

Введение

Добро пожаловать в мир игр ужаса. Другие игры сосредотачиваются на проявлении ужаса в различные периоды времени, такие как современность или более ранние эры. Эта книга предполагает, что Вы играете и наслаждаетесь фэнтезийными играми, но хотите ввести в них некоторые элементы ужаса. Эта книга структурирована так, чтобы Вы могли сделать свою фэнтезийную игру немного более тёмной и ужасающей. Вы можете выбирать второстепенный/фоновый (background) материал и правила, добавляя лёгкий ужас к существующей кампании. Альтернативно, Вы можете использовать все дополнительные правила, чтобы существенно изменить основные правила Вашей кампании, преобразуя игру от высокого героизма и приключений к отчаянной борьбе, безумию и гибели.

В ЧЁМ ОТЛИЧИЕ?

Если Вы - опытный игрок в фэнтезийные RPG, эта секция предназначена, чтобы выдвинуть на первый план различия между правилами, представленными здесь и в основных правилах. Отметьте, что не все эти различия обязательно играют роль. Материал правил в этой книге является дополнительным, и все разработано согласно предположению, что Вы планируете держаться так близко к основным правилам, насколько возможно. Однако, дополнительные правила не требуют никакого преобразования или изменения существующего материала. Они разработаны, чтобы легко увеличить, изменить или заменить часть основных правил.

С этим в памяти, вот основные различия между играми в жанре обычной и темной фэнтези. Отметьте, что эти различия охватывают стиль игры и то, как игра работает, любые различия правил не обязательны.

Персонажи - герои из-за того, что они делают, а не того, что они могут сделать. В темной фэнтези Ваш персонаж должен хотеть быть героем. Имеющихся у ИПов заклинаний, оружие и изделий редко достаточно, чтобы победить монстров, перед которыми они стоят. Вместо этого самопожертвование, умное размышление и хорошее планирование играют намного большую роль. Ты не можешь просто вытянуть свой *острый великий меч +4*, в то время как волшебник вызовет *рой метеоров*, обнаружив монстра. Персонажи получают меньше заклинаний, которые к тому же менее мощны в бою, в то время как у даже сосредоточенных на бое персонажей гораздо меньше навыков. Наконец, ИПы получают гораздо меньше магических изделий. Вместо того, чтобы полагаться на бросок кости или Ваши классовые способности, отыгрыш и хорошая тактика - ключи, чтобы одержать победу.

Монстры - ужасные угрозы, не простые помехи. Существа, которых "встречают" персонажи в играх темной фэнтези, оказываются обычно непостижимыми, могущественными и злобными. Им редко присущи человеческие эмоции или цели. Вместо этого они жаждут разрушения ради самого себя. Люди-культисты, служащие им, часто безумны или ведутся неизвестными побуждениями. Некоторые из противников в этом типе игры могут быть побеждены оружием и заклинаниями, такие как культисты или небольшие существа, но самые могущественные существа – вне силы смертного оружия и магии. Хорошо осведомленный писец, который может исследовать древнюю инкантицию, необходимую, чтобы связать и пленить монстра, может оказаться более полезным, чем рыцарь в полных латах. В игровых терминах CR существ, перед которыми Вы оказываетесь, может быть на 4 или пять выше уровня партии.

Персонажи более уязвимы, придавая большее значение небоевым вариантам. Бой должен быть Вашим последним средством в игре темной фэнтези. У персонажей меньше очков жизни (или их легче победить, если Вы используете дополнительные правила), что предоставляет удаче намного большую роль в бою. Единственный удачный удар может

сразить даже самого опытного персонажа. Если Вы оказываетесь в ситуации, где бой – Ваш лучший выбор, Вы, возможно, сделали ужасную ошибку.

Смерть – обычный случай. Персонажи в играх темной фэнтези умирают или впадают в безумие с пугающей регулярностью. Попробуйте не быть слишком привязанными к ИП – его следующее столкновение может стать последним. Эта высокая смертность помогает поддерживать тон ужаса и страха, напоминая Вам, что мир темной фэнтези – опасное место. Новые классы для темной фэнтези доходят только до 10 уровня, чтобы отразить этот высокий уровень смертности. В то время как это может казаться упрощением, выживание до высоких уровней становится действительно победоносным достижением.

В ЧЁМ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ?

С учётом этих изменений, Вы можете быть озадачены вопросом, почему темные игры ужаса приятны. Мы играем в игры, чтобы весело провести время, чтобы не наблюдать, как наши персонажи становятся жертвой ультрасильных монстров. Ключ к игре ужаса - то, что Вы должны использовать свои собственные планирование, изобретательность и быстрое размышление, чтобы выжить. Вы не можете просто положиться на оптимальный выбор навыков или магических изделий, чтобы пронестись через приключение. Отыгрыш становится намного более важным, в то время как хорошая тактика превосходит классовые способности и заклинания.

До некоторой степени, игры ужаса "более чисты", в них Вы найдете меньше помощи из правил, позволяющих Вашим персонажам выживать. Успешные игроки используют окружение вокруг своих персонажей, чтобы преуспеть. Вместо того, чтобы просто выбить дверь и изрубить монстров позади неё, Вы должны сплотить крестьян деревни, чтобы сжечь логовище твари дотла, исследовать заклинания в библиотеке, чтобы найти ритуал, способный пленить её, или привести её в долину, где Ваши друзья могут разрушить маленькую дамбу и утопить чудовище. Игра Ужаса представляет проблемы, которые менее прямолинейны, чем в других играх, где обычно бой - лучший путь преодолеть препятствие.

Другая притягательность игр темной фэнтези зависит от умений представления хорошего DM. Если Вам нравятся фильмы ужасов, то Вы понимаете, как хорошая паника может быть забавным опытом. Один из главных моментов в играх ужаса – акцент на неизвестном. Монстры – странные и труднопонимаемые. Бой и любое столкновение с сильными монстрами смертельны, делая сомнительной возможность персонажей выжить. Этот еле сдерживаемый страх добавляет к игровому ужасу грань, которую немногие другие типы RPG могут дублировать. Если Вам нравится действие "**edge-of-your-seat**", в ролеиграх Ужаса это чрезвычайно.

ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?

Эта книга представляет множество новых правил, вариантов и идей, которые ты можешь использовать, чтобы начать игру темной фэнтези или добавить элементы ужаса в существующую кампанию.

Глава 1 содержит возможности и информацию для персонажей. Она дает советы Мастерам игры по каждому из основных классов персонажа, обсуждая, как они вписываются в кампанию ужаса, и затем представляет альтернативную систему классов, которая набирает ИПов из обывателей, чернорабочих и других обычных людей, которые должны бороться с мрачными силами, лежащими за гранью их ожиданий.

Глава 2 представляет новые правила, которые ты можешь использовать, чтобы изменять основную игру и делать ее более соответствующей играм темной фэнтези и ужаса. Она включает правила для здравомыслия и альтернативные системы здоровья, которые делают персонажей более уязвимыми для повреждений.

Глава 3 представляет правила об исследовании и томах грязной магии. Во многих играх ужаса персонажи проводят так же много времени, исследуя ужасы, с которыми они

сталкиваются в библиотеках, как и странствуя по опасным областям. Эти правила расширяют роль расследования и исследования.

Глава 4 содержит альтернативные правила для магии. Она вводит концепцию правил черной магии, заклинаний, которые настолько сильны и абсолютно злы, что заклинатели рискуют своими душами, используя их. Она также вводит концепцию демонических пактов, соглашений, посредством которых персонаж может получить силу за счет своей бессмертной души.

Глава 5 вводит два новых типа монстров, которых ты можешь использовать, создавая отвратительных бестий и другие опасности, угрожающие персонажам.

Глава 6 – учебник для начинающих Мастеров игры, которые никогда не управляли играми темной фэнтези и ужаса прежде. Она ведёт тебя через пошаговый процесс проектирования приключения.

Наконец, Глава 7 дает тебе два типовых приключения и основу для всей кампании ужаса. Принимая советы из Главы 6, эта секция служит моделью для построения приключений ужаса, имеющих суровый, темный тон. Приключения в этой главе предназначены, чтобы занять игрой вечер или два, предусматривая отрыв от твоей обычной кампании или предоставляя основу для новой.

Глава 1: Персонажи

Классы персонажа - во многих отношениях основа большинства игр. Они диктуют глубину и широту способностей персонажей. В основной игре классовые способности представляют широкое разнообразие основных способностей и определяют баланс игры. Например, *полёт* - заклинание 3-ьего уровня, которое становится доступным для тайных заклинателей на 5-ом уровне. Таким образом, как разработчик или Мастер Игры, Вы можете предположить, что партия не может *летать* до достижения [всеми] ее участниками того уровня. Как описано во введении, чувство кампаний Тёмной Фэнтези сильно разнится с типичной кампанией "меча и магии". Изменяя то, как работают классы персонажа, Вы можете помочь усилить чувство кампании ужаса, и сделать его отличным от стандартных фэнтезийных приключений, которыми Вы управляли в прошлом.

Эта глава сосредотачивается на том, чтобы предоставить советы о том, как можно использовать существующие основные классы в кампании ужаса. Она также представляет совершенно новый выбор классов персонажа, которые Вы можете использовать, чтобы заменить бойца, волшебника и другие стандартные классы в Вашей кампании ужаса.

Комментарий Для DMов

Эта глава предполагает, что Вы хотите управлять кампанией, которая подчеркивает тёмный ужас и страх. Это предполагает, что Вы хотите представить партии монстров и ситуации, которые она не может преодолеть заклинаниями и физическими атаками. Ключевой признак RPG ужаса - то, что противники партии устрашающи (вселяют страх), потому ИПы не могут просто ворваться в бой против них. Если Вы - опытный DM или если Вы чувствуете, что **Ваша власть над системой сильна** (you have a strong command of the system), то Вы, вероятно, можете использовать представленные советы, чтобы изменить основные классы. С другой стороны, если Вы хотите просто прыгнуть в игру Тёмной Фэнтези, не переделывая систему, идите дальше и используйте базовые классы Тёмной Фэнтези.

ОСНОВНЫЕ КЛАССЫ В ТЁМНОЙ ФЭНТЕЗИ

Тон игр Тёмной Фэнтези заметно отличается от типичных миров меча и магии, найденных в RPG'ах. Эта секция обращается к основным классам персонажа и дает Вам совет относительно того, как они могут работать (или как они не могут работать) в игре, центрирующейся на ужасе. Для Мастеров игры создание кампании ужаса начинается с выяснения способностей и потенциала персонажей. Основные классы разработаны для героических игр, что, возможно, делает их неподходящими для игры ужаса

Варвар: варвар - кружащийся ураган разрушения. Способность этого класса бушевать, его высокие очки жизни, способность уклоняться от ловушек и сокращение повреждений делает его устрашающим противником в бою. Варвары хорошо работают в игре ужаса, потому что их лучшие проявления доступны только на короткие промежутки времени. Будучи неспособным *бушевать* – или исчерпав ежедневное использование способности или по окончании её действия – он, в лучшем случае, будет на шаг позади бойца или паладина. Перед лицом сверхсильного монстра сокращение повреждений варвара обеспечивает небольшую защиту. Вообще, варвар лучше всего действует против более слабых противников, которые не могут преодолеть его Сокращение Повреждений. Наконец, их плохие Спасброски Воли делают их уязвимыми для основанных на страхе эффектов. В целом, Вы можете использовать варвара, как он описан, не вводя слишком много героического чувства в игру ужаса.

Бард: Барды – персонажи поддержка, имеющие некоторые способности, которые ставят их выше других персонажей. Они лучше всего проявляют себя, используя свою способность музыки, чтобы улучшить усилия бойцов и других персонажей. Их заклинания далеки от могущества, и они плохо действуют в прямом бою. Способность Бардовской музыки действительно обеспечивает некоторую защиту против эффектов, полагающихся на спасброски, особенно основанных на страхе. Поэтому барды могут отнять у Игры Ужаса часть ее чувства. Если Вы полагаетесь на механические эффекты, которые монстры приносят в Игру Ужаса (как в общих чертах обрисовано в Главе 2), то барды могут быть плохо пригодными для Вашей кампании. Вы можете постановить, что любые предоставленные бардом бонусы к спасброскам не относятся к основанным на страхе эффектам

Клерик: Вы, возможно, должны сделать несколько изменений в классе клерика, чтобы создать тон страха и ужаса в Игре Ужаса. Способность этого класса изгонять нежить может слишком легко аннулировать классическое противостояние в играх и историях Ужаса. Единственным действием клерик может убрать угрозу немёртвых существ – результат, который может разрушить атмосферу. Представь, что ужасающий вампир, выпрыгивающий из теней, чтобы вселить страх в персонажей, только увидев клерика, сам убегает, воя от ужаса, к самому близкому выходу. У Вас есть несколько вариантов в этой ситуации. Вы можете предоставить всей нежити сопротивление изгнанию +2 (или увеличить существующее сопротивление на 2), чтобы сделать их менее уязвимыми для этой способности. С другой стороны, это все еще низводит более слабую нежить до минимальной угрозы. Эта опция прекрасно работает, если Вы заинтересованы только в создании более выносливых существ нежити, которых трудно или невозможно изгнать. Как другой вариант, Вы можете наложить штраф -2 к атакам, проверкам и спасброскам для обращенных существ. Это дополнительное правило делает обращение полезным выбором, не делая нежить ничтожно слабой или слишком уязвимой для клериков.

Способность клерика исцелять также представляет потенциальную проблему для поддержания жуткой, ужасающей атмосферы. Если каждый раз, когда персонаж получает рану, вмешивается клерик и вылечивает его, монстры теряют часть их опасного преимущества. В нормальной фэнтезийной кампании эта целительная способность является ключевой к сохранению уравновешенной игры. В остальном, партия должна была бы отдыхать в течение многих недель после каждой битвы. С другой стороны, игры ужаса придают меньше значения героическому бою и больше отчаянной, трудной борьбе. ИП не

должны шагать в битву с пресыщенным отношением. Доступ клерика к большому запасу исцеляющей магии может разрушить чувство игры ужаса, давая партии надежный метод противостояния ранениям, наносимым ей. Если ты не собираешься создать игру в жанре экшн-ужаса (an action-adventure horror game), лучше удалить клерика, как класс персонажа. Как замену, можно использовать класс аколита, описанный позже в этой главе.

Друид: В некоторых кампаниях ужаса друид может быть хорошей заменой для клерика. Оба класса – божественные заклинатели, но друидам недостаёт гибкости клерика, когда дело доходит до исцеления. Их другие классовые способности, как *дикая форма*, полезны в бою, но мало противоречат чувству и тону игры ужаса. Если Вы хотите предоставить персонажам доступ к исцеляющей магии без риска сделать бой разочаровывающим или слишком удалить угрозу смерти из игры ужаса, друид может быть хорошей заменой для класса клерика. Кроме того, поскольку у друидов нет никаких специальных способностей против нежити, Вы можете использовать таких монстров в своей кампании без страха, что клерик аннулирует партии всё столкновение единственным броском кости.

Боец: Бойцы – персонажи, возможно лучше всего подходящие для кампаний ужаса. Они выделяются в ближнем бою, что помещает их в невыгодное положение против очень могущественных существ, чьи ОЖ, АС и магические способности позволяют противостоять им. Кроме того, бойцы полагаются на магическое оружие, зачарованную броню и волшебные изделия на более высоких уровнях. Без них их атаки, повреждение и защищённость отстают по сравнению с волшебниками и клериками. Если взять каждый из основных классов на 20-ом уровне и лишить их всех их магических изделий, то боец, в терминах силы, окажется последним в очереди. Таким образом, можно легко держать надлежащий промежуток между бойцами и ужасающими монстрами, необходимый для игры Тёмной Фэнтези, просто ограничивая партии доступ к магическим изделиям.

Монах: монах представляет интересную проблему любому DM, кто хочет проектировать кампанию Тёмной Фэнтези. Монахи лучше всего проявляют себя в нескольких определенных случаях. Они выделяются при уходе от атак и врываются в толпу врагов, чтобы победить заклинателя или другое существо с большими магическими способностями, но незначительной физической защищённостью. Кроме того, монахи - возможно, самый гибкий класс персонажа в игре. Их врожденные способности означают, что они могут выжить без магических изделий, в то время как их хорошие спасброски, высокая скорость и защитные способности позволяют им переживать даже чрезвычайные столкновения.

В то время как это может показаться удивительным, из всех классов персонажа монах хуже всего подходит для игр ужаса. Да, их боевые способности бледны по сравнению с бойцами или тайными заклинателями. Однако, они слишком легко могут уклониться от столкновений и пережить ситуации, которые сокрушили бы других персонажей. Если игрок хочет управлять мастером боевых искусств, он может использовать бойца с навыком Улучшенного Невооруженного Удара. Если Вы хотите использовать монахов, несмотря на их потрясающие защитные способности, убедитесь, что спроектировали столкновения, которые могут обеспечить необходимый уровень опасности против них. Летающие существа и другие мобильные противники с хорошими атаками может противостоять многим защитным способностям монаха. Даже самый быстрый монах не может надеяться опередить летящую бестию, особенно в **плотном ландшафте** (dense terrain). Вы рискуете слишком сосредоточиться на персонаже монаха, если Вы используете этот совет. Имейте в виду, что игры Ужаса достаточно трудны, если DM не выбирает монстров специально, чтобы аннулировать преимущества ИП. В большинстве случаев, Вы можете провести слишком много времени, волнуясь о защитных способностях монаха. Если Вы неопытный DM или если Вы управляли множеством игр с персонажами монахами, Вам, вероятно, лучше исключить этот класс из игры ужаса.

Паладин: На первый взгляд, паладины могут показаться прямо противоположными кампании ужаса. В конце концов, они - живое воплощение героизма и доблести. Они могут решительно встать против самых ужасающих монстров, в то время как их способность *излечить* и защитить их союзников и *сразить зло* делает их могущественными

противниками демонических существ. Однако, до некоторой степени присутствие паладина в группе приключений в кампании ужаса добавляет даже больше возможностей для отыгрыша и удержания интриги. Паладин должен всегда делать правильные вещи, и многие из них желают пожертвовать жизнью для большего добра. Этот залог становится еще более неотразимым, когда персонажи оказываются перед подавляющим злом. Ключ к созданию большей пригодности этого класса для игры ужаса лежит в удалении классовой способности *ауры храбрости*. Иммуниет к эффектам страха может вызвать слишком большие изменения в динамике партии, так как паладин гарантированно защищает против многих аспектов механики страха и ужаса, представленной в Главе 2. Эта способность - единственная точка преткновения в пригодности этого класса для игр ужаса. Вы потенциально можете оставить его как есть, но это может вызвать слишком большой разрыв между паладином и остальной частью партии.

Другой аргумент против включения паладинов в игру ужаса – тон, который Вы желаете вызвать. Присутствие паладинов в кампании может указать, что самоотверженные, героические лица могут быть найдены по всей земле, бьющимися против зла и защищающими невинных. В темной кампании этот тип самоотверженного крестоносца может вступить в противоречие с чувством, которое Вы желаете дать Вашей игре. В сеттинге, где темные силы скрываются за каждым углом, где коррупция и жадность ведут каждое действие, группы героических паладинов *режут глаз как шлюха в храме* (**прим. пер.: © Фриц Лейбер. В ориг. «stick out like sore thumbs», не могу подобрать прямой аналогии**). Эта ситуация очень хорошо работает, если Вы хотите представить сильный контраст между героями и остальной частью мира, но может оказаться резким, если Ваша игра подчеркивает оттенки серого.

Рейнджер: класс персонажа рейнджера хорошо подходит для игр ужаса. У него неплохое соединение боевых умений и заклинаний, в то время как довольно большое количество очков умений и хороший выбор классовых умений делает его полезным во множестве ситуаций. Рейнджеры немного походят на бардов в том, что они лучше всего работают как персонажи поддержки, а не как передовые поединщики или главные заклинатели группы. Их низкий АС и относительно невеликие для боевого класса очки жизни оставляют их уязвимыми для монстров, обладающих подавляющей атакой хватки. Они могут лечить раны, что может иногда подорвать тон кампании ужаса, но они получают небольшое количество заклинаний и не могут спонтанно творить заклинания *лечения*, как клерики. Таким образом, класс рейнджера можно использовать в игре ужаса без модификации.

Плут: Как и боец, плут – идеальный класс персонажа для кампании ужаса. С их обильными очками умений и длинным списком классовых умений, они способны справиться с широким разнообразием ситуаций и искусны в разрешении проблем небоевыми средствами. Их способность скрытой атаки смертоносна, но работает лучше всего, когда используется совместно с усилиями другого персонажа. Кроме того, многие из классических монстров игр ужаса, такие как нежить, неуязвимы для этой способности. Таким образом, класс плута может работать в игре ужаса, как есть.

Колдуны и Волшебники: Тайные заклинатели создают несколько проблем для кампании ужаса. Поразительная сила, которую они могут призвать, может быстро превратить даже самого свирепого монстра в тривиальную угрозу. *Эластичная сфера* может удерживать бестию безвредной, в то время как *магическая ракета* предоставляет безошибочный источник повреждения против любого монстра. Хотя Соппротивление Магии может компенсировать эту силу, хорошо разработанный персонаж может обойти его. Сильный уклон в героическую фэнтези присущ слишком многим тайным заклинаниям, таким как *огнешар*, *ледяной шторм*, *метеоритный рой*, и другие, которые позволяют одинокому заклинателю поражать множество врагов. Карьера ученика чародея, представленная позже в этой главе, предоставляет Вам хороший второй план между неодолимым архимагом и заклинателем, который слишком слаб, чтобы быть жизнеспособным авантюристом. Список заклинаний этого класса скроен, чтобы оказаться полезным в столкновениях ужаса, не давая партии возможности легко выстоять против могущественного противника. Если Вы хотите

использовать базового волшебника или колдуна, список заклинаний ученика служит удобным руководством, показывающим Вам виды заклинаний, которые окажутся полезными в кампании ужаса, не разрушая тон или чувство кампании темной фэнтези.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖА ТЁМНОЙ ФЭНТЕЗИ

Классы персонажа, представленные в основных правилах, не всегда хорошо пригодны для кампании тёмной фэнтези или ужаса. Часть атмосферы игр ужаса – то, что персонажи могут быть в остальном непримечательными людьми. Только вторжение странного или ужасающего в их жизнь делает их несколько отличными от людей вокруг них. Эта секция вводит альтернативные правила для классов персонажа. Эти положения предполагают, что ИП – обычные люди, вовлеченные в ужасающие обстоятельства. Вместо отважных рейнджеров, борющихся паладинов и могущественных волшебников, персонажи – торговцы, кузнецы или члены местного ополчения, которые должны противостоять ужасающим существам. Игроки должны привлечь собственную хитрость и применить изобретательное использование талантов своих персонажей, а не просто сокрушить противников *магической ракетой, праведным ударом или острым великим мечом +3*. Контрабандист, который знает, где найти редкую траву, способную отпугнуть оборотня, может быть намного более полезным, чем монах, который может голыми руками разломать камень.

Классы, представленные здесь, работают немного иначе, чем стандартные в основных правилах. У каждого класса всего пять или 10 уровней продвижения, и предполагается, что персонажи в игре ужаса или переключаются между профессиями по мере того, как они приобретают опыт, или никогда не достигают высокого уровня. Игры ужаса обычно приводят к высокой смертности, и с фокусировкой на неодолимых существах, получение уровней менее важно, чем создание умного использования способностей Вашего персонажа. Кроме того, имейте в виду, что Ваш DM может использовать множество дополнительных правил, представленных позже в этой книге, особенно, имеющих отношение к очкам жизни. В то время как правила, указанные здесь, предполагают, что Вы используете очки жизни согласно основным правилам, Ваш DM может использовать альтернативную систему.

Если не отмечено иного, профессии, данные здесь, работают точно так же как любой другой класс. В то время как они испытывают недостаток в эффектных силах и развиваются только несколько уровней, они работают точно так же, как классы других игр.

Заметка для DM: мультиклассирование

Так как классы, представленные для использования в играх ужаса, достигают максимум 10-го уровня, мультиклассирование – обычный выбор для персонажей Тёмной Фэнтези, которым удастся дожить до таких уровней. Если Ваша кампания придает большее значение действию и темной фэнтези, чем ужасу и смертности, имеет смысл, что персонажи будут перескакивать от класса к классу. Во многих кинофильмах ужаса, главный герой начинает как обычный парень или девушка, который быстро учится использовать оружие и магические уловки против чуждых ужасов. ИП могут начать игру как торговцы и нищие, только потом, развившись в класс солдата или медиума, они обнаруживают и побеждают ужас. Поэтому персонажи никогда не считают свои профессии в целях определения, переносят ли они штраф ОО из-за наличия нескольких классов.

Однако, приобретение класса в игре ужаса немного более сложно, чем в стандартной фэнтезийной кампании. У многих профессий, перечисленных в этой главе, есть начальные требования. Если персонаж хочет получить уровни в них после того, как он получил один или более уровней в других классах, он должен выполнить эти требования. У большинства классов есть отыгрыш и второстепенные требования, а не предпосылки игровой механики

Продвижение к Более высоким уровням

В то время как большинство персонажей Тёмной Фэнтези не выбирается за 5-й или 10-й уровень, в некоторых кампаниях для ИП может иметь смысл продвигаться к более высоким уровням. В этом случае, у Вас есть несколько вариантов. Персонажи могут продвинуться в

престиж-классах, особенно заклинатели, которые хотят изучить новые заклинания, или можно просто экстраполировать продвижение класса. Если игрок хочет, чтобы его персонаж получил уровень выше 5-го или 10-го, просто продолжи ранги умений, кубик жизней, и прогрессии спасбросков его текущего класса. Персонажи не могут получить новые классовые способности после истощения перечисленных здесь, но в остальном они могут получить другие классовые преимущества. Вы можете легко экстраполировать продвижение или проконсультироваться с основными правилами, как продвинуть бонусы атаки и спасбросков. Просто найди класс, у которого та же прогрессия или проконсультируйся с многофункциональной таблицей классовой прогрессии, чтобы определить, как класс должен продвигаться.

КАТЕГОРИИ ПРОФЕССИЙ

Различные классы профессии поделены на четыре категории, которые отражают их основную природу. Некоторые рабочие места требуют сильной спины и неустанных мускулов, в то время как другие призывают к победоносной улыбке и таланту убеждения.

Как дополнительное правило, Вы можете потребовать, чтобы игроки случайно определили стартовые профессии своих персонажей. Каждый игрок выбирает одну из категорий, пробрасывает d%, и определяет текущую профессию его персонажа. Эти таблицы можно использовать, когда между приключениями проходят длинные промежутки времени, чтобы определить то, чем были заняты персонажи в это время (*во время их отсутствия – during their down time*) или в других точках, относительно которых игрок не уверен, чем жил его персонаж. Таблицы неравномерны, чтобы сделать некоторые профессии более обычными, чем другие. Например, в городе гораздо больше слуг и рабочих, чем старых солдат, гробокопателей и наёмных убийц, вместе взятых.

Категории профессий имеют несколько эффектов в игре. Некоторые навыки доступны только для персонажей с одним или более уровнями в профессии от определенной категории. Кроме того, у каждой категории есть общий список классовых умений.

Академики: Их карьеры сосредотачиваются на учении и знании. Персонажи со склонностью к изучению и исследованию подпадают под эти призвания. Они узнают о множестве тем, но редко развивают свои физические способности.

В дополнение к умениям и способностям, перечисленным для каждого класса, следующие умения являются классовыми для всех академиков: Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Профессия, Владение Языками и Концентрация.

d% Профессия

- | | |
|--------|--|
| 1-5 | Аколит [Acolyte]: жрец низкого ранга, недавно приобщенный к его вере. |
| 6-10 | Алхимик [Alchemist]: исследователь, квалифицированный в обращении с химикатами. |
| 11-15 | Антиквар [Antiquarian]: эксперт по древним артефактам и другим историческим реликвиям. |
| 16-25 | Ученик чародея [Apprentice]: ученик (или бывший ученик) волшебника. |
| 26-35 | Инженер [Engineer]: эксперт по сооружениям, каменной кладке и ловушкам. |
| 36-40 | Травник [Herbalist]: мастер создания растительных лекарств и ядов. |
| 41-50 | Лекарь [Physician]: знаток анатомии и квалифицированный целитель. |
| 51-100 | Мудрец [Sage]: мастер широкого разнообразия академических тем. |

Ораторы: Эти профессии привлекают людей, которые прокладывают путь словами или квалифицированы в управлении толпой. Они могут колебаться от менестреля, развлекающего других своими песнями, до мошенника, схемы которого очищают невнимательных от их состояния.

В дополнение к умениям и способностям, перечисленным для каждого класса, следующие умения являются классовыми для всех ораторов: Дипломатия, Блеф и Запугивание.

d% Профессия

- | | |
|------|---|
| 1-40 | Нищий [Beggar]: житель улицы, который видит намного больше, чем подозревают другие. |
|------|---|

41-50 Игрок [Gambler]: опытный авантюрист, который выделяется при оценке мыслей других.

51-60 Мошенник [Grifter]: плут и жулик, который обманывает, выманивая у других их богатства.

61-70 Медиум [Medium]: мистик, обладающий мистической способностью выяснять прошлое места или объекта.

71-100 Менестрель [Minstrel]: квалифицированный рассказчик и исполнитель.

Трудящиеся: Полагаясь на силу и выносливость, трудящиеся зарабатывают на жизнь тяжёлой физической работой. Эта категория включает солдат и других, кто использует оружие для проживания.

В дополнение к умениям и способностям, перечисленным для каждого класса, следующие умения являются классовыми для всех трудящихся: Прыжки, Лазание и Плавание.

d% Профессия

1-5 Гробовод [Grave Robber]: Обычные спутники некромантов.

6-20 Подпольный боец [Pit Fighter]: воин, использующий своё умение с оружием в незаконных битвах на арене.

21-40 Чистильщик [Sewerjack]: чернорабочий, который тяжело трудится в коллекторах и других отталкивающих местах.

41-60 Ветеран [Veteran]: солдат, такой как наемник или ополченец.

61-100 Рабочий [Worker]: человек, который использует орудия физического труда, чтобы заработать на жизнь

Эксперты: Эти профессии требуют соединения физического умения и остроты ума. Кузнец считается экспертом. Он использует свою силу, чтобы сковать металлические инструменты, но должен изучить множество методов, чтобы овладеть своим искусством.

В дополнение к умениям и способностям, перечисленным для каждого класса, следующие умения являются классовыми для всех экспертов: Знание (местное), Ремесло и Профессия.

d% Профессия

1-40 Ремесленник [Artisan]: эксперт в специфическом искусстве или ремесле.

41-50 Зверовод [Kennelmaster]: опытный дрессировщик и тренер животных.

51-70 Торговец [Merchant]: владелец малого бизнеса или продавец.

71-80 Старатель [Prospector]: охотник за сокровищами и путешественник.

81-90 Вор [Thief]: тот, кто использует незаконные способы зарабатывать на жизнь.

91-100 Следопыт [Tracker]: разведчик, охотник или лесник.

Аколит (Академический)

В религиозной иерархии аколит - администратор, священник, назначенный в маленькую деревню или на подобную незначительную должность. Он ещё не вполне полномочный член его ордена, или возможно он был понижен к роли священника в маленькой деревне, клерк, ответственного за учёт запасов ладана или бюджета храма, или в подобное административное положение. Аколиты заполняют обширную большую часть рядов служителей храма, обращаясь к духовным потребностям обывателей, ведя молитвенные группы, и храня внутреннее святилище чистым и благословенным должным образом. На краю цивилизации аколит может быть важной фигурой в городе. Маленькая деревня не может содержать полный храм, оставляя аколита,



отвечающего за ближайшую святыню или служащего духовным лидером региона.

В общем, аколит – это клерик недостаточной силы. Чтобы лучше отразить отчаянный ужас кампании темной фэнтези, у класса аколита уменьшены боевые и колдовские способности. Однако, этот класс квалифицирован в управлении прихожанами и призыве политических и социальных сил, чтобы достигнуть целей.

Характеристики: Аколиты получают доступ к маленькому набору божественных заклинаний. Кроме того, они имеют поверхностное знание сверхъестественного и обладают ограниченной властью над нежитью. В отчаянные времена они могут бороться, но, в отличие от клериков, они получают небольшое формальное боевое обучение. Аколит - священник в очках, который раздает суп и хлеб в трущобах города, а не одетый броней крестоносец.

Игровая Информация

У аколитов следующая игровая статистика.

Способности: Мудрость и Харизма - две самых важных способности аколита. Мудрость используется, чтобы определить действенность их заклинаний и способностей класса, в то время как Харизма помогает способности управлять прихожанами и утверждать способности к руководству.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Acl.

Стартовое Имущество: 1d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс аколита после 1-го уровня, персонаж должен получить покровительство религиозной организации и закончить обучение её основным доктринам. DM может отказаться от этого требования, если игрок играл своего персонажа как исключительно религиозного и набожного. В этом случае, персонаж может снискать расположение божества или войти в состав духовенства без какой-либо дополнительной работы, если его происхождение/окружение (background) поддерживает такое решение.

Классовые умения: Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Знание (религия), Профессия, Выступление, Владение языками, Чувство мотива, Дипломатия, Лечение, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Воля	Спецспособности	Уровень заклинателя	Заклинаний в день			
							0	1	2	3
1	+0	+0	+0	+2	Защита от нечисти (1/день)	0	1	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	1	1	0	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Защита от нечисти (2/день)	1	1	1	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	2	2	1	0	—
5	+2	+1	+1	+4	Склонность к толпе	2	2	1	1	—
6	+3	+2	+2	+5	Защита от нечисти (3/день)	3	2	2	1	—
7	+3	+2	+2	+5	—	3	3	2	1	—
8	+4	+2	+2	+6	—	4	3	2	2	—
9	+4	+3	+3	+6	Защита от нечисти (4/день)	4	3	3	2	—
10	+5	+3	+3	+7	Сила Верующих	5	4	3	2	—

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса аколита.

Владение оружием и бронёй: Аколиты владеют дубиной, кинжалом, посохом, и лёгким и тяжелым арбалетами. Они владеют лёгкой бронёй, но не щитами.

Колдовство: Аколиты получают доступ к небольшому количеству божественных заклинаний. Эти благословения намного более ограничены по возможностям, чем список клерика, поскольку они склонны сосредотачиваться на ежедневных потребностях и удобствах вместо того, чтобы сразить зло. Аколиты готовят и творят заклинания как клерики. Они используют Мудрость, чтобы определить DC спасброска от их заклинаний, самый высокий уровень заклинания, который они могут сотворить, и любые бонусные заклинания,

которые они получают. Если для данного уровня указано 0 заклинаний в день, добавь любые бонусные заклинания, которые получает аколит, чтобы определить полное количество заклинаний, который он может подготовить и сотворить для того уровня. В сущности, аколит не может творить заклинаний того уровня, если он не получает бонусных заклинаний. Отметь, что, в отличие от клериков, аколиты не могут спонтанно творить заклинания лечения.

Защита от Нечисти (Su): Хотя аколитами недостаёт способности клерика исторгать нежить из существования, они могут призвать силу своих богов, чтобы подавить сверхъестественных существ. Раз в день, аколит может призвать силу своего бога, чтобы защитить себя и его союзников от падших монстров. Он призывает божественное благословение, которое предоставляет ему и всем союзникам в пределах 30 футов +1 священный бонус к АС и +2 нравственный бонус к Спасброскам Воли. Чтобы использовать эту способность, у аколита должно быть под рукой ладана, святой воды, и других религиозных принадлежностей на 5 золотых. Эти изделия потребляются, когда аколит использует эту способность. Обычно, легче всего подсчитать общую стоимость запаса святой воды и подобных изделий аколита и вычитать из неё 5 золотых после каждого использования этой способности. Если запас этих изделий у аколита меньше чем 5 золотых, эта способность не в состоянии функционировать.

Аколит получает дополнительное ежедневное использование этой способности на 3-м, 6-м, и 9-м уровнях.

Склонность к толпе (Ex): Аколиты часто тратят большую часть их времени, склоняясь к потребностям и страхам обывателей, заполняющих храмы каждую неделю.

В то время как клерики и другие члены религиозной иерархии часто слишком заняты, чтобы обеспокоиться тривиальными деталями жизни их прихожан, такие проблемы представляют многие из ежедневных задач аколита. Это общение и обширная работа предоставляют аколиту способность действовать как лидер, во времена опасности.

Тратя действие полного раунда, напевая молитвы и благословения, аколит может успокоить других и стабилизировать их нервы. Все союзники в пределах 60 футов от аколита, которые на 3 или больше уровней ниже полного уровня аколита, получают +4 нравственный бонус к Спасброскам Воли, +2 нравственный бонус к атакам, и +2 нравственный бонус ко всем проверкам способностей и умений. Аколит может использовать эту способность дважды в день и эффекты длятся 5 раундов + модификатор Харизмы аколита. Аколит квалифицирован в управлении большими толпами и возглавлении толп обывателей и других людей, которые придерживаются его веры.

Сила Верующих (Ex): На 10-м уровне аколит - возможно один из наиболее опытных членов церковной иерархии. Он засвидетельствовал много чудес и видел святую силу его бога.

Его вера непоколебима перед лицом ужасов, что таятся за гранью знания смертных людей.

Он получает +4 нравственный бонус ко всем спасброскам против основанных на страхе эффектов. Кроме того, раз в день он может автоматически преуспеть в единственном Спасброске Воли против основанного на страхе эффекта.

Список Заклинаний Аколита:

Заклинания Аколита 0 уровня - Вылечить Малые Раны, Причинить Малые Раны, Обнаружить Магию, Обнаружить Яд, Руководство, Свет, Починка, Создать Воду, Очистить Еду и Питьё, Соппротивление, Доблесть,

Заклинания Аколита 1-го уровня – Вылечить Лёгкие Раны, Причинить Легкие Раны, Наслатъ Страх, Снять Страх, Благословить Воду, Проклясть Воду, Благословение, Сглаз (Bane), Рок (Doom), Приказ, Постичь Языки, Вахта Смерти, Обнаружить хаос/закон/зло/добро, Обнаружить Нежить, Божественное Покровительство, Выносливые Элементы, Магическое Оружие, Щит Веры

Заклинания Аколита 2-го уровня - Вылечить Умеренные Раны, Причинить Умеренные Раны, Держать Человека, Снять Паралич, Помощь, Выровнять Оружие,

Предзнаменование/Гадание, Успокоить Эмоции, Тьма, Задержка Яда, Величие Орла, Мудрость Совы, Увлечение, Найти Ловушки, Нетленные Останки, Сделать Целым, Меньшее Восстановление, Духовное Оружие, Статус

Заклинания Аколита 3-го уровня – Вылечить Серьезные Раны, Причинить Серьезные Раны, Снять Болезнь, Инфекция, Дневной свет, Глубокая Тьма, Скрыть Объект, Очистить Невидимость, Создать Еду и Воду, Рассеять Магию, Охранный Глиф, Рука Помощи, Магическое Облачение, Молитва, Снять Слепоту/глухоту, Форма Камня, Водное Дыхание, Ходить по Воде, Стена Ветра

Ученик [чародея] (Академический)



Все великие волшебники должны сделать те первые несколько шагов на пути к величию, «нося ботинки ученика». Ученики должны заботиться о ежедневных, скучных задачах, требуемых, чтобы закончить тайное исследование. От уборки лаборатории до чистки библиотеки, они обычно трудятся под жестоким, критическим взглядом хозяина, тут и там впитывая крупницы магических знаний. После многих долгих лет форменного рабства ученик может, наконец, принять посох или палочку волшебника.

Много потенциальных чародеев бросают свои поиски лучшей платы или большей практической карьеры, ища более легкой работы и более удобных условий. Этим экс-студентам никогда не удастся изучить даже самые простые заклинания. Другим ученикам удастся понять маленькое количество магического обучения, обычно заглядывая украдкой в тома сверхъестественных знаний, в то время как их хозяева заняты. Эти Ученики обычно начинают самостоятельную жизнь, используя немногие заклинания, которые они изучили, без вмешательства жестокого или требовательного хозяина.

Ученик играет роль волшебника в мирах темной фэнтези. Этот класс имеет доступ к меньшему количеству заклинаний и медленную прогрессию заклинания относительно основных классов, но у него есть превосходящие тайные способности по сравнению с другими профессиями, детализированными здесь.

Характеристики: Ученики - мастера магии. Они могут сотворить больше заклинаний в день, чем другие классы и имеют доступ к более широкому выбору заклинаний. Они могут также вложить ранги умений в Знание, Расшифровку, и другие полезные умения.

Игровая Информация

У учеников следующая игровая статистика.

Способности: Интеллект - самый важный показатель способности для ученика. Он определяет действенность его заклинаний и отражает его самые важные умения, такие как Расшифровка.

Кубик жизней: d4.

Сокращение: App.

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс ученика после 1-го уровня, персонаж должен 1d4 месяца служить волшебнику и изучить тайные знания у него, работая как слуга мастера. После этого времени он может продвигаться в этом классе как обычно.

Классовые умения: Знание (тайное), Знание (местное), Знание (география), Знание (история), Ремесло, Профессия, Владение языками, Расшифровка, Искусство колдовства, Использование Магических Устройств, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (2 + модификатор Инт.) ×4 (в книге почему-то × 2).

