряд 9 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 8 400 зм	
1	Магический предмет, 13 уровня	7	1 400 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 400 зм или четыре предмета искусства по 250 зм + 400 зм
2	Магический предмет, 12 уровня	8	1 400 зм или два драгоценных камня по 500 зм + 400 зм или три предмета искусства по 250 зм + 650 зм
3	Магический предмет, 11 уровня	9	700 зм или семь драгоценных камней по 100 зм или пять <i>зелий исцеления</i> + 450 зм
4	Магический предмет, 10 уровня	10	400 зм или четыре драгоценных камня по 100 зм или предмет искусства за 250 зм + 150 зм
5	2 400 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм + 400 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 900 зм		
6	2 100 зм или четыре драгоценных камня по 500 зм + 100 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 600 зм		

Отряд 10 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 10 000 зм	
1	Магический предмет, 14 уровня	7	1 700 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 700 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 200 зм
2	Магический предмет, 13 уровня	8	1 700 зм или предмет искусства за 1 500 зм + два драгоценных камня по 100 зм или шесть предметов искусства по 250 зм + 200 зм
3	Магический предмет, 12 уровня	9	800 зм или три предмета искусства по 250 зм + 50 зм или восемь драгоценных камней по 100 зм
4	Магический предмет, 11 уровня	10	500 зм или два предмета искусства по 250 зм или драгоценный камень за 500 зм
5	2 800 зм или предмет искусства за 2 500 зм + 300 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм + 800 зм		
6	2 500 зм или предмет искусства за 1 500 зм + драгоценный камень за 1 000 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм + драгоценный камень за 500 зм		

Порции сокровищ этапа совершенства

Отряд 11 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 18 000 зм	
1	Магический предмет, 15 уровня	7	3 000 зм или два предмета искусства по 1 500 зм или три драгоценных камня по 1 000 зм
2	Магический предмет, 14 уровня	8	3 000 зм или предмет искусства за 2 500 зм + 500 зм или <i>зелье живучести</i> + два драгоценных камня по 1 000 зм
3	Магический предмет, 13 уровня	9	2 000 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 500 зм
4	Магический предмет, 12 уровня	10	1 000 зм или два драгоценных камня по 500 зм или <i>зелье живучести</i>
5	5 000 зм или два предмета искусства по 2 500 зм или драгоценный камень за 5 000 зм		
6	4 000 зм или четыре драгоценных камня по 1 000 зм или два предмета искусства по 1 500 зм + драгоценный камень за 1 000 зм		

Отряд 12 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 26 000 зм	
1	Магический предмет, 16 уровня	7	4 400 зм или два предмета искусства по 1 500 зм + 1 400 зм или четыре драгоценных камня по 1 000 зм + 400 зм
2	Магический предмет, 15 уровня	8	4 400 зм или предмет искусства за 2 500 зм + предмет искусства за 1 500 зм + 400 зм или <i>зелье живучести</i> + три драгоценных камня по 1 000 зм + 400 зм
3	Магический предмет, 14 уровня	9	2 000 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 500 зм
4	Магический предмет, 13 уровня	10	1 000 зм или драгоценный камень за 1 000 зм или <i>зелье живучести</i>
5	7 200 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + два драгоценных камня по 1 000 зм + 200 зм или семь драгоценных камней по 1 000 зм + 200 зм		
6	7 000 зм или семь драгоценных камней по 1 000 зм или два предмета искусства по 2 500 зм + 2 000 зм		

Отряд 13 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 34 000 зм	
1	Магический предмет, 17 уровня	7	5 700 зм или два предмета искусства по 2 500 зм + 700 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + 700 зм
2	Магический предмет, 16 уровня	8	5 700 зм или три предмета искусства по 1 500 зм + 1 200 зм или пять драгоценных камней по 1 000 зм + драгоценный камень за 500 зм + 200 зм
3	Магический предмет, 15 уровня	9	2 800 зм или предмет искусства за 2 500 зм + 300 зм или два <i>зелья живучести</i> + 800 зм
4	Магический предмет, 14 уровня	10	1 800 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + 800 зм или предмет искусства за 1 500 зм + 300 зм
5	9 500 зм или предмет искусства за 7 500 зм + 2 000 зм или три предмета искусства по 2 500 зм + два <i>зелья живучести</i>		
6	8 500 зм или три предмета искусства по 2 500 зм + 1 000 зм, или восемь драгоценных камней по 1 000 зм + драгоценный камень за 500 зм		

Отряд 14 уровня		Сумма в денежном эквиваленте: 42 000 зм	
1	Магический предмет, 18 уровня	7	7 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + два драгоценных камня по 1 000 зм или четыре предмета искусства по 1 500 зм + 1 000 зм
2	Магический предмет, 17 уровня	8	7 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + два <i>зелья живучести</i> или семь драгоценных камней по 1 000 зм
3	Магический предмет, 16 уровня	9	4 000 зм или предмет искусства за 2 500 зм + предмет искусства за 1 500 зм или два предмета искусства по 1 500 зм + 1 000 зм
4	Магический предмет, 15 уровня	10	2 000 зм или два драгоценных камня по 1 000 зм или драгоценный камень за 1 000 зм + <i>зелье живучести</i>
5	12 000 зм или 120 пм или четыре предмета искусства по 2 500 зм + 2 000 зм		
6	10 000 зм или два драгоценных камня по 5 000 зм или предмет искусства за 7 500 зм + предмет искусства за 2 500 зм		



Отряд 15 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 50 000 зм
1 Магический предмет, 19 уровня	7 8 500 зм или предмет
2 Магический предмет, 18 уровня	искусства за 7 500 зм + 1 000
3 Магический предмет, 17 уровня	зм или предмет искусства
4 Магический предмет, 16 уровня	за 7 500 зм + драгоценный
5 14 000 зм или 140 пм или предмет искусства за 7 500 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + предмет искусства за 1 500 зм	8 8 500 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + предмет искусства за 2 500 зм + 1 000 зм или восемь драгоценных камней по 1 000 зм + 500 зм
6 12 000 зм или 120 пм или предмет искусства за 7 500 зм + 4 500 зм	9 5 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм или предмет искусства за 2 500 зм + предмет искусства за 1 500 зм + <i>зелье живучести</i>
	10 2 000 зм или два <i>зелья живучести</i> или два драгоценных камня по 1 000 зм

Отряд 16 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 90 000 зм
1 Магический предмет, 20 уровня	8 15 000 зм или предмет искусства за 7 500 зм +
2 Магический предмет, 19 уровня	драгоценный камень за 5 000
3 Магический предмет, 18 уровня	зм + два <i>зелья живучести</i> +
4 Магический предмет, 17 уровня	500 зм или четыре предмета
5 25 000 зм или 250 пм или пять драгоценных камней по 5 000 зм	искусства по 2 500 зм + драгоценный камень за 5 000 зм
6 22 000 зм или 220 пм или два предмета искусства по 7 500 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + 2 000 зм	9 8 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + предмет искусства за 2 500 зм + 500 зм или предмет искусства за 7 500 зм + 500 зм
7 15 000 зм или два предмета искусства по 7 500 зм или три драгоценных камня по 5 000 зм	10 5 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм или два предмета искусства по 1 500 зм + два <i>зелья живучести</i>

Отряд 17 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 130 000 зм
1 Магический предмет, 21 уровня	8 22 000 зм или два предмета искусства по 7 500 зм +
2 Магический предмет, 20 уровня	драгоценный камень за 5 000
3 Магический предмет, 19 уровня	зм + 2 000 зм или четыре
4 Магический предмет, 18 уровня	драгоценных камня по 5 000
5 36 000 зм или 360 пм или два предмета искусства по 15 000 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + <i>зелье живучести</i>	9 11 000 зм или два драгоценных камня по 5 000 зм + 1 000 зм или предмет искусства за 7 500 зм + два <i>зелья живучести</i> + 1 500 зм
6 33 000 зм или 330 пм или четыре предмета искусства по 7 500 зм + три драгоценных камня по 1 000 зм	10 6 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + 1 000 зм или четыре предмета искусства по 1 500 зм
7 22 000 зм или 220 пм или четыре драгоценных камня по 5 000 зм + два драгоценных камня по 1 000 зм	

Отряд 18 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 170 000 зм
1 Магический предмет, 22 уровня	8 29 000 зм или пять драгоценных камней по 5 000
2 Магический предмет, 21 уровня	зм + 4 000 зм или предмет искусства за 15 000 зм +
3 Магический предмет, 20 уровня	предмет искусства за 7 500
4 Магический предмет, 19 уровня	зм + три <i>зелья живучести</i> +
5 48 000 зм или 480 пм или три предмета искусства по 15 000 зм + предмет искусства за 2 500 зм + 500 зм	9 15 000 зм или три драгоценных камня по 5 000 зм или два предмета искусства по 7 500 зм
6 42 000 зм или 420 пм или два предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм + 2 000 зм	10 7 000 зм или драгоценный камень за 5 000 зм + два <i>зелья живучести</i> или семь драгоценных камней по 1 000 зм
7 29 000 зм или 290 пм или три предмета искусства по 7 500 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + предмет искусства за 1 500 зм	

Отряд 19 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 210 000 зм
1 Магический предмет, 23 уровня	8 35 000 зм или четыре предмета искусства по 7 500
2 Магический предмет, 22 уровня	зм + драгоценный камень за
3 Магический предмет, 21 уровня	5 000 зм или два предмета
4 Магический предмет, 20 уровня	искусства по 15 000 зм + три
5 60 000 зм или 600 пм или четыре предмета искусства по 15 000 зм	драгоценных камня по 1 000 зм + два <i>зелья живучести</i>
6 52 000 зм или 520 пм или три предмета искусства по 15 000 зм + семь драгоценных камней по 1 000 зм	9 18 000 зм или 15 000 зм + три <i>зелья живучести</i> или три драгоценных камня по 5 000 зм + три драгоценных камня по 1 000 зм
7 35 000 зм или 350 пм или семь драгоценных камней по 5 000 зм	10 10 000 зм или два драгоценных камня по 5 000 зм или предмет искусства за 7 500 зм + предмет искусства за 2 500 зм

Отряд 20 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 250 000 зм
1 Магический предмет, 24 уровня	8 42 000 зм или 400 пм + два
2 Магический предмет, 23 уровня	<i>зелья живучести</i> или восемь
3 Магический предмет, 22 уровня	драгоценных камней по 5 000
4 Магический предмет, 21 уровня	зм + два драгоценных камня по 1 000 зм
5 70 000 зм или 700 пм или 600 пм + два драгоценных камня по 5 000 зм	9 21 000 зм или 210 пм или четыре драгоценных камня по 5 000 зм + <i>зелье живучести</i>
6 61 000 зм или 610 пм или четыре предмета искусства по 15 000 зм + 1 000 зм	10 14 000 зм или два драгоценных камня по 5 000 зм + предмет искусства за 2 500 зм + 1 500 зм или предмет искусства за 7 500 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + <i>зелье живучести</i> + 500 зм
7 42 000 зм или 420 пм или два предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм + 2 000 зм	

Порции сокровищ эпического этапа

Отряд 21 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 4 500 пм
1 Магический предмет, 25 уровня	7 750 пм или пять предметов искусства по 15 000 зм или
2 Магический предмет, 24 уровня	700 пм + драгоценный камень за 5 000 зм
3 Магический предмет, 23 уровня	
4 Магический предмет, 22 уровня	8 750 пм или два <i>зелья восстановления</i> + предмет искусства за 50 000 зм +
5 1 250 пм или два <i>зелья восстановления</i> + предмет искусства за 50 000 зм + пять драгоценных камней по 5 000 зм или два предмета искусства по 50 000 зм + пять драгоценных камней по 5 000 зм	9 380 пм или два предмета искусства по 15 000 зм + драгоценный камень за 5 000 зм + три <i>зелья живучести</i> или пять предметов искусства по 7 500 зм + 500 зм
6 1 120 пм или 1 000 пм + два драгоценных камня по 5 000 зм + два <i>зелья живучести</i> или предмет искусства за 50 000 зм + четыре предмета искусства по 15 000 зм + 2 000 зм	10 250 пм или пять драгоценных камней по 5 000 зм или три предмета искусства по 7 500 зм + 2 500 зм

Отряд 22 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 6 500 пм
1 Магический предмет, 26 уровня	7 1 100 пм или 600 пм + два <i>зелья восстановления</i> или
2 Магический предмет, 25 уровня	два предмета искусства по 50 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм
3 Магический предмет, 24 уровня	8 1 100 пм или 500 пм + четыре предмета искусства по 15 000 зм или 600 пм + десять драгоценных камней по 5 000 зм
4 Магический предмет, 23 уровня	9 550 пм или <i>зелье восстановления</i> + шесть драгоценных камней по 5 000 зм или семь предметов искусства по 7 500 зм + 25 пм
5 1 800 пм или 1 500 пм + шесть драгоценных камней по 5 000 зм или три предмета искусства по 50 000 зм + два предмета искусства по 15 000 зм	10 350 пм или два предмета искусства по 15 000 зм + драгоценный камень за 5 000 зм или семь драгоценных камней по 5 000 зм
6 1 600 пм или 1 000 пм + четыре предмета искусства по 15 000 зм или три предмета искусства по 50 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм	

Отряд 23 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 8 500 пм
1 Магический предмет, 27 уровня	8 1 400 пм или 450 пм + предмет искусства за 50 000 зм + три предмета искусства по 15 000 зм или <i>зелье восстановления</i> + два предмета искусства по 50 000 зм + три драгоценных камня по 5 000 зм
2 Магический предмет, 26 уровня	9 700 пм или четыре предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм
3 Магический предмет, 25 уровня	10 500 пм или <i>зелье восстановления</i> + пять драгоценных камней по 5 000 зм или предмет искусства за 50 000 зм
4 Магический предмет, 24 уровня	
5 2 400 пм или 2 000 пм + два предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм	
6 2 100 пм или 1 600 пм + предмет искусства за 50 000 зм или два <i>зелья восстановления</i> + четыре предмета искусства по 15 000 зм	
7 1 400 пм или 1 000 пм + <i>зелье восстановления</i> + предмет искусства за 15 000 зм или два предмета искусства по 50 000 зм + два предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм	

Отряд 24 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 10 500 пм
1 Магический предмет, 28 уровня	8 1 750 пм или 1 500 пм + предмет искусства за 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм или 1 500 пм + <i>зелье восстановления</i>
2 Магический предмет, 27 уровня	9 900 пм или шесть предметов искусства по 50 000 зм
3 Магический предмет, 26 уровня	10 2 500 пм или 20 аб + <i>зелье восстановления</i> + пять драгоценных камней по 5 000 зм или 1 000 пм + три предмета искусства по 50 000 зм
4 Магический предмет, 25 уровня	
5 3 000 пм или <i>зелье жизни</i> + 20 аб или шесть предметов искусства по 50 000 зм	
6 2 500 пм или 20 аб + <i>зелье восстановления</i> + пять драгоценных камней по 5 000 зм или 1 000 пм + три предмета искусства по 50 000 зм	
7 1 750 пм или 1 000 пм + <i>зелье восстановления</i> + предмет искусства за 50 000 зм или 15 аб + пять драгоценных камней по 5 000 зм	

Отряд 25 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 12 500 пм
1 Магический предмет, 29 уровня	7 2 000 пм или 20 аб или 10 аб + четыре предмета искусства по 15 000 зм + восемь драгоценных камней по 5 000 зм
2 Магический предмет, 28 уровня	8 2 000 пм или 1 000 пм + два предмета искусства по 50 000 зм или четыре предмета искусства по 50 000 зм
3 Магический предмет, 27 уровня	9 1 000 пм или <i>зелье жизни</i> или двадцать драгоценных камней по 5 000 зм
4 Магический предмет, 26 уровня	10 800 пм или пять предметов искусства по 15 000 зм + драгоценный камень за 5 000 зм или предмет искусства за 50 000 зм + шесть драгоценных камней по 5 000 зм
5 3 500 пм или 20 аб + <i>зелье жизни</i> + предмет искусства за 50 000 зм или 30 аб + два <i>зелья восстановления</i>	
6 3 200 пм или 20 аб + два <i>зелья восстановления</i> + предмет искусства за 50 000 зм + 200 пм или 30 аб + четыре драгоценных камня по 5 000 зм	

Отряд 26 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 22 500 пм
1 Магический предмет, 30 уровня	7 3 750 пм или 20 аб + три <i>зелья восстановления</i> + два предмета искусства по 50 000 зм или 30 аб + предмет искусства за 50 000 зм + пять драгоценных камней по 5 000 зм
2 Магический предмет, 29 уровня	8 3 750 пм или 20 аб + 1 750 пм или <i>зелье жизни</i> + 2 750 пм
3 Магический предмет, 28 уровня	9 1 900 пм или три предмета искусства по 50 000 зм + 400 пм или 15 аб + 400 пм
4 Магический предмет, 27 уровня	10 1 250 пм или 10 аб + <i>зелье восстановления</i> или предмет искусства за 50 000 зм + пять предметов искусства по 15 000 зм
5 6 250 пм или 50 аб + 750 пм + предмет искусства за 50 000 зм или двенадцать предметов искусства по 50 000 зм + <i>зелье восстановления</i>	
6 5 600 пм или 40 аб + <i>зелье жизни</i> + два <i>зелья восстановления</i> + два драгоценных камня по 5 000 зм или 50 аб + предмет искусства за 50 000 зм + 1 000 пм	

Отряд 27 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 32 500 пм
1 Магический предмет, 30 уровня	8 5 500 пм или <i>зелье жизни</i> + тридцать предметов искусства по 15 000 зм или 50 аб + три предмета искусства по 15 000 зм + 500 пм
2 Магический предмет, 30 уровня	9 2 800 пм или 25 аб + 300 пм или 25 аб + <i>зелье восстановления</i> + драгоценный камень за 5 000 зм
3 Магический предмет, 29 уровня	10 1 700 пм или 15 аб + 200 пм или 10 аб + четыре предмета искусства по 15 000 зм + два драгоценных камня по 5 000 зм
4 Магический предмет, 28 уровня	
5 9 000 пм или 90 аб или 50 аб + <i>зелье жизни</i> + шесть предметов искусства по 50 000 зм	
6 8 000 пм или 80 аб или 75 аб + два <i>зелья восстановления</i>	
7 5 500 пм или 55 аб или 50 аб + 500 пм	

Отряд 28 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 42 500 пм
1 Магический предмет, 30 уровня	7 7 200 пм или 70 аб + 200 пм или 35 аб + шесть предметов искусства по 50 000 зм + 700 пм
2 Магический предмет, 30 уровня	8 7 200 пм или 50 аб + четыре предмета искусства по 50 000 зм + 200 пм или 60 аб + <i>зелье жизни</i> + 200 пм
3 Магический предмет, 30 уровня	9 3 600 пм или 35 аб + 100 пм или шесть предметов искусства по 50 000 зм + два <i>зелья восстановления</i> + 100 пм
4 Магический предмет, 29 уровня	10 2 500 пм или 25 аб или пять предметов искусства по 50 000 зм
5 12 000 пм или 120 аб или 60 аб + два <i>зелья жизни</i> + восемь предметов искусства по 50 000 зм	
6 10 000 пм или 100 аб или 50 аб + пять предметов искусства по 50 000 зм + 2 500 пм	

Отряд 29 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 52 500 пм
1 Магический предмет, 30 уровня	8 8 750 пм или 55 аб + два <i>зелья жизни</i> + 1 250 пм или 60 аб + два <i>зелья жизни</i> + 750 пм
2 Магический предмет, 30 уровня	9 4 500 пм или 45 аб или 30 аб + два предмета искусства по 50 000 зм + два <i>зелья восстановления</i>
3 Магический предмет, 30 уровня	10 2 500 пм или 25 аб или 15 аб + 1 000 пм
4 Магический предмет, 30 уровня	
5 15 000 пм или 150 аб или 100 аб + <i>зелье жизни</i> + шесть предметов искусства по 50 000 зм	
6 13 000 пм или 130 аб или 100 аб + 3 000 пм	
7 8 750 пм или 85 аб + 250 пм или 40 аб + два <i>зелья жизни</i> + три <i>зелья восстановления</i> + четыре предмета искусства по 50 000 зм	

Отряд 30 уровня	Сумма в денежном эквиваленте: 62 500 пм
1 Два магических предмета, 30 уровень	7 10 000 пм или 100 аб или 50 аб + четыре <i>зелья восстановления</i> + шесть предметов искусства по 50 000 зм + 1 000 пм
2 Магический предмет, 30 уровень	8 10 000 пм или 80 аб + 2 000 пм или 25 аб + десять предметов искусства по 50 000 зм + 2 500 пм
3 Магический предмет, 30 уровень	9 6 000 пм или 60 аб или 25 аб + пять предметов искусства по 50 000 зм + 1 000 пм
4 Магический предмет, 30 уровень	10 4 000 пм или 40 аб или два <i>зелья жизни</i> + четыре предмета искусства по 50 000 зм
5 17 500 пм или 175 аб или три <i>зелья жизни</i> + десять предметов искусства по 50 000 зм + 95 аб	
6 15 000 пм или 150 аб или 80 аб + два <i>зелья жизни</i> + десять предметов искусства по 50 000 зм	



КАМПАНИИ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ состоит из серии сцен, объединённых сценарием, а кампания — это сюжет, связывающий такие приключения воедино. Если вы решитесь создавать свою собственную кампанию, эта глава поможет вам.

В сущности, кампания — это рассказ о персонажах в вашей игре. Важно помнить следующее: приключения могут быть эпизодическими, и только персонажи будут объединять их. Однако эти же приключения можно объединить общей темой, создав сагу о великих достижениях персонажей в мире.

Вам может показаться, что планировать кампанию очень сложно, но не беспокойтесь — вам не нужно создавать всё до мелочей с самого начала. Вы можете начать с основы, проведя несколько приключений (опубликованных или самодельных), и уже потом создавать сюжетные линии. Уровень детализации тоже определяете вы сами.

Эта глава содержит следующие разделы:

- ♦ **Опубликованные кампании:** Обзор того, как опубликованные кампании могут дать вам опору и идеи для приключений.
- ♦ **Тема кампании:** Идеи по созданию кампании из приключений с общей связью.
- ♦ **Суперприключения:** Как создать кампанию, состоящую из одного большого приключения.
- ♦ **Сюжет кампании.** Советы по разработке кампании с известной концовкой и планирование того, как персонажи туда попадут.
- ♦ **Начало кампании.** Как начать? Начните с начала.
- ♦ **Проведение кампании.** Связывание воедино отдельных приключений.
- ♦ **Завершение кампании.** Как интересно закончить кампанию.





Вы не обязаны создавать кампанию с чистого листа. Есть уже опубликованные кампании, которые максимально облегчают начало игры и сам игровой процесс.

В 11 главе приводится небольшой пример такой кампании. Туда входит стартовая зона, короткое приключение и идеи с зацепками по дальнейшему развитию. Начав её, вы можете продолжить игру, используя другие опубликованные приключения (например, *Крепость Царства Теней*, *Лабиринт Громового Штиля* и *Пирамида Теней*) или истории, написанные собственноручно.

Готовые игровые миры, такие как *ЗАБЫТЫЕ ЦАРСТВА*, это несколько больше чем просто опубликованное приключение. Приключение можно играть сразу, с минимальной подготовкой или подстройкой под вашу группу, а в случае с кампанией вы получаете инструменты и идеи для создания своих приключений в этом игровом мире.

Книга *Руководство кампании по ЗАБЫТЫМ ЦАРСТВАМ* предоставляет стартовую зону — город Лаудвотер, наполненный интересными персонажами и сценами, но это ещё не всё. Этот город лежит в Серой Долине, одном из регионов этого хорошо описанного фэнтезийного мира. Игровой мир *ЗАБЫТЫЕ ЦАРСТВА* полон таинственных руин, злых заговоров и смертельно опасных угроз. Основываясь на этих деталях, вы можете создавать свои приключения, использовать приключения, опубликованные для этого мира, или вы можете обратиться ради вдохновения к многочисленным художественным книгам по *ЗАБЫТЫМ ЦАРСТВАМ*. *Руководство кампании* поможет вам объединить эти идеи с сюжетом, чтобы окружение кампании было правдоподобным. Игроки могут даже создать персонажей, специфичных для этого мира, используя правила из *Руководства игрока по ЗАБЫТЫМ ЦАРСТВАМ*. Всё, что вам нужно для многолетней кампании, уже есть в этих двух книгах.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Руководство игрока для опубликованной кампании предоставляет игрокам правила и предыстории, позволяющие создать правдоподобных для этого игрового мира персонажей. Вам нужно найти общие нити, связывающие персонажей с началом кампании. Например, в кампании по *ЗАБЫТЫМ ЦАРСТВАМ* один из игроков может быть героическим наследником из Серой Долины, воспитанным на рассказах родителей и приключениях прадедов. Другой может играть конным

варваром из Нарфелла, путешествующим по миру в поисках средства для спасения его родины из ледяной хватки зимы. Третий персонаж может быть рабом, бежавшим из Тэя, которого преследуют воспоминания о многолетнем служении в землях злых магов.

Даже с такими простейшими предысториями ваши игроки уже сделали за вас много работы. Прочитайте в *Руководстве кампании* про Тэй и Нарфелл и подумайте, что привело этих персонажей в Серую Долину или как они встретились. Вы также можете переложить ответственность на игроков: они могут играть персонажами с любыми предысториями, но у них должны быть серьёзная причина, по которой они оказались в стартовой зоне (а ещё это побудит игроков узнать больше о мире). Быть может, сбежавший раб слышал о предках героического наследника, выигравших в прошлом веке знаменитое сражение с Красными Волшебниками Тэя, и он пришёл его искать. В своих странствиях сбежавший раб мог встретиться с кочевым всадником, который и рассказал об этих легендарных личностях, а также посоветовал их найти. Как они отреагируют, когда узнают, что наследник великих героев в приключениях понимает не больше их самих? Так у вашей кампании будет отличное начало.

НАЧАЛО КАМПАНИИ

В *Руководстве кампании* игрового мира приводится материал, знакомящий вас и ваших игроков с этим миром. Вы можете начать прямо в указанной стартовой области, и книга предоставит несколько коротких приключений, а также несколько идей по дальнейшему развитию сюжета. Сыграв их, ищите подсказки, сценарии и прочие зацепки, способные заинтересовать вас и ваших игроков. Можно создать целую кампанию, используя идеи из интересных частей мира.

Можно поступить наоборот, и прочитав вначале *Руководство кампании*, найти интересные сюжетные элементы, которые и будут использованы в самом первом приключении. Чтобы кампании было куда развиваться, продумайте связи с большим миром — связи главного злодея приключения с большой злой организацией, или предзнаменование грядущих зловещих событий. Теперь вы готовы к следующим шагам.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Когда вводные приключения кампании будут близиться к концу, у вас уже должна быть идея о том, что будет происходить дальше. Может быть, вы проведёте потом другое опубликованное приключение, либо вы будете готовы написать приключение своими руками. В любом случае, вам надо придерживаться выбранной темы.

Тема кампании определяет чёткие рамки, и она не даёт мыслям игроков разбредаться (подробнее темы будут описаны в следующем разделе). Тема может быть про злодея, набирающего силы, про организацию, помогающую искателям приключений, или про великую угрозу, растущую вместе с ходом кампании. Одна тема может сопровождать всю кампанию от начала до самых эпических уровней, а может быть кратким событием, либо развивающимся, либо исчезающим со временем. Она может быть связанной с событиями в начале кампании, а может быть и не связанной с ними — со временем могут появляться новые темы и сюжеты.

Руководство кампании — это хранилище отличных идей, снабжённое инструментами для адаптации к вашей игре. Рекомендации из 6 главы помогут вам подогнать опубликованные приключения под ваш игровой мир и вашу кампанию. Предположим, что вы ведёте кампанию по *Забывшим Царствам*, которая вращается вокруг шейдов Нетерила. Вы можете с лёгкостью связать сюжет опубликованного приключения с большими амбициями шейдов, вне зависимости от географического местонахождения. Вы можете сделать главного злодея шейдом, а потом создать приключения, более связанные с этой таинственной организацией. В конечном счёте персонажи могут бросить вызов самим парящим городам Нетерила.

ДЕЛАЙТЕ СВОИМ

Даже при использовании опубликованного игрового мира помните: это *ваша кампания*. Ни одна книга не должна ограничивать вашу изобретательность. *Руководство кампании* это источник идей и инструментарий, вы не обязаны использовать материалы из него так, как они поданы. Вы можете и должны изменять вещи, которые вам не нравятся, вплетая элементы из других кампаний и приключений, и делая свой мир уникальным.

Изменение опубликованной кампании под свой вкус может быть сложным, если игровой мир знаком кому-то из ваших игроков. Вам стоит сразу сказать, что в вашей версии мира не всё обстоит так, как сказано в книге. В противном случае игра превратится в споры о мелочах, таких как могут ли последователи того или иного божества делать те или иные вещи. Это ваша игра, и игроки должны понимать, что все происходящие события зависят от вашего видения игрового мира.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Не бойтесь заимствовать идеи из книг, фильмов и других источников. Мастер должен развлекать, а не быть оригинальным.

— Эндрю Финч

Одним словом, используйте *Руководство кампании* по назначению, в качестве источника идей, а ваше воображение ничто не должно ограничивать. То, что вы изменяете опубликованную кампанию или перетаскиваете к себе понравившиеся элементы из других кампаний, это не страшно. Ваша кампания всегда остаётся только вашей.

ЗАИМСТВУЙТЕ

Даже если вы хотите создать свою собственную кампанию, вы не обязаны самостоятельно делать всю работу. Уже создано множество действительно интересных идей, и вы можете брать материалы из этой груды, делая свою игру красочнее и интереснее.

Быть может, вы хотите создать кампанию, связанную со стихиями, которая закончится схваткой с одним из предтеч. Вы можете взять для своего мира не только стихийную расу генази из *Руководства игрока по Забытым Царствам*, но и идеи из других источников. Мультипликационный сериал *Аватар: Последний маг воздуха* полон образов и идей, подходящих для сценариев со стихиями. Кампания *Аль-Куадим*, опубликованная в 1990-х годах, обыгрывает легенды «Тысяча и одной ночи» и использует эфритов с элементами. Что и как вы будете заимствовать, не имеет значения. Конечный продукт будет исключительно ваш, а игроки будут восторгаться его деталями.



ТЕМА КАМПАНИИ

Приключения зависят от места, в котором они происходят, а тема кампании задаёт тон всему сюжету. Серия бессвязных приключений, в которых персонажи переходят из одного подземелья в другое, разительно отличается от длительной борьбы с демонопоклонниками, которая закончится сражением с самим Демоническим Повелителем Нежити.

Здесь мы опишем вам самые распространённые темы кампаний, а также методику работы с ними.

СМЕНА ТЕМ

Вы не обязаны придерживаться одной и той же темы с первого до тридцатого уровня. Персонажи растут и изменяются, так что и изменяться должен и мир вокруг них. Вы можете придерживаться одной сюжетной линии, а через несколько уровней перейти на другую, либо же на разных уровнях вводить новые темы и тесно их переплести.

Переход с этапа на этап — это отличные точки для смены тем. Например, персонажи могут первые двадцать уровней бороться с храмами злых богов, а потом узнать о грядущем возвращении предтеч. На эпических уровнях им придётся объединиться с войсками богов (даже злых, бывших врагов), чтобы разбить предтеч.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Такая кампания напоминает телевизионный сериал. Каждый раз главные герои перемещаются в новое окружение (планета, дом с привидениями, историческая эпоха). Они решают проблему этого эпизода и готовятся к новым приключениям. В конце всё выглядит точно так же как в начале.

Такие кампании водить проще всего, потому что вам не придётся тратить время и усилия на создание приключений. В каждом сценарии будет свой главный злодей, не связанный с другими врагами. Мир D&D тёмный и полон угроз, поэтому у злодеев может не быть ничего общего.

ВЕЛИКАЯ МИССИЯ

Такая кампания совсем немного отличается от серии бессвязных приключений. Обычно миссию можно легко привязать к серии бессвязных приключений. Проще всего использовать исследование: персонажи, которых наняли для составления карты региона, континента или даже всего мира, встретят на своём пути много опасностей. Они могут искать древнюю столицу павшей империи, или пытаться вернуться домой, закончив военную службу в далёком краю.

Отличным источником миссий является религия. Например, персонажи могут быть пилигримами, идущими в святое место, или представителями священного ордена, защищающего цивилизацию от бед извне. В более воинственных орденах они могут быть воинами, искореняющими конкретную угрозу, такую как искажённые существа или демонопоклонники. Здесь главное создать сильную связь приключений.

ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Эпизодические стычки с одними и теми же противниками, как в случае, описанном выше, могут перейти в кампанию с главным злодеем, стоящим за всеми событиями. Персонажи могут начать карьеру, сражаясь с гоблинами и кобольдами, но потом они узнают, что это были слуги отродий. Дальнейшие приключения приведут их в кошмарные места, пропитанные влиянием Дальнего Предела, где их ждут сражения с аболетами и иллотидами, завершающиеся



эпическим столкновением с живодёром разума и его подручными мечекрылами. Главный злодей не обязательно был связан с первыми приключениями отряда, но через отродий должна прослеживаться прямая связь с ним.

Кампанию со злодеем можно создавать двумя способами: сверху вниз или снизу вверх. В первом случае вы выбираете эпического злодея для финального сражения (хоть самого Оркуса), а потом планируете приключения, которые приведут к нему с начала кампании. В случае с Оркусом, эти сцены будут связаны с куклами, демонами и нежитью. Во втором случае вы создаёте сцены, отталкиваясь от низкоуровневых чудовищ (таких как отродья), а затем переходите к приключениям с более сильными чудовищами.

Возвращающиеся злодеи и тайные слабости

Злодей в кампании может постоянно возвращаться и досажать персонажам. Для того чтобы финальное сражение стало действительно финальным, вы можете дать ему тайную слабость. Чтобы полностью уничтожить заклятого врага, персонажам придётся узнать про эту слабость и использовать это знание. Так финальное сражение не будет простым состязанием на то, кто дольше останется при хитах.

Например, у каждого лича есть филактерий, магическое вместилище его души. Персонажи, сразившие лича в бою, будут считать, что спасли мир, пока не узнают, что лич вернулся и строит свои козни дальше. Теперь им придётся искать филактерий, пробиваться мимо стражей и снова сражаться с личем, имея на руках филактерий. Уничтожение предмета может быть отдельным заданием, причём их будет подгонять время. Персонажам могут поручить выполнение особого ритуала или поиски и уничтожение места, где был создан филактерий. Такая тема может сопровождать кампанию до этапа совершенства.

Персонажи эпического уровня могут сталкиваться с чудовищами, обладающими огромной силой, такими как тараска, демонические повелители, божества и предтечи. Таких существ можно победить только с помощью особых ритуалов или предметов. Например, отряду могут поручить найти и собрать куски *Жезла Семи Частей*, чтобы у них хотя бы появился шанс уничтожить предтечу Королеву Хаоса. Даже обычные враги могут возвращаться снова и снова, если их защищает что-то, что должны найти и уничтожить персонажи. Злобный халиф может ритуалом изъять своё бьющееся сердце из груди и спрятать его в сундуке в центре песчаной бури. Проклятый барон может безостановочно возвращаться к жизни, пока не будет уничтожен ониксовый кристалл, хранящий часть его души.

Конечно, когда персонажи начнут искать способ окончательно расправиться со злодеем, их враг наверняка прознает об этом и попытается их остановить. Он будет готов к финальному сражению или, что более вероятно, пошлёт своих агентов или каким-то другим способом будет им мешать. Из этого вражеского ответа можно сделать полноценное приключение.

События мирового масштаба

Кампании с большим злодеем часто вращаются вокруг неких дьявольских планов, которые сулят миру большие изменения (почти всегда плохие), которые и должны прервать персонажи. Кризис в мире может наступить и без участия злодеев, и персонажам приходится предотвращать или хотя бы минимизировать последствия таких событий.

У таких кампаний есть конечный срок, который хоть и находится за многочисленными приключениями, но всё же чётко виден. Ужасные события обязательно произойдут, если персонажи не успеют вовремя. Возможно, Стихийный Хаос прорывается к ткани реальности, обрекая мир на распад, а персонажам придётся собрать разбросанные осколки божественной энергии, чтобы укрепить колонны мироздания. Или предтеча, заточённый в центре земли, пробивается на поверхность щупальцами искажающей энергии, создав таким образом подземелье, из которого выходят ужасные твари. Персонажи будут должны очистить это подземелье и отрезать связь с предтечей, пока твари не уничтожили остатки цивилизации. Угроза миру может быть обычной по характеру, но при этом не менее разрушительной — на закате империи на границах могут появиться полчища кровожадных орков, а саму империю могут разрушать упадок и разруха.

Сбывающееся пророчество

Такая кампания тоже использует события мирового масштаба, но представляет их в виде постепенно сбывающегося древнего пророчества. Некий злодей может ускорять наступление предсказанного рока, или наоборот, стремиться отвести предсказанное (например, пытается убить ребёнка, который должен будет потом его убить).

Красота хорошо созданного пророчества в его неоднозначности. Классические мифы полны примеров сложных толкований предсказанного. Так как всегда есть несколько вариантов толкования, то существуют и разные способы осуществления пророчества. Злодей может делать одно, а персонажи будут искать решение, спасающее мир.

БИТВА БОГОВ

Сражение между добром и злом часто является основой многих рассказов, мифов и кампаний. В конфликте между двумя богами или между группами богов с разным мировоззрением очень важно выбрать правильную сторону.

В кампании, основанной на битве богов, персонажи будут не просто бороться со злыми существами — они будут слугами добрых божеств, сражающимися со слугами злых богов. Они могут быть избранными воинами одного бога, такого как Бахамут, сражающимися с последователями Бейна. В таком сюжете враги приключения будут связаны с противоположным божеством, это будут жрецы Бейна, военачальники хобгоблинов, преданные повелителю завоеваний, и ангельские слуги самого бога. Бейн может желать украсть силу Бахамута, или завоевать Гору Селестия, на которой обитают Бахамут, Морадин и Корд. С другой стороны, сражение может начать Бахамут, желающий уничтожить своего древнего врага.

УГРОЗА ПРЕДТЕЧ

Сражение богов с предтечами, олицетворяющими хаос и стихийные силы, грозит миру ещё большими бедами, чем сражение между богами. Давным-давно боги и предтечи сражались за право владения вселенной, и победили боги. Выжившие предтечи всё ещё могут восстать, и они по-прежнему несут угрозу всему сущему, стремясь вернуть его в лоно Стихийного Хаоса.

На ранних этапах такой кампании персонажи могут сражаться с гоблинским культом, поклоняющимся малому огненному духу, а потом они узнают, что это всего лишь одно из проявлений безумия, охватившего весь мир. Повсюду будут возникать новые культы, посвящённые разрушительным стихийным силам, а также передающие силу заточённым предтечам, готовящим свой побег. В конечном счёте персонажи эпических уровней могут сражаться бок о бок с богами, противостоя их исконным врагам.

ПОДЖАНРЫ ФЭНТЕЗИ

DUNGEONS & DRAGONS — это фэнтезийная игра, но и фэнтези делится на много разновидностей. В книгах и фильмах можно встретить разные поджанры фэнтези. У вас будет страшная кампания, вдохновлённая трудами Г. Ф. Лавкрафта и Кларка Эштона Смита? Или это будет мир мускулистых варваров и проворных воров, навеянный книгами Роберта Е. Ховарда и Фрица Лейбера? D&D может воспроизводить и эти и многие другие жанры.

УЖАСЫ

За стенами замка плодятся вампиры. Некроманты в тёмных подземельях оживляют груды плоти. Дьяволы возвращают невинных, а где-то в ночи крадутся оборотни. Всё это элементы ужасов.

Если вы хотите основать кампанию на ужасах, то к вашим услугам есть много готового материала. В *Бестиарии* полно существ, идеально вписывающихся в сюжет о сверхъестественном ужасе. Однако самый важный элемент такой кампании не описан правилами. Вы сами должны создать атмосферу ужаса, тщательно подбирая описания всего, что происходит вокруг. Ваши игроки в этом тоже участвуют — они не должны противиться страху. Если вы захотите создать кампанию с ужасом или хотя бы одно жуткое приключение, вы должны заранее обсудить это с игроками, чтобы они были в курсе. Ужас может быть очень сильным, и кое-кто может принять его близко к сердцу, так что такая игра подойдёт не всем.

ИНТРИГИ

Продажный визирь планирует со старшей дочерью барона убийство её отца. Армия хобгоблинов посылает шпионов-доппельгангеров в город на разведку. На званом балу шпион, засланный в королевское окружение, встречается со своим нанимателем.

Политические интриги, шпионаж, саботаж и прочая деятельность, достойная рыцарей плаща и кинжала, прекрасно встраивается в любую уже идущую кампанию D&D. В такой игре персонажам придётся полагаться на тренированные навыки и заведённые контакты, а не на атакующие таланты и волшебное оружие. Отыгрыш роли и испытания навыков становятся важнее боевых сцен, и отряд может несколько сессий подряд не видеть никаких чудовищ.

И снова убедитесь, что игроки заранее знают о том, какую кампанию вы собираетесь вести. В противном случае игрок создаст дварфа паладина, сосредоточенного на защите, а на игре он поймёт, что не вписывается в группу полуэльфов дипломатов и тифлингов шпионов.

ДЕТЕКТИВ

Кто украл три легендарных магических меча и спрятал их в далёком подземелье, оставив после себя зашифрованные подсказки? Кто погрузил герцога в магический сон, и как его теперь разбудить? Кто убил главу гильдии, и как убийца попал в эту тщательно охраняемую комнату?

В детективе персонажи становятся следователями, вероятно, путешествующими из города в город, и решающими задачи, неподвластные местным властям. В такой кампании ценится не только боевая удача, но и умение разгадывать головоломки и решать проблемы.

Одна большая загадка может быть основой для всей кампании. Зачем кто-то убил наставника персонажей, вынудив их отправляться на поиски приключений? Кто в действительности руководит Культом Красной Руки? В этом случае персонажи должны находить подсказки к основной тайне очень редко, а другие приключения не должны пересекаться с этой темой. Если игра будет состоять из одних головоломок, то это будет очень скучно, так что не забывайте вставлять разнообразные сцены.

ЛИХИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Моряки с рапирами отражают атаку идущих на abordаж сахуагинов. В заброшенных руинах скрываются упыри, поджидающие охотников за сокровищами. Удалые плуты и обворожительные паладины распутывают дворцовые интриги и прыгают с балконов прямо в сёдла лошадей.

Кампания будет очень интересной, если она будет походить на лихие приключения пиратов и мушкетёров. Обычно персонажи будут проводить большую часть времени во дворцах, в городах и на борту суден, а не в подземельях, и важную роль будут играть социальные навыки (хотя не так явно как в кампании с интригами). И, тем не менее, герои будут попадать и в классические подземелья, например, в поисках потайных комнат злого герцога, они могут оказаться в канализации.

Тема лихих приключений немного не вписывается в средневековые классического D&D, так что вам, возможно, захочется совершить некие косметические изменения, особенно в том, что касается тяжёлых доспехов. Рапиры и акробатические трюки как-то не вяжутся с громадными тяжёлыми доспехами. Паладин, который обычно носит полные латы, будет вынужден одеть относительно лёгкий нагрудник. В этом случае стоит увеличить бонус нагрудника к доспеху, чтобы он был равен бонусу от лат в обычной кампании.

МЕЧ И МАГИЯ

Мрачный воитель разделявает верховного жреца бога змей на его же собственном алтаре. Хохочущий вор тратит награбленное добро на дешёвое вино в грязных тавернах. Отважные искатели приключений отправляются в неисследованные джунгли в поисках легендарного Города Золотых Масок.

Такая кампания близка к D&D старой школы, ибо такие традиции близки к корням игры. Здесь вас ждёт тёмный, заброшенный мир злых чародеев и упадочных городов, в котором главными героями правит жадность и эгоизм, а вовсе не забота у других. Волшебников и слугителей богов здесь гораздо меньше, чем персонажей, владеющих воинским искусством. В таком мире те, кто владеют магией, обычно олицетворяют упадок и разруху цивилизации.

ВОЙНА

К городу направляются войска хобгоблинов, а впереди идут чудища и великаны, готовые проломить стены и снести защитные валы. Над ордами варваров прячут драконы, распугивающие врагов, а яростные воины рекой льются по полям и лесам. Огненные архоны собираются под командованием эфритов, вознамерившихся напасть на астральные крепости.

Военные действия в фэнтезийном мире полны возможностей для приключений. Вот только военная кампания должна не описывать перемещения войск, а сосредотачиваться на героях, чьи действия способны изменить ход сражений. Их могут посылать на определённые задания: похищение волшебного знамени, усиливающего нежить, сбор подкреплений для снятия

осады, или нападение с фланга, ставящее целью уничтожение командира-демона. Отряд может помогать большим войскам, удерживая стратегическое место до прибытия подкреплений, убивая вражеских лазутчиков, и перехватывая поставки продовольствия. Боевые приключения могут перемежаться сбором информации и дипломатическими миссиями.

УСЯ

После внезапного исчезновения наставника его молодым ученикам придётся самим охотиться за ёни, держащим в страхе целую деревню. Герои, заслужившие славу и овладевшие боевыми искусствами, возвращаются домой, чтобы освободить свою деревню от злобного захватчика-хобгоблина. Ракшас из недалёкого монастыря совершает ритуал, пробуждающих злобных духов.

Китайские фильмы о боевых искусствах (и японское аниме) формируют специфическое фэнтези, но в D&D можно провести даже такую кампанию. Игроки могут описать внешность своих персонажей и своего снаряжения как угодно, а некоторым талантам придётся придумать другое описание, вписывающееся в окружающий мир. Например, когда персонаж использует таланты, позволяющие телепортироваться или совершать шаг на несколько клеток, он может совершать высоченные акробатические прыжки. Проверки лазания будут позволять не просто лазать по стенкам, но и прыгать по стенам и даже деревьям. Воины ошеломляют врагов, ударяя в определённые точки. Такое изменение талантов с описательной стороны не изменяет правил и делает тему реалистичнее.

ИЗМЕНЕНИЕ ТЕМ

Периодически всё должно меняться, чтобы игроки наслаждались разнообразными приключениями. Даже если вы ведёте кампанию с чётко выбранной темой, вы можете иногда её менять. Если в кампании изобилуют интриги, тайны и отыгрыш, то игрокам иногда будет хотеться и обычных сражений — и сюжет может постепенно переключиться на исследование подземелий. Если большая часть приключений проходит в исследовании подземелий, то иногда можно проводить и городские детективы (а разгаданные тайны могут опять вести в руины и подземелья). Если вы постоянно водите ужасы, то создайте злодея, обычного и даже глуповатого. Юмор способен разбавить любую кампанию D&D, хотя обычно этим занимаются сами игроки!

Убедитесь, что противники тоже разнообразны. Даже если вся ваша кампания посвящена вторжению хобгоблинов, ваши игроки устанут постоянно сражаться с ними. Хобгоблины прекрасно дрессируют зверей, так что можете разбавлять сражения обученными животными. Однако ещё лучше было бы отвлечься от хобгоблинов и ввести новую угрозу. Из-за холмов могут прийти гноллы, желающие воспользоваться хаосом войны и напасть на источники продовольствия. Теперь сражения будут происходить с совершенно другими гуманоидами.