Очки умений на каждом последующем уровне: 2 + модификатор Инт.

Уровен	Базовая	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности	Уровень	Заклинаний в день
--------	---------	-------	------	-----	-----------------	---------	-------------------

ь	атака	.		я		заклинатель я	0	1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	Колдовство	1	2	1	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	2	3	1	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	3	3	2	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	3	3	2	1	—	—
5	+2	+1	+1	+4	—	4	4	3	1	—	—
6	+3	+2	+2	+5	—	5	4	3	2	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	6	4	3	2	1	—
8	+4	+2	+2	+6	—	6	4	4	3	1	—
9	+4	+3	+3	+6	—	7	4	4	3	2	1
10	+5	+3	+3	+7	—	8	4	4	4	2	2

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса ученика.

Владение оружием и бронёй: Ученики получают владение дубиной, кинжалом, посохом, и легкими и тяжелыми арбалетами. Они не владеют бронёй или щитами.

Колдовство: Ученики готовят и творят заклинания как волшебники. Ученик должен содержать книгу заклинаний и получает том с (3 + модификатор Интеллекта ученика) заклинаниями 1-го уровня и всеми 0-го уровня. Интеллект определяет бонусные заклинания ученика, DC спасброска от заклинания, и максимальный уровень заклинания.

Список Заклинаний Ученика:

Заклинания Ученика 0-го уровня - Кислотные Брызги, Тайный Знак, Танцующие Огни, Изумление, Обнаружить Магию, Обнаружить Яд, Вспышка, Призрачный Звук, Рука Мага, Починка, Сообщение, Открыть/закрыть, Фокусы, Луч Мороза, Читать Магию, Соппротивление, Касание Усталости

Заклинания Ученика 1-го уровня - Оживить Веревку, Жгущие Руки, Наслать Страх, Очаровать Человека, Холодное Прикосновение, Постичь Языки, Обнаружить Секретные Двери, Обнаружить Нежить, Самомаскировка, Выносливые Элементы, Увеличение Человека, Стирание, Быстрое Отступление, Падение Пера, Летающий Диск [Тензера], Жир, Держать Портал, Гипноз, Опознать, Прыжок, Магическая Аура, Пелена Тумана, Луч Ослабления, Уменьшение Человека, Щит, Шокирующее Схватывание, Безмолвный Образ, Сон, Невидимый Слуга, Чрево вещание

Заклинания Ученика 2-го уровня - Кислотная Стрела, Тайный Замок, Командовать Нежитью, Продолжительное Пламя, Тьма, Темновидение, Изумить Монстра, Обнаружить Мысли, Величие Орла, Облако Тумана, Хитрость Лисы, Прикосновение Вампира, Мерцапыль, Порыв Ветра, Отвратительный Смех [Таши], Гипнотический Узор, Стук, Левитация, Меньший Образ, Дезинформация, Скрыть Объект, Мудрость Совы, Призрачная Ловушка, Пиротехника, Соппротивление Энергии, Паника, Увидеть Невидимость, Дребезги, Спектральная Рука, Подъем Паука, Вызвать Рой, Касание Идиотии, Сеть, Шепот Ветра.

Заклинания Ученика 3-го уровня - Тайное Видение, Мерцание, Подслушивание/подглядывание, Глубокий Сон, Рассеять Магию, Стрела Пламени, Нетленные Останки, Остановить Нежить, Героизм, Держать Человека, Иллюзорное Письмо, Острый Край, Большой Образ, Необнаружение, Призрачный Конь, Защита от Энергии, Гнев, Луч Истощения, Секретная Страница, Знак Пёстрой Змеи, Уменьшить Предмет, Мокрый Снег, Медленно, Зловонное Облако, Внушение, Языки, Вампирическое Прикосновение, Водное Дыхание, Стена Ветра

Заклинания Ученика 4-го уровня - Магическое Наблюдение, Обнаружить Магическое Наблюдение, Массовое Увеличение Человека, Массовое Уменьшение Человека, Оживить Труп, Тайный Глаз, Даровать Проклятие, Черные Щупальца [Эварда], Замешательство, Зараза, Сокрушительное Отчаяние, Дверь Измерений, Планарный Якорь, Расслабленность (Обессиливание), Страх, Щит Огня, Огненная Ловушка, Меньший Гейс, Меньший шар Неуязвимости, Галлюциногенный Ландшафт, Ледяной Шторм, Иллюзорная Стена, Найти Существо, Меньшее Сотворение, Призрачный Убийца, Полиморф, Радужный Узор, Теневое Заклинательство, Крик, Густой Туман, Форма Камня

Алхимик (Академический)

В лабораториях, рассеянных по земле, алхимики трудятся над пузырящимися котлами, точно обработанными мензурками и флягами, и изумительным множеством странных трав и редких веществ, чтобы создать множество полезных околomagических изделий и инструментов. Алхимики учатся открывать тайны, скрытые в ртути, крови дракона и других редких материалах. Они изучают свое искусство в основном путём экспериментов, расширяя границы знания через испытания и ошибки.

В терминах основных правил у алхимиков есть поверхностное знание тайных заклинаний, объединенное со множеством способностей на основе Ремесла (алхимия), которые позволяют им побеждать монстров, если у них есть достаточно времени и надлежащие инструменты и место работы, чтобы закончить их исследование. Разными способами, они походят на примитивных ученых, которые применяют совокупность знаний, чтобы разгадать загадки мира вокруг них.

Характеристики: Алхимики выделяются при создании странных материалов, исследовании свидетельств, оставленных существами и фантастическими монстрами, и создании рецептов веществ, которые могут отразить или отравить чудовищных существ. Они неоценимы из-за своей способности исследовать природу и происхождение любых странных существ, которые они раскапывают. Алхимик может определить основную природу монстра, анализируя клочья его меха или образец его крови.

С достаточным количеством времени алхимики могут разработать яды и другие сущности, которые могут оказаться губительными для монстров, которых они встречают. Они также овладевают маленьким диапазоном заклинаний, чтобы помочь себе в своих исследованиях.

Игровая Информация

У алхимиков следующая игровая статистика.

Способности: Интеллект - самая важная способность алхимика. Он определяет талант этого класса с умением Ремесла (алхимия), а также играет ключевую роль в колдовских способностях алхимика.

Кубик жизней: d4.

Сокращение: Асм.

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс алхимика после 1-го уровня, персонаж должен 1d4 месяца работать, как ученик и слуга мастера этого искусства. После этого времени он может продвигаться в этом классе как обычно.

Классовые умения: Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Ремесло, Профессия, Владение языками, Расшифровка, Лечение, Использование Магических Устройств и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Урове нь	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности	Уровень заклинател я	Заклинаний в		
							0	1	2
1	+0	+0	+0	+2	Мастер Алхимии, Смешать зелье	0	1	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	1	1	0	—
3	+1	+1	+1	+3	—	1	1	1	—
4	+2	+1	+1	+4	—	2	2	1	0
5	+2	+1	+1	+4	—	2	2	1	1
6	+3	+2	+2	+5	—	3	2	2	1
7	+3	+2	+2	+5	—	3	3	2	1
8	+4	+2	+2	+6	—	4	3	2	2
9	+4	+3	+3	+6	—	4	3	3	2
10	+5	+3	+3	+7	—	5	4	3	2

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса алхимика.

Владение оружием и бронёй: Алхимики владеют кинжалом, дубиной, посохом, легким и тяжелым арбалетами. У них нет никакого владения броней или щитами.

Колдовство: Алхимики готовят и творят заклинания подобно классу волшебника. Они получают дополнительное заклинание в свои книги с каждым уровнем, полученным в этом классе.

Интеллект определяет максимальный уровень заклинаний алхимика, бонусные заклинания и DC спасброска от заклинаний. В основных правилах есть полные детали относительно книг заклинаний и как заклинатели изучают и готовят заклинания. Если у алхимика указано 0 заклинаний для данного уровня, добавь любые бонусные заклинания, которые он получает, чтобы определить полные Заклинания в день, который он может подготовить и сотворить для того уровня. В основном, алхимик не может использовать заклинания того уровня, если он не получает бонусных заклинаний.

Мастер Алхимии (Ex): алхимик никогда не должен тратить очки умений на Ремесло (алхимия). Он получает 4 ранга в этом умении на 1-м уровне и один дополнительный ранг на каждом уровне, полученном в этом классе.

Однако, алхимик не может нарушить стандартные правила о максимуме рангов, которые персонаж может иметь в умении. Любые ранги, полученные от этой способности, которые нарушили бы эту норму, теряются.

В дополнение к бонусным рангам, полученным в умении *Ремесло (алхимия)*, алхимик развивает несколько уникальных способностей, которые он может использовать, чтобы исследовать странных существ и развить способы противодействия им. Для использования этих способностей у алхимика должен быть доступ к полностью оснащённой алхимической лаборатории. Вместо того, чтобы использовать своё умение *Ремесло (алхимия)*, он осуществляет проверку алхимического исследования: 1d20 + 2 уровня класса алхимика + модификатор Интеллекта. Алхимическое обучение намного более детально, чем простое изучение умения Ремесла (алхимия). Получая уровни в этом классе и приобретая свои колдовские способности, алхимик учится развивать таланты, которые требуют гораздо более специализированного исследования и обучения, чем простое изучение создания сумок-липучек и подобных товаров.

Исследование Существа: Если алхимик может получить больше чем горстку материала от существа, такого как кровь, мех, след, или другие образцы, он может попытаться проанализировать их, чтобы определить некоторые основные факты об этом.

Этот процесс занимает много времени и результат может ввести в заблуждение, но может оказаться неоценимым, если Вы оказываетесь перед неизвестным или странным существом.

Чтобы исследовать образец, Вы должны провести один полный день в лаборатории алхимика, воздействуя на него. В конце каждого дня DM осуществляет секретную проверку алхимического исследования от Вашего имени. DC определен типом существа и модификатором DC, выбранным DM.

DM может изменить основной DC согласно относительной редкости существа. У обычных существ модификатор DC -5, у редких – модификатор +5, очень редких – +10, и уникальных – +15.

Тип существа	Базовый DC исследования
Животное	2
Паразит	2
Гуманоид	3
Чудовищный гуманоид	4
Растение	4
Гигант	5
Магический зверь	5

Элементаль	7
Слизевик	7
Фея	8
Аберрация	10
Конструкт	10
Дракон	10
Аутсайдер	10
Нежить	10

В течение каждого дня, который Вы тратите на изучение образца, Вы можете сделать проверку алхимического исследования с +1 в течение каждого последовательного дня, потраченного на изучение материала. Ваш DM делает эту проверку втайне. Если Вы преуспеваете, Вы изучаете полезную информацию о существе. Если Вы проваливаете свою проверку на 10 или больше, или DM выбрасывает «естественный 1» по проверке, Вы изучаете ложную информацию. За каждую проверку, которая приводит к ложной информации, Вы переносите -2 штраф к будущим проверкам. Если Вы подозреваете, что информация ложна, Вы можете попытаться исследовать ее снова, чтобы удостовериться, что Вы правы. Если Вы проваливаете эту проверку, Вы не изучаете ничего нового. Если Вы преуспеваете, Вы или подтверждаете или исправляете свою информацию. В любом случае, если Вы решили подтвердить информацию, Вы теряете любые бонусы от последовательных дней исследования и должны начать этот бонус с 0. Вы также теряете этот бонус, если Вы прерываете свои последовательные дни исследования. У Вас должен быть доступ к алхимической лаборатории.

Каждый раз Вы осуществляете успешную проверку или изучаете неправильную информацию, Ваш DM бросает по следующей таблице, чтобы определить то, что Вы изучаете. Если Вы прокручиваете тему, которую Вы уже исследовали, Вы получаете новый результат для той темы, основанной на результате Вашей проверки. За Вами выбор – **решить подтвердить часть информации, если любое изменение информации оправдывает остановку Вашей работы** (It is up to you to decide if any change of information warrants stopping your work to confirm a piece of information).

d%	Полученная информация
1–15	Тип существа: Ты узнаешь тип существа, такой как бестия, аутсайдер, и т.д, вместе с любыми подтипами.
16–30	Hit Dice и размер: Ты узнаешь полный КХ существа и его размер.
31–45	Атаки: Ты узнаешь физические атаки, которые может использовать существо, и твой Мастер игры дает тебе приблизительную оценку повреждения, которое причиняет каждая из них.
46–60	Специальные Атаки: Мастер игры наугад выбирает одну из специальных атак существа и дает тебе её краткое описание.
61–85	Специальные качества: Мастер игры наугад выбирает одно из специальных качеств существа и дает тебе краткое описание его. Эта информация может оказаться очень полезной в нанесении поражения существа, такой как признаки его СП или оценок СМ
85–100	Показатели способности: Мастер игры дает тебе оценку 1d3 показателей способностей существа.

Примечание для DM: давая игрокам информацию, предоставленную этой способностью, попытайтесь избежать описывать их в терминах правил. Например, вместо того, чтобы описать существо, как имеющее 15 HD, скажите игрокам, что у существа масса нескольких огров или единственного гиганта.

Анализ вещества: В некоторых случаях алхимик может изучить вещество и выяснить кое-что о его свойствах и использовании. Исследователь мог бы обнаружить, что на кинжале ассасина остался яд. Используя свои инструменты и обучение, он может определить силу яда и симптомы, которые он вызывает.

Алхимик должен провести один день, изучая вещество и должен затем осуществить проверку алхимического исследования, пробрасывая 1d20 + его уровень

класса + его модификатор Интеллекта. DM определяет DC этой проверки, основанный на редкости субстанции, и делает эту проверку тайно. При проверке, которая терпит неудачу на 10 или больше, или с результатом 1, алхимик получает неправильную или вводящую в заблуждение информацию. Он может попробовать ещё раз подтвердить или опровергнуть её результаты. Алхимик получает +1 бонус от каждого последовательного дня, который он тратит на исследование материала.

Редкость в-ва	DC исследования
Повсеместное	5
Обычное	10
Необычное	15
Редкое	20
Экзотическое	25
Уникальное	30

При успешной проверке или неверном результате, алхимик изучает происхождение вещества, его основные эффекты, если оно глотается, и его основное использование. Например, исследуя яд, алхимик узнаёт оценку DC спасброска от него, метод применения, и повреждение или эффекты, которые он вызывает. Другие материалы показывают информацию, основанную на суждении DM. В некоторых случаях вещество может быть инертным или бесполезным, оставляя алхимика с возможностью ещё узнать о его происхождении и природе, но очень немного.

Смешать Зелье (микстуру, смесь): В дополнение к изделиям из базовых правил, которые алхимик может создать, члены этого класса могут также изготовить определенные яды и репелленты, которые оказываются полезными против существ, которых они исследуют. Если алхимик успешно изучает образец существа по крайней мере дважды и проводит по крайней мере три последовательных дня, исследуя его, он может попытаться произвести яд, который имеет эффект на объект его исследования.

Во-первых, алхимик должен выбрать один из следующих эффектов, которые будет иметь яд. Все яды, произведенные в этой манере, затрагивают только целевые разновидности и должны быть нанесены на оружие, чтобы затронуть существо.

Эффект яда	Описание
Повреждение способности	Существо переносит 1d3 очка временного повреждения показателя способности по выбору алхимика.
Повреждение	Существо получает 1d6 очков повреждения за уровень алхимика в этом классе.
Дремота	Существо колеблется и двигается вяло, перенося -2 штраф к атакам, проверкам и спасброскам в течение одного часа.
Сон	Существо засыпает на 1d6 минут.

Алхимик осуществляет проверку алхимического исследования, бросая 1d20 + его уровень класса + его модификатор Интеллекта, с бонусом к этой проверке, равным числу успешных попыток анализировать материал.

Алхимик переносит штраф -5 за каждую неисправленную ошибочную информацию, которую он получал во время своего исследования. Вычти (DC исследования материала – 10) из этого результата. Итог - DC Спасброска Стойкости, чтобы сопротивляться эффектам яда. DM должен сделать эту проверку тайно. Если полный DC 0 или ниже, яд не имеет никакого эффекта на существо.

Список Заклинаний Алхимика

Заклинания Алхимика 0 уровня - Тайная Метка, Обнаружить Яд, Обнаружить Магию, Вспышка, Свет, Рука Мага, Починка, Фокусы, Читать Магию

Заклинания Алхимика 1-го уровня - Увеличить Человека, Уменьшить Человека, Кислотные Брызги, Обнаружить Секретные Двери, Стирание, Поспешное Отступление, Падение Пера, Жир, Оpoznать, Прыжок, Пелена Тумана, Невидимый Слуга

Заклинания Алхимика 2-го уровня - Горящие Руки, Непрерывное Пламя, Ложная Жизнь, Облако Тумана, Мерцапыль, Пиротехника, Дребезги, Подъем Паука, Вызвать Рой, Касание Идиотии

Заклинания Алхимика 3-го уровня - Кислотная Стрела, Тайное Видение, Рассеять Магию, Нетленные Останки, Острый Край, Зловонное Облако, Крошечная Хижина [Леомунда], Водное Дыхание, Стена Ветра

Травник (Академический)

Травник специализируется в использовании редких растений и других естественных компонентов, чтобы произвести полезные микстуры, мази и припарки. Многие из продуктов, которые они создают, полезны в лечении ран, очищении тела от токсинов, и лечении болезней. То же самое обучение, которое позволяет им изгонять болезнь, также дает им понимание производства смесей, которые увеличивают силу, выносливость и скорость.

Травники подобны друидам в том, что у них есть специальный талант обращения с растениями и травами, хотя они испытывают недостаток в магических способностях и божественных заклинаниях этого класса.

Характеристики: Травники могут создать множество снадобий и заживляющих микстур. Они могут использовать навык *Варка Зелья*, чтобы дублировать множество заклинаний, хотя неспособны использовать магию. Вместо этого они создают эффект заклинаний через умную комбинацию трав и растений.

Игровая Информация

У травников следующая игровая статистика.

Способности: Мудрость - ключевая способность для травников, поскольку она служит модификатором к умению Профессии (травник). Интеллект также обеспечивает дополнительные ранги, чтобы потратить на их многие полезные умения.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Hrb

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс травника после 1-го уровня, персонаж должен служить учеником мастера этой профессии. Персонаж должен потратить 1d4 месяца, работая, как ученик мастера. После этого времени он может продвинуться в этом классе как нормальный. Альтернативно, персонаж с рангами в Профессии (травник), равными его полному уровню персонажа + 3, может войти в этот класс.

Классовые умения: Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Ремесло, Профессия, Профессия (травник), Владение языками, Выживание, Лечение, Приручение животных, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности	Рецептов в день			
						0	1	2	3
1	+0	+0	+0	+2	Создать Травяные Смеси	3	1	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	3	3	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	3	3	1	—
4	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—
5	+2	+1	+1	+4	Улучшенное создание Зелий	4	4	3	1
6	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2
7	+3	+2	+2	+5	—	5	4	3	3
8	+4	+2	+2	+6	—	5	5	4	3
9	+4	+3	+3	+6	—	5	5	4	3
10	+5	+3	+3	+7	Высшее создание Зелий	6	5	4	4

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса травника.

Владение оружием и бронёй: травник владеет кинжалом, дубиной, посохом, легким и тяжелым арбалетами.

Создать Травяные Смеси (Ex): На 1-м уровне травники получают способность произвести микстуры и целительные мази, используя травы и растения, которые они

собирают в дебрях. Эта способность работает как навык *Варка Зелья*. Травник получает способность использовать этот навык с заклинаниями, выбранными из списков заклинаний травника. В целях создания микстуры уровень заклинателя травника равняется его уровню класса. Он получает "заклинания", основанные на его уровне, и считается обладающим ими в целях создания микстуры. Травник не может творить эти заклинания. Вместо этого они представляют определенные рецепты и смеси, которые он может создать.

Улучшенное Создание Зелья (Ех): По мере того, как травник получает уровни, он учится достигать цели с меньшим количеством экзотических компонентов. Поскольку он получает новую степень понимания своего ремесла, он изучает новые методы и процессы. Травник должен потратить на свои микстуры сумму, равную *уровень заклинания × уровень заклинателя × 40 золотых*.

Высшее Создание Зелья (Ех): На 10-м уровне травник получает новую степень понимания сути и мастерство своего искусства. Сумма, которую травник должен потратить на свои микстуры, равна *уровень заклинания × уровень заклинателя × 30 золотых*.

Список рецептов/заклинаний Травника

Рецепты/заклинания Травника 0 уровня: Вылечить Меньшие Раны, Очистить Еду и Питьё, Руководство, Соппротивление, Доблесть;

Рецепты/заклинания Травника 1-го уровня: Постичь Языки, Вылечить Легкие Раны, Выносливые Элементы, Увеличить Человека, Быстрое Отступление, Прыжок, Удалить Страх, Истинный Удар;

Рецепты/заклинания Травника 2-го уровня: Вылечить Умеренные Раны, Снять Паралич, Меньшее Восстановление, Задержка Яда, Успокоить Эмоции, Сила Быка, Выносливость Медведя, Мудрость Совы, Темновидение, Видеть Невидимость, Помощь, Нетленные останки;

Рецепты/заклинания Травника 3-го уровня: Вылечить Серьезные Раны, Снять Слепоту/глухоту, Снять Проклятие, Снять Болезнь, Героизм, Гнев, Тайное Видение, Водное Дыхание.

Лекарь (Академический)

В то время как искусство медицины в мире темной фэнтези в лучшем случае примитивно, относительный дефицит божественной магии заставляет большинство людей искать экспертов, которые изучили анатомию и имеют знания, чтобы вправить кости, заживить порезы, и вылечить болезни.

Лекари обычно оседают в отдельной деревне или городе и практикуют свое ремесло для своих соседей, создавая устойчивый поток клиентов. Другие, кто следует этой карьере, путешествуют по землям, ища области, нуждающиеся в их талантах, наиболее ожидаемых при войнах, эпидемиях и других бедствиях.

Лекари подобны клерикам в том, что они предлагают исцеление и восстановление для остальной части партии. Однако, они испытывают недостаток в божественной магии клерика и его властью над нежитью. Вместо этого они используют мирские методы и обучение, чтобы помочь раненым.

Характеристики: Лекари могут исцелить раны, избавиться от болезни, и облегчить другие состояния, которые могут препятствовать персонажу. Они получают доступ к новому использованию умения Лечения, которое расширяет его полезность и позволяет им излечивать персонажей быстрее, чем обычно.

Игровая Информация

У лекарей следующая игровая статистика.



Способности: Мудрость - самый важный признак лекаря, поскольку она диктует их талант с умением Лечения. Интеллект также дает им бонус к проверкам Знания.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Phy

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс лекаря после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в Лечении, равном его полному уровню персонажа + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Знание (география), Знание (история), Ремесло, Профессия, Владение языками, Лечение и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Исцеляющие руки
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	—
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Восстановить здоровье
6	+3	+2	+2	+5	—
7	+3	+2	+2	+5	—
8	+4	+2	+2	+6	—
9	+4	+3	+3	+6	—
10	+5	+3	+3	+7	Мастер-целитель

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса лекаря.

Владение оружием и бронёй: Лекари владеют кинжалом, дубиной, посохом, легким и тяжелым арбалетами.

Исцеляющие руки (Ex): Используя своё знание медицины, лекарь может исправить телесные повреждения, перевязать раны, и закрепить сломанные конечности. Каждый день, он может излечить повреждение, равное его уровню в этом классе + его удвоенный модификатор Мудрости. Чтобы ухаживать за пациентом, лекарь должен провести 30 минут, обрабатывая его раны с помощью повязок, швов, и других принадлежностей. Лекарь без этих материалов не может излечить раны.

Восстановить Здоровье (Ex): На 5-м уровне лекарь изучает передовые методы, которые позволяют ему восстанавливать силу, быстроту или остроту ума пациента. Если лекарь ухаживает за пациентом в течение всего дня, он может потратить 10 очков его способности *исцеляющих рук*, чтобы вылечить 1 очко временного повреждения показателя способности. Кроме того, воздействуя умением Лечения на яд или болезнь, он может обменять 5 очков исцеления на бонус +2 к своей проверке. Лекарь может потратить 10 очков исцеления на бонус +4, 15 очков на +6, и так далее, до общего количества исцеления, имеющегося в наличии.

Мастер-Целитель (Ex): На 10-м уровне лекарь может вылечить у пациента слепоту или глухоту, тратя каждый день по 10 очков от его способности исцеляющих рук и леча пациента 1d4+1 дней. Кроме того, он теперь получает бонус +4 к проверки Лечения за каждые 5 очков от исцеления, которое он использует, чтобы улучшить его способность.

Мудрец (Академический)

Мир - древнее место, и, в то время как цивилизация неоднократно возвышалась из дикости, достигая вершины славы и снова падая в руины, накопление знаний человека продолжается. Города могут гореть и крах цивилизаций настаёт, но некоторые фрагменты знаний переходят от одного поколения к следующему.

Мудрецы - мастера знания всех видов. Они изучают древние тома и переводят их на новые языки, в то время как другие работают с исследователями и изобретателями, чтобы сделать запись их открытий и теорий. Мудрец может казаться странным выбором для

авантюриста, но у многих могущественных бестий есть уязвимости и слабости, о которых могут вспомнить только знающий мудрец или ученый.

У мудрецов нет никакого реального аналога среди стандартных основных классов. Они доказывают принцип, что знание - сила, поскольку у них есть инструменты и умения, чтобы раскрыть слабости и склонности, которые могут оказаться полезными в нанесении поражения чудовищных демонов и других угроз.

Характеристики: Мудрецы - сокровищницы знаний. Долгие часы, которые они провели, копируя древние тексты, изучая множество языков, и копаясь в философии и истории, делают мудрецов хорошо подготовленными, чтобы раскрыть тайны темных вещей, что таятся в пределах космоса. К сожалению, как академики, они физически слабы, не способны владеть мечом, и легко уязвимы в схватке.

Игровая Информация

У мудрецов следующая игровая статистика.

Способности: Интеллект - самая важная способность мудреца, поскольку он диктует широту его знания и способствует его попыткам раскрыть забытые знания относительно странных монстров, причудливых культов, и других богохульных угроз.

Кубик жизней: d4.

Сокращение: Scr

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс мудреца после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в любых трех умениях Знания, равные его полному уровню персонажа + 3.

Классовые умения: Знание, Профессия, Владение языками, и Концентрация. Кроме того, мудрецы имеют тенденцию приобретать эклектичный диапазон умений и способностей. Они могут выбрать любые 10 умений, как классовые умения.

Очки умений на 1-м Уровне: (8 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 8 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Энциклопедическое знание
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Мастер забытых знаний
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Блестящее проникновение в суть

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса мудреца.

Владение оружием и бронёй: Мудрецы владеют кинжалом. У них нет способности использования другого оружия или брони.

Энциклопедическое Знание (Ex): Через их исследования и работу, мудрецы получают доступ к потрясающему диапазону знаний. На 1-м уровне мудрец выбирает количество подумений Знания, равное его модификатору Интеллекта + 1. Мудрец немедленно получает 4 ранга в этих умениях, и за каждый уровень, полученный в этом классе, он получает дополнительный ранг в каждом из них.

Однако, мудрец никогда не может превысить максимум рангов, позволенный в умении, основанный на его полном уровне. Любые ранги умения, полученные от этой способности выше этого предела, теряются.

Мастер Забытых Знаний (Ex): Даже если у мудреца нет никакого формального обучения в области знания, он всё ещё подбирает клочки и урывки информации почти от каждой области исследования. Мудрец может осуществлять проверку умения Знания, как будто у него были ранги в нём, равные его удвоенному уровню в этом классе, даже если у него обычно нет никаких рангов в том умении.

Блестящая Интуиция (Ex): Раз в день, мудрец может рассматривать проверку умения Знания, как будто его бросок был естественным 20. Эта способность может только использоваться с умениями Знания, в которых у мудреца есть по крайней мере 4 ранга.

Антиквар (Академический)



Антиквары - эксперты в артефактах, реликвиях и других изделиях древних эр. Многие из них работают как мудрецы или нанимаются на службу к колдунам и другим заклинателям, привлечённым их знанием истории и древних знаний, чтобы исследовать магические изделия и обеспечивать понимание давно затерянных культур.

Некоторые антиквары действуют как торговцы, обращая своё знание редких изделий в выгодный бизнес. Эти антиквары специализируются в открытии редких объектов и продаже их за огромную прибыль. Хотя другие могут называть их охотниками за сокровищами или грабителями, эти авантюристы считают неожиданный доход (windfalls), произведенный их знаниями, достойной компенсацией долгих лет исследования.

По сравнению со стандартными основными классами антиквары находятся где-то между бардами и плутами. У них есть непревзойденное умение в использовании магических изделий, несмотря на нехватку способности к тайной или божественной магии, в то время как их знание руин и могил, скрывающих изделия, которые они исследуют, позволяет им находить и побеждать ловушки.

Характеристики: Антиквары могут идентифицировать магические изделия и реликвии, в то время как их исследование использования и создания таких изделий дает им бонусы с умением Использование Магических Устройств. Они имеют широкий диапазон умений, включая Поиск, Взлом Замков, Повреждение Устройств и другие способности, что делает их полезными в исследовании руин и других загруженных ловушками областей.

Игровая Информация

У антикваров следующая игровая статистика.

Способности: Ловкость и Интеллект помогают способности антиквара преодолеть ловушки и найти скрытые изделия. Их Интеллект также диктует их уровень мастерства в Использовании Магических Устройств, поскольку одна из их классовых способностей позволяет им использовать этот показатель, а не Харизму с этим умением.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Ant

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс антиквара после 1-го уровня, персонаж должен обосновать свой профессионализм с древними реликвиями. У него должно быть его *уровень персонажа* + 3 ранга в Знании (история) и Использовании Магических Устройств.

Классовые умения: Знание (тайное), Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Профессия, Владение языками, Оценка, Расшифровка, Подделка, Взлом, Повреждение Устройства, Поиск, Обнаружение, Концентрация, и Использование Магических Устройств (Инт. или Хар.).

Очки умений на 1-м Уровне: (6 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 6 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Знания изделий

2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Эксперт в тайном
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Каталог знаний

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса антиквара.

Владение оружием и бронёй: Антиквары владеют кинжалом, дубиной, посохом, лёгким и тяжелым арбалетами. Они не получают владения броней или щитами.

Знания Изделий (Ex): Антиквары проводят много долгих часов, исследуя изготовление и проекты древних реликвий, магических изделий и других редких сокровищ. Они получают несколько преимуществ от этого обучения.

Они могут использовать Интеллект, а не Харизму для их умения Использования Магических Устройств. Используя зачарованные изделия, они привлекают своё знание и обучение, а не силу воли или слепое применение личности, чтобы активизировать их.

Антиквары могут также исследовать и изучить изделия, чтобы узнать о них больше. Они могут сделать проверки Оценки, чтобы узнать о способностях, истории, происхождении и природе изделия. Антиквар может провести один день, исследуя изделие. После этого периода работы он может сделать проверку Оценки с DC равным 1/200 ценности изделия в золоте. В течение каждого дополнительного дня работы, снова раздели ценность изделия на 200, до минимального DC 1. При успешной проверке Оценки, антиквар изучает то же количество информации, как будто он успешно использовал заклинание *опознать*.

Эксперт в Тайном (Ex): На 3-м уровне, антиквар улучшает свою способность контролировать и активизировать магические изделия. Он получает способность перебросить до трёх проверок Использования Магических Устройств в день. Знание и опыт антиквара дают ему способность интуиции, которая позволяет ему останавливать свои усилия, когда он находится на краю совершения критической ошибки. Антиквар должен решить, использовать ли эту способность, после проброса его проверки, но прежде, чем изучить её результат.

Каталог Знаний (Ex): На 5-м уровне знание магических изделий и редких артефактов позволяет антиквару использовать свою способность знания изделий с увеличенной скоростью. Теперь он делит стоимость предмета в золоте на 400, чтобы определить DC его Оценки, и может осуществить свою первую проверку всего через час.

Инженер (Академический)

Инженеры - мастера конструирования зданий. Они знают, как проектировать арки, создавать что-угодно от простых зданий до высоких соборов, и строить крепкие укрепления, которые могут противостоять осадам. К тому же, они также знают, как лучше всего разрушить или уничтожить такие структуры. Многие инженеры – военного происхождения, где они служили саперами и специалистами по осадным машинам. Их знание может оказаться полезным в приключениях, поскольку они могут установить преграды, чтобы сдерживать монстров или определить единственную правильную точку, чтобы разбить нечестивый алтарь.

Инженеры немного походят на плутов, в том, что у них есть множество умений, и лучше всего работают как персонажи поддержки, а не бойцы.

Характеристики: Инженеры лучше всего проявляют себя, когда они работают, чтобы создать преграды, пробиться через неодушевленные объекты, или иначе используют их обучение, чтобы определить самую слабую точку в конструкции. Их опыт в постройке и уничтожении строений делает их лучше всего подходящими для разбирательства с неодушевленными объектами – преградами к продвижению партии – или создания укреплений, чтобы не подпускать монстра.

Игровая Информация

У инженеров следующая игровая статистика.

Способности: Интеллект - критическое умение для инженера. Он обеспечивает бонус к умению Знания (архитектура и строения), а также предоставляет бонусные очки умений. Сила полезна, чтобы, используя умения инженера, разбить конструкцию или использовать слабые точки в каменных или деревянных объектах.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Eng

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс инженера после 1-го уровня, персонаж должен работать с мастером-инженером, чтобы изучить это ремесло. Он должен провести 6 месяцев, помогая хозяину. В конце этого срока службы персонаж может получить уровни в этом классе.

Классовые умения: Знание (архитектура и строения), Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Ремесло, Профессия, Владение языками, Оценка, Поиск, Повреждение Устройств, Взлом, Использование Веревки, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+2	+0	+0	Глаз инженера
2	+1	+3	+0	+0	—
3	+2	+3	+1	+1	Быстрое строительство
4	+3	+4	+1	+1	—
5	+3	+4	+1	+1	Эксперт по разрушениям

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса инженера.

Владение оружием и бронёй: Инженеры получают владение кинжалом, дубиной, посохом, легким и тяжелым арбалетами, ручным топором, боевым молотом, и лёгкой бронёй.

Глаз Инженера (Ex): С их умением в обработке камня и дерева, объединённым с их знанием, как лучше всего соединить конструкцию, инженеры выделяются при обнаружении слабых точек и уязвимых мест в объектах. С успешной проверкой Знания (архитектура и строения) (DC 15), инженер получает бонус +5 к повреждению против объектов с твердостью или конструктов. Если результат проверки 30 или выше, инженер получает бонус +10. Использование Знания (архитектура и строения) в этой манере – действие полного раунда.

Быстрое Строительство (Ex): Инженеры предпочитают проводить время, тщательно разрабатывая укрепление и определяя материалы, нужные им, чтобы создать его, но во времена напряжения (такой как тогда, когда неприятные монстры ползют к двери темницы), они могут соорудить надежную, но временную преграду. С пятью раундами работы и проверкой Знания (архитектура и строения) с DC 20, инженер может улучшить 10-футовую секцию стены, двери или подобной структуры, увеличив или её твердость на 1d4 или её ОЖ на 3d6. Объект может получить любой бонус только однажды. Таким образом, инженер может улучшить или твердость двери или её ОЖ, но не оба. DM должен решить, доступны ли достаточные строительные материалы, чтобы закончить эту работу. Если у инженера есть помощь от одного или более персонажей, уменьши время, нужно чтобы закончить это укрепление, на два раунда. Дополнительные помощники только мешают.

Эксперт по Разрушениям (Ex): инженер выделяется при сносе строений и нанесении разбивающих ударов по каменным алтарям и подобным объектам. Делая атаки на конструктов или объекты с твердостью, инженер получает преимущества навыка Силовой Атаки. Если у инженера уже есть этот навык, бонусное повреждение, которое он причиняет, используя одноручное оружие, удваивается. Используя двуручное оружие, инженер утраивает, а не удваивает свое бонусное повреждение.

Ремесленник (Эксперт)

В городах, городках и деревнях по всей земле ремесленники работают, создавая обширное множество инструментов, безделушек, и произведений искусства. От живописца, который получает заказ создать портрет богача, до плотника, который вырезает маленькие игрушки для своих клиентов, ремесленники работают с различными материалами и объектами ремесла для различных целей. Эта карьера может охватить что угодно – от квалифицированного художника, который производит красивые объекты, до жестянщика, который чинит ведра и делает простые инструменты из дерева и камня.

Самый близкий аналог ремесленника среди основных классов - плут. Ремесленник получает широкое разнообразие умений и может использовать их, чтобы помочь партии во многих ситуациях, но (в отличие от плута), боевые способности ремесленника минимальны.

Характеристики: Ремесленники могут произвести изделия, которые они продают с выгодой. Они могут также создать уникальные изделия, с помощью которых партия может победить монстра, такие как церемониальный кинжал или связующий круг, способный сдерживать существо пленённым. Ремесленник не нуждается в мистическом знании, чтобы закончить такие проекты, но под руководством друга или союзника, он может создать такие полезные конструкции. Кроме того, ремесленники могут утвердиться в сообществе и выиграть доверие и дружбу, практикуя своё дело и развивая отношения с другими.

Игровая Информация

У ремесленников следующая игровая статистика.

Способности: Интеллект - самая важная способность ремесленника, поскольку он вносит бонус в умение Ремесла. Харизма также оказывается полезной, поскольку ремесленник может использовать ее, чтобы установить дружественные отношения с клиентами.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Art

Стартовое Имущество: 2d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс ремесленника после 1-го уровня, у персонажа должны быть полные ранги в умении *Ремесла?*, равные его уровню + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Профессия, Ремесло, Подделка, Оценка, Дипломатия, Сбор Сведений и Чувство мотива. Кроме того, ремесленник может выбрать два дополнительных умения как классовые умения, чтобы отразить широкий диапазон событий, которые он накапливает в ходе своей карьеры.

Очки умений на 1-м Уровне: (8 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 8 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Мастер ремесленник
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Свой Человек в Городе
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	—

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса ремесленника.

Владение оружием и бронёй: ремесленник получает владение кинжалом, дубиной, посохом, и легкими и тяжелыми арбалетами. Ремесленник не является опытным ни с какой бронёй или щитами.

Мастер Ремесленник (Ex): ремесленник поддерживает множество умений во многих областях. Каждый живописец знает основные положения о смешивании цветов, подготовке щеток и других инструментов, и прочие подобные умения.

Ремесленник получает навык *фокусировки на умении* для любых двух умений Ремесла. Кроме того, используя умение Ремесла, на котором у ремесленника есть *фокусировка*, он

может осуществить две проверки Ремесла в неделю, чтобы определить успехи, сделанные в создании изделия, а не одну.

Свой Человек в Городе (Ех): По мере того как ремесленник развивает своё дело (торговлю) в городе или деревне, местные жители медленно начинают доверять ему, основываясь на качестве его работы и услуг, которые он предоставляет своим соседям. Если ремесленник работает в деревне, городке, городе или подобном оплоте цивилизации в течение *шести минус его модификатор Харизмы* недель, он получает +2 бонус компетентности ко всем проверкам Блефа и Дипломатии, осуществленным в отношении жителей той области. Его репутация квалифицированного ремесленника позволяет ему легко завоевать доверие своих соседей.

Торговец (Эксперт)



Торговцы путешествуют по всему миру, ища рынки, готовые хорошо заплатить за товары, которые они предлагают. Они изучают обычаи множества царств, иностранные языки, природу и историю множества различных товаров – все для того, чтобы максимизировать прибыль, которой они наслаждаются после своих рейсов.

Путешествуя землёй или морем, торговцы предстают перед множеством опасностей. Бандиты бродят по торговым маршрутам, в то время как на многих землях недобросовестная знать и торговые гильдии угрожают обчистить неосторожных. Хотя опасности, которые встречают торговцы, бледнеют по сравнению с голодным демоном или сердитым драконом, они требуют, чтобы он развил множество полезных умений и способностей. Торговец пробивается через мир своим умением со словами и знанием рынков и товаров. В то время как эти таланты, возможно, не кажутся столь же внушительными, как искусство фехтования или колдовство, они могут оказаться столь же полезными.

Торговец наиболее близок к плуту в отношении способностей и гибкости этого класса. Торговцы должны оказаться перед широким разнообразием препятствий в своих путешествиях, вынуждающим их развить широкое множество талантов. У них один из самых широких выборов умений среди классов, данных в этой книге, и они получают много очков умений за уровень.

Характеристики: у Торговцев есть талант к обнаружению редких изделий и труднодоступных товаров. Они также – эксперты во взаимодействии с другими, поскольку должны часто ездить в другие страны и вести дела с чужими культурами в своих коммерческих сделках.

Игровая Информация

У торговцев следующая игровая статистика.

Способности: Харизма - самая важная способность торговца, поскольку она улучшает его талант к контакту с другими людьми. Мудрость дает ему понимание, как действуют другие люди, а Телосложение – выносливость, необходимую, чтобы пережить долгие дни в трудных торговых маршрутах.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Mer

Стартовое Имущество: 3d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в торговый класс после 1-го уровня, персонаж должен утвердиться в своём деле, путём торговли товарами и ведения переговоров о продажах. Персонаж должен потратить 1d4 месяца, работая как торговец или помогая другому в его бизнесе.