СУПЕРПРИКЛЮЧЕНИЯ

Суперприключение — это разновидность короткой кампании. Фактически это просто одно большое приключение, происходящее в одном ограниченном окружении. Исследование этого места может потом стать частью большой кампании. Суперприключение объединяет лучшие черты короткой кампании и узкой темы. Вам не придётся связывать воедино небольшие приключения и объединять разных злодеев одним сюжетом. Финальное сражение ознаменует и завершение кампании — теперь можно начинать следующую!

Суперприключения выделяются следующими особенностями:

- ♦ Они ограничены одним окружением.
- ♦ Они часто позволяют нелинейное исследование.
- ♦ Они содержат разные задания и многочисленные вылазки.
- ♦ Они поощряют специализацию персонажей.

Все эти особенности рассмотрены ниже подробнее.

Одно окружение

Окружение для суперприключения должно быть большим и основательным, чтобы у персонажей было что исследовать на протяжении месяцев игры. Вы можете создать огромное многоэтажное подземелье, где каждый этаж опаснее предыдущего, или уединённое

местечко под открытым воздухом с небольшими разрозненными подземельями. Приключение может происходить в переходах Подземья, уводящих отряд всё глубже и глубже под землю.

Суперприключение требует от вас наиболее основательного окружения, с большой индивидуальностью и множеством интересных мест. Классические приключения такого рода происходили в развалинах Грейхок; замка Равенлофт и его таинственных окрестностях; Запретном Городе, расположенном в кратере и утопающем в джунглях; и Склепе Дроу, спрятанном под землёй. Вы и сами можете создавать такие места: Чернотопье, испарения болезней и безумия, окружающие спящего предтечу; или наполненный привидениями лес Гриммендип, поглотивший множество древних замков.

Создание суперприключения пойдёт проще, если вы разделите большое окружение на меньшие части. Так вашим игрокам и вам будет проще отслеживать, где они находятся и что делают. Подземелье подходит для этого идеально. Его многочисленные этажи соединяются лишь в нескольких местах, будь то лестницы или шахты, и у каждого этажа может быть своя индивидуальность. У большой местности, такой как Гриммендип, тоже может быть несколько частей с общими и разными особенностями (в случае с Гриммендипом общими будут кривые корни и душающие лианы этого леса).

ЗАРОЖДЕНИЕ СУПЕРПРИКЛЮЧЕНИЙ

Я считаю, что первым суперприключением был тоненький 28-страничный модуль под названием *Жители Запретного Города*, опубликованный корпорацией TSR в 1981 году, хотя тут скорее подходит термин «прототип суперприключений». Это была просто местность, готовая для исследований, объединённая с одним единственным заданием, едва использующим возможности такого окружения.

Персонажи в приключении должны были выследить товары, украденные из торгового каравана. Для этого им нужно было найти Запретный Город, способ пробраться внутрь, а потом выследить волшебника, поселившегося в этих руинах. Это было весьма прямолинейное задание, но исключительным его делало то, что выполнить его можно было несколькими способами. Именно это приключение открыло идею нелинейного исследования. Никакие коридоры не сдерживали перемещения персонажей. В кратер с Запретным Городом можно было попасть как минимум четырьмя способами, причём каждый был описан. Персонажи могли прийти в город любым способом, и потом свободно бродить по улицам.

В самом городе находилось три группировки чудовищ. Янь-ти впервые появились именно в этом приключении, и их сопровождали жаболюды и гуманоиды с таинственным наследием, называющие себя монгрелменами. Меж деревьев джунглей верхом на огромных осах летали длиннорукие лесные гуманоиды под названием таслой. Сражения с жаболюдами и таслой никак не приближали персонажей к сворованным товарам, но этим всё равно можно было заняться.

Заключительный раздел приключения тоже содержал интересное нововведение. В нём предполагались другие задания, способные завести персонажей в Запретный Город. Если бы в этом приключении было больше деталей, больше полноценных заданий и ещё несколько сотен страниц, то это было бы первое захватывающее суперприключение, выпущенное за четыре года до настоящего суперприключения *Храм Стихийного Зла*.

— Джеймс Уайетт

НЕЛИНЕЙНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Окружение суперприключения может позволять персонажам самим выбирать, какие области и в каком порядке исследовать, в зависимости от порученных им заданий. Это потребует от вас больше времени на подготовку, но зато игра для всех станет гораздо интереснее. Например, персонажи могут вначале изгнать дроу из Призрачной Башни, и только потом заняться разбойниками, поселившимися в руинах Дорбренской Крепости. Это два относительно маленьких и замкнутых места, а не полноценные приключения, поэтому вы можете держать на руках готовыми и то и другое.

Каждая отдельная область приключения должна содержать 8—10 сцен, чтобы персонажи могли получить уровень, пройдя все испытания. Однако если искатели приключений могут свободно разгуливать по разным местам, вам будет сложно определить заранее уровень сцен. К счастью, сложность сцен можно легко настраивать. Если персонажи получают несколько уровней, вы можете соответственно усилить уровень чудовищ, используя рекомендации из 10 главы, или добавить новых чудищ, чтобы сцена оставалась сложной.

Если персонажи покидают одну часть окружения и позже туда вновь возвращаются, это место может измениться. Такие детали делают окружение более живым и реалистичным. Чудовища, убитые отрядом, остаются (обычно) мёртвыми — местность не должна возвращаться к исходному состоянию. Однако даже повторное посещение может нести угрозу персонажам. Разумные обитатели, выжившие во время первого вторжения персонажей, будут реагировать, усиливая оборону или покидая это место. Опустевшее место могут занять другие существа, такие как хищники, постоянно ищущие себе логово и возможность поохотиться. Живое окружение поддерживает ценность повторной игры и помогает поддерживать интерес игроков.

Такое свободное окружение выглядит очень естественным, и оно противоположно рельсовости. Действия игроков будут действительно менять ход приключения. Здесь, правда, возможна одна проблема: отряд может бесцельно слоняться, не зная чем заняться, но и это можно предотвратить, если не скупиться на задания.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

Начать суперприключение можно как обычно, выдав персонажам 1—2 задания, ведущих туда. Во время приключения выдавайте новые задания, чтобы они перемещались с места на место. Они могут находить подсказки, направляющие их в другое место. Задания могут заводить отряд в подземелье, выводить их наружу и снова отправлять вниз, но уже с новой целью.

Имея на руках сразу несколько заданий, персонажи могут подумать и выбрать что-то одно. Это может быть более срочное или более интересное задание. Лучше выдать слишком много заданий, чем слишком мало, но в любом случае, придерживайтесь разумных границ. Задания могут быть основными или дополнительными, предназначенными для всей группы или одного индивидуума (в последнем случае отряд может знать, а может и не знать о существовании задания). Индивидуальные задания можно придумать в самом начале, основываясь на предыстории и мотивации каждого персонажа. Когда суперприключение начнётся, игроки могут даже сами предлагать новые задания.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обычно суперприключение сосредоточено на чём-то одном, например, на определённой местности или на одном виде врагов. Такая тема даёт игрокам возможность выбрать для персонажей особую специализацию, которую они в противном случае не стали бы брать. Например, игроки могут знать, что их персонажам на протяжении всей карьеры придётся сражаться с нежитью (или драконами или демонами или гноллами).

Опубликованные суперприключения часто содержат материал, позволяющий именно такую специализацию. При создании своего собственного суперприключения постарайтесь создать или позаимствовать элементы, позволяющие персонажам фокусироваться на том, что им придётся делать: особые черты, таланты, пути совершенства, магическое оружие и доспехи, и прочие вещи. Помните также, что получая уровень, персонажи могут использовать перетренировку, изменяя навыки так, как того требуют новые опасности.



СЮЖЕТ КАМПАНИИ

Тема, которую вы выбрали для кампании, формирует и её сюжет. Когда вы начинаете кампанию, у вас уже должны быть идеи о том, как она закончится, и как персонажи доходят до этого конца. Фактически, сюжет это то, чем персонажи занимаются во время кампании.

Помните — сюжет принадлежит им, а не вам и никому из мастерских персонажей вашего мира. Задача игроков раскрыть этот сюжет, развить своих персонажей и воплотить сюжет действиями своих персонажей. Если вы пишете роман, вы контролируете все действия главных героев, но создавая кампанию для D&D, дайте персонажам свободу воли и возможность совершать непредвиденные вещи.

Сюжет кампании всё равно во многом зависит и от вас. Вы предоставляете ситуации, окружение, предысторию, и задания, выдаваемые игрокам. Именно вы определяете то, как мир отвечает на их действия. Вы устанавливаете подмости, и уже на них разворачивается сюжет с написанными вами приключениями. Все советы по созданию приключений из 6 главы применимы и к созданию кампаний. Создавайте сильные зацепки и возможность принимать важные решения. Создавайте интересные и разнообразные испытания. Если персонажи пошли в абсолютно неожиданном направлении, попытайтесь вернуть их в сюжет игры, не используя «рельсы». Пусть завершение кампании будет эффективнее завершения всех отдельных приключений, и пусть игроки чувствуют, как их победа изменила мир.

Размышляя о сюжете кампании как о чём-то целом, задайте себе три вопроса:

- ♦ Как тема кампании влияет на сюжет?
- ♦ Какие значительные события происходили до начала кампании?
- ♦ Что будет происходить в кампании?

ТЕМА И СЮЖЕТ

Тема кампании должна намекать на сюжет, или хотя бы давать представление о том, как всё закончится. Вот советы о том, как создавать сюжет, используя темы, описанные выше в этой главе.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Эпизодической кампании не нужен сюжет, но это не значит, что его нельзя создать. Во время исследований персонажи могут находить общие элементы, связывающие подземелья воедино, в конечном счёте попадая в «Мать Всех Подземелий», фигурально или буквально говоря. Вы также можете постепенно изменять тему такой кампании, давая новое направление и захватывающую концовку.

ВЕЛИКАЯ МИССИЯ

В такой кампании сюжет зависит от целей персонажей. Как они достигают своих целей? Для одних миссий ответ дать просто, для других — сложно. Если персонажи пытаются исследовать континент, их сюжет не окончится, пока они не нанесут на карту каждый кусочек побережья, каждую реку и каждую горную гряду. Однако если их миссия состоит в искоренении зла, концовку придумать трудно. В этом случае попробуйте во время кампании изменить тему. Например, персонажи могут узнать о том, что их союзники тоже склонились на сторону зла, и их цель изменится — им придётся узнать, кто за всем этим стоит.

ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Такая кампания вращается вокруг попыток персонажей сорвать вражеские планы. Собственно это и будет сюжетом кампании. Обычно главный злодей использует планы мелких злодеев себе на благо. Заранее продумайте этих плохих парней и то, как их действия способствуют выполнению планов главного злодея. Знают ли они то, что играют на руку кому-то другому, или все они совместно стремятся к общей цели? Ответы будут направлять сюжет, в конечном счёте приводя к финальному сражению.

СОБЫТИЯ МИРОВОГО МАСШТАБА

Когда содрогнутся основы мира, решать проблемы придётся персонажам. Как выглядят эти великие события, и как персонажи будут влиять на них? Они будут предотвращать разрушение или изменение мира? Если да, то как? Возможно, они не в силах предотвратить бедствие, но от их действий зависят последствия катастрофы. Быть может, они не смогут остановить падение империи, но они могут отогнать с границ варваров орков, потом они уничтожат слабовольного императора и создадут республику (или новую империю, в которой сами станут правителями).

СБЫВАЮЩЕЕСЯ ПРОРОЧЕСТВО

В такой кампании сюжетом будет само пророчество. Каждый стих пророчества можно представить в виде пути: когда сбудется один, начнут сбываться и другие, и так друг за другом, в многочисленных интерпретациях. А что будет в конце? Пророчество сбудется или персонажи предотвратят катаклизм? Быть может, они отправятся в Яркий Град и убедят саму Йоун изменить пророчество. Если они не смогут сделать это, им придётся пробиваться с боем к ткацкому станку, где пряжа судеб сплетается в гобелен истории, чтобы перерезать нужные пряжи.

БИТВА БОГОВ

Такая кампания подразумевает всё усиливающиеся конфликты с услугами вражеского божества. В конце отряд может лично сразиться с божеством или им достанется просто важная роль в сражении многочисленных богов. Что бы вы не запланировали, сценарий должен подчёркивать важность персонажей — скучно сидеть и просто смотреть, как два божества вышибают друг из друга мозги. Быть может, Бейн захватил Бахамута в плен, и победить его теперь можно только объединившись в один аватар Бахамута, объединяющий все умения персонажей. Некоторые злые божества (такие как Тиамат, Торог и Зехир) вполне по зубам персонажам 30 уровня, и персонажи могут самостоятельно совершить эпическое сражение.

УГРОЗА ПРЕДТЕЧ

Когда на заре мира боги сражались с предтечами, они, фактически, были первыми искателями приключений, объединявшимися в отряды по 4—5 особей и выискивающими врагов. В кампании, связанной с возвращением предтеч, персонажи могут сражаться бок о бок с богами. Или же они могут пойти по стопам богов, сражаясь с предтечами на вершине своей карьеры, и получая таким образом заслуженное место среди богов.

СМЕНА ТЕМ

Если вы планируете менять темы кампании, то у вас уже есть мысли о сюжете. Какие события принесут эти изменения? Это последствия действий персонажей или результат влияния извне? Персонажи, выполняющие миссию по исследованию, могут в процессе приключений узнать об угрозе мирового масштаба, и они переключатся на решение новой проблемы. Отряд, вязавшийся в сражение между богами, может узнать об угрозе, исходящей от предтеч, и им придётся убедить враждующих божеств уладить разногласия, чтобы расправиться с новой угрозой (а что если во время финального сражения с предтечами одно божество ударит в спину другое?).

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ

Вам также нужно продумать события, которые привели мир в состояние, в котором он находится в начале кампании. Однако не переусердствуйте. Вам нужно лишь такое количество истории, которое нужно для постановки сюжета, придуманного вами.

Материал в базовых книгах D&D совершает несколько простых предположений. В далёком прошлом возвышались и рушились могучие империи: королевство драконорождённых Аркозия,

Баэл Турат тифлингов и эладринское Государство Королев-Близнецов. Совсем недавно почти весь мир принадлежал человеческой империей Нерат, объединявшей все цивилизованные расы, но рухнула и она. Если какие-то империи и остались, то они очень и очень далеко. Мир, в котором живут персонажи, это опасное место, где очаги цивилизации — лишь искорки света посреди глубокой тьмы.

Этот исторический набросок обеспечивает предысторию, в которой D&D имеет смысл. Почему ещё мир полон подземелий, в которых персонажи сражаются с чудовищами и ищут сокровища? Потому что древние империи оставили после себя руины и бесценные артефакты. Воцарившаяся тьма полна существ, основавших в руинах логова и стаскавших туда сокровища. Почему дварфы, тифлинги, эладрины и люди совместно отправляются в опасные походы? Потому что человеческая империя сплотила разные расы и в оставшихся поселениях они всё ещё живут плечом к плечу. А ещё угроза тьмы выгоняет народы из родовых владений — эльфы, например, бегут из горящих лесов в человеческие города.

Ни один из этих принципов не является неприкосновенным. Вы можете их менять, чтобы они подходили под вашу кампанию, или полностью заменять своими историческими событиями. От них хорошо отталкиваться, создавая свою собственную историю. Если вы меняете предложенную нами историю, то убедитесь, что сможете объяснить все предположения, существующие в вашей кампании.

НАБРОСОК КАМПАНИИ

Теперь, когда у вас есть мысли о том, как тема кампании будет формировать сюжет, и у вас есть историческая подоплёка, вы можете набросать основные события кампании. Это может быть очень грубый набросок, так как действия персонажей будут всё менять, а их действия ограничивать не стоит. Этот ваш набросок наверняка изменится, когда кампания стартует и начнёт заполняться деталями. Однако в любом случае вам нужно знать, что будет в конце кампании и как персонажи туда попадают. Когда они отклонятся от наброска (а они обязательно отклонятся) вам нужно знать, какими приключениями возвращать их на нужный путь.

Набросок можно сделать, поделив приключение на три этапа: героический, этап совершенства и эпический. В *Бестиарии* вы найдёте угрозы, которые встретятся персонажам на том или ином этапе. Так как для получения уровня нужно 8—10 сцен, этап будет состоять примерно из ста сцен или десяти коротких приключений. Например, на этапе совершенства много разных дроу — на этих уровнях персонажи могут спуститься в Подземье. Зная это, вы сможете создать приключения для приключений с 11 по 20 уровень.

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Начало кампании во многом похоже на начало приключения: нужно быстро начать действия, показать игрокам, что их ждут приключения, и отправляться на их поиски. Дайте игрокам достаточно информации, чтобы им хотелось каждую неделю приходить и смотреть, как будет развиваться сюжет.

Начните с малого

Вы продумали крупномасштабные тему и сюжет кампании. Теперь нужно создавать приключения и заполнять детали. Начните с малого. Пусть вас не пугает размер игрового мира — сосредоточьтесь на том, что находится близко. Вам не нужно прямо сейчас рисовать карту всего мира, потому что персонажи знают только город, в котором начинается игра, и, может быть, несколько ближайших подземелий. Если у вас есть идеи о том, что барон этого города воюет с соседним герцогством, или о том, что где-то в лесу поселились янь-ти, вам нужно это записать. Однако на данный момент достаточно того, что находится совсем близко.

Прежде всего убедитесь, что вы придумали для персонажей общее начало — они должны где-то собраться и доверить друг другу свои жизни. Это может быть деревня, в которой они выросли, или город, в котором все они собрались. Это может быть подземелье баронского замка, в котором их заперли за те или иные провинности.

Что бы вы ни выбрали, не переусердствуйте с деталями стартовой зоны. Вам не нужно расписывать каждый дом в деревне или придумывать названия для всех улиц в городе. Если персонажи начнут в казематах барона, вам придётся их детально описать — как-никак это место их первого приключения, но вам всё равно пока не нужно придумывать имена всем рыцарям барона. Набросайте простую карту, придумайте окружающие места и решите, с кем персонажи скорее всего будут взаимодействовать в самом начале кампании. Пока важно лишь представить, как это место вписывается в тему и сюжет, выбранные вами для кампании. Теперь можно создавать первое приключение!

Происхождение и предыстория персонажей

Определившись, где начнётся кампания, пусть игроки помогут создать историю, решив, как их персонажи здесь оказались.

У некоторых игроков могут быть проблемы с идеями — не все одинаково находчивы. Помогите им, задав несколько вопросов:

- ♦ Вы здесь родились и выросли? Если да, то где семья? Чем вы сейчас занимаетесь?
- ♦ Вы недавно сюда прибыли? Откуда? Зачем?
- ♦ Вы уже давно здесь живёте? Откуда вы пришли? Зачем вы пришли сюда и почему остались?

Это лучшая возможность для игроков поучаствовать в создании мира. Слушайте их идеи и соглашайтесь с ними как можно чаще. Например, даже если вы хотели, чтобы все персонажи выросли в начальном городе, пусть один из игроков будет гостем города или переселенцем, если его история звучит убедительно. Вы можете предлагать небольшие изменения в предысториях персонажей, чтобы они лучше вписывались в ваш мир или чтобы их история содержала первые нити сюжета кампании.

Информируйте игроков

Начав создавать идеи для кампании, вам нужно поведать игрокам самые основы. Можно в краткой форме записать всё это и выдать на руки каждому игроку. Текст может содержать следующее:

- ♦ Все запреты или новые варианты при создании персонажа, такие как новые или запрещённые расы.
- ♦ Вся информация о предыстории кампании, которую могут знать персонажи. От этого игроки задумаются о сюжете и теме кампании.
- ♦ Основная информация о начальной зоне — название города, важные места в нём и рядом с ним, видные МП, известные им, и, быть может, несколько слухов о надвигающейся беде.

Пусть записи будут интересными и короткими — максимум две страницы. Даже если на вас нашёл приступ креативности и вы сходу написали двадцать страниц отличной предыстории, приберегите их для приключений. Пусть игроки открывают её постепенно.

НАЧАЛО С ВЫСОКИМ УРОВНЕМ

Иногда персонажи начинают не с первого уровня. Может быть, вам нравятся игры этапа совершенства или эпического этапа. Может быть, вы хотите провести опубликованное приключение, требующее персонажей высокого уровня, или вы хотите столкнуть персонажей 30 уровня с Оркусом. Какая бы ни была причина, вам нужно создать персонажей с высоким уровнем. Это не намного сложнее создания персонажей 1 уровня.

Шаги для создания персонажа с уровнем выше 1-го почти те же, что описаны во 2 главе *Книги игрока*.

1. **Выберите расу.** Помните, что некоторые расовые особенности с уровнем улучшаются.
2. **Выберите класс.** Если уровень выше 10, выберите путь совершенства. После 20 уровня нужно выбрать эпическое предназначение.
3. **Определите значения характеристик.** Создайте значения для персонажа 1 уровня, примените расовые модификаторы. Затем увеличьте их, как показано в *Книге игрока* в таблице «продвижение персонажа», на 4, 8, 11, 14 и других уровнях (можно использовать таблицу с 187 страницы).
4. **Выберите навыки.** Убедитесь, что выполняются требования к навыкам для путей совершенства и эпического предназначения, если они есть.
5. **Выберите черты.** Обычно нет никакой разницы в том, на каком уровне была получена та или иная черта, потому что перетренировка позволяет менять черты как угодно. Однако отслеживайте черты этапа совершенства и эпического этапа. Например, у персонажа 14 уровня не может быть больше семи черт этапа совершенства (черты с 11, 12 и 14 уровня, а также вплоть до четырёх перетренированных черт).
6. **Выберите таланты.** Обычно вы знаете два неограниченных таланта своего класса; не забывайте увеличить урон на 21 уровне. В приведённой ниже таблице указывается количество и уровень талантов тех или иных категорий. Сумма талантов никогда не складывается. Таблица подразумевает, что на высоких уровнях вы заменяете самые слабые таланты, но при желании вы можете их оставить.
7. **Выберите снаряжение и магические предметы.** Для персонажей высокого уровня обычное снаряжение уже не так важно. Они могут выбрать любое обычное снаряжение из таблиц *Книги игрока*. Из магических предметов они могут взять один предмет с уровнем, равным их уровню, один предмет с уровнем + 1 и один предмет с уровнем - 1. Кроме того, они получают золотые монеты в количестве, равном стоимости магического предмета с уровнем, на 1 меньше их уровня. Эти деньги можно потратить на ритуалы, зелья, другие магические предметы или оставить на потом.

8. **Рассчитайте параметры.** Разобравшись с бонусами от черт, магических предметов, а также высокого уровня, рассчитайте хиты, Класс Доспеха, прочие защиты, инициативу, базовые бонусы атаки и урона, а также модификаторы навыков. Ниже приведена таблица для быстрого расчёта хитов в зависимости от класса.
9. **Детали отыгрыша.** Создайте детали персонажа, используя то, что предложено во 2 главе *Книги игрока*, или предложите свои идеи.

КЛАССОВЫЕ ТАЛАНТЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

Уровень класса	Таланты на сцену	Таланты на день	Таланты-приёмы
1	1	1	—
2	1	1	2
3	3, 1	1	2
4	3, 1	1	2
5	3, 1	5, 1	2
6	3, 1	5, 1	6, 2
7	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11	С, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12	С, 7, 3, 1	9, 5, 1	С, 10, 6, 2
13	С, 13, 7, 3	9, 5, 1	С, 10, 6, 2
14	С, 13, 7, 3	9, 5, 1	С, 10, 6, 2
15	С, 13, 7, 3	15, 9, 5	С, 10, 6, 2
16	С, 13, 7, 3	15, 9, 5	С, 16, 10, 6, 2
17	С, 17, 13, 7	15, 9, 5	С, 16, 10, 6, 2
18	С, 17, 13, 7	15, 9, 5	С, 16, 10, 6, 2
19	С, 17, 13, 7	19, 15, 9	С, 16, 10, 6, 2
20	С, 17, 13, 7	С, 19, 15, 9	С, 16, 10, 6, 2
21	С, 17, 13, 7	С, 19, 15, 9	С, 16, 10, 6, 2
22	С, 17, 13, 7	С, 19, 15, 9	С, 22, 16, 10, 6, 2
23	С, 23, 17, 13	С, 19, 15, 9	С, 22, 16, 10, 6, 2
24	С, 23, 17, 13	С, 19, 15, 9	С, 22, 16, 10, 6, 2
25	С, 23, 17, 13	С, 25, 19, 15	С, 22, 16, 10, 6, 2
26	С, 23, 17, 13	С, 25, 19, 15	Э, С, 22, 16, 10, 6, 2
27	С, 27, 23, 17	С, 25, 19, 15	Э, С, 22, 16, 10, 6, 2
28	С, 27, 23, 17	С, 25, 19, 15	Э, С, 22, 16, 10, 6, 2
29	С, 27, 23, 17	С, 29, 25, 19	Э, С, 22, 16, 10, 6, 2
30	С, 27, 23, 17	С, 29, 25, 19	Э, С, 22, 16, 10, 6, 2

С: Талант от пути совершенства.

Э: Талант от эпического предназначения.

БЫСТРЫЙ ПОДСЧЁТ ХИТОВ

Класс	Хиты
Военачальник	(уровень × 5) + 7 + значение Телосложения
Воин	(уровень × 6) + 9 + значение Телосложения
Волшебник	(уровень × 4) + 6 + значение Телосложения
Жрец	(уровень × 5) + 7 + значение Телосложения
Колдун	(уровень × 5) + 7 + значение Телосложения
Паладин	(уровень × 6) + 9 + значение Телосложения
Плут	(уровень × 5) + 7 + значение Телосложения
Следопыт	(уровень × 5) + 7 + значение Телосложения

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

Проведение кампании сводится к проведению серии приключений. В 6 главе приводится много советов о том, как сделать приключения интересными. Здесь вы узнаете, как сделать то же самое с кампанией.

Секрет хорошей кампании в том, как вы сплетаете приключения в большую историю, включая мелкие детали, создающие ощущение целостного и правдоподобного мира.

СВЯЗЫВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приключения, связанные непосредственно с сюжетом, описывают развитие кампании. В кампании «еженедельное подземелье» связь между приключениями не нужна, и даже в приключениях с жёсткой темой могут быть случайные приключения, никак не связанные с событиями сюжета. Однако сюжет, объединяющий все приключения воедино, позволит игрокам чувствовать настоящий прогресс, а не простое получение опыта.

Приключения можно связывать, используя общих врагов, родственные задания и события, связанные с сюжетом кампании. Приключения можно поделить на такие части, чтобы в каждой персонажи получали по 3—4 уровня. Их нужно не больше, чем требуется для получения 30 уровня. Персонажи могут большую часть карьеры сражаться с Девятью Жуткими Отпрысками, пробираясь по девяти разным подземельям, а потом они получают эпическое задание уничтожить их ужасного прародителя. Или они могут искать по руинам обломки *Жезла Семи Частей*, а потом уже сражаться с предтечей Королева Хаоса.

ЗАЦЕПКИ СЮЖЕТА

Кампанию можно сделать похожей на повесть с многочисленными главами, помещая семя следующего приключения в конце предыдущего. Такая техника естественно и гладко поведёт персонажей по нужному руслу. Вы не обязаны делать это постоянно — у отряда могут быть и промежутки бездействия. Однако если у вас появится возможность ввести нужные элементы, вы эффективно зацепите игроков и их персонажей.

Если вы правильно подготовили зацепку в конце текущего приключения, то персонажи последуют именно по этому пути. Персонажи могут испить из волшебного фонтана, и они получат таинственное видение, предсказывающее следующий эпизод. Они могут найти зашифрованную карту или причудливую реликвию, которая указывает на следующее задание. Мастерский персонаж может предупредить персонажей о неминуемой опасности или предложить им помощь.

Однако будьте осторожны, и не отрывайте персонажей от других возможных приключений. Для того чтобы научиться создавать эффективные зацепки, придётся поэкспериментировать. Зацепка должна быть побуждающей, но не настолько, чтобы персонажи бросили ради неё все текущие дела. Она должна поощрять завершение текущего приключения, возможно, требуя выполнения особой задачи. Так им заранее станет интересно, но и к следующему приключению они не перейдут, пока не закончат текущее. Им могут понадобиться все части карты, ведущей в следующее подземелье. Они могут найти полную карту, но расшифровку получают только расправившись со злодеем.

Чтобы не сбить игроков с истинного пути, берегите зацепки до самого конца приключения. На злодея может быть надета странная реликвия, рассказывающая персонажам о его истории, или отряд может найти письмо, доказывающее, что он работал на кого-то другого.

ИСТОРИЯ И ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Предысторию можно хорошо использовать, связывая её с развивающимися событиями. Узнавая факты, можно получать связь приключений. Например, главным злодеем может быть невероятно сильное искажённое существо, много веков назад заточённое под землёй. По ходу приключений персонажи будут сражаться с многочисленными искажёнными существами, понемногу изучая этих странных тварей. Небольшие предзнаменования будут намекать на то, чем закончится сюжет — огромный искажённый зверь вырвется на свободу. Примерами таких элементов могут быть руины древнего храма, посвящённого этому существу, описание разрушений, которые он в своё время вызывал, копии ритуалов, созданных для его ослепления и заточения, а также намёки на местонахождение тюрьмы.

Предзнаменования не обязаны быть связанными с историей. Если отряд часто сражается с демонами и нежитью, то игроки и так поймут, что кампания закончится сражением с Оркусом. Грядущие события можно описывать стихами оракулов. Не будьте слишком прямолинейны, но и излишнего тумана нагонять не надо. Хорошее пророчество подобно загадке, которая поможет персонажам всё понять и разобраться с ключевыми событиями, когда они произойдут (советы по созданию загадок есть на 83 странице).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Детали важны. Игрокам будет проще представить, что персонажи живут по-настоящему, если мир будет правдоподобным. Если персонажи часто посещают одну и ту же таверну, то обстановка и персонал не могут при следующем посещении резко поменяться. Постоянство делает мир реалистичным.

С другой стороны, мир должен постоянно отвечать на действия персонажей. Если они убили чудовище, его труп будет долго лежать на одном и том же месте; если они забрали сокровище из комнаты, оно не появится там вновь при следующем посещении. Если дверь оставили открытой, то она останется открытой, если только кто-нибудь её не закроет. Если вы тщательно описываете детали, то игроки обратят внимание, если что-то пошло не так как они ожидали.

Память может подвести в любой момент, так что такие детали стоит отслеживать. Проще всего прямо на карте писать, какие двери открыты, какие ловушки обезврежены и прочие подобные вещи. События, выходящие за рамки одного приключения, стоит записывать. Записывать можно в записную книжку или электронный файл, ибо такие записи легко упорядочивать.

Вы можете записывать следующие элементы:

- ♦ **Журнал кампании:** Это записи о теме и сюжете кампании, а также наброски следующих приключений. Обновляйте эти наброски по мере развития кампании, добавляя новые идеи.
- ♦ **Раздаточные материалы:** Храните копии того, что вы выдаёте игрокам на руки (страница 25). Время от времени их можно пересматривать, вспоминая основные события кампании и добавляя новые подсказки.
- ♦ **Журнал приключений:** Это краткие описания каждого приключения, помогающие отслеживать разворачивающийся сюжет кампании. Вы можете показывать игрокам этот журнал, или его отредактированную версию, лишённую ваших заметок и тайн. Игроки и сами могут вести записи приключений, которые будете читать вы.
- ♦ **Инструментарий:** Здесь можно вести записи о том, как вы создавали или изменяли чудовищ, создавали мастерских персонажей, уникальные ловушки, опасности, магические предметы или артефакты или как создавать случайные подземелья или сцены (в 10 главе приводится много информации на эту тему). Так вам не придётся повторять уже совершённую работу, ибо к таким записям потом можно неоднократно обращаться.
- ♦ **Заметки о МП:** Записывайте характеристики и заметки по отыгрышу всех мастерских персонажей, с которыми персонажи могут столкнуться чаще одного раза. Записывайте здесь

пометки о разных голосах трактирщиков, а также их имена, название таверны, имена других слуг и при желании даже то, что находится в меню. Отмечайте, где и как персонажи встретили ваших МП, и делайте пометки об их взаимоотношениях.

- ♦ **Заметки о персонажах:** Записывайте класс и уровень персонажей, их цели и предыстории, все их индивидуальные задания, желаемые ими магические предметы и прочие детали, важные для планирования. Вы можете даже хранить копии их листов персонажей, особенно если они есть в электронном виде. Можно записывать и информацию об игроках — их мотивации и стиль игры, сцены, которые им нравятся и их любимая начинка для пиццы.

- ♦ **Календарь кампании:** Ваш мир будет более реалистичным для игроков, если их персонажи будут видеть ход времени. Здесь вы можете записывать смены времён года и основные праздники, а также отслеживать важные события, влияющие на сюжет.



ЭТАПЫ ИГРЫ

Силы персонажей растут, изменяется стиль игры, значит должна изменяться и кампания. С каждым уровнем персонажи получают доступ к новым талантам и необычным способностям, которых у них раньше не было. На новых этапах игры таланты и умения путей совершенства и эпических предназначений могут значительно менять ход игры. На высоких уровнях появляются и новые ритуалы, сильно меняющие ответы персонажей на события вне сражений.

По ходу кампании ваш сюжет и сцены должны принимать во внимание разные этапы игры.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ЭТАП

Даже на 1 уровне персонажи — это герои, выделяющиеся из обычных людей характеристиками, навыками и намёками на великую судьбу, ждущую их.

В начале своей карьеры персонажи полагаются на свои собственные характеристики и таланты, и они носят обычное снаряжение. Однако они быстро находят магическое снаряжение и могут заполнить все ячейки для предметов к 10 уровню. В бою они могут совершать большие прыжки или быстро лазать, но они всё ещё прикованы к земле и не могут становиться невидимками. Так как они восстанавливают потерянные хиты исцелениями, они совершают продолжительный отдых, когда исцеления кончаются. Однако в конце этапа даже смерть перестаёт быть непреодолимым препятствием, так как появляется ритуал Оживление Мёртвых.

От действий героев может зависеть судьба деревушки и, конечно же, жизни самих героев. Герои бродят по опасным землям и исследуют склепы с призраками, а сражения происходят с дикими орками, свирепыми волками, огромными пауками, злыми служителями богов, кровожадными упырями и наёмными убийцами шадар-кай. Если они встретят дракона, то это будет молодая особь, всё ещё ищущая себе логово и не устроившаяся пока в мире — другими словами, дракон будет похож на них самих.

ЭТАП СОВЕРШЕНСТВА

С 11 уровня персонажи станут выдающимися примерами храбрости и решительности — истинным совершенством, выделяющимся из общей массы.

Искатели приключений этапа совершенства становятся гораздо многостороннее, и для каждой задачи у них найдётся нужный инструмент. Они могут тратить единицы действия, чтобы производить дополнительные эффекты, и они могут использовать волшебные кольца и даже восстанавливать некоторые

потраченные таланты. В бою они могут перелетать и телепортироваться на небольшие расстояния, так что труднопроходимая местность станет менее важной, и они могут становиться невидимыми и они получают устойчивость к некоторым видам урона. Они также получают способы восстановления хитов без траты исцелений, включая регенерацию, так что они смогут проходить больше сцен без продолжительного отдыха. С другой стороны, чудовища на этом этапе тоже получают новые способности, включая полёт, сопротивляемость урону и слепое зрение.

Ритуалы на этапе совершенства позволяют собирать информацию и преодолевать препятствия. Ритуалы-предсказания, такие как Совет Оракула, предоставляют доступ к неизвестной информации, а Просмотр Предмета может сорвать покровы с некоторых тайн. Ритуалы исследования, такие как Стенопроход и Теневая Прогулка, позволяют отряду проходить через препятствия и быстро путешествовать на большие расстояния.

От заданий и действий персонажей будут зависеть судьбы стран или даже всего мира. Искатели приключений на этом этапе исследуют не отмеченные на карте области и спускаются во все забытые подземелья, где сражаются с дикими великанами, яростными гидрами, бесстрашными големами, злыми янь-ти, кровожадными вампирами, коварными живодёрами разума и наёмными убийцами дроу. Они могут встретить мощного взрослого дракона, основавшего логово и получившего своё место в мире.

ЭПИЧЕСКИЙ ЭТАП

В районе 21 уровня персонажи получают супергероические способности, а их деяния и приключения достойны легенд. Обычные люди даже представить такие умения могут с трудом.

Эпические искатели приключений могут ещё лучше восстанавливать потраченные таланты, ещё лучше лечиться без исцелений, и у них будет больше талантов из магических предметов и эпических предназначений. В бою они легко могут летать и телепортироваться, а также очень ловко прыгать и лазить. Местность становится гораздо менее важной, если только она не блокирует необычные виды перемещения. Невидимость становится обыденной вещью. Такие персонажи могут проходить очень много сцен без отдыха, и даже могут воскресать из мёртвых прямо посреди боя. Кроме того, эпические предназначения вносят в правила огромные по важности изменения.

На эпическом этапе среди ритуалов появляются новые виды ворожбы, дающие возможность издалека шпионить за существами. Эпические персонажи могут использовать Истинный Портал, чтобы мгновенно переноситься по миру.

У эпических приключений есть далеко идущие последствия, от которых зависят судьбы миллионов существ, как в мире природы, так и за его пределами. Эпические персонажи путешествуют в другие миры и исследуют доселе невиданные места, где сражаются с дикими демонами балорами, предвестниками, такими как яростная тараска, живодёрами разума, ужасными архидьяволами, кровожадными личами и даже самими богами. Встреченные драконы будут древними вирмами с всесокрушающей силой, которые даже во сне несут угрозу целому королевству, а проснувшись, могут сокрушить всю реальность.

БЕССМЕРТИЕ

Эпическое предназначение персонажа описывает, как он в конечном счёте покидает этот мир. История этого героя приходит к концу, хотя его действия произвели в мире невероятные изменения. Все эпические предназначения, описанные в *Книге игрока*, предлагают способ, которым персонаж может достичь бессмертия. Вы совместно с игроками определяете, как их персонажи получают бессмертие.

Последнее задание вашей кампании должно быть эффектной кульминацией. После последней сцены последнего приключения персонажи получают своё предначертанное бессмертие — «и жили они с тех пор долго и счастливо». Вы можете поднять их до этого состояния сразу после победы над врагом, или немного погодя, когда все отложенные дела будут окончены, и персонажи со всеми попрощаются.

Если вы до сих пор не определились с концовкой кампании, то эпические предназначения персонажей помогут вам задать направление оставшихся десяти уровней. Все индивидуальные задания должны быть очень важными, чтобы отряд достиг бессмертия сразу по выполнении предназначений всех его членов.

Персонажи эпического уровня не обязаны покидать игру. Если вы хотите, можете продолжать кампанию сколь угодно долго с персонажами 30 уровня, ставя перед ними проблемы, достойные богов. Однако в какой-то момент ваша кампания всё равно закончится — и лучше сделать это после выполнения величайшего задания, чем позволить игре выдохнуться и сойти на нет.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Заканчивайте кампанию громогласно. Так же как и концовка приключения, концовка кампании должна связать воедино начало и середину. Создайте захватывающие и убедительные заключения для темы и сюжета.

Если кампания была про главного злодея, то кульминацией станет сражение с ним. Если миру угрожала другая опасность, то персонажи должны её остановить (либо, если это не в их силах, то совершить драматические действия, облегчающие участь мира). Отряд с великой миссией должен выполнить задание, а пророчество должно сбыться или наоборот, не сбыться. Даже если ваша кампания построена на простом исследовании, персонажи не успокоятся нанесением на карту последних штрихов. Им нужно последнее приключение, делающее осмысленным это долгое задание и очень важным этот последний штрих на карте.

Вы не обязаны вести кампанию до 30 уровня. Конец на 10 или 20 уровне может быть таким же удовлетворительным. В любом случае, сюжет подойдёт к концу там, где вы дадите ему завершиться. Если вы видите, что конец близок, а персонажи близки к 10, 20 или 30 уровню, попробуйте растянуть последние приключения, чтобы в конце они получили долгожданный уровень.

Убедитесь, что вы оставили в конце кампании место и время на завершение персонажами личных дел. Их собственные истории тоже должны оканчиваться так, чтобы все были рады. В идеале попробуйте связать все индивидуальные цели персонажей с общей целью последнего приключения. Если не получится, дайте им шанс закончить свои задания перед самым концом.

Когда одна кампания окончится, может начаться новая. Если в новую кампанию будут играть те же игроки, они будут рады, если действия их предыдущих персонажей лягут в основы легенд и окажут большое влияние на мир. Пусть новые персонажи увидят, как изменился мир благодаря предыдущим героям. Однако в новой кампании будет новый сюжет и новые главные герои. Они не обязаны разделять точки зрения героев прошлого.

КОММЕНТАРИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Знайте, где должна закончиться кампания. Не бойтесь окончить её в тот момент, когда достигнете этого места.

— Эндрю Финч

Мир

ВЫ НЕ НАЙДЁТЕ КАРТУ мира ни в одной из базовых книг D&D. У «мира», в котором происходит игра D&D, нет карты, пока вы сами её не создадите. Да и вам нет большой нужды её создавать. Карта нужна только тогда, когда персонаж ищет на ней определённое место.

В базовых книгах приводятся лишь предположения о мире, в котором проходят приключения. Эта глава описывает их, а также рассматривает варианты изменения. В конце концов, игровой мир вашей кампании — это ваш мир, все детали изменяете или создаёте с чистого листа именно вы. И вовсе не об этих деталях нужно заботиться в начале своей карьеры в качестве Мастера.

Эта глава включает следующие разделы:

- ♦ **Мир D&D:** Вся игра построена вокруг базовых предположений, но детали всегда остаются за вами, да и предположения можно менять.
- ♦ **Цивилизация:** Цивилизованные части мира — это крошечные островки света во тьме, и они могут быть как безопасным убежищем, так и местом, где происходят захватывающие приключения. Этот раздел описывает, как создавать поселения для самых разнообразных целей.
- ♦ **Дикая местность:** Большая часть мира это совершенно дикая местность, опасная не только из-за чудовищ и разбойников. Вдалеке от цивилизации к неприятностям добавляются эффекты погоды и суровая окружающая среда.
- ♦ **Планы:** За пределами мира природы находится множество испытаний и великих наград для храбрых искателей приключений.
- ♦ **Боги:** В *Книге игрока* описывается пантеон богов D&D. В этом разделе приводится дополнительная информация о сущности этих богов, а также подробности о злых богах, чьи слуги могут противостоять персонажам.
- ♦ **Артефакты:** Артефакты, мощные магические предметы со своими собственными правилами, станут захватывающим дополнением к кампании любого уровня.
- ♦ **Языки:** В этом разделе вы найдёте дополнительную информацию о языках и письменности в мире D&D и том, как их использовать во время игры.





Правила и сюжетные элементы D&D построены вокруг базовых предположений, сделанных для мира. Вот самые важные из них:

Мир — это фантастическое место. Здесь есть магия, слуги богов владеют духовными силами, а огненные великаны строят крепости в действующих вулканах. Мир может быть основан на реальности, но всё равно это смесь физических законов реального мира с культурой, историей и большой долей фэнтези. Для игры не важно, кем были настоящие паладины; важно то, кем паладины являются в фэнтезийном мире.

Мир стар. Империи возвышались и рушились, и практически нет мест, не затронутых их былым величием. Разруха, время и силы природы в конечном счёте взяли своё, и мир D&D теперь полон мест, полных приключений и тайн. Древние цивилизации и их знания ещё живут в легендах, магических предметах и развалинах, но хаос и тьма поглощают за империями все останки. Каждое новое государство должно с боем создавать себе место под солнцем, а не использовать достижения предыдущих цивилизаций.

Мир таинственен. Области дикой, никем не управляемой природы покрывают большую часть мира. В этой тьме разбросаны города-государства разных рас, сдерживающие наступление разрухи. Среди этих поселений есть «островки света», в которых искателям приключений не придётся враждовать с обитателями, но многие из них очень и очень опасны. Ни одна из рас не правит миром, и больших королевств очень мало. Существа хорошо знают только небольшую область вокруг того места где они живут, а о других местах слышат только от торговцев и путешественников. И уж считанные единицы знают о том, что находится под горами и в глубине лесов.

Чудовища повсюду. Чудовища так же естественны как медведи и лошади на Земле, и они заполняют как обитаемые регионы, так и глухие, всеми позаброшенные места. Всадники на грифонах патрулируют небо над городами dwarфов, прирученные чудовища тащат за собой тяжёлые повозки с товарами, в сотне миль от человеческого королевства раскинулась империя янь-ти, а рядом с крупным городом в горах в любой момент может прийти отряд ледяных архонов из Стихийного Хаоса.

Искатели приключений исключительны. Персонажи игроков — это исследователи, первооткрыватели, новаторы, искатели острых ощущений и герои мира D&D. Несмотря на то, что у мастерских персонажей могут быть классы и таланты, они не всегда прогрессируют как ИП, и у них другое предназначение. Не все получают уровни как ИП. МП

может быть ветераном многочисленных сражений и при этом всё равно быть воином 3 уровня; а армия эльфов и вовсе состоит из солдат, а не воинов.

Цивилизованные расы держатся вместе. Расы из *Книги игрока* сблизились во время расцвета последней великой империи (основанной людьми). Это и спасло цивилизацию от распада, а гоблины, орки, гноллы и кобольды, а также многие другие расы из *Бестиария* никогда не были частью человеческой империи. У некоторых из них (например, у воинственных хобгоблинов) есть города, организованные сообщества и даже свои королевства. Это острова цивилизации в дикой местности, но отнюдь не «островки света».

Магия не обыденна, но естественна. Ни у кого нет суеверий насчёт магии, но и сама магия не является чем-то будничным. Тех, кто использует магию, меньше чем тех, кто доверяет лишь клинку. Жители каждый день видят проявления магии, хотя бы незначительные — невероятные чудовища, молитвы, на которое отвечает божество, маги, летающие на грифонах. Ну а мощных магов и вовсе не всегда можно найти.

Мир сформирован богами и предтечами. Предтечи, стихийные существа с невероятной силой, сформировали мир из Стихийного Хаоса. Боги же дали ему стабильность и постоянство, и развязали войну с предтечами за власть над этим прекрасным творением. Победу одержали боги, а предтечи спят в удалённых уголках Стихийного Хаоса, бьются в ярости в потайных тюрьмах или безжизненно плывут по течению Астрального Моря.

Боги далеки. Боги есть, хотя многие из них держатся на расстоянии и не вмешиваются в ежедневные события мира. От лица богов в мире действуют их экзархи, а также ангелы, выполняющие задания, угодные их богам. Боги невероятно сильны по сравнению со смертными и чудовищами, но они не всеведущи и не всемогущи. Они предоставляют доступ к духовному источнику силы жрецов, паладинов и других последователей, использующих молитвы, а их слуги молятся им, в надежде на то, что боги или экзархи услышат и благословят их.

ЭТО ВАШ МИР

Мы только что описали основы, предполагаемые для мира D&D. Однако даже в этих границах для вас остаётся много пространства для заполнения деталями. В каждом опубликованном игровом мире есть свои отличия, которые либо совпадают с приведёнными предположениями, либо не совпадают с ними, но зато получается множество разнообразных миров. Вы можете делать то же самое, чтобы получить свой, действительно уникальный мир.

ДЕТАЛИ

Там, где базовые книги по D&D описывают мир, используются названия, иллюстрирующие основные предположения — империя тифлингов называется Баэл Турат, а один из артефактов называется *Неуязвимым Одеянием Арнда*. Вы можете менять такие названия точно так же, как меняете имена в опубликованных приключениях, чтобы они подходили под вашу кампанию. Например, вы можете решить, что культура тифлингов в вашем мире напоминала средневековую Русь, и их империя называлась Переволочна. А *Неуязвимое Одевание* могло принадлежать народному герою по имени Аль-Рашид.

На ваше усмотрение оставлены не только такие мелкие детали. Даже если вы начнёте кампанию в Фолкресте, и персонажи отправятся в Зимнюю Гавань или Хаммерфэст, персонажи довольно быстро дойдут до края карты из 11 главы и начнут исследовать земли, созданные уже вами.

Если вы примете базовые предположения, то легко сможете набросать мир за пределами начальной области. Цивилизованные земли разделены огромными участками дикой местности. К югу от Фолкреста персонажи могут пройти через лес по старой заросшей дороге, ведущей до города-государства Айронвуд. Вдоль этой дороги вы можете разбросать приключения, которые в конечном счёте приведут в большое заселённое гноллами подземелье.

Вы можете создать примерную карту целого континента хоть в самом начале кампании. Конечно, вы не обязаны это делать, но если всё же будете рисовать, делайте именно грубую карту. По ходу кампании вам придётся рисовать определённые области в определённых местах, а сюжет кампании может вынудить вас рисовать такие детали на карте, о которых вы и не думали в начале кампании. Так же как и в случае с приключениями, не увлекайтесь чрезмерно подготовкой к кампании. Даже в опубликованных кампаниях карты областей и континентов не расписывают каждый квадратный километр. Вы можете и должны спокойно вносить те детали, которые вам нужны и менять в чужой кампании то, что вам не нравится.

ИЗМЕНЕНИЕ БАЗОВЫХ ПРЕДПОЛОЖЕНИЙ

Вот один из вариантов написания художественной литературы (в том числе фэнтези и научной фантастики): нужно начать с нашей общеизвестной реальности и задать себе вопрос «А что если бы что-то было не так?». Многие фэнтезийные книги начались с вопроса «А что если бы магия существовала на самом деле?».

Предположения с предыдущей страницы не являются краеугольными. Они делают D&D захватывающим миром, полным приключений, но это не единственно возможные предположения. Вы можете создать интересную кампанию, изменив одно или несколько базовых предположений. Спросите себя: «А что если в моём мире всё не так?»

Мир — это фантастическое место. А что если нет? Что если все персонажи используют воинский источник силы, а магия редка и опасна? Что если ваша кампания похожа на средневековую Европу?

Мир стар. А что если ваш мир свеж и юн, а персонажи — это первые герои, ступающие по земле? Что если нет ни древних артефактов, ни традиций, ни руин?

Мир таинственен. А что если он изучен вдоль и поперёк, с примечаниями на картах «а вот здесь и здесь водятся драконы»? Что если вся поверхность покрыта империями с чёткими границами между ними?

Чудовища повсюду. А что если чудовища очень редки и опасны?

Искатели приключений исключительны. А что если в городах кишат кишмя искатели приключений, покупающие и продающие на огромных рынках волшебные предметы?

Цивилизованные расы держатся вместе. А что если использовать обычное клише, и дварфы не смогут уживаться с эльфами? Что если хобгоблины живут бок о бок с другими расами?

Магия не обыденна. А что если в каждом городе правит могущественный волшебник? Что если повсюду стоят магазины с волшебными вещами?

Мир сформирован богами и предтечами. А что если победили предтечи, и по кошмарному миру, напоминающему Стихийный Хаос, разбросаны культы, посвящённые горстке выживших богов?

Боги далеки. А что если боги регулярно спускаются на землю? Что если персонажи могут бросить им вызов и забрать у них силу? А что если наоборот, даже экзархи и ангелы не хотят мараться и связываться со смертными?

ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Мир D&D это огромное и удивительное место, полное чудовищ и магии. Однако многие живут в относительно безопасных поселениях, и даже отважным искателям приключений нужна безопасная гавань. Это островки света в тёмном мире, и у них есть общие черты. Продумывая цивилизованные области своего мира, ответьте на следующие вопросы:

ДЕТАЛИ ПОСЕЛЕНИЯ

- ♦ Какое назначение у этого поселения в игре?
- ♦ Насколько оно велико? Кто там живёт?
- ♦ Кто им правит? У кого ещё есть власть?
- ♦ Какая у него защита?
- ♦ Куда персонажи пойдут за тем, что им нужно?
- ♦ Какие храмы там есть? Какие ещё организации там есть?
- ♦ Какие фантастические элементы отличают это место от обычного поселения?

Соответствующие рекомендации есть в этом разделе. Они помогут вам создать нужное поселение для выбранных вами целей. Однако если вы решите, что в вашем поселении обязательно должна быть определённая деталь, пусть ничто в этой книге вас не останавливает.

НАЗНАЧЕНИЕ

Основное назначение поселения — извлечение удовольствия из игры. Само создание поселения тоже приносит удовольствие. Кроме этого, настоящее назначение поселения определяет необходимый для него уровень детализации.

Как всегда, предупреждаем, чтобы вы не переусердствовали. Создавайте только те достопримечательности поселения, которые вам действительно пригодятся. Потом позвольте этому месту увеличиваться по мере того, как ИП будут его исследовать, делая все заметки о придуманных деталях. В конечном счёте у вас появится полноценный живой город.

ДОМАШНЯЯ БАЗА

Основное назначение некоторых поселений — предоставление персонажам между приключениями крова, обучения и лечения. Такие поселения являются площадкой, с которой персонажи уходят в дикую местность. В принципе вся кампания может основываться на одном конкретном городе. Однако чаще всего такие поселения становятся лишь временными остановками.

Если персонажи начинают игру в определённом месте, которое они называют домом, этот город может стать им очень близок. То, что будет там происходить, имеет для них персональное значение. Персонажи могут захотеть защищать город от разрушения и упадка или наоборот, скорее забыть об этом месте и покинуть его.

Домашняя база нуждается в умеренном количестве деталей, но здесь вам могут помочь игроки. Попросите игроков рассказать вам воспоминания, знания о членах семьи и других персонажах, важных для их персонажей. Вы можете добавлять и изменять всё, что они вам предложат, но зато вы получите сразу несколько МП, важных для персонажей. Вы можете попросить игроков сказать, где и как их персонажи проводят время — это может быть их любимая таверна, библиотека или храм. Если домашняя база не является ещё и местом для приключений, то больше вам никаких деталей не потребуется.

МЕСТО ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Поселение может быть отличным местом для приключений (городские приключения описаны в 6 главе). Количество приготовлений для такого поселения зависит от приключений, которые вы намереваетесь в нём провести. Вы можете тщательно проработать области сцен, такие как стены с бойницами и башни (смотрите «городские здания» на 111 странице). Для приключений, основанных на событиях, вам нужно подготовить МП, задействованных в приключении. Такая работа над приключением похожа на работу над целым миром, потому что эти ваши союзники, покровители, враги и прочие персонажи могут неоднократно появляться в кампании.

ПРОСТО ПОСЕЛЕНИЕ

Часто поселение является просто местом, в котором персонажи останавливаются на отдых и покупают припасы. Такому поселению достаточно лишь устного описания. Придумайте городу название, определите его размеры и добавьте пару особенностей («судя по огромному храму Авандры, город остался верен традициям первооткрывателей»), и пусть персонажи занимаются своими делами. История таверны, в которой персонажи останутся на одну лишь ночь, манеры продавца припасов — всё это вы можете придумать, но это будет совершенно лишним. Можно будет придумать пару элементов, если персонажи сюда вернутся — в этом случае город станет домашней базой, пусть даже и временной. Пусть описания растут соразмерно с нуждами.

РАЗМЕР

Размер поселения это во много дело вкуса каждого, но от него могут зависеть доступные товары и услуги. Так как даже самые маленькие деревушки возникают именно вдоль торговых маршрутов, то можно спокойно предположить, что персонажи могут найти любую нужную вещь практически в любом поселении, если у них есть время на поиски. Не допускайте ситуаций, когда всего лишь из-за размера поселения персонажам приходится отправляться за сотнями километров, чтобы купить один магический предмет.

Большая часть поселений в D&D это деревни, окружающие большие города. Деревни поставляют в город продовольствие, а взамен получают товары, которые не могут производить сами. В городах сидит местная знать, правящая своими округами и отвечающая также за защиту деревень. Местный правитель может жить в крепости или укреплении безо всякого города.

ДЕРЕВНЯ

Большая часть поселений это сельскохозяйственные деревни, производящие мясо и зерно для себя и ближайших городов. Все селяне так или иначе участвуют в производстве пищи — если они не работают в поле, то подковывают лошадей для крестьян, шьют им одежду или мелют зерно. Они же торгуют и с рядом лежащими поселениями.

Деревни возникают в местах, защищаемых местным правителем, или там, где есть естественное защитное превосходство, например, река. Некоторые деревни поддерживают и ближайшие военные крепости и аванпосты, а другие возникают как грибы после дождя, если где-то вдруг находятся ценные ресурсы. Деревни могут стать изолированными, например, при распаде королевства.

Население деревни рассредоточено по большой площади. Крестьяне живут на своих землях, иногда далеко удалённых от центра деревни, в котором сосредоточены основные строения: рынок, пара храмов, площадь для собраний, постоянный двор и несколько строений, предоставляющих обычный набор услуг.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕРЕВНИ

- ♦ **Население:** Вплоть до 1 000.
- ♦ **Правительство:** Представитель знати (живущий обычно в другом месте), а также местный назначенный представитель (староста), решающий споры и собирающий для правителя налоги.
- ♦ **Оборона:** У старосты может быть небольшой отряд солдат; в противном случае крестьянам приходится надеяться только на военные силы из ближайшего города.
- ♦ **Коммерция:** Всегда доступны основные припасы, возможно наличие постоянного двора. Прочие товары доступны только у странствующих торговцев.
- ♦ **Организации:** Один—два храма, крестьянские союзы.

НЕБОЛЬШОЙ ГОРОДОК

Такие города становятся основными центрами торговли, в которых население растёт за счёт производств и надёжных торговых путей. Примерно половина горожан принадлежит к процветающему среднему классу ремесленников. Города зависят от торговли — они получают продовольствие и сырьё из деревень, а готовая продукция отправляется всё в те же деревни и другие города.

Городки появляются там, где дороги пересекаются с водными путями, либо же на пересечении больших торговых маршрутов. Городок может возникнуть в стратегически удобном месте или рядом с важными шахтами или другими источниками сырья.

Население городка живёт за защитными стенами. В городе население более разнообразно, чем в деревнях — во время существования последней человеческой империи в города съезжались торговцы и ремесленники всех рас, а в деревнях население всё-таки более однородно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ НЕБОЛЬШОГО ГОРОДКА

- ♦ **Население:** Вплоть до 10 000.
- ♦ **Правительство:** Местный знатный правитель с назначенным мэром, возглавляющим правительство и избранный горожанами совет, защищающий интересы среднего класса.
- ♦ **Оборона:** Довольно большая армия из профессиональных солдат, а также личные солдаты знати.
- ♦ **Коммерция:** Всегда доступны основные припасы, но экзотические товары и услуги найти сложно. Путешественники могут воспользоваться постоянными дворами и тавернами.
- ♦ **Организации:** Торговые гильдии, несколько храмов, которым может принадлежать политическая, а также духовная власть, другие организации.

Крупный город

Большое население крупных городов требует больших поставок продуктов из окружающих деревень, поэтому они так редки. Обычно они появляются возле плодородных земель, в которых при этом легко торговать, и почти всегда у судоходных водных путей.

Крупные города тоже обносятся стенами, и развитие города можно примерно определить по удалённости стен от центра города. Внутренние стены могут делить города на отдельные районы, причём у каждого такого района будут свои представители в городском совете и свои собственные правители. Некоторые города стоят полупустыми, и с распадом империи целые районы стоят пустыми и разрушенными.

В нынешнюю эпоху города с населением больше 25 000 очень редки, но они есть и являются столпами цивилизации и очень важными элементами мира D&D.

ХАРАКТЕРИСТИКИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

- ♦ **Население:** Вплоть до 25 000.
- ♦ **Правительство:** Местный знатный правитель с другими представителями знати, отвечающими за прилегающие области и правительство. Один из них является мэром, возглавляющим городское правительство. Избранный горожанами совет представляет средний класс, и может быть главнее мэра. Власть может принадлежать и другим группам.
- ♦ **Оборона:** Большая армия профессиональных солдат, караульные и городская стража. У каждого представителя знати в особняке есть как минимум несколько личных солдат.
- ♦ **Коммерция:** Доступны практически любые товары и услуги. Для путешественников есть много постоянных дворов и таверн.
- ♦ **Организации:** Много храмов, гильдий и прочих организаций, причём многие оказывают большое влияние на всё, что происходит в городе.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

В связи с отсутствием империй и больших королевств власть в мире D&D сконцентрирована в мелких и крупных городах. Здесь знать из последних сил цепляется за титулы своих семейств, полученные во времена империи — это герцоги, бароны, графы, редкие князья и самопровозглашённые короли. Эта знать правит городами, в которых они живут, и прилегающими землями. Они собирают с подданных налоги, которые тратятся на строительство, выплату жалованья солдатам и создание для себя комфортной обстановки (несмотря на большое унаследованное богатство). В обмен же они гарантируют подданным защиту от таких угроз как набеги орков, войска хобгоблинов и бродячие разбойники.

Правитель назначает в деревнях старост, дабы они контролировали сбор налогов, решали споры и судили преступления. Эти старосты, шерифы или приставы выбираются из жителей деревни, уже заслуживших у местных жителей почёт.

В самих же городах правители делят власть (и ответственность) с младшей знатью, которые обычно являются их же родственниками, и представителями среднего класса. Назначенный сверху мэр возглавляет городской совет и выполняет те же задачи, что и деревенский староста. Совет состоит из представителей, выбранных среди среднего класса торговцев и ремесленников. Только глупая знать будет игнорировать пожелания городского совета, потому что экономическая сила среднего класса важнее для благополучия города, чем унаследованная власть.

Чем больше поселение, тем больше вероятность, что большой властью будут обладать и другие индивидуумы и организации. Даже в деревне знаменитая личность — мудрый старец или всеми уважаемый крестьянин — может оказывать большее влияние, чем назначенный сверху староста, и мудрый правитель не будет конфликтовать с такой личностью. В городах такой властью может обладать большой храм, независимая от совета гильдия, или один человек, мастерски владеющий магией.

СОЗДАНИЕ КАРТЫ ПОСЕЛЕНИЯ

Когда будете рисовать карту поселения для своей игры, не беспокойтесь о местоположении каждого здания.

Для деревни достаточно набросать дороги, включая торговые маршруты, идущие через деревню и местные дороги, соединяющие фермы с центром деревни. Обозначьте центр деревни и все достопримечательности этого места. Если персонажи идут в определённое место, можете добавить на карту и его.

Для городов тоже укажите основные дороги и водные пути, а также окрестные земли. Сделайте набросок стен и укажите местонахождение мест, которые будут важны — крепость правителя, важные храмы, и тому подобное. Для больших городов добавьте внутренние стены и продумайте характеристики каждого округа. Можете дать округам названия, отражающие их индивидуальность. Это может быть основная деятельность в этом округе (Площадь Кожевников, Храмовая Улица), географическая подробность (Верхушка, Прибрежный Район) или доминирующее здание (Квартал Правителя).

ОБОРОНА

Солдаты (профессиональные войска и народное ополчение) в большинстве поселений выполняют сразу две задачи. Они отвечают за защиту поселений от угроз извне, включая разбойников и налётчиков. Они же поддерживают порядок внутри поселения. В самых больших городах эти задачи поручены двум разным войскам (гвардия и стражники). Во многих городах у знати есть личные солдаты для поддержания безопасности в крепости и защиты городских стен. Эти солдаты сами являются выходцами из благородных семей.

Количество военных зависит от вида поселения и его размера. Если в деревне вообще будут солдаты, то их будет не больше двадцати пяти человек. В городе может быть по одному солдату на сто обитателей, или в два раза больше, если эта область очень опасна или в ней много преступности.

Везде кроме самых крупных городов стража склонна скорее пресекать беспорядки, чем расследовать преступления. Сыщики, специализирующиеся на решении тайн, очень редки. Обычно стража просто предлагает вознаграждение за разгадку тайны за голову преступника — и это отличная возможность прославиться для искателей приключений!

КОММЕРЦИЯ

Даже в небольших деревушках персонажи могут найти снаряжение, необходимое для приключений. Пропитание, палатки и рюкзаки, а также простое оружие можно найти где угодно. Странствующие торговцы могут продать доспехи, военное оружие и более специализированное снаряжение. В большинстве деревень есть постоянные дворы, обслуживающие путешественников, в которых искателей приключений ждёт горячий ужин и кровать, даже если качество оставляет желать лучшего. Если персонажи останавливаются в поселении на ночлег и просто пополняют там припасы, выдайте им чуточку местных особенностей, например, название постоянного двора, и вновь переходите к приключению.

Даже маленькие деревни сильно зависят от торговли с другими поселениями, включая и большие города. Здесь регулярно бывают торговцы, продающие селянам предметы первой необходимости и роскоши, и у любого хорошего торговца есть обширная сеть контактов по всему региону. Если персонажи хотят продать магический предмет, то найдётся (или скоро придёт) торговец, желающий его купить. То же самое относится и к экзотическим товарам: никто в деревне не плетёт шелковых веревок и никто их не использует, но у странствующих торговцев всегда есть с собой парочка.

Странствующие торговцы также могут служить источником зацепок для приключений. Так как они много путешествуют по опасным дорогам, им приходится нанимать охранников для защиты себя и своих товаров. Они же разносят новости, в том числе о таких ситуациях, в которых не обойтись без помощи искателей приключений.

Однако торговцы не могут предоставить всех услуг сразу. Если персонажам нужна библиотека или определённый мудрец, архитектор, способный спроектировать замок, или дрессировщик, которому пригодятся найденные ими яйца грифона, им нужно отправиться в большой город, а не в деревню. Такие услуги менее важны для экономической модели игры чем магические предметы и прочие товары, так что вы не должны поступать вразрез со здравым смыслом ради игрового процесса.

Конечно, искатели приключений в своих странствиях могут сами уходить далеко за пределы родных земель. Оказавшись в Медном Городе, они легко смогут купить самые дорогостоящие магические предметы. Если это вам не мешает, пусть персонажи на высоких уровнях ходят в большие города, чтобы обращаться с большими суммами денег.

ЭКОНОМИКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Большую часть времени персонажи в приключениях находят магические предметы с уровнем, превышающим их собственный уровень. Это очень полезные предметы, и персонажам захочется оставить их себе. С получением уровней одни предметы будут заменяться другими — воин найдёт *пламенный меч +3* и ему уже не нужен будет старый *магический меч +2*.

Когда такое происходит, персонажи обычно продают ненужные вещи — это немного выгоднее чем использовать ритуал Освобождения От Чар, потому что не нужно тратить на компоненты ритуала. Торговец, старьевщик или скупщик краденого купит любой предмет за одну пятую от стоимости этого предмета, надеясь продать его с большой выгодой (обычно сверх стоимости предмета). Покупателя будет трудно найти, но выгода оправдывает риск торговца.

Персонажи могут тратить найденное денежное сокровище, а также золото, полученное от продажи предметов, на приобретение новых магических предметов. Они не могут создавать предметы с уровнем выше их собственного уровня, да и купить такие предметы им будет трудно. Для приобретения предметов им выгоднее использовать ритуал Зачаровать Магическое Изделие, потому что если предметы покупать, придётся дополнительно заплатить 10—40 процентов от обычной рыночной стоимости. Захотев предметы с более высоким уровнем, придётся идти к торговцам.

Игра не сломается, если вы решите, что в вашем мире магические предметы нельзя покупать и продавать. Персонажи могут полностью положиться на ритуалы, дублирующие роль экономики. *Ресидуум*, который они получают, лишая чар предметы, сам становится компонентом для ритуала зачаровывания. Если вы хотите чтобы персонажи полностью зависели только от этих ритуалов, уберите стоимость компонентов в ритуале Освобождения От Чар, чтобы он был так же эффективен как обычная продажа.

С другой стороны, вы можете наоборот, заманить персонажей на рынок, изменив цены на магические предметы. Вы можете отменить торговую надбавку или даже продавать некоторые предметы ниже обычной цены. Например, всегда кидайте 1к6, где «1»

означает, что предмет будет стоить на 10 процентов ниже базовой стоимости, «2» означает базовую стоимость, «3—6» будет обозначать от 10 до 40 процентов надбавки соответственно. Все предметы будут всегда доступны, и иногда персонажи смогут заключить выгодную сделку.

ОРГАНИЗАЦИИ

Храмы, гильдии, тайные сообщества, коллегии и ордена — это важные силы в общественном строе любого поселения. Иногда их влияние простирается сразу на несколько крупных городов, являясь отражением политической власти, исчезнувшей вместе с последней империей. Организации могут играть важную роль в жизни персонажей игроков, служа покровителями, союзниками или врагами так же как это может любой мастерский персонаж. Когда персонажи присоединяются к этим организациям, они становятся частью чего-то большего, что даёт их приключениям ощущение большого целостного мира.

РЕЛИГИЯ

Храмы и религиозные ордена это одни из самых важных и влиятельных организаций мира. Скорее всего они будут оказывать непосредственное влияние на персонажей с духовным источником силы, несмотря на то, что жрецы и паладины действуют как свободные агенты, независимые от своих иерархий.

Несмотря на то, что богам поклоняются везде, не существует никакой всемирной иерархии, посвящённой этим богам. Храм Бахамута в одном городе не связан с храмами Бахамута в других городах, и в каждом из них ритуалы будут проводить по-своему, и по-разному будут интерпретировать заветы бога.

Многие храмы посвящены сразу нескольким божествам, и храм, где алтарь Бахамута соседствует с алтарём Морадина, может описывать Платинового Дракона не так как в храме, который он делит вместе с Эратис. В первом случае будут подчеркнуты его качества защитника — и он и Морадин защищают общество. Рядом с Эратис он может быть борющимся богом, карающим зло во славу цивилизации.

Например, Храм Горы Селестия может быть посвящён Бахамуту, Морадину и Корду, потому что говорят, что они делят между собой одни владения. В деревенских храмах алтарь Бахамута может стоять рядом с алтарями Морадина и Пелора, а ритуалы, проводимые здесь, будут умолять богов ниспослать на деревню защиту и урожай. Храм Яркого Града будет посвящён Пелору, Эратис и Йоун, которые тоже живут в одном месте и защищают разные стороны жизни и цивилизации. Небольшие придорожные святыни будут посвящены богам дорог и диких мест — Авандре, Мелоре и Сеанин. Храм Судеб посвящён трём богиням судьбы: деве Авандре, богине удачи; взрослой Йоун, богине пророчеств; и старухе

Королеве Воронов, которая перерезает нити наших жизней. Храмы элдринов (и эльфов) содержат алтари Кореллона и Сеанин — а в некоторых есть пустые алтари, которым не совершают никаких подношений. Это место запасено для Лолт, если она наконец-то примирится с родственными богами.

Храм в мире D&D это не закрытое строение. Храмы всегда открыты и в них постоянно кипит деятельность. Священники совершают ежедневные ритуалы, каждый на отдельном алтаре. Последователи несут детей, больных членов семьи и домашнюю скотину, дабы священники их благословили, и сами молятся и приносят богам подношения. Последователи и просители стоят на коленях в больших помещениях. В дни религиозных праздников толпа заполняет все свободные места, и иногда весь день проводит в храме. Это не только религиозные, но и общественные собрания, и речь ведущего церемонию временами теряется в шуме многочисленных голосов.

У других организаций тоже может быть религиозная основа. Рыцарские ордена посвящают Бахамуту или Бейну, учебные заведения посвящают Йоун, гражданские организации почитают Эратис, сообщества путешественников посвящают Авандре, гильдии ремесленников славят имя Морадина, а тайные сообщества наёмных убийц посвящены Зехиру и все они оказывают большое влияние на города мира.

ПРОЧИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Конечно, не всегда организациям требуется религиозная подоплёка. Рыцарские ордена могут просто формироваться из представителей знати. Учёные-единомышленники с общими интересами могут создавать учебные заведения. Постоялые дворы из разных городов могут создать неофициальное сообщество, помогающее путешественникам. Торговцы и ремесленники создают гильдии для защиты своих интересов в городском правительстве и набора учеников. Самые разнообразные преступные организации просто тайком действуют в тених и узких улочках поселений.

Несмотря на то, что маги не очень распространены, в каждом большом городе есть объединения тех, кто владеет ритуалами, магов, владеющих простыми заклинаниями, учёных, заинтересованных в изучении магии, и настоящих волшебников. Эти организации могут быть очень важными для волшебников и колдунов, ведь там можно найти наставника и купить ритуалы. Они могут предоставлять уникальные заклинания, ритуалы, черты и пути совершенства. Примером может послужить Спиральная Башня — религиозная организация, посвящённая Кореллону, учащая фейским традициям магии и предоставляющая волшебникам особый путь совершенства (описан в *Книге игрока*). Орден Золотой Виверны — это свободная ассоциация заклинателей, использующих

свои умения в военных целях. Волшебники Золотой Виверны изучают путь совершенства Боевой Маг и берут такие черты как Аккуратность Заклинаний.

Военные организации могут поддерживать любых персонажей, особенно тех, кто использует воинский источник силы — воинов, военачальников, следопытов и плутов. Эти персонажи могут быть опытными городскими гвардейцами или стражами, охранниками знатной персоны, или отрядом наёмников, путешествующим из города в город и предлагающим свои услуги. Рыцарские ордена тоже отправляют своих представителей с поручениями в далёкие земли, что отлично вяжется с жизнью искателей приключений.

Преступные банды, гильдии, культы и тайные сообщества это вечные враги, особенно в кампаниях, сосредоточенных на городских приключениях. Персонажи могут преследовать одного злодея, и они могут даже наказать его, но они тут же станут целью наёмных убийц из гильдии этого злодея. Приключение внезапно окажется гораздо большего размера, чем им казалось, ведь у них появляется опасный тайный враг.

КРУГИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

В крупных городах есть очень важная деталь — постоянные круги телепортации. Такие ритуалы как Связанный Портал и Планарный Портал очень зависят от этих кругов, и обычно находятся в храмах (особенно в тех, что посвящены Йоун, Авандре или Эратис), университетах, штаб-квартирах магических организаций и важных городских местах. Однако так как каждый круг телепортации — это потенциальный вход в город, обычно они охраняются как войсками, так и магией.

При создании фэнтезийного города подумайте о кругах телепортации, которые могут быть в нём и о каких из них может быть известно персонажам с выученным ритуалом Связанный Портал. Если персонажи обычно возвращаются в свой родной город посредством круга телепортации, то вы можете создать на этом зацепку для сюжета кампании. Что будут делать персонажи, если прибыв домой, они увидят сломанную защиту и убитых стражей? Что если их прибытие прервёт спор между двумя враждующими жрецами из Храма Яркого Града?

НЕОБЫЧНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

В волшебном мире игры D&D большинство поселений вписывается в описанные выше шаблоны. Однако есть и необычные исключения, города, где магия или чудовища играют важную роль в правительстве, обороне, коммерции или организациях. У других рас могут быть совершенно невероятные поселения, и вы можете использовать эти изменения для привнесения в игру фэнтезийного налёта.

Городом может править не благородный лорд, который является всего лишь титулованным аристократом, а волшебник, возможно, бывший искатель приключений, чьи магические таланты позволяют не прибегать к помощи охранников. В таком поселении ритуалы и магические предметы могут быть очень доступными или наоборот, маг может тщательно беречь все известные ему тайны магии.

Жрец, паладин, ангел или полубог может править теократическим городом, в котором религиозные заповеди будут иметь статус полноправных законов. В зависимости от правителя, такой набожный город может быть либо хорошим, либо ужасным для проживания местом.

Что произойдёт, если дракон захочет подчинить себе город? Может быть живодёр разума тайно руководит бароном, направляя события в целом городе в нужное ему русло? Что если правителем является лич или вампир, давший нежити больше прав, чем живым существам?

Как вы видите из этих примеров, не все поселения в мире D&D являются островками света — некоторые сами являются частью тьмы. У хобгоблинов и дроу есть свои развитые цивилизации, но их города — это кошмарные примеры деспотии, где поработают все остальные расы. Даже обычный город может быть тёмным и опасным местом, если правитель поклоняется Асмодею или просто является напыщенным деспотом. Само посещение таких городов может быть приключением, и можно даже создать кампанию, в которой персонажи будут местными преступниками или повстанцами, освобождающими рабов и работающих над свержением тирана.

Даже в необычных поселениях не должно быть много мастерских персонажей с классами из *Книги игрока*. Персонажи игроков исключительны, хотя бы потому, что у них есть классы, и они постоянно получают новые уровни. Большая часть горожан — это миньоны 1 уровня или другие низкоуровневые представители своих рас, взятые из *Бестиария* или созданные по правилам из 10 главы этой книги. Священники в храме — это обычные люди, которые могут владеть несколькими ритуалами, а могут и не владеть ими. Городской заклинатель может быть человеком магом из *Бестиария*, с несколькими заклинаниями и ритуалами. Приберегите классы для исключительных и очень важных МП, в частности, покровителей и злодеев.



Между цивилизованными областями мира раскинулись бессчётные километры диких и опасных земель. Когда персонажи покидают относительно безопасные города, они попадают в мир чудовищ и налётчиков, активно демонстрирующий свою враждебность. Даже если им нужно пройти пару километров от деревни до подземелья, нужно учитывать влияние дикой местности.

Дикая местность делится на три крупные категории. Это бывшие обитаемые регионы, которые ныне захвачены природой — лесом, болотом или пустыней. Бывшие тракты ныне угадываются лишь по брусчатке, разбросанной тут и там. Даже в расцвет былых империй земли между городами были дикими, и лишь редкие патрули поддерживали безопасность на торговых дорогах. Теперь эти земли усыпаны развалинами с чудовищами, в том числе и развалинами тех самых древних городов. Задания могут посылаять искателей приключений в эти руины на поиски библиотек и артефактов, а также на поиски уцелевших поселений и сокровищ.

Другие регионы никогда и не были заселёнными. В основном это непригодная для проживания местность — пустыни, горы и морозные тундры, а также раскинувшиеся джунгли и болота. Там нет руин древних империй, за исключением останков колоний, у которых не получилось выжить. В этих местах можно встретить более фантастическую местность — магия здесь может собираться в виде озёр, а Страна Фей, Царство Теней и Стихийный Хаос могут нахлёстываться на мир и изменять его по своему подобию. Искатели приключений могут найти кузницу, построенную огненными архонами или заснеженную гору, оторванную от земли и висящую в воздухе. Задания могут отправлять их на поиски источника магической силы или города, который появляется в пустыне один раз в сто лет.

И даже сейчас, когда все империи рухнули, колонисты и первооткрыватели борются с дикой местностью по всем рубежам, в надежде принести в новые земли свет цивилизации и основать таким образом новые королевства и империи. Самые большие города-государства создают колонии на границах своей сферы влияния, и храбрые подданные строят крохотные деревушки возле источников минералов и других ресурсов. Последователи Эратис пытаются приручить дикую местность, а последователи Авандры стремятся достичь новых границ. Эти крохотные аванпосты цивилизации отбрасывают лишь тусклый свет, но они могут стать базой для искателей приключений, у которых есть причина ходить по окружающей дикой местности. В большом городе искателей приключений могут отправить на поиски и спасение колонии, с которой прервалась связь, а персонажей, служащих Эратис, могут попросить пойти и основать свою собственную колонию.

Погода

Когда персонажи путешествуют по дикой местности, погода может быть одной из самых основных опасностей. Это может быть моросящий дождь, заслоняющий видимость, или сильный ветер, мешающий перемещаться в бою. Слепящий снег осложняет проход по горному перевалу, а гроза может метать в них молнии, пока они ищут укрытие. Вот всего лишь четыре способа как можно использовать погоду в приключениях по дикой местности.

Дождь, туман и падающий снег создают ограничивающую видимость местность (смотрите на 61 странице). Под ногами при этом может возникать труднопроходимая местность. При создании сцен используйте характеристики погоды так же как используете разные виды местности.

Сильный ветер может стать опасностью-препятствием (смотрите на 86 странице). В узком горном перевале ветер может дуть постоянно, и он будет подобен течению реки, но ветер может быть и порывистым (каждый раунд бросайте 1к4, «4» будет означать сильный порыв).

Слежавшийся снег в опасном горном перевале осложняет испытание навыков. Он может заставлять ИП каждый раунд совершать проверки Выносливости, или проверки Акробатики, чтобы не упасть и не получить урон.

Гроза может быть ловушкой-разрушителем, причём возможно одиночной ловушкой, являющейся полноценной сценой. Она будет каждый раунд атаковать молниями, порывами ветра или ударами грома. На открытой местности персонажам будет сложно найти укрытие — гроза превращает некоторые укрытия в дополнительные опасности, обрушивая сверху ветки деревьев и крупные камни. Противодействие может включать проверки Природы, чтобы предсказывать и избегать атак. Защитники могут использовать действие «помощь другому», чтобы укрывать слабо защищённых персонажей от эффектов грозы, предоставляя бонус к защитами.

Погода может быть и просто повествовательным элементом, используемым для создания атмосферы в приключении или сцене. Это важная часть ваших описаний — мир становится более реалистичным, если погода меняется, и времена года сменяют друг друга. Однако погода это всего лишь ваш инструмент, и она не должна подчиняться правилам настоящей метеорологии.



ОПАСНОСТИ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Приключения в дикой местности таят в себе ещё одну опасность: само окружение. Далеко на севере искателям приключений угрожает холод, в пустыне — жара, а альпинистов подстерегает опасность кислородного голодания.

Кроме того, в мире D&D магия может сделать враждебными для жизни целые регионы. Земли Воющих Мертвецов высасывают жизненные силы из тех, кто вступит на них, а пепел с вулканической горы Черепан, в которой пламя поддерживают огненные великаны, может удушить самого стойкого путешественника.

Навык Выносливость определяет, как хорошо персонаж справляется с такими опасностями. За каждые восемь часов, проведённые в опасной окружающей среде, персонаж должен преуспеть в проверке Выносливости. Каждый раз в случае провала он теряет одно исцеление. Если у персонажа не осталось исцелений, то при провале он теряет количество хитов, равное его уровню.

Сложность проверок Выносливости задаётся при создании приключения. Вот полезные примеры. При создании своих собственных опасностей полагайтесь на таблицу с 42 страницы и своё чувство здравого смысла.

Обстановка	Сл Выносливости
Суровая погода	20
Большая высота	21
Невероятно большая высота	26
Холод	22
Жуткий холод	26
Жар	22
Невыносимый жар	26
Удушливый дым или пепел	26
Удушливая некротическая энергия	31

Если персонаж совершает продолжительный отдых, находясь в опасной окружающей среде, он восстанавливает те исцеления, что были потерянные в бою, но не те, что потеряны из-за проваленных проверок Выносливости. В течение шести часов, начиная с момента отдыха, персонаж получает бонус +2 к проверкам Выносливости, потому что он отдыхает и не переутомляется.

Если персонажу одновременно угрожают несколько опасностей (снежная буря высоко в горах), то он совершает отдельные проверки Выносливости для каждой опасности.

ГОЛОД, ЖАЖДА И УДУШЕНИЕ

Если нет еды, воды или воздуха, то начинает действовать «правило трёх». Искатель приключений может прожить три недели без еды, три дня без воды и три минуты без воздуха, если он не занят физической деятельностью. Это очень серьёзные испытания для выносливости персонажей.

В конце этого периода (три недели, три дня или три минуты) персонаж должен преуспеть в проверке Выносливости со Сл 20. Успех предоставляет персонажу ещё один день (в случае голода или жажды) или один раунд (в случае нехватки воздуха). После этого проверка повторяется, но Сл становится равной 25, потом 30 и так далее.

Провалив проверку, персонаж теряет одно исцеление, и должен будет повторять проверки. Если исцеления закончатся, персонаж начнёт получать урон, равный своему уровню.

В напряжённой ситуации, например, в бою, воздуха не хватает ещё больше. Например, персонаж, набравший воздуха и сражающийся под водой, должен совершать проверки Выносливости со Сл 20 в конце своего хода в том раунде, в котором он получил урон.

Так же как и в случае с опасной окружающей средой, персонаж не может восстановить исцеления, потерянные от голода, жажды или удушения, пока не поест, попьёт или нормально подышит соответственно.

Персонаж, хиты которого опустились ниже 1 и который продолжает страдать от одного из этих эффектов, продолжает получать урон, пока не умрёт или его не спасут.

Мир природы занимает особое место в центре вселенной. Это яблоко раздора между богами и предтечами, а также между самими богами, играющими смертными и бессмертными слугами. Однако мир окружают другие планы существования, близкие измерения, где есть источники силы и влиятельные существа, включая демонов, дьяволов и богов.

Прежде чем мир возник из небытия, вселенная делилась на две части: Астральное Море и Стихийный Хаос. Некоторые легенды гласят, что и они когда-то были одним целым, но даже боги не знают этого наверняка, так как сами вышли из Астрального Моря.

АСТРАЛЬНОЕ МОРЕ

Астральное Море, окружающее мир, это океан серебристой жидкости со звёздами, видимыми где-то в глубине. Пласты мерцающего звёздного света разделяют разные владения, дома богов, подобные островам, плавающим в Астральном Море. Не все боги живут здесь — дворец Королевы Воронов под названием Летерна находится в Царстве Теней, а дом Лолт, Ямы Демонической Паутины, находится в Бездне. Авандра, Мелора и Торог странствуют по миру, а Сеанин и Векна бродят по всей вселенной.

Арвандор — это царство природной красоты и магической энергии, отражающее Страну Фей. Это дом Кореллона, а иногда и Сеанин. Арвандор является в равной степени и частью Астрального Моря и частью Страны Фей, и путешественники утверждают, что попадали туда и тем и другим способом.

Яркий Град Хеставар, это огромный город, в котором поселились Эратис, Йоун и Пелор. Влиятельные обитатели стекаются в Яркий Град со всех планов, чтобы покупать и продавать экзотические товары.

Тиферион, называемый Бесконечной Ночью, это тёмные владения, которые делят между собой Тиамат и Зехир. Свет не проникает в эти тёмные глубины, и населены они драконами и змеями.

Железная Крепость Черногар — это опорный пункт Бейна в Астральном Море. Естественно, это могучая

крепость из ржавого местами железа. Несмотря на слухи о том, что крепость никогда не взять силой, Груумш разбил лагерь на вековых полях сражений за стенами крепости, вознамерившись когда-нибудь разрушить её до основания. Бессмертные воины с обеих сторон сражаются, и каждый день умирают, по ночам возвращаясь к жизни.

Селестия — это блаженное царство Бахамута и Морадина. Корд тоже проводит много времени на этих горных склонах, потому что давно дружит с этими богами, но его горячий характер не позволяет ему назвать это место своим домом. Пройдя через вуаль в Селестию, путник прибывает к подножию огромной горы, уходящей вдаль и растворяющейся в серебристом тумане.

Девять Адов — это дом Асмодея и дьяволов. Это тёмный, хотя и огненный мир пещер размером с континент, которыми правят конфликтующие между собой вассалы, находящиеся в полном подчинении у самого Асмодея.

СТИХИЙНЫЙ ХАОС И БЕЗДНА

Стихийный Хаос это бурлящая масса сталкивающихся стихий — огня и электричества, земли и воды, вихрей и грома. В Астральном Море появились боги, а первыми обитателями Стихийного Хаоса были предтечи, существа из сырой стихийной силы. Они создали мир из исходных материалов Стихийного Хаоса, и если бы была их воля, мир бы вновь вернулся в состояние сырой материи. Боги дали миру постоянство, такое чуждое предтечам.

Стихийный Хаос представляет собой плоскую поверхность, по которой могут ходить путники, но местность то и дело разрывается реками из молний, огненными морями, парящими скалами, ледяными горами и прочими формированиями из сырых стихийных сил. Однако есть возможность медленно проникнуть в нижние слои Стихийного Хаоса. Там, внизу, этот план превращается в кружащий вихрь, который становится всё темнее и опаснее.

В самом низу этого вихря находится Бездна, дом демонов. Тариздун, Скованный Бог, посеял осколок абсолютного зла в сердце Стихийного Хаоса до того как мир был готов, и боги заточили его за этот проступок (более детально эта история рассказана в разделе «демон» на страницах *Бестиария*). Бездна подвержена энтропии так же как и Стихийный Хаос вокруг, но она активно злобна, в то время как Стихийный Хаос просто необуздан.

СИГИЛ, ГОРОД ДВЕРЕЙ

Где-то между планами, не в Астральном Море, но и не в Стихийном Хаосе, крутится Город Дверей, суматошный Сигил. На его улицах идёт торговля между планами, которой способствует множество порталов, ведущих во все известные и даже пока неизвестные уголки вселенной. Правит Городом Дверей загадочная Леди Боли, о которой ходит множество домыслов.

МИР И ЕГО ОТРАЖЕНИЯ

У мира нет собственного имени, но его называют множеством прозаических и поэтических имён те, кому нужно что-то кроме простого слова «мир». Это «творение», «срединный мир», «мир природы», «рукотворный мир» и даже «Первая Работа».

Предтечи создали мир из сырых материалов Стихийного Хаоса. Посмотрев на это творение из Астрального Моря, боги поразились красотой мира. Будучи заботливыми существами, боги увидели бесконечный простор для улучшения работы предтеч, и их грёзы обрели форму и материю из-за обилия исходного сырья, плывущего по вселенной. В мире возникла жизнь, бурлящие стихии превратились в океаны и сушу, рассеянный свет стал солнцем, луной и звёздами. Боги взяли астральную сущность и смешали её с крохотной частью исходного сырья, чтобы создать смертных, которые заселили бы мир и стали бы им поклоняться. Именно тогда и появились эльфы, дварфы, люди и прочие разумные существа. Возмущившись тем, что боги вмешиваются не в своё дело, предтечи начали войну, потрясшую вселенную, но победу одержали боги, и мир остался таким, каким они его создали.

Когда мир только обретал форму, предтечи брали самые яркие и живые его части и отбрасывали в сторону. Другие части, получившиеся слишком мрачными и тёмными, они отбрасывали в другую сторону. Эти отброшенные куски слились с себе подобными, и из них получилось два отражения мира. Когда к процессу творения присоединились боги, их энергия проникла и в Страну Фей и в Царство Теней, создав существ, являвшихся отражением смертных из мира природы. Таким образом, мир родился сразу с двумя побратимами.

Царство Теней — это тёмное отражение мира. Оно соприкасается с миром в местах с густыми тенями, иногда даже прорываясь сюда, либо затаскивая прохожих в свои тёмные объятия. Этот план нельзя назвать абсолютно злым, но у всего в Царстве Теней есть тёмная и зловеющая сторона. Когда умирает смертное существо, его дух вначале попадает в Царство Теней, и только потом покоряется предназначенной судьбе.

Страна Фей — это зачарованное отражение мира. Магия течёт здесь как ручей с кристально чистой водой. Его красоте и величию нет ничего равного в мире природы, и все местные существа наделены потрясающими способностями.

И ДАЛЕЕ

Учёные утверждают, что это ещё не всё — есть что-то, что находится дальше Астрального Моря и Стихийного Хаоса. Доказательством тому служат самые чуждые нам существа, искажённые чудовища, такие как аболеты и бормочущие шары. Эти существа выглядят так, словно не являются частью нашего мира, и там, где они поселяются, начинает искажаться реальность. Это привело к тому, что учёные предположили существование некоего места, так называемого Дальнего Предела, в котором законы нашей реальности действуют иначе.

Кроме того, души мёртвых, пройдя через Царство Теней, куда-то уходят. Говорят, что некоторые души отправляются во владения богов, но все остальные уходят в какое-то место, о котором не знает ни одно живое существо.



Боги в мире D&D сильны, но не всемогущи; они хорошо осведомлены, но не всеведущи; они много путешествуют, но они не вездесущи. Это единственные существа во вселенной, состоящие только лишь из астральной сущности. Боги — заботливые и безупречные существа, не скованные ограничениями созданий из плоти.

Из-за своей астральной природы боги могут совершать деяния, недоступные обычным существам. Они могут появляться в сознании других существ, разговаривать во снах и видениях, не присутствуя при этом телесно. Они могут быть одновременно в нескольких местах. Они могут услышать молитву (хотя и не всегда). В случае нужды они могут принять и телесный облик — например, когда самоуверенные смертные эпических уровней придут и бросят богам вызов в их собственных владениях. В таком облике они могут сражаться и их могут сразить, и поражение означает для них ужасные последствия. Однако для того, чтобы уничтожить бога, мало поразить его физическое тело клинком или заклинанием. Боги могут убивать других богов (первым это сделал Асмодей), и предтечи во время войны убили много богов. Смертному же потребуется совершить невероятно сильный ритуал, привязывающий бога к его физическому телу, а потом победить в невероятно сложном сражении.

БОЖЕСТВА

Божество	Мировоззрение	Сферы влияния
Авандра	Доброе	Перемены, удача, торговля, путешествия
Асмодей	Злое	Власть, господство, тирания
Бахамут	Законно-доброе	Справедливость, честь, благородство, защита
Бейн	Злое	Война, завоевания
Векна	Злое	Нежить, тайны
Груумш	Хаотично-злое	Беспорядок, разрушение
Зехир	Злое	Тьма, яды, змеи
Йоун	Без мировоззрения	Знания, пророчества, умения
Корд	Без мировоззрения	Гроза, сила, сражения
Кореллон	Без мировоззрения	Магия, весна, красота, искусства
Королева Воронов	Без мировоззрения	Смерть, судьба, зима
Лолт	Хаотично-злое	Пауки, тени, ложь
Мелора	Без мировоззрения	Дикая местность, моря
Морадин	Законно-доброе	Творение, ремёсла, семья
Пелор	Доброе	Солнце, лето, земледелие, время
Сеанин	Без мировоззрения	Хитрость, луна, любовь, осень
Тариздун	Хаотично-злое	Уничтожение, безумие
Тиамат	Злое	Богатство, жадность, месть
Торог	Злое	Подземье, заточение
Эратис	Без мировоззрения	Цивилизация, изобретения, законы

Самыми сильными слугами богов являются их экзархи. Некоторые экзархи — это ангелы, заслужившие сей высокий статус верной службой. Другие экзархи когда-то были смертными слугами, но славные деяния возвысили их до нынешнего положения. У Асмодеев экзархами являются дьяволы, а у Бахамута и Тиамат этот статус даёт сильнейшим драконам. Каждый экзарх является уникальным представителем своего вида, наделённый совершенно невероятными способностями.

ЗЛЫЕ БОГИ

Добрые, законно-добрые боги и боги без мировоззрения описаны в *Книге игрока*. Злые и хаотично-злые божества там не описываются, потому что игра подразумевает, что для персонажей игроков эти боги и их слуги будут врагами.