Классовые умения: Знание (география), Знание (местное), Ремесло, Профессия, Владение языками, Оценка, Сбор Сведений, Чувство мотива, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Выслушивание, Обнаружение, Ловкость рук, Верховая езда, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (8 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 8 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Осторожный делец
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Путешественник по миру
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Разносторонний путешественник

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса торговца.

Владение оружием и бронёй: Торговцы владеют кинжалом, дубиной, посохом, лёгким и тяжелым арбалетами.

Осторожный делец (Ex): у Торговцев есть безошибочное чувство на сделки. Привлекая своё знание рынков, используя свои торговые контакты, и заключая сделку с правильными людьми, они могут найти доступным почти любое изделие по лучшей цене.

Торговцы получают 25%-ую скидку за любое изделие, которое стоит меньше 100 золотых, включая оружие, броню и магическое снаряжение. Они также удваивают максимальную [в золоте] стоимость для поселения, чтобы определить товары, которые они могут найти в городке или городе. Например, в городе, где самое дорогое доступное изделие стоит 3 000 золотых, торговец может достать изделия, которые стоят до 6 000 золотых. Торговец также может провести одну неделю, чтобы разыскать изделие, которое стоит до пяти раз дороже стандартной максимальной стоимости. Торговец может найти только одно изделие за одно посещение поселения этим способом.

Путешественник по Миру (Ex): Торговцы опыты при посредничестве в делах с незнакомцами. У них есть хорошее чувство обычных желаний, страхов и предубеждений, которые отмечают большинство гуманоидных существ. Торговцы могут использовать умение Дипломатии против гуманоидов, с которыми они не разделяют общий язык. Через пантомиму и другие жесты, торговец может перевести свое сообщение.

Торговец переносит штраф –5 к этим проверкам, поскольку этот способ коммуникации ограничен по сравнению с произносимым словом.

Разносторонний Путешественник (Ex): С их широким диапазоном опыта торговцы тут и там подбирают крупицы информации, которая может оказаться полезной в их приключениях. Сталкиваясь с трудной задачей, торговец может вспомнить куски подслушанной беседы, легенды из отдаленной земли или некий подобный урывок полезной информации. Другими словами, он просто черпает из скрытого бассейна силы и прочности, развитой годами, проведенными в дороге. Он может осуществить единственную проверку, используя умение по выбору, как будто у него были в нём ранги, равные его полному уровню класса + 3. Это может быть любым умением, включая то, в котором у торговца не было никакого предыдущего обучения. Торговец может использовать эту способность 1 + его модификатор Интеллекта раз в день.



Вор (Эксперт)

По мере того как цивилизация развивается, стремительно расширяются торговля, коммерция и материальное производство. С таким огромным количеством денег и товаров, проходящим через город или нацию, неизбежно возникают некоторые умные люди, кто знает, как склонить, принудить, или обчистить систему с огромной выгодой. У воров нет никакого почтения к

закону. Вместо этого они заботятся только о своей собственной прибыли и обеспеченности. В то время как они редко достойны доверия, их умения могут оказаться полезными для любого, кто должен прокрасться в логово культа или украсть ценного, но опасного идола или магическое изделие.

Воры подобны плутам, хотя они имеют немного меньший выбор умений и получают меньше специальных способностей.

Характеристики: Воры гибки и приспособляемы. Зарабатывая на жизнь незаконными средствами, они овладевают множеством полезных умений, которые помогают грабить, обманывать, и красть деньги, которых они желают.

Игровая Информация

У воров следующая игровая статистика.

Способности: Ловкость - самая важная способность вора, поскольку играет роль в Ловкости рук, Скрытности, Тихом передвижении и других умениях, которые этот класс находит полезным. Интеллект также значим для полных доступных рангов умений вора, предоставляя более широкий доступ ко многим умениям этого класса.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Thf

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс вора после 1-го уровня, персонаж должен овладеть фундаментальными талантами, которыми обладает этот класс. У персонажа должны быть ранги в Скрытности, Тихом передвижении, Открытии Замков и Ловкости рук, равные его полному уровню + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Ремесло, Профессия, Оценка, Чувство мотива, Дипломатия, Блеф, Ловкость рук, Взлом, Поиск, Выслушивание, Обнаружение, Скрытность, Тихое передвижение, Лазание, Прыжки, Кувырки, Баланс и Искусство побега.

Очки умений на 1-м Уровне: (8 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 8 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+0	+0	+2	+0	Скрытая атака +1d6
2	+1	+0	+3	+0	—
3	+2	+1	+3	+1	Скрытая атака +2d6
4	+3	+1	+4	+1	—
5	+3	+1	+4	+1	Скрытая атака +3d6

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса вора.

Владение оружием и бронёй: Воры владеют всем простым оружием, плюс ручной арбалет, короткий лук, короткий меч и рапира. Воры владеют лёгкой бронёй, но не щитами.

Скрытая атака (Ex): Как классовая способность плута из *Руководства Игрока*. Если вор может поймать противника, когда тот неспособен эффективно защититься от его атаки, он может ударить в жизненно важную точку, нанося дополнительное повреждение.

Старатель (Эксперт)

Во всем мире есть те, чья любовь к богатству и золоту перевешивает страх перед тьмой, что таится на краю цивилизации.

Старатели обычно ищут жилы золота и других драгоценных металлов, но многие из них также копаются в забытых руинах в поисках потерянных сокровищ и ценных реликвий более ранних эпох.

Старатели охраняют свои находки с упорством бульдога, так как те, кто были неосторожны, пали жертвой



бандитов и грабителей, которые стремятся украсть трудом заработанное богатство старателей.

Старатели подобны специализированным плутам, тем, кто сосредотачивается на работе с ловушками и поиске скрытых сокровищ. Опыт старателей в поиске потерянных сокровищ - многие из которых защищены ловушками - и их использование собственных ловушек, чтобы защитить себя, делает их хорошо подготовленными для встречи с такими угрозами.

Характеристики: Старатели выделяются при раскрытии ловушек, в том, чтобы поймать ловушками неосторожных, и в раскрытии слухов о скрытых сокровищах и затерянных шахтах, храмах и других потенциальных находках сокровищ.

Игровая Информация

У старателей следующая игровая статистика.

Способности: Ловкость и Интеллект - два ключевых показателя способности старателя. Ловкость улучшает способность этого класса открывать замки и уклоняться от многих ловушек. Высокий Интеллект облегчает раскрытие скрытых спусковых устройств и разоружение механизмов ловушек, которые они могут активизировать.

Кубик жизней: d8.

Сокращение: Ppr.

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс старателя после 1-го уровня, персонаж должен иметь ранги в Поиске и Повреждении Устройств, равные его уровню персонажа + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Ремесло, Профессия, Выживание, Оценка, Поиск, Взлом, Повреждение Устройств, Использование Вербки, Плавание, Лазание, Прыжки, и Верховая езда.

Очки умений на 1-м Уровне: (6 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 6 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+2	+0	Мастерство Ловушки
2	+1	+0	+3	+0	—
3	+2	+1	+3	+1	Смазанная реакция
4	+3	+1	+4	+1	—
5	+3	+1	+4	+1	Чувство Опасности

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса старателя.

Владение оружием и бронёй: Старатели владеют всем простым оружием и лёгкой броней.

Мастерство Ловушки (Ex): Старатели - эксперты в установлении капканов. Многие из них должны войти в могилы и руины, разоружить древние ловушки, которые защищают сокровища внутри них, а затем поставить собственные, чтобы остановить грабителей и воров. Старатель может использовать его умение *Повреждения Устройств*, чтобы создать ловушку. Требуется два часа, чтобы создать ловушку с DC проверки *Поиска* и *Повреждения Устройств*, равными 10 + общий бонус *Повреждения Устройств* старателя.

Ловушка может причинить ущерб согласно уровню старателя, или может задержать жертву в веревочной ловушке (силке). Основной бонус атаки разрушительной ловушки равен удвоенному уровню старателя в этом классе. Высвобождение из ловушки требует проверки Силы или *Искусства побега* с DC 10 + полный бонус *Использования Вербки* старателя. Жертва, пойманная в веревочной ловушке, не может сдвинуться с места, где сработала ловушка. Если старатель уменьшает DC *Повреждения Устройств* и *Поиска* для ловушки на 5, ловушка подвешивает свою жертву в воздухе на 10 футов, увеличивая DC проверки Силы и *Искусства побега* на 5.

Кроме того, старатель может использовать это умение, чтобы скрыть яму или другую опасность, если DM постановляет, что он может найти достаточно много материалов и

создать разумный план скрытия. Как эмпирическое правило, типичная ловушка требует 10 футов веревки, полдюжины острых кольев или колющего оружия, и листьев, грязи или другого маскирующего материала.

Разрушение ловушки наносит урон, основанный на уровне класса старателя.

Смазанная реакция (Ex): Старателям свойственно тонкое чувство ловушек, позволяющее им остановить их усилия разоружения их на доли секунды раньше совершения потенциально фатальной ошибки. Если старатель на грани активирования ловушки из-за неудавшейся попытки *Повреждения Устройств*, он может немедленно осуществить вторую проверку умения. Если эта проверка также проваливается достаточно сильно, чтобы спустить ловушку, ловушка активизируется. Иначе, если эта проверка преуспевает, ловушка не в состоянии сработать. Старатель не использует результат второй проверки, чтобы разоружить ловушку.

Например, старатель пытается разоружить иглу с ядом. Его первая проверка проваливается на 8 – достаточно низко, чтобы активировать ловушку. Тогда он использует эту способность, проводя вторую проверку *Повреждения Устройства*. Если эта проверка преуспевает, ловушка всё ещё активна, но старателю удается препятствовать её срабатыванию.

Он всё ещё должен обезвредить её, чтобы благополучно пройти мимо.

Чувство Опасности (Ex): С их опытом в уклонении от ловушек и острым глазом для обнаружения опасностей, старателям всегда удаётся остановиться в одном шаге от беды. Старатель может повторно пробросить неудавшийся спасбросок в количестве, равном его модификатору Интеллекта + 1, с минимумом в одно использование в день.

Следопыт (Эксперт)

На краю цивилизации выносливые лесники, разведчики и охотники зарабатывают на жизнь своим острым умом и знанием естественного мира. Класс следопыта охватывает все эти образы. Представители этого класса – мастера выживания в трудном ландшафте. Они – способные охотники, квалифицированные путешественники и талантливые разведчики. У них есть умеренное умение владения оружием, особенно луками, поскольку они должны охотиться для еды и отбивать атаки странных существ и диких гуманоидов, которые прячутся по тёмным диким углам мира.

Следопыты подобны рейнджерам. У них есть способность выжить в дебрях длительные промежутки времени с немногими запасами и без готового убежища. Они могут также приручать животных, используя свои знания, чтобы успокоить испуганных зверей или удерживать диких животных от нападения.

Характеристики: Следопыты - эксперты выживания в дебрях. У них есть много умений, которые помогают в исследовании природы, в то время как способности их класса позволяют им процветать в лесах, пустынях, и других диких регионах.

Игровая Информация

У следопытов следующая игровая статистика.

Способности: Мудрость - самая важная способность следопыта, поскольку это изменяет умения, которые важны для целей этого класса, таковы как Выживание, Выслушивание, и Обнаружение. Ловкость помогает следопыту в бою, поскольку этот класс подчеркивает владение луком.

Кубик жизней: d8.

Сокращение: Trk

Стартовое Имущество: 1d8×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс следопыта после 1-го уровня, у персонажа должен быть некоторый талант выживания в дебрях. У него должны быть навык Выслеживания и ранги в Выживании, равные его уровню персонажа + 3. Кроме того, персонаж должен провести по крайней мере один месяц в дебрях, полагаясь только на запасы, которые он может нести и свою способность выжить в дебрях.

Классовые умения: Знание (местное), Знание (природа), Ремесло, Профессия, Выживание, Лечение, Приручение животных, Выслушивание, Обнаружение, Тихое передвижение, Верховая езда, Плавание, Лазание, Прыжки, и Использование Вербки.

Очки умений на 1-м Уровне: (6 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 6 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности
1	+0	+2	+0	+0	Бонусные навыки
2	+1	+3	+0	+0	—
3	+2	+3	+1	+1	Глаз охотника +1d6
4	+3	+4	+1	+1	—
5	+3	+4	+1	+1	Глаз охотника +2d6

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса следопыта.

Владение оружием и бронёй: Следопыты владеют всем простым оружием, а также коротким луком, длинным луком, сложным коротким луком и сложным длинным луком, и лёгкой броней.

Бонусные Навыки: Следопыты получают несколько бонусных навыков, чтобы отразить их опыт в дебрях. Они получают *Выслеживание*, *Выносливость*, и *Фокус Умения (Выживание)* как бонусные навыки на 1-м уровне.

Глаз Охотника (Ex): Следопыты - опытные охотники. Они могут поразить дикое животное единственной стрелой, привлекая своё знание анатомии и опыт охотника, чтобы направить выстрел точно в цель. Следопыт получает способность скрытой атаки, как класс плута, когда использует стрелковое оружие. Он наносит повреждение +1d6 на 3-м уровне и дополнительные +1d6 на 5-м уровне.

Зверовод (Эксперт)

Животные играют важную роль в человеческом обществе — от собак, используемых, чтобы охранять стада, лошадей, которые тянут фургоны с товарами через континенты, до скота, дающего молоко и мясо. Зверовод - эксперт в животноводстве. Он использует свои таланты дрессировки животных, начиная с их рождения, обучая их выполнять множество полезных ролей. В то время как имя этого класса (**в оригинале "Kennelmaster" — что-то типа «псарь»**) обычно связывается с разведением и тренировкой собак, эти эксперты приручают широкое разнообразие животных. Мало того, что они могут обучать зверей множеству уловок и способностей, они ещё формируют эмоциональную связь с их животными, что делает их сильной комбинацией в бою.

Звероводы немного походят на друидов и рейнджеров. У них есть талант к дрессировке животных, но они испытывают недостаток в любых специальных умениях скрытности, божественной магии, или любых других особенностях класса, основанных на магии.

Характеристики: Звероводы - эксперты в приручении, обучении и выращивании животных. Они могут сражаться рядом с ними с превосходной координацией, в то время как звери, которые они воспитывают, более храбры, более стойки и лучше обучены, чем обычно.

Игровая Информация

У звероводов следующая игровая статистика.



Способности: Харизма - один из самых важных признаков зверовода, поскольку помогает в его способности приручать и дрессировать животных. Мудрость также помогает использованию их классовых умений и дает им бонус к проверкам Приручения животных. Так как звероводы обычно сражаются рядом со своими подопечными, хорошие показатели Силы, Ловкости и Телосложения хорошо служат им.

Кубик жизней: d8.

Сокращение: Knm.

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых, плюс одна собака.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс зверовода после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в Приручении животных, равные его полному уровню + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Знание (природа), Ремесло, Профессия, Выживание, Запугивание, Чувство мотива, Приручение животных, и Лазание.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности
1	+0	+2	+0	+0	Звероводство
2	+1	+3	+0	+0	—
3	+2	+3	+1	+1	Успокоить Животное
4	+3	+4	+1	+1	—
5	+3	+4	+1	+1	Дикая связь

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса зверовода.

Владение оружием и бронёй: Звероводы владеют всем простым оружием, лёгкой броней, и легкими щитами.

Звероводство (Ex): Звероводы получают +2 бонус компетентности ко всем проверкам Приручения животных. Кроме того, они могут добавить свой бонус Мудрости ко всем проверкам Приручения животных в дополнение к их модификатору Харизмы. Зверовод может обучить животное трюку за один день, а не одну неделю, но переносит -10 штраф к проверке Приручения животных, когда пытается сделать так.

Успокоить Животное (Ex): Пока зверовод не переносит отрицательные последствия основанных на страхе эффектов, он может заменить результат Спасброска Воли любого животного, которого он обучил по крайней мере одному трюку, проверкой Приручения животных. Животное должно быть в состоянии видеть и слышать зверовода и находиться в пределах 60 футов от него.

Дикая Связь (Ex): Звероводы формируют близкие, эмоциональные связи с животными, которых они дрессируют. Когда они видят своих подопечных в опасности или иначе находящихся под угрозой вреда, они получают +2 нравственный бонус к атакам и +4 нравственный бонус к Спасброскам Воли против основанных на страхе эффектов.

Игрок (Оратор)

Игроки процветают, перехитривая других в азартных играх, таких как карты или другие методы заключения пари.

В то время как эти умения кажутся ограниченными, они могут оказаться полезными в широком разнообразии ситуаций. Игрок может определить, лжёт культист или говорит правду, в то время как партия допрашивает его, или может заметить детали и важные особенности, которые другие упускают.

Игроки — прежде всего остального — наблюдатели. Мало того, что они манипулируют шансами в уме, их глаза и уши обшаривают каждую деталь и текстуру окружающей среды,



чтобы помочь им нарисовать ясную картину преград, которые стоят перед ними.

Игроки походят на бардов в том, что они выделяются при управлении другими людьми. Они могут разговором проложить свой путь из многих ситуаций и проводят внимательный, непрерывный учёт отношений и склонностей людей, которых они встречают.

Идя в опасную ситуацию, игрок помнит шансы и находит скрытые преимущества, оборачивающие их в его преимущество.

Характеристики: Игроки выделяются в чтении ситуаций, оценке вероятного развития событий и возможной реакции людей, основываясь на такой скудной информации как их поведение, слова, которые они используют, и напряжённость и колебания в их голосах. У игроков также, кажется, есть удача. Когда шансы снижаются, у них, кажется, есть талант вытащить только правильную карту или сделать правильный выбор.

Игровая Информация

У игроков следующая игровая статистика.

Способности: Харизма и Мудрость - самые важные способности игрока. Оценка рисков вовлекает оценку поведения противника и персонажа, в то время как игрок с сильной личностью может обманом проложить свой путь почти отовсюду.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Gam

Стартовое Имущество: 3d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс игрока после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в Профессии (игрок), равные его полному уровню персонажа +3.

Классовые умения: Профессия, Оценка, Чувство мотива, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Выслушивание, Обнаружение, Ловкость рук, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+0	+0	+2	+0	Взвесить шансы
2	+1	+0	+3	+0	—
3	+2	+1	+3	+1	Удача игрока
4	+3	+1	+4	+1	—
5	+3	+1	+4	+1	Работа с ситуацией

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса игрока.

Владение оружием и бронёй: игрок владеет всем простым оружием и рапирой.

Взвесить шансы (Ex): Игроки выделяются при немедленной оценке трудности задачи. Три раза в день, игрок может решить вынудить противника осуществить свою противоположную проверку прежде, чем игрок предпримет своё действие.

DM объявляет о полном результате этой проверки.

Игрок тогда может решить – предпринять своё действие как обычно и выступить против результата или сделать что-то ещё. В первом случае результат, о котором объявляют, служит итогом противника. В последнем результат игнорируется. Игрок может вместо этого предпринять другое действие.

Например, Sheera хочет использовать Блеф, чтобы обманом заставить докера впустить её в странную часовню, которая, как она знает, находится на борту судна, охраняемого им. Она использует *Взвесить шансы*, чтобы вынудить его осуществить проверку Чувства мотива, умение обычно выступающее против Блефа. DM объявляет, что полный результат 10.

Игрок Ширы решает, что ей нравятся эти шансы, таким образом она продолжает свою проверку Блефа. Если бы результат был 26, игрок Ширы, возможно, решила бы вместо этого оставить докера в покое или попытаться отвлечь его, в то время как ее друзья попытались бы приблизиться за его спиной.

Удача Игрока (Ех): Независимо от ситуации дела, кажется, всегда идут в пользу игрока.

Наблюдатели полагают, что у них есть невероятная удача, но игроки просто знают, как играть с шансами. Однажды в день, игрок может повторно прокрутить единственный бросок d20 для атаки, проверки или спасброска прежде, чем узнает, преуспел ли он.

Работа с ситуацией (Ех): Игроки учатся читать своих противников, изучая их стремления, чтобы объединить их в стратегию, которая использует в своих интересах их слабости и избегает их силы. Если игрок может говорить с человеком в течение 5 минут его *модификатор Мудрости* минут (минимум 1) и осуществляет успешную проверку Чувства мотива, отклоненную умением Блефа цели, он изучает немного важной информации о его склонностях и настроении. Он получает +2 бонус компетентности ко всем проверкам Чувства мотива, Дипломатии, Блефа и Запугивания, осуществленным против того в течение следующих 24 часов. Так как это преимущество частично базируется на настроении и текущем состоянии ума цели, оно представляет только временное преимущество.

Мошенник (Оратор)

В то время как большинство людей пробивается через мир, используя свои врожденные таланты и умения, которым они учились, некоторым людям удобнее заставлять других работать на себя. У мошенников есть дар речи, которая дает им способность подчинить других своей воле. Они - эксперты в выражении своих аргументов правильным способом и в игре на страхах, желаниях и тайнах цели, чтобы получить дружбу, повиновение и даже слепую службу от других. Они - мастера построения сложных схем, которые грабят других, убеждая своих жертв, что эти планы находятся в их же интересах.

По сравнению с основными классами мошенники подобны бардам, в том, что они могут изменить отношения и действия других людей ничем иным, кроме нескольких тщательно выбранных слов.

Характеристики: Мошенники выделяются при обманывании других из-за их ценностей, они эксперты в представлении себя кем-то или чем-то иным чем то, что они есть. Они получают расширенное использование умения Дипломатии и Блефа, что позволяет им изменять действия и отношение человека почти таким же способом, которым заклинатель может гнуть и деформировать их действия по своей воле. В то время как мошенники редко обладают нерушимым контролем над другими, их способность управлять людьми, которых они встречают, первоклассна.

Игровая Информация

У мошенников следующая игровая статистика.

Способности: Харизма - самый важный показатель способности для мошенников. Она определяет их способность влиять и управлять другими. Интеллект позволяет им придумывать планы и схемы, в то время как Мудрость дает им понимание целей, на которых они нацеливаются. Ловкость может улучшить их защиту в случае, если их интриги имеют неприятные последствия, и они должны быстро избежать ситуации, но у хорошего мошенника нет никакой потребности в других показателях способности, если что-то не пойдет совсем не так.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Grf.

Стартовое Имущество: 2d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс мошенника после 1-го уровня, персонаж должен быть испытан в управлении другими и умело проведении социальных ситуаций. У персонажа должны быть ранги в Блефе и Дипломатии, равные его полному уровню персонажа + 3.

Классовые умения: Знание (местное), Выступление, Владение Языками, Чувство мотива, Сбор Сведений, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Маскировка, Выслушивание, и Ловкость рук.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Льстивый Язык
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Пагубное влияние
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Мастер уверения

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса мошенника.

Владение оружием и бронёй: Мошенники владеют кинжалом, дубиной, посохом, лёгким и тяжелым арбалетами.

Льстивый Язык (Ex): Мошенники - эксперты в обмане других, предпринимающих глупые действия или чрезмерно доверчивых к их словам. При использовании умения Блефа они могут вынудить других предпринять простые действия, которые обращаются для них в неудобство. Мошенник может осуществить проверку Блефа, отклоненную Чувством мотива или Спасброском Воли его противника - противник выбирает, что использовать. Если проверка мошенника преуспевает, он может вынудить своего противника верить лжи, которую он предлагает, пока жертва не видит свидетельства обратного в течение следующих 24 часов. После этого периода времени мошенник должен осуществить другую проверку, чтобы поддержать обман. Цель получает бонус к проверке Чувства мотива или Спасброску Воли, основанный на правдоподобии лжи мошенника согласно стандартному описанию для Блефа.

Жертва этой способности продолжает верить этой лжи, если не дано конкретное доказательство обратного. Кроме того, цель не предпринимает специальных действий после окончания действия этой способности, если ей не дают прямую улику обмана мошенника. Например, мошенница говорит головорезу, охраняющему нечестивый храм, что она - меньшая жрица его веры. Охранник верит ей, и в течение 10 минут она обыскивает область и забирает несколько небольших изделий. Так как такое поведение нормально для священника, охрана не уделяет ей внимания. Охранник даже не упоминает о её действиях первосвященнику, и если кто-то говорит ему иное, то он продолжает рассматривать её как жрицу в течение следующих 24 часов.

Пагубное Влияние (Ex): Мошенники - мастера управления другими, способные взять слабовольных или легковерных людей под свой контроль и использовать их для финансовой поддержки, оказания помощи, и других служб. Эта способность отражает способность мошенника выстроить сеть лжи и жульничества, которая заставляет других подпадать под его чары.

Если мошенник может основать долгосрочные отношения с кем-то, он может медленно получать власть над ним.

Мошенник должен выбрать цель и осуществить проверку Дипломатии, отклоненную проверкой Спасброска Воли или Чувства мотива цели (по выбору цели). Мошенник может осуществить эту проверку раз в неделю против данной цели. Каждую неделю, мошенник может использовать эту способность против общего количества целей, равных 3 + модификатор Харизмы мошенника. Он должен провести по крайней мере 10 часов в неделю с каждой целью в частных или общественных ситуациях.

Чем больше различие между этими двумя проверками, тем больше контроля мошенник может проявить над своей жертвой. Мошенник получает очки влияния, равные результату Блефа мошенника минус результат Чувства мотива или Спасброска Воли цели (величина может быть отрицательной).

С каждой неделей очки влияния мошенника против человека могут повышаться и падать, в зависимости от результата каждой проверки. Прибавляй полученные (или потерянные) в течение недели очки к текущему показателю мошенника против цели.

Чем больше очков, которые мошенник имеет против кого-то, тем больший контроль над ним он может развить как получено в итоге в таблице ниже.

Влияние	Описание
Меньше 0	Жульничество мошенника было подвергнуто сомнению. Цель неуязвима ко всем проверкам блефа мошенника и не может быть затронута его использованием этой способности.
1–10	Мошенник получает некоторый уровень уверенности от его цели. Он получает +2 бонус обстоятельства ко всем проверкам Блефа и Дипломатии против нее.
11–20	Цель мошенника столь увлечена им, что автоматически проваливает любые проверки Чувства мотива против него. Мошенник может получить 5 золотых/уровень в этом классе от цели деньгами или товарами каждую неделю, хотя у жертвы должен, конечно, быть доступ к достаточному богатству для него, чтобы использовать в своих интересах эту способность. Мошенник должен провести по крайней мере 10 часов в неделю с целью, от кого он получает деньги, и он не может обчистить больше чем 1 + его модификатор Харизмы жертв в неделю этим способом.
31–40	Цель мошенника рассматривает его как близкого истинного друга и доверенное лицо. Она открывает любые тайны, она придерживается его и действует, как будто находится под эффектами очарования человека или очарования монстра, как соответствует его типу. Мошенник может получить 10 золотых/уровень в этом классе от цели, как описано выше.
41 и выше	Жертва мошенника становится совершенно слепой к любым разрушительным действиям, которые он может предпринять. В дополнение к эффектам очарования человека или очарования монстра, жертва охотно рискует своей жизнью для него, хотя она все еще отказывается предпринять любые очевидно самоубийственные действия. Мошенник может получить 25 золотых/уровень в этом классе от цели, как описано выше.

Союзники цели могут попытаться противостоять влиянию мошенника. Раз в неделю друзья цели могут попытаться сделать проверку Дипломатии с DC, равным очкам влияния мошенника. Один союзник осуществляет проверку, в то время как остальные помогают. Мошенник может сверить это с собственной проверкой Блефа. Если проверка Дипломатии преуспевает, мошенник теряет очки влияния над целью, равные результату проверки Дипломатии минус его результат Блефа. Мошенник должен провести по крайней мере 10 часов с целью, чтобы осуществить эту проверку Блефа. Иначе, результат его проверки считается как 0. Влияние мошенника не может быть уменьшено из-за этих действий меньше чем до 0. Если мошенник теряет контакт с жертвой, её друзья могут быстро противостоять его влиянию, пока тот не возвращается к ней.

Мастер уверения (Ex): На 5-м уровне мошенник может потратить очки влияния, чтобы снискать расположения и специальные действия от находящихся под его влиянием. Он знает, как заставить своих рабов предоставлять ему дополнительную пользу, финансовую поддержку и помощь. Эта способность может ослабить его долгосрочные отношения с жертвой, но позволяет получить важные, краткосрочные преимущества. Следующая таблица суммирует затраты очков влияния, которые мошенник может заплатить за различные преимущества. Как только мошенник тратит своё влияние на человека, следует немедленно вычестить эти очки из его общего количества.

Стоимость влияния	Преимущество
5	Мошенник удваивает золото, которое он получает от своего раба за неделю.
5	Мошенник убеждает своего раба совершать незначительное преступление, такое как мелкое воровство.
5	Мошенник убеждает своего раба совершать опасное действие.
10	Мошенник утраивает золото, которое он получает от своего раба за неделю.
10	Мошенник убеждает своего раба совершать преступление, такое как воровство.
20	Мошенник в 4 раза увеличивает золото, которое он получает от своего раба за неделю.
20	Мошенник убеждает своего раба совершать тяжкое преступление, такое как

	нападение.
30	Мошенник в пять раз увеличивает золото, которое он получает от своего раба за неделю.
30	Мошенник убеждает своего раба совершать преступление, наказуемое смертной казнью, такое как убийство.
30	Мошенник убеждает своего раба совершать самоубийственное действие.

Мошенник не может потратить очки, которые уменьшили бы его показатель с данным человеком до 5 или ниже. Мошенник может потратить очки влияния от единственного НИПа только раз в неделю.

Менестрель (Оратор)

Блуждающие по землям, живущие за счет ничего иного, кроме как своего остроумия и таланта к развлечению других, менестрели - склады слухов, легенд, народных сказаний и других знаний. Их песни и поэзия могут воодушевить даже самое темное сердце, в то время как многие недели, которые они проводят в дороге, научили их заботиться о себе во враждебном мире. Менестрели опытни с мечом, квалифицированы и хорошо осведомлены о многих неясных темах.

Менестрели - эквивалент бардов, хотя они не изучают заклинаний и их музыкальные способности более ограничены. Они могут поддержать своих товарищей песней, но их самое ценное качество - знание легенд и рассказов, которые иногда содержат зёрна информации, важной для преодоления чудовищной угрозы.

Характеристики: Менестрели – посредственные поединщики, хотя их самый большой актив - широкий диапазон знаний, которые они накапливают в своих путешествиях. Менестрели часто обмениваются историями, стихами и песнями друг с другом, в то время как многие из них предпринимают усилия, изучая народные сказания и истории тех областей, через которые они путешествуют. Эта собранная народная мудрость может обеспечить способность проникновения в суть чудовищных бестий и ужасов, перед которыми они иногда оказываются.

Игровая Информация

У менестрелей следующая игровая статистика.

Способности: Харизма - самая важная способность менестреля. Ловкость также помогает способностям этого класса, особенно боевому мастерству менестреля. Наконец, Интеллект затрагивает способность менестреля вспомнить легенды и истории, которые могут обеспечить полезные намеки в его приключениях.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Min

Стартовое Имущество: 1d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс менестреля после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в Выступлении, равные его полному уровню персонажа + 3. Он должен также провести по крайней мере месяц в дороге, поющим или рассказывающим истории в тавернах, собирая местные рассказы и легенды, и живя за счет фондов, произведенных его действиями.

Классовые умения: Знание (тайное), Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Знание (знать и монархия), Выступление, Владение языками, Расшифровка, Оценка, Сбор Сведений, Чувство мотива, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Скрытность, Выслушивание, Обнаружение, Верховая езда, Плавание, Лазание, Кувырки, и Ловкость рук.

Очки умений на 1-м Уровне: (6 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 6 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+2	+0	Вдохновляющая песня
2	+1	+0	+3	+0	—
3	+2	+1	+3	+1	Сокровищница знаний
4	+3	+1	+4	+1	—

5	+3	+1	+4	+1	Чарующий исполнитель
---	----	----	----	----	----------------------

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса менестреля.

Владение оружием и бронёй: Менестрели владеют всем простым оружием, лёгкой бронёй и лёгкими щитами. Они также опытни с двумя видами боевого оружия по их выбору.

Воодушевляющая Песня (Ex): Менестрели знают широкий диапазон песен. Сталкиваясь со страшной ситуацией, они могут привлечь свое знание, чтобы выполнить соответственно воодушевляющую или энергичную песню, которая возвышает дух их компаньонов. Раз в день за уровень в этом классе, менестрель может рассказать историю, спеть песню, прочесть стих или ещё как-нибудь использовать умение *Выступления*, чтобы вдохновить своих союзников, как полнораундовое действие. После завершения этого действия все союзники в пределах 60 футов менестреля получают +2 нравственный бонус ко всем спасброскам и +1 нравственный бонус к атакам. Этот эффект длится, пока менестрель может продолжать выступать.

Сокровищница Знаний (Ex): Менестрели собирают широкий диапазон историй и легенд в их путешествиях. Привлекая этот склад знания, они могут иногда обнаруживать подсказки и важные намеки в стихах и мифах, которые они изучили.

Сталкиваясь со странным существом или магическим изделием в первый раз, менестрель может сделать проверку Интеллекта (DC 15) с бонусом, равным его уровню в этом классе. Если он преуспевает, он вспоминает что-нибудь о существе или происхождении изделия. Если его результат проверки 20 или выше, он вспоминает 1d3 его определенных способностей или особенностей. Если проверка 25 или выше, он помнит одну из определенных слабостей или управляющих слов для этого, получая +5 бонус компетентности к проверке *Использования Магических Устройств*, если она применима.

Чарующий Исполнитель (Ex): На 5-м уровне этого класса менестрель может исполнить произведение, которое очарует большую аудиторию. Он может осуществить проверку Выступления, отклоненную единственным спасброском Воли для группы людей, HD которых 5 или меньше. Если группа проваливает спасбросок, менестрель привлекает ее внимание своей музыкой. Он может управлять общими действиями группы, подстрекая её атаковать существо (subject), контролируя её движения, заставляя её разойтись или сохраняя в спокойствии. Эта способность не работает против враждебной толпы, и менестрель должен непрерывно выступать по крайней мере 5 раундов прежде, чем эта способность вступит в силу. Менестрель может влиять только на тех членов толпы, кто находится в пределах 100 футов от него и кто может слышать и видеть его. Толпа не предпринимает самоубийственных действий, и при этом она не следует вслепую за увещеваниями менестреля. Вместо этого рассматривай толпу, как будто она видит менестреля в самом лучшем свете, как будто он был близким другом или союзником. Толпа также получает преимущества способности *вдохновляющей песни* менестреля, хотя использование этой способности не вычитается из ежедневного использования его *вдохновляющей песни*.



Медиум (Оратор)

Считается, что у некоторых особых людей есть способность проникнуть за психическую завесу. Экстрасенсорное восприятие, чтение объекта и другие таланты даются немногим избранным по праву рождения, астрологическому знаку или некоему другому признаку. В отличие от волшебников и других заклинателей, эти таланты развиваются естественно. Медиумы могут практиковаться и учиться, чтобы совершенствовать их, но их способности – такая же часть их естественного таланта, как способность атлета бегать или мастерство скульптора с глиной. Медиумы – или через точно отточенные чувства, или через врожденную

магическую способность – могут исследовать прошлое и проникать за завесу смерти, чтобы говорить с покойными.

По сравнению с основными классами медиумы больше всего походят на колдунов. У них есть врожденные способности, которые развиваются независимо от любого специального обучения, хотя их умения намного более сосредоточены и специализированы, чем выбор заклинаний колдуна.

Характеристики: Медиумы - мастера использования своих точно отточенных чувств, способные изучать прошлое, ощущать присутствие странных существ и общаться с мертвыми. Некоторые мудрецы полагают, что они просто чувствуют тонкие изменения давления, температуры и других факторов окружения, формирующих их видение. Другие утверждают, что у них есть подлинные магические таланты, хотя эти умения плохо развиты по сравнению с способностями тайных заклинателей.

Игровая Информация

У медиумов следующая игровая статистика.

Способности: Мудрость и Харизма - два самых важных признака медиума. Обе играют роль в ключевых умениях этого класса, таких как Чувство мотива. В остальном, у медиумов нет никакой специальной потребности в высоких показателях в других областях.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Med

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс Медиума после 1-го уровня, у персонажа должны быть ранги в Чувстве мотива, равном полному уровню персонажа + 3.

Кроме того, он должен был провалить, по крайней мере, один Спасбросок Воли против основанного на страхе эффекта, созданного существом-нежитью или аутсайдером. Воздействие сверхъестественного иногда является ключом к пробуждению врожденных способностей человека.

Классовые умения: Знание (тайное), Знание (религия), Выступление, Искусство колдовства, Использование Магических Устройств, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Сбор Сведений, Чувство мотива, Ловкость рук, и Концентрация.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+0	+0	+2	Ощутить невидимое
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	Шестое чувство
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	Проникнуть за завесу

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса медиума.

Владение оружием и бронёй: медиум владеет кинжалом, дубиной, посохом, лёгким и тяжёлым арбалетами.

Ощутить Невидимое (Su): Медиумы могут ощутить отлив и поток эмоций в других. Это дает им не только понимание, как другие люди относятся к ним или что может быть у них на уме, но также делает их чувствительными к колебаниям эмоций и энергии в области.

Медиум получает несколько новых использований для умения *Чувства мотива*, которые учитываются как сверхъестественная способность.

Чтение Области: С тихим исследованием и размышлением (медитацией), медиум может ощутить эмоциональный фон определенной области, такой как комната, лесная просека или короткий участок дороги. Изучая область мирно и непрерывно в течение часа, медиум может сделать проверку *Чувства мотива* с DC, равным 15 + 5 за каждый год, прошедший с события, о котором он желает узнать. Если у медиума нет никакого определенного знания о событии, рассматривайте эту проверку, как будто он

пытался узнать о последнем важном или травмирующем случае при исследуемом месте. При успешной проверке медиум узнаёт об основном эмоциональном чувстве или настроении случая. Если он превышает DC на 5 или больше, он получает туманные, неполные умственные картины события. Он получает общее чувство того, что случилось, но не знает никаких определенных деталей о вовлечённых в него людях. Если DC превышен на 10 или больше, он получает ясный мысленный снимок действия. Однако, в этом случае он переносит любые основанные на страхе эффекты от обнаружения любого из существ, которые появляются в его видении.

Чтение Объекта: Эта способность действует как способность чтения области, за исключением того, что сосредотачивается на определенном объекте, таком как кинжал или предмет одежды.

Шестое чувство (Su): На 3-м уровне медиум получает постоянное, интуитивное чувство потока психических энергий вокруг него. Всякий раз, когда аутсайдер или нежить движется в пределах 100 футов от него, он может немедленно осуществить проверку *Чувства мотива*, отклоненную Спасброском Воли существа. Если проверка преуспевает, он чувствует относительное положение существа.

Кроме того, он получает сведения о силе существа, основанные на его уровне согласно таблице ниже.

HD Существа	Чтение Шестого чувства	Sixth Sense Reading
1–5	Неотчетливое, незначительное, слабое	Faint, minor, weak
6–15	Умеренное, тревожащее, независимое	Moderate, disturbing, independent
16–25	Сильное, мощное, разумное	Strong, powerful, intelligent
26+	Подавляющее, могущественное, злобное	Overwhelming, mighty, malevolent

Проникнуть за завесу (Su): На 5-м уровне точно отточенные чувства медиума позволяют ему проникать взглядом в мир мертвых. Он может сотворить *разговор с мертвым* раз в день, как заклинатель его полного уровня персонажа.

Нищий (Оратор)

Во всем мире, везде, где возникают города и городки, нищие находят дом. Изгои, калеки, безумцы, и другие, кому недостаёт физических и умственных сил, чтобы обеспечить себя, опустились в эту жалкую группу, вынужденную кланчить милостыню от мимолетных торговцев и обывателей. Некоторые из этих людей вполне способны к более представительной работе, однако, несмотря на это они обнаружили, что простая маскировка, которая покрывает их немощью, в результате может предоставить больше монет в день, чем часы тяжелого труда.

Нищие - такая часть городского пейзажа, что много людей невольно раскрывают перед ними небольшие секреты, что позволяет им собирать слухи и тайны, как обширная сеть шпионов. Жизнь на улицах ни в коем случае не легка, и те, кто следует этой профессии, должны развить умения, чтобы выжить, если они хотят встретить старость.

В терминах основных классов нищие напоминают плутов и бардов. Их опора на увещание других дать им денег, делает их способными "читать" встреченных людей и разговором добиваться их целей, в то время как их опыт в городской окружающей среде позволяет им с непринужденностью смешаться с фоном.



Характеристики: Нищие выделяются в городском окружении. Привлекая своё знание жизни на улицах, они могут исчезнуть в толпе и развить контакты среди уличного народа, чтобы раскрыть слухи и истории, и способны уклониться даже от самого опытного преследователя.

Игровая Информация

У нищих следующая игровая статистика.

Способности: Ловкость и Харизма - две самых важных способности нищего. Ловкость улучшает возможности этого класса уклоняться от обнаружения и красться за другими, в то время как Харизма предоставляет бонус к умениям, они которые используют, чтобы «выговорить» их путь мимо неприятностей и раскопать полезную информацию.

Кубик жизней: d6.

Сокращение: Bgr.