АСМОДЕЙ



Асмодей — это злой бог тирании и господства. Он правит Девятью Адами при помощи сильной руки и хитрости. Кроме дьяволов его почитают такие злые существа как ракшасы, а злые тифлинги и колдуны создают культы, посвящённые ему. У него строгие законы и суровое наказание за их нарушение:

- ♦ Стремись властвовать над другими, как это делает сам Повелитель Ада.
- ♦ Отвечай на зло злом. Если кто-то относится к тебе хорошо, используй его слабость себе на пользу.
- ♦ Не жалей и не щади тех, по кому нужно пройти на пути к власти. Слабый не заслуживает сострадания.

БЕЙН



Бейн — это злой бог войны и завоеваний. Воинственные государства людей и гоблинов служат ему и завоёвывают новые земли в его честь. Ему поклоняются злые воины и паладины. Своим последователям он приказывает следующее:

- ♦ Никогда не поддавайся страху, но вселяй его в сердца врагов.
- ♦ Карай за ослушание и неподчинение.
- ♦ Оттачивай свои боевые навыки, будь ты генерал или одинокий наёмник.

ВЕКНА



Векна — это злой бог нежити, некромантии и тайн. Он контролирует то, что не должно быть известно и то, что другие хотят держать в тайне. Его почитают злые заклинатели и заговорщики. Он же приказывает им:

- ♦ Никогда не выдавай всё, что знаешь.
- ♦ Ищи в своём сердце семена тьмы и взращивай их; находи их в других и используй себе на благо.
- ♦ Борись с последователями всех других божеств, чтобы Векна один правил миром.

Груумш

Груумш — это хаотично-злой бог разрушений, повелитель мародёрствующих орд варваров. Там, где Бейн повелевает завоёвывать, Груумш приказывает устраивать резню и погром. Орки — его самые пылкие последователи, и они страстно ненавидят эльфов и элдринов, потому что Кореллон выколол Груумшу один глаз. Одноглазый Бог даёт последователям простые приказы:

- ♦ Захватывай и уничтожай.
- ♦ Пусть твоя сила крушит слабых.
- ♦ Делай что хочешь, и пусть никто тебе не помешает.

Зехир

Зехир — это злой бог тьмы, ядов и наёмных убийц. Змеи — его любимые существа, а янь-ти поклоняются ему больше чем другим богам, совершая жертвоприношения в ямах, полных змей. Он приказывает последователям:

- ♦ Скрывайся под покровом ночи, чтобы твои деяния держались в тайне.
- ♦ Убивай во имя Зехира, и каждое убийство делай жертвоприношением.
- ♦ Люби яды и окружай себя змеями.

Лолт

Лолт — это хаотично-злая богиня теней, лжи и пауков. Она повелевает плести интриги и подталкивает к изменам, а её жрицы — постоянный источник неприятностей в относительно стабильном обществе злых дроу. Несмотря на то, что она богиня, а не демон, она называет себя Демонической Королевой Пауков. От последователей она требует следующее:

- ♦ Делай всё что угодно, чтобы получать и удерживать власть.
- ♦ Полагайся на скрытность и клевету, а не на прямое столкновение.
- ♦ При каждом удобном случае убивай эльфов и элдринов.

Тариздун

Тариздун — это хаотично-злой бог, создавший Бездну. Он не упоминается по имени ни в *Книге игрока*, ни в *Бестиарии*, потому что сам факт его существования мало кому известен. Ему поклоняется несколько культов, называющих его Скованным Богом или Старшим Стихийным Средоточием, но все они состоят сплошь из безумцев. Тариздун не разговаривает со своими последователями, так что его заповеди никому не известны, но его жрецы повелевают культистам следующее:

- ♦ Передавай силу Скованному Богу, чтобы он мог разорвать свои оковы.
- ♦ Ищи и восстанавливай утерянные реликвии и святыни Скованного Бога.
- ♦ В ожидании высвобождения Скованного Бога подталкивай мир к гибели.

Тиамат

Тиамат — это злая богиня богатства, жадности и зависти. Она покровительствует цветным драконам и тем, кто превыше всего ставит свою жажду богатств. Она повелевает своим последователям:

- ♦ Копи богатство, много получая и мало тратя. Богатство — само по себе награда.
- ♦ Не забывай обид и всегда мсти за обиды.
- ♦ Бери у других всё что хочешь. Тот, кто не может защитить своё добро, не достоин владеть им.

Торог

Торог — это злой бог Подземья, покровитель тюремщиков и палачей. Широко распространено суеверие, что если произнести имя Короля-Который-Ползёт вслух, то он подкопается под говорящего и утащит его на вечные муки. В пещерах и подвалах ему молятся палачи и тюремщики, а также существа из Подземья. Он учит своих верующих:

- ♦ Ищи и поклоняйся тёмным местам, находящимся под землёй.
- ♦ Получай удовольствие от причинения боли, и считай причинённую тебе боль данью Торогу.
- ♦ Прилежно выполняй свои обязанности и обуздывай тех, кто свободно разгуливает.

Духовное зло

У злых и хаотично-злых божеств есть жрецы и паладины так же как у других богов. Однако таланты этих классов, представленные в *Книге игрока*, предназначены для добрых и законно-добрых персонажей. Будет странно, если паладин Зехира будет сиять светом и причинять урон излучением.

Вы можете изменить таланты, не меняя их основных эффектов, чтобы они больше подходили слугам злых богов: например, можно изменить тип урона молитв, чтобы злые жрецы и паладины причиняли урон не излучением, а некротической энергией. Если молитва слепит цель ярким светом, то вместо этого она может окутывать глаза липкой тьмой. Святое пламя, сжигающее врага, может стать едкой слизью, разъедающей плоть, или фиолетовым адским пламенем.

Артефакты — это уникальные магические предметы, чьё создание и даже существование необъяснимо с точки зрения обычных законов магии. В отличие от обычных магических предметов, артефакты — это важная часть мира, сюжета и истории вселенной.

У артефактов есть уровень, но нет цены — их нельзя купить или создать, и их непостоянный характер гарантирует, что они не будут долго оказывать влияние на богатство персонажа. Как и у обычных магических предметов, от уровня артефакта зависят его свойства и таланты, но артефакты не подчиняются обычным правилам по магическим предметам.

Артефакт нельзя создать, лишить чар или уничтожить способом, подходящим для уничтожения обычных магических предметов. Фактически, доступ персонажей к артефактам (и даже процесс пользования найденными артефактами) целиком и полностью зависит от вас. Персонажи могут послать за артефактом, о существовании которого точно известно или хотя бы ходят слухи, но всё равно персонаж получит артефакт не раньше, чем это разрешите вы.

Персонаж может наоборот, разрабатывать метод по уничтожению артефакта, если это вписывается в вашу кампанию. Уничтожение артефакта должно быть невероятно сложной задачей — обычно артефакты обладают иммунитетом ко всем видам урона и нежелательным преобразованиям — но у каждого артефакта может быть свой уникальный способ уничтожения. Например, вы можете решить, что персонаж может уничтожить *Глаз Векны*, только сбросившись (с имплантированным *Глазом*) в Ущелье Пирадон, огненную пропасть в Стихийном Хаосе. Однако *Рука Векны* выживет в огненной бездне, и её уничтожить можно только если владелец отрежет свою руку клинком того древнего бога, чьим черепом увенчан *Скипетр Оркуса*.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ АРТЕФАКТОВ

Артефакты не считаются магическими предметами когда вы используете их таланты на день. Другими словами, использование таланта на день из артефакта не ограничивает вас в использовании талантов на день из обычных магических предметов.

ПОВЕДЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Артефакты разумны (хотя и не всегда могут общаться), и у них есть свои собственные мотивации. Во многом они действуют точно как мастерские персонажи. Артефакт действует сообща с владельцем, пока это совпадает с целями и характером артефакта.

В описании каждого артефакта приводится список его целей и заметки по отыгрышу. Есть злые артефакты, стремящиеся развратить своих владельцев, а есть те, что подталкивают владельца к благородным и героическим поступкам.

Более того, сами таланты артефакта изменяются в зависимости от его настроения и отношений с владельцем. Если владелец совершает действия, совпадающие с целями артефакта, то таланты становятся сильнее, в противном же случае таланты ослабевают. Настрой артефакта измеряется его показателем отношения.

ОТНОШЕНИЕ

Показатель отношения артефакта демонстрирует отношение артефакта к своему владельцу. Этот показатель изменяется в диапазоне от 0 (сердитое) до 20 (довольное).

Когда персонаж впервые получает артефакт, отношение равно 5 (раса, класс и прочие характеристики могут изменить начальное значение). Разнообразные действия и события увеличивают или уменьшают этот показатель, пока персонаж держит артефакт при себе. Если артефакт доволен действиями владельца, показатель отношения увеличивается. Если владелец действует не так, как того хочет артефакт, показатель отношения уменьшается.

Владелец знает все факторы, влияющие на отношение — артефакт ведь сам заинтересован в том, чтобы владелец знал его желания. Однако сам показатель отношения артефакта держите в секрете, сообщая игроку только об изменениях свойств и талантов. Игрок не должен знать, как скоро артефакт изменит своё отношение.

ОТНОШЕНИЕ

Показатель	Отношение артефакта
16—20	Довольное
12—15	Удовлетворённое
5—11	Обычное
1—4	Неудовлетворённое
0 и ниже	Сердитое

Уход

Вне зависимости от характера, у всех артефактов есть одна общая черта: они уходят. Когда персонаж находит *Топор Владык Дварфов*, он инстинктивно понимает, что как и все герои и злодеи, владевшие этой вещью, он получил его лишь на какое-то время.

АРТЕФАКТЫ И RPGA

Артефакты нельзя использовать в событиях RPGA, если только в этих событиях намеренно не даётся возможность использования артефактов. Если во время события RPGA вы получаете артефакт, в конце приключения он автоматически «уходит», и его нельзя будет взять с собой в следующие приключения.

У каждого артефакта есть уникальные цели. Если владелец выполнил цель артефакта или доказал свою несостоятельность, артефакт уходит. Пусть стремления артефакта несколько уровней подряд будут служить зацепками для сюжета и приключений. Продумайте, как артефакт выйдет из игры до того как предоставите его персонажу.

Можно планировать, что артефакт будет находиться у персонажа примерно 1—3 уровня. Конечно, можно делать и исключения, но примерно столько времени нужно артефакту, чтобы сыграть всю свою роль в приключении.

Артефакт уходит, когда решите вы. Какое-нибудь очень важное задание может предоставить отличный шанс для ухода артефакта — его можно принести в жертву, или убийство главного злодея вытягивает из артефакта все силы, либо артефакт просто решает, что ему нужно быть в другом месте и заниматься другими вещами. Конечно, не каждый уход должен быть героическим — злодей может украсть артефакт, или зло артефакта может подтолкнуть персонажа к собственному самоуничтожению.

Когда артефакт решает уйти, он делает это так, как подобает его природе, текущему отношению и сюжету кампании. «Добрый» артефакт, такой как *Топор Владык Дварфов*, обычно уходит в тихое и спокойное время. Если его отношение велико, то он ждёт, когда владелец получит новый уровень и желает всего хорошего и удачи в будущих приключениях. При плохом отношении он исчезает в конце текущей сцены, сообщая, что он разочаровался в своём владельце.

Злобный артефакт, такой как *Глаз Векны*, вполне может покинуть владельца в самый неподходящий момент (например, может сам вывалиться из глазницы посреди боя).

ПОНИМАНИЕ АРТЕФАКТА

Артефакты поистине являются частью мира. Их история переплетается с историей мира, с легендами о прошлом и, возможно, с грядущими событиями. В этой главе приведены примеры четырёх артефактов, а в последующих изданиях и руководствах по кампаниям будут новые артефакты. Прежде чем ввести артефакт в свой мир, подумайте над следующим:

1: Что это и чего оно хочет? У каждого артефакта есть индивидуальность и цели. Вам не нужна дотошная история, особенно если по ходу игры игроки не смогут докопаться до исторических фактов. Однако продумайте, как артефакт будет общаться, и что он будет говорить, обращаясь с ним как с мастерским персонажем со своими причудами.

2: Модификаторы отношения. У каждого артефакта есть 1—3 положительных модификатора и 1—3 отрицательных модификатора, совпадающих с индивидуальностью и целями артефакта. Отношение всех артефактов увеличивается на 1к10, когда его владелец получает уровень. Другими положительными модификаторами могут быть выполнения особых заданий во славу особых групп или индивидуумов (религиозные и прочие организации, наследники престолов и т. п.), или уничтожение определённых

врагов. Отрицательными модификаторами могут быть любые поступки, которые артефакт не одобряет, неподчинение его командам, или встреча с тем, кто больше нравится артефакту в качестве владельца.

3: К каждому отношению привяжите свои эффекты. Обычно у артефактов есть свойства, действующие всё время, вне зависимости от отношений с владельцем. Они подобны свойствам обычных магических предметов того же уровня что и артефакт — бонус улучшения (в случае оружия, доспеха или амулета), и прочие таланты и свойства, подходящие персонажу.

Самые большие способности артефакт предоставляет лишь тем, кто заслужил доверие артефакта. По мере улучшения отношений между артефактом и владельцем, артефакт становится всё мощнее и мощнее. Самые сильные его таланты могут быть лучше самых сильных умений персонажа, хотя уровень таких талантов редко превышает уровень персонажа более чем на пять.

С другой стороны, когда отношение артефакта уменьшается, его таланты и свойства слабеют, появляются штрафы, которые поощряют (или наказывают) определённое поведение, или артефакт начинает активно вредить владельцу и его союзникам.

Владелец всегда может использовать стандартные таланты артефакта (если в текущем отношении артефакта не сказано обратное). Таланты же, дарованные за особое отношение артефакта, доступны только если текущее отношение равно нужному или превышает его.

ТОПОР ВЛАДЫК ДВАРФОВ

Этот артефакт подходит для персонажей эпических уровней.

Топор Владык Дварфов

Эпический этап

Топор Владык Дварфов — это один из пяти инструментов, которые дал дварфам Морадин. Он появляется в переломные моменты — часто в руках героя, способного спасти народ дварфов.

Топор Владык Дварфов это громовая секира +5 со следующими свойствами и талантами:

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +5к6 урона или +5к10 урона, если размер цели больше Среднего

Свойство: Это оружие причиняет дополнительно 2к10 урона существам, чей размер больше Среднего.

Существо: Вы можете метнуть Топор как тяжёлое метательное оружие (дальность 5/10). После броска он возвращается в руку как обычное магическое метательное оружие.

Свойство: Вы можете говорить и понимать по-Дварфски и читать записанное Дэйвеком.

Талант (На день ♦ Духовный, Исцеление): Стандартное действие. Вы можете использовать *защиту от смерти* (паладин 16).

Талант (На день): Свободное действие. Вы можете использовать этот талант когда попали Топором по врагу. Враг сбивается с ног. Пространство этого врага и все клетки в пределах 2 клеток от этого врага растрескиваются и покрываются булыжниками, становясь труднопроходимой местностью до конца сцены. Вы и ваши союзники можете перемещаться по этой местности, как если бы она была нормальной.



Цели Топора Владык Дварфов

- ♦ Помогать дварфам процветать, храня их древние традиции.
- ♦ Дарить гоблинам и (особенно) великанам смерть, которой они так заслуживают.
- ♦ Повсюду вдохновлять тех, кто этого достоин.

Отыгрыш Топора Владык Дварфов

Топор Владык Дварфов молчалив — даже по стандартам разумного оружия. Он общается отрывистыми командами, которые слышит только тот, кто его держит. Он побуждает владельца сражаться со всеми встреченными великанами, становясь угрюмым, когда его не слушаются.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец — дварф	+2
Владелец выполняет задание дварфских предводителей	+1
Владелец убивает великана (максимум 1/день)	+1
Владелец или его союзник нападает на дварфа (максимум 1/сцену)	-2
Владелец не подчиняется указаниям дварфских предводителей	-2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Тысячи предков дварфов направляли это лезвие. Я тоже стою в этой нерушимой шеренге героев».

Топор находит общий язык с владельцем, и они вместе выполняют дела, угодные дварфам.

Бонус улучшения *Топора* увеличивается до +6.

Критический: +6к6 урона или +6к10 урона, если размер цели больше Среднего

Свойство: Это оружие причиняет дополнительно 3к10 урона существам, чей размер больше Среднего.

Талант (На день): Малое действие. Вы вызываете ауру грома (аура 1), которая существует до конца вашего следующего хода. Любой враг, начинающий ход в ауре, получает урон звуком 15 и сбивается с ног.

Особенность: Из *Топора* может внезапно появиться экзарх или ангел Морадина, дающий пророческое наставление или поручающий вам задание. Он не будет сражаться за вас.



УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Трепещите, великаны! Этот топор проливал кровь ваших далёких предков!»

Владелец доказал, что он достоин быть представителем дварфов, и *Топор* помогает владельцу, пока тот этого заслуживает.

Талант (На день): Малое действие. Вы можете вылечить себя, восстанавливая хиты, как если бы использовали исцеление.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Топор спрашивает меня о верности дварфам».

Топор ведёт себя настороженно с новым владельцем, пока тот не докажет свою удаль и преданность.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Я разочаровал Топор и дварфов».

Владелец сражается с дварфами или не подчиняется правителям дварфов, и *Топор* этим недоволен. Если владелец не остановится, *Топор* скоро уйдёт.

Особенность: Вы получаете штраф -2 к броскам атаки и урона по всем существам кроме гоблинов и великанов. Штраф применяется даже если вы не используете, а просто держите *Топор* в одной руке.

СЕРДИТОЕ (0 и ниже)

«Я обманул ожидания — Топор расстроен».

Владелец не подтвердил ожидания *Топора*, и скоро он лишится артефакта.

Бонус улучшения *Топора* опускается до +4.

Критический: +4к6 урона или +4к10 урона, если размер цели больше Среднего

Свойство: Это оружие причиняет дополнительно 2к10 урона существам, чей размер больше Среднего.

Особенность: Вы получаете штраф -2 к броскам атаки и урона по всем существам кроме гоблинов и великанов. Штраф применяется даже если вы не используете, а просто держите *Топор* в одной руке.

УХОД

«Топор сказал мне, что он нужен в другом месте».

Топор хочет уйти туда, где он действительно нужен, и рано или поздно он всё-таки уходит. Когда персонаж получает следующий уровень, *Топор* исчезает, уходя в другие земли к новому герою. Если отношение *Топора* было как минимум удовлетворённым, то он оставляет предыдущему хозяину вместо себя *громовую секиру* +6.

ГЛАЗ ВЕКНЫ

Этот артефакт подходит для персонажей с этапа совершенства.

Глаз Векны ничего не делает, пока его не вставят в пустую глазницу. Удаление глаза — это кровавый и болезненный процесс, причиняющий урон, равный троекратному показателю исцеления персонажа. Эти хиты нельзя восстановить, пока персонаж не совершит продолжительный отдых. Будучи имплантированным, *Глаз Векны* становится частью тела владельца, функционируя как обычный глаз (хотя у него остаётся необычный внешний вид).

Глаз Векны	Этап совершенства
<i>Глаз Векны — это одна из двух частей тела, которые Векна потерял до того как стал божеством. Это красный забальзамированный глаз, пульсирующий, как будто живой, но он всегда холодный на ощупь. Он хранит остатки силы Векны — силы, склонной к злу.</i>	
Ячейка предмета: Голова	
Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Внимательности, Магии и Проницательности.	
Свойство: Глаз предоставляет вам тёмное зрение.	
Свойство: Когда вы используете атакующий талант, дарованный Глазом, вы можете использовать для атаки наивысшую из своих умственных характеристик (Интеллект, Мудрость или Харизма), вне зависимости от характеристики, указанной в таланте.	
Талант (Неограниченный ♦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия): Стандартное действие. Вы можете использовать <i>жаучий взгляд</i> (колдун 1).	
Талант (На сцену ♦ Иллюзия, Инструмент, Магический, Психическая энергия): Стандартное действие. Вы можете использовать <i>помутнение рассудка</i> (колдун 7).	
Талант (На день ♦ Магический): Стандартное действие. Вы можете использовать <i>око колдуна</i> (колдун 16).	

Цели Глаза Векны

- ♦ Воссоединиться с *Рукой Векны*.
- ♦ Распространять поклонение Векне.
- ♦ Вырывать тайны у тех, кто ими владеет, и использовать их себе на благо.
- ♦ Жить в теле влиятельного живого существа, желательно, владеющего магией.

Отыгрыш Глаза Векны

Глаз Векны общается с владельцем беззвучно, насылая яркие галлюцинации того, что он хочет. Вначале эти видения едва заметны, но со временем они становятся всё более подробными и ужасными.

Способность общаться у Глаза ограничена, если он не стоит в глазнице. Тот, кто не вставил пока себе Глаз, получает лишь краткие видения о ждущей его власти — у каждого будет своё видение. Владелец также понимает, что нужно сделать, чтобы овладеть силой Глаза.

Отношение

Пока владелец не имплантирует себе Глаз, у артефакта нет показателя отношения и владелец не получает его свойства и таланты.

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец может активировать хотя бы одно магическое заклинание	+2
Владелец прикрепляет <i>Руку Векны</i>	+2
Владелец предаёт своего лучшего друга в отчаянной ситуации	+1
Владелец вырывает важную тайну у пленника	+1
Владелец или его союзник убивает нежить (максимум 1/сцену)	-2
Владелец проводит 8 часов в присутствии заклинателя с большим уровнем (максимум 1/день)	-2

Довольное (16—20)

«Глаз и я — одно целое».

Глаз Векны доволен своим владельцем — пока. Он сосредоточен на продвижении дел Векны в мире, так как уверен, что нашёл хорошего носителя.

Свойство: Бонус предмета к проверкам Внимательности, Магии и Проницательности увеличивается до +5.

Свойство: Вы получаете штраф -5 к проверкам Переговоров.

Талант (На день ♦ Инструмент, Магический): Малое действие. Вы вызываете *ауру чёткого зрения* (аура 10), которая существует до конца вашего следующего хода. Пока аура активна, вы получаете бонус +10 ко всем броскам атаки, проверкам навыков и характеристик, сделанных против целей, находящихся в ауре.

Удовлетворённое (12—15)

«Глаз... Он так много мне показал».

Глаз Векны доволен хозяином, но всё равно ищет кого-то другого. Он верно служит хозяину, но время от времени посылает пугающие видения, напоминающие, кто тут главный.

Свойство: Бонус предмета к проверкам Внимательности, Магии и Проницательности увеличивается до +2.

Свойство: Вы получаете штраф -2 к проверкам Переговоров.

Талант (На сцену ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия): Стандартное действие. Вы можете выстрелить из Глаза лучом некротической энергии. Эта атака совершается вашей наивысшей умственной характеристикой против Стойкости. Попадание причиняет урон некротической энергией 3к6 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Обычное (5—11)

«Я чувствую мощь Глаза».

Впервые попав в нового хозяина, Глаз на время становится общительным, и пытается поставить свои условия взаимоотношений и объяснить, что он поощряет, а что — нет.

Неудовлетворённое (1—4)

«Глаз показывает мне вещи. Ужасные вещи».

Глаз Векны считает, что хозяин, скорее всего, не удовлетворит его амбиций, и потому начинает активно искать другого носителя. Однако он зол, и вначале вдоволь наиграется с текущим хозяином, пусть даже и в опасных ситуациях.

Свойство: Вы получаете штраф -2 к проверкам Переговоров.

Особенность: Один раз в день в любое время Глаз может создать в вашем мозгу ужасное видение. Глаз совершает особую атаку против вашей Воли, бросая 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь ошеломлённым (спасение оканчивает).

Обычно Глаз создаёт это видение для начала в безопасной ситуации, пытаясь подтолкнуть хозяина к нужному поведению. Однако он может использовать его и посреди боя.

Сердитое (0 и ниже)

«Вырвите его! Не позволяйте ему на вас смотреть!»

С этого момента Глаз Векны начинает войну с хозяином, и он будет мучить его, а потом уйдёт к другому хозяину.

Свойство: Вы получаете штраф -5 к проверкам Переговоров.

Особенность: Один раз в сцену в любое время *Глаз* может создать в вашем мозгу ужасное видение. *Глаз* совершает особую атаку против вашей Воли, бросая 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь ослеплённым и ошеломлённым (спасение оканчивает).

Особенность: Каждый раз, когда вы совершаете проверку инициативы в начале сцены, существует 25% шанс того, что *Глаз* использует *жаучий взгляд* на одном из ваших союзников в пределах дальности заклинания (цель определяется Мастером случайным образом).

Особенность: *Глаз* может говорить через вас, когда вы ошеломлены или находитесь без сознания. Он может использовать либо ваш естественный голос, либо громкий зловещий шёпот.

Уход

«Я — Векна».

Глаз Векны пожирает тело и разум владельца. Персонаж мгновенно умирает, а его тело рассыпается в пыль. Даже если персонажа воскресят, у него всегда будет пустая глазница на память о *Глазе*.

Глаз воссоединяется со своим настоящим хозяином. Векна мгновенно получает все знания и тайны предыдущего владельца. Немного погодя он посылает *Глаз* обратно в мир, чтобы узнать новые тайны глупых или жадных заклинателей.

Если у владельца *Глаза* была ещё и *Рука Векны*, то этот артефакт тоже возвращается к богу.

Рука Векны

Этот артефакт подходит для персонажей, начиная с середины этапа совершенства.

Рука Векны ничего не делает, пока её не приставят к обрубку руки. Отрубание руки причиняет урон, равный половине от максимума хитов персонажа. Будучи приставленной, *Рука Векны* становится частью тела владельца. Она функционирует как обычная рука, хотя у неё и остаётся жуткий вид.

Рука Векны

Этап совершенства

Рука Векны — это одна из двух частей тела, которые Векна потерял до того как стал божеством. Это чёрная мумифицированная левая рука, очень холодная на ощупь. Она хранит остатки силы Векны — силы, склонной к злу.

Ячейка предмета: Руки

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Атлетики.

Свойство: Когда вы используете атакующий талант, дарованный *Рукой*, вы можете использовать для атаки наивысшую из своих физических характеристик (Сила, Телосложение или Ловкость), вне зависимости от характеристики, указанной в таланте.

Талант (Неограниченный ♦ Инструмент, Магический): Стандартное действие. Вы можете использовать талант *дьявольская хватка* (колдун 1).

Талант (На сцену ♦ Инструмент, Магический): Стандартное действие. Вы можете использовать талант *символ болезненного знамения* (колдун 7).

Талант (На сцену): Действие движения. Вы можете использовать талант *паучьи лапки* (колдун 6).

Цели Руки Векны

- ♦ Воссоединиться с *Глазом Векны*.
- ♦ Распространять поклонение Векне.
- ♦ Вырывать тайны у тех, кто ими владеет, и использовать их себе на благо.
- ♦ Жить в теле влиятельного живого существа, желательно, владеющего магией.

Отыгрыш Руки Векны

Рука Векны может для общения двигаться независимо от воли владельца, используя странный язык жестов, который понимает только тот персонаж, к которому она прикреплена. Если *Рука* ни к кому не прикреплена, то её способности к общению сильно ограничены. Если *Руки* касается гуманоидный персонаж, она оживает и начинает царапать левую руку существа, которое до неё дотронулось. В это время персонаж ощущает поток силы и чувство того, что его величайшие мечты вот-вот сбудутся.

Отношение

Пока владелец не прикрепит к себе *Руку*, у артефакта нет показателя отношения и владелец не получает её свойства и таланты.

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владелец может активировать хотя бы одно магическое заклинание	+2
Владелец имплантирует <i>Глаз Векны</i>	+2
Владелец предаёт близкого друга в отчаянной ситуации	+1
Владелец вырывает важную тайну у пленника	+1
Владелец или его союзник убивает нежить (максимум 1/сцену)	-2
Владелец проводит 8 часов в присутствии заклинателя с большим уровнем (максимум 1/день)	-2

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Я — рука Векны в этом мире»

Рука Векны довольна своим владельцем — пока. Она сосредоточена на продвижении дел Векны в мире, так как уверена, что нашла хорошего носителя.

Свойство: Бонус предмета к проверкам Атлетики увеличивается до +5.

Свойство: Вы получаете штраф -5 к проверкам Переговоров.

Талант (На день ♦ Магический): Малое действие. Вы вызываете ауру смерти (аура 10), которая существует до конца вашего следующего хода. Пока аура активна, враги, входящие в неё или начинающие в ней свой ход, получают урон некротической энергией 10. Каждый раз, когда кто-нибудь из врагов получает этот урон, вы исцеляете 10 своих хитов.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Вся власть находится вот в этой руке».

Рука Векны довольна хозяином, но всё равно ищет кого-то другого. Она верно служит хозяину, но время от времени начинает действовать самостоятельно, чтобы напомнить, кто тут главный. Например, владелец может проснуться от того, что *Рука* начала его душить.

Свойство: Бонус предмета к проверкам Атлетики увеличивается до +3.

Свойство: Вы получаете штраф -2 к проверкам Переговоров.

Талант (На сцену ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия): Стандартное действие. Вы можете метнуть из *Руки* шар некротической энергии (зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток). Эта атака совершается вашей наивысшей физической характеристикой против Реакции. Попадание причиняет всем врагам во вспышке урон некротической энергией 2к10 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Я чувствую мощь Руки».

Впервые соединившись с новым хозяином, *Рука* становится общительной и пытается поставить свои условия взаимоотношений и объяснить, что она поощряет, а что — нет.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Рука делает не то, что я хочу, а то, что хочет она»

Рука Векны считает, что хозяин, скорее всего, не удовлетворит её амбиций, и потому начинает активно искать другого владельца. Однако она зла. И вначале вдоволь наиграется с текущим хозяином, пусть даже и в опасных ситуациях.

Свойство: Вы получаете штраф -2 к проверкам Переговоров.

Особенность: Один раз в день в любое время *Рука* может бросить всё, что держит, и попытаться удушить вас. *Рука* совершает особую атаку против вашей Стойкости, бросая 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь изумлённым (спасение оканчивает). Пока вы не спасётесь, вы также не можете использовать *Руку* для атаки и манипулирования предметами, а также не можете использовать её таланты.

Обычно *Рука* восстаёт для начала в безопасной ситуации, пытаясь показать, кто тут главный. После этого предупреждения её стоит опасаться в самый неподходящий момент.

СЕРДИТОЕ (0 и НИЖЕ)

«Отойдите! Держитесь от неё подальше!»

С этого момента *Рука Векны* начинает войну с хозяином, и она будет мучить его, а потом уйдёт к другому хозяину.

Свойство: Вы получаете штраф -5 к проверке Переговоров.

Особенность: Один раз в сцену в любое время *Рука* может бросить всё, что держит, и попытаться удушить вас. *Рука* совершает особую атаку против вашей Стойкости, бросая 1к20 + ваш уровень. Если эта атака попадает, вы становитесь изумлённым (спасение оканчивает). Пока вы не спасётесь, вы также не можете использовать *Руку* для атаки и манипулирования предметами, а также не можете использовать её таланты.

Особенность: Каждый раз, когда вы промахиваетесь атакой, существует 25% шанс того, что *Рука* использует дьявольскую хватку на одном из ваших союзников, находящихся в пределах дальности заклинания (цель определяется Мастером случайным образом).

УХОД

«Я — Векна».

Рука Векны пожирает тело и разум владельца. Персонаж мгновенно умирает, а его тело рассыпается в прах. Даже если персонажа воскресят, вместо левой руки у него всегда будет обрубок на память о *Руке*.

Рука воссоединяется со своим настоящим хозяином. Векна мгновенно узнаёт все знания и тайны предыдущего владельца. Немного погодя он отправляет *Руку* обратно в мир, чтобы узнать новые тайны глупых или жадных заклинателей.

Если у владельца *Руки* был ещё и *Глаз Векны*, то этот артефакт тоже возвращается к богу.

НЕУЯЗВИМОЕ ОДЕЯНИЕ АРНДА

Этот артефакт подходит для персонажей, начиная с середины героического этапа.

Неуязвимое Одевание Арнда

Героический этап

Эта сверкающая кольчуга принадлежала нищему жрецу Корда, который освобождал свою деревню от власти деспотичного барона. Это одеяние, пропитавшееся боевым духом и святой мощью жреца, стремится не посрамить свою древнюю славу.

Неуязвимое Одевание Арнда — это полный комплект кольчуги +2.

Улучшение: КД

Свойство: Вы получаете сопротивляемость кислоте 5, сопротивляемость огню 5 и сопротивляемость электричеству 5.

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам.

Талант (Неограниченный + Духовный, Оружие): Стандартное действие. Вы можете использовать *доблестный удар* (паладин 1).

Талант (Неограниченный): Малое действие. Измените одну из сопротивляемостей, дарованных доспехом, на сопротивляемость к любому из перечисленных видов урона: излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод или электричество. Эта сопротивляемость сохраняется, пока вы снова не измените её этим талантом.

Талант (Неограниченный): Малое действие. Вы превращаете *Неуязвимое Одевание* в латный доспех, чешуйчатый доспех или кольчугу.

Талант (На сцену + Исцеление): Малое действие. Вы можете использовать исцеление.

Цели Неуязвимого Одеания Арнда

- ◆ Принадлежать герою, чьё место — в легендах.
- ◆ Противостоять всё новым и более сильным испытаниям и угрозам.
- ◆ Свергать тиранов.

Отыгрыш Неуязвимого Одеания Арнда

Неуязвимое Одевание обожает опасности, поэтому оно постоянно подталкивает владельца идти на риск. *Неуязвимое Одевание* радо в одном случае — когда владелец бросается в гущу сражения. Планирование и стратегия артефактом не ценятся. *Неуязвимое Одевание* не общается с владельцем, но может передавать своё эмоциональное состояние, так что владелец ликует в бою и испытывает отчаяние в случае поражения.

ОТНОШЕНИЕ

Начальный показатель	5
Владелец получает уровень	+1к10
Владельца публично поздравляют с выполнением основного задания	+1
Владелец побеждает врага на 3—4 уровня выше себя (максимум 1/день)	+1
Хиты владельца опускаются в бою ниже 0	-1
Владелец убегает из сражения	-1

ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

«Нет предела храбрым деяниям, которые мы можем совершить».

Неуязвимое Одевание Арнда радуется, что защищает такого славного героя. Оно начинает светиться от гордости, испуская тусклый свет в радиусе 2 клеток.

Свойство: Вы получаете сопротивляемость кислоте 10, сопротивляемость огню 10 и сопротивляемость электричеству 10. Эти значения заменяют те, что даруются артефактом обычно.

Свойство: Вы получаете бонус +5 к Воле от эффектов страха.

Талант (На день): Малое действие. Вы вызываете ауру храбрости (аура 2), которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и все ваши союзники, находящиеся в ауре, получаете бонус +5 к броскам атаки.

УДОВЛЕТВОРЁННОЕ (12—15)

«Нас ждёт величие».

Неуязвимое Одевание Арнда довольно храбростью и целеустремлённостью владельца, поэтому оно делится ещё несколькими своими способностями.

Свойство: Вы получаете бонус +2 к Воле от эффектов Страх.

Талант (На день): Свободное действие. Получите 1 единицу действия.

ОБЫЧНОЕ (5—11)

«Слава никого не ждёт — нужно самому добиваться её!»

Одеяние хочет, чтобы владелец не отсиживался в безопасном месте и шёл навстречу риску.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННОЕ (1—4)

«Ещё не всё потеряно. Я могу показать себя».

Особенность: Вы получаете штраф -2 ко всем защитам против существ, чей уровень не превышает ваш.

СЕРДИТОЕ (0 и ниже)

«Я недостойн носить эти доспехи».

Одеяние считает владельца трусливым и подталкивает его к тому, чтобы он нашёл более достойного кандидата.

Бонус улучшения к КД у артефакта уменьшается до +1.

Особенность: Вы получаете штраф -5 ко всем защитам против существ, чей уровень не превышает ваш.

УХОД

«Наши имена будут в легендах».

Неуязвимое Одевание считает, что храбрость владельца не нуждается в его помощи.

Когда владелец получает следующий уровень, *Неуязвимое Одевание* рассыпается в ресидуум на сумму 5 000 зм. Его магия и сознание появляются где-то в другом месте этого мира, в совершенно другом доспехе.

Кроме того, владелец получает постоянный бонус +1 к проверкам Переговоров и Запугивания. Даже те, кто не знают его, чувствуют вокруг него ауру величия, оставленную *Одеянием*.

Если *Неуязвимое Одевание* уходит из-за того, что оно разочаровалось во владельце, то владелец получает штраф -1 к проверкам Переговоров и Запугивания, а доспех рассыпается в бесполезную пыль.

В *Книге игрока* представлены десять языков, на которых говорят в мире D&D, а также шесть видов письменности. В *Бестиарии* приводится информация о том, какие языки знают те или иные существа, хотя, конечно же, всегда есть исключения.

Целая вселенная с десятью языками может выглядеть невероятной, но это объясняется в контексте мира D&D и сделано для облегчения игры.

У богов есть свой собственный язык, Небесный, которым они поделились со своими ангелами. Когда бог или ангел говорит на Небесном, слушатели, не говорящие на Небесном, понимают слова, как если бы говоривший использовал их собственный язык. Боги и ангелы могут маскировать свою речь, но обычно Небесный используется именно как универсальный язык.

Когда боги создавали разумные расы мира, каждая раса слышала Небесную речь по-своему, в зависимости от своих основных характеристик. Из-за этих-то отличий и появились основные языки мира — Общий, Эльфийский, Гоблинский, Дварфский и Драконий.

У предтеч был свой собственный язык, не обладавший особыми качествами Небесного. Титаны и великаны использовали исковерканный вариант этого языка, а язык Бездны — это разновидность Первичного, искажённого злом Бездны.

Эти основные языки распространились на всех существ мира природы и других планов, с небольшими, но малозначимыми отличиями.

С письменностью было то же самое. У Небесного и Первичного языков есть своя письменность. Для передачи своих языков цивилизованные расы использовали разные письмены: Общий, руны Дэйвек для Дварфского, Релланик для Эльфийского и Айокхарик для Драконьего. Гоблинский — это единственный основной язык мира, у которого нет своей письменности. Произошло это из-за грубого и варварского характера гоблиноидов. В Великаньем языке используются руны дварфов, потому что дварфы очень долго служили великанам.

Глубинная Речь — это язык, на котором общаются с созданиями Дальнего Предела. Он использует письменность Релланик, потому что дроу первыми записали эту речь, так как они вынуждены делить Подземье с иномировыми отродьями.

ЯЗЫКИ В ИГРЕ

Наличие всего лишь десяти языков упрощает игру. Так отряд искателей приключений сможет овладеть практически всеми языками, а любое разумное существо должно хотя бы немного говорить на Общем. Знание языков позволяет отряду читать книги и надписи, увиденные во время приключений. Если встретится неизвестный язык, поможет ритуал 1 уровня Постигать Язык. Языки не должны доставлять в игре проблем, если только вы не стремитесь именно к этому.

Персонажи и их противники могут использовать язык как тайный код, общаясь между собой на языке, который неизвестен врагам. Надменный элadrин может отказываться разговаривать на Общем с теми, кто не говорит на Эльфийском. Гоблины-варвары могут не знать Общего, и персонажам, желающим освободить заложников, придётся говорить на Гоблинском. При таком использовании языков убедитесь, что игроки персонажей, которые не знают языка, не скучают от бездействия.

Письменность в сущности не связана с языком. Мы ведь тоже используем одинаковые буквы для записи разных слов, вот и речь на Общем можно записать и Дэйвеком и Реллаником. Персонажи могут найти старые книги дварфов, где рунами Дэйвека записаны слова на Общем языке или языке Бездны. Чтобы понять такой текст, придётся знать оба языка.

Шесть видов письменности, описанные в *Книге игрока*, могут быть не единственными видами письма в мире. Вы можете решить, что в древней империи была своя собственная письменность, незнакомая никому из персонажей. Это можно обыграть в виде криптограммы (смотрите на 83 странице), где игрокам придётся узнать, какая руна или символ соответствует той или иной букве «Общей» письменности.

СЛОВА СИЛЫ

Небесный язык и язык Бездны используются для общения, но в них есть и слова силы — звуки этих слов содержат чистую магию творения (в случае Небесного) или первородного зла (язык Бездны). Изначально персонажи игроков не могут знать эти языки. Со временем они смогут узнать основы общения на них, но словами силы им никогда не овладеть. Смертные, выучившие Небесный, не получают способность доносить до всех смысл своих слов. Тексты же со словами силы, записанные на любом языке, могут выпускать могущественные эффекты, и такие книги и свитки могут быть настоящими артефактами.

Инструментарий Мастера

Будучи МАСТЕРОМ, вам постоянно приходится использовать творческое воображение, чтобы у игроков всегда были новые испытания. Вы не ограничены ни правилами по созданию сцен из этой книги, ни чудовищами из *Бестиария* — вас ограничивает только ваше воображение. Эта глава рассказывает о нетривиальных вещах, благодаря которым игра станет исключительно вашей.

Создание кампании — это смесь искусства и науки. В этой главе мы дадим вам новые правила по созданию и изменению чудовищ, а также других испытаний. Здесь собрано много советов о том, как дать волю воображению, не сбив игровой баланс.

Эта глава состоит из следующих разделов:

- ♦ **Адаптация чудовищ:** Инструменты, необходимые для изменения характеристик, а также добавления ролей и классов к уже существующим чудовищам.
- ♦ **Создание чудовищ:** Как создавать новых чудовищ, если в *Бестиарии* не оказалось нужных.
- ♦ **Создание МП:** Как создавать мастерских персонажей, которые станут важными союзниками или злодеями. Они функционируют практически как персонажи игроков, используя те же классы и те же правила.
- ♦ **Создание домашних правил:** Советы по внедрению самодельных правил.
- ♦ **Случайные подземелья:** По этим правилам вы сможете на лету создать целое приключение или просто какую-нибудь отправную точку для уже готового приключения.
- ♦ **Случайные сцены:** Как быстро создавать испытания, даже если Мастера вообще нет!





DAN SCOTT

АДАПТАЦИЯ ЧУДОВИЩ

В *Бестиарии* есть сотни врагов для ваших приключений, но некоторые могут не подходить. Вы можете изменять имеющихся чудовищ, чтобы сделать их полезнее, сильнее, слабее, или просто другими.

Неважно, хотите ли вы поднять огра на пару уровней, или превратить его в элитного берсерка, здесь есть инструменты для тонкой настройки чудовищ. Вы также узнаете о том, как добавлять чудовищу классы, набирая атакующие таланты из *Книги игрока*.

Имеющихся чудовищ можно изменять несколькими способами: можно изменить уровень, выдать снаряжение, изменить внешность и поведение, либо наложить шаблон. Ниже обсуждены все эти подходы.

УВЕЛИЧЕНИЕ ИЛИ УМЕНЬШЕНИЕ УРОВНЯ

Уровень чудовищ увеличивается легко. Просто увеличьте броски атаки и все четыре защиты на 1 за каждый добавляемый уровень. За каждые два уровня увеличьте урон, причиняемый атаками на 1. Ещё за каждый новый уровень чудовище получает хиты в размере, зависящем от его роли (смотрите таблицу на 184 странице).

При уменьшении уровня всё действует наоборот. За каждый уменьшаемый уровень уменьшайте броски атаки и все четыре защиты на 1 и уменьшайте соответственно роли хиты. За каждые два уровня уменьшайте причиняемый урон на 1.

Этим методом можно изменять уровень чудовища не больше чем на пять. После пяти уровней чудовище меняется очень сильно, и лучше создать с самого начала другое существо с нужной ролью и уровнем.

ВЫДАЧА СНАРЯЖЕНИЯ

Вы можете выдавать чудовищам снаряжение, чтобы сделать их сильнее или чтобы персонажи получили это снаряжение в качестве награды за сражение. Снаряжение не должно быть случайным, и само его существование должно быть осмысленным. Убедитесь, что вы учли эти предметы в списке сокровищ (смотрите на 124 странице).

Доспехи: При выдаче чудовищу доспеха для начала убедитесь, что такой доспех может улучшить КД чудовища. Определите эффективный бонус доспеха чудовища — это КД, который существо получает от существующего доспеха или толстой шкуры. Это число равно текущему КД минус 10 минус максимум из модификаторов Ловкости и Интеллекта.

Не учитывайте модификаторы Ловкости и Интеллекта если существо носит тяжёлый доспех.

Вычтите эффективный бонус доспеха из КД существа и добавьте бонус от нового доспеха. Если доспех был тяжёлым, а стал лёгким,

то добавьте к КД наивысший из модификаторов Интеллекта и Ловкости.

Если в описании существа не указаны никакие доспехи, то при выдаче доспеха используйте тот КД, что выше — исходный КД или новый КД, уже в доспехе. Просто у многих чудовищ такая толстая шкура, что защищает лучше доспехов. Если естественная защита существа лучше чем его доспех, то используется бонус к КД именно от естественной защиты. Если у существа есть доспех, вроде кольчуги, и при этом естественная защита, такая как панцирь у насекомого или чешуя у дракона, то бонусы от них не складываются.

Например, у огра дикаря обычно Класс Доспеха равен 19 (считается, что он носит грубый доспех из шкуры). Это эффективный бонус доспеха равен +5 (19 - 10 - 4 [Лов]). Дав огру кольчугу, вы улучшите КД на 1, сделав его равным 20, потому что она даёт бонус +6.

Магические предметы: Чудовище, у которого есть магические предметы, может использовать таланты, которые они предоставляют.

Бонусы улучшения: Чудовище получает бонусы улучшения к броскам атаки, урона и защитами только если эти бонусы превышают магический порог, который можно узнать из приведённой ниже таблицы.

Магический порог чудовища — это абстрактное отображение его снаряжения, талантов и общей эффективности против персонажей равного с ним уровня. Если вы даёте чудовищу магический предмет, предоставляющий бонус к броскам атаки, урона или защитами, вычтите перед применением магический порог из этого бонуса. Например, если вы даёте огру дикарю 8 уровня *магическую палицу* +2, вы добавляете к броскам атаки и урона только +1, потому что магический порог огра равен +1.

МАГИЧЕСКИЙ ПОРОГ ЧУДОВИЩ

Уровень чудовища	Магический порог
1—5	+0
6—10	+1
11—15	+2
16—20	+3
21—25	+4
26—30	+5

Помните, что игровые характеристики чудовища определяются согласно его уровню. То есть изменение атаки, защиты и урона чудовища подобно изменению его уровня (смотрите выше). Боритесь с искушением просто выдавать всем чудовищам более хорошее оружие и снаряжение. Быть может у вас есть причины, по которым нужно всем ограм дикарям выдавать по латному доспеху и *двуручному мечу* +3, но так у них будут атаки, урон и защиты как у чудовищ с большим уровнем, и сражаться с ними будет сложнее чем с обычными громилами 8 уровня.

Если вы хотите дать чудовищу снаряжение,

изменяющее его атаки, защиты или урон, подумайте, не стоит ли изменить и его уровень. Например, у огров дикарей в латах и с *двуручными мечами* +3 будет КД, броски атак и урона на 3 единицы выше обычного. Получилось чудовище примерно на 3 уровня выше (+3 ко всем защитам, +3 к броскам атаки и +1 к урону), так что таких огров можно объявить чудовищами 11 уровня и выдать им дополнительные хиты, а также прочие преимущества высокого уровня.

КОСМЕТИЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Персонажи отправляются в затерянный в джунглях древний город, ставший домом для янь-ти. Там они обнаруживают странных лесных существ с длинными руками, летающих на огромных ослах. Что это за таинственные создания?

Этот метод пригодится вам если игроки знают весь *Бестиарий* вдоль и поперёк. Используйте характеристики какого-нибудь чудовища, но внешность его измените до неузнаваемости. Можно сделать и изменения в талантах, поменяв вид урона или изменив оружие (щупальца могут стать хвостом).

ШАБЛОНЫ

Шаблон похож на инструкции по изменению чудовища. В каждом шаблоне указано, как изменять хиты и защиты, а также таланты и умения. Просто возьмите чудовище и шаблон, выполните указанные действия, и вот у вас уже есть новое чудовище.

Здесь приведено более дюжины шаблонов для чудовищ. **Функциональные шаблоны** подгоняют чудовище под определённые задачи. Вы можете накладывать функциональные шаблоны и на мастерских персонажей. Об этом написано на 186 странице. **Классовые шаблоны** позволяют добавлять чудовищу умения определённого класса.

Многочисленные шаблоны: Каждый шаблон предназначен для самостоятельного использования, превращающего чудовище в элитного противника. Однако вы можете превратить обычное чудовище в одиночного противника, наложив сразу два шаблона. Накладывайте шаблоны друг за другом, но дополнительные хиты добавляйте только от одного из них (выберите сами). После этого просто удвойте хиты. Бонус к спасброскам увеличьте до +5.

Вы можете превратить любое элитное чудовище в одиночное, наложив один шаблон, удвоив хиты и улучшив спасброски.

Это быстрый и простой способ, но он таит в себе опасность. Например, у чудовища может оказаться меньше хитов чем у обычного одиночного чудовища с таким же уровнем и такой же ролью. Наложив шаблоны, обязательно сделайте сравнение характеристик нового чудовища и существующих чудовищ с примерно такой же мощностью.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ	КЛАССОВЫЕ ШАБЛОНЫ
Боевой чемпион	Военачальник
Вампир лорд	Воин
Вождь	Волшебник
Демонический прислужник	Жрец
Дикий берсерк	Колдун
Знарок холода	Паладин
Лич	Плут
Лорд мумий	Следопыт
Повелитель смерти	
Потомок пламени	
Разрушитель	
Родственник фей	
Рыцарь смерти	
Телохранитель	
Теневой охотник	
Чемпион мумий	

КАК ПРИМЕНЯТЬ ШАБЛОН

Шаблон приводит список изменений в характеристиках чудовища и предоставляет новые таланты и умения. Если шаблон не меняет ту или иную характеристику, то обычно она просто не указывается.

У каждого шаблона указаны требования по тому, к каким чудовищам его можно применять. Некоторые подходят для всех, а другие применимы только для определённых существ или доступны только с определённого уровня.

У итогового чудовища сохраняются все обычные таланты и умения за исключением тех, что перекрываются или вступают в конфликт с талантами и умениями из шаблона.

Вот пример шаблона «лич».

Лич

Требования: Уровень 11, Интеллект 13

Лич (нежить)	Элитный контроллер или артиллерия Опыт как за элитное
Чувства Тёмное зрение Защиты +2 КД; +4 Стойкость; +4 Воля Иммунитет болезни, яды Сопротивляемость некротической энергии 5 + 1/2 уровня Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень (контроллер) или +6 за уровень (артиллерия) Регенерация 10. Если лич получает урон излучением, его регенерация не действует в его следующем ходу. ТАЛАНТЫ	
Знарок заклинаний (малое; перезарядка ☞ ☞) Лич восстанавливает использованный талант на сцену.	
Аура некромантии (Некротическая энергия) аура 5 Все живые существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 5.	
Знарок некротической энергии Лич может превратить урон от любого своего атакующего таланта в урон некротической энергией. Измените вид энергии таланта на «некротическая энергия» или добавьте это ключевое слово к атакующему таланту без указания вида энергии.	



Каждый шаблон начинается с краткого описания характера шаблона, за которым следует параграф, описывающий, к каким существам и классам его можно применять.

Требования: Здесь указываются требования, которые чудовище должно выполнять, чтобы получить шаблон, например, особый тип или минимальный уровень.

Оставшаяся информация приведена в виде блока характеристик, чтобы его было проще добавлять к текущим характеристикам чудовища.

Роль: Боевая роль чудовища указана в правом верхнем углу.

Тип и ключевые слова: Эта информация указывается слева во второй строке блока характеристик. Если шаблон добавляет ключевые слова, такие как «нежить», они указываются здесь. Все предыдущие ключевые слова у чудовища остаются.

Чувства: Добавьте указанные умения в раздел «чувства» исходного чудовища.

Защиты: Увеличьте КД и прочие защиты на указанные значения.

Иммунитет/Сопrotивляемость/Уязвимость: Добавьте указанные параметры и их значения. Если что-то из этого у чудовища уже есть, то используйте самое выгодное значение.

Спасброски +2: Все элитные чудовища получают бонус +2 к спасброскам.

Единицы действия 1: У всех элитных чудовищ есть 1 единица действия.

ДУБЛИРУЮЩИЕ ИЛИ КОНФЛИКТУЮЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Накладывая на чудовище шаблон, вы просто добавляете таланты и характеристики из шаблона к тем, что уже есть у чудовища. Однако иногда новые таланты и характеристики могут конфликтовать или дублировать те, что уже есть.

Самое главное в таких ситуациях то, что числовые показатели дублирующихся характеристик не складываются (смотрите «бонусы и штрафы» на 275 странице *Книги игрока*). У чудовища сохраняются те показатели, которые ему наиболее выгодны.

В необычных ситуациях действуют следующие правила:

- ◆ Если у чудовища есть уязвимость к определённому виду урона и оно получает шаблон, дающий ему сопротивляемость или иммунитет к тому же виду урона, то уязвимость сохраняется. Например, если у существа есть уязвимость огню 10, то от атак огнём оно не будет получать дополнительный урон. Однако если какой-нибудь эффект отменит сопротивляемость огню, то уязвимость останется и будет действовать.
- ◆ Если шаблон предоставляет чудовищу талант на сцену, который у него уже есть, то теперь у него будет два использования этого таланта за сцену. Отслеживайте их по отдельности — например, у таланта из шаблона могут быть другие условия перезарядки.

Хиты: Добавьте указанное количество хитов, в зависимости от новой роли чудовища, а затем добавьте к хитам значение Телосложения чудовища.

Таланты: Добавьте указанные таланты к блоку характеристик чудовища, высчитав атаки и урон. Атака обычно зависит от уровня чудовища и записывается в виде «уровень + *n*», где «уровень» это уровень чудовища, а «*n*» это фиксированный бонус атаки. Урон будет изменяться в зависимости от значения характеристики, точно так же как у персонажей игроков.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ШАБЛОНЫ

Функциональные шаблоны подстраивают чудовище или мастерского персонажа под определённые задачи в приключении. Некоторые из них отражают классических злодеев, таких как повелители смерти, командующие полчищами нежити. Другие нужны всего лишь ради одной сцены, например, телохранитель будет сдерживать отряд, пока его хозяин будет вершить свои коварные дела.

БОЕВОЙ ЧЕМПИОН

Боевой чемпион это невероятно стойкое гуманоидное чудовище из цивилизованного племени или страны. Это может быть король гоблинов, дуэлист дроу, или командующий гарнизоном дварфов. Это не просто опытный воин, это ещё и источник вдохновения для союзников.

«Боевой чемпион» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоидному чудовищу. Если вы хотите изменить мастерского персонажа, то этот шаблон лучше всего накладывать на воина, паладина или военачальника.

Требование: Гуманоид

Боевой чемпион

Элитный солдат (лидер)

Гуманоид

Опыт как за элитное

Защиты +2 КД; +2 Стойкость

Спасброски +2

Единицы действия 1

Хиты +8 за уровень + значение Телосложения

ТАЛАНТЫ

Тактика боевого чемпиона

Боевой чемпион и все его союзники причиняют дополнительно 1к6 урона тем врагам, которых окружают с помощью боевого чемпиона. На 11 уровне дополнительный урон увеличивается до 2к6, а на 21 уровне — до 3к6.

Боевое дарование

Боевой чемпион может совершить критическое попадание при выпадении на кубике «19—20».

Воодушевляющее нападение

Каждый раз, когда боевой чемпион совершает критическое попадание, он и союзники в пределах 5 клеток от него восстанавливают хиты в размере, равном половине уровня боевого чемпиона.

ВАМПИР ЛОРД

Вампиры лорды это сильная и опасная нежить. Некоторые из них были вампирскими отродьями, освободившимися после смерти создателей, другие были смертными, получившими «дар» вампирского бессмертия. Они создают армии из подчинённых

отродий или передают свои силы избранным смертным.

«Вампир лорд» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоидному существу, начиная с 11 уровня. Эти вампиры сохраняют внешность живого существа, хотя они становятся бледнее, их клыки удлиняются и они невероятно злы.

Требования: Гуманоид, уровень 11

Вампир лорд Гуманоид (нежить)	Элитный контроллер или налётчик Опыт как за элитное
Чувства Тёмное зрение Защиты +2 КД; +2 Стойкость, +2 Реакция, +2 Воля Иммунитет болезни, яды Сопrotивляемость некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне Уязвимость излучению 10 Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения Регенерация 10 (регенерация не действует, когда вампир лорд находится на прямом солнечном свете) ТАЛАНТЫ	
†	Вытягивание крови (стандартное, на сцену; перезаряжается когда существо в соседней клетке становится раненым) ♦ Исцеление Требуется боевое превосходство. Уровень + 2 против Стойкости; урон 2к12 + модификатор Харизмы, цель становится ослабленной (спасение оканчивает) и вампир лорд восстанавливает хиты в количестве, равном четверти его обычных хитов.
✧	Доминирующий взгляд (малое, перезарядка [1]) ♦ Очарование Дальнобойный 5; уровень + 2 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает, но к спасброскам применяется штраф -2). <i>Последствие:</i> Цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Вампир лорд может доминировать только над одним существом одновременно.
	Туманная форма (стандартное; на сцену) ♦ Превращение Вампир лорд становится неосязаемым и получает скорость полёта 12, но не может совершать атаки. Вампир лорд может оставаться в туманной форме вплоть до 1 часа или до самостоятельного окончания эффекта малым действием.



ВОЖДЬ

Этот шаблон описывает злодея с невероятно волевым характером, который ловко манипулирует другими существами. Его последователи фанатичны, и они ни перед чем не остановятся — они пойдут даже на смерть.

«Вождь» это шаблон, который вы можете накладывать на любого гуманоида или магического зверя, который будет лидером злой организации или группировки. Его хорошо накладывать на МП или чудовище, которое возглавляет других и всё делает чужими руками.

Требование: Гуманоид или магический зверь

Вождь Гуманоид или магический зверь	Элитный контроллер (лидер) Опыт как за элитное
Защиты +2 Стойкость; +4 Воля; +4 ко всем защитам от эффектов очарования и страха Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Бессмертный фанатизм аура 5 Союзники с более низким уровнем (но не миньоны) в ауре остаются в живых, если их хиты опускаются ниже 1. Такое существо умирает в конце своего следующего хода, если у него на тот момент всё ещё будет меньше 1 хита.	
Защита толпы Вождь получает бонус +1 ко всем защитам за каждого смежного с ним союзника.	
Ловкий побег (движение; перезарядка [2] [1]) Вождь перемещается со своей удвоенной скоростью. Он может входить только в те клетки, которые удаляют его от врагов. Это перемещение не провоцирует атак.	

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПРИСЛУЖНИК

Этот шаблон предназначен для создания мрачных жрецов Оркуса, буйных последователей Демогоргона, святых берсерков Бафомета и прислужников других демонических повелителей. Силу таким слугам дал их непосредственный покровитель, поэтому это очень опасные враги.

«Демонический прислужник» это шаблон, который вы можете применять к любым гуманоидам и магическим зверям, чтобы отметить их участие в демонических культах. Если вы изменяете мастерского персонажа, то этот шаблон хорошо накладывается на жрецов, колдунов и волшебников. Идеальными кандидатами на эту роль являются жрецы, отвернувшиеся от богов в пользу другого источника силы.

Требование: Гуманоид или магический зверь

Демонический прислужник Гуманоид или магический зверь (демон)	Элитный контроллер (лидер) Опыт как за элитное
Защиты +1 КД; +2 Стойкость; +2 Воля Сопrotивляемость 5 (выберите один вид) на 1 уровне, 10 (выберите два вида) на 11 уровне, 15 (выберите три вида) на 21 уровне Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Щит величия бездны аура 5 Союзники в ауре получают все сопротивляемости демонического прислужника.	
Мощь бездны Демонический прислужник получает бонус таланта +2 к броскам урона всеми атаками. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне и +6 на 21 уровне.	
Пожирание душ (немедленный ответ, когда хиты союзника в пределах 5 от прислужника опускаются ниже 1) Демонический прислужник восстанавливает количество хитов, равное половине его уровня.	

ДИКИЙ БЕРСЕРК

Дикий берсерк это грубый и злобный воитель. В бою ему не нужны другие союзники кроме его собственной силы и стойкости.

«Дикий берсерк» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду. Он идеально подходит для создания представителя злой расы, такого как вождь орков, холмовых великанов или людоящеров. Если вы изменяете мастерского персонажа, то этот шаблон хорошо подходит для воинов и паладинов.

Требование: Гуманоид

Дикий берсерк Гуманоид	Элитный громила (лидер) Опыт как за элитное
Защиты +4 Стойкость Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +10 за уровень + значение Телосложения Регенерация 5 на 1 уровне, 10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне ТАЛАНТЫ	
Кровожадное бешенство Дикий берсерк получает 1 единицу действия когда впервые за сцену опускает хиты врага ниже 1.	
Дикий отпор (немедленный ответ, когда по нему попадает рукопашная атака; неограниченный) Дикий берсерк совершает рукопашную стандартную атаку.	

ЗНАТОК ХОЛОДА

Знатоk холода овладел стихийным холодом и знает о нём всё. Стихийные существа дарят такую власть надо льдом самым преданным слугам, которыми часто становятся жрецы и воины.

«Знатоk холода» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду или магическому зверю, чтобы получить чудовище, знающее как управлять стихийным холодом. Если вы изменяете мастерского персонажа, то этот шаблон хорошо подходит колдунам и волшебникам.

Требование: Гуманоид или магический зверь

Знатоk холода Гуманоид или магический зверь (стихийный)	Элитный контроллер Опыт как за элитное
Защиты +2 КД; +2 Стойкость Сопrotивляемость холоду 5 на 1 уровне, холоду 10 на 11 уровне, холоду 15 на 21 уровне Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Ледяное тело Все существа, попадающие по знатоку холода рукопашными атаками, становятся замедленными до конца своего следующего хода.	
Знатоk льда Знатоk холода может превратить урон от любого своего атакующего таланта в урон холодом. Измените вид энергии таланта на «холод» или добавьте это ключевое слово к атакующему таланту без указания вида энергии.	

ЛИЧ

Личи это злые маги, ставшие нежитью ради бессмертия. Это чёрствые и коварные существа, алчущие лишь власть, знания и всё новые и новые тайны магии.

Некоторые личи знают ритуал, который даёт им подобие бессмертия, связывая их сущность с неким талисманом. Когда хиты лича, совершившего этот ритуал, опускаются ниже 1, его тело и снаряжение рассыпается в прах, но не уничтожается. Лич вновь появляется (со всем своим снаряжением) через 1к10 дней в пределах 1 клетки от филактерия, если этот филактерий не найдут и не уничтожат.

«Лич» это шаблон, который вы можете накладывать на разумных существ как минимум 11 уровня. Он отлично сочетается с МП-магами, такими как волшебники и колдуны, и чудовищами с магическими способностями, такими как бехолдеры, живодёры разума и о́ни.

Требования: Уровень 11, Интеллект 13

Лич (нежить)	Элитный контроллер или артиллерия Опыт как за элитное
Чувства Тёмное зрение Защиты +2 КД; +4 Стойкость, +4 Воля Иммунитет болезни, яды Сопrotивляемость некротической энергии 5 + 1/2 уровня Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения (контроллер) или +6 за уровень + значение Телосложения (артиллерия) Регенерация 10. Если лич получает урон излучением, его регенерация не действует в его следующем ходу. ТАЛАНТЫ	
Знатоk заклинаний (малое; перезарядка ☒ ☒) Лич восстанавливает использованный талант на сцену.	
Аура некромантии (Некротическая энергия) аура 5 Все живые существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 5.	
Знатоk некротической энергии Лич может превратить урон от любого своего атакующего таланта в урон некротической энергией. Измените вид энергии таланта на «некротическая энергия» или добавьте это ключевое слово к атакующему таланту без указания вида энергии.	

ЛОРД МУМИЙ

Лорд мумий создаётся тёмным ритуалом, который поддерживает существо и по окончании отпущенного срока жизни, или возвращает мёртвое существо. Такие ритуалы обычно берегут для важных религиозных лидеров, но они могут быть и проклятием, превращающим несчастную жертву в нежить.

«Лорд мумий» это шаблон, который вы можете применять к любым гуманоидным существам, особенно тем из них, у кого роль «контроллер» или «лидер». У этого чудовища сильные связи с религией, так что из всех МП этот шаблон чаще всего накладывается на жрецов. Жрицы дроу, провидцы отродий, кнуты куо-тоа и последователи Зехира янь-ти — вот отличные кандидаты на получение шаблона «лорд мумий».

Требования: Гуманоид, уровень 11

Лорд мумий	Элитный контроллер (лидер)
Гуманоид (нежить)	Опыт как за элитное
Чувства Тёмное зрение Защиты +2 КД; +2 Стойкость, +4 Воля Иммунитет болезни, яды Сопротивляемость некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения Регенерация 10. Если лорд мумий получает урон огнём, его регенерация не действует в его следующем ходу. ТАЛАНТЫ Отчаяние (Страх) аура 5 Враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки по лорду мумий. ← Проклятие мумии (когда хиты опускаются до 0) Ближняя вспышка 10; уровень + 2 против Воли; все враги во вспышке заболевают гнилью мумии (смотрите на 49 странице). Уровень болезни равен уровню лорда мумий.	



ПОВЕЛИТЕЛЬ СМЕРТИ

Повелитель смерти — это олицетворение силы некромантии. Он призывает в услужение мертвецов из могил и бьёт врагов магией, вытягивающей жизненные силы.

«Повелитель смерти» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду. Обычно для этого используют жрецов, волшебников и колдунов. Это заклинатель, овладевший тайнами некромантии и использующий их для созидания и управления нежитью.

Повелителя смерти всегда сопровождают четыре миньона-нежити с таким же или меньшим уровнем.

Требование: Гуманоид

Повелитель смерти	Элитный контроллер (лидер)
Гуманоид (теневого)	Опыт как за элитное
Защиты +2 КД; +2 Стойкость; +2 Воля Сопротивляемость некротической энергии 5 на 1 уровне, некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ Могильный саван (Некротическая энергия) аура 5 Вся нежить в пределах 5 клеток от повелителя смерти теряет уязвимость к излучению. → Зов могилы (стандартное; на сцену) Дальнобойный 10; в любом свободном пространстве в пределах дальности появляются четыре нежити-миньона с уровнем, не превышающим уровень повелителя смерти. Их ход наступает сразу после хода повелителя смерти.	

ПОТОМОК ПЛАМЕНИ

Потомок пламени — это знаток стихийного огня, избранный за своё поклонение всепожирающему пламени. Таким верным слугам благословение дают сами стихийные существа.

«Потомок пламени» это шаблон, который вы можете применять к любым гуманоидам и магическим зверям, чтобы получить чудовище, овладевшее силой стихийного огня. Если вы изменяете мастерского персонажа, то этот шаблон хорошо сочетается с классами волшебников и колдунов.

Требования: Гуманоид или магический зверь

ДУХОВНОЕ ОРУЖИЕ

Процесс превращения в рыцаря смерти требует от жертвы, чтобы она связала свою бессмертную сущность с оружием, используемым в ритуале. Если это духовное оружие сломают или уничтожат, рыцарь смерти может восстановить его в идеальном состоянии всего лишь коснувшись его малым действием.

Рыцарь смерти измучен и ослаблен, пока он разлучен со своим духовным оружием. Все другие существа кроме самого рыцаря смерти становятся измученным и ослабленным, пока они несут духовное оружие.

Духовное оружие теряет свои особые свойства после уничтожения рыцаря смерти.

Потомок пламени Гуманоид или магический зверь (стихийный)	Элитный контроллер Опыт как за элитное
Защиты +1 КД; +2 Стойкость, +2 Реакция Сопротивляемость огню 5 на 1 уровне, огню 10 на 11 уровне, огню 15 на 21 уровне Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Огненное тело Любое существо, попавшее по потомку пламени рукопашной атакой, получает урон огнём, равный 2 + половина уровня потомка пламени.	
Знаток огня Потомок пламени может превратить урон от любого своего атакующего таланта в урон огнём. Измените вид энергии таланта на «огонь» или добавьте это ключевое слово к атакующему таланту без указания вида энергии.	

РАЗРУШИТЕЛЬ

Разрушитель — это знаток боевой магии. Он знает как осыпать врагов градом губительных заклинаний.

«Разрушитель» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду, чтобы получить заклинателя, обученного для ведения боевых действий. Если вы изменяете мастерского персонажа, этот шаблон отлично сочетается со жрецами, колдунами и волшебниками.

Требование: Гуманоид

Разрушитель Гуманоид	Элитная артиллерия Опыт как за элитное
Защиты +2 КД; +2 Реакция Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +6 за уровень + значение телосложения ТАЛАНТЫ	
Формирователь заклинаний Когда разрушитель использует талант, атакующий ближней вспышкой, или зональный атакующий талант, он может выбрать двух союзников, попавших в зону действия таланта. На этих союзников талант не действует.	
Бесконечная сила (малое; перезарядка 11) Разрушитель восстанавливает использованный талант на сцену.	

РОДСТВЕННИК ФЕЙ

Такие существа являются воплощением Страны Фей. Они изменены мощной магией этого места. Одних изменила сама неуправляемая магия, а другие получили сей дар из рук фейских владык в обмен на верную службу.

«Родственник фей» это шаблон, который вы можете применять к любому зверю или гуманоиду, чтобы получить существо, наделённое мощью фей.

Требование: Гуманоид или зверь

Родственник фей Гуманоид или зверь (фейский)	Элитный налётчик Опыт как за элитное
Защиты +1 КД; +2 реакция, +2 Воля Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Шаг через туманы (движение; на сцену) Родственник фей телепортируется на 3 клетки.	
Неотразимая красота (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной атаки; неограниченный) Уровень + 2 против Воли атакующего; атакующий должен нацелиться на другое существо или отказаться от атаки.	
Соблазн дикой природы (стандартное; перезарядка 11) Дальнобойный 10; уровень + 2 против Воли. Цель подтягивается на 5 клеток и становится изумлённой (спасение оканчивает).	

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

Рыцари смерти когда-то были великими воинами, получившими бессмертие либо как наказание за предательство, либо как награду за служение тёмному повелителю. Душа рыцаря смерти связана с его оружием, что только усиливает его, не уменьшая навыков владения оным. Рыцари смерти становятся хорошими лидерами для отрядов из нежити.

«Рыцарь смерти» это шаблон, который можно добавлять к любому чудовищу. Многие из них были МП защитниками, например, воинами и паладинами. Однако хороший рыцарь смерти получается и из солдат, от огненных великанов и гитиянок до отродий янь-ти.

Требование: Уровень 11

Рыцарь смерти (нежить)	Элитный солдат (лидер) Опыт как за элитное
Чувства Тёмное зрение Защиты +2 КД; +4 Стойкость; +2 Воля Иммунитет болезни, яды Сопротивляемость некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне Уязвимость излучению 10 Спасброски +2 Единицы действия 1 Хиты +8 за уровень + значение Телосложения ТАЛАНТЫ	
Предводитель нежити Аура 10; вся союзная нежить с меньшим уровнем, находящаяся в ауре, получает бонус +2 к своим броскам атаки.	
Духовное оружие + Оружие, Некротическая энергия При атаке своим рукопашным оружием, рыцарь смерти причиняет цели дополнительный урон некротической энергией 5.	
Нечестивое пламя (стандартное; перезарядка 11) + Некротическая энергия, Огонь Ближняя вспышка 2; уровень +2 против Реакции; урон всем живым существам некротической энергией и огнём 6к8 + модификатор Телосложения; нежить во вспышке (включая и рыцаря смерти) причиняет рукопашными атаками дополнительный урон огнём 2к6 до конца следующего хода рыцаря смерти.	

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Злодеи всегда ищут простофилю, чтобы их руками осуществлять свои планы. Однако им нужны ещё и умелые помощники. Телохранитель — это один из самых важных помощников злодея, это преданный боец, готовый отдать жизнь за хозяина.

«Телохранитель» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду. Если вы изменяете мастерского персонажа, то этот шаблон идеально подходит воинам, паладинам и следопытам.

Требование: Гуманоид

Телохранитель	Элитный солдат
Гуманоид	Опыт как за элитное

Защиты +2 КД; +2 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля

Спасброски +2

Единицы действия 1

Хиты +8 за уровень + значение Телосложения

ТАЛАНТЫ

Неумолимое присутствие

Каждый раз, когда телохранитель атакует врага, вне зависимости от результата атаки, он метит цель. Метка существует до конца следующего хода телохранителя. Пока цель отмечена, она получает штраф -2 к броскам атаки, если атака не включала телохранителя в качестве цели. Существа могут находиться только под одной меткой. Новые метки подавляют предшествующие метки.

Кроме того, если отмеченный враг, находящийся в соседней с телохранителем клетке, совершает шаг или атаку, не включающую телохранителя в качестве цели, телохранитель может немедленным прерыванием совершить рукопашную стандартную атаку по этому врагу.

Щитососец

Союзники, находящиеся в соседних клетках, получают бонус таланта +2 к КД.



CHRIS STEVENS AND ESPEN GRUNDETJERN

ТЕНЕВОЙ ОХОТНИК

Царство Теней предлагает силу тем, кто согласен обратиться к запретным знаниям и тёмным ритуалам. Теневой охотник использует сущность этого плана, отчего его внешность и умения сильно изменяются. Кожа его становится светло-серой, волосы угольно-чёрными, а глаза — белыми и без зрачков. Вокруг него парит зловещая аура теней.

«Теневой охотник» это шаблон, который вы можете применять к любому гуманоиду, чтобы получить наёмного убийцу или вора, заключившего сделку с силами Царства Теней. Гоблины, дроу, шадар-кай и прочие существа, полагающиеся на скрытность — вот хорошие кандидаты на получение этого шаблона. Если вы изменяете мастерского персонажа, этот шаблон отлично подходит для плутов и колдунов.

Требование: Гуманоид

Теневой охотник	Элитный соглядатай
Гуманоид (теневой)	Опыт как за элитное

Чувства Тёмное зрение

Защиты +2 КД; +2 Реакция, +2 Воля

Спасброски +2

Единицы действия 1

Хиты +6 за уровень + значение Телосложения

ТАЛАНТЫ

Покров теней (малое; на сцену)

Теневой охотник становится невидимым до конца своего следующего хода.

← **Облако тьмы** (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода теневого охотника. Эта зона блокирует линию обзора для всех существ кроме теневого охотника. Все существа, полностью находящиеся в зоне (за исключением теневого охотника), считаются ослеплёнными.

ЧУДОВИЩА, ТАЛАНТЫ И БОНУСЫ АТАКИ

Когда вы накладываете на чудовище классовый шаблон, его бонусы атаки можно вычислить двумя способами. Используйте тот, что даёт большие бонусы, чтобы злодеи действительно могли попадать по персонажам.

Проще всего рассчитать бонусы атаки, используя уровень, снаряжение и значения характеристик, как это делается для персонажей игроков. Однако этот результат может оказаться ниже ожидаемого бонуса атаки для чудовища с такой ролью и таким уровнем. Поэтому вычислите ещё и бонус атаки для чудовища с такой ролью и таким уровнем и используйте наивысший из двух бонусов. При этом используйте класс шаблона, а не исходную роль чудовища.

Вы можете выбрать любой из этих двух бонусов, но помните, что чудовище низким бонусом атаки скорее всего просто не будет представлять собой угрозы.

10

181

ЧЕМПИОН МУМИЙ

Чемпион мумий создаётся тёмным ритуалом, который поддерживает существо и по окончании отпущенного срока жизни, или возвращает мёртвое существо. Такие ритуалы обычно берегут для важных религиозных лидеров и воинов, но они могут быть и проклятием, превращающим несчастную жертву в нежить.

«Чемпион мумий» это шаблон, который вы можете применять к любым гуманоидным существам, особенно тем из них, у кого роль «громила» или «лидер».

У этого чудовища сильные связи с религией, так что у МП этот шаблон часто накладывается на жрецов, паладинов и воинов, служащих богам.

Требования: Гуманоид, уровень 11

Чемпион мумий	Элитный громила (лидер)
Гуманоид (нежить)	Опыт как за элитное

Чувства Тёмное зрение
Защиты +2 КД; +2 Стойкость, +4 Воля
Иммунитет болезни, яды
Спротивляемость некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне
Спасброски +2
Единицы действия 1
Хиты +10 за уровень + значение Телосложения
Регенерация 10. Если чемпион мумий получает урон огнём, его регенерация не действует в его следующем ходу.
ТАЛАНТЫ

Отчаяние (Страх) аура 5

Враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки по чемпиону мумий.

⊕ **Гниющий удар** (стандартное; неограниченный) ♦
Некротическая энергия

Уровень + 5 против КД; урон некротической энергией 2к8 + модификатор Силы и цель заболевает гнилью мумии (смотрите на 49 странице). Уровень болезни равен уровню чемпиона мумий.

КЛАССОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Классовые шаблоны позволяют вам придать чудовищу характеристики определённого класса. Ниже представлены восемь шаблонов для всех классов из *Книги игрока*.

Если вы хотите продвинуть чудовище в определённом классе, сначала увеличьте его уровень, как сказано на 174 странице, а потом уже накладывайте классовый шаблон.

Этот метод хорошо работает только с чудовищами, у которых уже есть блоки статистики. Если вы хотите дать класс самодельному чудовищу, используйте правила по созданию новых чудовищ (страница 184).

Если эффект классowego умения или таланта зависит от уровня, как в случае *исцеляющего слова* жреца, используйте уровень чудовища. У чудовища сохраняются все умения и таланты, если только они не противоречат и не дублируют умения и таланты шаблона.

ВЫБОР КЛАССОВЫХ ТАЛАНТОВ

Самое главное в классовой шаблоне — это выбор для чудовища подходящих талантов. Для чудовищ героического этапа выберите по одному таланту из каждой категории: неограниченный, на сцену, на день и приём. Для чудовищ с других этапов выберите дополнительные таланты:

- ♦ **Неограниченные таланты** Выберите один.
- ♦ **Таланты на сцену** Выберите один с уровнем, не превышающим уровень чудовища. Для чудовищ с уровнем не меньше 11 выберите один дополнительный талант на сцену. Таланты должны быть разных уровней.
- ♦ **Таланты на день** Выберите один с уровнем, не превышающим уровень чудовища. Для чудовищ с уровнем не меньше 21 выберите один дополнительный талант на сцену. Таланты должны быть разных уровней.
- ♦ **Приёмы** Выберите один с уровнем, не превышающим уровень чудовища. Для чудовищ с уровнем не меньше 11 выберите один дополнительный приём. Для чудовищ с уровнем не меньше 21 выберите третий приём. Таланты должны быть разных уровней.

КАК ПРИМЕНЯТЬ

КЛАССОВЫЙ ШАБЛОН

Классовые шаблоны во многом похожи на функциональные шаблоны. Ниже объясняется лишь то, что отличается от информации в функциональных шаблонах.

Источник силы: Эта информация иногда важна для правил. Смотрите 54 страницу *Книги игрока*.

Навыки: Если у чудовища уже тренирован тот навык, что тренируется шаблоном, тренированность нельзя перенести на другой навык.

Классовые умения: Соответствующую информацию ищите в *Книге игрока*.

Инструмент: Если классовый шаблон позволяет существу использовать инструменты, эта информация указывается здесь.

Владение оружием/Ношение доспехов: Если чудовище уже знает как использовать указанное оружие и доспехи, эти умения нельзя переносить на другие виды оружия и доспехов.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Источник силы: Воинский.

Военачальник	Элитный солдат (лидер)
--------------	------------------------

Защиты +1 Стойкость, +1 Воля
Спасброски +2
Единицы действия 1
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнбойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкуры, кольчужные; лёгкие щиты
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков военачальника
Классовые умения Боевой командир, Командное присутствие, слово воодушевления

Воин

Источник силы: Воинский.

Воин	Элитный солдат
Защиты +2 Стойкость	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкуры, кольчужные, чешуйчатые; лёгкие щиты, тяжёлые щиты	
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков воина	
Классовые умения Боевое превосходство, Боевой вызов, Оружейное дарование воина	

Волшебник

Источник силы: Магический.

Волшебник	Элитная артиллерия
Защиты +2 Воля	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +6 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Кинжал, посох	
Ношение доспехов Тканевые	
Тренированные навыки Магия плюс один другой навык из списка классовых навыков волшебника	
Классовые умения Книга заклинаний, Мастерство в инструментах, Незначительное волшебство, Ритуальная магия	
Инструменты Волшебные палочки, посохи, сферы	

Жрец

Источник силы: Духовный.

Жрец	Элитный контроллер (лидер)
Защиты +2 Воля	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Простое рукопашное, простое дальнобойное	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкуры, кольчужные	
Тренированные навыки Религия плюс один другой навык из списка классовых навыков жреца	
Классовые умения Вызов божественной силы, Знание лекаря, исцеляющее слово	
Инструмент Символ веры	

Колдун

Источник силы: Магический.

Колдун	Элитный налётчик
Защиты +1 Реакция, +1 Воля	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Простое рукопашное, простое дальнобойное	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные	
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков колдуна	
Классовые умения Мистический договор, мистический заряд, Первый выстрел, Проклятие колдуна	
Инструменты волшебные палочки, жезлы	

Паладин

Источник силы: Духовный.

Паладин	Элитный солдат
Защиты +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные, чешуйчатые, латные; лёгкие щиты, тяжёлые щиты	
Тренированные навыки Религия плюс один другой навык из списка классовых навыков паладина	
Классовые умения Божественный вызов, Вызов божественной силы, наложение рук	
Инструмент Символ веры	

Плут

Источник силы: Воинский.

Плут	Элитный налётчик
Защиты +2 Реакция	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Кинжал, короткий меч, праща, ручной арбалет, сюрикен	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные	
Тренированные навыки Воровство плюс один другой навык из списка классовых навыков плута	
Классовые умения Оружейное дарование плута, Первый удар, Скрытая атака, Тактика плута	

Следопыт

Источник силы: Воинский.

Следопыт	Элитный налётчик
Защиты +1 Стойкость, +1 Реакция	
Спасброски +2	
Единицы действия 1	
Хиты +8 за уровень + значение Телосложения	
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное	
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкуры	
Тренированные навыки Подземелья или Природа (на ваш выбор) плюс ещё один навык из списка классовых навыков следопыта	
Классовые умения Боевой стиль, Добыча охотника, Первый выстрел	



СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ

Информация по адаптации чудовищ (страница 174) и существа из всех выпусков *Бестиария* должны предоставить вам практически всех нужных чудовищ. Если вам нужно что-то действительно новенькое, то вот рекомендации по созданию новых чудовищ.

Шаги создания чудовища

Выполнив эти шаги, вы не получите готовое чудовище, они просто облегчают вашу работу.

1. Выберите уровень. Уровень чудовища определяет его ключевые характеристики, включая защиты, бонусы атаки и хиты.

2. Выберите роль. Роль чудовища подскажет, какие таланты оно будет использовать в бою. Более полно роли описаны в 4 главе, а таблица на этой странице показывает, как роль чудовища влияет на его характеристики и таланты.

3. Определите значения характеристик. Основные характеристики удобно рассматривать парами, где каждая пара отвечает за одну из трёх защит (Стойкость, Реакция и Воля). Значения характеристик также помогают определить бонусы атаки, проверки характеристик и навыков и КД.

Обычно наивысшее значение характеристики в каждой паре равно 13 + половина уровня чудовища. Например, для чудовища 8 уровня это число равно 17 (13 + 4). Однако характеристику, отвечающую за основные атаки чудовища, следует сделать на 3 выше, то есть она будет равна 16 + половина уровня чудовища. У чудовища 8 уровня, сражающегося в рукопашную, должна быть Сила 20.

4. Определите хиты. Хиты зависят от уровня и роли. Чудовища так же как и персонажи на каждом уровне получают определённое количество хитов. Используйте приведённую ниже таблицу.

5. Вычислите Класс Доспеха. Класс Доспеха чудовища зависит от его уровня и роли. В среднем КД равен 14 + уровень чудовища, но у некоторых чудовищ КД гораздо выше; смотрите таблицу.

6. Вычислите прочие защиты. Защиты зависят только от уровня. При средних характеристиках все прочие защиты равны 12 + уровень чудовища. За каждые 2 единицы характеристики сверх 10 увеличьте соответствующую защиту на +1, а за каждые 2 единицы характеристики ниже 11 уменьшите на 1 соответствующую защиту.

7. Выберите таланты. Самое сложное в создании чудовища — это выбор для него талантов. Ради вдохновения рассмотрите таланты существ из *Бестиария*. Там есть список

существ по уровням и ролям, так что вы быстро найдёте тех, кто похож на ваше новое чудовище. Либо используйте их таланты, при необходимости видоизменяя их, либо создайте новые таланты с сопоставимыми эффектами.

Чудовищу нужна стандартная неограниченная атака, которая может быть рукопашной или дальнбойной; у некоторых чудовищ могут быть две стандартные атаки. После этого за каждый этап добавьте по одному таланту на сцену или перезаряжающемуся таланту (один на героическом этапе, два на этапе совершенства, три на эпическом этапе).

8. Вычислите бонус атаки. Бонус атаки чудовища зависит от его уровня и роли. У талантов, нацеленных на КД, бонус атаки обычно выше чем у тех, что нацелены на другие защиты.

9. Назначьте атакам урон: Используйте таблицу со следующей страницы, чтобы назначить урон атакам чудовищ. Большинство неограниченных атак причиняет средний обычный урон. Для атак по нескольким целям, рукопашных атак артиллерии и атак контроллеров, которые содержат сильные элементы контроля, используйте колонку «низкий обычный урон». Для атак с низкой точностью (включая атаки громил) и мощных атак соглядатаев используйте «высокий обычный урон». Используйте предельный урон для талантов, которые используются 1—2 раза за бой — это могут быть таланты на сцену или перезаряжаемые таланты.

10. Дополнительные детали. Создание чудовища не останавливается после всех этих вычислений. Добавьте мелочи, описание внешности и тактики.

Элитные и одиночные чудовища

Элитные и одиночные чудовища это самые стойкие враги персонажей; основные преимущества этих двух ролей описаны в 4 главе. Из них получаются хорошие главные злодеи, звёзды кампаний и злоешие «боссы» для финальных этапов приключений.

Классические злодеи D&D, такие как граф Страд фон Зарович или полулич Ацерерак, это одиночные чудовища. Такие враги очень сильны, и они в одиночку могут расправиться с целым отрядом искателей приключений. Элитные чудовища тоже сильны, но они держат при себе несколько союзников. Хорошим примером может стать Ларет Великолепный, злой жрец Лолт. Он силён, но не пойдёт в бой без банды разбойников, гноллов или упырей.

СТАТИСТИКА ЧУДОВИЩ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РОЛИ

	Налётчик	Громила	Солдат	Соглядатай	Контроллер	Артиллерия
Бонус инициативы	+2	—	+2	+4	—	—
Хиты	8 + Тел + (уровень × 8)	10 + Тел + (уровень × 10)	8 + Тел + (уровень × 8)	6 + Тел + (уровень × 6)	8 + Тел + (уровень × 8)	6 + Тел + (уровень × 6)
КД	Уровень + 14	Уровень + 12	Уровень + 16	Уровень + 14	Уровень + 14	Уровень + 12
Прочие защиты	Уровень + 12	Уровень + 12	Уровень + 12	Уровень + 12	Уровень + 12	Уровень + 12
Атака против КД	Уровень + 5	Уровень + 5	Уровень + 5	Уровень + 5	Уровень + 5	Уровень + 5*
Атака против другой защиты	Уровень + 3	Уровень + 3	Уровень + 5	Уровень + 3	Уровень + 3	Уровень + 3*

* Увеличьте бонус атаки на 1 или 2 для дальнбойных и зональных атак.

УРОН В ЗАВИСИМОСТИ ОТ УРОВНЯ

Уровень	Одна цель	Две и более целей
1	1к8 + 4	1к6 + 3
2	1к8 + 5	1к6 + 4
3	1к8 + 6	1к6 + 5
4	2к6 + 5	1к8 + 5
5	2к6 + 6	1к8 + 6
6	2к6 + 7	1к8 + 6
7	2к8 + 6	2к6 + 4
8	2к8 + 7	2к6 + 5
9	2к8 + 8	2к6 + 6
10	2к8 + 9	2к6 + 6
11	3к6 + 9	2к6 + 7
12	3к6 + 10	2к8 + 6
13	3к6 + 11	2к8 + 7
14	3к6 + 12	2к8 + 7
15	3к6 + 13	2к8 + 8
16	3к8 + 11	3к6 + 8
17	3к8 + 12	3к6 + 9
18	3к8 + 13	3к6 + 9
19	3к8 + 14	3к6 + 10
20	3к8 + 15	3к6 + 11
21	4к6 + 15	3к8 + 9
22	4к6 + 16	3к8 + 9
23	4к6 + 17	3к8 + 10
24	4к6 + 18	3к8 + 11
25	4к6 + 19	3к8 + 12
26	4к8 + 16	4к6 + 11
27	4к8 + 17	4к6 + 12
28	4к8 + 18	4к6 + 13
29	4к8 + 19	4к6 + 14
30	4к8 + 20	4к6 + 15

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ЭЛИТНЫХ ЧУДОВИЩ

Запоминающегося злодея можно легко создать, превратив чудовище в элитную версию самого себя. Например, в подземелье гоблинов элитный багбир воин станет отличным вождём. Проще всего получить элитное чудовище, наложив шаблон на чудовище, созданное своими руками или взятое из *Бестиария*, но можно просто выполнить следующие рекомендации:

- 1. Скорректируйте роль.** Уровень и роль чудовища остаются теми же, но добавляется слово «элитный».
- 2. Скорректируйте хиты.** У элитного чудовища хитов в два раза больше чем у обычного чудовища.
- 3. Скорректируйте защиты.** Увеличьте на 2 от одной до трёх защит, включая и КД. Начните с увеличения и так высоких защит. Если у чудовища есть по каким-то особым причинам слабая защита, не увеличивайте её.
- 4. Скорректируйте спасброски:** Все элитные чудовища получают бонус +2 к спасброскам.
- 5. Добавьте 1 единицу действия:** У всех элитных чудовищ есть 1 единица действия.

6. Скорректируйте таланты и умения: Несмотря на то, что элитное чудовище стоит в бою двух, оно на один ход получает лишь один набор действий. Так как вы отказываетесь от второго набора действий, у элитного чудовища должны быть дополнительные возможности для атак, уклонений и другого взаимодействия с персонажами.

Перезаряжается когда впервые становится раненым: Обычно элитные чудовища становятся опаснее, когда их силы на исходе. Чтобы отобразить это, выберите один из талантов на сцену чудовища. Этот талант можно будет использовать второй раз, когда чудовище впервые за сцену станет раненым.

Немедленные действия: Обычно элитные чудовища могут как-то реагировать на действия персонажей игроков. Во многих описанных выше шаблонах есть таланты, предоставляющие немедленные действия, как прерывания, так и ответы, которые позволяют реагировать на атаки или перемещения врагов.

Дополнительные атаки: Вместо немедленных действий можно позволить элитному чудовищу совершать в свой ход дополнительную атаку. Это может быть особая атака, совершаемая малым действием один раз в ход, или просто двойная атака, совершаемая стандартным действием.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ОДИНОЧНЫХ ЧУДОВИЩ

Вы можете превратить обычное чудовище в ужасное одиночное чудовище, способное стать центром всего приключения.

Вы можете сделать одиночное чудовище на скорую руку, применив сразу два шаблона (или один, если вы имеете дело сразу с элитным чудовищем), как это описано выше. Однако можно создать одиночное чудовище и своими руками.

1. Скорректируйте роль. Уровень и роль чудовища остаются теми же, но добавляется слово «одиночный».

2. Скорректируйте хиты. У одиночного чудовища хиты равны $8 \times (\text{его уровень} + 1) + \text{значение Телосложения}$. После этого умножьте результат на 4, если уровень чудовища ниже 11, или на 5, если его уровень выше 10.

3. Скорректируйте защиты. Увеличьте на 2 от одной до трёх защит, включая и КД.

4. Скорректируйте спасброски: Все одиночные чудовища получают бонус +5 к спасброскам.

5. Добавьте 2 единицы действия: У всех одиночных чудовищ есть 2 единицы действия.

6. Скорректируйте таланты и умения: Одиночное чудовище заменяет собой в бою пять чудовищ, и у него должно быть много способов для совершения дополнительных действий. У него также должно быть много способов по использованию талантов в свой ход и по взаимодействию с персонажами.

Больше неограниченных талантов: Выберите один из талантов на сцену чудовища. Теперь оно сможет использовать его неограниченное число раз.

Дополнительные стандартные действия: Чтобы одиночное чудовище можно расправиться с отрядом, проще всего в каждом ходу давать ему дополнительное стандартное действие. Таким образом в свой ход оно сможет совершать по две атаки, а в случае использования единицы действия то и все три.

СОЗДАНИЕ МП

Мастерские персонажи (МП) это исполнители второстепенных ролей в событиях, разворачивающихся вокруг персонажей игроков. Создание МП помогает оживить приключения и сделать кампанию правдоподобной.

МП это обычно гуманоиды с конкретными задачами в кампании и характерной индивидуальностью. Это может быть паладин Королевы Воронов, странствующая по земле мрачная личность, которая может стать как другом, так и врагом. Это может быть коварный жрец Асмодея, возглавляющий культ этого бога, а также являющийся главным злодеем приключения. Это может быть жестокий, но благородный герой орков, блистательный военачальник, тоже способный стать врагом или союзником. У всех есть многочисленные особенности, связанные с их классом и их связями с миром.

МП нуждается в проработке предыстории, индивидуальности и характеристик не больше чем хороший персонаж игрока. Некоторым МП и вовсе нужно лишь имя, описание навыков и пара слов об их предназначении в мире и их связи с ИП. Например, городской жрец Аварун поклоняется Эратис и у него есть несколько свитков с готовыми ритуалами: Лечение Болезни (4 шт.), Оживление Мёртвых (1 шт.) и Удалить Несчастье (2 шт.).

Вы также можете заполнить для МП подобие анкеты, чтобы он осмысленно взаимодействовал с персонажами игроков и это всем запомнилось.

Занятие: Опишите как и чем живёт МП.

Физическое описание: Это краткое описание внешности МП. Кроме основных вещей (рост и телосложение, цвет кожи, волос и глаз и т. д.) придумайте отличительные черты, благодаря которым он запомнится игрокам. Выберите отличительные черты из таблицы или определите их случайным образом. Вы можете придумать и свои собственные отличительные черты.