Стартовое Имущество: 2d6 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс нищего после 1-го уровня, персонаж должен провести по крайней мере четыре недели, живя на улицах городка или города. Он должен просить денег и устроить убежище в переулках. В конце этого периода он имеет право войти в этот класс.

Классовые умения: Профессия (нищий), Знание (местное), Ремесло (просить милостыню [begging]), Выступление (просить милостыню), Сбор Сведений, Дипломатия, Блеф, Искусство побега, Запугивание, Поиск, Выслушивание, Обнаружение, Скрытность, Тихое передвижение, Лазание, Кувырки, и Ловкость рук.

Очки умений на 1-м Уровне: (6 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 6 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности
1	+0	+2	+2	+0	Раствориться в окружении, Улучшенный безоружный удар
2	+1	+3	+3	+0	—
3	+2	+3	+3	+1	Уличный Мудрец
4	+3	+4	+4	+1	—
5	+3	+4	+4	+1	Болезненный Облик

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса нищего.

Владение оружием и бронёй: Нищие владеют дубиной, кинжалом, посохом, и лёгким и тяжелым арбалетом. Кроме того, жизнь на улице требует, чтобы они знали, как бороться за отходы еды и монеты. Они бесплатно получают навык *Улучшенный Невооруженный Удар*.

Раствориться в окружении (Ex): Нищие настолько вездесущи в городской среде, что многие люди просто не видят их. Пытаясь использовать Скрытность или Тихое передвижение в городском окружении, нищие получают +2 бонус компетентности к их проверкам. Этот бонус увеличивается до +4, если нищий пытается скрыться или переместиться среди других практикующих его ремесло.

Уличный Мудрец (Ex): Поскольку нищие могут быть найдены почти всюду, они - превосходный источник информации. Они видят вещи, которые другие люди упускают, и могут оказаться ценным источником тайн и слухов. Находясь в деревне, городке или городе, который поддерживает активную популяцию нищих, члены этого класса получают +4 бонус компетентности ко всем проверкам Сбор Сведений.

Болезненный Облик (Ex): Нищие квалифицированы в принятии обликов, которые представляют их в виде несчастных калек, болезненных нищих, и других патетических ролях. Они получают +2 бонус к проверкам Маскировки. Кроме того, нищий может решить создать маскировку, которая временно налагает -2 штраф ко всем Основанным на харизме проверкам умений, кроме Маскировки. В свою очередь, бонус Маскировки нищего увеличивается на +4.

Гробокопатель (Трудящийся)

По всей земле некроманты, чародеи, и другие, кто копается в тайных знаниях, стремятся раскрыть тайны и механизмы жизни. Их исследования неизменно подавляются, будучи обнаруженными, поскольку они часто требуют выкапывания и расчленения недавно умерших. Большинство религий выражает некий уровень уважения к покойным, означает ли это, что они покоятся на кладбищах, занимают почётные места в склепах или кремируются.

Гробокопатели – мускульная сила для любых незаконных попыток извлечь трупы для исследований или просто ограбить склеп, полный золота и драгоценностей. В ходе своей работы они сталкиваются со многими странными существами и местами. Нежить и другие сверхъестественные существа не просто ужасающие монстры, но профессиональный риск для гробокопателей, оставляющий их хорошо снаряжёнными, чтобы справиться с такими угрозами.

Гробокопатель занимает уникальное положение по сравнению со стандартными основными классами. Он функционирует как комбинация бойца и плута, поскольку предлагает некоторое умение обращаться с ловушками, и (по сравнению с другими) имеет полуприличный выбор оружия. Способность гробокопателей сопротивляться основанным на страхе эффектам делает их уникальными, но очень полезными персонажами в кампаниях темной фэнтези.



Характеристики: Гробокопатели развивают некоторое умение с ловушками, обнаруживая скрытые сокровища и уклоняясь от охранников. Их первичная особенность – способность справиться с пугающими событиями, не теряя самообладания. Только определенный вид людей может стать гробокопателем – те, у кого нет никакого раскаяния о проникновении на кладбища и выкапывании гробов. Этот образ мыслей, объединенный с опытом, накопленным в следовании этой профессии, делает их хорошо подходящими для совладания со сверхъестественным.

Игровая Информация

У гробокопателей следующая игровая статистика.

Способности: Гробокопатели находят почти все показатели способности полезными. Они могут овладеть многим оружием, делая Силу полезной в бою, в то время как их умения полагаются на Ловкость, Интеллект и Мудрость.

Кубик жизней: d8.

Сокращение: Grv

Стартовое Имущество: 2d4×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс гробокопателя после 1-го уровня, персонаж должен помогать некроманту, врачу или подобному человеку, который требует свежих трупов для его работы, в течение по крайней мере одного месяца.

Как вариант, персонаж может самостоятельно грабить могилы в течение трех месяцев, чтобы апмечь этот класс.

Классовые умения: Знание (религия), Запугивание, Повреждение Устройств, Поиск, Выслушивание, Тихое передвижение, Прыжки, Лазание и Плавание.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровен	Базовая	Стойк	Реф.	Вол	Спецспособности
--------	---------	-------	------	-----	-----------------

ь	атака	.		я	
1	+0	+2	+0	+2	Стальные Нервы
2	+1	+3	+0	+3	—
3	+2	+3	+1	+3	Спокойствие мертвого
4	+3	+4	+1	+4	—
5	+3	+4	+1	+4	Некромантические Знания

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса гробокопателя.

Владение оружием и бронёй: Гробокопатели владеют всем простым оружием и лёгкой бронёй.

Нервы из Стали (Ex): Гробокопатели видят много странных вещей в течение их работы. Некроманты и исследователи, на которых они работают, часто углубляются в нездоровые исследования и участвуют в богопротивных методах. Многие из них испытывают столкновения с вампирами, зомби и другими существами нежити. Эти события предоставляют им устойчивые нервы, давая +2 бонус ко всем спасброскам против основанных на страхе эффектов.

Спокойствие Мертвого (Ex): спокойное поведение гробокопателя позволяет ему поглощать самый острый психический шок с кажущимся равнодушием. В то время как другие паникуют, гробокопатель идет по своим делам без страха.

Раз в день гробокопатель может решить задержать начало любых основанных на страхе эффектов на равное его бонусу Телосложения число раундов. В конце этого интервала основанный на страхе эффект функционирует как обычно.

Некромантские Знания (Ex): из-за их повторяющегося подвергания многим странным событиям и причудливым магическим эффектам, гробокопатели получают почти интуитивную способность проникновения в суть работы темной магии. Он может сделать проверку Знания (тайное), как будто у него есть ранги в этом умении, равные его удвоенному уровню в этом классе. Если у гробокопателя уже есть это умение, он получает бонусные ранги до максимума – его полный текущий уровень + 3. Кроме того, раз в день гробокопатель может получить +10 бонус интуиции к такой проверке умения. Гробокопатель вспоминает определенные детали из прошлых событий, которые дают ему важное открытие о текущей теме.

Чистильщик (Трудящийся)

Цивилизация, чтобы функционировать должным образом, нуждается в тех, кто берет на себя рабочие места и занятия, которые большинство людей находит отталкивающими. От занятых сбором мертвых до рабочих, которые должны рыть каналы коллектора и сжигать мусор, есть множество занятий, которые показывают отталкивающие условия труда.

Чистильщик занимает такое положение.

Ответственный за ремонт коллекторов древних городов, он учится справляться с ограниченными местами, вызывающими отвращение ароматами, и опасными бестиями, что скрываются в темных, гнилых местах.

В то время как чистильщики предлагают немного тонких умений, они крепки, выносливы, и в состоянии выдержать условия, которые сокрушат меньших людей.

Чистильщики немного подобны классу монаха, поскольку их трудно победить силой рук, ловушек или заклинаний. Они имеют хорошие спасброски и



стойки ко множеству эффектов.

Характеристики: Чистильщики - приличные бойцы, но их истинная сила в их прочности. У них больше очков жизни, чем у других персонажей, и их превосходные спасброски и сопротивление делают их трудно преодолеваемыми.

Игровая Информация

У Чистильщиков следующая игровая статистика.

Способности: Телосложение - самый важный показатель способности чистильщика. Оно определяет его бонусы спасбросков и влияет на силу его сопротивления болезни, яду и другим опасностям.

Кубик жизней: d12.

Сокращение: Sjk.

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс чистильщика после 1-го уровня, у персонажа должен быть навык Прочности. Кроме того, он должен работать в системе городской канализации как чернорабочий в течение по крайней мере двух месяцев. После этого времени он приобретает опыт и выносливость, необходимые, чтобы войти в этот класс.

Классовые умения: Лазание, Ремесло, Искусство побега, Запугивание, Прыжки, Профессия, Выживание, и Плавание.

Очки умений на 1-м Уровне: (4 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 4 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк .	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+0	+2	+2	+2	Жёсткий как выделанная кожа
2	+1	+3	+3	+3	—
3	+2	+3	+3	+3	Упругость
4	+3	+4	+4	+4	—
5	+3	+4	+4	+4	Иммунитет к болезни

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса чистильщика.

Владение оружием и бронёй: Чистильщики владеют простым оружием и лёгкой бронёй. У них также есть владение оружием, напоминающим инструменты, которые они обычно используют: лёгкая кирка, тяжелая кирка, лёгкий молот, боевой молот, ручной топор, боевой топор, и большой топор.

Жёсткий как выделанная кожа (Ex): из-за их постоянного воздействия грязи, загрязненного воздуха и других опасностей, чистильщики получают бонус ко всем спасброскам против яда и болезни. Они получают +4 бонус ко всем спасброскам против этих эффектов и предоставляют +4 бонус любому, кто осуществляет проверку *Лечения*, сделанную, чтобы лечить такие состояния, которые затрагивают их.

Упругость (Ex): В то время как чистильщики могут поглотить большое повреждение, они также достаточно жестки, чтобы отбросить любые эффекты, которые захватывают их. Они могут перенести первые признаки болезни, но вскоре могут преодолеть инфекцию. Чистильщик может повторно пробросить неудавшийся спасбросок равное его модификатору Телосложения число раз в день. Эта способность может использоваться с любым типом спасброска, но данная попытка повторно может быть прокручена только однажды. Чистильщик должен принять результаты второго спасброска.

Иммунитет к Болезни (Ex): На 5-м уровне чистильщики получают иммунитет ко всем обычным и магическим болезням. Они подвергались воздействию такого разнообразия болезней, инфекций и заразы, что их тела развили способность сокрушать их прежде, чем они представят угрозу.

Рабочий (Трудящийся)

По всему миру обширные легионы рабочих трудятся, чтобы собирать здание цивилизации.

Замки, соборы, дамбы, защитные стены и другие большие строения возникают из-за их усилий. Они высекают камень в карьерах, собирают древесину в лесах и извлекают золото из глубоких шахт. Многие виды сырья, которые возвышают цивилизацию, собраны благодаря их усилиям.

Рабочие подобны бойцам в том, что они – прочные воины, но также напоминают варваров тем, что используют свои физические таланты, а не обучение. У рабочих нет никакого специального таланта к магии, и они редко знают что-нибудь о тёмных ужасах, которые угрожают миру, но их большая сила и прочность могут оказаться полезными, при контакте со смертными слугами темного бога и культистами.

Характеристики: Рабочие крепки, сильны и прочны. По мере того как они получают уровни, они улучшают свои физические признаки и успешнее противостоят грубой силе. В приключении они - устойчивые и надежные участники, которые могут преодолеть множество мирских препятствий.

Игровая Информация

У рабочих следующая игровая статистика.

Способности: Сила - ключевая способность рабочего. Он развивает свои физические способности по мере приобретения опыта, поскольку он выражает себя через тяжелую работу, необходимую, чтобы возвести здания, установить толстые стены замка, и высечь и вынести камень из каменоломни.

Кубик жизней: d10.

Сокращение: Wrk.

Стартовое Имущество: 1d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс рабочего после 1-го уровня, у персонажа должен быть показатель Силы 13 или выше. Он должен также провести по крайней мере один месяц, трудясь как чернорабочий на главном проекте общественных работ, лагере лесорубов, или подобном участке.

Классовые умения: Ремесло, Прыжки, Лазание и Плавание. Кроме того, рабочие приобретают множество умений вследствие их широкого, различного происхождения и событий. Рабочий может выбрать любые четыре умения, чтобы рассматривать их как классовые умения.

Очки умений на 1-м Уровне: (2 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 2 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+0	+2	+0	+0	Бонусный навык, широкая спина
2	+1	+3	+0	+0	—
3	+2	+3	+1	+1	Широкая спина
4	+3	+4	+1	+1	—
5	+3	+4	+1	+1	Широкая спина

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса рабочего.

Владение оружием и бронёй: Рабочие владеют простым оружием и лёгкой бронёй. У них также есть владение оружием, напоминающим инструменты, которые они обычно используют: лёгкая кирка, тяжелая кирка, лёгкий молот, боевой молот, ручной топор, боевой топор и большой топор.

Бонусный Навык: На 1-м уровне рабочий получает дополнительный навык, чтобы отразить его происхождение и опыт. Он должен выбрать этот бонусный навык из следующего списка: Улучшенный Невооруженный Удар, Бдительность, Атлетичный, Ловкие Руки, Железная воля, Великая Стойкость, Живучесть ([Diehard](#)) и Прочность ([Toughness](#)).

Широкая спина (Ex): Рабочие становятся более сильными, более прочными, и ещё более проворными, по мере того как они занимаются своей тяжёлой работой. На 1-м, 3-м и 5-м уровнях рабочий получает +1 бонус к Силе, Ловкости или Телосложению по его выбору.

Это - постоянный бонус, отражающий развитое телосложение и превосходную силу и прочность, которые рабочий развивает, долгими часами работая в трудных условиях.

Боец Ямы / Подпольный Боец (Трудящийся)

Бойцы ямы - гладиаторы, бьющиеся за деньги, известность и славу. Им недостаёт широкого диапазона обучения и опыта, которым обладает старый солдат, но они восполняют это своей явной свирепостью и упорством. Бойцы ямы совсем не изящны в бою. Они побивают своих врагов тяжелым оружием, поражая их зверскими ударами.

Бойцы ямы походят на варваров. Хотя они не столь же сильны как тот класс, они выполняют подобную роль. В бою они менее квалифицированы, чем другие воины, но во время кратких взрывов силы превосходят своих товарищей.

Характеристики: в битве бойцы Ямы занимают второе место среди классов персонажей, данных в этой секции, уступая только ветеранам. Их способность безумия позволяет им повышать свои физические способности, игнорируя затрагивающие ум эффекты – важное достоинство в битвах против потусторонних существ и ужасных демонов.

Игровая Информация

У бойцов ямы следующая игровая статистика.

Способности: Сила - самый важный показатель способности бойца ямы, поскольку улучшает их атаки и позволяет им наносить больше ущерба. Ловкость улучшает их АС, так как они редко носят тяжёлую броню, в то время как Телосложение позволяет противостоять атакам и оставаться в бою более долгое время.

Кубик жизней: d10.

Сокращение: Ptf.

Стартовое Имущество: 1d20 золотых, вместе с комплектом обитой кожаной брони и одним простым или боевым оружием, стоящим 50 золотых или меньше.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс бойца ямы после 1-го уровня, у персонажа должен быть основной бонус атаки +3. Он должен также потратить 1 месяц на обучение в гладиаторском бою (или законном или незаконном), чтобы получить необходимый опыт для входа в эту профессию.

Классовые умения: Запугивание, Плавание, Лазание, Прыжки, Кувырки и Искусство побега.

Очки умений на 1-м уровне: (2 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 2 + модификатор Инт.

Уровень	Базовая атака	Стойк.	Реф.	Вол.	Спецспособности
1	+1	+2	+0	+0	Безумие (1/день)
2	+2	+3	+0	+0	—
3	+3	+3	+1	+1	Грязный бой
4	+4	+4	+1	+1	—
5	+5	+4	+1	+1	Бесстрашное безумие (2/день)

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса бойца ямы.

Владение оружием и бронёй: бойцы ямы владеют простым и боевым оружием, лёгкой бронёй и всеми щитами.

Безумие (Ex): Раз в день, боец ямы может впасть в неистовую ярость, которая предоставляет ему увеличенную силу и прочность за счет его защищённости. Это безумие длится 5 + *модификатор Телосложения бойца ямы* раундов. Во время безумия боец ямы получает +2 бонус к Силе и Телосложению, +4 бонус ко всем спасброскам против страха и влияющих на разум эффектов, и -2 штраф к АС. Когда безумие заканчивается, штраф бойца ямы к АС продолжается, пока текущее столкновение не закончено.

Грязный Бой (Ex): На аренах кровавого спорта воины используют любую тактику, которая оказывается полезной, даже если она идет против популярной концепции рыцарственности или надлежащего поведения. Бойцы ямы кусают, пинают, бьют в пах, и

иным образом делают всё возможное, чтобы превозмочь их врагов. Если боец ямы атакует окружаемого противника или того, кто потерял бонус Ловкости к АС, он получает бонусное повреждение +1d6. Правила применения этого бонусного повреждения идентичны правилам для скрытых атак.

Бесстрашное Безумие (Ex): На 5-м уровне боец ямы получает дополнительное ежедневное использование его способности безумия. Кроме того, в состоянии безумия он получает иммунитет ко всем основанным на страхе эффектам.

Ветеран (Трудящийся)

Являются ли они наёмниками, ищущими большую плату, солдатами, ушедшими из армии после большой войны, или местными ополченцами, стремящимися обратить свою подготовку в выгодное умение, ветераны – это воины, которые оставили военную службу. Им удобнее всего в крепкой кольчуге, держа толстый щит и острый меч. Они не искусные воины, но их таланты и обучение позволяют им побеждать многих противников хорошей тактикой и последовательным умением боя.

Ветераны подобны бойцам. Оба класса получают много навыков, хотя у ветерана нет такого количества бонусных навыков, и при этом он не начинает с Владением Тяжёлой Бронёй.

Характеристики: Ветераны - квалифицированные воины, которые, с практикой и опытом, могут стать экспертами в использовании оружия и брони. В то время как чудовищные угрозы, что таятся вне мира, слишком могущественны, чтобы быть преодоленными простым оружием, ветераны могут прорубиться сквозь культистов и фаворитов своей сталью.

Игровая Информация

У ветеранов следующая игровая статистика.

Способности: Сила – самая ценная способность ветерана, поскольку улучшает его умение в схватке и увеличивает повреждение, которое он причиняет своим оружием. Телосложение увеличивает его прочность и очки жизни, в то время как Ловкость делает его труднопоражаемым и улучшает умение стрельбы из лука.

Кубик жизней: d10.

Сокращение: Vet

Стартовое Имуущество: 2d6×10 золотых.

Стартовые Требования: Чтобы войти в класс ветерана после 1-го уровня, персонаж должен подтвердить свое умение с оружием и доспехами. У него должно быть владение лёгкой и средней бронёй, вместе с владением любыми тремя видами боевого оружия. Кроме того, его основной бонус атаки должен быть по крайней мере +1.

Классовые умения: Ремесло, Запугивание, Приручение животных, Верховая езда, Прыжки, Лазание и Плавание.

Очки умений на 1-м уровне: (2 + модификатор Инт.) ×4.

Очки умений на каждом последующем уровне: 2 + модификатор Инт.



Уровень	Базовая атака	Сто йк.	Реф.	Вол я	Спецспособности
1	+1	+2	+0	+0	Бонусный навык
2	+2	+3	+0	+0	—
3	+3	+3	+1	+1	Бонусный навык
4	+4	+4	+1	+1	—
5	+5	+4	+1	+1	Бонусный навык
6	+6/+1	+5	+2	+2	—

7	+7/+2	+5	+2	+2	Бонусный навык
8	+8/+3	+6	+2	+2	—
9	+9/+4	+6	+3	+3	Бонусный навык
10	+10/+5	+7	+3	+3	—

Особенности Класа

Все следующее - особенности класса ветерана.

Владение оружием и бронёй: Ветеран владеет простым и боевым оружием, носит лёгкую и среднюю броню, и использует все щиты, включая башенный щит.

Бонусные Навыки: Ветераны изучают множество боевых маневров и тренируются, чтобы стать мастерами своего оружия. Ветеран может выбрать любой навык из числа бонусных навыков бойца.

МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Одна из ключевых сил баланса в основных правилах лежит в средней сумме золота, которую персонажи имеют на каждом уровне. Эта мера позволяет Вам оценивать магические изделия, которые персонаж может иметь в зависимости от своего опыта, а также определяет самое мощное изделие, доступное для партии. Обычно, ИП могут позволить себе изделие, дублирующее заклинание, применимое волшебником на один или два уровня ниже, чем текущие уровни персонажа. Например, волшебник 5-го уровня может использовать заклинания 3-го уровня. Это означает, что персонажи приблизительно 7-го уровня могут позволить себе изделия, дублирующие те эффекты. Так как магические изделия непосредственно переводят на расширения к способностям и талантам персонажа, удержание контроля над ними – другой способ, которым Вы можете ограничить способности персонажей, держа их в соответствии с тоном и чувством кампании ужаса. В главе 4 есть комментарии относительно вознаграждения магическими изделиями в игре ужаса или тёмной фэнтези.

Для игроков: имейте в виду, что обычно награда в игре ужаса – выживание. Если Вы можете развить персонажа за 5-ый уровень, Вы сделали хорошую работу по отыгрышу Вашего ИП и уходу от опасных ситуаций, которые в игре ужаса скрываются за каждым углом. В отличие от игр высокой фэнтези, где смерть – угроза, встречающаяся раз или два за приключение, и вознаграждение придёт в форме изящных магических изделий, игры ужаса придают большее значение преодолению препятствий и приобретению опыта. Врожденные способности персонажа – вот его истинные активы.

Глава 2: Кампании Ужаса

Основные правила поощряют специфический стиль игры. Ты можешь не думать, тот ли путь («You might not think of it that way...», *возможно надо* «You might not think of it that way...»), но учитывать некоторые из правил игры и то, как они затрагивают сессию. Любой, кто играет бойца, внимательно смотрит на уровень очков жизни своего персонажа. Когда у тебя много очков жизни, ты можешь рискнуть и ворваться в битву. Когда твой персонаж ранен, ты должен осторожно биться и избегать затяжной борьбы. Заклинатели постепенно

получают всё более сильные заклинания, что позволяет им легко уничтожить большое количество слабых существ единственным *огнешаром*.

Правила предполагают, что у персонажей есть минимальный уровень богатства на каждом уровне, который переводится в диапазон магических изделий, к которым у персонажа должен быть доступ. Система рейтинга вызова калибрована, чтобы предоставить персонажам соответствующие угрозы. Это предполагает, что ИП обычно стоят перед монстрами, которые примерно равны их уровню силы.

Игры тёмной фэнтези и ужаса работают против некоторых из этих предположений. В игре ужаса сражение может не быть настолько важным. Базовые правила очков жизни позволяют ИП поглощать несколько атак, не повреждая их способности. Напротив, большинство кинофильмов и историй ужаса представляют чрезвычайные, непосредственные угрозы, которые могут убить даже самого выносливого героя единственным ударом. Магия, монстры и другие аспекты основных правил, возможно, не соответствуют тону и чувству, которые ты хочешь вызвать в своей темно-фэнтезийной игре. Эта глава, вместе с главами три и четыре, представляет множество новых вариантов, которые ты можешь использовать, чтобы изменить основные правила.

МЕТОД ШАБЛОНА

Во многом, эти новые правила работают как шаблоны, которые изменяют всю игру. Шаблон монстра позволяет взять огра и сделать его полудемонической бестией, или преобразовать злого волшебника в колдовского вампира. Варианты правил, данные в следующих главах, работают тем же образом. Изменяя правила игры, ты можешь изменить то, как игроки подходят к сценариям и как работает мир. Если ни у кого нет большого запаса очков жизни, то герои не могут встать в одиночку против сильных монстров или множества противников. Если разрушительные заклинания пожирают саму душу заклинателя, только самые злые волшебники, колдуны и клерики будут использовать их.

Если ты хочешь управлять неприукрашенной игрой темной фэнтези, ты должен начать с использования дополнительных правил для очков жизни и новых правил для чёрной магии. Кроме того, читай совет относительно магических изделий в Главе 4 и включи его в свою игру. С теми изменениями ты можешь преобразовать основные правила в систему, в которой есть высокий уровень опасности, странная запретная магия, и больший акцент на уход от боя и использование уловок, хитростей и хорошего планирования, чтобы одолеть врагов. Правила безумия, данные в этой главе, позволяют добавить в игру элемент ужаса. Просто столкновение с могущественными существами - а тем более бой с ними - может уничтожить персонажей. Безумие и неустойчивость изводят любого, кто видит причудливых существ и странные сущности, которые скрываются на краю реальности.

Правила исследования из Главы 3 излагают расширенные варианты для умений Знания и предлагают идеи для дополнительных правил, которые могут быть удобными в играх темной фэнтези и ужаса. Персонажи, менее полагающиеся на бой и мощные заклинания, чтобы сокрушить их врагов, возможно, должны копаться в сверхъестественных томах, чтобы раскрыть слабости их врагов или обнаружить подсказки, нужные, чтобы помешать козням злодея.

ЗДОРОВЬЕ И СМЕРТНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

Один из ключевых элементов фэнтезийных RPG – то, что персонажи могут вынести многочисленные раны, прежде чем будут побеждены. Очки жизни ([hit points](#)) позволяют им биться против подавляющего перевеса и выходить один-на-один против сильных монстров. Могущественный варвар может прыгнуть в толпу воинов дроу, поглотить удары множества арбалетных болтов, и прорубить свой путь через армию орков – всё благодаря огромному запасу очков жизни, который он создал из-за своего высокого уровня и показателя Телосложения.

В игре темной фэнтези такие события подрывают идею, что сильные, непобедимые монстры скрываются сразу за гранью слабого света цивилизации. Персонажи с кучей очков жизни могут принимать вызов могущественных врагов и не обращать внимания на ужасные раны. В то время как это хорошо работает в героической игре, это подрывает некоторые из сил кампании темной фэнтези. Дополнительные правила, представленные здесь, предлагают несколько новых систем здоровья. Они также включают комментарий о том, как можно использовать основные правила без изменений, не вводя слишком много приключенческого героизма действия в игру темной фэнтези.

Система Телосложения и Здоровья (или Телосложение и Система Здоровья)

Первый дополнительный свод правил обращается к одной из основных проблем, которые очки жизни излагают в игре темной фэнтези. С каждым уровнем, который персонажи получают, их очки жизни устойчиво растут вверх. У бойцов и варваров может быть больше ста очков жизни к 8-му или 9-му уровню (а возможно еще раньше для персонажей с хорошим показателем Телосложения).

С другой стороны, очки жизни легко отследить, Ваши игроки уже понимают, как они работают, и все монстры, НИПы и классы в других RPG-книгах, имеющих у тебя, используют их. На первый взгляд, это может показаться достаточно простым – ограничить персонажей, чтобы понизить уровень очков жизни, но этот шаг может вызвать немного непредвиденных осложнений. Например, если Вы изменяете очки жизни так, чтобы у персонажей были более низкое общее количество, как это изменяется для монстров? У огров, троллей и других бестий будет то же число очков жизни, как прежде? Если очки жизни больше не представляют комбинацию выносливости, энергии, прочности и удачи, что они представляют?

Система здоровья очень похожа на очки жизни. Здоровье существа - числовая величина, которая уменьшается по мере того, как существо переносит повреждение. Атаки, заклинания, и другие эффекты причиняют тот же самый ущерб в обеих системах. Нет никакой потребности преобразовывать что-либо. Однако, здоровье вычисляется в очень отличающейся от очков жизни манере. Показатель Телосложения существа и его размер – намного более важные факторы в определении здоровья, по сравнению с правилами очков жизни. Формула следующая:

$$\text{Здоровье} = (\text{показатель Телосложения} \times \text{Фактор Размера}) + \text{HD или уровень}$$

Телосложение: телосложение существа или персонажа – "краеугольный камень" для его показателя здоровья. Здоровье большинства ИП равняется их Телосложению.

Фактор Размера: Логически, большие существа должны быть в состоянии поглотить больше урона, чем меньшие. Чтобы учесть это, существо умножает свой показатель Телосложения на фактор размера, отражая его большую массу тела, более толстые кости и более плотные мускулы. Ищи размер существа в "таблице фактора размера" и умножь его на Телосложение существа.

Размер Существа	Фактор Размера
Мелкий [Fine]	1/8
Миниатюрный [Diminutive]	1/8
Крошечный [Tiny]	1/4
Маленький [Small]	1/2
Средний [Medium]	1
Большой [Large]	2
Огромный [Huge]	3
Гигантский [Gargantuan]	4
Колоссальный [Colossal]	5

Hit Dice или Уровень: Hit Dice существа играет меньшую роль в определении его здоровья. Независимо от типа Hit Die существа или персонажа (d4, d8, и так далее), существо получает +1 к здоровью за каждый Hit Die, который оно имеет. Hit Dice позволяет Вам вводить некоторое варьирование в уровни здоровья существ, так как эта система склонна давать существам с одним и тем же размером примерно одинаковый уровень здоровья. Они (Hit Dice) также играют роль в определении бонуса атаки монстра, его спасбросков, и так далее. Кроме того, помните, что ИП получают один Hit Die за уровень. Таким образом, после умножения Телосложения персонажа на его фактор размера, добавь его полный уровень к результату, чтобы определить его уровень здоровья.

Примеры: Чтобы ввести Вас в вычисление уровня здоровья существа или персонажа, вот несколько примеров, показывающих, как работает эта система.

Пример 1: У бойца человека 1-го уровня с Телосложением 15 будет здоровье 16. Боец - Среднего размера (с фактором размера 1). $15 \times 1 = 15$. Добавив +1 за уровень персонажа, получаем общее количество 16.

Пример 2: У кентавра Телосложение 15, Большой размер, и HD 4. Фактор размера для Большого существа – 2. Телосложение, умноженное на фактор размера - $15 \times 2 = 30$. Добавление его HD=4 приводит к полному уровню здоровья 34.

Пример 3: гномий плут имеет Телосложение 13, Маленький размер, и 4-й уровень. Фактор размера для Маленького существа – $1/2$. Произведение Телосложения на фактор размера – $13 \times 1/2 = 6,5$, округленное в меньшую сторону до 6. Добавление уровня гнома (4) даёт полное здоровье 10.

Здоровье в Игре: здоровье в игре работает точно так же как очки жизни. Если персонажу наносят повреждение, вычти его из его здоровья, а не его ОЖ. Если персонаж опускается до здоровья 0 или меньше, рассматривай его точно так, как будто его очки жизни уменьшились до 0 или меньшего количества. Заклинания и магические изделия, которые восстанавливают очки жизни, восстанавливают здоровье в той же самой манере.

Использование Этих Правил: Здоровье отражает физическую прочность существа и выносливость точнее, чем очки жизни. В то время как очки жизни – абстрактная мера умения, прочности и размера, здоровье – более узкое представление повреждения, которое может выдержать существо, прежде чем упадет без сознания или окажется при смерти. Таким образом, показатели здоровья у существ будут более низкими, чем очки жизни, хотя у низкоуровневых ИП и монстров с немногими HD они иногда будут даже больше, если у них высокое Телосложение.

Однако, в долгосрочной перспективе, показатель здоровья ИП растёт очень медленно. Показатель здоровья персонажа высокого уровня, возможно, будет только на 10 очков выше, чем у противника-новичка. Последствия важны в неприукрашенной игре темной фэнтези. Уровни опыта – не щит против смерти. У персонажа 10-ого уровня ненамного больше здоровья, чем у обычного крестьянина, что делает любой бой вызовом. Дюжина городских гвардейцев с арбалетами - такая же угроза, как неистовствующий дракон. Этот дополнительный раздел между персонажами игрока и сильными, опасными монстрами помогает провести в жизнь тон и чувство игр темной фэнтези, ясно показывая игрокам, что их персонажи не могут надеяться выдержать и биться против сильных монстров. Лучше всего, поскольку здоровье работает почти так же как очки жизни, опытные игроки могут немедленно увидеть изменения, которые эти новые правила создают для всей игры. Если они думают о здоровье в терминах очков жизни, они понимают, что даже единственный сильный удар дубины огра либо заклинание 2-ого или 3-ьего уровня может мгновенно убить ИП.

Монстры и Здоровье: главный фокус этих правил – на персонажах игрока. Некрупные и обладающие небольшими HD существа наиболее повреждены этим, в то время как в некоторых случаях показатели здоровья существ могут быть выше, чем очки жизни. Это исключение применяется прежде всего к Большим и Огромным существам, у которых немногочисленные Hit Dice или очень высокие показатели Телосложения. В большинстве случаев, ты можешь благополучно использовать для монстра очки жизни. Цель этой системы

состоит в том, чтобы сделать персонажей более уязвимыми, чем обычно, отнимая у них уверенность в безопасности, которую обеспечивают очки жизни, не делая их слишком легко побеждаемыми, или удаляя любые опции для создания выносливых ИП руками игроков.

Однако, иногда имеет смысл использовать отдельную систему и действовать в соответствии с ней для всех существ. Некоторые монстры могут достичь очень высоких ОЖ так, что это напрягает устойчивость/логичность в пределах игры. С другой стороны, Средние существа достигают много меньшего количества ОЖ. В некоторых случаях, потусторонние, странные и чудовищные существа должны использовать очки жизни, а не здоровье, чтобы отразить их сверхъестественную силу и живучесть. Следующий список дает Вам основную рекомендацию по тому, которые монстры должны использовать здоровье, а которые – очки жизни.

Здоровье: Аберрации, животные, драконы, гиганты, гуманоиды, чудовищные гуманоиды, паразиты.

Очки жизни: Конструкты, элементали, фей, магические бестии, слизевики, аутсайдеры, растения, нежить.

Вообще говоря, магические, странные и потусторонние существа должны использовать ОЖ, чтобы отразить их чудовищную природу. Кроме того, это деление предоставляет Вам другой инструмент, чтобы помочь провести в жизнь чувство ужаса и страха в игре тёмной фэнтези. Если Вы смотрели кино ужаса, Вы знаете, что **безжалостное/неослабевающее** (relentless) чудовищное существо, которое может противостоять множеству пуль и ужасающих ран, является классическим элементом жанра. Если персонажи видят, что их оружие и заклинания имеют небольшой эффект на сверхъестественных существ, ты можешь увеличить ужас, страх и напряженность в своих играх. Противостояние голему плоти с длинным мечом – действительное самоубийство, если ИП используют показатели здоровья, а у монстра полный запас очков жизни. Дыхание дракона может сжечь всю группу опытных авантюристов, а **огнешар**, даже выпущенный волшебником 5-го уровня, может нанести достаточно ущерба, чтобы уничтожить партию.

Уровни Ран и Штрафы Ран

Эти дополнительные правила позволяют Вам моделировать то, как повреждение и раны, которые получают персонажи, могут препятствовать их усилиям. Удар меча не только сдвигает персонажа ближе к смерти, он также причиняет боль, которая отвлекает, ломает концентрацию, и делает более трудным использование его способностей. Эти правила делают бой более смертельным, поскольку персонажи могут выдержать только одно или два ранения, прежде чем они станут слабее в бою. Эти штрафы служат абсолютным напоминанием игрокам, что бой – опасное дело. Они могут победить несколько противников, но, по мере того как их раны множатся, они теряют свою способность сражаться и защищаться.

В терминах дизайна игры эта прогрессия известна как спираль смерти. Чем больше ран получили персонажи, тем с большей вероятностью им будет нанесено ещё больше. В простых терминах, если персонаж начинает бой с АС 20, и его АС понижается каждый раз, когда ему наносят удар, он получает больше ударов и ран каждый раунд. К тому же, если бонус атаки персонажа понижается с каждой раной, у него уменьшается шанс попасть и поразить его противника. Причинение первой раны в битве становится более важным при этой системе. В дуэли "один на один", у более квалифицированного поединщика, более удачливого, или у того, кто может получить бонусы (такие как окружение) есть огромное преимущество. Те начальные преимущества не только дают ему лучший шанс ударить в цель, но и они налагают штрафы на его противника, по мере того как накапливается урон, причиняемый им.

Эта механика также делает поединки, где противники превосходят численностью персонажей, более трудными, чем обычно. В большинстве этих конфликтов ИП более квалифицированы, чем их враги. Однако, правил штрафа ран помогают аннулировать это преимущество. У толпы существ больше возможностей выбросить 20 и автоматически поразить персонажа, независимо от его АС. По мере того как эти удачливые удары

накапливаются, способность персонажей сражаться падает. Даже если монстрам нужно 18 или выше, чтобы поразить ИП, они могут промазать один или два удара в раунд, если у них есть 10 атак против персонажа. По мере развития боя, ИП неуклонно теряют свое преимущество над противниками и могут быстро потерпеть поражение.

Правила Игры: При системе штрафа ран персонажи переносят штрафы к различным действиям, по мере того как им наносят раны. Заклинатели должны сосредотачиваться, чтобы успешно сотворить заклинания, в то время как в воинов легче попасть, а они сами менее опасны, поскольку не могут уклоняться так же хорошо, как раньше, и не могут вложить столько же силы в свои атаки.

Отметьте, что эта система может быть применена и к здоровью и к очкам жизни, в зависимости от уровня опасности и неприукрашенности в Вашей кампании. Определенные указания, как использовать эти правила с системой здоровья предлагаются ниже.

Есть четыре различных уровня здоровья, перечисленные от наименее до наиболее травмированного: здоровый, пораненный, раненый (травмированный) и критический. Персонаж продвигается через эти состояния ранений, по мере того как он теряет здоровье. Каждое из этих четырех условий описано ниже. Отметьте, что модификаторы, указанные под каждым уровнем здоровья, не складываются. Например, персонаж в критическом состоянии не переносит вдобавок штрафы за то, что он ранен или поранен.

Здоровый: здоровый персонаж находится в прекрасном физическом состоянии. У него нет никаких значительных ран, возможно кроме нескольких порезов, ушибов и царапин. Здоровый персонаж не переносит особых бонусов или штрафов к проверкам. Персонаж остается в этом состоянии, пока он не потерял четверть его здоровья.

Пораненный: пораненному персонажу нанесли один или больше заметных порезов и ушибов. Он, возможно, потянул мышцы, растянул связки (или "вывихнул сустав"), получил порез, кровь из которого заливает глаза, или другое неопасное для жизни, но создающее помеху повреждение. Пораненный персонаж переносит -2 штраф к атакам, проверкам и спасброскам. Пораненный заклинатель должен делать проверки Концентрации с DC 10, чтобы сотворить заклинание. Если персонаж в любом случае должен осуществить проверку Концентрации, чтобы сотворить заклинание, используй DC 10 или обычный DC проверки (тот из них, который выше). Персонаж поражен, когда он потерял четверть его максимального здоровья, но еще не больше чем половину.

Раненый: травмированный персонаж страдает от ран, которые непосредственно препятствуют его способности действовать, таких как сломанная кость, вывихнутое колено, сотрясение и подобные раны. Травмированный персонаж переносит -2 штраф к атакам, проверкам и спасброскам. Кроме того, он переносит -2 штраф к Силе и Ловкости. Травмированный заклинатель должен делать проверки Концентрации с DC 15, чтобы сотворить заклинание. Если персонаж в любом случае должен осуществить проверку Концентрации, чтобы сотворить заклинание, используй DC 15 или обычный DC проверки (тот из них, который выше). Персонажа считают травмированным, если он потерял половину его здоровья, но все еще сохраняет больше четверти.

Критический: персонаж в критическом состоянии страдает от серьезных ран. Он страдает от порванных связок, сломанных костей, разбитых суставов или других серьезных ран. Он может задержаться на краю смерти. Травмированный персонаж переносит -2 штраф к атакам, проверкам и спасброскам. Кроме того, он переносит -4 штраф к Силе и Ловкости. Каждую минуту существует 10%-ый шанс, что он потеряет дополнительное очко здоровья до полного их снижения ниже нуля. Как только персонаж перестаёт быть в критическом состоянии или получает исцеление какого-нибудь вида, он больше не теряет очки жизни в этой манере. Заклинатель в критическом состоянии должен делать проверки Концентрации с DC DC 20, чтобы сотворить заклинание. Если персонаж в любом случае должен осуществить проверку Концентрации, чтобы сотворить заклинание, используй DC 20 или обычный DC проверки (тот из них, который выше). Персонаж находится в критическом состоянии,

пока у него остаётся четверть 25 % или меньше от его максимального запаса очков здоровья.

Персонаж переносит штрафы за данный уровень здоровья, получив достаточно повреждения, чтобы понизить его к тому уровню. Например, в свой ход боец-огр атакует ИП два раза по 8 и затем на 5 очков повреждения. Если первые 8 очков понизили бы персонажа к более низкому уровню здоровья, применяй те новые штрафы прежде, чем оценить эффекты удара в 5 очков.

Отслеживание Уровней Здоровья: самый легкий способ отследить уровни здоровья персонажа состоит в том, чтобы разделить его здоровье или очки жизни на четыре группы и разместить их в четыре отдельных ряда. Раздели очки здоровья персонажа на 4. У персонажа будет столько очков в каждом из этих четырех состояний: здоровое, пораненное, раненое и критическое. Если после деления на четыре имеется остаток, помещай дополнительное очко сначала в категорию здорового, затем в пораненного и потом раненого состояния, пока не израсходуешь весь остаток. Например, если у тебя остаётся одно очко, отнеси его к здоровому состоянию. Если остаток – три, помести одно очко в здоровую, одно в пораненную и одно в раненую категорию.

Чтобы отследить уровень здоровья персонажа, вычитай повреждение, которое он переносит, сначала из категории здорового состояния. Когда те очки исчерпаны, отнимай очки из пораненного состояния, и так далее. Как только персонаж потерял любое очко из определённого уровня ран, он переносит его отрицательные эффекты. Исцеление работает в противоположной манере. ИП, кто получает исцеление, восстанавливает очки жизни в самой низкой категории здоровья, в которой он потерял очки жизни. Когда тот ряд полностью излечен, применяй любое дополнительное повреждение к следующему самому высокому.

Для простоты ссылки игроки могут указать различные штрафы за каждое из состояний на своих листах персонажа.

Пример: у бойца-полуорка Детрека (Dethrek) 27 очков жизни. Чтобы выяснить, сколько очков жизни он имеет в каждой категории здоровья, раздели его очки жизни на 4. Результат 6 с остатком 3. Согласно правилам выше, Детрек распределяет по одному очку жизни в его здоровое, пораненное и раненое состояния. У него, таким образом, 7 очков жизни в его здоровом состоянии, 7 в пораненном, 7 в раненом, и 6 в критическом уровне.

Во время приключения Детрек попадает под обстрел от толпы гоблинских лучников. Стрельба наносит 5 очков повреждения, уменьшая очки жизни его здорового уровня до 2. Пока, он не переносит штрафов. Он тогда снова поражен, получив 2 очка повреждения. У него больше нет очков жизни в его здоровом состоянии. Однако, так как он не потерял очков от его пораненного уровня, он еще не переносит штрафов повреждения. Позже, он получает другое повреждение в 11 очков. Это полностью устраняет очки жизни, которые он имеет в своем пораненном уровне и уменьшает его раненый уровень на 4. Таким образом, он переносит штрафы, указанные для раненого уровня, поскольку он потерял очки жизни из этой категории.

Если Детрек получит 4 очка исцеления, он восстановит повреждение, которое он потерял из раненой категории своих очков жизни. Он больше не переносит штрафов для раненого состояния, так как его общее количество очков жизни в той категории вернулось к полному, но переносит штрафы за пораненный уровень. Как ты можешь видеть, один удар меча может ослабить Детрека до пораненного состояния и оставить его со штрафами.

Используя Здоровье: Так как здоровье в значительной степени работает как очки жизни, за исключением того, что вычисляется по-другому, ты можешь легко использовать эти правила с той дополнительной системой. Раздели здоровье персонажа на различные уровни ран, и оцени штрафы, как описано выше. Объединение этих двух систем делает игру вдвойне смертельной, поскольку персонажи умирают быстрее из-за серьезных ран, но те, кому удастся выжить, находятся в трудном положении, чтобы продолжать биться. С другой стороны, если ты хочешь управлять смертельной, неприукрашенной игрой темной фэнтези, комбинирование обоих этих правил может произвести точно то чувство, которого ты хочешь.

Даже противостоя городской страже или культистам, персонажи оказываются перед очень реальным шансом поражения.

Использование Уровней Здоровья с Монстрами: Некоторые монстры слишком выносливы, сверхъестественны или странны, чтобы пострадать от штрафов из-за ран. Например, зомби бьются, несмотря на удары меча и не обращают внимания на полученные раны. Следующие типы существ не переносят штрафы от уровней здоровья: конструкты, элементали, слизевики, растения и нежить. Кроме того, существа, которые неуязвимы к критическим ударам, не переносят эти штрафы. Идея этой системы - то, что раны могут разрезать сухожилия, раздробить суставы и сломать кости. Существа, которые испытывают недостаток в мирской анатомии, неуязвимы к таким атакам, так как у них просто нет органов, костей и других структур, которым можно нанести такие раны.

Уровни Здоровья и Могуущественные Персонажи: Если Вы используете стандартные классы, представленные в основных правилах и приводите персонажей к высоким уровням, штрафы, причиненные различными уровнями здоровья, могут казаться слишком низкими, чтобы иметь любой эффект на действия персонажей. Если партия бьется с монстрами с CR, равными или выше их среднего уровня, у штрафов должно быть ощутимое воздействие на их способности попадать в цели в битве, сопротивляться заклинаниям и эффектам, и так далее. DC и AC, которые они должны побить, достаточно высоки, так что даже штраф -2 может иметь значение.

Однако, против больших количеств более слабых противников партия может даже не заметить эти помехи. Как дополнительное правило, ты можешь упростить правила уровня здоровья и сделать их более применимыми ко всем типам столкновений, и лёгких и трудных, внося некоторые изменения в то, как они работают. Пройгнорируй штрафы, перечисленные для каждого состояния здоровья. Вместо этого персонаж переносит -1 штраф ран к атакам, проверкам и спасброскам за каждые 10 очков жизни, которые он теряет. По мере того как персонаж возвращает очки жизни, его штраф от ран уменьшается.

Например, у варвара-полуорка Тургета (Thurget) 120 очков жизни. В течение приключения его очки жизни падают до 78, потеряно 42 очка. Эти раны приводят к штрафу ран к атакам, проверкам и спасброскам, равному -4. Позже, клерик партии излечивает ему 28 очков повреждения. У Тургет теперь 106 очков жизни, потеряно 14. Он теперь переносит -1 штраф ран. Если дополнительное исцеление доведёт его до 111 очков жизни, он больше не будет переносить штраф, так как полная сумма его потерянных очков жизни не превышает 10.

Эти дополнительные правила могут казаться удобными и уравновешенными на первый взгляд, но есть некоторые важные проблемы, которые ты должен рассмотреть, используя их. По мере того как штрафы повышаются, персонажи быстро слабеют до состояния, в котором они не могут эффективно победить противников с CR, приближённым к их среднему уровню. Кроме того, персонажи с высокими уровнями очков жизни, такие как варвары и бойцы, могут быстро стать неспособными поразить их противников в рукопашной. Так как эти персонажи с наибольшей вероятностью переносят атаки монстров, которые могут причинить много повреждения всего несколькими ударами, партия регулярно может быть вынуждена отступить из боя после нескольких раундов. Норма смерти персонажа остается той же самой, так как ИП все еще могут сбежать из битвы, но партия может вместо этого убежать после того, как главный боец группы получит 30 или 40 очков повреждения.

В общем говоря, лучше использовать этот вариант правил с дополнительными правилами здоровья, данными ранее в этой главе или в кампаниях, где персонажей достигнут максимум 10-го уровня. Как только партия достигает более высоких уровней, эти правила могут замедлить игру и сделать ее менее приятной для всех. Чем больше очков жизни имеет персонаж, тем больший штраф ран он может выдержать – **условие, которое может разрушить способности ИПов до грани их недействительности, все еще оставляя их с большим количеством оставшихся очков жизни** (...a condition that can erode the PCs' abilities to the point of rendering them inept while still leaving them with plenty of hit points left over).

СТРАХ, УЖАС, И БЕЗУМИЕ

В RPG'ах ужаса безумие долго было традиционным путем к гибели для персонажей игрока. Потусторонние существа изгибают и разрушают структуру реальности, подвергая встреченных приключенцев деформирующим разум событиям и видениям, которые превращают их в бормочущих безумцев. Ужасающие события, такие как кровавая смерть напарника-приключенца или ужасная сцена убийства (*или* «сцена ужасного убийства»), стирают решимость персонажа и подталкивают его к эмоциональному и умственному расстройству. Другими словами, демонам, дьяволам и другим ужасающим монстрам проще разрушить рассудок персонажа, чем разорвать его когтями и клыками.

Правила рассудка и безумия помогают напоминать игрокам, что оружие и заклинания их персонажей только ограниченно полезны против ужасных существ. Зачарованный клинок не может сделать ничего, чтобы отразить страх, и даже самые могущественные заклинания бесполезны для мага, чей разум разбит безумием. Эти правила сдвигают фокус игры дальше от физического боя и придают большее значение осторожности, страху и чуждой природе монстров и существ. Персонажи все еще могут использовать свое оружие и способности, чтобы победить мирские угрозы, такие как культисты, злые волшебники и другие злые гуманоиды, но наибольшие силы – темные монстры, которые стремятся сокрушить мир – становятся совершенно отличным видом угрозы. Даже если персонажам удастся накопить оружие, броню, заклинания и артефакты, чтобы физически победить этих существ, они все еще стоят перед угрозой поражения, если им недостаёт присутствия духа и эмоциональной силы, чтобы противостоять им.

Эта секция представляет три различных системы применения эффектов эмоционального принуждения, страха и безумия. Каждая из систем разработана, чтобы работать независимо от другой, позволяя выбрать ту, которая лучше соответствует Вашей кампании. Однако, они также способны действовать вместе, если ты хочешь использовать этот выбор.

Ужас и Страх

Правила Ужаса представляют ряд Классов Трудности Спасброска Воли, который персонажи должны сделать, чтобы сохранить своё мужество перед лицом ужасающих существ. У каждого существа есть "рейтинг страха" (FR), основанный на его типе, размере и произвольной оценке, выбранной DM, чтобы отразить его внешний вид, природу и репутацию. Столкнувшись с существом, персонажи должны выполнить Спасброски Воли с DC, равным FR монстра. Персонажи, которые преуспевают в этом спасброске, сохраняют своё мужество и способны сражаться. Персонажи, которые провалили его на небольшую величину, расстраиваются и переносят штрафы к своим действиям, а те, кто очень значительно провалили спасбросок, могут пуститься в бегство, застыть в ужасе или иным образом предпринимать случайные действия.

Механика: Когда персонаж оказывается на расстоянии 100 футов от существа, у которого есть рейтинг страха (FR), он должен сделать Спасбросок Воли с DC, равным FR существа. Персонаж должен выполнить этот спасбросок, только если он может видеть или иным образом чувствовать существо. Кроме того, если персонаж использует заклинания или магическое изделие, чтобы наблюдать существо с той же самой ясностью, как будто то находится в пределах 100 футов от него, он также должен сделать спасбросок. Например, волшебник, который использует *магическое наблюдение*, чтобы рассмотреть монстра, стоящего за дверью, должен сделать спасбросок, поскольку существо видимо ему, как будто оно было на расстоянии до 100 футов.

Если Спасбросок Воли успешен, персонаж не переносит вредных воздействий. Если провален – персонаж переносит штрафы, основанные на различии между его полным результатом спасброска и FR существа. Эффекты неудавшегося спасброска сохраняются в течение *10 минус модификатор Мудрости персонажа* раундов, с минимумом в 5 раундов

Спасбросок страха (fear save) считается как воздействующий на разум, основанный на страхе эффект. Существа, неуязвимые к затрагивающим разум способностям, не должны выполнять эти спасброски, а те, кто получил бонус против страха, могут применять его к спасброскам против FR.

Персонажу требуется сделать спасбросок только раз для конкретного типа существа за столкновение. Например, если партия сталкивается с пятью демоническими троллями, FR которых равен 14, они должны выполнить спасбросок только один, а не пять раз. Если они столкнутся с пятью демоническими троллями и тремя гноллями-полуизвергами, то они должны сделать один спасбросок для троллей и один для гноллей. Применяй наименее благоприятный результат спасброска к каждому персонажу. Например, если персонаж видит одно существо с FR 10 и другое с FR 13, он должен выполнить спасбросок против обоих. Если один делает его потрясенным, а другой паникующим, он страдает от паники.

Если персонаж, который страдает от эффектов неудавшегося спасброска, сталкивается с новыми существами, обладающими FR, он должен выполнить новые спасброски. Если он проваливает любой из этих спасбросков и переносит худший результат, чем его текущее состояние, он получает то новое состояние. Когда персонаж в этом случае становится более испуганным, продолжительность эффекта страха сбрасывается. Он подвержен своему новому состоянию в течение *10 минус его модификатор Мудрости* раундов, с минимумом в 5 раундов.

Отметь, что худший результат определяется как тот, который происходит с большей неудачей по сравнению с другим результатом. Например, испуганный – худший результат, чем потрясенный.

Если случается ситуация, в которой персонаж автоматически проваливает свой спасбросок против FR существа, такой как проклятие или другой магический эффект, который заставляет спасброски терпеть неудачу, рассматривай бросок персонажа как 1. Если модификатор спасброска Воли персонажа поднял бы полный результат выше FR существа, рассматривай персонажа, как потрясенного. Это правило также применяется, когда игрок выбрасывает "естественный 1", результат, который обычно считается как автоматически проваленный спасбросок

Существ, у которых есть рейтинг страха, намного тяжелее испугать, чем смертных людей. Они приучены к ужасающему виду и легко не теряют свою силу духа. Существо с показателем FR добавляет его к любым Спасброскам Воли, которые должно сделать, чтобы сопротивляться страху. Если FR существа выше, чем у его противника, оно не обязано делать спасбросок, чтобы сопротивляться страху.

Спасбросок Воли провален на	Результат
1-5	Потрясенный (Shaken) : потрясенный персонаж переносит штраф -2 к броскам атаки, спасброскам, проверкам умений и проверкам способностей.
6-10	Испуганный (Frightened) : испуганный персонаж убегает от источника его страха так быстро, как он может. Будучи неспособным сбежать, он может сражаться. Испуганный персонаж переносит штраф -2 ко всем броскам атаки, спасброскам, проверкам умений и проверкам способностей. Испуганный персонаж может использовать специальные способности, включая заклинания, чтобы сбежать.
11-15	Паникующий (Panicked) : паникующий персонаж должен выронить всё, что он держит, и сбежать на большой скорости от источника его страха, так же как от любых других опасностей, с которыми он сталкивается, в случайном направлении. Он не может предпринять никаких других действий. Кроме того, персонаж переносит штраф -2 ко всем спасброскам, проверкам умений и проверкам способностей. Будучи загнан в угол, паникующий персонаж сжимается (<i>cower</i>) и не нападает, как правило, используя полное действие защиты в бою. Паникующий персонаж может

	использовать специальные способности, включая заклинания, чтобы сбежать.
16-20	Съежившийся (Cowering) : персонаж заморожен страхом и не может предпринимать действия. Съежившийся персонаж переносит штраф -2 к Классу Брони и теряет свой бонус Ловкости к АС (если есть).
21+	Ошеломлённый (Overwhelmed) : персонаж так сильно поражен ужасом, что теряет свою власть над реальностью. Он действует наугад, словно под действием заклинания <i>замешательство</i> .

Bookkeeping Комментарий: Любые правила, которые требуют, чтобы ты определил различие между результатом спасброска и DC, могут оказаться тяжелыми - выполнение математических действий во время сессии может замедлить игру. Прежде, чем управлять приключением, ты можешь определить различные DC для каждого уровня страха. В основном, ты делаешь расчёт один раз, чтобы закончить всю работу перед столкновением. Когда персонаж делает спасбросок, найди самый низкий DC, с которым он не в состоянии сравниться или побить, чтобы определить эффект страха, который он переносит. Математика достаточно проста, так что нужно совсем немного времени, чтобы понять ее, прежде чем столкновение начнется.

Состояние страха	DC
Потрясённый	FR
Паникующий	FR + 5
Испуганный	FR + 10
Съежившийся	FR + 15
Ошеломлённый	FR + 20

Дополнительное Правило: ИММУНИТЕТ К СТРАХУ

В отличие от нормальных спасбросков, спасбросок Воли против FR существа не терпит автоматически неудачу при выбрасывании 1. В этом случае, добавь модификатор Will save персонажа, как обычно и проверь, чтобы видеть, успешен ли спасбросок. Некоторые персонажи обладают ментальной прочностью и стойкостью, нужной чтобы осадить некоторые существа. Это правило работает лучше всего на темный

Дополнительное Правило: ОБЪЕДИНЕНИЕ РЕЙТИНГОВ СТРАХА

Как дополнительное правило, ты можешь скомбинировать многократные рейтинга страха, чтобы представить эффект от вида многочисленных ужасающих монстров. Рассматривай FR существ, как их рейтинги вызова (CR) и скомбинируй их, как будто вычисляешь уровень столкновения. Результат - объединенный рейтинг страха группы. Это дополнительное правило имеет два эффекта на игру. Вместо того, чтобы делать несколько спасбросков, персонажи делают только один. Это изменение уменьшает эффект неудачи (bad luck) на ИП. Чем больше спасбросков должны сделать персонажи, тем больше шанс, что им не повезёт и спасбросок провалится. С другой стороны, DC для этого спасброска становится выше, увеличивая вероятность, что ИП с плохими спасбросками Воли могут убежать или сжаться в ужасе. Вообще, использование этого дополнительного правила помогает персонажам с хорошими спасбросками воли. Они должны сделать меньше спасбросков, уменьшая шанс плохого броска, и DC спасбросков не поднимаются настолько высоко, чтобы затмить их бонусы спасброска.

Вычисление Рейтинга страха: рейтинг страха представляет внешность существа, его размер и его репутацию. Внешний вид имеет очевидный эффект на то, как персонажи могут реагировать на монстра. Тварь, покрытая слизистыми щупальцами и закутанная в плащ из стонущих человеческих лиц, намного более страшна, чем внешне нормальный дварф. Аналогично, существо, которое возвышается над ИП, по природе имеет более страшный,

более запугивающий вид. Наконец, репутация оказывает главное влияние на то, как авантюристы расценивают бестию. Из примера в этом параграфе, щупальцастая бестия в ужасном плаще может быть известной как меньшее демоническое существо. Хотя у него ужасающий вид, несколько ударов меча могут отправить его обратно в породивший его ад. С другой стороны, тот невинный дварф может соответствовать описанию Брагги Камнерукого (Braggi Stonehands), известного убийцы, который выпил могущественное зелье, давшее ему невосприимчивость к смертному оружию. Помня ту информацию, персонажи, намного более вероятно, потеряют свою силу духа при виде дварфа, чем в присутствии демона

Рейтинг страха существа определяется по следующей формуле:

$$FR = \text{половина рейтинга вызова} + \text{модификатор размера} + \text{внешний вид} + \text{репутация}$$

Рейтинг вызова (CR): Эта мера служит главным основанием того, насколько страшным должно быть существо. Более "крутые" (tougher) существа внушают больший страх, поскольку они обычно сильнее, чем другие твари, у них более широкий диапазон магических сил и внушающая страх репутация. Используй рейтинг вызова существа, указанный в его описании, разделенный пополам. Если деление понизит CR существа ниже 1, считай его как 0. Как обычно, любые доли округляются в меньшую сторону.

Модификатор размера: Более крупные существа по сути своей более страшны, чем меньшие. В то время как это правило не всегда истинно (ядовитый паук намного страшнее, чем корова), это служит надежным эмпирическим правилом. Используй сравнительную таблицу размера, чтобы определить, как размер существа затрагивает его рейтинг страха.

Размер	Модификатор Рейтинга страха
Мелкий [Fine]	0
Миниатюрный [Diminutive]	0
Крошечный [Tiny]	0
Маленький [Small]	0
Средний [Medium]	0
Большой [Large]	2
Огромный [Huge]	4
Гигантский [Gargantuan]	8
Колоссальный [Colossal]	16

Внешний вид: внешность существа имеет большое значение на определение того, как другие реагируют на него. Чем более странно и чуждо существо выглядит, тем с большей вероятностью оно потрясёт персонажей. К тому же, существа с чудовищным, ужасающим обликом, очевидно, вселяют страх в сердца смертных. Модификатор вида существа основан на его типе или произвольной оценке, отобранной Мастером игры, чтобы отразить внешность существа. Если ты хочешь быстро произвести рейтинг страха монстра, используй модификаторы, данные для типов и подтипов существ. Добавь модификатор и для типа существа и для любых подтипов, которые оно может иметь.

В ином случае, используй данные указания, чтобы выбрать соответствующую оценку. Не используй обе величины, так как это может сделать рейтинг страха существа слишком высоким.

Тип существа	Модификатор FR
Растение	0
Животное	0
Гуманоид	0

Подтип существа	Модификатор FR
Добро	0
Закон	0
Воздух	0

Чудовищный Гуманоид	2		Вода	0
Великан	2		Земля	0
Конструкт	2		Вода	0
Элементаль	2		Гоблиноид	1
Паразиты	2		Рептилия	1
Магическая Бестия	3		Изменчивый	1
Слизевик	3		Холод	1
Дракон	4		Огонь	2
Феи	4		Хаос	2
Аберрация	5		Зло	3
Аутсайдер	6		Бестелесный	4
Нежить	6			

Вместо того, чтобы использовать тип и подтип существа, ты можешь определить его модификатор FR, основываясь на твоём суждении о его внешности. Используй таблицу внешнего вида, чтобы определить полный модификатор, который представляет более пригодное для существа. Используй этот метод для существ, которые идут вразрез с общими категориями типов и подтипов, или используй его, чтобы назначить показатели для особенно ужасных и пугающих монстров.

Модификатор внешнего вида	Описание
0-5	Существо с умеренно пугающим или тревожащим видом, такое как скелет, вампир или ядовитый паук. Эти существа имеют естественное происхождение, созданы меньшими магическими заклинаниями, или близко напоминают нормальных существ, за исключением нескольких деталей.
5-10	Существа с тревожащим видом и потусторонним или магическим происхождением попадают в эту категорию. Эти существа не напоминают естественных существ или имеют чуждые формы тела. Импы, квазиты, зомби и призраки относятся к этой категории.
11-15	Могущественные аутсайдеры, существа с отталкивающим видом, и монстры с кровожадным, чудовищным, ужасающим видом, попадают в эту категорию. Это включает больших демонов, сильную нежить и подобных тварей.
16+	Нечестивые чудовища, само существование которых бросает вызов фундаментальной природе космоса. Эти существа могут разрушить присутствие духа наблюдателя, деформируя и крутя разум простым своим присутствием. Существам из-за грани реальности или от действительно чуждых сфер доступны эти модификаторы.

Репутация: Этот модификатор - своего рода **X factor**, позволяющий тебе учитывать существ, которые не вписываются в категории, данные выше. Например, вампир не выглядит пугающим, но все знают, что это - опасное существо. Модификатор репутации к FR базируется исключительно на твоём суждении.

Ты можешь использовать это, чтобы объяснить местный фольклор, культурные предубеждения и недавние события в области. Например, на земле, где мумии совершенно неизвестны, такие существа не могут первоначально вызывать много страха. Ты можешь позже поднять их FR, по мере обнаружения их ужасающей силы и распространения магических болезней. Используй таблицу ниже как указания для присвоения модификаторов репутации рейтингам страха.

Модификатор репутации	Описание
Меньше 0	Истории о существах описывают их как слабых, легко побеждаемых, или содержат некоторый обычный, эффективный метод победы над ними.

0	Репутация существа не слишком пугающая. Оно известно как злобный монстр, но внушает страх не больше и не меньше, чем существа подобного размера и CR.
1-5	Истории, слухи и легенды обычно рисуют существо как злобное, смертоносное и труднопреодолимое.
6-10	Существо, по слухам, обычно мучает жертв прежде, чем убить их, причиняет судьбу, худшую, чем даже смерть, такую как пленение душ его противников или пожирание их живьём. В ином случае, оно, насколько известно, использует внушающую страх тактику или придерживается ужасных методов. Это также относится к существам, которые могут убить противника единственным использованием специальной атаки, такой как окаменяющее дыхание.
11-15	Эта оценка лучше всего применима к особенно внушающим страх особям, заслужившим ужасную репутацию, таким как определенные драконы, могущественные вампиры, и подобные жуткие существа (creatures of dreaded stature).
16+	Существа с этим модификатором настолько ужасающи, что никто не смеет громко произнести их имена из опасения, что они не услышат и не ответят на зов. Могущественные сущности, фигурирующие в важных мифах и легендах, попадают в эту категорию.

НИПы и Рейтинги Страх: когда впервые изучаешь эти правила, может показаться, что рейтинги страха полезны только для монстров, существ нежити, и других сверхъестественных угроз, но ты также можешь использовать их с внушающими страх волшебниками, пугающими некромантами, и другими смертными, получившими широко распространенную репутацию.

Простого имени могущественного колдуна-короля, который командует легионами воинов-скелетов, может быть достаточно, чтобы напряженная тишина повисла в таверне. Правила также дают тебе удобный инструмент, чтобы разграничить обычных монстров и отмеченных особей, могущественных тварей и легендарных существ, которые играют главную роль в фоне твоей кампании. Главный кандидат на рейтинг страха может быть темным повелителем, покорившим большую часть земли, который, по слухам, не был повержен, а вместо этого дремлет и ждет, чтобы возвратиться и забрать обратно свои завоевания.

Присвоение Рейтингов Страх: Как показывает опыт, любое существо, которое выглядит в большой степени неестественным, должно получить рейтинг страха. Если существо близко напоминает животное реального мира, его внешность, вероятно, не настолько странна, чтобы гарантировать рейтинг страха. Используй сводку FR для существ из базовых правил как руководство. Отметить, что величины, данные для этих монстров, ни в коем случае не являются каноническими. Ты можешь изменить их, основываясь на внешнем виде и репутации, в зависимости от фона твоей кампании, роли монстра в твоей игре, и любых изменений, которые ты сделал во внешности и истории существа.

События, не связанные с существами, и Рейтинги Страх: В то время как ужасающие монстры - наиболее распространенная причина сбросов против рейтинга страха, персонажи могут также столкнуться с ужасными сценами и странными событиями, которые вызывают их. Например, персонажи могли бы наткнуться на остатки жертвенного алтаря культа. Забрызганный кровью монумент, с ошмётками кожи, фрагментами костей, и другими мрачными напоминаниями о его назначении, может вызвать временный шок у персонажей. Ты можешь использовать эти проверки, чтобы моделировать ужасающее окружение и ужасные события, которые могут случиться с персонажами, независимо от существ, против которых они бьются.

Таблица мест и событий дает тебе основания для присвоения FR множеству событий и мест, с которыми ИП могут столкнуться в ходе своих приключений. Вообще говоря, чем более активное или непосредственное событие – тем выше будет FR. Другими словами,

свидетельство события по мере того как оно разворачивается, имеет более высокий FR, нежели обнаружение его последствия. Кроме того, любые личные связи с событиями увеличивают FR.

Вид компаньона или друга, превращенного в бормочущую, бескостную глыбу плоти – более сильный удар, чем та же самая вещь, происходящая с полным незнакомцем. Оба события травмирующее, но первое оказывает большее, более прямое эмоциональное влияние.

Рейтинги страха мест и событий

Место/Событие	FR
Умеренно тревожащая сцена, такой как нечестивый алтарь, покрытый запекшейся кровью	10
Последствие кровавой смерти или ранения, такое как ужасно искалеченный труп	15
Кровавая смерть, прямо когда она происходит, такая как человек, съедаемый заживо монстром	20
Ужасный случай, который случается с другом или союзником, такой как компаньон, выпотрошенный страшным демоном	25
Апокалиптическое видение, такое как кровавая смерть сотен	30

Общие сведения об Рейтингах Страх: Так как рейтинг страха - по существу DC спасброска Воли, хорошая идея – проверить состав партии и бонусы спасброска Воли персонажей, применяя монстров. Единственное существо с всеподавляющим FR может победить партию, если ИП становятся беспомощными просто от его внешнего вида.

Чтобы помочь в отборе монстров и присвоении FR на различных уровнях персонажа, нижеследующая таблица суммирует средние спасброски Воли для уровня 1–20 и дает предложенные величины для низких, средних и высоких FR. Низкий уровень FR представляет существо, которое только с вероятностью в 50 % может оказать какой-либо эффект на любого из ИП. У умеренного FR хороший шанс воздействия на ИП со слабой волей и приблизительно 50%-й шанс порождения страха в ИП с хорошими спасбросками воли. Высокий уровень FR почти всегда имеет эффект на ИП с плохим спасброском Воли и шанс в 75 % или больше – воздействовать на ИП с хорошим спасброском Воли.

Как напоминание: у любого класса, чей модификатор спасброска Воли равен +0 на 1-ом уровне – плохой спасбросок Воли, а у того, чей начинается с бонуса +2 – хороший.

Величины, перечисленные в таблице, должны служить общим руководством для FR на различных уровнях. Как показывает опыт, используйте низкие FR для обычных столкновений, таких как разбойники, культисты и меньшие демоны и монстры. Средние FR - подходящий вариант для промежуточных столкновений и выносливых существ, которые приводят к важным злодеям и существам, формирующим основание кампании или приключения. Те кульминационные столкновения должны использовать высокие FR, так как они делают важные столкновения соответственно трудными и предоставляют им чувство ужаса, поскольку большинство персонажей переносит эффекты проваленных спасбросков против FR.

Общие указания Рейтинга страха

Уровень	Хороший спасбросок Воли	Плохой спасбросок Воли	Низкий FR	Средний FR	Высокий FR
1	+2	+0	10	12	17
2	+3	+0	10	13	18
3	+3	+1	11	13	18
4	+4	+1	11	14	19
5	+4	+1	11	14	19
6	+5	+2	12	15	20
7	+5	+2	12	15	20

8	+6	+2	12	16	21
9	+6	+3	13	16	21
10	+7	+3	13	17	22
11	+7	+3	13	17	22
12	+8	+4	14	18	23
13	+8	+4	14	18	23
14	+9	+4	14	19	24
15	+9	+5	15	19	24
16	+10	+5	15	20	25
17	+10	+5	15	20	25
18	+11	+6	16	21	26
19	+11	+6	16	21	26
20	+12	+6	16	22	27

Типовые Рейтинги страха: Приложение 1 дает полный список типовых FR для многих существ из основных правил. Используй типовые оценки как основания для назначения модификаторов репутации и внешнего вида существам твоего собственного изобретения или взятым из неосновных источников монстров. Типовой список также исключает существ, у которых обычно не должно быть FR, таких как обычные, неволшебные звери и монстры, напоминающие нормальных животных.

Очки Безумия: Долгосрочное помешательство

По мере того как люди и другие мирские существа сталкиваются со сверхъестественным, их разумы медленно разрушаются от регулярного напряжения. Чуждые монстры, существа из других измерений, богохульные тома, и ужасающие места постоянно увеличивают бремя в умах тех, кто видит их. Одно из фирменных свойств игр темной фэнтези – чувство нарастающего, неизбежного страха. Успехи партии намного более захватывающи и полезны, поскольку они происходят перед лицом неизбежной гибели. Могущественный воин может быть невредим, его умение с мечом и луком столь же остро как всегда, но по мере того как его разум распадается, он медленно становится неспособным участвовать в приключении. Краем глаза он видит мельтешащие зловещие тени. Перед лицом потусторонних ужасов он сжимается в плачущую дрожащую грудку. Угроза безумия, возможно, значит больше, чем перспектива смерти в щупальцах, клыках и когтях демона или неистовствующего монстра

Эти правила используют некоторые из элементов, представленных в системе рейтинга страха, данной ранее в этой главе. Эти две системы дополняют друг друга, но ты можешь решить – или использовать одну из них или обе одновременно. Хотя они многое заимствуют друг у друга, они по существу не связаны. Система рейтинга страха регулирует психическое состояние персонажа в специфическом столкновении. Когда партия встречает ужасающего демона или порочного дьявола, некоторые из ее участников могут утратить спокойствие в течение краткого периода. При определенных условиях, это может быть достаточно долгим, чтобы демон набросился на ИП и оторвал ему конечность за конечностью, но если ИП переживает столкновение, у неудавшегося спасброска против FR нет никаких долгосрочных последствий.

Система очков безумия изменяет эту ситуацию, вводя правила, которые отслеживают умственное здоровье персонажа в течение длительного периода времени. Имейте в виду, что эти правила разработаны для использования в игре. Они не предназначены для того, чтобы смоделировать наше новое понимание душевного здоровья, но вместо этого стремятся делать игры темной фэнтези более забавными и интересными, включив элемент, показанный в некоторых из самых популярных ролевых игр ужаса.

Система очков безумия представляет психический и эмоциональный ущерб, который несут персонажи, когда они проваливают Спасброски Воли, чтобы сопротивляться рейтингу

страха существа или события. Когда персонажи проваливают спасброски против FR, они получают очки безумия. По мере того как общее количество очков безумия персонажа увеличивается, он переносит штрафы к дальнейшим проверкам сопротивления страху и развивает признаки психической неустойчивости. Персонаж может начать битву с безрассудным чувством обречённости, принуждающим его рисковать жизнью из-за опрометчивой тактики. Волшебник может копаться в тайных областях магических знаний, теряя себя в абстрактных, бессмысленных теориях. В основном, в то время как показатель безумия персонажа повышается, игрок теряет контроль над ним. Обычно, игрок обладает полным контролем над своим персонажем. Безумие изменяет правила так что персонаж начинает принимать решения, основанные на странных, неподходящих или безумных критериях.

Показатель Безумия

Показатель безумия персонажа работает почти как показатель способности. Точно так же как Сила или Мудрость, он предоставляет модификатор к действиям, но в отличие от нормальных показателей способности он мешает персонажу по мере своего роста. Чем выше показатель безумия ИМ, тем ему труднее сопротивляться эффектам страха. Кроме того, он получает недостатки, которые препятствуют его действиям и заставляют его действовать способом, которым игрок, возможно, не желает.

Все персонажи начинают с показателя безумия 0. Это представляет средний уровень умственной стабильности. У большинства НИПов показатель – между 0 и 10. Как только показатель безумия персонажа увеличивается до 10 или выше, он начинает переносить штрафы к определенным спасброскам и может испытывать умственные затруднения. Большую часть времени, безумие персонажа повышается из-за столкновений с ужасающими существами. Показатель персонажа увеличивается, если он проваливает свои спасброски против рейтингов страха. В некоторых случаях, существа или места настолько ужасающи, что увеличивают показатель безумия персонажа, даже если его спасбросок преуспевает.

Модификатор Спасброска Страх: Всякий раз, когда персонаж должен сделать спасбросок против основанного на страхе эффекта, включая спасброски против FR существа или явления, он применяет к своей проверке штраф, равный одной десятой его текущего показателя безумия. Самый легкий способ помнить штраф состоит в том, чтобы просто использовать число десятков показателя безумия персонажа, как штраф. Например, у персонажа с показателем безумия 67 был бы штраф -6 к спасброскам против эффектов страха

Помешательство: По мере того как показатель безумия персонажа растёт, он медленно становится сумасшедшим. Когда показатель ИП достигает 100, он становится совершенно бессмысленным, впадая в недвижимое состояние или, возможно, неуклонно атакуя всё вокруг себя в психотическом гнев. До того момента ИП может обнаружить у себя странные особенности, которые медленно развиваются в распутившееся безумие. Таблица помешательств перечисляет число умственных затруднений, которые персонаж накапливает по мере роста его показателя безумия. На каждом уровне безумия таблица помешательств указывает общее количество причуд и расстройств, которые накопил персонаж. Причуды и расстройства работают примерно как негативные или невыгодные навыки. Они колеблются от незначительных до критических помех, которые сокрушают персонажа из-за распада его рассудка. Причуды, расстройства и безумие объяснены позже в этой секции. Эти несчастья могут быть назначены по выбору ДМ или случайным методом.

Показатель безумия	Помешательство
0-10	Нет
11-20	1 причуда
21-30	1 причуда, 1 расстройство
31-40	2 причуды, 1 расстройство

41-50	3 причуды, 1 расстройство
51-60	3 причуды, 2 расстройства
61-70	4 причуды, 2 расстройства
71-80	4 причуды, 3 расстройства
81-90	5 причуд, 3 расстройства
91-99	5 причуд, 4 расстройства
100	Безумие

Получение Очков Безумия

Персонажи получают очки безумия, когда проваливают свои спасброски Воли против существа или события с рейтингом страха (FR). FR объяснён ранее в этой главе. Используй правила, данные там, чтобы определить FR существа или события, вместе с комментариями о том, как персонажи делают спасброски против него. Ты можешь скомбинировать эти правила с эффектами для провала спасброска против FR, данными ранее в этой главе, или ты можешь использовать только одну или другую систему.

Когда персонаж выполняет спасбросок против FR существа, он получает очки безумия, основанные на том, преуспел ли спасбросок или провалился, и на FR, против которого он должен был быть выполнен. Существа с высокими FR причиняют больше очков безумия, чем монстры с более низкими. Некоторые существа настолько ужасающи, что даже персонажи, которые преуспели в спасброске Воли против них, все еще получают очки безумия.

Рейтинг страха	Очки Безумия при проваленном спасброске	Очки Безумия при успешном спасброске
1–5	1d2	0
6–10	1d3	0
11–15	1d4	0
16–20	1d6	1
21–25	1d8	1d3
26–30	2d6	1d4
31–35	2d8	1d6
36–40	3d6	1d8
40+	3d8	2d6

Утрата Очков Безумия

В то время как столкновение с ужасными существами может довести нервы персонажа до предела, победа над теми же самыми тварями может дать ему чувство спокойствия и облегчения. Когда персонаж побеждает монстра, обладающего рейтингом страха, он уменьшает свое текущее общее количество очков безумия на небольшую величину. Персонаж никогда не может потерять причуду или расстройство, уменьшив свои очки безумия. Как только душа ИП получила повреждение, шрамы на ней остаются навсегда. Однако, штраф, который персонаж переносит к спасброскам против эффектов страха, действительно понижается вместе с общим количеством очков безумия.

Персонаж может уменьшить свой показатель безумия победой над монстром, убив его, навсегда пленив его в магическом обереге, или иным способом нейтрализуя его силу. Заключительное решение о том, считается ли монстр побежденным, выносит DM. Независимо от того, сколько индивидуальных существ определенного типа побеждает ИП, он уменьшает свои очки безумия только раз за победу над ними. Например, FR [howler](#)’ов – 18. Бортред Смелый (Borthred the Bold) убивает шестерых из них во время эпической битвы. Он не получает сокращение очков безумия за победу над существами с FR 18 шесть раз. Он получает это только однажды для каждого различного побежденного типа существ, в этом случае только раз за убийство [howler](#)’ов. Если бы он победил трёх [howler](#)’ов (FR 18), зеленую ягу (FR 14), и железного голема (FR 14), то он утратил бы очки безумия за победу над противником с FR 18 и двумя существами с FR 14, поскольку он убил три отличных друг от

друга типа монстров. Так как персонажи делают Спасброски Воли только за группу монстров, разрешение терять очки безумия за каждого побежденного монстра позволило бы им легко держать показатель безумия в районе 0.

Рейтинг страха	Потерянные Очки безумия
1–5	0
6–10	1
11–15	1d2
16–20	1d3
21–25	1d4
26–30	1d6
31–35	1d8
36–40	2d6
40+	2d8

В дополнение к утрате очков безумия от убийства монстров персонажи могут также уменьшить их, достигая важных целей. Если партия спасает город от определенной гибели, мешает планам злого волшебника, или спасает жреца, намеченного в жертву дьявольским культом, их усилия помогают успокоить их разум и исправляют травму, которую они перенесли. Таблица компенсации очков безумия на предыдущей странице перечисляет диапазон потерь и примеры целей, которых ИП могут достигнуть, чтобы получить их.

ОСНОВАННАЯ НА ЦЕЛИ УТРАТА ОЧКОВ БЕЗУМИЯ

Действие	Утрата безумия
Спаси несколько жизней, помешать опасной местной интриге, победить незначительного злого заклинателя.	1-5
Партия предотвращает бедствие, которое могло уничтожить деревню.	6-10
Партия мешает монстру или событию, который уничтожил бы город или небольшой город.	11-15
Персонажи спасают город или навсегда побеждают сильное злое существо.	16-20

ПРИМЕЧАНИЕ ОТНОСИТЕЛЬНО МОДИФИКАТОРА

Причуды ([quirks](#)) и расстройства ([disorders](#)), описанные ниже, часто обращаются к непоименованным бонусам и штрафам. Обычно, модификатор описывается с ключевым словом, таким как «*нравственный*» или «*компетентность*». Бонусы или штрафы с одним тем же ключевым словом не складываются. Однако, штрафы и бонусы без ключевого слова всегда складываются друг с другом и с другими бонусами. Помните это, оценивая эффекты психических отклонений, которые персонаж получает, подвергаясь воздействию сверхъестественного.

Причуды

Причуда (выверт, заскок) - незначительная эксцентричная черта, которая отмечает первые шаги персонажа к безумию. DM может наложить причуды на персонажей, основываясь на событиях, связанных с их неудавшимися спасбросками против FR. В некоторых играх может быть уместно позволить игрокам выбирать их, чтобы дать им немного свободы в выборе помех, соответствующих их персонажам. Как альтернатива, игроки или DM могут пробросить случайно по таблице, представленной вместе с кратким обзором доступных причуд.

Определяющая черта причуды - то, что она применяется только при определенных обстоятельствах, или имеет постоянный эффект, не представляющий опасной для жизни

персонажа угрозы. Ты можешь стать экстравагантным расточителем, по мере того как твой разум распадается, и ты понимаешь, что в жизни нет никакого смысла. Хотя это отношение мешает экономить деньги на дорогие магические изделия, оно не представляет прямой угрозы твоему здоровью. Причуды, которые действительно подвергают штрафам твои действия, особенно действия в бою, применяются только к определенным существам или другим условиям.