Характеристики и навыки: Опишите, есть ли у МП очень высокие или очень низкие характеристики — это может быть огромная сила или потрясающая тупость. Следует упомянуть его особые навыки и умения, даже если они не связаны с его основной деятельностью. Потом это поможет вам создать нужную статистику для МП.

Ценности и мотивации: Укажите, что ценит МП, и что побуждает его действовать. Это может влиять на взаимодействие между ним и отрядом.

Полезные знания: Знает ли МП что-то такое, что может пригодиться ИП? Это может быть просто информация, либо важная подсказка, уводящая ИП вглубь приключения.

Манеры поведения: Опишите запоминающиеся подробности о МП. Игроки могут забыть имя, но они не забудут кузнеца, который то и дело ругается трёхэтажными матами. МП может быть вежливым, саркастическим, громогласным и неприятным, сладкоречивым или раболепствующим. Если поведение меняется в зависимости от собеседника, укажите и это. Манеры поведения можно взять из таблицы, а можно придумать самостоятельно.

МАНЕРЫ ПОВЕДЕНИЯ МП

к20 Манеры поведения

- 1 Часто поёт, свистит или тихо напевает
- 2 Говорит стихами или с ритмом
- 3 Очень низкий или высокий голос
- 4 Проглатывает слова, шепелявит или заикается
- 5 Говорит очень чётко
- 6 Говорит громко
- 7 Шепчет
- 8 Использует цветастые речи или длинные слова
- 9 Часто использует не те слова
- 10 Часто клянётся и что-то провозглашает
- 11 Постоянно шутит или каламбурит
- 12 Часто предрекает несчастья
- 13 Суетится и дёргается
- 14 Щурится
- 15 Смотрит вдалёк
- 16 Что-то чувствует
- 17 Рассказывает туда-сюда
- 18 Барабанит пальцами
- 19 Грызёт ногти
- 20 Накручивает на палец волосы или дёргает себя за бороду

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ МП

К20 Отличительная черта

- 1 Яркое украшение (серьги, ожерелье, браслеты)
- 2 Пирсинг
- 3 Вычурная или иноземная одежда
- 4 Торжественная или невероятно чистая одежда
- 5 Дранная и очень грязная одежда
- 6 Бросающийся в глаза шрам
- 7 Отсутствует зуб
- 8 Отсутствует палец
- 9 Необычный цвет глаз (или глаза разного цвета)
- 10 Татуировка
- 11 Родинка
- 12 Необычный цвет кожи
- 13 Лысина
- 14 Заплетённые волосы или борода
- 15 Необычный цвет волос
- 16 Нервный тик
- 17 Большой нос
- 18 Необычная осанка — сутулость или излишняя прямота
- 19 Невероятная красота
- 20 Невероятное уродство

Шаги создания МП

Если в *Бестиарии* нет того, что вам в точности нужно, используйте эти правила по созданию МП. Помните, что многим МП нужно всего лишь имя, пара строк предыстории (как указано на предыдущей странице), пара известных навыков и возможные известные им ритуалы. У многих даже нет классов и ролей (как у чудовищ). Игровые характеристики нужны только если этот МП будет противником или союзником МП. В противном случае вы выполните никому не нужную работу.

Обращайтесь с МП так, как если бы он был чудовищем. Создавайте только то, что нужно для его участия в сцене или приключении. Не создавайте МП так, как игроки создают своих персонажей. Многое вам просто не пригодится. Для большинства МП нужны лишь те детали, что указываются для обычных чудовищ. Иногда, если вам нужен злодей на всю кампанию, его можно создать в точности как персонажа игрока, но это должно быть исключением — редким исключением.

1. Выберите уровень. Уровень МП определяет его ключевые характеристики, а также угрозу, которую представляет отряду.

2. Выберите расу и класс. Решите, какой класс ближе всего к роли этого МП. Некоторые классы, в зависимости от выбранных талантов, могут покрывать сразу несколько ролей. Используйте одну из нижеприведённых таблиц классов.

3. Определите значения характеристик. Используйте стандартный набор характеристик. Назначьте эти шесть чисел на характеристики МП, применяя расовые модификаторы. После этого откорректируйте характеристики в зависимости от уровня МП, как это делают персонажи игроков. Соответствующая таблица прилагается (увеличения не складываются).

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК МП

Стандартный набор характеристик: 16, 14, 13, 12, 11, 10.

Уровень	Увеличение значений характеристик
4	+1 к двум
8	+2 к двум
11	+3 к двум, +1 ко всем остальным
14	+4 к двум, +1 ко всем остальным
18	5 к двум, +1 ко всем остальным
21	+6 к двум, +2 ко всем остальным
24	+7 к двум, +2 ко всем остальным
28	+8 к двум, +2 ко всем остальным

4. Определите хиты и исцеления. Хиты МП в основном зависят от его класса, роли и уровня, как указано ниже. МП во многом похожи на чудовища, и потому хитов у них примерно столько же.

МП могут использовать исцеления. Так же как у чудовищ, у них есть по одному исцелению за этап. Поэтому у МП героического этапа (1—10 уровень) есть одно исцеление, а у МП эпического этапа (21 уровень и выше) есть три исцеления.

Так же как персонажи игроков, МП могут стандартным действием использовать раз в сцену второе дыхание.

5. Вычислите защиты. Вычислите значения Стойкости, Реакции и Воли МП по стандартной формуле: 10 + половина уровня + модификатор соответствующей характеристики. Класс Доспеха рассчитайте как для персонажа игрока, включая бонус от доспеха.

Получив эти числа, добавьте бонусы от расы и класса. После этого добавьте бонус от уровня из приведённой таблицы.

Выдавая МП магический предмет, дающий бонусы к защитами, вы должны вычесть из этого бонуса магический порог.

БОНУС ОТ УРОВНЯ И МАГИЧЕСКИЙ ПОРОГ МП

Уровень	Бонус от уровня	Магический порог
1—5	+1	+0
6—10	+3	+1
11—15	+5	+2
16—20	+7	+3
21—25	+9	+4
26—30	+11	+5

6. Выберите таланты. Описано ниже.

Неограниченные таланты: Выберите один.

Таланты на сцену: Выберите один, доступный по уровню. Добавьте ещё один талант, если уровень выше 10.

Таланты на день: Выберите один, доступный по уровню. Добавьте ещё один талант, если уровень выше 20.

Приёмы: Выберите один, доступный по уровню. Добавьте ещё один, если уровень выше 10 и ещё один, если уровень выше 20.

БОНУС ОТ УРОВНЯ И МАГИЧЕСКИЙ ПОРОГ

Когда персонажи игроков получают уровни, они приобретают черты и магические предметы, улучшающие их атаки и защиты. Бонус от уровня, указанный в таблице, это абстракция, позволяющая МП не отставать от персонажей. Можете считать их чертами, которые не нужно выбирать, низкоуровневыми магическими предметами или внутренними силами.

Добавьте это число ко всем четырём защитами МП, а также к броскам атаки и урона.

Магический порог тоже зависит от этого бонуса. Если вы даёте МП магический предмет, который предоставляет бонус к защитами или броскам атаки и урона, вычитите магический порог из этого бонуса.

Например, если вы даёте МП 12 уровня *магический меч +4*, к броскам атаки и урона будет добавляться +2, потому что магический порог для 12 уровня равен +2.

7. Выберите навыки. Выберите 1—2 навыка, которые будут тренированными, используя информацию из описания класса.

8. Выберите снаряжение. Выберите оружие и доспех из 7 главы *Книги игрока*, принимая во внимание расу и класс.

Вы можете дать МП магический предмет подходящего уровня, но если он будет противником, считайте этот предмет частью сокровищ приключения (смотрите «выдача сокровищ» на странице 125).

9. Рассчитайте бонусы атаки и урона. Рассчитайте бонус атаки и урона как для персонажа игрока, потом добавьте к обоим бонус от уровня как в шаге №5. Оружие, выбранное в шаге №8, определяет урон от талантов, зависящих от оружия.

Если вы дали МП магический предмет, не забудьте вычесть магический порог, как в шаге №5.

10. Выберите ритуалы: Вы можете выдать МП несколько свитков с ритуалами, особенно если это союзник персонажей. Свитки с ритуалами пригодятся даже тем МП, которые не могут совершать полноценные ритуалы. Помните, что злодеи могут исполнять мощные ритуалы «за кадром».

МП ВОЕНАЧАЛЬНИК

Источник силы: Воинский. **Роль:** Солдат (лидер)
Защиты +1 Стойкость, +1 Воля
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, кольчужные; лёгкие щиты
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков военачальника
Классовые умения Боевой командир, *слово воодушевления*

МП ВОИН

Источник силы: Воинский. **Роль:** Солдат
Защиты +2 Стойкость
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные, чешуйчатые; лёгкие щиты, тяжёлые щиты
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков воина
Классовые умения Боевой вызов

МП ВОЛШЕБНИК

Источник силы: Магический. **Роль:** Артиллерия
Защиты +2 Воля
Хиты 6 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Кинжал, посох
Ношение доспехов Тканевые
Тренированные навыки Магия плюс ещё один навык из списка классовых навыков волшебника
Классовые умения Книга заклинаний, Мастерство в инструментах, Ритуальная магия
Инструменты Волшебные палочки, посохи, сферы

МП ЖРЕЦ

Источник силы: Духовный. **Роль:** Контроллер (лидер)
Защиты +2 Воля
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, простое дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные
Тренированные навыки религия плюс ещё один навык из списка классовых навыков жреца
Классовые умения Вызов божественной силы (один талант), *исцеляющее слово*
Инструмент Символ веры

МП КОЛДУН

Источник силы: Магический. **Роль:** Налётчик
Защиты +1 Реакция, +1 Воля
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, простое дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные
Тренированные навыки Два навыка из списка классовых навыков колдуна
Классовые умения Мистический договор, *мистический заряд*, Проклятие колдуна
Инструменты волшебные палочки, жезлы

МП ПАЛАДИН

Источник силы: Духовный. **Роль:** Солдат
Защиты +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные, чешуйчатые, латные; лёгкие щиты, тяжёлые щиты
Тренированные навыки Религия плюс ещё один навык из списка классовых навыков паладина
Классовые умения Вызов божественной силы, *наложение рук*
Инструмент Символ веры

МП ПЛУТ

Источник силы: Воинский. **Роль:** Налётчик
Защиты +2 Реакция
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Кинжал, короткий меч, праща, ручной арбалет, сюрикен
Ношение доспехов Тканевые, кожаные
Тренированные навыки Воровство плюс ещё один навык из списка классовых навыков плута
Классовые умения Оружейное дарование плута, Первый удар, Скрытая атака

МП СЛЕДОПЫТ

Источник силы: Воинский. **Роль:** Налётчик
Защиты +1 Стойкость, +1 Реакция
Хиты 8 за уровень + значение Телосложения
Владение оружием Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное, воинское дальнобойное
Ношение доспехов Тканевые, кожаные, из шкур
Тренированные навыки Подземелья или Природа (на ваш выбор) плюс ещё один навык из списка классовых навыков следопыта
Классовые умения Боевой стиль, Добыча охотника

СОЗДАНИЕ ДОМАШНИХ ПРАВИЛ

На вас, как на Мастере, лежит несколько обязанностей: вы и рассказчик, и судья, и актёр и создатель приключений и писатель. Некоторые Мастера добавляют сюда ещё одну задачу: проектировщик правил. Домашние правила это изменения основных правил, созданные Мастером специально для своей кампании. Они добавляют игре радости, делая её уникальной, отражающей черты вашего мира.

Домашние правила также служат своего рода «заплаткой» для тех мест в игре, что не нравятся вашей группе. Правила D&D просто не могут охватить все варианты кампаний и стилей игры. Если вы не согласны с тем, как правила решают ту или иную задачу, вы вольны изменять их.

Этот совет не может превратить вас в опытного игрового дизайнера — для этого нужно прочитать не одну страницу. Это просто введение в создание своих правил. Ознакомившись с представленными идеями, лучше всего изучать создание правил в процессе игры. Смотрите, что интересно, а что — нет, и учитывайте полученные наблюдения в своей следующей работе.

ВВЕДЕНИЕ В СОЗДАНИЕ ПРАВИЛ

Прежде чем создать домашнее правило, задайте себе вопрос о его необходимости. Новое правило вам не поможет, если оно сохранит все проблемы предыдущих правил. Ответьте:

- ♦ Почему я хочу изменить или добавить это правило?
- ♦ Что оно изменит?
- ♦ Как моё новое правило будет выполнять свою задачу?

Тщательно продумайте, почему вы изменяете или добавляете правило. Это ваш ответ на повторяющуюся в кампании проблему или на одно случайное совпадение? Некоторые проблемы можно решить более простыми способами. Ещё важно то, согласны ли игроки с тем, что нужно вносить изменения? Вы можете делать с игрой всё что угодно, но правила не помогут, если вы лишитесь своих игроков.

Если изменения выглядят уместно, решите, как будет действовать новое или изменённое правило. Это нужно знать ещё до внедрения правила. Думайте о цели, не заботясь пока о механике. Представьте, что должно произойти за игровым столом, когда начнут действовать новые правила.

Придумав результат действия правила, запишите, как именно оно работает. Этот текст не должен быть излишне подробным, и он не обязан напоминать официальные правила — правила можно менять и рассуждать и во время игры.

Самая важная часть в создании правил — проведение игры по этим правилам. Внимательно посмотрите, как правила влияют на игру. Достигнута ли желаемая цель? Стала ли игра больше нравиться вашей группе? Если нет, посмотрите, что можно изменить — или начните сначала. Новые правила редко получаются хорошими с первого раза.

ПРИМЕРЫ ДОМАШНИХ ПРАВИЛ

Вот два примера домашних правил, а также обсуждение их предназначения.

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОМАХ

Если при броске атаки выпадает «1», ваш ход тут же заканчивается, а вы предоставляете боевое превосходство всем атакующим до начала своего следующего хода.

Если этот бросок был частью ближней или зональной атаки, совершите все оставшиеся броски атаки и только потом ход заканчивается.

Критический промах или «фэмбл», как он называется на жаргоне, это неудачная атака, которая ставит вас в невыгодную позицию. Многим Мастерам нравится это правило, так как оно уравнивает правило о критических попаданиях при выпадении «20». Это правило моделирует неопределённость боя, ведь даже опытный воин может оступиться или недооценить атаку.

Исключение о ближних и зональных атаках необходимо потому что такие таланты действуют на все цели одновременно, и нет смысла прерывать атаки в середине процесса. Так что если волшебник оступится при атаке огненным шаром, заклинание всё равно поджарит всех затронутых врагов.

Персонажи, использующие таланты с многочисленными бросками атак, будут совершать критические промахи чаще чем другие (чем больше бросков, тем больше единичек). Волшебник может расстроиться от критических промахов в каждом бою, ведь он будет бросать атаку в три раза чаще чем воин.

Это правило добавляет к каждой атаке чувство опасности, поэтому оно хорошо подходит тем игрокам, которым нравятся случайности и опасности. Кроме того, критические промахи будут и у чудовищ, а это весело.

КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ И НЕУДАЧИ

При проверке навыка или характеристики, выпавшая «20» означает критический успех, а «1» — критическую неудачу.

При критическом успехе проверка автоматически преуспевает, а вы получаете бонус +5 к проверкам этого навыка до конца своего следующего хода. При испытании навыков засчитайте один успех.

При критической неудаче проверка автоматически проваливается, а вы получаете штраф -5 к проверкам этого навыка до конца своего следующего хода. При испытании навыков засчитайте один провал.

Это домашнее правило переносит симметрию «20» и «1» на проверки навыков. Некоторым Мастерам не нравится, что некоторые проверки навыков всегда удаются, а у некоторых проверок нет никакого шанса.

Это правило добавляет непредсказуемости и напряжения небоевым ситуациям, особенно испытаниям навыков (смотрите на 72 странице). Чудовища и МП тоже подчиняются этому правилу, так что игра может совершить неожиданный поворот.

СЛУЧАЙНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Персонажи внезапно забрели в Великий Лабиринт под городом минотавров? Может быть, вам не хватило времени на подготовку, или вам просто нужно небольшое необычное подземелье. Вне зависимости от причин, создание случайного подземелья проходит довольно легко.

Таблицы из этого раздела помогут вам быстро создать подземелье. Вы можете сами нарисовать комнаты и коридоры, используя приведённые примеры, а можете выложить их при помощи *D&D Dungeon Tiles*. Все расстояния указаны в клетках.

Для начала скопируйте один из рисунков из этого раздела на клетчатую бумагу или сделайте светокопию боевого поля со страниц 222—223. Если вы создаёте подземелье «на лету», когда игроки уже сидят за столом, выложите тайлами стартовую зону или нарисуйте её на карте. Затем выберите (или позвольте выбрать игрокам) выход и бросьте к20, сверяясь с приведёнными таблицами.

КОГДА ЗАКАНЧИВАТЬ?

Если выполнять все эти инструкции, можно получить огромный комплекс, не влезающий на один лист бумаги. Если вы хотите ограничить размер подземелья, следует заранее определить границы.

Не выходите за бумагу: Если некая деталь подземелья вылезает за пределы листа, отрежьте её или ограничьте как-нибудь по-другому. Коридор может свернуть или привести в тупик. Комната может стать меньше, или превратиться в лестницу или коридор с тупиком.

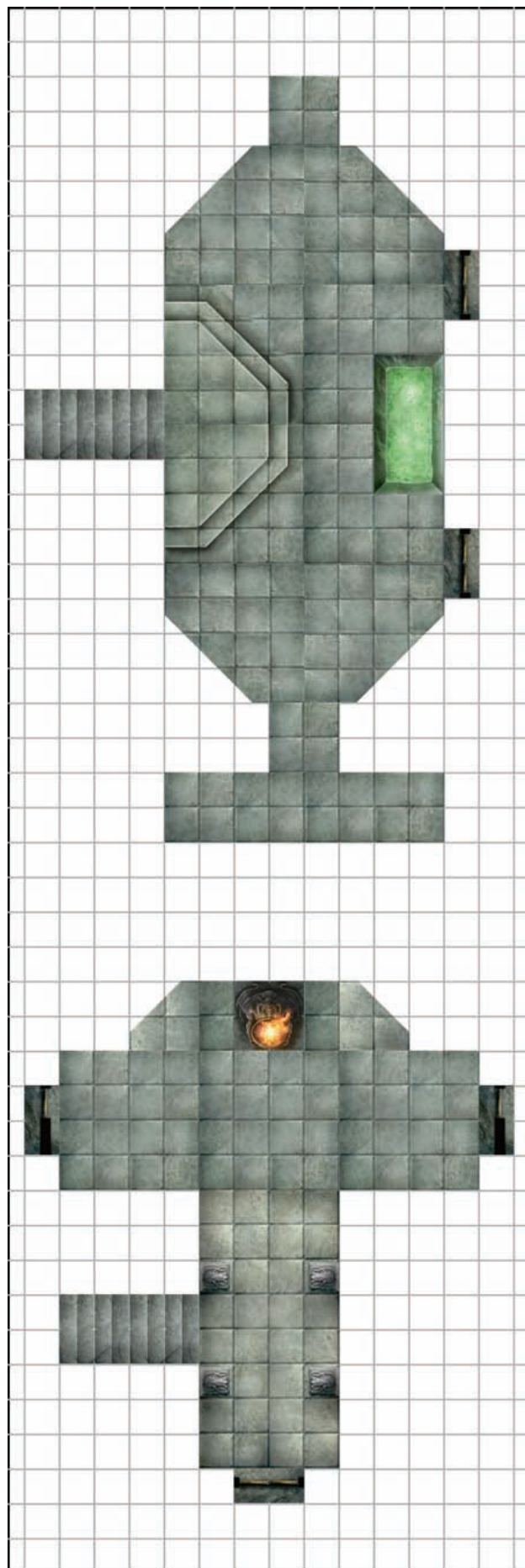
Один уровень за раз: Создав 8—10 комнат, остановитесь. Этого места хватит, чтобы персонажи получили уровень и соответствующую порцию сокровищ. Теперь можно стереть ещё не описанные двери и коридоры, либо связать их между собой.

КОРИДОРЫ

С коридора может начинаться подземелье, а ещё коридор может разделять двери и комнаты.

Результат 1—19: Если коридор оканчивается дверью, комнатой или лестницей, обратитесь к соответствующему разделу и совершите бросок по новой таблице.

Если проход разветвляется, выберите путь и совершите ещё один бросок по таблице «коридоры». Если коридор продолжается и в нём есть дверь или лестница, выберите либо коридор, либо дверь, либо лестницу и совершите бросок по соответствующей таблице. Вы сами выбираете, в какой клетке будет



проход, дверь или лестница, либо рисуя их, либо выкладывая тайлами.

Если коридор оканчивается тупиком, выберите другой выход и совершите бросок по соответствующей таблице.

Результат «20»: Выпавшая «20» означает, что происходит некая случайная сцена, будь то ловушка, опасность или чудовища. Смотрите раздел «случайные сцены» на 193 странице.

КОРИДОРЫ

к20	Коридор
1	Прямо на 4 клетки
2	Прямо на 8 клеток
3—5	Оканчивается дверью
6	Прямо на 4 клетки, где-то справа есть дверь
7	Прямо на 4 клетки, где-то слева есть дверь
8	Прямо на 4 клетки, где-то справа есть ответвление
9	Прямо на 4 клетки, где-то слева есть ответвление
10	Перекрёсток трёх путей («┌»)
11	Перекрёсток четырёх путей («┐»)
12	Поворот налево
13	Поворот направо
14—15	Выводит в комнату (двери нет)
16	Оканчивается лестницей
17	Прямо на 4 клетки, где-то справа есть лестница
18	Прямо на 4 клетки, где-то слева есть лестница
19	Оканчивается тупиком
20	Случайная сцена

ДВЕРИ

Перед созданием случайной двери решите, насколько просто она должна открываться. Если вы хотите добавить случайности, обратитесь к таблице «типы дверей». Материал двери влияет на то, как сложно её открыть, причём сложность зависит от этапов игры. Двери и решётки подробно описаны на 64 странице 4 главы.

ТИПЫ ДВЕРЕЙ

к20	Героический этап	Тип двери Этап совершенства	Эпический этап
1—4	Незапертая	Закрытая на засов или замок	Каменная
5—8	Деревянная	Каменная	Железная
9—11	Закрытая на засов или замок	Железная	Деревянная решётка
12—14	Каменная	Деревянная решётка	Адамантиновая
15—17	Железная	Адамантиновая	Железная решётка
18—20	Деревянная решётка	Железная решётка	Адамантиновая решётка

Определившись со сложностью двери, совершите бросок по приведённой ниже таблице, чтобы узнать, что находится за ней.

ЗА ДВЕРЬЮ

к20	Особенность
1—2	Коридор налево и направо
3—8	Коридор прямо
9—18	Комната
19	Лестница
20	Фальшивая дверь плюс ловушка

Результат 1—8: Если за дверью находится коридор, переходите к разделу «коридоры».

Результат 9—18: Если за дверью находится комната, переходите к разделу «комнаты».

Результат 19: Если за дверью находится лестница, переходите к разделу «лестницы». Если в вашем подземелье только один этаж, перебросьте результат или замените его другим элементом.

Результат 20: Результат «20» указывает на наличие фальшивой двери с ловушкой. Ищите ловушку, подходящую по уровню вашему отряду в 5 главе.

КОМНАТЫ

Двери и коридоры часто приводят в некие комнаты. Бывают и маленькие комнатки, но большие области больше пригодны для сражений, потому что они не ограничивают перемещений и позволяют использовать несколько разных видов местности.

Для начала совершите бросок по таблице «размер и форма комнаты», а затем с помощью следующей таблицы определите, сколько выходов есть у комнаты (кроме входа). Вам придётся самим решить, сколько выходов будет в каждой стене, а можно подобрать тайл с подходящим количеством выходов. Для каждого выхода, который не является лестницей, бросьте к20, чтобы увидеть, дверь это или коридор. Если в вашем подземелье только один этаж, перебросьте результат «лестница» или замените его другим выходом.

РАЗМЕР И ФОРМА КОМНАТЫ

к20	Комната
1—2	Квадратная, 8 × 8
3—4	Квадратная, 10 × 10
5—6	Прямоугольная, 6 × 8
7—8	Прямоугольная, 8 × 10
9—10	Прямоугольная, 10 × 16
11—12	Восьмиугольная, 8 × 8
13—14	Восьмиугольная, 8 × 12
15—16	Восьмиугольная, 12 × 12
17—18	Несимметричная, примерно 8 × 10
19—20	Несимметричная, примерно 10 × 16



ВЫХОДЫ ИЗ КОМНАТЫ

к20	Выходы
1—5	Нет
6—11	Один
12—15	Два
16—17	Три
18	Четыре
19	Только лестницы
20	Один выход плюс лестницы

Для каждого выхода, не являющегося лестницей, бросьте 1к20:

1—10, выход является дверью

11—20, выход является коридором

Напоследок совершите бросок по следующей таблице, чтобы описать необычные детали комнаты, помещая их в любом месте. При желании можете совершить несколько бросков, или заставить несколько клеток одним и тем же, но опасайтесь нагромождений. Раздел «особенности местности» в 4 главе описывает, как можно эффективно использовать местность.

ОСОБЕННОСТИ КОМНАТЫ

к20	Особенности
1—3	Булыжники или другая труднопроходимая местность
4—5	Расселина или провал
6—7	Статуя, обелиск или что-то вроде этого
8—9	Яма
10—13	Водоём, фонтан или бассейн
14—16	Мебель
17—18	Алтарь, жаровня или магический символ на полу
19	Платформа или возвышение
20	Саркофаг

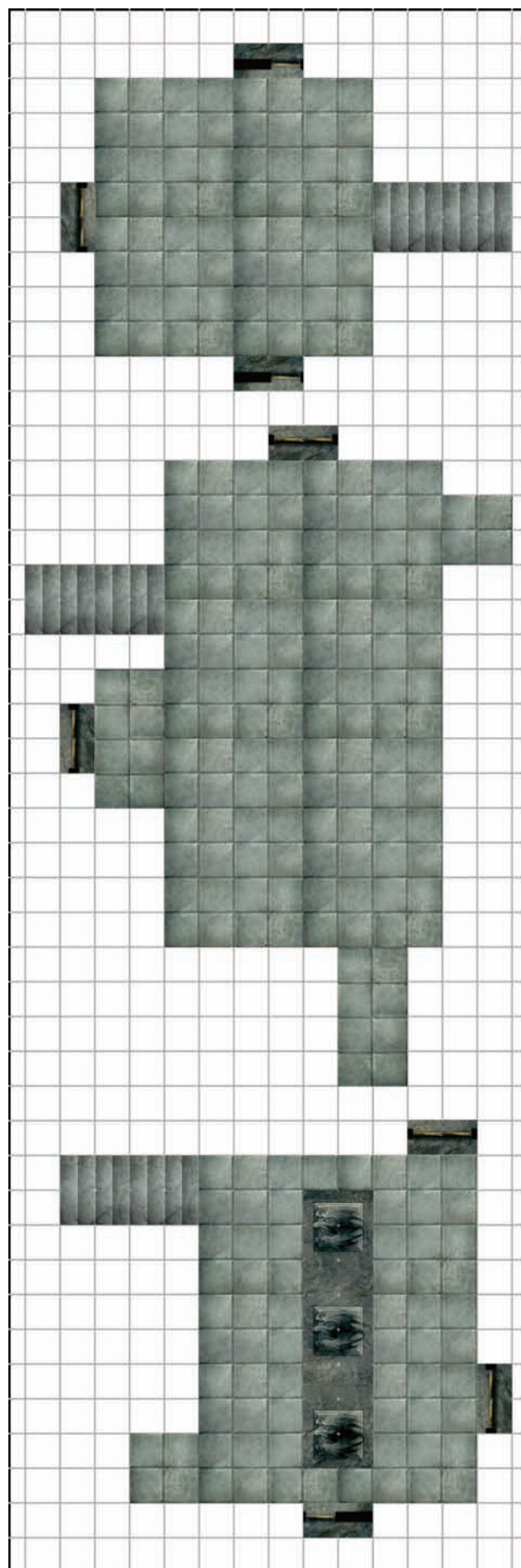
Лестницы

Само наличие лестниц подразумевает, что у подземелья есть несколько этажей. Если вы хотите простое одноэтажное подземелье, перебрасывайте этот результат в других таблицах или заменяйте лестницы чем-то другим.

В контексте этого раздела «лестницы» это всё, что позволяет опускаться и подниматься, то есть это и дымоходы и шахты (с лифтами и без оных) и приставные лестницы. Расстояние между этажами зависит только от вас; обычно это примерно 9 метров (30 футов).

ЛЕСТНИЦЫ

к20	Лестницы
1	Вверх и кончается тупиком
2	Вниз и кончается тупиком
3—9	Вниз на один этаж
10—14	Вверх на один этаж
15—17	Люк плюс лестница вверх на один этаж
18—19	Люк плюс лестница вниз на один этаж
20	Шахта вверх и вниз, в обе стороны по одному этажу



СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ

Иногда возникает необходимость в группе чудовищ, способных внезапно напасть на персонажей. Здесь вы узнаете как заполнить случайные подземелья сложными сценами. Здесь же вы узнаете как играть без Мастера!

Обычно случайные сцены менее комплексны чем те сцены, что вы делаете руками, но от этого они не становятся менее интересными. Буквально парой бросков можно создать интересную тактическую сцену.

ОСНОВЫ СЦЕНЫ

Прежде чем создавать случайную сцену, нужно определиться с её сложностью и характером.

Чтобы определить сложность сцены, бросьте к20 и проконсультируйтесь с таблицей:

СЛОЖНОСТЬ СЦЕНЫ

к20	Сложность
1—4	Лёгкая
5—16	Средняя
17—20	Сложная

После этого бросьте к10 по следующей таблице, чтобы определить вид сцены. Шаблоны сцен описаны в 4 главе.

ШАБЛОН СЦЕНЫ

к10	Шаблон
1—2	Командир и войска
3—4	Волчья стая
5—6	Логово дракона
7—8	Контроль над полем боя
9—10	Двойной строй

Если хотите разнообразия и участия ловушек и опасностей (смотрите 5 главу) снова бросьте к10 и смотрите результат в следующей таблице:

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЦЕНЫ

к10	Дополнительные особенности
1—4	Нет дополнительных особенностей
5	Замените одно чудовище ловушкой
6	Замените одно чудовище опасностью
7	Замените одно чудовище согладатаем
8	Точно как шаблон, но добавьте ловушку
9	Точно как шаблон, но добавьте опасность
10	Точно как шаблон, но добавьте согладата

Для каждого шаблона из 4 главы приводятся варианты для разных уровней сложности. Если для данной сложности указано несколько вариантов (как в случае волчьей стаи), то сделайте выбор самостоятельно.

Здесь наступает самая сложная часть: выбор чудовищ (или ловушек с опасностями) для сцены. Для ловушек и опасностей выберите пример из 5 главы, наиболее близкий к нужному уровню. Для чудовищ используйте список в конце *Бестиария*. Предположим, вы создаёте сцену «командир и войска» для отряда 4 уровня. Среди всего прочего вам понадобятся 4 солдата или громилы. В *Бестиарии* есть четыре громилы 4 уровня и три солдата 4 уровня. Чтобы выбрать случайным образом из семи доступных чудовищ, бросьте к8. Если выпадет «8», выберите вместо этого чудовище 5 уровня.



КОЛОДА СЦЕН

Вы можете создавать случайные сцены, собрав колоду карт, изображающих чудовищ, ловушки и опасности. Карточки, присутствующие в *D&D Миниатюрах* идеально подходят для этой цели, потому что на них даже есть характеристики чудовищ. Для этого метода требуется немного подготовки, но вы получите интересные результаты.

Перед игрой вам придётся собрать колоду. Для приключения из 8—10 сцен вам понадобится примерно пятьдесят карт. Вы используете не все из них, но зато сцены будут разнообразными. Создайте примерно такую смесь ролей:

СМЕСЬ ЧУДОВИЩ

- ♦ 18 солдат или громил
- ♦ 14 налётчиков
- ♦ 5 миньонов
- ♦ 5 артиллерий
- ♦ 5 контроллеров
- ♦ 2 соглядатая
- ♦ 1 одиночное чудовище

Среди этих чудовищ пусть будет такой разброс («уровень» означает уровень персонажей):

УРОВЕНЬ ЧУДОВИЩ

- ♦ 7 чудовищ [уровень - 2]
- ♦ 30 чудовищ [уровень - 1; уровень + 1]
- ♦ 8 чудовищ [уровень + 2 или уровень + 3]
- ♦ 5 чудовищ [уровень + 4 или уровень + 5]

Можете выбирать чудовищ случайным образом, но сцены будут интереснее и лучше, если вы будете придерживаться одной темы, например, выбирая искажённых чудовищ или служителей злых культов. Темы тоже бывают смешанными — среди искажённых существ, например, могут встречаться демоны и служителей демонов. Разными карточками в случае нужды можно изображать одно и то же чудовище.

ГЕНЕРАЦИЯ СЦЕН

Если нужно создать сцену, вытяните по одной карте за каждого персонажа в отряде. Каждая карта означает одно чудовище с указанной ролью, но есть два исключения. Карта, изображающая солдата или громилу, означает двух таких чудовищ, а карта миньона означает четыре таких существа.

Вытянув все карты, создайте сцену, используя следующие законы (неиспользованные карты сложите в колоду и перетасуйте для следующих сцен):



- ♦ В каждой сцене должно быть хотя бы два громилы или солдата плюс 2—3 чудовища других ролей. Если в вашем отряде больше пяти игроков, добавьте чудовищ за каждого дополнительного персонажа.
- ♦ Если вы вытянули соглядатая, отложите его в сторону и вытяните другую карту. Создав до конца сцену, добавьте в неё соглядатая.
- ♦ Одинокое чудовище встречается в одиночку. Верните все остальные карты в колоду.

Если некоторые чудовища очень хорошо подходят друг к другу, вытягивайте из колоды именно их, а не случайную карту.

НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ

Вы можете добавлять особые характеристики некоторым картам в колоде, чтобы оживить сцены и сделать их более похожими на приключение.

Босс: Добавьте карту мощного чудовища (на 6—7 уровней выше уровня персонажей) и назначьте его «боссом», главным злодеем приключения. Цель отряда — победить это чудовище. Впервые вытянув эту карту, не добавляйте её к сцене — вытяните другую карту, а эту поместите назад, в колоду. Так персонажи мельком увидят злодея, который появится в полной силе позже. Он может показаться в дверном проёме за спинами других чудовищ, либо может стоять на безопасном расстоянии, наблюдая за сражением (это прекрасный момент для оскорблений в стиле «вы попали в западню, глупцы!» и маниакального смеха). Действительно хитрый босс может сбежать от искателей приключений два раза.

Карту босса можно также заранее вытащить из колоды в начале приключения. После того как ИП победят 1—2 чудовищ, которые вы назначите ключевыми, поместите карту босса в колоду и перетасуйте её. Например, вы можете решить, что босс появится после того как отряд сразится с одиноким чудовищем.

Изменение колоды: Чтобы создать ощущение продвижения вперёд, вы можете изменять со временем своё подземелье. Вы начнёте с одной колодой, но со временем будете добавлять из второй колоды карты более сильных чудовищ.

Для этого вам нужно создать две колоды, причём во второй существа будут сильнее чем в первой. Когда отряд будет побеждать чудовищ, обезвреживать ловушки и преодолевать опасности, заменяйте эти карты тем же количеством случайных карт из второй

колоды. Со временем сцены будут становиться всё сложнее и сложнее.

Вы можете объединить этот вариант с боссом. Для этого выньте карту босса, пока персонажи не победят хотя бы одно существо из второй колоды. Когда это случится, поместите карту босса во вторую колоду и перетасуйте её.

Есть ещё один интересный вариант, когда в разное время используются две разные колоды. В первой колоде могут быть в основном насекомые и звери, а во второй будут злые жрецы, нежить и стражи. Это подходит для поисков и уничтожения злого храма. Персонажи начнут с разнообразных подземелий, но потом наткнутся на представителей храма и со временем выйдут к финальному сражению.

Ловушки и опасности: Вы можете добавлять к случайным сценам ловушки, опасности и интересную местность. Для этого добавьте эти карты к колоде из пятидесяти карт чудовищ. Каждый раз, когда вы вытягиваете одну из этих карт, добавляйте их к сцене но вытягивайте из колоды ещё одну карту.

ИГРА БЕЗ МАСТЕРА

Может быть, это странный совет для книги *Руководство Мастера*, но в D&D можно играть и вовсе без Мастера. Если все хотят интересных и захватывающих сражений без сценариев и сюжетов, вам будет достаточно случайных подземелий со случайными сценами. Кто-то должен приготовить колоду сцен, а кто-то во время игры должен будет ходить за чудовищ. Игроки могут и совместно решать, что будут делать чудовища, а бросок атаки может делать тот, кто стал целью атаки чудовища (или его сосед слева).

Такая игра без Мастера позволит приятно провести время, если ваш постоянный Мастер не смог прийти. Такую игру можно провести в обеденный перерыв, если, конечно, в вашей школе или офисе ничего не имеют против толпы людей, кидающих кости и выкрикивающих боевые проклятья!

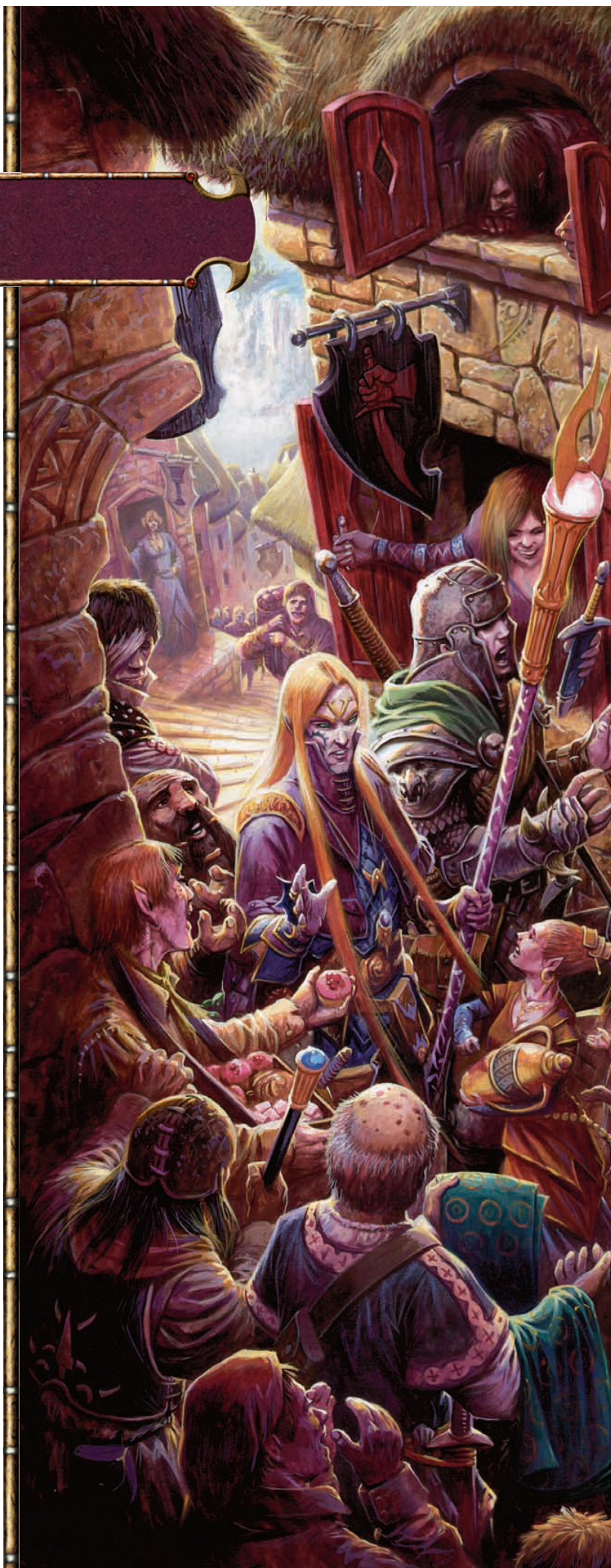
Фолкрест

Куда пойдут персонажи игроков, если они не сражаются в мрачных подземельях и не исследуют древние руины? Куда они пойдут, чтобы потратить заработанные сокровища и отдохнуть перед следующим приключением? Ответ прост: в базовый город.

Базовый город это гавань, в которой герои могут взаимодействовать с покровителями, слушать сплетни, продавать предметы искусства и магические предметы, а также покупать новое снаряжение. Это может быть эльфийская деревня в лесах, как нельзя лучше расположенная рядом с подземельем, которое исследуют герои, процветающий торговый город людей, через который проходит множество интересных людей, изолированная деревня dwarфов в пограничной области, или настоящий город, населённый тысячами людей. Каким бы не был этот город, это место, в которое возвращаются персонажи ваших игроков между приключениями, и место, в котором начинаются новые приключения.

Эта глава представляет вам город Фолкрест, который вы можете использовать как базовый город для своей первой игры в D&D.

- ♦ **Город Фолкрест:** В этом разделе приводится краткая история города, важные персонажи и достопримечательности. Искатели приключений найдут в Фолкресте постоянные дворы для отдыха, таверны для сплетен, торговцев для обмена товарами и связи с покровителями, которые дадут им следующее приключение.
- ♦ **Долина Нентир:** Местность вокруг Фолкреста — это малозаселённое пограничье, усыпанное руинами и логовами чудовищ. В этом разделе вы узнаете об этих землях.
- ♦ **Вовлечение игроков:** В этом разделе мы дадим советы о том, как связать персонажей ваших игроков с Фолкрестом и его населением.
- ♦ **Усадьба Кобольдов:** Эта глава завершается готовым приключением «Усадьба Кобольдов». Если вы только начинаете свою карьеру Мастера, это приключение для вас.





ГОРОД ФОЛКРЕСТ

Фолкрест стоит среди Лунных Холмов у водопадов реки Нентир. Здесь пересекается Королевский Тракт, ведущий с севера на юг, Торговый Тракт дварфов, идущий с востока и водный путь по реке. Между холмами раскинулось несколько долин, а в пределах 9—11 километров от города живут крестьяне и лесные народы. Существа, живущие за пределами стен Фолкреста, зарабатывают на жизнь работой на полях и выращиванием скота, а среди горожан встречаются ремесленники, разнорабочие и торговцы. Тот, у кого нет никаких дарований, может заработать кусок хлеба, перетаскивая грузы с Нижней на Верхнюю набережную (и наоборот).

Фолкрест импортирует готовые товары из других городов вниз по реке и железные изделия дварфов Хаммерфэста, а экспортирует древесину, кожу, фрукты и зерно. Налажена торговля и с недалёким городом Зимняя Гавань. В холмах есть несколько мраморных каменоломен, раньше выдающих много камня, но в нынешнее время спрос на декоративный камень невелик, и каменотёсов не так уж много.

ФОЛКРЕСТ

Городок, построенный на руинах большого города. Перекрёсток долины Нентир.

Население: 1 350; ещё 900 живут в сельской местности в нескольких километрах от города. В основном население состоит из людей, полуросликов и дварфов. Местных драконорождённых и эладринов нет, но они могут встретиться среди путешественников.

Правительство: Знатный человек Фэрен Маркельхэй занимает по наследству должность лорда-губернатора. Он отвечает за правосудие, оборону и законы. Лорд-губернатор назначает городской совет, наблюдающий за торговлей и общественными проектами.

Оборона: Фолкрестская гвардия в количестве шестидесяти воинов, которая поддерживает и внутренний порядок. Казармой им служит крепость Лунный Камень. В случае нужды лорд-губернатор может созвать до 350 ополченцев.

Постоялые дворы: Постоялый двор «Нентир»; «Серебряный единорог». «Серебряный единорог» подороже и сервис в нём лучше, но в постоялом дворе «Нентир» встречается более интересная публика.

Таверны: Пивная «Голубая луна»; бар «Счастливый гном»; бар постоялого двора «Нентир».

Товары: Торговый дом Полулунников; «Поставки Сандеркотов».

Храмы: Храм Эратис; Храм Лунной Песни (Сеанин); Дом Солнца (Пелор).

История Фолкреста

Четыре столетия тому назад Лунные Холмы и окружающая их долина Нентир были слабозаселёнными пограничными землями, в которых царили человеческие разбойники и дварфы с эльфами. Повсюду бродили великаны, минотавры, орки, огры и гоблины. Теми днями датируются развалины, такие как у Серых Увалов и на Старых Холмах, а также

рассказы о герое Вендаре и драконе Нентира.

Когда на юге возникла империя Нерат, в долине появились человеческие поселенцы, основавшие такие города как Фастормел, Харкенволд и Зимняя Гавань. Героиня империи по имени Аранда Маркельхэй получила право на постройку крепости у перевалочного пункта на Нентирских Водопадах. Там, где сейчас стоит крепость Лунный Камень, она 310 лет тому назад воздвигла простую башню, и под её защитой начал развиваться город Фолкрест.

За следующие двести лет Фолкрест вырос в небольшой процветающий город. Это был перекрёсток торговых путей, и Маркельхэй правили им очень хорошо. Когда сто лет назад империя Нерат начала рушиться, Фолкрест какое-то время продолжал процветать. Девяносто лет тому назад орда орков, известных как Кровавые Копья, спустилась с Камнеграницы и захлестнула долину. Армия Фолкреста потерпела поражение в попытке остановить орков на Гардбуррийских Увалах. Кровавые Копья разграбили и сожгли Фолкрест, после чего устроили погром в остальной части долины Нентир.

Через несколько десятилетий Фолкрест попытался восстановиться. Нынешний город — это лишь тень своего былого величия; торговля по реке идёт очень плохо. На много километров вокруг разбросаны участки и особняки времён империи Нерат. Теперь долина вновь стала слабозаселённым пограничьем. Этому месту нужно несколько героев.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Фолкрест разделён крутым утёсом на два района. Северную часть здесь называют Верхним городом. Эта часть города сравнительно легко пережила падение, и именно это место заселялось в первую очередь. К югу от утёса лежит Нижний город, который новее и беднее. В случае опасности население отступает в Верхний город — здесь их укроет утёс и стена, полностью опоясывающая город.

На карте цифрами отмечены все места, описанные в этом разделе. В четырёх из них приводятся характеристики мастерских персонажей, которые могут вступить в конфликт с ИП.

1. Башня ожидания

Это старое укрепление было построено на небольшом островке, чтобы защищать город от врагов, которые могут приплыть с севера. Она развалилась ещё до разграбления старого города, и теперь это пустая оболочка, заселённая мышами и птицами.



Совет Мастера: Согласно местной легенде, эта башня раньше была темницей для знатных персон, которых нельзя убивать и которым нужно хорошее обращение. В башне обитает привидение злой княгини, которой вздумалось поклоняться демонам. Вы можете создать небольшое подземелье под руинами с разгневанным духом и слабыми демонами.

2. ВЕРХНЯЯ НАБЕРЕЖНАЯ

Лодки, идущие вниз по реке Нентир, вынуждены останавливаться здесь и выгружать товары, которые переносят через город на Нижнюю набережную, где и грузят на лодки, стоящие за водопадами. Груз, который идёт вверх по течению, наоборот, приносят сюда и грузят на лодки, стоящие над водопадом.