Общее примечание относительно фобий: многие из причуд, данных здесь, являются фобиями (подавляющий страх) против определенных типов существ и препятствий. Ты можешь легко изменить фобии так, чтобы они относились к различным типам существ, чтобы добавить дополнительную разновидность к списку причуд. Например, можно использовать объяснение и информацию правил для боязни драконов и применить её к оборотням или другим существам. Когда описания фобии указывают таких существ, как драконы или аберрации, они обращаются к типам существа из основных правил. Например, штрафы от боязни драконов применяются против виверн (так как их тип существа - дракон) в дополнение к обычным типам драконов.

d%	Причуды	Quirk
1–4	Высокомерие	Arrogance
5–8	Кровожадность	Bloodseeker
9–12	Расточительность	Lavish
13–16	Скупость	Miser
17–20	Нервный Тик	Nervous tic
21–24	Панические Атаки	Panic attacks
25–28	Фобия: аберрации	Phobia: Aberrations
29–32	Фобия: конструкты	Phobia: Constructs
33–36	Фобия: темнота	Phobia: Darkness
37–40	Фобия: драконы	Phobia: Dragons
41–44	Фобия: элементали	Phobia: Elementals
45–48	Фобия: огонь	Phobia: Fire
49–52	Фобия: великаны	Phobia: Giants
53–56	Фобия: высота	Phobia: Heights
57–60	Фобия: волшебные звери	Phobia: Magical Beasts
61–64	Фобия: слизевики	Phobia: Oozes
65–68	Фобия: аутсайдеры	Phobia: Outsiders
69–72	Фобия: боль	Phobia: Pain
73–76	Фобия: нежить	Phobia: Undead
77–80	Фобия: насекомые	Phobia: Vermin
81–84	Фобия: вода	Phobia: Water
85–88	Безрассудство	Recklessness
89–92	Самоненависть (отвращение к себе)	Self-loathing
93–96	Заикание	Stutter
97–100	Неуверенность	Tentative

Высокомерие: Хотя ужасы мира сильны, ты пережил опыт столкновения с ними. Ты переполнен не только верой в свои собственные способности, но и высмеиванием талантов других. Ты плохо работаешь со своими союзниками и имеешь не соответствующее реальности мнение о своей способности работать самостоятельно.

Правила Игры: ты не можешь принять участие в групповых проверках умений, ни осуществляя проверку, чтобы предоставить бонус другому, ни принимая бонусы от других. Ты не можешь использовать боевое действие *помощь другому*, и другие не могут использовать его, чтобы помочь тебе. Ты переносишь -4 штраф ко всем проверкам Дипломатии, поскольку твоё высокомерие создаёт плохое впечатление у окружающих.

Кровожадность: Как только твой гнев пробуждён, тебе становится трудно сдерживать его. Когда противник атакует тебя, ты наносишь ему ответный удар, не принимая во внимание свою собственную безопасность. Ты яростно рубишь своим оружием, **наплевав на свою защиту** (leaving your guard exposed), поскольку ты сосредотачиваешься исключительно на атаке.

Правила Игры: Если ты получаешь какое-либо повреждение от рукопашной атаки, ты переносишь -2 штраф к АС в следующем раунде, поскольку ты атакуешь своих противников, будучи наполнен злобной несдержанностью. Твой гнев сокрушает тебя, поскольку ты яростно нападаешь, оставляя свой щит болтающимся сбоку или совсем не стараясь избежать ударов.

Расточительность: Жизнь коротка, тягостна и печальна, или так ты решил после непосредственных столкновений с ужасными демонами и другими монстрами. Ты максимально используешь свое время на земле, тратя деньги на лучшие утешения, которые можешь найти. Ты отсыпашешь монеты поставщикам прекрасной пищи, а одежда и снаряжение, которые ты покупаешь, просто обязаны быть последним писком моды. Ты быстро растрачиваешь свои наличные деньги, оставляя совсем немного монет, чтобы купить полезные товары

Правила Игры: Всякий раз, когда ты получаешь денежную сумму, отнимай 10 % из ее общей стоимости. Эта потеря представляет деньги, которые ты тратишь на изысканную пищу, пижонскую одежду, и подарки для мимолетных друзей и знакомых, кроме твоих коллег-ПИ. Даже если ты продаешь изделие и немедленно пытаешься купить что-то еще с полной ценностью, ты все еще теряешь эти 10 %. Возможно ты заказываешь ненужные украшения на изделия, которое ты намереваешься купить, или откладываешь несколько монет на роскошный обед. Кроме того, если ты выбираешь из нескольких изделий с одной та же основной функцией, ты всегда покупаешь самое дорогое, какое только можешь позволить себе. Например, если ты останавливаешься на ночь в гостинице, ты снимаешь самую лучшую доступную комнату.

Скупость: Жизнь коротка и печальна, но если ты подготовлен, ты можешь пережить что-угодно. Ты копишь свое сокровище, готовясь в течение того ужасного дня, когда ты будешь нуждаться во всем этом, чтобы купить свой путь к безопасности или подкупить ужасы, что воля прибывает для Вас.

Правила Игры: Отними 10 % из общей стоимости любых монет, которые ты находишь или получаешь. Ты берешь это сокровище и прячешь его в скрытых тайниках, отказываясь выдать их местоположение даже под страхом смерти. К сожалению, твоё безумие часто вынуждает тебя забывать местоположение этих тайников. Ты не можешь вернуть деньги, потерянные в этой манере. Кроме того, ты отказываешься покупать любое изделие, которое стоит больше чем половину имеющегося у тебя золотого запаса.

Нервный Тик: твои столкновения с неестественным оставили твой разум по большей части неповрежденным, но твоё тело - другая история. Твои небольшие судороги мышц и тик – несомненно результат остаточной, подсознательной умственной травмы, причиненной тебе в ходе твоих приключений. У тебя возникают проблемы с любыми действиями, которые требуют прекрасной моторной координации

Правила Игры: ты переносишь штраф -2 ко всем проверкам Ловкости и основанных на Ловкости умений. Этот штраф увеличивается до -4, когда ты делаешь попытку проверки Взлома или Повреждения Устройств.

Панические Атаки: Время от времени, воспоминания о твоих столкновениях с неестественным вырываются из твоего подсознания и сокрушают другие твои мысли. Ты впадаешь в глубокую панику, оставляющую тебя неспособным предпринять любые сложные действия и рушащую твои усилия в ситуациях высокого напряжения.

Правила Игры: ты переносишь -4 штраф ко всем проверкам инициативы и -2 штраф к основанным на Интеллекте, Мудрости и Харизме проверкам умений, осуществленным во время боя.

Фобия (Аберрации): Аберрации, с их чуждыми телами и причудливым образом мысли, вселяют в тебя глубокий ужас. Их вид напоминает о богохульных монстрах, с которыми ты столкнулся, вызывая холодные струйки страха, стекающие по твоей спине.

Правила Игры: ты переносишь -4 штраф ко всем спасброскам Воли против Рейтингов Страх аберраций. Даже если твой спасбросок успешен, ты все еще считаешься потрясенным и получаешь одно дополнительное очко безумия. Ты не получаешь дополнительного штрафа при неудавшемся спасброске, но получаешь дополнительные 1d4 очка безумия.

Фобия (Конструкты): Механическая жизнь, от оживляемых объектов до големов – анафема для естественного мира. Жизнь течет в крови и покоится в плоти и костях, а не в холодном безжалостном камне, железе и мертвой плоти. Ты переполнен глубокой ненавистью и отвращением к этим существам, поскольку ты видишь в них летальность, выносливость и прочность, недостающие твоему жалко хрупкому телу, но так отчаянно нужные, чтобы противостоять ужасам, которые ты видел.

Правила Игры: ты получаешь +2 бонус к броскам атаки против конструктов, но переносишь -4 штраф к атакам против всех других противников, в присутствии конструкта. Кроме того, как только ты атакуешь конструкта, ты должен биться с ним до смерти, как при расстройстве *жажды крови*, описанном ниже. Наконец, ты переносишь -1 нравственный штраф к атакам и проверкам умений, пока на тебе надето что-то меньшее, чем средняя или тяжелая броне. Металл и кожа такого снаряжения успокаивают тебя, но меньшая защита делают напряженным и возбужденным.

Фобия (Тьма): существа твоих кошмаров скрываются во тьме. Они продвигаются рядом, готовые мгновенно забрать твою жизнь. Тебе всегда нужен свет, чтобы твои страхи не воплотились в жизнь и не унесли тебя в ад. Пребывая в темных местах, ты пугаешься и посвящаешь все свое внимание обнаружению света.

Правила Игры: ты переносишь -2 штраф ко всем атакам, проверкам и спасброскам, находясь в полной тьме. Кроме того, ты должен сделать Спасбросок Воли (DC 15), чтобы сделать что-либо кроме попытки осветить область (зажечь факел или фонарь, сотворить заклинание *света*, и т.д.). Если у тебя нет с собой фонаря, факела или другого источника света, ты должен или искать что-то такое или оставаться на месте, захваченном в глубоком страхе.

Фобия (Драконы): Твой расколотый ум видит драконов как совершеннейшую форму жизни. Это только вопрос времени, когда истинные змеи ([wyrms](#)) и их сородичи истребят всю жизнь в мире и займут её место как правители космоса. Ты можешь только надеяться замаскировать себя как родича драконов. Возможно они, пропустят тебя во время зачистки, если твой обман будет успешен.

Правила Игры: ты переносишь -4 штраф к атакам на драконов и спасброскам против их заклинаний, сверхъестественных эффектов и чароподобных способностей. Ты должен потратить ранги, чтобы выучить Драконий язык при первой возможности. Ты всегда говоришь на этом языке, используя другие при невозможности иной коммуникации. Ты иногда шипишь как ящер и хвастаешься своим драконьим наследием, перенося -2 штраф ко всем проверкам Дипломатии из-за своего причудливого поведения.

Фобия (Элементали): материя мира - неуловимая вещь. Элементали скрываются в пределах всего, готовые появиться из почти любого изделия, когда его составные части проявляют свою элементную природу. Земные элементали скрываются внутри мечей и камней, и даже самая маленькая лужа содержит водного элементалю, готового выскочить и утопить тебя. Твои нервы всегда напряжены, накапливая напряжение, оставляя тебя натянутым и измотанным.

Правила Игры: ты переносишь -2 штраф ко всем проверкам инициативы и -1 штраф ко всем спасброскам Реакции, поскольку твоя реакция притуплена твоей

неуверенностью и паранойей. В то время, как другие действуют, ты вздрагиваешь от страха, постоянно гложущего тебя.

Фобия (Огонь): Огонь может поглотить твою душу, ты уверен в этом. В то время как физическая смерть обычно отпускает твою душу на поиски лучшего, более счастливого места в загробной жизни, огонь поглощает тебя в абсолютном уничтожении. Даже ожог – постоянное пятно на твоей бессмертной форме. Ты избегаешь огня любой ценой.

Правила Игры: ты переносишь -4 штраф к спасброскам Воли против Рейтингов Страху существ с огненным подтипом. Если ты стоишь в пределах 10 футов от открытого пламени, ты переносишь -1 нравственный штраф ко всем атакам, проверкам и спасброскам, поскольку губительное пламя отвлекает твои мысли.

Фобия (гиганты): возвышающийся над тобой гигант вселяет ужас в твоё сердце, поскольку напоминает тебе о тщетности всех усилий. Чего люди могут надеяться достигнуть перед лицом таких существ, стоящих выше них? Все усилия безнадежны, тяжелая работа перед ликом обширной пустоты космоса.

Правила Игры: присутствие больших гуманоидов в мире напоминает тебе, что все человеческие усилия крошечны и незначачи. Ты не можешь «взять 20» к действиям, так как приложение таких усилий в таком коротком промежутке времени – вне твоих сил. Ты переносишь -2 штраф ко всем спасброскам Воли против Рейтингов Страху гигантов.

Фобия (Высота): подвержение ужасным фактам и тварям, которые скрываются вне поля зрения смертных, вызвало что-то в твоём разуме. Ты чувствуешь злобное присутствие внутри, то, что двигает тебя к самоуничтожению. Это присутствие получает вес и важность, когда ты оказываешься высоко над землей. Ты чувствуешь, что это заставляет тебя бросаться **за грань** (over the edge). Если твоя концентрация когда-либо падает, ты понимаешь, что потерял контроль и приближаешься к своей гибели.

Правила Игры: ты переносишь -4 штраф ко всем проверкам Лазания и не можешь взять 10 или 20 к ним. Поднимаясь, ты перемещаешься с одной восьмой, а не одной четверти, своей скорости. Если ты стоите в пределах 10 футов от края уступа, который более чем в четыре раза выше твоего роста, ты переносишь -1 штраф ко всем атакам, проверкам и спасброскам. Если ты висишь в воздухе по какой-либо причине – например, птица Рух подняла тебя с земли – ты должен делать Спасбросок Воли (DC 20) каждый раунд, чтобы предпринять какие-нибудь действия. Если ты проваливаешь этот спасбросок, ты теряешь свои действия, но не считаешься беспомощным.

Фобия (Магические Бести/животные): ты видел странные, сверхъестественные силы, которыми обладают некоторые существа и вообразил, что любое животное может обладать ими. Невинная крыса может распространять ядовитую, магическую болезнь, а змея может отрастить крылья и атаковать тебя в любой момент. Ты отказываешься сражаться или с магическими бестиями или с животными, поскольку они могут скрывать ужасные силы за невинным фасадом.

Правила Игры: сражаясь с магическими бестиями и животными, ты сдерживаешь свои атаки. Вместо этого ты концентрируешься на защите себя от неестественных, ужасающих способностей, которые они несомненно держат наготове. Если ты стоишь в квадрате, которому угрожает магическая бестия или животное, даже дружественное, ты не угрожаешь никаким областям. Ты можешь все еще атаковать как обычно, но ты **«закупориваешься»** (turtle up) и отказываешься использовать в своих интересах атаки возможности. Кроме того, эта пассивная позиция делает для тебя более сложной возможность помочь твоим союзникам. Ты не можешь окружить противника в то время, как животное или магическая бестия угрожают тебе. Твои союзники не учитывают тебя, определяя, окружают ли они противника.

Фобия (Слизевики): Слизевики воплощают всю грязь мира в своих пульсирующих, текучих формах. Они - воплощение болезни, полнейшая мерзость для

данной космосом жизни. Ты ощущаешь подавляющее принуждение избегать этих существ любой ценой. Каждую секунду, проведённую близко к ним, ты можешь почувствовать их грубую сущность, медленно ослабляющую твою душу и теле.

Правила Игры: Ты ощущаешь подавляющее принуждение оставаться вдаль от любых слизевиков. Если ты заканчиваешь своё действие в области, которой угрожает слизевик, ты переносишь -4 штраф к атакам, проверкам, спасброскам и АС, поскольку ты охвачен подавляющей паникой. Ты можешь предпринять все действия против слизевика, как обычно, но если ты остаешься вблизи его дольше чем краткое мгновение, ты быстро теряешь свое спокойствие.

Фобия (Аутсайдеры): Демоны, дьяволы и другие существа из-за смертного мира – воплощение всего нездорового во вселенной. Простого вида их достаточно, чтобы разорвать твой разум и разрушить твою душу. Ты можешь чувствовать их сущность, просачивающуюся в тебя, когда ты смотришь на них, их психические усики, хватающие твою душу.

Правила Игры: в присутствии аутсайдера ты переносишь 30%-ый шанс промаха во всех своих атаках, поскольку ты прикрываешь свои глаза от всего в области, чтобы аутсайдер не мог забрать твою душу и унести ее в другой мир.

Фобия (Боль): Каждое ощущение боли, от самого простого пореза пальца до жестокой раны, полученной в битве, напоминает о твоей собственной смертности. Когда ты чувствуешь любой вид боли, твой первый рефлекс – сбежать от опасности, перед которой ты оказываешься.

Правила Игры: Всякий раз, когда тебе причиняют повреждение, ты должен сделать Спасбросок Воли, как будто ты увидел существо с FR, равным повреждению, которое ты перенёс. Во время столкновения этот FR увеличивается, по мере того как ты переносишь больше повреждения. По окончании столкновения FR обнуляется (сбрасывается до 0). К примеру, Clorix страдает этой фобией. В первом раунде боя она переносит 5 очков повреждения и должна выполнить спасбросок против FR 5. В следующем раунде она получает еще 4 очка повреждения и должна выполнить спасбросок против FR 9. Определяй это как стандартный спасбросок против FR существа.

Фобия (Нежить): В нежити ты видишь историю о своей собственной судьбе. В конце концов, живые мертвецы некогда были точно такими же, как ты. Во всех них душа человека, который когда-то очень походил на тебя. Ты ощущаешь подавляющее нежелание повреждать нежить. Тебя пугают не только ходящие мертвецы, но и уверенность, что ты тоже окажешься среди них.

Правила Игры: при бое с нежитью ты переносишь -2 штраф к атакам и -4 штраф к броскам повреждения оружием. Твои удары против них слабы и неуверенны, поскольку ты бьешься против своего внутреннего убеждения оставить их целыми и сбежать от них в надежде на возможность избежать своей неизбежной судьбы.

Фобия (Паразиты): Яд, болезнь, грязь, мор - паразиты мира переносят все эти вещи. Крысы, насекомые и другие крошечные вредители могут вползти в твою броню, под твою одежду и в твою кожу. Простое физическое присутствие их наполняет тебя ужасом и отвращением, в то время как малейший контакт с ними приводит тебя в паническое безумие из страха, что их крошечное потомство устроит гнездо в складках твоей рубашки.

Правила Игры: ты переносишь -2 штраф ко всем спасброскам против Рейтингов Страх паразитов. Кроме того, каждый раз, когда паразиты поражают тебя в схватке, ты переносишь -1 штраф к атакам и проверкам, которые ты проводишь в своём следующем действии. Если этот штраф -5 или больше, ты должен сделать Спасбросок Воли (DC 15), чтобы сделать что-либо кроме хлопания по своей одежде и отскакивания от паразитов в слепой панике.

Фобия (Вода): С ее аморфной формой и удушающей, текучей сущностью, вода воплощает для тебя судьбу, намного худшую, чем смерть. Ты знаешь, что если ты

упадёшь в волны, они захватят тебя в бессмертной вечности безграничной муки. Вода приливает к тебе, ища тебя и жажда твоей души. Ты уклоняешься от всех водных источников, никогда не остаёшься близко к ним из страха потонуть в их тёмных глубинах.

Правила Игры: ты переносишь штраф ко всем атакам, проверкам и спасброскам, равный -2, когда находишься в воде, и -1, будучи в пределах 10 футов от ёмкости или водной массы такого же размера как ты или больше. Ты переносишь штраф -2 ко всем проверкам Плавания, с полным штрафом -4, находясь в воде.

Безрассудство: ужасы, которые ты видел, научили тебя, что жизнь коротка, дёшева и немногого стоит в великом круговороте бытия. Зачем быть осторожным и упускать шанс славы, когда у тебя впереди, самое большее, лишь несколько десятилетий? Ты бросаешься в обстановку с опрометчивой храбростью, иногда предпринимая бесполезный риск просто из-за эмоционального прилива, который ты получаешь от опасности.

Правила Игры: Ты бросаешься в опасность с такой энергией, что оставляешь себя уязвимым для атак. Твои противники получают +2 бонус, чтобы поразить тебя во время атаки возможности. Кроме того, если ты хочешь использовать защитный бой или полную защиту, ты должен сделать Спасбросок Воли (DC 20), чтобы начать их. Иначе, твоя беспечность препятствует твоему сосредоточению на защите.

Самоненависть: Твой ужас показал, что твой внутренняя личность немногого стоит. Ты редко проявляешь инициативу, чтобы закончить действия, и у тебя возникают проблемы в определении ценности того, что ты делаешь. В то время как другие действуют, ты предпочитаешь сидеть "вне игры" и оплакивать твою несчастную судьбу.

Правила Игры: ты переносишь -2 нравственный штраф ко всем связанным с Интеллектом, Мудростью и Харизмой проверкам умений и проверкам способностей. Ты переносишь -2 нравственный штраф ко всем спасброскам Воли против влияющих на разум эффектов, поскольку твоё плохое представление о себе позволяет относительно легко управлять тобой магическими средствами.

Заикание: Хотя психическая травма, которой ты подвергся, не оставила очевидных отметок на твоей личности, ее подсознательные эффекты проявились как физический признак. Во времена напряжения и страха ты неспособен говорить. Ты бормочешь, заикаешься и с трудом подбираешь слова.

Правила Игры: В бою или в любой другой ситуации, которую ДМ расценивает как опасную или напряжённую, тебе трудно говорить внятно. Если ты хочешь сказать что-либо относительно игровой ситуации или говорить **по своему характеру** (in-character) в течение этого времени, ты должен делать Спасбросок Воли (DC 15) каждый раунд или продолжишь молчать. Заклинатели должны осуществлять проверки Концентрации (DC 15 + уровень заклинания), чтобы сосредоточиться и произнести слова силы инкантиции.

Неуверенность: Твои столкновения с ужасами мира оставили тебя чрезмерно осторожным и боязливым. Ты колеблешься перед действием, неуверенность в себе и вялые страхи подавляют твою способность принимать быстрые решения. Ты действуешь позже других, и в стрессовые моменты можешь ненадолго застыть на месте или колебаться.

Правила Игры: ты переносишь -2 штраф ко всем проверкам инициативы. Когда ты захвачен врасплох/оторопевшим (**caught flat-footed**), ты переносишь штраф -2 к АС, поскольку ты замер в страхе. Если ты пойман врасплох/внезапно (**caught by surprise**), ты должен сделать Спасбросок Воли (DC 15) или сможешь предпринимать только действие движения во время своего следующего хода.

РАССТРОЙСТВА

Расстройства – постоянные, беспокоящие умственные нарушения, которые препятствуют персонажу в большинстве аспектов его ежедневной жизни. В бою у них время

от времени могут быть смертельные последствия. Бредящий волшебник может по ошибке использовать *магический снаряд*, чтобы поразить своего союзника-паладина, а плут может замереть в недвижимом состоянии, когда сталкивается с внушающим страх противником. По сравнению с причудами расстройства намного более опасны. Однако, самого по себе расстройства обычно недостаточно, чтобы убить персонажа. С помощью от союзников и хорошим планированием, ИП с расстройством может учитывать его и действовать почти нормально.

Как правило, ты не можешь получить одно и то же расстройство несколько раз. Одно исключение в этом – усиленная фобия. Если ты получаешь её во второй раз, она относится к другому типу существ.

d20	Расстройство	Disorder
1	Неумеренность	Addiction
2	Амнезия	Amnesia
3	Жажда крови	Bloodlust
4	Мания*: болезнь и грязь	Delusions: Disease and Filth
5	Мания: рок	Delusions: Doom
6	Мания: галлюцинации	Delusions: Hallucinations
7	Мания: проникательность	Delusions: Insight
8	Мания: неуязвимость	Delusions: Invulnerability
9	Мания: могущество	Delusions: Might
10	Мания: паранойя	Delusions: Paranoia
11	Мания: самобичевание	Delusions: Self-Flagellation
12	Депрессия	Depression
13	Маниакальная заикленность (навязчивая идея)	Maniacal obsession
14	Кошмары	Nightmares
15	Навязчивое влечение	Obsessive compulsion
16	Баловство	Overindulgence
17	Фобия, усиленная	Phobia, enhanced
18	Припадки	Seizures
19	Слабоумие	Senility
20	Поражение ужасом	Terror attacks

* - или «заблуждение»

Неумеренность: Чтобы уничтожить боль и ужас твоих столкновений со сверхъестественным, ты прибегаешь к алкоголю или наркотикам. Без своей излюбленной отравы ты – эмоционально разбит, захвачен страхом и неуверенностью. Однако, когда ты действительно не отказываешь себе, ты страдаешь от плохой реакции, нарушенных суждений и другие недостатков, обычно связанных с алкоголем.

Правила Игры: каждый день, ты должен употреблять алкоголя на сумму, по крайней мере, 5 золотых. Если ты делаешь так, ты переносишь эффекты опьянения. Ты подвергаешься штрафу -2 к Ловкости, Телосложению, Интеллекту и Мудрости. Если ты не можешь потворствовать своей склонности или отказываешься от этого, ты страдаешь от синдромов воздержания (похмелья?). Кроме того, эмоциональные неприятности, которые ты пытаешься заглушить, возвращаются все более сильными. Ты переносишь нравственный штраф -2 ко всем атакам и проверкам. Кроме того, ты получаешь 2 очка временного повреждения Ловкости и Мудрости. Ты можешь принять максимум 4 очка повреждения в этой манере в любое данное время, хотя, если ты излечиваешь повреждение, вызванное этим расстройством, ты можешь пострадать от него ещё больше.

Амнезия: иногда ужасы мира могут заставлять разум частично отключиться, разрушая меньшую свою часть, чтобы не рисковать смертью целого. Амнезия ухудшает твои способности, отнимая у тебя некоторые из талантов, которые ты развил во время своей приключенческой карьеры.

Правила Игры: ты теряешь ранги умений на величину, равную твоему удвоенному текущему уровню + 3. Ты можешь удалить эти ранги из любых умений по своему выбору, убрав все ранги одного умения, или распределяя потерю, как ты считаешь целесообразным. Ты навсегда сокращаешь количество рангов умений, которые ты получаешь на каждом уровне, на 2 (минимум 0).

Жажда крови: ужасы извне показали тебе, что вся жизнь, не только твоя собственная, хрупка. Лучший способ выжить – убить своего врага прежде, чем он сможет убить тебя. Посреди битвы ты теряешь контроль над эмоциями. Они уносят тебя в красный туман убийственного гнева, заставляя тебя атаковать своих врагов до твоей или их смерти.

Правила игры: Как только ты повреждаешь врага, ты должен атаковать того противника, исключая все другие действия в бою. Ты можешь использовать рукопашные удары или стрелковые атаки, заклинания, магические изделия или специальные атаки, чтобы ранить твоего противника. Ты не можешь убежать из битвы, остановиться, чтобы излечить другого персонажа или себя. Твоя жажда крови поглощает тебя до такой степени, что ты теряешь из виду все другие цели. Как только очки жизни твоего противника падает до 0 или ниже, ты можешь действовать как обычно.

Если твой противник пытается сбежать, ты должен преследовать его или продолжить атаковать, пока он не убегает из твоего поля зрения или слуха, по крайней мере, на 3 раунда. После этого времени ты можешь действовать нормально.

Мания (Болезнь и Грязь): ты видишь свидетельства странных, ужасающих существ, которые наводняют мир во всем. Их грязь и отбросы покрывают всё, включая твою одежду и еду. В конце концов, такие монстры - фундаментальная часть создания. Они влияют на всё, и большая часть еды и питья испорчена их ядом. Ты отказываешься есть или пить что-либо, кроме некоторых редких блюд. Когда их нет под рукой, ты потребляешь только минимальное количество, нужное чтобы выжить. С течением времени, твое тело медленно чахнет, пока ты моришь себя голодом.

Правила игры: ты переносишь постоянный -2 штраф к Силе, поскольку твоё тело увядает из-за твоей небрежности и паранойи. Ты никогда не ешь пищу, если ты не готовишь её сам, и ты ограничиваешь себя отобранными продуктами, которые твой поврежденный разум видит чистыми и безопасными. Ты можешь иногда есть другие вещи, но ограничиваешься небольшими порциями.

Мания (Рок): мир заканчивается, и все, что ты можешь сделать – бушевать против развала всего, за что стоит биться, по мере того как все это рушится. Ты видел ужасы космоса, странных существ, которые происходят из-за пространства и времени, и в них ты видишь неизбежный рок. Все твои действия окрашены соединением печали о судьбе мира и гнева на бесполезную неизбежность твоих действий, чтобы предотвратить это. Ты метаясь от угрюмой депрессии до импульсивного гнева.

Правила игры: В начале каждого дня, пробрось 1d10, чтобы определить твое текущее настроение. При 1-5 ты погружаешься в глубокую депрессию. При 6-10 ты сокрушён сердитым, угрюмым настроением, который может привести к взрывам ярости.

Во время приступов депрессии ты переносишь нравственные штрафы: -2 ко всем проверкам способностей и умений и -1 к атакам. Ты переносишь -1 нравственный штраф к АС, поскольку можешь собрать силы, только чтобы парировать атаки.

Во время приступов гнева ты получаешь +1 нравственный бонус к повреждению, и – поскольку ты несосредоточен и нервозен – штраф компетентности -2 ко всем атакам и основным на Интеллекте, Мудрости и Харизме проверкам умений и способностей. Кроме того, пребывая в своем сердитом настроении, ты должен сделать сброс Воли (с DC 15) каждый раунд боя, чтобы избежать использования стандартного действия на проведение стрелковой или рукопашной атаки на самого близкого противника. Ты можешь решить выполнить дальнюю атаку камнем или

подобным обломком, если у тебя нет лука под рукой. Все, что имеет значение, - то, что ты изливаешь свой гнев на твоего противника.

Мания (Галлюцинации): Твои столкновения с неестественным расстроили твой контроль над реальностью. Во время напряжения твой разум производит призрачные образы, отвлекающие твои усилия и уводящие тебя от истинных опасностей, с которыми ты сталкиваешься. Ты можешь принять друга за противника, или увидеть струящуюся реку крови, которая окружает тебя и препятствует твоему движению.

Правила игры: В бою или других напряженных ситуациях, каждый раунд существует 10%-ый шанс возникновения галлюцинации. Твой Мастер игры делает эту проверку втайне.

Ты объявляешь свои намеченные действия прежде, чем совершить их, и твой Мастер игры может изменить их результат в зависимости от галлюцинации, которую ты видишь. Несколько неудач в качестве примера даны ниже. Твой Мастер игры свободно может изобрести новые, которые соответствуют ситуации. Ты не предпринимаешь дополнительных действий, основанных на твоих галлюцинациях. Твой Мастер игры может только изменить те, которые ты решаешь предпринять. Например, если ты смежен с противником и решаешь атаковать его, твой Мастер игры не может заставить тебя переместиться и затем атаковать союзника из-за твоих галлюцинаций. Если ты должен совершить наскок на своего противника и затем ударить его, твое заблуждение может вынудить тебя переместиться и атаковать союзника или даже неодушевленный объект.

- *Атака:* ты ударяешь своего самого близкого союзника или случайную цель из доступных, поскольку путаешь друга и противника. Как вариант, ты можешь наброситься на стул, стол или подобный объект.
- *Движение:* ты остаешься стоять на месте или следуешь кружным маршрутом, который может вызвать до одной атаки возможности, поскольку твой разум создает воображаемые препятствия на твоём намеченном пути.
- *Заклинание:* Твои галлюцинации заставляют тебя по ошибке целиться в случайного союзника, а не противника, или наоборот, в зависимости от заклинания, которое ты творишь. Ты можешь также разрушить скалу или другой объект.

Мания (интуиция): Подвержение ужасам мира немного исказило твой взгляд на реальность. Ты поддерживаешь множество странных, несвязных теорий о работе космоса. Многие из этих идей чудны, но в целом безопасны, но в опасных ситуациях твои странные идеи могут подвергнуть тебя и твоих союзников большой опасности. Например, столкнувшись со смертоносной гигантской ящерицей, ты можешь сунуть меч в ножны и начать кидать грязь ей в рот, потому что ты убежден, что элемент земли ядовит для этого существа.

Правила игры: В бою и других напряженных, опасных ситуациях, каждый раунд существует 10%-ый шанс, что ты впустую потратишь свое действие на некую бессмысленную, причудливую идею. Ты можешь кричать всякие глупости в ошибочной уверенности, что ты творишь заклинание, или смотреть в глаза противника в тщетном усилии загипнотизировать его. Ты не можешь атаковать или творить заклинания во время своего действия. В остальном, ты можешь действовать как обычно.

Мания (Неуязвимость): В то время как монстры, с которыми ты столкнулся, уничтожили других людей или свели их с ума, ты превозмог ужас, который они распространяют, и остался жив, чтобы рассказать историю. Очевидно, что ты совершенно неуязвим для всякой опасности. Возможно, ты - бог, принявший смертную форму, или за тобой присматривает некая высшая сила. В любом случае, ты убежден, что тебе нечего бояться физических угроз. В то время как другие блюдают осторожность, ты идёшь вперед, не обращая внимания на риск.

Правила игры: ты переносишь -1 штраф к АС и -2 штраф ко всем спасброскам реакции, так как ты реагируешь на опасность ну секунду медленнее, чем нормально.

Твоя безумная уверенность в твоих способностях настолько велика, что ты стоишь и поглощаешь (*или* «выдерживаешь и поглощаешь») атаки, от которых другие попытались бы спрятаться.

Мания (могущество): сила древних героев течет через твое тело – сверхъестественное благословение, которое позволяет тебе легко раскалывать древесину, железо и даже магическую руду. В битве твои враги падают под твоими атаками, когда ты с непринужденностью избиваешь их. Ты убежден, что ты - могущественный герой, при том даже, что вещественные доказательства не поддерживают это представление. Хотя твое тело может выглядеть маленьким и слабым, ты знаешь, что внутри тебя есть божественная энергия богов.

Правила игры: ты переносишь штраф -2 к броскам повреждения и всем проверкам Силы и основанных на Силе умений. Ты прилагаешь небольшие усилия, чтобы вложить любую силу в твои удары, поскольку ты предпочитаешь полагаться на свою воображаемую божественно вдохновленную силу. Если ты можешь использовать действие движения, чтобы приблизиться к противнику и атаковать его, ты должен сделать именно так, а не провести дальнюю атаку или сотворить заклинание. Ты не можешь переместиться дальше и затем провести дальнюю атаку или сотворить заклинание. Иными словами, если враг – в пределах одного передвижения, ты не можешь сотворить заклинание или сделать дальнюю атаку в свой ход. Твое заблуждение подталкивает тебя демонстрировать свою великую мощь.

Мания (Паранойя): ты видишь врагов за каждым камнем и деревом. Они скрываются в тенях, готовые выпрыгнуть и убить тебя. Ты видишь их влияние во всех своих неудачах – от приземленных событий до великих, важных планов, которые ты сделал в течение своей жизни. Твои усилия напрасны только потому, что темный ковен врагов преследует твой каждый шаг. К сожалению, эти враги - фантомы, вызываемые твоим разумом. Ты впустую тратишь огромное количество времени и энергии, будучи заикленным на противниках, которых не существует.

Правила игры: ты часто отвлекаешься на врагов, которых создал в своем разуме. В напряженных ситуациях, таких как бой, ты можешь пересилить свое заблуждение и сосредоточиться на текущей задаче, но в отсутствие прямой угрозы ты отвлечен и непостоянен. За пределами боя ты переносишь -2 штраф ко всем проверкам умений и спасброскам. Кроме того, ты медленно развиваешь подозрительные чувства к находящимся вокруг тебя. Чтобы дать изделие, которое ты обладаешь, кому-либо еще или наложить на них заклинание, ты должен сделать спасбросок Воли (DC 20), чтобы преодолеть свое врожденное недоверие к другим.

Ты всегда требуешь равную долю всех найденных сокровищ. Если ты обсчитан, ты пытаешься обокрасть твоих союзников, чтобы гарантировать, что ты получишь свою надлежащую долю. Если союзник находится в таком положении, что может окружить тебя с противником или другим союзником в бою, ты должен переместиться в "более безопасное" положение, прежде чем предпринять любое другое действие, из страха предательства. Ты не переносишь этот недостаток, когда тебя окружают два противника.

Мания (Самобичевание): ужасы мира рождены из сырой материи космоса. Твое тело, в свою очередь, является артефактом того же самого материального мира, который создал те ужасы. Таким образом, ты видишь в себе самом те же самые стандартные блоки и грубую сущность отвратительных существ, с которыми ты столкнулся. Втайне ты режешь свою плоть, бьешь свое тело, и иным образом причиняешь раны себе самому, как средство наброситься на чрезвычайное богохульство реальности или вычистить инфекцию из себя.

Правила игры: В начале каждого дня игры ты переносишь урон, равный твоему полному КХ. Это повреждение не может уменьшить твои очки жизни меньше чем до 1. Ты причиняешь его ущерб втайне, например режешь себя самого, в то время как

другие не смотрят или крадётся далеко от лагеря, чтобы стегать себя кнутом или бичом.

Ты не открываешь это повреждение другим, и при этом не можешь использовать излечивающую магию или изделия, пока не получишь другие повреждения от противника.

Депрессия: Твои события со сверхъестественным иссушили в тебе радость жизни. Все – тяжкий труд – от самой простой задачи до важной работы, которую ты имеешь перед тобой. Подъём с кровати может быть вызовом, и перед лицом любого вида сопротивления или трудности твоя энергия быстро уменьшается. Ты капризен, раздражителен, и тебя трудно побудить к действию.

Правила игры: ты переносишь -2 штраф ко всем проверкам инициативы. Тебе нужно вдвое больше времени для всех проверок умений – обычно требующие стандартных действий требуют полного раунда и т.д. Ты не можешь получить нравственные бонусы к своим действиям, так как твое безрадостное расположение препятствует тому, чтобы ты испытывал любую радость или вдохновение от работы других.

Маниакальная навязчивая идея: ты очарован незначительной, неуместной или иной обыденной темой.

Ты тратишь час за часом, погруженный в эту деятельность, или участвуя в ней или проводя научные исследования её. Например, волшебник может глубоко погрузиться в исследование языков и пренебрегать своими мистическими занятиями. Боец может так много времени проводить, смазывая и полируя свою броню, что запускает и забывает свои боевые умения.

Правила игры: эффекты этого расстройства зависят от природы персонажа, который поражен им. Мастер Игры выбирает один из этих эффектов в зависимости от области деятельности твоего персонажа.

- Персонажи, которые выделяются в бою (прежде всего те, чей основной бонус атаки увеличивается на +1 за уровень, полученный в их основном классе персонажа) переносят штраф -2 ко всем атакам. Они становятся настолько очарованными своей навязчивой идеей, что пренебрегают своим боевым обучением.
- Заклинатели теряют один слот заклинания или подготовленное заклинание в день за каждые три уровня заклинателя. Слот заклинания или заклинание должны иметь высший уровень, который может сотворить персонаж. Эти персонажи напрасно тратят время на свои навязчивые идеи, при подготовке своих заклинаний. Спонтанные заклинатели используют свою магию на тривиальные причины, соотношенные с их одержимостью.
- Персонажи со многими умениями переносят -4 штраф к умениям, количество которых равно половине рангов умения, которые они получают за уровень. Ты можешь применить этот штраф только к умениям, ранги в которых равны твоему уровню. В ином случае, ты должен применить его к умениям, в которые ты вложил наибольшее число рангов. Как и персонажи, которые сосредотачиваются на бое, эти приключенцы пренебрегают изучением и развитием своих талантов.

Для персонажей с более чем одним классом, используй их класс с высшим уровнем, чтобы определить соответствующий набор признаков.

Кошмары: Сон стал ужасным испытанием для тебя, так как твой опыт оставил на твоей душе шрамы, принимающие форму ужасных кошмаров.

Каждую ночь, когда ты погружаешься в сон, ты выносишь ужасные видения смерти, разрушения и страдания.

Ты никогда не просыпаешься полностью отдохнувшим, если ты не спишь намного дольше, чем обычно. Физически ты остаешься в хорошем состоянии здоровья, но ментально ты непрерывно изнурён и истощён.

Правила игры: ты находишься в непрерывном мысленном тумане, который мешает тебе предпринимать быстрые решительные действия. Кроме того, твое ослабевшее напряженное состояние мешает сосредотачивать твою концентрацию. Ты переносишь -2 штраф ко всем спасброскам Реакции и Воли. Ты переносишь -4 штраф ко всем проверкам Концентрации.

При сотворении заклинаний существует 10%-ый шанс, что твой плохой отдых заставит их провалиться. Твоя большая усталость делает более трудной подготовку заклинаний должным образом. Даже спонтанные заклинатели, такие как колдуны, чувствуют вес ментального истощения, снижающего их магические способности.

Навязчивое влечение: В мире, которому крайне недостаёт смысла, ты создаешь некий собственный, создавая тщательно продуманные ритуалы, к завершению которых у тебя есть навязчивое влечение. Например, ты можешь шесть раз хлопнуть по своим ножнам, прежде чем вытянуть из них меч. Заклинатель может бормотать ряд бессмысленных слов и рисовать в воздухе треугольные узоры, прежде чем закончить заклинание. Хотя обычно безопасные, эти ритуалы могут отвлечь тебя от важной работы. Кроме того, ты должен закончить их или станешь столь отвлеченным и беспокойным, что все твои усилия пострадают от этого.

Правила игры: Все стандартные действия, которые ты пытаешься выполнить, считаются действиями полного раунда, к действия движения – стандартными действиями, а свободные действия – действиями движения. Ты попусту тратишь время на свои ритуалы и движения до такой степени, что даже самый простой маневр занимает драгоценные дополнительные секунды в бою и других напряженных ситуациях. Если ты хочешь игнорировать это ограничение, ты переносишь -4 нравственный штраф к атакам, проверкам и спасброскам в течение 2d6 минут. Этот штраф относится к действию, которое ты хотел совершить, не закончив свои ритуалы.

Неумеренность: ужасные зрелища, которые ты засвидетельствовал, подтолкнули тебя увлекаться обильной пищей и крепкими напитками. Учитывая, что все живые существа однажды умрут, ты видишь мало смысла в заботе о себе.

Вместо этого ты живешь одним днём и ешь в избытке. Ты пренебрегаешь физическими упражнениями, которые должны поддерживать твоё здоровье, особенно в свете опасностей и суровости приключений. Ты страдаешь от плохого физического состояния, а также более склонен к вывихам, растяжениям мышц и другим травмам, вызываемым перенапряжением.

Правила игры: ты переносишь постоянный -2 штраф к Телосложению. Кроме того, после каждого столкновения ты должен сделать Спасбросок стойкости (DC 15) или получить 1d6 очков несмертельного повреждения из-за незначительных растяжений мышц, подворачивания конечностей и других травм, вызываемых энергичной физической деятельностью.

Фобия, Расширенная: Что-то, что вызывало умеренную или даже серьезную реакцию страха, может теперь вогнать тебя в близкое к бессознательному состояние, если ты окажешься слишком близко к этому.

Твой разум возложил вину за ужас и страх, с которым ты встретился лицом к лицу, на один определенный тип существа или вещи. Этот защитный механизм позволяет тебе справляться с жизнью, а не сокрушаться под удушающим весом угроз, но страхи, что таятся в глубине твоего разума, вырываются, когда ты сталкиваешься с причиной этого помешательства.

Правила игры: Сделай бросок по следующей таблице, чтобы определить тип существа, к которому относится эта фобия. Если ты пробрасываешь существо, против которого у тебя уже есть фобия на уровне причуды, ты можешь или перебросить или принять результат, но получить новую причуду, чтобы заменить фобию. Так как эти правила увеличивают силы причуды фобии, наличие этого в качестве одной из причуд твоего персонажа в сущности даёт тебе на одну причуду меньше, чем ты должен иметь для своего общего количества безумия.

d10	Тип существа
1	Аберрации
2	Конструкты
3	Драконы
4	Элементали
5	Гиганты
6	Магические Бести
7	Слизевики
8	Аутсайдеры
9	Нежить
10	Паразиты

В дополнение к недостаткам версии причуды твоей фобии (см. выше), ты должен из всех сил пытаться управлять своими действиями, оказываясь в присутствии существ, которые пробуждают в тебе такой страх и ужас. Каждый раунд ты должен делать спасбросок Воли с DC, равным FR существа + 10. Если ты сталкиваешься больше чем с одним существом, против которого ты имеешь фобию, выбирай самый высокий FR. Если ты преуспеваешь, ты можешь действовать нормально.

Если ты терпишь неудачу, ты теряешь контроль и должен атаковать, бежать или сжаться в страхе на 2d6 раундов. Пробрось по таблице результатов фобии, чтобы определить эффект. Сделай этот спасбросок Воли в дополнение к любому, требуемому для FR существа, применяя результаты обоих.

d4	Результат фобии
1	Ты атакуешь самое близкое существо, к которому относится твоя фобия.
2	Ты атакуешь самое близкое существо, друга или противника.
3	Ты стоишь застыв на месте, теряя тебя бонус Ловкости к АС.
4	Ты бежишь, двигаясь с такой скоростью, как возможно, чтобы избежать объекта страха.

Припадки: ты болеешь временным параличом и потерей физического контроля, когда твое психическое повреждение проявляется как физические признаки. Хотя твоя личность внешне кажется неповрежденной, напряжение и травма ужасов, которые ты видел, переходят на физические реакции. Контроль твоего разума над твоим телом медленно снижается по мере того как падает твоя власть над реальностью.

Правила игры: ты переносишь постоянный -2 штраф к Ловкости. Кроме того, в начале каждого столкновения существуешь 10%-ый шанс, что ты пострадаешь от частичного паралича. Ты получаешь еще -2 штраф к Ловкости в течение 2d6 минут, поскольку напряжение битвы вызывает серьезные признаки этого расстройства.

Слабоумие: Твое вторгающееся безумие медленно стирает твою память и личность, навсегда оставляя твои способности и разум поврежденными. Ты испытываешь затруднения, вспоминая основные факты, и иногда впадаешь в остекленевшее, ошеломленное состояние.

Правила игры: ты переносишь постоянный -2 штраф к Интеллекту, Мудрости и Харизме. Эта убыль не может быть возмещена никаким образом, поскольку она представляет устойчивую деградацию твоей интеллектуальной способности.

Поражение ужасом: стресс и продолжающееся эмоциональное напряжение психологического давления, которое ты вынес, иногда сокрушают тебя. Ты можешь подавлять свои эмоции на длительный срок, но когда они сокрушают тебя, они оставляют тебя в бессознательном, недвижимом состоянии. Обычно, ты теряешь контроль в напряженных, опасных ситуациях, таких как бой.

Правила игры: Если ты пробрасываешь «естественный 1» в атаке или проверке умения, напряжение и давление, призывающие тебя продолжать бороться, несмотря на встреченные ужасы, оказываются слишком велики, чтобы справиться с ними. Ты не можешь предпринимать действия в течение 1d6 раундов и считаешься беспомощным. В течение дополнительных 1d10 минут, ты переносишь -2 нравственный штраф ко всем атакам, проверкам и спасброскам.

БЕЗУМИЕ

Грустная, окончательная судьба многих авантюристов, которые рискуют выступить против тьмы на краю мира, безумие, означающее конец приключенческой карьеры персонажа и, наиболее вероятно, конец его жизни. Некоторые персонажи, переступившие через край, могут быть спасены, но они остаются разрушенными, пустыми оболочками прежних себя. Их умам были открыты истинные ужасы мира, и они больше не могут справиться с грубой и беспорядочной жизнью авантюриста.

Когда персонаж достигает 100 или больше очков безумия, он немедленно теряет контроль над реальностью и входит в глубокое состояние помешательства, которое проявляется одним из нескольких различных способов. Некоторые персонажи могут стать бредящими сумасшедшими, по мере того как их умы разрушаются на тысячу частей. Другие становятся хладнокровными убийцами, когда паранойя настигает их. Они видят смертельные намерения в большинстве невинных жестов и начинают планировать убийство своих друзей. Этим несчастным все время кажется, что их друзья запланировали убить их. Таким образом, пребывая во властях безумия, жертвы паранойи думают, что лучше всего убить своих товарищей, прежде чем те смогут завершить свои низменные планы.

В отличие от причуд и расстройств, безумие отступает, когда общее количество очков безумия персонажа понижается ниже 100. Однако, персонаж, который избегает безумия этим способом, получает новое расстройство, отражающее постоянное умственное напряжение, которое преодолело его. Кроме того, как только персонаж набрал 100 очков безумия, общее их количество никогда не может снизиться ниже 80. Процесс спуска в безумие оставляет постоянные несмываемые шрамы, которые сопротивляются всем попыткам исцеления. Таким образом, персонажи, ставшие полностью безумными, обычно остаются слишком хрупкими, чтобы участвовать в дальнейших приключениях. Единственный травмирующий инцидент может отбросить их обратно за грань.

Когда персонаж достигает 100 или больше очков безумия, немедленно пробрось по нижеследующей таблице, чтобы определить природу его безумия. Другие персонажи, возможно, не замечают этого, поскольку некоторые из этих форм помешательства тонки и потенциально опасны для окружающих затронутого ИП.

d4	Результат
1	Кровожадная Ярость
2	Кататония
3	Бредовые Фантазии
4	Психотическая Паранойя

Кровожадная Ярость: убойные, разъедающие эффекты всех событий, которые ты засвидетельствовал, и взрывающие рассудок существа, с которыми ты столкнулся, наконец разрушают твой разум. Твой естественный рефлекс *бей-или-беги* идет вразнос, бросая тебя в психотическую ярость. Ты атакуешь всех вокруг себя, включая своих друзей, и превращаешься в бредовое убийственное дикое животное.

Правила Игры: ты моментально впадаешь в кровожадный гнев. Ты получаешь +4 к Силе и Телосложению и нравственный бонус +2 ко всем спасброскам Воли за счет штрафа к АС, равного -2. Кроме того, ты не можешь использовать умения, за исключением основанных на Силе, во время этого неистовства. Твой гнев длится в течение 2d6 минут. В это время ты атакуешь самое близкое живое существо – или друга или противника. После окончания гнева твой Интеллект падает до 2, и ты действуешь как дикое животное. Если ты каким-либо образом ограничен и возвращаешься в цивилизованный мир, существует 5%-ый шанс в месяц, что твои личность и интеллект восстановятся. В этом случае, твой показатель безумия падает до 99. В ином случае, ты устраиваешь логово и охотишься для пропитания как дикий зверь до конца своих дней.

Кататония: ужасы мира сокрушают твои чувства. Твой разум буквально закрывается, оставляя тебя беспомощным, как овощ. Ты все еще дышишь и можешь есть и пить с чьей-то помощью, но в остальном совершенно беспомощен.

Правила Игры: ты считаешься беспомощным и неспособным перемещаться, предпринимать любые действия или защищаться. Это состояние остается, пока ты так или иначе не потеряешь очки безумия или не пройдет достаточного количества времени для исцеления твоей души. Существует шанс 5% в месяц, что ты выйдешь из этого состояния. В этом случае, твоё общее количество очков безумия спадает до 99.

Бредовые Фантазии: Когда реальность представляет такую мрачную, суровую картину, твой разум захлопывается и решает произвести новую версию мира. Ты теряешь связь со всем, кроме самых основных аспектов окружающей среды. Ты можешь стоять посреди пыльного, разрушенного замка, но твой мысленный взор видит его как величественную, мерцающую цитадель. Ты идешь через жизнь, как будто ты во сне, пока твой разум полностью отвергает мир.

Правила Игры: ты теряешь свой контроль над реальностью. Каждый раунд существует 90%-ый шанс, что ты сделаешь несоответствующее или бессмысленное действие. В битве ты можешь попытаться начать беседу с огром, которого принимаешь за своего камердинера. В то время как огр избивает тебя дубиной, ты не обращаешь внимания на свое физическое состояние. Существует 5%-ый шанс в месяц, что ты сбежишь из этого мира иллюзий. Если ты сделаешь так, твой показатель безумия спадает до 99.

Психотическая Паранойя: По мере того как заключительные слои твоего рассудка очищаются, ты достигаешь искажённого понимания мира. Ты понимаешь, что твои воображаемые друзья, по правде говоря, скрытые враги. Все они составляют заговор против тебя, и час твоей гибели приближается. Ты должен быстро подготовиться к расплате в течение этого дня. Если ты можешь устранить своих союзников, прежде чем они свалят тебя, ты сможешь выжить.

Правила Игры: ты немедленно теряешь все свои причуды и расстройства, поскольку видишь мир с новой, хотя и извращённой, ясностью. Ты посвящаешь себя розыску и убийству своих прежних товарищей. Ты можешь попытаться обманом заставить их всё ещё считать тебя союзником, одновременно составляя заговор, чтобы убить их. Ты можешь сойтись с их врагами, тайно придумывать планы, которые требуют недели или месяцы, чтобы объединиться, или даже просто атаковать их в психотической ярости. В любом случае, твои паранойи и мания преследования настолько сильны, что ничто не может оторвать тебя от твоей цели. Возможно, ты полагаешь, что твои друзья - скрытые монстры, или что они все сошли с ума и должны быть остановлены. Ты в конечном счете уходишь из мира, отключая весь контакт с другими, по мере того как видишь инфекцию зла в сердцах всех.

Возможно, это - самая сложная форма безумия в кампании, и по выбору DM, ты можешь проигнорировать этот результат и выбрать другой. Некоторые игроки могут думать, что заговор среди партии – забавный поворот, в то время как другие могут считать это препятствием. Мысль, что один из участков персонажей выступит против остальной части партии, добавляет слой подозрения и интриг к кампании, но неопытные игроки могут предпринять такие действия лично. Лучше опросить игроков, что они думают об этом варианте, прежде чем использовать его. Как другая альтернатива, игрок может потерять контроль над ИП, впавшим в эту форму безумия. Персонаж может тогда стать текущим злодеем (*villain*), который тем ещё более опасен из-за своего знания способностей и методов партии.

Глава 3: Изыскания и Исследования

Игры ужаса и темной фэнтези могут уделить большее внимание изысканиям и исследованиям, чем типичная фэнтезийная кампания. Многие из могущественных монстров, которых встречают персонажи, могут оказаться слишком сильными, чтобы победить их мечами и заклинаниями. Вместо этого персонажи должны раскрыть некую хитрость, чтобы повергнуть монстра или узнать о его слабостях.

В других играх ужаса отдельные умения могут охватить способность персонажа провести исследования в библиотеке или установить контакты в академии, которые могут обеспечить понимание существа, мифа или странного события. Эта глава сосредотачивается на умениях Знания, представляя расширенные правила, отражающие большую полезность, которую они представляют в игре ужаса. Способность персонажей найти важную подсказку или разыскать редкую книгу, содержащую важное заклинание, может оказаться намного более важной, чем их основные бонусы атаки или известные заклинания.

ИССЛЕДОВАНИЕ И ЗНАНИЕ

Эта секция обсуждает каждое из умений Знания и представляет новые правила для их использования во время долгосрочного изыскания. В основных правилах умение Знания представляет банальные, известные и скомплектованные факты, которые персонажу удалось собрать. Проверка делает факты известными, через мгновение концентрации. Поскольку странные существа, ритуалы и другие угрозы, с которыми персонажи столкнутся в игре ужаса, обычно редки, странны и относительно неизвестны, вероятным будет то, что даже самый прилежный персонаж никогда не слышал о них. Вместо этого ИП должен исследовать библиотеки, прорываться сквозь собранные в них редкие книги и странные тома, и консультироваться с мудрецами и другими специалистами. Проверка умения Знания может представить способность персонажа просеять неясные книги, чтобы найти единственную, подходящую страницу, или его попытки связаться с сетью экспертов, которые могут предоставить ему несколько важных подсказок, помогающих в его поиске.

Области исследования

Основные правила представляют список специализаций Знания, таких как *подземелья* или *география*. Когда персонаж приобретает умение Знания, он должен определить область исследования, которая охватывает его умение. Например, у разведчика, патрулирующего границу, может быть Знание (природа), а у волшебника может – Знание (тайное).

В игре, которая сосредотачивается на знании и исследовании, эта специализация может оказаться помехой. Со множеством доступных персонажам умений Знания, возможно, что они могут испытывать недостаток в определенной области исследования, которая нужна им, чтобы закончить приключение или раскрыть важное умение. Кроме того, по мере того как человек больше узнает о предмете, он естественно склоняется принимать практическое знание других областей. Например, волшебник, который изучает [arcana](#), может знать о природе, основываясь на своих исследованиях трав, растений и животных, используемых в занятиях магией. Персонаж, которого знает историю, может также изучить этикет и протоколы, принятые при королевском Дворе.

Чтобы легче осваивать умение Знания и сократить беспорядок, вызванный попытками выбрать правильный тип Знания, эти дополнительные правила уплотняют все подумения в одно. Когда Вы помещаете ранги в Знание, Вы теперь получаете большую широту тем. Чем больше рангов Вы тратите, тем больше тем Вы изучаете.

Темы Знания: различные типы умений Знания оцениваются от самого обычного до самого неясного. Например, любой, кто живет в области в течение больше чем нескольких месяцев, может получить умение Знания (местное). Изучение дорог, историй, легенд городских и слухов относительно легко. Если ты каждый день ходишь на рыночную площадь, чтобы делать покупки и заходишь в таверну несколько раз в неделю, ты можешь многое узнать о местных сплетнях и новостях. С другой стороны, Знание (тайное) представляет совокупность редких, странных знаний, с которой могут справиться немногие мудрецы, кроме заклинателей. Ты можешь потратить всю свою жизнь, блуждая по городу, и никогда не сможешь получить даже самых элементарных знаний магии. В этом случае, умение Знания представляет редкий, труднодоступный уровень обучения.

Чтобы представить этот континуум Знания, различные темы из основных правил приведены ниже в порядке от самого легкого для получения к самому трудному. Подумения оцениваются, прежде всего, по лёгкости их приобретения. Например, любой наблюдательный человек может развить практическое знание географии, изучая карты или даже блуждая по местности. Области, требующие специального обучения, такого как доступ к книгам или мудрецам, имеют более высокие ранги. Знание (природа) может потребовать большего обучения, чем Знание (история), но понимание работы естественного мира требует только опытного друида, рейнджера или травника. Полное познание истории, с другой стороны, требует доступа к книгам, мудрецам и другим специальным ресурсам.

ОБЛАСТИ РАНЖИРОВАНИЯ ЗНАНИЯ

1. **Местное:** Легенды, личности, жители, законы, обычаи, традиции, гуманоиды.
2. **География:** Земли, ландшафт, климат, народы.
3. **Природа:** Животные, растения, паразиты, чудовищные гуманоиды, гиганты, феи, погода, сезоны и циклы.
4. **История:** Монархия, войны, колонии, миграции, основание городов.
5. **Знать и Монархия:** геральдика, девизы, родословные, генеалогические древа, личности.
6. **Религия:** Боги и богини, мифическая история, духовные традиции, священные символы, нежить.
7. **Архитектура и проектирование:** Здания, акведуки, мосты, укрепления.
8. **Подземелья:** Пещеры (caverns и caves), исследование пещер, руины.
9. **Тайное:** Древние тайны, забытые культы, магические традиции, тайные символы, таинственные фразы, монстры.
10. **Планы:** Внутренние Планы, Внешние Планы, Астральный План, Эфирный План, аутсайдеры, элементали, связанная с планами магия.

Ранжирование областей исследования позволяет нам упрощать и расширять умение Знания. Следующие дополнительные правила комбинируют все темы Знания в одно умение.

Расходы рангов на умения Знания вашего персонажа представляют не только его мастерство в определенной области, но и его общее изучение и мастерство знаний. Если класс персонажа включает умение Знания как классовое умение, то персонаж может получить доступ к любой области исследования, указанной как классовое умение и всем другим, оцениваемым ниже в таблице областей знания. Например, класс, чьё классовое умение – Знание (планы), предоставляет доступ ко всем областям знания. Тот, который предоставляет местное, природу и религию, позволит доступ к Религии и всем областям, оцениваемым ниже неё. В этом случае, Знание (религия) – наиболее высоко оцениваемое умение среди предложенных классу.

Знание (Общее): Когда персонаж тратит ранги на умение Знания, он улучшает полный уровень своей образованности. Он получает квалификацию не только в единственной определенной области, но и в нескольких, в корне отличных полях исследования. Изучение

никогда не бывает **обособленным** (букв. «не имеет место в пузыре»). В то время как персонаж никогда не овладевает всеми областями знания, он может понять их работу. Чтобы отразить это, все персонажи с умением Знания получают доступ к новому подумению: Знание (общее).

Согласно этим дополнительным правилам, у всех персонажей с умением Знания есть общий рейтинг, который они используют со всеми проверками Знания и бонусами, касающимися областей знания, упомянутых выше. Это описывается Знанием (общее). Бонус персонажа в Знании (общее) применяется ко всем его проверкам Знания, хотя он все еще не может осуществлять проверки для областей, к которым у него нет доступа. В конкретных условиях у персонажа есть общий бонус ко всем проверкам Знания. Для областей исследования у него есть дополнительные бонусы. Например, у Кета Старшего (Keth the Elder) Знание (общее) +8; у него +4 бонус в тайном и +2 в местном знании. Знание (тайное) – одно из его классовых умений, что позволяет ему осуществить проверки для него и любой области, стоящей ниже него. Проверка ранжирования, ты можешь видеть, что только Знание (планы) находится вне области его исследований. Он может делать все свои проверки Знание с бонусом умения +8. Когда он делает проверку Знание (местное), его полный бонус равен +10, а его проверки Знания (тайное) получают бонус +12.

Персонаж с умением Знания отслеживает свои полные ранги в Знании и ранги, которые он имеет в каждой области исследования. Когда Ты тратишь ранги в Знании, ты увеличиваешь и свою общую образованность и своё мастерство в определенных областях. В общем, твои бонусы для областей знания намного ниже, чем обычно, но твой бонус Знания (общее) восполняет это.

Расход Рангов: Половина рангов, которые ты тратишь на умение Знания, входит в твой бонус Знания (общее), пока не достигнет максимального бонуса, основанного на твоём уровне персонажа, как детализировано ниже. Другая половина может быть отнесена к твоим областям исследования, как ты считаешь целесообразным. Помни, что у тебя есть доступ только к областям, которые считаются для тебя классовыми умениями или стоят ниже по рангу. Ты можешь все еще потратить ранги на вышестоящие области, но ты получаешь только половину бонуса от нормального для рангов, которые ты тратишь.

Ты не получаешь доступ к областям исследования, **оцениваемым выше твоего самого высокого классового умения и ниже подумений, на получение которых ты тратишь внеклассовые ранги** (ranked above your highest class skill and below sub-skills that you spend cross-class ranks to gain). Например, Торгред считает Знание (природа) классовым умением. Он тратит ранги на Знание (тайное), получая половину бонуса, как принято для принятия внеклассового умения. Он все еще не может осуществлять проверки Знания для областей, стоящих выше Знания (природа) за исключением *тайного*, если не потратит ранги на них.

При затрате рангов хорошая идея – держать текущее число, таким образом ты знаешь, когда ты должен вложить ранги в Знание (общее) и когда ты можешь потратить их на области исследования. Помни, что половина твоих рангов входит Знание (в общее), и другая половина в определенные темы.

Ранги и Уровень Знания (или Ранги Знания и Уровень): Так как эти дополнительные правила по существу раскалывают умения Знания на две половины – Знание (общее) и области исследования – максимальные ранги и бонусы умений, которые ты можешь получить от них, работают немного по-другому. Максимальное число рангов, которые ты можешь иметь в Знании (общем), равны максимальному рангу, который ты можешь иметь во внеклассовом умении, округленному в **меньшую** сторону. Для областей исследования ранги, доступные в одной категории, равны максимальному рангу, который ты можешь иметь во внеклассовом умении, округленному в **большую** сторону. Это различие в округлении гарантирует, что на любом данном уровне, твои полные ранги в области исследования (то есть, твои ранги в Знании (общее) и в области) равняются максимальному числу рангов, которые ты можешь иметь в любом другом умении.

Помни, что, приобретая внеклассовые умения, ты получаешь бонус +1 за каждые 2 полных ранга, которые тратишь. Этот предел относится к умениям Знания согласно этим дополнительным правилам.

Уровень	Максимальные Ранги	
	Знание (Общее)	Область Исследования
1	2	2
2	2	3
3	3	3
4	3	4
5	4	4
6	4	5
7	5	5
8	5	6
9	6	6
10	6	7
11	7	7
12	7	8
13	8	8
14	8	9
15	9	9
16	9	10
17	10	10
18	10	11
19	11	11
20	11	12

Бонусы совместных действий: бонусы совместных действий, перечисленные в основных правилах, все еще применяются как обычно, но правила для приобретения квалификации в них немного отличны. Если умение Знания определенно указано как одно из твоих классовых умений, ты получаешь его бонус совместных действий, когда общее количество твоих рангов в области исследования и твоё умение Знания (общее) равны рангам, необходимым для бонуса. У тебя должно быть, по крайней мере, 3 ранга в области исследования, чтобы приобрести в нём квалификацию для бонуса совместных действий, независимо от твоего ранга Знания (общее).

Если умение Знания определенно не указано как одно из твоих классовых умений, у тебя должно быть, по крайней мере, 5 рангов в этом, чтобы приобрести квалификацию для бонуса совместных действий, даже при том, что ты считаешь его тренированным классовым умением, осуществляя проверки умения и распределяя ранги.

Эти особые случаи должны взамен сохранить равновесие, свойственное бонусам совместных действий. Без них персонажам было бы слишком просто получить множество бонусов к широкому диапазону умений.

Комментарии к этим правилам: Эти дополнительные правила позволяют немного легче получать и использовать умения Знания, но в глазах некоторых DM они делают это слишком легким. Имейте в виду, что в игре Тёмной Фэнтези, персонажи, вероятно, будут прибегать к исследованию и изучению, чтобы победить противника, намного чаще, чем в типичных сеттингах мечей-и-колдовства. Если ты хочешь приспособить эти правила к игре не в жанре Тёмной Фэнтези, ты должен также использовать правила исследования из следующей секции, чтобы держать их в равновесии. Согласно основным правилам, персонажу со множеством умений Знания довольно легко опознать монстров или получить полезные намеки с единственной проверкой умения. Правила исследования вынуждают даже самого образованного знатока провести некоторое время в библиотеке или консультируясь со знающими людьми прежде, чем найти ответ. Новые правила для DC Знания уравнивают большую лёгкость использования этого умения и дают смысл для создания волшебниками и клериками библиотек старых томов.

ИССЛЕДОВАНИЕ, БИБЛИОТЕКИ, И СБОР ПОДСКАЗОК

Упор на расследование, исследование и изыскание в играх ужаса означает, что персонажи проведут намного больше времени, просматривая книги и задавая вопросы, чем махая мечами и выпуская заклинания. Эта секция вводит некоторые дополнительные правила, которые ты можешь использовать, чтобы моделировать трудности и планирование, связанные с разыскиванием урывков труднодоступной информации. Она также включает расширенные правила для умения Знания, позволяя отразить важность библиотек, древних томов знания, и другие ресурсы. Эта секция разделена на три первичных темы.

Томы Знаний представляют правила для древних текстов или более свежих работ, обеспечивающих понимание работ сверхъестественного. Нечестивый том может дать важную подсказку о слабостях монстра, но ужасные ритуалы, которые он описывает, могут потрепать Вашу эмоциональную стабильность.

Библиотеки дают правила и идеи об использовании мудрецов, архивов и другие складов знания, чтобы помочь разыскать полезные подсказки в нанесении поражения монстров.

Искусство Исследования дает правила для и идеи для создания загадок в игре. Тут обсуждается, как применить подсказки и информацию, которую персонажи могут обнаружить, чтобы решить загадки.

Томы Знаний

Безумный культист ежедневно записывает свои лихорадочные мечты в потертый журнал, свои параноидальные бредни, акцентированные важным пониманием природы странного монстра, которого он скоро вызовет и натравит на мир. Волшебник использует свою магию, чтобы призвать демона, придирчиво делая запись каждого шага процесса, гарантируя, что он выполняет надлежащие методы каждый раз, когда готовит ритуал. Одиноким охотником на ведьм делает запись своих наблюдений в каталоге причудливых существ и культов, с которыми он столкнулся, чтобы будущие поколения шли в битву вооружёнными оружием его опыта.

Тому запретных знаний недостаёт всплеск и грома зачарованного клинка или могущественного посоха, но он может оказаться самым важным изделием, которое персонажи могут найти, стремясь победить странное существо из-за границ пространства и времени. Знание – сила в игре ужаса, и нет лучшего источника знаний, чем потрепанный том, созданный безумным автором, имевшим непосредственный контакт с тьмой на краю мира. Однако, многие из этих томов трудно расшифровать, они показывают беспорядочные и временами несвязные отрывки, и требуют некоторой меры магических знаний для правильного понимания. Все же, если у персонажа есть умения, необходимые, чтобы понять содержание книги, он может получить широкое разнообразие полезных талантов, знания и понимания истинных тайн мира.

Основы: Книга имеет два основных аспекта, которые ты можешь использовать, чтобы описать ее. Во-первых, у неё есть черты и качества, которые определяют, насколько легко её читать. Стилль книги, язык, который использовал автор, и любые усилия, предпринятые, чтобы скрыть или зашифровать ее содержание, влияют на то, насколько легко читающий может понять её. Думай об этих качествах как о преградах, которые персонаж должен преодолеть, чтобы добраться до **goodies** в книге. Эти "**goodies**" покрывают все преимущества (и недостатки), персонаж получает от чтения и понимания книги. Том о демонах может предоставить бонусы в бою против специфического демона, или проявить критическую слабость монстра. Другие книги могут предоставить навыки, бонусные ранги умений и новые

заклинания. Иногда, это знание имеет цену. Аляповатый том, содержащий впечатлительные подробности о ужасающем монстре, может свести читателя с ума, в то время как другие книги изобилуют дезинформацией, способной наложить штрафы на определенные действия, пока читатель не поймёт свою ошибку.

Чтение Книги: Чтобы прочесть книгу, персонаж должен быть грамотным в языке, на котором она написана. Кроме того, сложность и характер записанного в ней могут также потребовать проверки Интеллекта или умения. Например, книга по передовой магической теории будет непонятной тарабарщиной для любого, не обладающего рангами в Знании (тайное).

Проверка Интеллекта или умения, чтобы расшифровать книгу, требует полный день исследования. Таким образом, «взятие 20» в этой попытке требует полных 20 дней времени, чтобы полностью изучить и проанализировать содержание книги. Некоторые книги могут потребовать большего количества времени, особенно длинные или многотомные.

DC Проверки интеллекта	Описание
0	Книга написана специально, чтобы дать информацию, показывающая ясный прямой стиль.
5	Стиль письма с жаргоном, запутывающими ссылками, или сложным языком.
10	Типичная академическая книга, написанная экспертом для другого эксперта. Толстый, плотный, с частыми ссылками на другие разделы, том.
15	Очень плохо написанная работа, которая требует анализа и постоянной работы, чтобы расшифровать авторский смысл. Также эта книга может быть записанной шифром, предназначенным замаскировать её истинное содержание.
20	Бессвязный, почти непонятный том, часто сворачивающий на смежные темы и заполненный ерундой, смешанной с блестящими откровениями. Типичный продукт расстроенного или поврежденного разума.

Проверки Умения: есть несколько умений, которые могут оказаться полезными для понимания книги. Ремесло, Лечение, Знание, Профессия и Искусство колдовства – логические выборы для умений, которыми персонаж, возможно, должен обладать, чтобы полностью понять содержание книги. Например, трактат на биологии или болезни может потребовать проверки Лечение для должного понимания, поскольку автор делает несколько ссылок на процедуры, травы и методы лечения, о которых знает только обученный целитель. Умение Расшифровки Рукописи полезно, имея дело с книгами, которые записаны кодом или содержат своего рода механизм, чтобы скрыть их истинное значение. Это умение настолько важно, что оно получает своё собственное толкование после этой секции.

DC проверки умения	Описание
0	Книга, которая не требует никаких специальных знаний в области.
5	Том, который предполагает практическое знание области. Любой с минимальным количеством обучения понимает его, в то время как в случае нетренированного умения новичок (novice) может уловить суть рекомендаций.
10	Типичная специализированная, академическая книга, написанная экспертом для использования другим экспертом. Делает частые ссылки на общие методы и передовые темы.
15	Эта книга охватывает продвинутое темы, которые может осознать только человек с обучением подмастерья (journeyman).
20	Самая продвинутая книга, которую неофит (neophyte) может надеяться понять. Эта книга имеет дело с теорией или пристально углубляется в отдельную, определенную область. Усиленно работая, начинающий (beginner) может в конечном счете понять её.
25	Техническая по своему языку и представлению, эта книга почти бесполезна для любого, кроме обученного эксперта.

Эти книги представляют самые продвинутые работы, собранные по теме. Только обученный эксперт мог понять её, и даже в этом случае она полностью недоступна способностям начинающих.

Расшифровка: Это умение оказывается особенно полезным в сокрытии истинного значения, скрытого позади passage. На первый взгляд слова в книге, которая требует этого умения, могут представляться совершенной ерундой, очевидным кодом, или возможно внешне обычной книгой, которая скрывает секретное сообщение в своих страницах. Использование Расшифровки в этой манере обычно требует одного полного дня чтения и работы, хотя некоторые тома слишком велики, чтобы быть полностью прочитаны за один день. Взятие 20 по этой проверке требует 20 дней работы, чтобы закончить все необходимое исследование.

Проверка Расшифровки, нужна чтобы расшифровать книгу, зависит от того, каким из трех основных способов используется книга, хотя DC и время, чтобы расшифровать книгу, остаются одними и теми же.

DC Расшифровки	Описание
20	Простое кодированное сообщение.
25	Средний шифр.
30	Код, особенно сложный или такой, с которым трудно справиться.

- *Ерунда:* В этой ситуации бессмысленный отрывок содержит скрытое сообщение. Внешне случайные слова содержат шаблон (образец, пример; модель), который персонаж может узнать, чтобы понять сообщение. В первый раз, когда персонаж читает эту книгу, DM делает проверку Расшифровки втайне (с DC 20). Если эта проверка успешна, персонаж замечает шаблон в тексте и должен потратить время, используя это умение, чтобы расшифровать его. При выбрасывании единицы по проверке, DM должен втайне осуществить проверку Мудрости для персонажа (DC 5). Если эта проверка терпит неудачу, персонаж ошибочно полагает, что содержащиеся в книге бессмысленности содержат шаблон, пока он не выполнит успешную проверку Расшифровки, чтобы понять это. Тогда он понимает, что книга – не больше, чем бессмыслица.
- *Код:* книга записана кодом. Любой глядящий на него может видеть, что том записан сложным шифром (проверка Интеллекта с DC 5), требующим расшифровки. При проваленной проверке человек, осматривающий книгу, просто предполагает, что это - бессмысленная ерунда и в остальном игнорирует её. Персонаж ни в коем случае не обязан игнорировать это, и может продолжить использовать Расшифровку, чтобы определить, содержит ли она сообщение, как обычно.
- *Скрытое:* Эта книга, представляется обычным томом, затрагивающим некоторую основную тему. Это может быть журнал, содержащий некоторые заметки, академический трактат о грибах, или бюджет для коммерческой или иной организации. Если эту книгу внимательно прочитать и изучить, в ней появляется скрытый ряд шифров. Внешне обыденные отрывки (passage) имеют скрытый смысл или формируют сложные, запутанные "узоры", скрывающие истинное содержание тома. Чтобы заметить присутствие этого скрытого содержимого, персонаж должен осуществить проверку Интеллекта (DC 12) и провести день, изучая книгу. Персонаж не может использовать Расшифровку, чтобы раскрыть тайны книги, пока он сначала не преуспеет в этой проверке Интеллекта и не раскроет намеки на секретное содержание книги.

Время и Книги: базовое время на прочтение и расшифровку содержания книги – один день. Однако, некоторые книги сложнее, объёмнее, или настолько заполнены деталями, что полное их понимание занимает больше времени. В этом случае, базовое время книги может

быть больше. Кроме того, прочтение некоторых книг требуют меньше времени, поскольку они коротки, точны, или содержат только ограниченный объем информации.

Норматив времени	Описание
Полдня	Простая брошюра или книга, которая описывает только ограниченную область.
1 день	Средний, обыкновенный том.
2 дня	Сложная книга или та, которая является эквивалентом двух книг.
4 дня	Многотомный набор или огромный отдельный том.
1 неделя	Небольшая библиотека книг, которые, будучи взятыми вместе, функционируют как отдельный, объединенный источник знаний.

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

После прочтения книги и понимания любых секретных сообщений или важных знаний, содержащихся в ней, персонаж может получить несколько преимуществ или недостатков от полученного знания. Книга может передать знания о том, как победить определенный тип демона, или содержать заклинания, которые волшебник может изучить и добавить к своему репертуару. В некоторых случаях, знания, содержащиеся в пределах книги, могут оказаться губительными. Травмирующие события, описанные в тягостных деталях, повреждают рассудок читателя, а неправильная информация может причинить персонажу серьезные неудобства. Например, книга может описать, как кислота и огонь бесполезны против троллей, или сообщить подробности о стиле фехтования, который налагает штраф на АС. Эта секция перечисляет множество преимуществ и недостатков, которые книга может предоставить персонажу.

Цена книги: Каждая черта имеет стоимость в золоте, которую ты можешь использовать, чтобы вычислить стоимость книги. Чтобы определить полную цену книги, сложи стоимости, указанные для её черт.

ПОЛЕЗНЫЕ ЧЕРТЫ

Знание, содержащееся в книге, может оказаться полезным для персонажей. Правильный совет обеспечивает понимание завершения действия, новую тактику, которую ИП никогда не принимали во внимание, и забытые знания, способные поддержать умения персонажа.

Боевой Бонус: В то время как бойцы могут быть не самыми мозговитыми персонажами в партии, стратегия, тактика и планирование играют главную роль в становлении мастером-фехтовальщиком. Навык Боевого Опыта, к примеру, требует, чтобы персонаж обладал относительно высоким показателем Интеллекта. Эта черта соответствует книгам, сочиненным умелыми фехтовальщиками, блестящими тактиками, великими генералами и другими квалифицированными воинами. Прочитав эту книгу, персонаж может получить полезное понимание (insight), улучшающее его стиль боя в специфических ситуациях или против определенного противника.

Персонаж, который владеет всем боевым оружием, может получить преимущества этой черты, если он преуспевает в проверке Интеллекта с DC 10 и проводит неделю, изучая содержимое книги, если не отмечено иного. Книга предоставляет одно из следующих преимуществ (со стоимостью в золоте, указанной для каждого).

- **Тактика Существа:** книга обучает своего читателя тому, как победить определенный тип существ, предоставляя +1 бонус к броскам повреждения оружия против типа существа. Для аутсайдеров или гуманоидов, выбери определенный подтип, к которому применяется бонус.

Стоимость: 1 500 золотых.

- **Мастерство Поединка:** С помощью ясной инструкции и точного объяснения множества передовых тактик, эта книга позволяет персонажу овладеть основами продвинутых стилей боя. После изучения этой книги персонаж может проигнорировать предпосылку Интеллекта для навыка Боевого Опыта.

Стоимость: 1 000 золотых.

- **Военное Мастерство:** Эта книга была сочинена одним из величайших военных умов своей исторической эпохи. Её проникновение в тактические размышления, стратегии и планирование может преобразовать посредственность в опытного тактика. После изучения этой книги бонус атаки, предоставляемый персонажем, когда он *помогает другому* в бою, улучшается до +4.

Стоимость: 1 000 золотых.

Знания (Lore): В дополнение к экзотическим бонусам и магическим эффектам, книга может также содержать относительно обыденную информацию, которая может оказаться более важной, чем любой ритуал или боевой бонус. В то время как персонаж обладает книгой, она может дать ему бонусы к проверкам умения Знания. Ссылаясь на книгу и используя информацию, которую она содержит, персонаж увеличивает своё знание и понимание. Чтобы получить этот бонус, персонаж должен провести 1 час, изучая книгу. После этого времени все проверки Знания, которые персонаж осуществляет в течение следующего часа, получают бонус, указанный для этой черты.

Черта знаний обычно применяется только к определенной области исследования для умения Знания, такой как "тайное" или "природа". Полный бонус, предоставляемый этой особенностью, определяет её стоимость.

Бонус Знаний (Knowledge)	Стоимость
+2	400 ЗМ
+4	1 600 ЗМ
+6	2 600 ЗМ
+8	6 400 ЗМ
+10	10 000 ЗМ

Ритуалы: магический том может содержать подробности определенных ритуалов, которые, будучи проведены должным образом, могут воспроизвести заклинание. Персонаж должен изучать книгу в течение одной полной недели и сделать проверка Знания (тайное) или Интеллекта (в обоих случаях DC 20), чтобы полностью понять содержание книги. Персонаж, который успешно изучает книгу, может исполнить ритуал, как описано в ней. В форме ритуала могут быть записаны заклинания до 7-го уровня. Заклинания более высоких уровней заклинания слишком сложны, чтобы творить их в этой манере.

Стоимость: уровень заклинания в квадрате x 2 000 золотых.

Использование Ритуала: Сотворение заклинания в форме ритуала занимает больше времени, требует более дорогих компонентов, и несет риск, что заклинание вызовет неприятные последствия. Любое заклинание можно рассматривать как ритуал, хотя некоторые становятся почти бесполезными из-за ограничений, которым автоматически подвергается ритуал. Сотворение ритуальных заклинаний занимает 10 минут за уровень заклинания. Оно потребляет материальные компоненты, на сумму 100 золотых × уровень заклинания в квадрате, в дополнение к указанным для заклинания. Кроме того, завершение ритуала требует проверки Знания (тайное), Искусства колдовства и Ремесла любого типа, представляющих символы и незначительные компоненты, которые должны быть созданы или написаны во время сотворения заклинания. DC всех этих проверок – 15 + уровень заклинания. Эти проверки считаются выполняемыми в напряженном (стрессовом) состоянии, что не позволяет персонажу «взять 10». Осуществи одну проверку умения, чтобы представить усилия, затраченные во время полной продолжительности ритуала. Заклинатель ритуала может поручить другим сделать проверки Искусства колдовства и Ремесла от своего имени, но тот, кто выучил ритуал, должен выполнить проверку Знания (тайное) сам.

Персонаж может одновременно творить несколько ритуалов, в количестве, равном его бонусу Интеллекта. Используя многократные ритуалы, ты можешь

предполагать, что они заканчиваются одновременно или в порядке времени их сотворения. В основном, если заклинатель хочет совершить ритуалы для заклинания 1-го, 3-его и 5-го уровней, он может распланировать свою работу так, чтобы они сработали в одно и то же время или после того, как он проведёт необходимое время, работая над ними.