Гильдию грузчиков возглавляет грубый драчун дварф по имени Барстомун Сильнобородый, и он получает часть со всех полученных грузчиками денег. Барстомун и его поделники пытаются расшить сферу своего влияния, запугивая торговцев и вынуждая их нанимать грузчиков только из гильдии.

Барстомун Сильнобородый	Громила 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф	Опыт 175
Инициатива +3 Чувства Внимательность +4; сумеречное зрение Хиты 67; Ранен 33 КД 16; Стойкость 18, Реакция 15, Воля 15 Спасброски +5 от эффектов яда Скорость 5	
⊕ Пудовые кулаки (стандартное; неограниченный) +7 против КД; урон 1к6 + 4.	
⚡ Быстрый удар (малое; неограниченный) +7 против КД; урон 1к6 + 4.	
Уклониться и толкнуть (немедленный ответ, когда враг промахивается по Барстоуну рукопашной атакой; на сцену) +7 против Стойкости; цель сдвигается на 1 клетку и сбивается с ног.	
Удержание позиций Когда эффект вынуждает Барстоуна перемещаться (его тянут, толкают или сдвигают), он перемещается на 1 клетку меньше чем указывает эффект. Если атака должна сбить Барстоуна с ног, он может совершить спасбросок, чтобы не упасть.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Дварфский, Общий Навыки Выносливость +7	
Сил 18 (+6)	Лов 13 (+3)
Тел 17 (+5)	Инт 11 (+2)
	Мдр 13 (+3)
	Хаар 8 (+1)

3. ПЯТИАРОЧНЫЙ МОСТ

Ремесленники дварфов из цитадели Хаммерфэст построили двести лет назад отличный каменный мост через реку Нентир. Мост был уничтожен вместе с предыдущим Фолкрестом, но колонны остались нетронутыми, так что жители сделали сверху деревянный настил.

На западной стороне моста стоит застава, собирающая плату за проход. Там дежурят пять гвардейцев под командованием сержанта Турмины. Плата составляет 1 мм за прохожего (и 1 см за скакуна) и взимается за проход в любую сторону.

Турмина — это неприветливая женщина, которая по слухам пропускает через мост самые странные грузы, если ей хорошо заплатят.

Южнее моста река начинает набирать скорость. Лодки (и пловцы), заплывшие далеко от берега, рискуют попасть в водопад.

4. ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «НЕНТИР»

На западном берегу реки стоит новое крепкое здание, построенное из камней и древесины. Это постоялый двор «Нентир». Его услугами пользуются торговцы из Зимней Гавани и Хаммерфэста, а также обычные путники. Хорошая комната с двумя односпальными кроватями стоит 5 см за ночь. На постоялом дворе есть и шумный бар, в который часто ходят жители долин с западного берега реки.

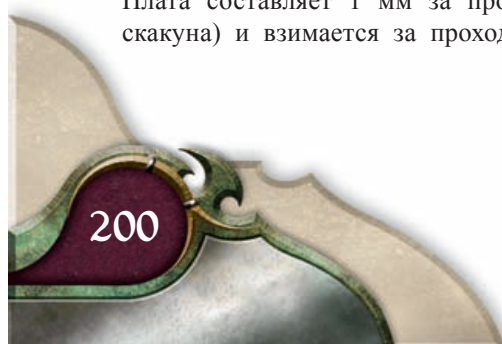
Заведение принадлежит очаровательному полуэльфу Эрандилу Земоару, который появился в Фолкресте примерно два года назад, после чего купил землю и открыл постоялый двор. Деньги были не его; он взял их у старой аристократки, после чего бежал и от неё и от властей.

Сейчас на постоялом дворе гостит эмигрировавший сюжных земель аристократ Серим Сельдузар, имеющий свои взгляды на Фолкрест. Это хитрый жестокий и язвительный в душе тифлинг, постоянно шутящий о своих «печальных текущих обстоятельствах». Серим заявляет, что он — третий сын дворянина, у которого нечего наследовать. Интересующимся он говорит, что хочет построить неподалёку небольшой особняк, но в действительности же хочет подстроить гибель семьи Маркельхэй, чтобы самому стать лордом-губернатором. Он ищет способных партнёров, и для этого изумительно походит отряд энтузиастов, ищущих приключения. Если ему представится такой шанс, Серим подружится с персонажами игроков, в надежде одурачить их и устранить Маркельхэев.

5. РЫЦАРСКИЕ ВРАТА

Северные городские ворота известны как Рыцарские Врата, потому что всадники лорда-губернатора обычно выходят из города и возвращаются этой дорогой. Врата представляют собой крепкие обитые железом внешние двери и внутреннюю опускающую решётку между двумя каменными башнями. Решётку обычно опускают с заходом солнца, а двери закрывают только во время опасности.

В казармах у ворот размещаются пять гвардейцев и сержант Нерет, отвечающий за эти ворота. Это высокомерный и сварливый человек, требующий выполнения всех правил; стражи терпеть не могут своего начальника.



ГОРОДСКИЕ СТЕНЫ

Верхний город защищён с двух сторон стеной (остальные две стороны защищены рекой и утёсом). Это два параллельных барьера из каменных блоков, с небольшим расстоянием между собой, расположенные на высоте 6 метров. Примерно через 100 метров стены усилены башенками. Ночами по стене ходит две пары часовых (гвардейцы из замка), и если нет никакой угрозы, башни стоят запертыми и пустыми. Стража у ворот присутствует всегда.

6. ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «СЕРЕБРЯНЫЙ ЕДИНОРОГ»

«Серебряный единорог» много лет объявлял себя «гордостью Фолкреста», беря большую плату за качественные услуги и хорошие комнаты. Открытие постоялого двора «Нентир» нанесло сильный удар по его бизнесу, и владелица, строгая женщина-полурослик Визара Остерман, очень рассержена. Она уверена, что с этим Эрандилом Земоаром что-то не так, но никак не может выяснить что именно.

Комната в «Серебряном единороге» стоит 2 зм за ночь.

7. ТОРГОВЫЙ ДОМ ПОЛУЛУННИКОВ

Семейство Полулунников — это широко распространившийся клан полуросликов, основавший

сеть факторий во многих поселениях долины Нентир. Это самое большое и самое важное из их заведений. Им заведует Селарунд Полулунник, дружелюбный полурослик, выдающий посетителям неиссякаемый поток советов вроде «стало накрапывать — ожидай ливня» и «гвоздь не боится молотка без рукоятки». Никто не понимает о чём Селарунд говорит, но он хитрее чем кажется, и он внимательно следит за всем, что происходит в городе и около него.

Торговый дом Полулунников — это отличное место, в котором можно купить обычное снаряжение, инструменты, припасы и одежду, описанную в *Книге игрока*.

8. КРЕПОСТЬ ЛУННЫЙ КАМЕНЬ

Крепость Лунный Камень, место проживания лорда-губернатора Фэрэна Маркельхэя, это старый замок на крутом холме, возвышающемся над городом. Во внешнем дворе стоят казармы, в которых проживают шестьдесят гвардейцев. Примерно двадцать из них постоянно находятся не при исполнении служебных обязанностей. Ещё во дворе есть конюшня, арсенал, часовня, кузница и несколько складов. Сама крепость это большое здание в форме буквы «D» в северной части замка.

Фэрэн Маркельхэй это лысеющий человек средних лет с острым умом и сдержанным юмором. Это занятой человек, который лично разбирает все дела, так что искателям приключений придётся долго



ждать, прежде чем им уделят чуточку внимания. Однако он охоч до новостей из других городов долины (и дальних земель), и он никогда не откажет в беседе тому, кто принёс такие известия.

Совет Мастеру: Лорд-губернатор постоянно ищет наёмников и искателей приключений, которые помогут разобраться с логовом разбойников, прогонят опасного зверя или сопроводят ценный груз. Недавно на Королевском Тракте появились кобольды, и в настоящий момент это самая главная проблема; если персонажи игроков ищут работу, лорд Маркельхэй отправит их в Усадьбу Кобольдов (это приключение находится в конце главы). Он также слышал о неприятностях в городе Зимняя Гавань, и советует помочь мэру того города.

Жена лорда Маркельхэя — леди Алланда Маркельхэй (волшебница 4 уровня). Это сдержанная и хладнокровная женщина, которая на десять лет младше мужа. При помощи своей магии она даёт мужу советы. У них есть четверо детей; старший, Эрнесто, сейчас находится на юге, при дворе другого правителя.

9. МОГИЛЬНЫЙ ЛЕС

На южных склонах холма с крепостью есть заросли, которые никогда полностью не вырубались. Там запутанные тропы ведут на кладбище замка (сейчас сильно заросшее) и вековые курганы.

Совет Мастеру: Старые склепы связаны тайными проходами с опасными запечатанными пещерами под городом. Вы можете создать здесь своё подземелье.

10. ДОМ СОЛНЦА

Когда Фолкрест был большим, в Верхнем городе было несколько больших храмов. После сокращения населения некоторые из них, в том числе и Дом Солнца, храм Пелора, были заброшены. Здесь есть также алтари Корда и Бахамута. Недавно фанатичный дварф, жрец Пелора по имени Грундельмар, пришёл в Фолкрест из Хаммерфэста и восстановил старый храм. Грундельмар — громогласный и самоуверенный тип, который готов без остановки карать прячущееся зло.

Совет Мастеру: Грундельмара заботит состояние Торгового Тракта, и он советует потенциальным героям поискать логово разбойников в Вороньем Ночлеге. В этом логове вы можете поместить своё собственное подземелье.

11. ДОМ АЗАЕРОВ

Дом Азаеров это небольшая состоятельная торговая компания, принадлежащая тифлингам из семейства Азаеров. Они импортируют товары (включая оружие и доспехи) из Хаммерфэста, Харкенволда и южных земель, а также несколько раз в год организуют караваны в Зимнюю Гавань. В Доме Азаеров можно купить практически любое снаряжение из *Книги*

игрока, хотя цены здесь немного увеличены.

За бизнес в Фолкресте отвечает Амара Азаер, и она не жалеет на это времени. Она молода, но умна, и никакую выгоду для дома упускать не намерена.

12. ВОДОПАДЫ

Здесь река Нентир падает практически на 60 метров тремя каскадами. На крохотном островке посреди водопадов стоит статуя древнего героя людей по имени Вендар, держащего руки так, будто он останавливает врагов, идущих вверх по реке. Легенды гласят, что Вендар убил дракона, чьё логово было в пещерах за водопадом.

13. ХРАМ ЭРАТИС

Этот большой каменный храм отделан местным мрамором. Его круглая часовня увенчана 9-метровым куполом. Храм Эратис — самый большой и самый важный храм в городе. В нём есть алтари Йоун и Морадина.

Верховная Жрица, Дирина Морнброу, присматривает за двумя младшими жрецами и несколькими пономарями — горожанами, которые несколько часов в день посвящают работе в храме. Дирине примерно шестьдесят лет, она уверена в превосходстве догмы Эратис, и её расстраивает то, что обитатели Фолкреста не оказывают должного внимания «покровительнице нашего города». Ей известны несколько ритуалов предсказания и восстановления, и за соответствующее подношение Эратис она готова помочь искателям приключений. У неё есть несколько свитков с ритуалами: Рука Судьбы (1), Лечение Болезни (4), Оживление Мёртвых (1), Удалить Несчастье (2).

14. ОБРЫВ

Фолкрест разделён пополам отвесной скалой, идущей с северо-запада на юго-восток. Высота обрыва колеблется от 45 до 75 метров (150—250 футов). Обрыв не строго вертикален, но он очень высокий и крутой, чтобы по нему можно было легко подняться. Тот, кто прыгнет (или упадёт) сверху, будет падать 2к6 × 10 футов, после чего остановится, зацепившись за какой-нибудь выступ.

15. КАТАКОМБЫ

В известняковом обрыве, разделяющем Верхний и Нижний город, есть множество пещер, в которых горожане веками хоронили мертвецов. Когда пещеры заполнились, их запечатали и про них забыли. Естественно, в городе ходят слухи о горах сокровищ в склепах и безуданных мертвецах, охраняющих их.

Совет Мастеру: Частично эти истории правы; есть катакомбы безопасные, но исследователи старых частей могут набрести на смертельные ловушки, древние проклятья, злые алтари и кучу нежити.

16. Храм Лунной Песни

Третий храм Фолкреста посвящён Сеанин. В нём есть алтари Кореллона, Мелоры и Авандры. Род Маркельхэв считает Сеанин своей заступницей, и они много лет щедро одаряют этот храм. Храм занимает удачное место на обрыве, и его белые башни видно из всех частей Нижнего города.

Храмом руководит Верховный Жрец Рессильмаэ Звёздный Свет, мудрый и сострадательный эльф, променявший поиски приключений на созерцательную жизнь. Это отличный музыкант, с радостью дающий уроки детям, даже тем, кто беден и не может заплатить за обучение. У него есть несколько свитков с ритуалами: Лечение Болезни (2), Оживление Мёртвых (1), Удалить Несчастье (1).

17. Конюшни Фолкреста

Ланнар Тистлетон предлагает путникам услуги подковки, запрягания, ухода, починки и ремонта телег, и всего остального, что касается лошадей, мулов и пони. У него есть большой загон в километре от города, и у него всегда есть несколько ездовых, тягловых лошадей и мулов в стойле у Врат Волшебника. Этот полурослик — отличный источник слухов, потому что он постоянно видится с приходящими и уходящими путниками. Ему примерно сорок лет и у него много детей, растущих за городскими стенами.

18. Врата Волшебника

Восточные ворота Фолкреста называются Вратами Волшебника, потому что находятся рядом с Башней Септарха. Восточная дорога ведёт в холмы, связывая город с далёкими фермами и усадьбами.

Эти ворота похожи на Рыцарские Врата, и за ними точно так же наблюдает отряд из пяти гвардейцев и сержанта. Этим отрядом командует сержант Мургедин, дварф-ветеран, прошедший войну с Кровавыми Копьями и присутствовавший при Гардбурийском Сражении, когда войска Фолкреста потерпели поражение. Поставленная выпивка развязывает ему язык и Мургедин расскажет о тех временах.

Совет Мастеру: Во время сражения Мургедин видел, как старый лорд Маркельхэй отступил в катакомбы Гардморского монастыря и уже не вышел оттуда. Дварф подозревает, что древний меч Маркельхэв — длинный меч Лунная Погибель, принадлежавший Аранде Маркельхэю — лежит где-то под монастырём. Вы можете создать своё подземелье под этими руинами.

19. Товары Наерумара

Это заведение считается лучшим среди торговых предприятий Фолкреста. Здесь занимаются драгоценными камнями, ювелирными изделиями, предметами искусства и магическими мелочами. Владеет им Орест Наерумар, осторожный тифлинг с безукоризненными манерами. У Ореста есть связи с родственниками и коллегами в нескольких городах за пределами долины Нентир; за несколько недель он может достать любой магический предмет низкого уровня или другой необычный предмет. Он и сам покупает интересные вещицы, потому что они могут понадобиться кому-то другому.

Орест не задаёт вопросов о том, где персонажи достали продаваемые ими предметы, но он не скупает краденое — если он знает, что это нелегально, он не будет покупать товар.

Совет Мастеру: Орест обычно нанимает для перевозки особых заказов полуросликов из клана Быстрая Вода. Однако для перевозки очень дорогих или очень опасных предметов он нанимает других. Если персонажи игроков ищут работу, Орест наймёт их для перевозки или охраны очень важных товаров, идущих в другой город.

Орест Наерумар		Налётчик 8 уровня	
Средний природный гуманоид, тифлинг плут		Опыт 350	
Инициатива +8		Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение	
Хиты 79; Ранен 39		КД 21; Стойкость 19, Реакция 23, Воля 22	
Сопrotивляемость огню 9		Скорость 6	
⚔ Кинжал +1 (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие			
+11 против КД; урон 1к4 + 1.			
⚔ Коварный финт (стандартное; неограниченный) ⚔ Воинский, Оружие			
+14 против КД; урон 1к4 + 9.			
⚔ Измумляющий удар (стандартное; на сцену) ⚔ Воинский, Оружие			
+14 против КД; урон 1к4 + 4 и цель становится изумлѐнной до конца следующего хода Ореста.			
Адский гнев (малое; на сцену)			
Орест получает бонус таланта +1 к следующему броску атаки по врагу, попавшему по нему после предыдущего хода Ореста. Если эта атака попадает и причиняет урон, Орест причиняет дополнительный урон 5.			
Первый удар			
В начале сцены Орест получает боевое превосходство над всеми существами, которые ещё не действовали.			
Скрытая атака			
Один раз в раунд Орест при наличии боевого превосходства причиняет дополнительный урон 2к6.			
Кровавая охота			
Орест получает расовый бонус +1 к броскам атаки по раненым врагам.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Дварфский, Общий	
Навыки Обман +13, Переговоры +14, Проницательность +11, Скрытность +10			
Сил 13 (+5)	Лов 19 (+8)	Мдр 14 (+6)	
Тел 15 (+6)	Инт 15 (+6)	Хар 20 (+9)	
Снаряжение обычно без доспеха, может иметь <i>магический кинжал</i> 6—8 уровня			

20. Поместье Камрота

Это дом самопровозглашённого «лорда» Армос Камрота, богатого землевладельца, собирающего плату с множества крестьян и пастухов, живущих рядом с городом. Армос это грубый лысеющий мужчина примерно пятидесяти лет, который делает вид, что зарабатывает деньги честным и законным путём, но за несколько лет он каким-то образом купил несколько ничьих ферм и превратил их владельцев в своих арендаторов.

Армос — самый настоящий скупердяй, и он тайно поклоняется Тиамат. Он собрал небольшую группу единомышленников, и вместе они тайно встречаются в тайном месте под его великолепным особняком. Любые новости о сокровищах, принесённые героями, воспламят его алчность, и он начнёт придумывать как из рукамн приумножить своё состояние.

Армос Камрот		Контроллер 5 уровня (лидер)	
Средний природный гуманоид, человек жрец		Опыт 200	
Инициатива +3	Чувства Внимательность +6		
Хиты 54; Ранен 27			
КД 18; Стойкость 16, Реакция 15, Воля 20			
Скорость 5			
⬇ Булава (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие			
+7 против КД; урон 1к8 + 3.			
⬆ Копьё веры (стандартное; неограниченный) ⬆ Духовный, Инструмент			
Дальнобойный 5; +7 против Реакции; урон 1к8 + 5 и один из союзников получает бонус таланта +2 к своей следующей атаке по цели.			
⬆ Внушить страх (стандартное; на сцену) ⬆ Духовный, Инструмент			
Дальнобойный 10; +7 против Воли; цель перемещается со своей скоростью + 1 подальше от Армоса. Отступающая цель по возможности избегает небезопасные клетки и труднопроходимую местность. Это перемещение провоцирует атаки.			
Божественное провидение (свободное; на сцену) ⬆ Духовный			
Армос получает бонус +1 к следующему броску атаки или спасброску до конца своего следующего хода.			
Исцеляющее слово (малое; 2/сцену) ⬆ Духовный, Исцеление			
Ближняя вспышка 5; Армос или один союзник может использовать исцеление и восстановить дополнительно 1к6 хитов.			
Мировоззрение Злое		Языки Дракони́й, Общий	
Навыки Переговоры +8, Религия +7			
Сил 14 (+4)	Лов 12 (+3)	Мдр 18 (+6)	
Тел 14 (+4)	Инт 11 (+2)	Хар 12 (+3)	
Снаряжение кольчуга, булава, символ Тиамат под рубахой			

21. Водопад Лунной Купели

Небольшой быстрый ручей под названием Лунная Купель пересекает Фолкрест и впадает в реку Нентир. Ширина ручья редко превышает 6 метров, а глубина 1,5 метра. Летом ребятишки любят играть у пруда под водопадом.

22. Башня Септарха

Это стоящая отдельно высокая семигранная башня из бледно-зелёного камня, абсолютно не вписывающаяся в городской пейзаж. До войны с Кровавыми Копьями здесь заседала гильдия магов Фолкреста — примерно дюжина магов и мудрецов. Защитные чары не дали

оркам разграбить башню, но все представители гильдии либо умерли при обороне города, либо сбежали в безопасные земли.

Сейчас башня является собственностью Нимозарана Зелёного, пожилого волшебника, бывшего учеником одного из магов гильдии. Нимозаран считает себя «Верховным Септархом Фолкреста» и главой гильдии, в которую входит он сам и бесперспективный ученик — полурослик по имени Тоболар Быстроногий. Нимозаран требует от потенциальных членов гильдии чрезвычайно высокий вступительный взнос, и пока никто из магов, живущих в Фолкресте и проходящих мимо, не видит смысла к нему присоединяться. Он может обучить нескольким ритуалам, включая Постигать Язык, Глаз Тревоги и Зачаровать Магическое Изделие.

На верхнем этаже башни есть комната с постоянным кругом телепортации. Персонажи, использующие ритуалы перемещения, могут возвращаться сюда (несомненно, пугая при этом старого Нимозарана).

23. Пивная «Голубая луна»

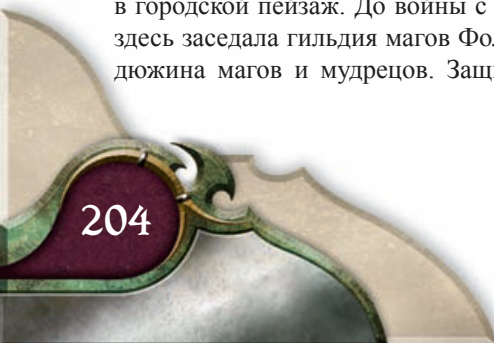
Эта пивная, стоящая на берегу Лунной Купели, лучшая таверна в Фолкресте. Она принадлежит нервозному легко расстраивающемуся мужчине лет пятидесяти по имени Пар Винномер. Своей славой таверна во многом обязана полурослику пивовару Кемаре Коричневая Бутылка. Она с радостью свалила все заботы на Пара и всё время посвящает совершенствованию в варке эля и пива.

«Голубая луна» пользуется популярностью среди торговцев полуросликов, приплывших к Нижней набережной, зажиточных городских торговцев и крестьян, живущих к югу от Фолкреста. Старые дварфы Тельдортан (зона 24) и сержант Мургедин (зона 18) частенько приходят сюда, чтобы пропустить кружечку-другую, и оба они могут подсказать начинающим искателям приключений, с чего можно начать.

24. Оружие Тельдортана

Дварф Тельдортан Железотёс изготавливает оружие и доспехи. Это говорливый старик, который в свободное время болтает с посетителями, не выпуская из зубов курительную трубку, а работают за него подмастерья (два из которых приходится ему сыновьями). В этом нет ничего страшного, Тельдортан — мастер высшего класса, и подмастерья под его руководством делают исключительно качественную работу.

У Тельдортана есть на складе (или он может быстро изготовить) практически любое простое оружие или доспех из Книги игрока, хотя он всегда советует купить молот: «Если можешь забить гвоздь — сможешь и убить орка! Ты ведь сможешь забить гвоздь?»



Совет Мастеру: Тельдортан недавно лишился ценного куска драконьей шкуры, из которого он намеревался сделать чешуйчатый доспех. Торговый караван вёз его из Зимней Гавани, но у Покровного леса товар похитили кобольды. Дварф уверен, что кобольды прячутся в разрушенном особняке, ныне зовущимся Усадьбой Кобольдов, и он хочет, чтобы кто-нибудь вернул его собственность. Он готов дать денег персонажам игроков. Так персонажи могут начать простое приключение, приведённое в конце этой главы.

25. КОРОЛЕВСКИЕ ВРАТА

Южные ворота Фолкреста были уничтожены в войне с орками, да так и не были восстановлены. Одна из башен превращена в груды щебня, и в стене есть огромные дыры, через которые можно легко пробраться в город.

Несмотря на это Королевские Врата всё ещё охраняются. Командует отрядом сержант Гердранд; это высокий, худой и молчаливый человек, который чаще всего отвечает на вопросы невнятным бормотанием или кивком головы.

26. РЫНОЧНАЯ ЛУЖАЙКА

Большая часть населения Фолкреста живёт в Верхнем городе и спускается в суматошный Нижний город по делам и коммерческим вопросам. Это большая заросшая травой лужайка, на которой в хорошую погоду размещаются местные и приезжие торговцы. Городские дети играют здесь в салки и камушки.

27. ПОСТАВКИ САНДЕРКОТОВ

Этот самый большой универсальный магазин занимается практически всем — едой, одеждой, сырьём, верёвками, инструментами, снаряжением, товарами из кожи и многим-многом другим. Если сравнивать с Торговым домом Полулунников, здесь цены ниже, но и качество чуть-чуть похуже.

Это место принадлежит Нимене Сандеркот, вдове недавно умершего Маркена Сандеркота. Маркен сколотил состояние, покупая и продавая потом товары, украденные у соседей. Его вдова продолжила это занятие. Нимена полна деревенского очарования, но когда разговор идёт о «тайных делах», она безжалостна, скупа и алчна. У неё осталось три молодых сына, и все они быстро постигают семейный бизнес.

Нимена с готовностью купит краденые товары, но не заплатит ни одного лишнего медяка.

28. БАР «СЧАСТЛИВЫЙ ГНОМ»

Этот бар считается самым дешёвым и вульгарным питейным заведением Фолкреста. Здесь обслуживаются грузчики и трудяги с пристани, и каждую ночь здесь кто-нибудь затевает драку на кулаках.

Владеет этим баром отталкивающий тип по имени Кельсон. Он возглавляет Речных Крыс, уличную банду, досаждающую Нижнему городу, и их сборы происходят в его подсобном помещении.

Кельсон		Налётчик 5 уровня	
Маленький природный гуманоид, полурослик плут		Опыт 200	
Инициатива +5	Чувства	Внимательность +6	
Хиты 52; Ранен 26			
КД 20; Стойкость 16, Реакция 21, Воля 16			
Скорость 6			
⬇ Кинжал (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие			
+8 против КД; урон 1к4 + 3.			
⬇ Искусный удар (стандартное; неограниченный) ⬆ Воинский, Оружие			
Кельсон может переместиться на 2 клетки перед атакой. +11 против КД; урон 1к4 + 6.			
⬇ Королевский замок (стандартное; на сцену) ⬆ Воинский, Оружие			
+11 против Реакции; урон 2к4 + 6; Кельсон также меняется местами с согласным смежным союзником.			
Первый удар			
В начале сцены получает боевое превосходство над всеми существами, которые ещё не действовали.			
Ловкая реакция			
Кельсон получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.			
Второй шанс (немедленное прерывание; на сцену)			
Если по Кельсону попадает атака, он вынуждает врага перебросить атаку.			
Скрытая атака			
Один раз в раунд Кельсон при наличии боевого превосходства причиняет дополнительный урон 2к6.			
Мировоззрение Злое		Языки Общий	
Навыки Знание Улиц +7, Обман +9, Переговоры +9, Скрытность +12			
Сил 14 (+4)	Лов 20 (+7)	Мдр 11 (+2)	
Тел 12 (+3)	Инт 10 (+2)	Хар 15 (+4)	
Снаряжение кожаный доспех, кинжал, магический предмет 4—6 уровня			

29. НИЖНЯЯ НАБЕРЕЖНАЯ

Килевые лодки и прочие суда причаливают здесь, чтобы выгрузить товары, которые потом переносят на суда, стоящие над водопадами. Как уже было сказано выше, гильдия грузчиков ревниво охраняет монополию на перемещение грузов и даже вынуждает местных торговцев платить за услуги грузчиков — нужны они им или нет. Кроме этих нарушителей спокойствия местным досаждают ещё одна банда: Речные Крысы. Эти хулиганы и ворьё постоянно ищут, что бы своровать, и обирают до нитки пьяниц по подворотням.

Здесь привязывают лодки многочисленных путешественников, среди которых чаще всего встречаются килевые лодки клана полуросликов Быстрая Вода. Они перевозят грузы вниз по течению вплоть до самого устья, на сотни километров. Они с радостью берут пассажиров за небольшую плату. Кланом правит матриарх Ирэна Быстрая Вода. Она — проницательный делец, хотя начинала она с предсказаний будущего и изготовления небольших магических предметов.

ДОЛИНА НЕНТИР

Фолкрест находится практически в центре долины Нентир. Долина по большей части пуста, и по ней разбросана лишь горстка обитаемых деревушек и городов. Присутствуют также заброшенные усадьбы, особняки и разломанные укрепления. По долине свободно разгуливают разбойники, дикие животные и чудовища, угрожая всем, кто отойдёт от поселения хотя бы на пару километров. Путешествия по дорогам и рекам обычно безопасны. Обычно. Между городами то и дело пропадают путники.

Это северные земли, но здесь относительно мало снега — зимы ветрены и очень холодны. Река Нентир слишком большая, и потому не промерзает кроме как на несколько недель в самое холодное время. Летом здесь прохладно и безветренно.

«Пустые» части карты покрыты смешанной местностью — это покосы, рощи, небольшие холмы и редкие густые леса с подлеском. Отмеченные на карте увалы — это холмистые луга, на которых практически не растут деревья. Холмы более крутые и труднопроходимые, и на них встречаются деревья.

Самые интересные места долины Нентир описываются ниже:

Вороний Ночлег

Это небольшое укрепление находится на южном краю Старых холмов. Раньше это был небольшой особняк, но он давно разрушен и недавно там поселилась банда разбойников. Во главе их шайки стоит тройка шадаркай по имени Самминель, Эрзоун и Гериеш. Они тайком ведут дела с Бартоном, владельцем Пятилигового Дома, делясь с ним добычей от тех путешественников по Торговому Тракту, о которых он их предупредил.

ГАРДМОРСКИЙ МОНАСТЫРЬ

Гардбурйские Увалы получили название от развалин большого монастыря, лежащего в руинах уже почти сто пятьдесят лет. Монастырь был посвящён Бахамуту и был базой воинственного ордена паладинов, заслуживших славу в далёких крестовых походах. Как говорят, паладины принесли в монастырь на хранение тёмный артефакт, и злые силы напали на монастырь, чтобы его вернуть. Под руинами лежат обширные подземелья, и в них всё ещё могут лежать сокровища паладинов.



Громо́вой Шпи́ль

Этот изумительный пик — высочайшая точка Старых холмов. Под Громовым Шпилем лежит древний город минотавров Саруун Кель. Королевство минотавров пало почти за сто лет до основания Фолкреста, когда борьба за трон вызвала гражданскую войну. В верхних залах города минотавров сейчас разместились таинственный орден волшебников Маги Сарууна; торговцы, идущие по Торговому Тракту, иногда заглядывают и сюда.

В лабиринте Саруун Келя происходит приключение *Н2: Лабиринт Громового Шпиля*.

Зимняя Гавань

У подножий гор Кэйрнгорм в западной части долины лежит изолированный городок Зимняя Гавань. Так же как и Фолкрест, он окружён крестьянскими угодьями и пастбищами. Зимняя Гавань служит «базой для операций» приключения *Н1: Крепость Царства Теней*.

Камнегрань

Камнегрань — земля каменистых холмов и глубоких ущелий, рассечённая пенно-белыми реками. Это дом для племён опасных гуманоидов и великанов. На этих бесплодных угодьях охотятся орки, огры, великаны и тролли. К счастью для обитателей долины, чудовища редко приходят на восток через горы Кэйрнгорм. В северной части этих пустошей лежат большие ороczy охотничьи угодья Клыкастая Пасть Кулькосзара; здесь вождь Кровавых Копьев правит несколькими сотнями яростных воинов.

Крепость Царства Теней

Много лет назад солдаты из империи Нерат построили мощную крепость над разломом в Царство Теней. Сейчас крепость лежит в руинах, и здесь тайком засели служители культа демонов. Они хотят сломать магическую печать, запершую разлом, и выпустить ужасную нежить.

Эта крепость подробно описана в приключении *Н1: Крепость Царства Теней*.

Курган мечей

Это заброшенное место, большой могильный курган, находящийся почти в центре Серых Увалов. Старый клан людей, живший в долине, насыпал этот курган ещё до того как в Фолкресте поселились цивилизованные народы. Тех людей уже давно нет, но их мрачные курганы остались. Курган мечей получил своё название из-за множества ржавых клинков старого образца, закопанных по краям, лезвиями наружу; их можно легко обнаружить, просто оглядевшись. Клинки выглядят обычно, и ничто не выдаёт старую защитную магию, окружающую это место.

Лес Харкен

Этот огромный лес простирается от реки Нентир до гор и на много километров на юг. Он отделяет долину Нентир от более плотно населённых южных прибрежных городов. Где-то на юго-западе недалеко от особняка Калтона находится крепкая гоблинская крепость Даггерберг; гоблины иногда нападают на суда, идущие по реке, а также отправляют небольшие банды к границам Харкенволда.

В восточной части леса живёт племя эльфов Певцы Леса. Они иногда торгуют с людьми из Харкенволда и приглядывают за путниками, идущими по Королевскому Тракту. Они издавна враждуют с гоблинами Даггерберга, и гоблины держатся в западной части леса, чтобы не встречаться с быстрыми и смертоносными эльфийскими стрелами. Однако гоблины превосходят эльфов числом, и в последние месяцы они стали гораздо смелее.

Ненласт

Эта крохотная деревушка находится на восточном берегу озера Нен. Её население кое-как живёт, торгуя копчёной рыбой с дварфами Хаммерфаста. Они ещё торгуют с варварами Тигрино́го Когтя из Зимнествольного леса. Дикий народ сам приходит в Ненласт и обменивает шкуры и янтарь на металлические товары дварфов.

Особняк Калтона

Во времена, когда долина Нентир принадлежала империи Нерат, мелкие феодалы в поисках своей собственной земли строили повсюду особняки и владения. Особняк Калтона был одним из них, небольшим укреплением, возведённым лордом Арролом Калтоном примерно двести лет тому назад. Лорд Аррол намеревался заселить низовья реки Белой, но не смог — чудовища из Болот Ведьмино́го Огня прогнали всех, кого привёл с собой Аррол. В конечном счёте Аррол и горстка его слуг и членов семьи остались в недостроенном разваливающемся строении, пока сами не исчезли. Ходят слухи о сокровищах (состоянии Калтона), спрятанных в залах под укреплением.

Пятилиговый Дом

Пятилиговый Дом ещё часто называют Пятилиговым Постоялым Двором. Это крепкое строение, окружённое деревянным частоколом. Сюда приходят путешественники и торговцы, идущие или возвращающиеся из Хаммерфэста, находящегося в дне пути (пяти лигах, 15 милях или 24 километрах) на востоке. Заведение принадлежит большому, похожему на медведя Бартону. Бартон производит впечатление дружелюбного и хорошего человека, но тайно сотрудничает с разбойниками из Вороньего Ночлега, которых и предупреждает о путешественниках, которых можно легко ограбить, идущих на запад.

РУИНЫ ФАСТОРМЕЛЯ

Фастормель, когда-то процветающий город на берегу озера Нен, был уничтожен в войне с Кровавыми Копьями, и так и не был заселён снова. Городом правил лорд-маг (самый сильный волшебник города, получивший скипетр правителя), и Мглорождённая Башня последнего лорда-мага всё ещё возвышается над руинами города. Сам город покрыт странной серебристой дымкой, которая никогда не рассеивается, какая бы погода не стояла.

УСАДЬБА КОБОЛЬДОВ

Эти развалины, ныне известные как Усадьба Кобольдов, так же как Особняк Калтона были владениями феодала, пришедшего в долину Нентир, чтобы создать своё имение. Этот старый замок, разрушенный во время войны с Кровавыми Копьями, уже сто лет стоит покинутый людьми. Сейчас там обитают племена кобольдов из Покровного леса.

Короткое приключение в конце этой главы происходит как раз в Усадьбе Кобольдов.

ХАММЕРФЭСТ

Хаммерфэст, крепость dwarфов, вырезанная в скале гор, это самый большой и самый богатый город в этой области. Торговый Тракт проходит через ворота цитадели и уходит дальше на восток, за горы Рассветного Горна. Хаммерфэстом управляет совет мастеров, каждый из которых возглавляет одну из самых влиятельных гильдий города. Текущий Верховный Мастер, лидер гильдии торговцев, это женщина-dwarf по имени Марсинда Золотая Пряжа. Dwarfфы Хаммерфэста заботятся о своём городе, и они ничего не отдадут задаром, но они честны и трудолюбивы.

ХАРКЕНВОЛД

В верховьях реки Белой лежит шесть деревушек. Вместе они составляют баронство Харкенволд — крохотное государство с населением чуть больше чем в Фолкресте. Харкенволд населяют крестьяне, лесорубы и плотники; здесь ведут торговлю с селениями вверх и вниз по Королевскому Тракту.

Правит Харкенволдом барон Стокмер, пожилой человек, прославившийся в молодости мастерским владением мечом. Это честный и справедливый правитель.

ХРАМ ЖЁЛТЫХ ЧЕРЕПОВ

Посреди необитаемых холмов стоят развалины злого храма. По легендам принц ракшасов призывал здесь демонов и обязывал работать на себя, заключая их жизненную сущность в человеческих черепах, покрытых золотом. Ни один такой череп в развалинах не был найден, но все говорят, что они есть. Под руинами лежат глубокие пещеры, ведущие в Подземье, и иногда оттуда выходят опасные чудовища, рыщущие по округе.

ВОВЛЕЧЕНИЕ ИГРОКОВ

Создавая новую кампанию DUNGEONS & DRAGONS, хорошо поощрять игроков на создание персонажей, основанных на вашем окружении. Перед первой игровой сессией спросите игроков, какими персонажами они хотят играть. Зная это, вы сможете создать связи между персонажами и городом Фолкрестом. Игроков так будут больше заботить городские дела, и у них будет о чём беспокоиться.

Если вам не нравится эта идея, нет проблем — вы сами потом можете создать связи между городом и персонажами игроков, либо можете вовсе отказаться от связей. Некоторым интереснее играть «чужаком».

РАСЫ

Дwarfф: В Фолкресте живёт несколько dwarfфов, так что такой персонаж может быть и местным жителем, возможно, родственником Тельдортана Железотёса. В противном случае ближайшее место жительства dwarfфов — Хаммерфэст, находящийся в неделе пути. Торговцы и ремесленники из Хаммерфэста ходят в Фолкрест чтобы торговать или работать, селясь в одном из постоянных дворов на несколько недель.

Драконорождённый: В Фолкресте нет местных драконорождённых, но они иногда проходят через город, чаще всего в качестве телохранителей или охранников караванов. У Полулунников, Дома Азаеров и «Товаров Наерумара» может найтись работа для умелого искателя приключений.

Полурослик: Полурослики — вторые после людей по численности обитатели Фолкреста, и они занимаются самыми разными профессиями. Уроженцы Фолкреста могут быть родственниками семьи Полулунников, Остерманов из Серебряного Единорога или Тистлетонов из конюшен. Полурослики из других городов могут быть представителями клана Быстрой Воды.

Полуэльф: В Фолкресте и его окрестностях живёт несколько полуэльфов. Многие из них — состоятельные крестьяне и пастухи, живущие на Лунных холмах; остальные — умелые городские ювелиры, портные и столяры. Персонаж-полуэльф может жить в Фолкресте, а может быть родственником такой семьи.

Тифлинг: В Фолкресте проживают два семейства тифлингов и несколько отдельных индивидуумов, включая Азаеров и Наерумаров.

Человек: Основную часть населения Фолкреста составляют люди. Персонажи с деревенской предысторией могли вырасти на фермах у Лунных холмов. Горожане могут быть детьми зажиточных

землевладельцев, таких как Камрот, но могут быть и хулиганами или наёмниками, выросшими в Нижнем городе.

Эладрин: Эладринов в Фолкресте увидишь не часто. Некоторые особняки на Лунных холмах и в недалёких от них частях долины когда-то принадлежали эладринам; персонаж игрока может иметь право собственности на такой особняк, находящийся в паре километров от города, а значит, и сотрудничать с лордом Маркельхэем (и враждовать с Армос Камротом, который хочет присвоить эти земли).

Эльф: Эльфов в Фолкресте тоже мало, но они всё же встречаются в городе и его округе. Рессильмаэ Звёздный Свет из храма Сеанин может быть родственником или старым приятелем персонажа-эльфа. Эльфы, не живущие в Фолкресте, могут принадлежать клану Певцов Леса из леса Харкен.

КЛАССЫ

Военачальник: Военачальники так же как воины и паладины могут быть связанными с Маркельхэями. Военачальники более низкого положения могут быть наёмниками или работниками лавочников, таких как Дом Азаеров.

Воин: Фолкрест — торговый город, и торговцам нужны телохранители и охранники караванов, когда они отправляются в далёкие города. Воинов нанимают Полулунники и Дом Азаеров. Воины из богатых семей могут быть вассалами Маркельхэев — молодыми «придворными», которые будут важнее обычных гвардейцев.

Волшебник: Персонаж—волшебник может быть учеником Нимозарана, из Башни Септарха. Леди Маркельхэй тоже владеет магией, и может поддерживать связь с таким персонажем.

Жрец: Так как в городе есть храмы Эратис, Пелора и Сеанин, персонаж-жрец, преданный одному из этих божеств, может иметь здесь связи и знакомых священнослужителей.

Колдун: Жители Фолкреста считают колдунов так же как и волшебников — таинственными личностями, с которыми нужно вести себя очень осторожно. Богатые торговцы и знать часто держат возле себя «персонального мага», дающего советы касательно магии, так что колдун может работать на Маркельхэев, Амрос Камрота и других богатых личностей.

Паладин: Так же как у жрецов, у паладинов Эратис, Пелора и Сеанин могут быть союзники в храмах Фолкреста. Кроме того, персонаж-паладин может быть рыцарем, поклявшимся в верности семье Маркельхэев.

Плут: Плутами могут быть представители гильдии грузчиков или Речных Крыс. Подобные люди ценятся везде, и плут может быть представителем торговых домов Полулунников или Азаеров.

Следопыт: Среди жителей окрестных деревень много лесничих и охотников; персонаж-следопыт может быть одним из них. Следопыты из других земель могли прийти из баронства Харкенволд или северо-восточной деревни Ненласт.



УСАДЬБА КОБОЛЬДОВ

Разрушенный особняк, ныне всем известный под названием Усадьба Кобольдов, когда-то был гордым владением одного незначительного феодала, обнесённым стеной укреплением, выходящим на Королевский Тракт. Это было давно, и сейчас уже никто не вспомнит ни имени, ни деяний того феодала. Сейчас это просто Усадьба Кобольдов, так как здесь просто кишмя кишат эти злобные существа. На земли наступил Покровный лес, и деревья теперь растут прямо посреди садов и внутренних дворов.

В развалинах живёт несколько племён кобольдов, скрывающихся в многочисленных тоннелях, руинах и подвалах. Они ссорятся между собой, набегают на поселения и нападают на караваны, идущие по Королевскому Тракту. В последнее время кобольды стали ещё агрессивнее, так как власть захватило Племя Пинателей Черепов. Обнаглевшие Пинатели Черепов похитили телегу с ценным грузом, идущую по Королевскому Тракту. В начале приключения персонажи находятся в городе Фолкрест. Объясните игрокам, что их персонажи знают друг друга и ищут приключений.

Используйте одну из представленных зацепок, чтобы установить предысторию для приключения, либо создайте свою собственную предысторию. Не нужно слишком много деталей; нужно всего лишь объяснить, почему ИП собрались вместе и почему они идут исследовать Усадьбу Кобольдов.

Если вы используете зацепку, ИП могут получить опыт за выполнение задания. Когда отряд выполнит задание, разделите награду опытом среди всех персонажей, выполнявших задание.

ЗАЦЕПКА: НАГРАДА ЗА КОБОЛЬДОВ

Лорду-губернатору Фолкреста надоели набеги кобольдов на Королевском Тракте. Если ИП попросят у него работу, он с готовностью назначит награду за очистку Усадьбы Кобольдов. Он обещает награду в 10 зм за каждого убитого кобольда и ещё 100 зм если ИП принесут доказательство, что зачищены все руины, которым может стать костяная маска предводителя кобольдов.

Альтернатива: Лорд-губернатор целенаправленно ищет ИП, чтобы попросить их выполнить это задание.

Опыт за задание: 750 опыта, если персонажи принесут костяную маску жреца лорду-губернатору.

ЗАЦЕПКА: ШКУРА ДРАКОНА

Персонажей нанимает Тельдортан Железготёс, дварф-оружейник. Среди товаров в похищенной телеге была выделанная шкура зелёного дракона, которую везли ему. Дварф хотел сделать из шкуры чешуйчатый доспех. Тельдортан нанимает искателей приключений,

чтобы они пошли в логово кобольдов и вернули шкуру. В случае успеха он даст им 200 зм.

Альтернатива: ИП, услышавшие о пропаже телеги и шкуры дракона, приходят к Тельдортану чтобы узнать, назначит ли он награду.

Опыт за задание: 500 опыта за возвращение шкуры Тельдортану.

ЗАЦЕПКА: УЖАСНАЯ ТАЙНА

Нимозаран Зелёный, Верховный Септарх Фолкреста, считает, что за нападениями кобольдов стоит нечто опасное и ужасное. Они выглядят слишком организованными и слишком агрессивными по сравнению с теми кобольдами, которых знал старый маг. Он спрашивает, не помогут ли ИП найти тайну Усадьбы Кобольдов. Если они согласятся, он разрешит использовать круг телепортации в своей башне.

Альтернатива: ИП приходят к старому волшебнику, чтобы предложить ему свои услуги в обмен на его доброжелательность и магические услуги.

Опыт за задание: 500 опыта за новости о наличии в руинах белого дракона.

ВВОДНАЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Когда ИП решают исследовать Усадьбу Кобольдов, прочтите или перескажите игрокам следующее:

Вы проходите 25 километров от Фолкреста и находите бывший когда-то огромный особняк, ныне зовущийся Усадьбой Кобольдов. Пройдя за стены, вы находите люк в полу старой башни. Должно быть, он ведёт в подземные катакомбы.

ВВОДНАЯ ДЛЯ МАСТЕРА

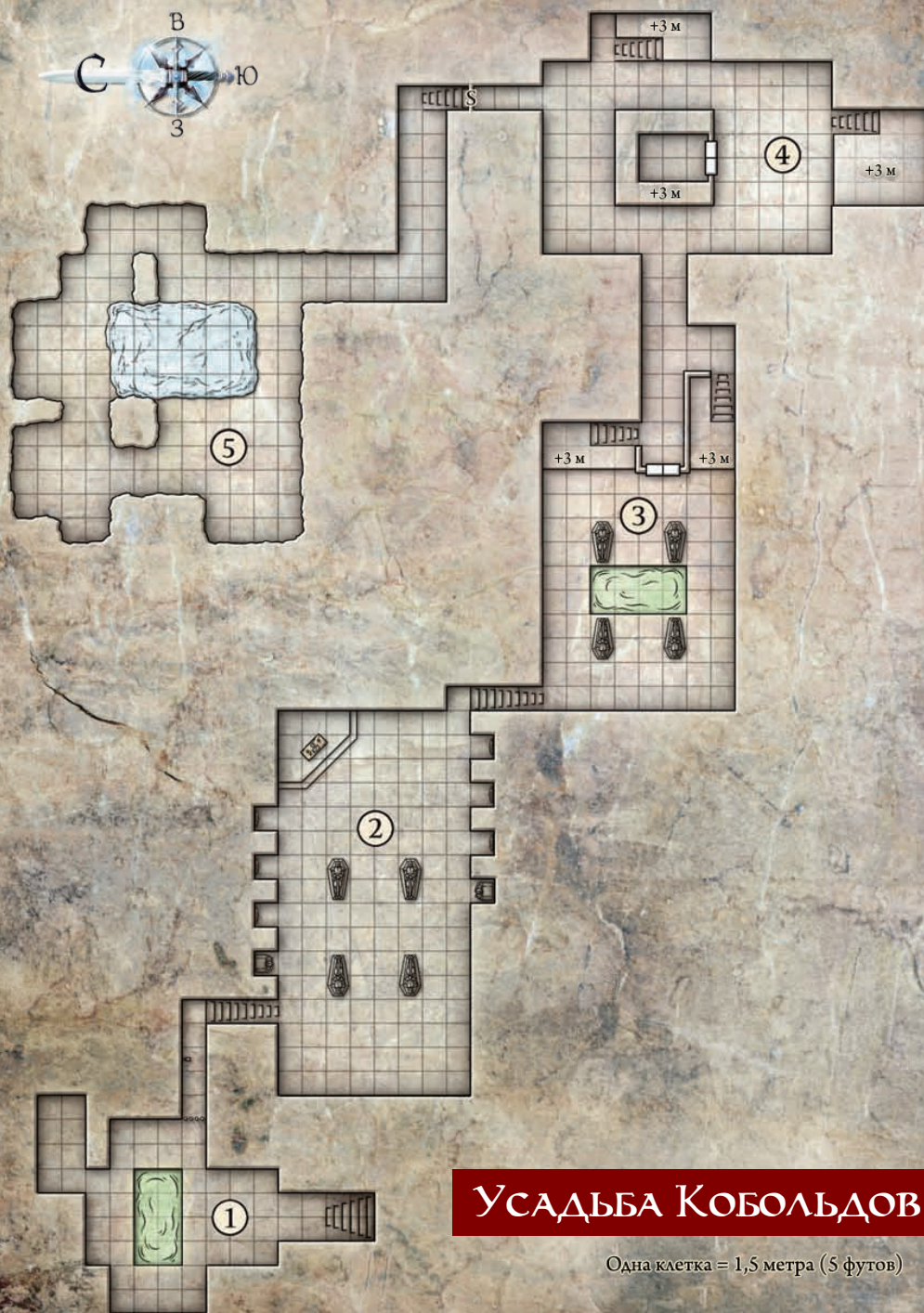
«Усадьба Кобольдов» это простое приключение D&D для пяти персонажей 1 уровня. Оно очень короткое; это просто пять идущих друг за другом боевых сцен. Приключение предназначено для начинающих Мастеров, да и игроки смогут изучить умения своих персонажей и правила игры.

Попытайтесь сделать кобольдов и окружение реалистичными. Первая сцена будет простым сражением, но в следующих четырёх будет интерактивное окружение и ловушки, демонстрирующие элементы игры D&D.

Обязательно перед игрой внимательно прочтите описание сцен, уделяя особое внимание ловушкам и местности. Кроме того, изучите блоки характеристик чудовищ. У них есть неприятные сюрпризы для персонажей игроков!

ИЗМЕНЕНИЕ СОКРОВИЩ

Как в любом опубликованном приключении, отряд может найти сокровища, не нужные ни одному его представителю. Такие предметы можно заменять полезными. Мы привели уровни двух магических предметов из этого приключения, чтобы вам было проще искать замену.



УСАДЬБА КОБОЛЬДОВ

Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

11

211

ЗОНА 1. ЯМА С ЖИЖЕЙ

Уровень сцены 1 (500 опыта)

ОБСТАНОВКА

Кобольды выставили здесь дозор. Яма с непонятной густой жидкостью представляет собой помеху для чужаков. Когда ИП спускаются, они видят одного кобольша. Другие прячутся, пока ИП не зайдут дальше.

В этой сцене присутствуют следующие существа:

2 кобольша прашника (S)

3 кобольша налётчика (K)

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

Большую часть комнаты впереди занимает длинная канава, заполненная светящейся зелёной жижей. За канавой в тёмном коридоре стоит небольшое, похожее на рептилию существо, уставившееся на вас. В руках у него праща и оно быстро выхватывает камешек из мешочка на поясе. Оно шипит и выкрикивает: «Чушаки! У нас чушаки!»

3 Кобольша налётчика (K)		Налётчик 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100 за каждого
Инициатива +5	Чувства	Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 27; Ранен 13		
КД 15; Стойкость 11, Реакция 14, Воля 13; смотрите также чувство ловушек		
Скорость 6		
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+6 против КД; урон 1к8; смотрите также атака толпой.		
Боевое превосходство		
+1к6 урона рукопашными и дальнебойными атаками целям, над которыми у налётчика есть боевое превосходство.		
Атака толпой		
Бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольша, находящегося в соседней с целью клетке.		
Подвижный (малое; неограниченный)		
Совершите малым действием шаг на 1 клетку.		
Чувство ловушек		
Бонус +2 ко всем защита от ловушек.		
Мировоззрение Злое		Языки Драканий, Общий
Навыки Акробатика +7, Воровство +9, Скрытность +9		
Сил 8 (-1)	Лов 16 (+3)	Мдр 10 (+0)
Тел 11 (+0)	Инт 6 (-2)	Хар 15 (+2)
Снаряжение доспех из шкуры, копьё		

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Яма: Яма глубиной 3 метра (10 футов) на 120 сантиметров заполнена густой зелёной жижей. ИП, упавший в яму, станет обездвиженным. Проверка Силы со Сл 13 позволит вырваться на свободу. Жижа является труднопроходимой местностью. Существа могут в ней ходить, но окончив ход в жиже, существо вновь становится обездвиженным.

Для того чтобы вылезти из ямы, требуется проверка Атлетики со Сл 10. Упавшее в яму существо получает урон 1к10-2, потому что жижа смягчает падение.

Решётка: Проход на восток закрыт решёткой.

Существа Маленького размера свободно проходят через неё, но все кто больше — не могут здесь пройти. Для того чтобы поднять решётку, требуется проверка Силы со Сл 15. Дальше за решёткой есть рычаг, поднимающий её.

2 Кобольша прашника (S)		Артиллерия 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100 за каждого
Инициатива +3	Чувства	Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 24; Ранен 12		
КД 13; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 12; смотрите также чувство ловушек		
Скорость 6		
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+5 против КД; урон 1к4 + 3.		
🔪 Праща (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Дальнебойный 10/20; +6 против КД; урон 1к6 + 3.		
🔪 Клейкий снаряд (стандартное; неограниченный)		
Дальнебойный 10/20; +6 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
Подвижный (малое; неограниченный)		
Совершите шаг на 1 клетку.		
Чувство ловушек		
Бонус +2 ко всем защита от ловушек.		
Мировоззрение Злое		Языки Драканий, Общий
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10		
Сил 9 (-1)	Лов 17 (+3)	Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1)	Хар 10 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, кинжал, праща, 20 ядер и 3 клейких снаряда для пращи (смотрите выше)		

ТАКТИКА

Пращик пытается заманить ИП в комнату, где прячутся остальные кобольша. Он атакует с расстояния, а два налётчика обходят яму с двух сторон и нападают рукопашную.

Тем временем кобольша за решёткой ждут, когда ИП окажутся в поле их зрения. Увидев их, они нападают.

Кобольша боятся зональных атак. Они никогда не собираются толпой, кроме как для окружения врага.



Одна клетка = 1,5 метра (5 футов)

ЗОНА 2. СКЛЕП

Уровень сцены 1 (550 опыта)

ОБСТАНОВКА

Эта комната раньше была склепом. Кобольды используют ловушки, расставленные здесь, для защиты своего логова.

В этой сцене участвуют следующие существа и ловушки:

3 кобольда налётчика (К)

2 ловушки с дротиками (1 и 2)

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:

В этой комнате стоят четыре каменных саркофага, на каждом из которых видны следы вандализма. Слева от вас в стенах есть восемь ниш, в двух из которых стоят латные доспехи.

В одном из углов комнаты пол поднимается вверх, и там стоит импровизированный алтарь Тиамат. Перед алтарём стоят три кобольда с копьями.

3 Кобольда налётчика (К)	Налётчик 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 100 за каждого
Смотрите на странице 212.	

Ловушка с дротиками	Разрушитель 1 уровня
Ловушка	Опыт 100

Из доспеха вылетают острые дротики.

Ловушка: Когда одна из ловушек срабатывает, из-под забрала вылетают дротики.

Внимательность

- ♦ Сл 20: Персонаж замечает в забрале стрелковый механизм.
- ♦ Сл 25: Персонаж замечает нажимную плиту.

Триггер

Если персонаж игрока входит в клетку с плитой или начинает там ход, ловушка атакует.

Атака

Немедленное прерывание Дальнобойный 10

Цель: Персонаж, вошедший в клетку с плитой или начавший там ход

Атака: +8 против КД

Попадание: Урон 1к6 + 2 и цель становится обездвиженной до конца своего следующего хода.

Противодействия

- ♦ Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить нажимную плиту проверкой Воровства со Сл 20.
- ♦ Находящийся в соседней клетке персонаж может отключить стрелковый механизм проверкой Воровства со Сл 25.
- ♦ Доспех можно уничтожить. У каждого КД 12, 30 хитов и сопротивляемость 5 всем видам урона.

ТАКТИКА

Кобольды пытаются использовать ловушки себе на благо. Они пытаются спровоцировать персонажей, чтобы те гонялись за ними по комнате, пользуясь тем, что сами они лёгкие и не могут активировать ловушку.

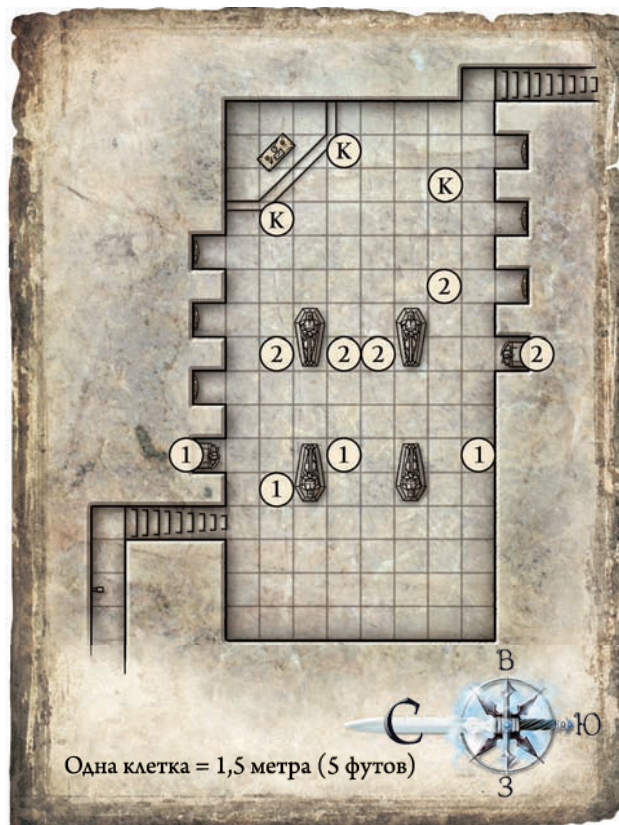
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Саркофаги: Каменные саркофаги являются труднопроходимой местностью, предоставляющей укрытие.

Доспехи: Это два полных латных доспеха. Когда ловушка активируется, забрало распаивается и открывает стрелковый механизм.

Нажимные плиты: Некоторые клетки на карте отмечены цифрами «1» и «2». Клетки с цифрами «1» активируют ловушку номер 1. То же самое относится к ловушке номер 2.

Алтарь: Кобольды бережно создали этот грубый алтарь злого божества. В небольшом кошельке на алтаре находится 60 зм, подношение Тиамат.



ЗОНА 3. ЧЕРЕП-ЧЕРЕП!

Уровень сцены 2 (675 опыта)

ОБСТАНОВКА

Эту комнату превратили в арену для игры в «череп-череп», местную забаву. Персонажи входят в комнату во время игры и сразу видят, что игра бессмысленна и жестока, как раз, как любят кобольды.

В этой сцене участвуют следующие существа:

2 кобольда пращника (S)

2 дрейка стража (D)

4 кобольда миньона (M)

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

Раньше комната была склепом, но кобольды превратили её в какую-то игровую площадку.

Здесь стоят четыре каменных саркофага с ямой между ними, наполненной жижей. В дальней стене видна двойная деревянная дверь. По бокам от неё стоят две платформы, находящиеся на высоте 3 метров (10 футов) над полом. На каждой платформе стоят по два кобольда.

На саркофагах расставлено несколько горок из звериных черепов. Один кобольд держит обмазанный жижей камень, привязанный к длинной верёвке, спускающейся с потолка.

2 Дрейка стража (D)		Громила 2 уровня
Маленький природный зверь (рептилия)		Опыт 125 за каждого
Инициатива +3	Чувства Внимательность +7	
Хиты 48; Ранен 24		
КД 15; Стойкость 15, Реакция 13, Воля 12		
Иммунитет страх (пока находится в пределах 2 клеток от союзника)		
Скорость 6		
⚔ Укус (стандартное; неограниченный)		
+6 против КД; урон 1к10 + 3 или 1к10 + 9, если в пределах 2 клеток есть союзник.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —	
Сил 16 (+4)	Лов 15 (+3)	Мдр 12 (+2)
Тел 18 (+5)	Инт 3 (-3)	Хар 12 (+2)

4 Кобольда миньона (M)		Миньон 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 25 за каждого
Инициатива +3	Чувства Внимательность +1; тёмное зрение	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 15; Стойкость 11, Реакция 13, Воля 11; смотрите также чувство ловушек		
Скорость 6		
⚔ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие		
+5 против КД; урон 4.		
⚔ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие		
Дальнобойный 10/20; +5 против КД; урон 4.		
Подвижный (малое; неограниченный)		
Совершите шаг на 1 клетку.		
Чувство ловушек		
Бонус +2 ко всем защита от ловушек.		
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий	
Навыки Воровство +4, Скрытность +4		
Сил 8 (-1)	Лов 16 (+3)	Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1)	Хар 10 (+0)
Снаряжение доспех из шкуры, 3 метательных копья, лёгкий щит		

2 Кобольда пращника (S)		Артиллерия 1 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100 за каждого
Инициатива +3	Чувства Внимательность +1; тёмное зрение	
Хиты 24; Ранен 12		
КД 13; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 12; смотрите также чувство ловушек		
Скорость 6		
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие		
+5 против КД; урон 1к4 + 3.		
⚔ Праща (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие		
Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1к6 + 3.		
⚔ Клейкий снаряд (стандартное; неограниченный)		
Дальнобойный 10/20; +6 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
Подвижный (малое; неограниченный)		
Совершите шаг на 1 клетку.		
Чувство ловушек		
Бонус +2 ко всем защита от ловушек.		
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий	
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10		
Сил 9 (-1)	Лов 17 (+3)	Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)	Инт 9 (-1)	Хар 10 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, кинжал, праща, 20 ядер и 3 клейких снаряда для пращи (смотрите выше)		

Камень для игры в «череп-череп» Ловушка	Разрушитель 1 уровня Опыт 100
---	---

Покрытый слизью камень привязан к верёвке, свисающей с потолка.

Ловушка: Когда кобольд бросает камень, он атакует цель и возвращается к кобольду на другой платформе.

Триггер

Кобольд использует стандартное действие, чтобы бросить камень. Его могут использовать два разных кобольда в одном раунде.

Атака

Стандартное действие **Рукопашный**

Цель: Один персонаж в пределах помеченной на карте области.

Атака: +8 против КД

Попадание: Урон 1к8+2 и цель толкается на 2 клетки.

Противодействие

- ♦ Персонаж в помеченной на карте области может заготовить действие, чтобы атаковать верёвку (КД 14, 10 хитов и сопротивляемость 5 всем видам урона).
- ♦ Персонажи могут совершать по верёвке и дальнобойные атаки.

ТАКТИКА

Кобольды пытаются уничтожить ИП, не вступая в рукопашный бой.

Миньоны разделяются, вставая по два на каждую платформу. Двое в свой ход активируют ловушку, кидая копьё, если ловушка перестаёт работать. Другие два миньона остаются на лестницах, вне линии обзора, готовясь заменить у ловушки павших товарищей.

Пращники стреляют в ИП, надеясь, что их особые выстрелы остановят персонажей, и в них будет проще попадать камнем.

Прирученные дрейки сидят за дверью. Они поднимаются по лестницам и нападают на взбравшихся ИП. В противном случае они нападают на тех, кто проходит через дверь.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Яма: Яма, глубиной 3 метра (10 футов), на 120 сантиметров заполнена густой зелёной жижей, обладающей двумя важными свойствами:

Она вязкая. Персонаж, упавший в яму, становится обездвиженным. Проверка Силы со Сл 13 позволяет двигаться.

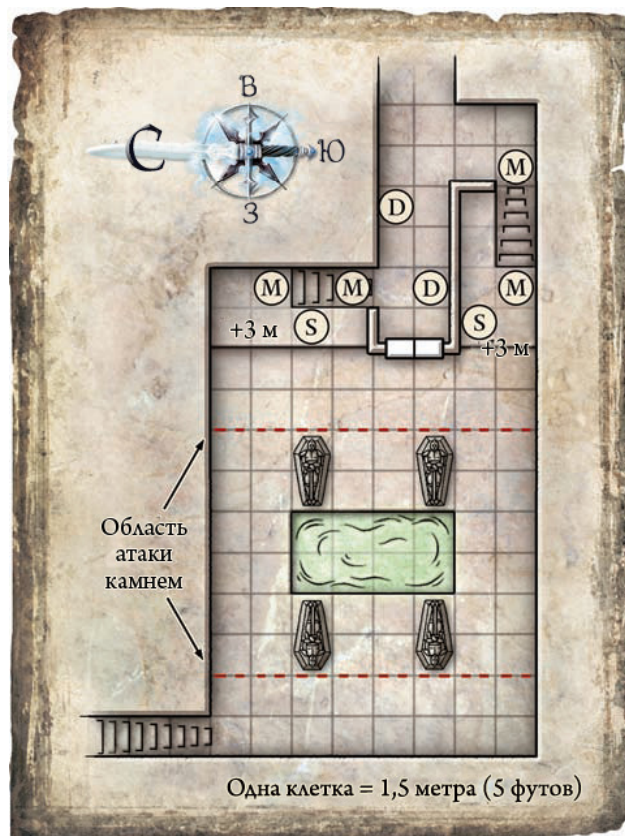
Это труднопроходимая местность. Ходить в ней можно, но существа, окончившие перемещение в жиже, снова становятся обездвиженными.

Для того чтобы выбраться из ямы, нужно совершить проверку Атлетики со Сл 10. Упавшее существо получает урон 1к10-2, потому что жижа смягчает падение.

Дверь: У двери 20 хитов. Для вышибания требуется проверка Силы со Сл 16.

Камень для игры в «череп-череп»: Это устройство считается ловушкой. Обычно кобольды бросают этот камень, чтобы попасть по одному из черепов, лежащих на саркофагах. Цель игры — бросить камень так, чтобы к камню приклеился череп, который отрывается поймавшим верёвку. Когда появляются ИП, кобольды с радостью используют камень против них.

Платформы: На платформах нет ограждения. Для того чтобы влезть по стене с пола, требуется совершить проверку Атлетики со Сл 15. На северной платформе рассыпано 100 зм, а также лежит рубин стоимостью 50 зм и два граната, стоимостью 25 зм каждый.



ЗОНА 4. БОЛЬШОЙ БОСС

Уровень сцены 4 (850 опыта)

ОБСТАНОВКА

Из этой комнаты вождь кобольдов правит своими подопечными. Опасаясь нападения чужаков, вождь и его слуги создали хитрую ловушку с огромным валуном. Когда ИП входят, вождь активирует ловушку и прячется в своём логове. Тем временем остальные кобольды набрасываются на ИП.

В этой сцене участвуют следующие существа и ловушки:

- 2 кобольда пращника (S)
- 1 кобольд жрец вирма (W)
- 2 кобольда драконьих щита (K)
- 1 шипоголовый дрейк (D)
- 1 катящийся валун

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:

Вы попадаете в комнату с потолком, высотой 6 метров. Перед вами стоит трёхметровая стена, которую придётся обходить либо справа, либо слева. Внезапно по комнате разносится звук ломающихся досок. Пол сотрясается, с потолка сыпется пыль, и что-то большое и тяжёлое катится прямо на вас!

Кобольд жрец вирма (W)	Артиллерия 3 уровня (лидер)
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 150
Инициатива +4 Хиты 36; Ранен 18 КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 15; смотрите также <i>чувство ловушек</i> Скорость 6	Чувства Внимательность +4; тёмное зрение
⬇ Копьё (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие	
+7 против КД; урон 1к8.	
➤ Сфера энергии (стандартное; неограниченный) ⬆ Холод	
Дальнобойный 10; +6 против Реакции; урон холодом 1к10 + 3.	
⬅ Побуждение веры (малое; на сцену)	
Ближняя вспышка 10; союзные кобольды во вспышке получают 5 временных хитов и совершают шаг на 1 клетку.	
⬅ Дыхание дракона (стандартное; на сцену)	
Ближняя волна 3; +6 против Стойкости; урон холодом 1к10 + 3. Промак: Половина урона.	
Подвижный (малое; неограниченный)	
Совершите шаг на 1 клетку.	
Чувство ловушек	
Бонус +2 ко всем защитам от ловушек.	
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10	
Сил 9 (+0)	Лов 16 (+4) Мдр 17 (+4)
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0) Хар 12 (+2)
Снаряжение доспех из кожи, копьё, костяная маска, посох боевого мага +1	

2 Кобольда драконьих щита (K)	Солдат 2 уровня
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 125 за каждого
Инициатива +4 Хиты 36; Ранен 18 КД 18; Стойкость 14, Реакция 13, Воля 13; смотрите также <i>чувство ловушек</i> Сопrotивляемость холоду 5 Скорость 5	Чувства Внимательность +2; тёмное зрение
⬇ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие	
+7 против КД; урон 1к6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.	
Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)	
Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.	
Атака толпой	
Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящегося в соседней с целью клетке.	
Подвижный (малое; неограниченный)	
Совершите шаг на 1 клетку.	
Чувство ловушек	
Бонус +2 ко всем защитам от ловушек.	
Мировоззрение Злое	Языки Драконий, Общий
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7	
Сил 14 (+3)	Лов 13 (+2) Мдр 12 (+2)
Тел 12 (+2)	Инт 9 (+0) Хар 10 (+1)
Снаряжение чешуйчатый доспех, короткий меч, тяжёлый щит	

Шипоголовый дрейк (D)	Налётчик 1 уровня
Маленький природный зверь (рептилия)	Опыт 100
Инициатива +6 Хиты 29; Ранен 14 КД 16; Стойкость 11, Реакция 14, Воля 13 Скорость 4, летая 8 (парение); смотрите также <i>атака с налёта</i>	Чувства Внимательность +3
⬇ Укус (стандартное; неограниченный)	
+6 против КД; урон 1к6 + 4.	
⬇ Грабёж (стандартное; неограниченный)	
+4 против Реакции; урон 1 и шипоголовый дрейк крадёт у цели маленький предмет, такой как зелье, свиток или монета.	
⬆ Атака с налёта (стандартное; неограниченный)	
Шипоголовый дрейк пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Дрейк не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этой таланта.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —
Сил 11 (+0)	Лов 18 (+4) Мдр 16 (+3)
Тел 13 (+1)	Инт 3 (-4) Хар 11 (+0)

2 Кобольда прашника (S)		Артиллерия 1 уровня	
Маленький природный гуманоид (рептилия)		Опыт 100 за каждого	
Инициатива +3		Чувства Внимательность +1; тёмное зрение	
Хиты 24; Ранен 12			
КД 13; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 12; смотрите также <i>чувство ловушек</i>			
Скорость 6			
⚔ Кинжал (стандартное; неограниченный) ➔ Оружие			
+5 против КД; урон 1к4 + 3.			
🏹 Праща (стандартное; неограниченный) ➔ Оружие			
Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1к6 + 3.			
🔪 Клейкий снаряд (стандартное; неограниченный)			
Дальнобойный 10/20; +6 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).			
Подвижный (малое; неограниченный)			
Совершите шаг на 1 клетку.			
Чувство ловушек			
Бонус +2 ко всем защита от ловушек.			
Мировоззрение Злое		Языки Драконий, Общий	
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10			
Сил 9 (-1)		Лов 17 (+3)	Мдр 12 (+1)
Тел 12 (+1)		Инт 9 (-1)	Хар 10 (+0)
Снаряжение кожаный доспех, кинжал, праща, 20 ядер и 3 клейких снаряда для пращи (смотрите выше)			

Катящийся валун		Разрушитель 3 уровня	
Ловушка		Опыт 150	
<i>По комнате катится огромный валун.</i>			
Ловушка: Валун прокатывается по всему, что встретится на его пути.			
Внимательность			
✦ Сл 10: Персонаж замечает катящийся валун.			
Инициатива +5		Скорость 8	
Триггер			
Когда начинается сцена, ловушка проверяет инициативу.			
Атака			
Провоцированное действие		Рукопашный	
Цель: Атакует всех персонажей в пространстве, в которое входит			
Атака: +7 против Реакции			
Попадание: Урон 2к6 и цель сбивается с ног.			
Особенность: Если валун оканчивает свой ход в пространстве с персонажем, то он совершает ещё одну атаку. После этого персонаж перемещается в соседнее свободное пространство (по выбору персонажа).			
Противодействие			
✦ Персонаж может немедленным ответом совершить проверку Атлетики со Сл 20, чтобы перепрыгнуть катящийся валун.			

ТАКТИКА

Кобольды предпочитают, чтобы ИП погибли от валуна. Они рассредоточиваются вдоль стен комнаты, атакуя издалека. Прашники поднимаются во внутренней комнате по лестницам, чтобы стоять повыше и атаковать оттуда.

Вождь (жрец вирма) и два драконьих щита остаются на возвышенности. Если туда подходят ИП, драконьи щиты устремляются вперёд и атакуют. Вождь использует свой *посох боевого мага +1*, чтобы увеличить зону действия своей атаки дыханием.

Шипоголовый дрейк — это питомец вождя. Он вылетает и начинает кусать персонажей. Если он может украсть у ИП зелье, он так и сделает, принося пузырёк хозяину.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Центральная комната: Это стены трёхметровой высоты (10 футов), а высота потолка — 6 метров (20 футов). И ИП и кобольды могут взбираться на стены, чтобы попасть в центральную комнату. Для этого требуется проверка Атлетики со Сл 10.

Стены достаточно широки, чтобы на них можно было стоять и стрелять.

Дверь: У двери в центральной комнате 20 хитов. Для её выламывания требуется проверка Силы со Сл 16.

Валун: Характеристики ловушки приведены выше. Она начинает сцену в отмеченном на карте месте, а потом катается по указанному маршруту.

Возвышенность: На этой платформе нет ограждения. Для того, чтобы залезть наверх, требуется проверка Атлетики со Сл 15. Платформа находится в 3 метрах (10 футов) от пола.



КОНЕЦ СЦЕНЫ

Когда персонажи разберутся с кобольдами, в кармане на поясе у вождя они найдут серебряный ключ, а также кусочек пергамента, описывающий потайную дверь в нише на севере. Ключ отпирает дверь, за которой виден лестничный пролёт, ведущий к последней сцене.

У вождя есть *посох боевого мага +1* (предмет 3 уровня).

Посох боевого мага +1: Этот посох предоставляет владельцу бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона. В случае критического попадания он причиняет дополнительный урон 1к8. Кроме того, владелец может один раз в день свободным действием увеличить размер атаки волной или вспышкой на 1 (всё это не учтено в статистике вождя).

ЗОНА 5. НАСТОЯЩАЯ УГРОЗА

Уровень сцены 3 (750 опыта)

ОБСТАНОВКА

Это логово молодого белого дракона Сзартарракса. Пусть он и мал для представителя своего вида, но он гораздо опаснее любого другого существа в Усадьбе Кобольдов. Именно благодаря ему Пинатели Черепов возглавляют прочие банды кобальдов; Сзартарракс решил помочь им, и сожрал вождей из других кланов, отчего всем пришлось присягнуть на верность Пинателям Черепов. Сзартарракс охоч до золота, и от своих верных слуг белый дракон требует постоянных подношений. Страшась гнева дракона, кобальды вынуждены нападать на караваны и ближайшие поселения.

Сзартарракс — сильный противник; искателям приключений придётся сражаться изо всех сил, чтобы выжить.

В этой сцене участвует следующее существо:

1 молодой белый дракон (D)

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:

Вы идёте по длинному, петляющему проходу, спускающемуся под землю, прочь от тронной комнаты вождя кобальдов. В конечном счёте тщательно обработанный тоннель переходит в пещеру. Воздух здесь неестественно холоден. В центре комнаты находится большой пруд с тёмной замёрзшей водой. В пещере стоит могильная тишина.

ТАКТИКА

Дракон начинает сцену, прячась в указанном месте. Совершите за дракона проверку Скрытности, противопоставив её пассивной проверке Внимательности персонажей игроков. Персонажи, чья проверка Внимательности оказалась ниже проверки Скрытности дракона, будут захваченными врасплох. Определите инициативу и начинайте сражение.

Дракон начинает с того, что вылетает, садится перед отрядом и использует своё ледяное дыхание против максимального количества персонажей одновременно. После этого он тут же тратит 1 единицу действия, чтобы использовать *ужасающую*

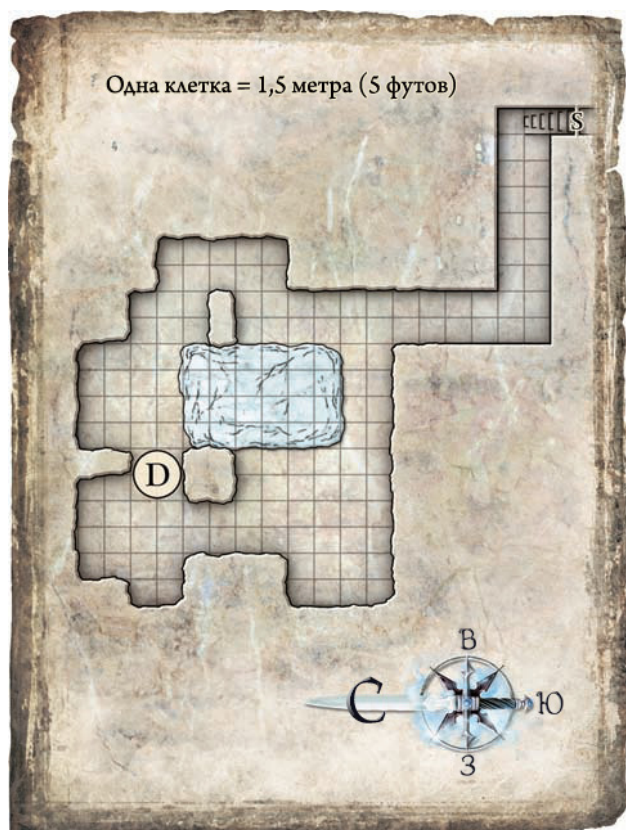
внешность. В последующих раундах дракон рвёт искателей приключений на части атакой *ярость дракона*. Если Сзартарракс получает шанс совершить спровоцированную атаку, он использует *укус*.

Сзартарракс избегает хорошо защищённых персонажей, предпочитая уничтожать вначале тех, на ком лёгкие доспехи. Если дракон становится раненым, он впадает в ярость. Он будет атаковать ближайшего ИП, меняя тактику на грубую силу.

Молодой белый дракон (D) Одиночный громила 3 уровня Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 750		
Инициатива +1	Чувства Внимательность +7; тёмное зрение	
Хиты 200; Ранен 100; смотрите также <i>выдох от ранения</i>		
КД 18; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 17		
Сопrotивляемость холоду 15		
Спасброски +5		
Скорость 6 (хождение по льду), летая 6 (парение), дальний перелёт 10		
Единицы действия 2		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный) ⬆ Холод		
Досыгаемость 2; +6 против КД; урон 1к8 + 4 плюс урон холодом 1к6 (плюс ещё 1к6 единиц урона холодом при успешных спровоцированных атаках).		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)		
Досыгаемость 2; +6 против КД; урон 1к8 + 4.		
⬇ Ярость дракона (стандартное; неограниченный)		
Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.		
⬇ Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ Холод		
Ближняя волна 5; +4 против Реакции; урон холодом 3к6 + 4 и цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).		
⬇ Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ⬆ Холод		
Оружие дыхания дракона перезаряжается, и он тут же его использует.		
⬇ Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ⬆ Страх		
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +4 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. <i>Последствие:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Злое	Языки Драконий	
Навыки Атлетика +15		
Сил 18 (+5)	Лов 10 (+1)	Мдр 12 (+2)
Тел 18 (+5)	Инт 10 (+1)	Хар 8 (+0)

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Пруд: Глубина пруда 60 сантиметров, но он насквозь промёрз. Лёд является труднопроходимой местностью, но дракон игнорирует её при ходьбе (благодаря умению *хождение по льду*).



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если ИП смогут убить дракона, в одной из ниш они найдут запертый сундук с сокровищами (для вскрытия нужна проверка Воровства со Сл 20). В сундуке хранится кусок кожи дракона, который нужен Тельдортану, 100 золотых монет, жемчужина за 20 зм в маленькой войлочной сумочке и *пьющий жизнь длинный меч +1* (предмет 5 уровня).

Пьющий жизнь длинный меч +1: Этот длинный меч предоставляет владельцу бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона. При критическом попадании он причиняет дополнительный урон некротической энергией 1к6. Кроме того, когда владелец опускает этим оружием хиты врага до 0, он получает 5 временных хитов.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Отряд убил дракона и победил кобольдов, но ИП только начали свою карьеру искателей приключений.

Убийство дракона — это очень важный поступок, и у Сзартарракса могут найтись сильные союзники, желающие отомстить. Быть может, за персонажами начнёт охотиться его мать или собратья.

Это приключение может стать началом больших событий. Персонажи могут найти в сундуке письмо. В этом письме, написанном на Драконьем языке, гоблинский военачальник предлагает объединить усилия всех чудовищ в округе против жителей Фолкреста. Если вы планируете провести приключение *Н1: Крепость Царства Теней*, этим гоблином может быть Железнодорожник. Письмо направит ИП к их следующему приключению.

Ну и наконец, можно заняться старой доброй зачисткой подземелий. Победив кобольдов, персонажи могут исследовать пещеры Сзартарракса и найти небольшой проход, ведущий ещё глубже под землю. Создайте подземелье случайным образом, или придумайте полноценное приключение, основанное на оставшихся прислужниках дракона. Быть может, жрец кобольдов и прислуживающая ему нежить нашли храм Тиамат, и кожа дракона нужна была Сзартарраксу для совершения ужасного ритуала богине-дракону. Используя сцены из этой главы, вы можете создать свои собственные приключения. Наберите злобных чудовищ, нарисуйте карты, создайте историю, ведущую ИП на поиски приключений, и продолжайте игру!

Инициатива

Имя персонажа

Боевая Карточка

ИП

Начало хода: Наносится продолжительный урон

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Второе дыхание использовано: ☐

Единица действия использована: ☐

Исцелений использовано: ☐☐☐☐

Ранен: ☐

Получено урона

Замена

Конец хода: Спассброски, оканчиваются некоторые эффекты

Состояния: Беспомощный, Доминирующий, Замедленный, Захваченный врагом, Изумлен, Лежащий лицом, Находящийся без сознания, Обездвиженный, Оплошный, Ослабевший, Ослаблен, Ослеплен, Отмечен (имя помеченного существа в скобках), Ошеломленный, Продолжительный урон, Спит, Удерживаемый, Умирающий.

Аббревиатура окончания состояния: КХ = конец хода, НХ = начало хода, Слс = до спассброски, КС = конец сцены. Указывайте, до чего хода длится эффект. Пример: «Изумлен\КХ Гордека». Перечеркивайте состояние, когда оно окончится.

Инициатива

Боевая Карточка ЧУДОВИЩА

Начало хода: Проверка перезарядки, Наносится продолжительный урон

Состояние/Когда оценивается

Состояние/Когда оценивается

Состояние/Когда оценивается

Состояние/Когда оценивается

_____ талант на день/сцену использован: ☐☐☐

_____ талант на день/сцену использован: ☐☐☐ Равен.

единицы действия использованы (если злитые или однокочные): ☐☐☐

Получено урона

Замечания

Конец хода: Спасброски, оканчиваются некоторые эффекты

Состояния: Беспокойный, Доминирующий, Замедленный, Захваченный врасплох, Изумлен, Лежащий ничком, Находящийся без сознания, Обездвиженный, Оттошши, Ослабевший, Слабын, Ослеплен, Отмечен (имя пометившего существа в скобках), Шеломилый, Продолжительный урон, Стис, Уверливающий, Умирающий.
Аббревиатуры окончания состояния: КХ = конец хода; NX = до спасброска; KS = конец сцены. Указывать, до чьего хода длится эффект. Пример: «Изумлен\КХ Тордекас». Перечеркивайте состояние, когда оно окончится.

Инициатива

Боевая карточка

УП

Имя персонажа

Начало хода: Наносится продолжительный урон

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Состояние/Когда оканчивается

Второе дыхание использовано: ☐

Единица действия использована: ☐

Исцелений использовано: ☐☐☐☐

Ранен: ☐

Получено урона

Замечания

Конец хода: Слаброски, оканчиваются некоторые эффекты

Состояния: Беспомощный, Доминирующий, Замедленный, Захваченный врастом, Изумлён, Лежащий ничком, Находящийся без сознания, Обездвиженный, Отключив, Ослабевший, Ослаблен, Ослеплен, Отмечен (имя помеченного существа в скобках), Ошеломлённый, Продолжительный урон, Спит, Ударила/ударив, Умирающий.

Аббревиатура окончания состояния: КХ = конец хода, НХ = начало хода, Слс = до слаброски, КС = конец сцены. Указывайте, до чего хода длится эффект. Пример: «Изумлён\КХ Тордэка». Перебирайте состояние, когда оно окончится.

Инициатива			
	Чудовище		
	БОЕВАЯ КАРТОЧКА ЧУДОВИЩА		
Начало хода: Проверка перезарядки; Наносится продолжительный урон			
Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается
Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается
Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается	Состояние/Когда оканчивается
Получено урона		Ранен:	
Замечания			

Конец хода: Слаброски, оканчиваются некоторые эффекты

Состояния: Беспомощный, Доминируемый, Замедленный, Захваченный врастлох, Изумлен, Лежащий ничком, Находящийся без сознания, Обездвиженный, Оттохший, Ослабевший, Ослаблен, Ослеплен, Отмечен (имя помешавшего существа в скобках), Ошеломленный, Продолжительный урон, Спит, Уязвимаемая, Умирающий.

Аббревиатуры окончания состояния: КХ = конец хода; НХ = начало хода; Слс = до слаброски; КО = конец сцены. Указывайте, до чьего хода длится эффект. Пример: «Изумлен\КХ Тордеака». Перенервировать состояние, когда оно окончится.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

D&D Insider 7
актёр (мотивация игрока) 8
артефакты 164
артиллерия (роль чудовищ) 54, 62
Астральное Море 160
астральные бриллианты 124
атака в бросок (сражение верхом) 47
бассейны 65
Бездна 160
бессмертие 147
боги 162
боевая карта/поле боя 7, 25, 112
боевой чемпион (шаблон) 176
боевые карточки 38, 220
божества 162
болезни 49
болото (местность) 66
бонус/уровня/магический порог МП (таблица) 187
броски костей 15
быстрый подсчёт хитов (таблица) 143
бюджет опыта (таблица) 57
вампир лорд (шаблон) 181
веки 123
вихри (местность) 67
Внимательность, навык 26, 36, 37, 41, 64
вождь (шаблон) 177
возвышенности 44
враги (действующие лица) 116
все остальные (действующие лица) 117
встречные проверки (испытания навыков) 74
выбор классовых талантов 182
выносливость, навык 49, 50, 158, 159
вынужденное перемещение 44, 46
высота, большая (окружающая среда) 159
выступы и платформы 65
героический этап 146
Глаз Векны 166
гобелены и занавеси 65
голод 159
городские здания 111
готовый (готовность чудовищ) 36
громилла (роль чудовищ) 54, 62
групповые проверки навыков 75
двери 64
действующие лица 116
демонический прислужник (шаблон) 177
денежное сокровище 124
деревья (местность) 66
диагональные сцены 113
дикая местность 158
дикий берсерк (шаблон) 178
домашние правила 189
драгоценные камни 124
дублирующие характеристики чудовища 176
духовное оружие 179
дым или пепел (окружающая среда) 159
единицы действия 41, 123
жажда 159
жара (окружающая среда) 159
завершение кампании 147
загадки 83
задания 102, 122
закрытый обзор 37
заслоняющая местность 44, 60
захват врасплох 36
зелья (сокровище) 126
зеркальный кристалл (местность) 67
знаток холода (шаблон) 178
зрение и особые чувства 67
игра без Мастера 195
иллюзии (местность) 67
иллюзорная стена (местность) 68
импровизированный урон 42
инициатива 38, 46
испытания навыков 72, 84
исследователь (мотивация игрока) 8
История, навык 26
источник силы (местность) 69
источник света 66
исцеления 76, 159
кампании, опубликованные 132

карниз (местность) 66
классовые таланты в зависимости от уровня (таблица) 143
классовые шаблоны 182
колонна жизни (местность) 68
коммерция (цивилизация) 154
контроллер (роль чудовища) 54, 62
криптограммы 82, 83
критические успехи и неудачи (домашние правила) 189
критический промах (домашнее правило) 189
кровавые камни (местность) 68
кроссворды 82, 83
круги телепортации 156
лёд (местность) 66
лестницы 65
лестницы, приставные 65
лидер (роль чудовищ) 55
листва, ветки и лианы (местность) 66
лич (шаблон) 178
ловушки 27, 59
ловушки и опасности 85, 105
логические головоломки 82, 84
лорд мумий (шаблон) 179
«лучший помощник Мастера» 42
люки 65
магические предметы (сокровище) 125
магические предметы 27, 174
магический порог чудовищ (таблица) 174
Магия, навык 26
магнетит (местность) 68
мебель (местность) 66
мебель и прочие детали 111
местность на открытых пространствах 66
местность, особенности 60—69, 110
метаигровое мышление 15
миниатюры 7, 25
миньон (роль чудовищ) 54, 59
мир D&D 150
многочисленные персонажи 14
мотивации игроков 8, 105
мощный игрок (мотивация игрока) 9
МП, создание 186
мыслитель (мотивация игрока) 9
наблюдатель (мотивация игрока) 10
награда опытом (таблица) 56, 120
награды за задание 122
налётчик (роль чудовищ) 55, 62
настороженный (готовность чудовищ) 36
начало с высоким уровнем 143
Независимое Одевание Арнда 170
облопсы (местность) 68
оборона (цивилизация) 154
обычная местность 64
ограничивающая видимость местность 61
одиночные чудовища 55, 59
окна (местность) 66
опасная местность 44, 61
опасности 27, 59
опасности окружающей среды 159
опускные решётки 64
опыт 120
организации (цивилизация) 155
основанные на событиях приключения 115
отвлечённый (готовность чудовищ) 36
открытое пространство 114
отношение (артефакта) 164
отсутствующие игроки 14, 121, 122
охранник (роль ловушек/опасностей) 86
пассивные проверки навыков 26, 74
паутина (местность) 69
перемещение в трёх измерениях 45
персонаж, происхождение и предыстория 142
персонажи, роли 10
песок и грязь (местность) 66
пещерная слизь (местность) 68
повелитель смерти (шаблон) 179
повествователь (мотивация игрока) 9
погода 158, 159
подводная местность 45
подземелье, комнаты 110
подземелья, местность 64
Подземелья, навык 26

подземелья, случайные 190
подлесок (местность) 66
подслушивание под дверью 37
подстрекатель (мотивация игрока) 9
поиски в комнате 41
покров 61
покровители (действующие лица) 116
полёт 47
получение опыта 120
получение уровней 121
порции сокровищ 126
поселения 152
поселения, необычные 157
потайные бойницы (местность) 66
потайные двери 65
потомок пламени (шаблон) 180
правительство (цивилизация) 154
предыстория персонажа 10, 11, 142
препятствие (роль ловушек/опасностей) 86
препятствия 27
привал 41
приключение, окружение 106
приключение, структура 100
приключения, опубликованные 96
приключения, основанные на событиях 115
приключения, связывание 144
Природа, навык 26
приспособления 6
проблемы в приключениях 98
проверки знания 26
продолжительный отдых 41
Проницательность, навык 26
протискивание (сражение верхом) 47
размер группы 6, 31, 58, 125
разнообразие сцен 104
разрушитель (роль ловушек/опасностей) 86
разрушитель (шаблон) 178
ранен, состояние 27
реквизит 25
религия (цивилизация) 155
Религия, навык 26
ритуалы 27
родственный Фей (шаблон) 180
Рука Векны 168
рыцарь смерти (шаблон) 180
священный круг (местность) 68
Сигил 160
скаты (местность) 68
сковывающий мороз (местность) 69
скорость продвижения 121
Скрытность, навык 36, 37
слепое зрение 67
слова силы 171
сложная местность 44, 60
Сложность в зависимости от уровня (таблица) 42
сложность испытания навыков 72
сложность проверок навыков (таблица) 61
случайные подземелья 190
случайные сцены 193
смерть (персонажей) 30
соглядатай (роль ловушек/опасностей) 86
соглядатай (роль чудовищ) 55, 62
сокровище 124
солдат (роль чудовищ) 55, 62
составление карты 112, 154
состояния и эффекты 27, 40
союзники (действующие лица) 116
союзники в качестве целей 40
спящий (готовность чудовищ) 36
сражение в воде 45
сражение верхом 46
статистика чудовищ в зависимости от роли (таблица) 184
статуи и колонны 65
стены 64
Стихийный Хаос 160
Страна Фей 161
стрелковые бойницы (местность) 66
судюку (головоломка) 82, 84
сумеречное зрение 67

суперприключения 138
сцена, сложность 31
сцена, смешивание 104
сцена, уровень 56
сцены, генерация 194
сцены, случайные 193
сюжет кампании 140
телепорты (местность) 69
телохранитель (шаблон) 181
тема кампании 134
тёмное зрение 67
теневого охотника (шаблон) 181
течение (подводная местность) 45
телющий мох (местность) 69
Топор Владык Дварфов 165
три измерения 45
труднопроходимая местность 44, 48, 60, 64, 65
убийца (мотивация игрока) 9
удушение 159
удушливая некротическая энергия (окружающая среда) 159
укрывающая местность 62
укрытие 43
улицы (местность) 66
урон в зависимости от уровня (таблица) 42, 185
урон от падения 44
урон, импровизированный 42
урон, причинение предметам 65
утопление (удушение) 159
функциональные шаблоны 176
характеристики большого города 153
характеристики деревни 153
характеристики небольшого городка 153
хватать-трава (местность) 69
холмы (местность) 66
холод (окружающая среда) 159
Царство Теней 161
цели, допустимые 40
Целительство, навык 49
цепкая слизь (местность) 69
цивилизация 152
цитирующие головоломки 82, 83
чемпион мумий (шаблон) 182
чувство вибрации 67
чудовища, адаптация 174
чудовища, создание 184
шаблоны 175
экономика магических предметов 155
элитные и одиночные ловушки 86
элитные чудовища 55, 59
эпический этап 146
этапы игры 146
яд 50
языки 171