Если заклинатель и его помощники преуспевают в своих проверках умений, заклинание функционирует, как нормальное. Рассматривай это, как будто заклинатель завершил заклинание, как обычно и считай его уровень заклинателя, как минимальный, необходимый чтобы использовать заклинание. Заклинатель принимает любые решения относительно заклинания, такие как его цель, область эффекта и так далее. Если один или больше проверок умений, необходимых чтобы закончить заклинания, провалены, ритуал приводит к потенциально пагубным результатам. Если одна проверка терпит неудачу, ритуал не в состоянии работать. Компоненты израсходованы, но заклинатель не переносит вредных воздействий. Если провалены две проверки, заклинатель переносит 1d3 отрицательных уровня; спасбросок Стойкости с DC 15 необходим, чтобы удалить их. Если все три проверки терпят неудачу, обратная магическая реакция вызывает взрыв, причиняющий 6d6 очков повреждения в 60-футовом распространении ([spread](#)), сосредоточенном на заклинателе. Спасбросок реакции (DC 15) сокращает это повреждение наполовину. Кроме того, заклинатель и любой осуществлявший проверки умения, чтобы помочь в завершении ритуала, переносят 1d3 отрицательных уровня; спасбросок Стойкости с DC 15, чтобы удалить их.

Бонус к Умению: указания книги могут предоставить читателю полезные советы и понимание использования умения. Книга может предоставить +1 бонус компетентности к любому основанному на Интеллекте умению, в котором у читающего есть по крайней мере один ранг. Ранги знания рассматривают отдельно, согласно способности книжных знаний (lore book ability), описанной выше. Том может улучшить только то знание, которым персонаж уже обладает. Нет никакой замены практическому развитию умения, и персонаж без практического опыта в форме рангов умения не может ничего получить от недельного чтения.

Бонус умения	Стоимость
+1	100 ЗМ
+2	400 ЗМ
+3	900 ЗМ
+4	1 600 ЗМ
+5	2 500 ЗМ

Заклинания: Некоторые тома включают тайные или божественные заклинания, которые заклинатель может добавить к своему списку известных заклинаний, не копируя их в свою книгу. Обычно, магическая запись, которая описывает заклинание, крайне уникальна. Каждый волшебник развивает свой собственный определенный стиль письма, который другой маг не всегда способен понять. Однако, иногда волшебник использует особенно легкий для понимания или простой набор символов. В этом случае, другой волшебник может прочесть и понять заклинание из книги, даже если в его собственных книгах заклинаний ещё нет его. Чтобы понять заклинание, записанное в этой манере, волшебник должен изучать книгу в течение одного дня и осуществить проверку Искусства колдовства (DC 15 + уровень заклинания). Тогда он может подготовить заклинание из тома, как обычно. Колдуны и другие заклинатели, которые не пользуются книгами заклинаний или используют спонтанное сотворение, не получают этого преимущества.

Запись одного из этих заклинаний в другую книгу заклинаний подчиняется всем стандартным правилам. Волшебник все еще должен заплатить стоимость в золоте и осуществить любые необходимые проверки умения, чтобы добавить заклинание в свою библиотеку.

Божественные заклинания могут быть включены в книгу этим способом. Пока клерик обладает книгой, он может добавить их к своему списку известных заклинаний и может подготовить их.

Стоимость: стоимость этой способности равна цене свитка, который содержит заклинание (в золоте).

НЕДОСТАТКИ

Некоторые книги подтверждают пословицу, что не всегда нужно верить тому, что читаешь. Бредни сумасшедшего, противоречия, дикие заявления и причудливые рассказы могут нарисовать обманчивую или ложную картину действительности. К тому же, совет бывает мудр только в той степени, насколько мудр человек, предлагающий его. Трактат о бое с троллями может быть заполнен полуправдами или преднамеренно обманчивыми советами. Авантюрист, который пытается применять такую тактику, может подвергаться штрафам, пока не поймёт ошибки, которые она содержит.

У недостатков нет никакой стоимости в золоте, поскольку они не предлагают персонажам преимуществ. Они не уменьшают стоимость книги, поскольку недостатки ни в коей мере не делают бонусы менее полезными.

Боевой Штраф: Если бы все советы, предлагаемые в тактических руководствах или руководствах по фехтованию, были безупречны/истинны (perfect), мир был бы заполнен мастерами. Тома с этой чертой предлагают вводящие в заблуждение советы, которые может повредить воину. У любого персонажа, владеющего всем боевым оружием, есть обучение, нужное чтобы понять этот совет. Если такой персонаж проводит неделю, изучая книгу, и осуществляет проверку Интеллекта (DC 10), он замечает, что тактика книги порочна, и игнорирует её. В ином случае, он переносит -1 штраф к атакам и инициативе в течение равного 12 – *его показатель Интеллекта* количества столкновений, с минимумом 1.

Ложные Знания: знания, приведённые в книге, могли быть продуктом поврежденного или бредового ума, возможно, приводящими любого, кто следует им, к ужасной судьбе. Имея дело с тайными знаниями и странными тайнами ужасов мира, трудно отсортировать мусор от золота. Ложные знания могут варьироваться от чего-то простого, как информация, накладывающей штраф на проверки Знания, до ошибочных расчётов, способных привести к смерти персонажей. Книга может включать ложные подсказки, которые направляют по ложному следу или маскируют слабости монстра. В этом случае, игроки просто изучают информацию и должны решить для себя, доверяют ли они ей. В ином случае, ссылаясь на книгу, персонаж может перенести штраф к определенным областям умения Знания исследования. В этом случае, персонаж с "оштрафованным" умением Знания может определить, что книга бесполезна, после дня исследования и успешной проверки Знания (DC 20). Обычно, этот модификатор может колебаться от -1 до -10 (штраф обстоятельств).

Некорректные Заклинания: простые руны и знаки, используемые, чтобы описывать заклинания, как представлено выше, редко используются с достаточным основанием. Этому набору тайных символов недостаёт точности сильно персонифицированных систем, используемых индивидуальными волшебниками, что делает опасным их использование на общем основании. Волшебник должен изучить книгу в течение одного дня и осуществить проверку Искусства колдовства (DC 15 + уровень заклинания), чтобы понять заклинание. Тогда он может нормально подготовить его из тома. Однако, если общий результат проверки Искусства колдовства 25 или выше, заклинатель замечает ошибки в нём. В ином случае, они избегают его внимания. Каждый раз, когда персонаж сотворяет заклинание, он должен осуществить проверку Искусства колдовства (DC 25 + уровень заклинания), или переносит пагубные результаты. Заклинание вызывает взрыв тайной энергии в сосредоточенном на заклинателе 60-футовом распространении ([spread](#)), причиняющий 1d6 очков повреждения за уровень заклинания. Спасбросок реакции (DC 18) уменьшает это повреждение наполовину. Заклинатель **не** получает спасброска против этого эффекта.

Если волшебник достаточно невезуч, чтобы писать это заклинание в свою книгу прежде, чем отметить его недостатки, он должен осуществить проверку Искусства

колдовства, как описано выше каждый раз, когда он пытается сотворить его. Место в книге, по существу, потрачено впустую.

Очки Безумия: Некоторые книги описывают странные сцены или богохульные тайны мира в таких преувеличенных подробностях, что оставляют своих читателей эмоционально травмированными. Читая книгу, персонаж может накопить очки безумия согласно дополнительным правилам, данным в секции «страха и ужаса» этой главы. Как правило, указанная величина безумия, которую персонаж рискует получить, связана со знаниями и знанием ([lore and knowledge](#)), которые содержит книга.

Иногда, тем не менее, безумного лепета, приведенного в книге, достаточно, чтобы подтолкнуть читателя к краю, не предлагая полезного понимания ужасов мира. После изучения книги, чтобы получить любое из ее преимуществ, читатель должен сделать Спасбросок Воли с DC, упомянутыми ниже или получить указанные величины очков безумия. Персонаж должен сделать этот спасбросок только раз. Преуспевает ли он или терпит неудачу, книга не имеет никакого дальнейшего эффекта на него.

DC спас-броска Воли	Очки безумия (проваленный/успешный)	Описание
20	1d6 / 1	Отвратительные, но сдержанные описания ужасов
25	1d8 / 1d3	Типичный богохульный том.
30	2d6 / 1d4	Шокирующие, подробные описания ужасов.

Блок Статистики Тома.

Чтобы помочь организовать различные способности книги, черты, и особенности, блок статистики тома суммирует все ключевые пункты и статистику, которые нужны тебе, чтобы следить за ходом книги и ее содержания. Типовые тома, приведённые ниже, следуют этому формату:

Имя: Время (DC умения и комментарии относительно окончания [чтения] книги); черты.

Имя: название книги или имя, под которым она обычно известна.

Время: количество времени, необходимое чтобы прочитать и понять книгу, как правило, один день.

DC умения и комментарии: Некоторые книги требуют проверки умения или Интеллекта, чтобы должным образом понять их содержание. Кроме того, сделайте комментарий здесь, если книга записана шифром или содержит скрытое сообщение.

Черты: Суммируйте любые специальные способности, которыми книга обладает, такие как бонус к умениям.

Кроме того, у книги должно быть краткое описание ее внешнего вида, содержания, и информация относительно любых подсказок или историй, которые она содержит, а персонажи могут найти полезным. Книги-примеры перечисляют это после блока статистики.

ТИПОВЫЕ ТОМА

Следующие книги освещают, как использовать эти правила, чтобы создать интересные, фантастические книги для включения в Вашу игру. Текст также показывает, как ты можешь использовать описания и внешне мирское содержание, чтобы придать книге много характеристик (символов, параметров – a lot of character).

Дневники Тарма, Сына Ингульфа: 2 дня (написано на Дварфийском); Боевой Бонус (тактика существа: гиганты), Знание (тайное) бонус +2; DC спасброска от очков Безумия – 25, 1d8/1d3.

Описание: Этот истрёпанный том имеет такие повреждения, как будто он был разрезан, порублен и порван большим заточенным клинком или ужасными длинными когтями. Он содержит ежедневный журнал Тарма (Tharm), дварфийского лорда, который привел свой народ в самые нижние пределы гор. Там они обнаружили большой храм троллей, посвященный некоему неизвестному богу. Дварфы победили тварей, захватили их храм, разграбили его сокровища, и начали разрабатывать богатые залежи серебра возле него.

После более чем года относительного мира ряд ужасных убийств ударил по поселению. Дварфы обнаружили, что странное существо, незначительный божок, которому поклонялись тролли, всё ещё скрывался в своём прежнем храме. Один за другим, он убивал дварфов, которые осквернили его храм. Дварфы нашли, что проходы, ведущие из их нового дома, были запечатаны из-за обрушения. Когда они попытались вырыть новые, земля визжала в муке и кровоточила как живое существо. Тарм был последним дварфом, остающимся в живых. Его последние немногочисленные записи детализируют его медленное впадение в безумие. Запертый в храме в полном одиночестве, он попадает в мир заблуждений и галлюцинаций. В заключительной записи в его дварфийские письма врезается потустороннее письмо, которое бросает вызов всем попыткам перевода, хотя почерк – очевидно Тарма. Вдумчивые игроки могут задаться вопросом, как эта книга могла покинуть предположительно запечатанную пещеру...

Книга Отдалённых Врат: 1 день (написано на Драконьем); Ритуалы: *планарный якорь, увольнение, меньшие планарные узы, магический круг против зла*; Знание (планы) +4; DC спасброска от очков Безумия – 35, 2d8/1d6.

Описание: черная обложка этой истрёпанной, древней книги сделана из неизвестного материала, который напоминает жёсткую чешуйчатую кожу. Много печально известных демонологов обладали этой книгой, и она начала карьеру многих подающих надежды злых деятелей. Также, всякий раз, когда появляется копия, множество чернокнижников, инквизиторов, и других, увлеченных призывом и подчинением планарных существ, ищут её. Достаточно странно, но мудрецы и волшебники, кажется, часто копируют её. По правде говоря, темные повелители внешних планов преднамеренно засеивают материальный план её копиями, прежде всего, чтобы соблазнять смертных заклинателей связаться с ними. Независимо от того, сколько копий уничтожат хорошие клерики и авантюристы, силы тьмы производят больше и направляют волшебников и колдунов на путь к вечным мукам.

Библиотеки

Волшебник изучает огромный том, перерывая его хаотичные строки в поисках единственного важного намека на рассеивание сильного заклинания. Мудрец перерывает огромное собрание книг, пристально изучая эскизы демонов и дьяволов в каждой, перед тем как отложить её и достать следующий том.

Поиск важной информации в библиотеке или другом складе знания может быть трудным процессом. Во многих собраниях каталоги карточек и другие легкие системы поиска практически неизвестны. В некоторых случаях, библиотекарь или другой слуга могут озаботиться расстановкой различных томов знания в своего рода порядке. В большинстве своём, книги расставлены в случайном порядке. В некоторых собраниях рядом поставлены работы одного автора, в других они сгруппированы по теме. Таким образом, розыск определенной книги требует изрядного знания нужной темы. Если исследователь не хочет читать каждую книгу от корки до корки, он должен достаточно знать область, которую он желает исследовать, чтобы быстро отложить бесполезные тома и запомнить те, которые мерцают обещанием надежды.

В терминах игровых правил библиотеки функционируют двумя различными способами. Во-первых, они могут предоставить бонус к проверкам Знания. Сталкиваясь с вопросом, персонаж может обратиться к собранию книг и разыскать ответ. Во-вторых, некоторые проблемы настолько неясны или странны, что даже персонаж со множеством рангов в Знании никогда не может надеяться ответить на них, с помощью только своей головы. В этом случае, невозможно ответить на вопрос без доступа к хорошо оборудованной библиотеке.

У библиотеки есть три признака, чтобы описать её: размер, трудность, и тематика.

Размер обращается к количеству томов, которое содержится в библиотеке. Очевидно, что в большой библиотеке больше информации, чем в маленькой. Библиотека имеет размер, оцениваемый точно так же как для существа. Он может варьироваться от Крошечного до Колоссального. Прочесывание больших библиотек обычно занимают больше времени, но они содержат всю ширину и глубину информации.

Размер библиотеки определяет её трудность и число тем, которые она может затронуть, вместе с бонусом, который она может предоставить для тех тем. И трудность и тематика описываются ниже. Кроме того, некоторые проверки Знания настолько трудны или запрашивают такую точную информацию, что они невозможны без библиотеки необходимого размера. В некоторых случаях, маленькая библиотека может иметь такое обширное собрание книг по единственной теме, что представляет исключение из этого правила, как показано ниже в описании тематики. Отметим, что, в то время как время, необходимое на исследование библиотеки, удваивается с каждой категорией размера, максимальный бонус Знания увеличивается только на +2. По мере того как библиотека становится больше, в неё обычно попадает всё больше книг, которые просто повторяют темы и информацию, описанную в других томах, найденных в собрании. Таким образом, большая библиотека может содержать вдвое больше книг, чем меньшая, но она не содержит вдвое больше знаний.

Статистические данные, данные для каждого размера, являются базовыми мерами, которые ты можешь использовать, создавая собственные библиотеки. Исключительно хорошо организованному собранию может быть свойственна меньшая трудность, в то время как даже самая маленькая библиотека может потребовать просто адского труда на своё изучение, если её книги беспорядочно рассеяны по полкам. К тому же, указания, данные для тем и их бонусов, относятся к усредненным обстоятельствам. Маленькая специализированная библиотека может предоставить более высокий бонус в определенной области исследования, чем самая большая коллекция в регионе.

Чтобы дать лучшее представление о том, как размер библиотеки переводится в описание её физического измерения, проконсультируйся с таблицей размера и особенностей библиотеки.

Размер библиотеки	Типичная Трудность	Темы	Описание	Распространённость
Крошечный	4 часа	2, макс. бонус +2	Собрание, меньшее, чем одностенная комната.	Личная библиотека.
Маленький	8 часов	4, макс. бонус +4	Библиотека, которая заполняет одностенную комнату.	Возможно библиотека дворца или замка.
Средний	1 день	6, макс. бонус +6	Собрание, которое заполняет три или больше комнат, или весь этаж большого здания.	Крупнейшая библиотека в городе.
Большой	2 дня	8, макс. бонус +8	Собрание, которое заполняет два или три этажа здания среднего размера.	Крупнейшая библиотека в регионе.
Огромный	4 дня	Все, макс. бонус +10	Собрание, которое заполняет все здание или часть очень большого.	Крупнейшая библиотека в королевстве.
Гигантский	8 дней	Все, макс. бонус +12	Собрание, которое заполняет одно огромное здание или несколько связанных зданий меньшего размера.	Крупнейшая библиотека в империи.

Колоссальный	16 дней	Все, макс. бонус +14	Библиотека, известная во всем мире ее огромным собранием.	Возможно, одно такое место существует на континенте.
--------------	---------	----------------------	---	--

ТРУДНОСТЬ

Трудность выдвигает на первый план отрицательную сторону работы в большой библиотеке, а именно то, что большое собрание книг требует изрядного количества времени, чтобы внимательно изучить её. Единственная книга по истории даже близко не хранит столько информации, как гигантское собрание, занимающее весь особняк. С другой стороны, если книга содержит знания, которые тебе нужны, её намного легче найти и использовать, по сравнению с разыскиванием единственной книги в растянувшейся библиотеке.

Трудность выражается как среднее количество времени, необходимое чтобы найти специфический том в библиотеке. Проведя указанное время в библиотеке, персонаж может выполнить проверку Знания с любыми соответствующими бонусами, как описано ниже. Однако, персонаж может осуществить проверку Знания, чтобы увидеть, как быстро он найдёт информацию, которую он ищет. Квалифицированным, хорошо осведомленным исследователям нужно меньше времени, чтобы найти точную нужную информацию, поскольку они могут быстро раскопать залежи книг, чтобы найти соответствующий том. Проверка Знания для сокращения времени, необходимого для исследования, должна использовать то же самое умение, которое персонаж планирует использовать, чтобы раскрыть информацию в библиотеке.

Минимальное время на исследование чего-нибудь в библиотеке – один час, независимо от размера собрания.

Три фактора определяют трудность библиотеки. Её размер играет ключевую роль, поскольку поиск в большой библиотеке, что очевидно, занимает больше времени. Однако, организация играет самую важную роль в регулировании этого признака. Используя трудности, перечисленные для каждого размера (см. выше) как основание, хорошо организованная библиотека имеет трудность приблизительно в половину или даже одну четверть указанного времени. Неорганизованная, неаккуратно обысканная, с беспорядочно разброшенными книгами, или иным образом плохо содержащаяся библиотека может потребовать удвоенного или утроенного времени.

После того, как исследователь работает в библиотеке равный установленной трудности период времени (учтя результаты проверки Знания, чтобы изменить его), он получает бонус, указанный для определенного умения Знания. С этого времени он должен проводить в библиотеке только час, чтобы выполнить проверку Знания с этим бонусом. Кроме того, если персонаж хочет получить преимущества бонуса другой темы, он может сократить основную трудность наполовину, прежде чем осуществить проверку Знания, чтобы далее уменьшить её.

Проверка знаний	Необходимое время
1-5	Удвоенное указанное время.
6-15	Без изменений.
16-20	Половина указанного времени.
21-25	Одна треть указанного времени.
26+	Одна четверть указанного времени.

ТЕМАТИКА

Эта черта обращается к областям знания, имеющимся в библиотеке. В королевском собрании древностей может быть всестороннее освещение потомков и истории короля, но никаких знаний о растениях и животных. Аналогично, библиотека в королевстве древесных эльфов может содержать обширные тома о деревьях и зверях леса, но немного о горных дварфах или королевствах людей. Тематика перечисляет все области исследования умения Знания, которые получают бонус, когда у персонажа есть доступ к библиотеке. Области

исследования следующие: природа, подземелья, география, история, архитектура и строения, знать и монархия, местное, тайное, религия и измерения. Как только персонаж полностью использует время, необходимое чтобы обыскать библиотеку (согласно трудности, см. выше) он получает указанный бонус для его выбранной области исследования всякий раз, когда он проводит час в библиотеке, исследуя её собрание.

ИССЛЕДОВАНИЕ И РАССЛЕДОВАНИЕ

Иногда, ищущий должен найти только определенную информацию, которая настолько точна, что простая проверка Знания не способна показать её. Правила, данные для библиотек до сих пор, концентрируются на том, как персонаж может использовать их, чтобы улучшить свои общие проверки умения или исследовать общий вопрос. Если Мортгог Щупальцастый (Morthog the Tentacled One) угрожает разрушить город, и ты должен узнать способ изгнать его обратно на его домашнее измерение, ты не должен обыскивать всю библиотеку, чтобы найти его. Вместо этого ты должен только найти определенную страницу в единственной книге, которая содержит нужный тебе ответ. Ты можешь использовать библиотеку в этой манере только после того, как ты исследовал её достаточно хорошо, чтобы получить бонусы к темам, которые она предоставляет. Теперь ты можешь исследовать слабости, уязвимость и историю определенных людей, мест, вещей и монстров, с которыми ты сталкиваешься. Ты должен провести в библиотеке один час и осуществить проверку Знания. Результат определяет то, что ты узнаешь. Кроме того, размер библиотеки (и в некоторых случаях её бонус тем) определяет то, что ты можешь узнать. Независимо от твоего результата проверки маленькая библиотека, возможно, не содержит то, что ты ищешь.

Таблица исследования библиотеки суммирует тип информации, которую ты можешь изучить относительно специфического существа, такого как демоническая тварь или богоподобная сущность. При успешной проверке исследователь изучает информацию, данную для всех DC, которые он перебивает, пока у него есть доступ к библиотеке указанного размера. Он не может раздобыть данные, свойственные библиотекам, большим, чем та, к которой у него есть доступ.

DC Знания	Размер	Информация
20	Маленький	Имя существа, физическое описание.
25	Средний	Среда обитания, история и специальные способности. существа
30	Большой	Наиболее распространенная слабость существа, обычно та, у которой наименьший шанс победить его или которую труднее всего осуществить.
35	Огромный	Детали о способностях существа, включая то, как аннулировать или сопротивляться его атакам.
40	Колоссальный	Наиболее важные слабости монстра, та, с которой можно легко победить его или которую просто использовать.

Глава 4: ЧЁРНАЯ МАГИЯ

Один из ключевых пунктов в Главе 1 – то, что игры ужаса или Тёмной Фэнтези могут быть более эффективными, если Вы используете классы персонажа, которые более слабы и менее гибки, чем стандартный набор из бойца, волшебника, клерика, и т.д. В игре ужаса бой держится в тени по отношению к умному планированию и быстрому размышлению. Если вспыхивает бой, и Вы обнаружили себя в центре его, Вы, вероятно, сделали что-то очень, очень неправильно.

Одно из основных отличий в новых классах персонажа по сравнению с основными классами - их доступ к меньшему количеству заклинаний. Инкантациям, которые они могут использовать, как правило, недостаёт огневой мощи такой классики, как *рой метеоритов* и *огнешар*. Сознательным решением проекта, заклинания новых классов склонны быть более прагматичными и менее сосредоточенными на бое, чем обычно.

На первый взгляд, это может показаться проблемой **проекта, ведомого (или «...показаться проблемой – проект, ведомый...»)** исключительно идеей, что персонажи ужаса обычно слабее, чем в героической фэнтези. На невысоких уровнях это верно. Однако, игры ужаса также часто включают идею, что самые сильные заклинания губительны для тех, кто желает узнать и использовать их. Разрушительные заклинания – продукт черной магии, запретного знания и демонов. Только маг, который желает посредничать с богохульными существами, может овладеть самыми сильными заклинаниями. Поэтому большинство заклинателей заботится, чтобы избежать показа их силы. Многие из них цепляются за самые простые, самые легкие заклинания, у которых нет никакого риска демонической инфекции. Волшебник, который открыто показывает свою большую, разрушительную силу, может оказаться перед толпы, намеревающейся расправиться с ним за общение с темными силами. Еще хуже, демоны и дьяволы, предоставляющие ему заклинания, могут потребовать дань, жертвы или службу, в обмен на их знания. Обман таких могущественных существ – плохая идея, поскольку у них были тысячелетия, чтобы сформировать отношения с непокорными смертными.

Эта секция вводит новые правила для магии в играх ужаса. Они выдвигают несколько основных идей, а именно, что сильные заклинания – продукт темных существ и ужасных монстров. Только заклинатели, которые желают общаться с такими существами, могут овладеть этими заклинаниями, и делая так, они рискуют своими бессмертными душами. Кроме того, она дает указания, какие черты добавить к магическим изделиям, чтобы отразить темную магию, питающую их.

ЧЁРНАЯ МАГИЯ И ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ

Путь магии долг и труден. Овладение самыми простыми заклинаниями может занять месяцы работы. Молодой боец знает, как управляться со множеством типов оружия, щитов и брони, в то время как волшебник того же возраста может знать всего семь или восемь заклинаний, самые сильные из которых даже близко не соответствуют мощи и силе меча бойца. Все же, есть короткие пути к силе, которые никакой здравомыслящий волшебник даже не желает рассматривать. Темные силы мира могут многое предложить честолюбивому или жадному сердцу. Кратчайший путь здесь, новое заклинание там, и вчерашний ученик является сегодняшним мастером.

Однако, всё, что они получают, имеет цену. Демоны, дьяволы и другие небезопасные существа всегда стремятся подчинить смертных своей воле. Единственное сердце, обращенное к темной стороне, может причинить больше вреда за одну жизнь, чем неистовствующий демон за целые столетия. Первый шаг на пути к овладению чёрной магией неизбежно приводит ко второму, затем третьему и так далее, пока демон не потребует ещё одной души. Волшебникам, колдунам и другим заклинателям присуща естественная склонность к сомнению и самонадеянности. Злые аутсайдеры очень желают использовать в своих интересах этот недостаток.

Правила в этой секции моделируют силу и умение, которые заклинатель может получить, совершая сделки со злыми существами. Взамен жертв, злых дел, богохульных

молив и других порочных действий, заклинатель может получить дополнительные известные заклинания, дополнительные слоты заклинаний и другие силы. Все действия, требующиеся, чтобы получать эти преимущества, абсолютно злы, хотя маги, которые следуют этим путем, часто закрывают глаза на боль и ужас, распространяемые ими.

В то время как эти правила фокусируются на заклинателях, любой персонаж может получить преимущества (и множество недостатков) от общения с падшими силами. Классический пример – демонолог, подписавший договор с планарными существами – устойчивая часть темной фэнтези, но в некоторых сеттингах и кампаниях другие персонажи могут искать такие сомнительные союзы. Варварское племя может поддерживать связь с демонами, чтобы получить силу и порочную мощь в битве, в то время как гильдии особенно порочных воров может потребовать, чтобы её участники связали себя договором с Верховным Князем Ада, являющимся её патроном.

Пакты: Нечестивые Союзы

Персонаж может получить магическую силу, заключив пакт со злой сущностью. Платя цену, определённую для пакта, заклинатель вступает в соглашение. Он соглашается творить бесчестные дела, приносить жертву демону или участвовать в иных дурных действиях. В свою очередь, заклинатель получает расширенную силу. Пакты работают подобно навыкам, в том, что они дают персонажам бонусы, которые отвечают их требованиям. Однако, персонаж вступает в личные отношения с темным существом для того, чтобы подписать пакт. По мере того как персонаж накапливает больше этих преимуществ, он медленно подпадает под контроль своего патрона.

Чтобы получить пакт, персонаж должен обычно найти книгу или мастера, которые могут раскрыть ему свои тайны. В другом случае, демон или иная могущественная злая сущность может прийти к многообещающему заклинателю и предложить ему силу.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПАКТОВ

Все пакты происходят от бога, лорда-демона, герцога ада или подобной силы. Они никогда не возникают просто из ниоткуда, давая персонажу силу в обмен на твёрдую цену. Когда персонаж заключает свой первый пакт, он устанавливает отношения с могущественным злым существом. По мере того как персонаж принимает больше соглашений, его отношения с тем существом расширяются. Таким образом, ты не можешь представить пакт персонажу или НИПу без первичного рассмотрения природы его патрона.

Патрон – любая злая сущность, которая может предложить пакт персонажу. Обычно, патрон – тёмный бог или иной злой аутсайдер. В некоторой степени отношения патронов и их последователей подобны связи между клериком и божеством. Специфический бог может предложить определенные домены и силы. К тому же, у каждого патрона есть доступ к различным типам пактов.

Все патроны могут быть описаны сферами, которые описывают их личность, магические силы, и типы преимуществ, которыми они одаряют своих последователей. Есть четыре сферы.

- **Жадность:** Жадность – основа многих злых дел, поскольку жажда силы, богатства и любви заставляет оправдывать недостойные действия для достижения большой цели. Патроны, олицетворяющие эту силу, специализируются в магии и способностях, предлагающих физические вещи.
- **Гордыня:** самое обычное побуждение заклинателей, гордыня проявляется как подавляющее чувство умений, достоинств и талантов. Пакты, которые она предлагает, сосредотачиваются на увеличении способностей человека.
- **Лень:** Лень и леность могут проявиться как острое желание, чтобы вынудить других принять собственные обязанности и ответственность. Заклинатели, подписавшие такие пакты, получают способность подчинять и контролировать других.
- **Гнев:** Злость и гнев приводят к бессмысленному разрушению, делая этот путь привлекательным для тех, кто очень желает силы, но слишком слабы и неспособны

исполнить свои желания. Они предлагают магию и способности, способные повергнуть противников и направить разрушительную энергию.

Полная сила и способность патрона определяют число сфер, которые он может предложить своим последователям. Самые слабые демоны могут предложить только одну, в то время как самые мерзкие, самые могущественные тёмные боги способны предложить все четыре. Соединение с более сильным существом предоставляет персонажу больше пактов для выбора, но за счет передачи себя в распоряжение существа, которое может развратить его и потребовать его бессмертную душу.

Меньшие патроны могут предложить одну сферу. Эта категория включает второстепенных демонов, дьяволов и других злых аутсайдеров, как правило с CR 10 или меньше. Они – наименее сильные из патронов – предлагают доступ только к одной сфере.

Средние патроны могут предложить две сферы. Они включают злых аутсайдеров с CR 11–20. Будучи относительно слабыми существами, они могут предложить доступ только к двум сферам.

Главные патроны включают всех архидьяволов, лордов демонов и подобные сильные фигуры в иерархии злых аутсайдеров, вместе с меньшими богами и полубогами. Они предоставляют доступ к трем сферам.

Могущественные патроны представлены самыми могущественными существами. Боги и сильнейшие злые аутсайдеры попадают в эту категорию. Эти существа могут предложить все четыре сферы.

Патрон	Сферы
Меньший (Lesser)	1
Средний (Intermediate)	2
Главный (Major)	3
Могущественный (Mighty)	4

Если патрон персонажа каким-либо образом уничтожен, персонаж теряет все пакты, которые он получал от него, и его показатель порочности падает до нуля (см. ниже). Он не теряет ни одного из недостатков и других штрафов, которые он получал от своих пактов.

Персонаж может сменить патрона, но он всегда должен идти от более слабого к более сильному. Он теряет любые пакты, которых не предлагает его новый мастер. Таким образом, большинство заклинателей прокладывает свой путь в адской иерархии, последовательно служа мастерам, которые предлагают им похожие темные силы.

Порочность

Честолюбивый волшебник стремится овладеть трудным заклинанием. После месяцев работы он делает небольшие успехи. Сталкиваясь с унижением от его конкурентов, он заключает пакт с демоном, который предлагает ему необходимое умение. Неохотно, он приносит человеческую жертву своему новому патрону, говоря себя, что в городе может стать на одного нищего меньше и что потеря стоит силу, которую он имеет шанс получить. Несколько недель спустя, волшебник находит, что магический эксперимент, который он надеялся закончить, отстает от плана. Хотя его совесть возражает, он знает, что его патрон может помочь ему за ту же цену. Достаточно волнуясь, он находит, что вторую жертву намного легче прикончить, это почти доставляет удовольствие. Его длинное падение ко злу началось.

По мере того как персонаж заключает больше пактов, он накапливает очки порочности. Чем больше очков порочности у персонажа, тем больше его долг своему нечестивому патрону. ИП может быть вынужден предпринять определенное действие, или переносить штрафы или постоянное повреждение по мере того, как его показатель порочности увеличивается. Обычно, патроны склоняют своих последователей на совершение вредоносных действий, таких как измена близкому другу или разрушение храма доброжелательного бога. С течением долгого времени, личность персонажа изменяется, чтобы отразить его грязные действия и влияние его патрона. Порочность отслеживает

медленное нисхождение персонажа к злу. По мере того как он получает больше очков, его мировоззрение медленно изменяется, и он теряет способность сопротивляться растущему пятну зла на его душе.

Показатель порочности персонажа служит как DC Спасброска Воли. Некоторые из пактов требуют, чтобы персонаж сделал Спасбросок Воли против его показателя порочности или совершил определенное действие или иным образом перенес штраф. Это известно как спасбросок порочности. Персонаж использует свои нормальные бонусы Спасброска Воли, включая все модификаторы от заклинаний и других условий, как обычно. Во многих случаях даже у успешного спасброска есть недостатки

ПРИМЕРЫ ПАКТОВ

Все пакты описываются, используя следующую информацию.

Имя: Название пакта. В дополнение к нему каждый пакт имеет связанную сферу, указанную рядом с ним. Если сфера пакта указана как "все/любая", его может предложить любой патрон.

Предпосылки: темные силы стремятся привести смертных под своё влияние, но в некоторых случаях персонаж должен обладать минимальным показателем порочности или заключить другие пакты, прежде чем он сможет взять более сильный. Демоны и дьяволы заботятся, чтобы ограничить их самые сильные дары для тех, кто уже попал под их господство. Если персонаж потеряет доступ к любой из предпосылок пакта, он больше не может использовать его, пока не возвратит их.

Отметь, что договор «Инфернальная Клятва Служения» служит предпосылкой для всех пактов. Персонаж не может получить других пактов, пока не заключит этот.

Цена: персонаж должен заплатить указанную цену, чтобы получить преимущества пакта. Обычно, стоимость указывается в золоте, ОО и постоянном повреждении показателя способности. Персонаж никогда не может излечивать показатель способности или повреждение очков жизни, которое он получает, поскольку это – часть стоимости пакта. Это повреждение представляет постоянную деградацию тела и духа персонажа. Кроме того, пакты налагают стоимость в очках безумия (если Вы используете ту дополнительную систему, представленную в Главе 2), и дополнительные недостатки, такие как штраф к проверкам Дипломатии.

Преимущество: бонусы, способности, заклинания и другие варианты, предлагаемые пактом.

ИНФЕРНАЛЬНАЯ КЛЯТВА СЛУЖЕНИЯ (ЛЮБАЯ)

Ты клянешься в лояльности и вере темному богу, демону или лорду-дьяволу, устанавливая связь, которую ты можешь использовать, чтобы извлечь выгоду из этого в обмен на твоё повиновение и жертвы.

Цена: Чтобы получить меньшего патрона, ты должен пожертвовать 100 золотых в виде драгоценных камней, золота и других ценностей. Ты получаешь показатель порочности 5. Если у тебя уже есть показатель порочности, он не изменяется, если уже выше 5; в противном случае, увеличь его до 5. Кроме того, если у тебя хорошее мировоззрение, ты переносишь -2 штраф ко всем спасброскам, чтобы сопротивляться порочности, поскольку твоя совесть изводит тебя.

Средний патрон требует жертву в 1000 золотых и увеличивает твой показатель порочности до 10. Ты должен достигнуть по крайней мере 5-го уровня, чтобы получить промежуточного патрона.

Чтобы получить главного патрона, ты должен достигнуть по крайней мере 10-го уровня и сделать пожертвование на 5000 золотых. Твой минимальный показатель порочности – 15.

Чтобы получить могущественного патрона, ты должен достигнуть по крайней мере 15-го уровня и сделать пожертвование на 10 000 золотых. Твой минимальный показатель порочности – 20.

Преимущество: Инфернальная Клятва Служения служит начальной связью между тобой и твоим патроном. Ты можешь теперь получать преимущества любых пактов, которые она предлагает, основываясь на своих сферах, платя их перечисленную стоимость. Ты должен все еще выполнить любые необходимые предпосылки.

ТАЙНЫ ЧЕРНОЙ МАГИИ (ЛЮБАЯ)

Твой патрон предоставляет тебе знание ужасных разрушительных заклинаний, обычно скрывааемых темными силами. Твои обязательства и повиновение вознаграждены тайными знаниями.

Предпосылка: Способность творить божественные или тайные заклинания.

Цена: стоимость этой способности определена уровнем заклинания, которое ты получаешь. Твой показатель порочности увеличивается на половину уровня заклинания, округлённую вверх. Ты должен принести в жертву нейтральное или доброе живое существо с Интеллектом по крайней мере 10 и КХ, равным по крайней мере удвоенному уровню заклинания. Кроме того, ты должен также предложить ценностей и сокровищ на сумму 2000 золотых за уровень заклинания. Раз в неделю, твой DM может потребовать, чтобы ты сделал спасбросок против порочности, чтобы сопротивляться сотворению заклинания причудливым, порочным или злым способом.

Преимущество: Ты можешь добавить одно тайное или божественное заклинание к своей книге заклинаний, классовому списку или списку известных заклинаний. Ты должен быть на достаточно высоком уровне, чтобы сотворить заклинание. Если заклинание принадлежит нескольким классам, оно считается как заклинание самого высокого уровня из перечисленных. Ты можешь подготовить или спонтанно сотворить заклинание как обычно, в зависимости от твоего класса.

Особое: Ты можешь выбирать этот пакт многократно, получая дополнительное заклинание каждый раз, когда заключаешь его.

ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ ТЕМНЫХ СИЛ (ЛЮБАЯ)

Ограничения гуманоидного ума и тела играют роль в диктовке прогрессии силы волшебника, колдуна, или клерика. Мало того, что твой ум должен понять и контролировать магическое заклинание, но твоё тело должно иметь способность провести и контролировать его. Этот пакт придает тебе демоническую сущность, расширяя твою способность творить заклинания.

Цена: стоимость этой способности определена уровнем слота заклинания, который ты получаешь. Твой показатель порочности увеличивается на учетверённый уровень заклинания. Ты должен принести в жертву нейтральное или доброе живое существо с Интеллектом по крайней мере 10 и КХ, равным по крайней мере удвоенному уровню заклинания. Кроме того, ты должен также предложить ценностей и сокровищ на сумму 4000 золотых за уровень заклинания. Три раза в неделю, твой DM может потребовать, чтобы ты сделал спасбросок против порочности, чтобы сопротивляться признанию твоей адской природы. При неудавшемся спасброске твой патрон непосредственно управляет твоими действиями в течение 1d4 часов. Каждый раз, когда ты выполняешь этот спасбросок, DC для твоего следующего спасброска увеличивается на 5, пока ты не потерпишь неудачу.

Преимущество: Ты получаешь дополнительный слот заклинания любого уровня по твоему выбору, вплоть до максимального уровня, который ты можешь творить в настоящее время, + 1.

ЩЕДРОСТЬ СЛУГ АДА (ЖАДНОСТЬ)

Твой патрон предоставляет тебе материальное богатство в форме золота, драгоценностей и других вещей.

Цена: Ты должен принести живые жертвы, полные КХ которых равняются одной сотой от полной стоимости в золоте сокровищ и вещей, которые ты хочешь получить. Твоя порочность увеличивается на 1 за каждые 500 золотых, полученных через этот пакт. Записывай текущую сумму полученных изделий, чтобы определить, когда твоя коррупция увеличится. Например, однажды ты мог использовать этот пакт, чтобы получить 200

золотых. Позже, если ты получаешь изделий ещё на 800 золотых, твоя порочность увеличивается на 2.

Преимущество: Ты можешь просить любые мирские вещи, магические изделия или сокровища, чья общая стоимость меньше или равна сумме, которую ты можешь получить, как обрисовано в общих чертах выше. Ты можешь попросить денег, драгоценностей и изделий в любой пропорции.

Особое: Ты можешь выбирать этот пакт многократно, каждый раз получая больше сокровищ и товаров.

ПЛАЩ НЕПОКОЛЕБИМОЙ ХРАБРОСТИ (ГОРДЫНЯ)

Укрепленный силой твоего темного патрона, ты можешь встать перед лицом заклинаний, порочных атак и других опасностей, без страха, что твоя воля дрогнет.

Твоя всеподавляющая уверенность всегда ведёт тебя вперёд.

Цена: Ты должен потратить 2000 золотых на сокровища и ценности, чтобы пожертвовать их своему патрону. Кроме того, ты получаешь модификатор +2 к своему показателю порочности.

Преимущество: Ты получаешь +1 бонус ко всем спасброскам, поскольку темное влияние твоего патрона отклоняет от тебя опасности.

Особое: Ты можешь увеличить предлагаемый этим пактом бонус, потратив дополнительное золото. Бонус +2 стоит 4000 золотых, бонус +3 – 8000 золотых, бонус +4 – 16000, и +5 – 32000 золотых. Если ты уже получил бонус от этого пакта, вычти стоимость твоего текущего бонуса из цены нового. Твой модификатор показателя порочности равняется удвоенному бонусу спасброска, предоставляемого этим пактом.

ЗАВИХРЕНИЕ НИТЕЙ СУДЬБЫ (ГОРДЫНЯ)

Твоя мощь и сила настолько велики, что твой патрон крутит и сгибает нити судьбы, чтобы защитить тебя от капризов шанса. Только такой сильный и умелый человек, как ты, может потребовать такое благо.

Предпосылка: Уровень 5+.

Цена: Ты должен пожертвовать золота, самоцветов и драгоценностей, стоящих по крайней мере 4000 золотых. Кроме того, за каждую неделю, в течение которой ты используешь эту способность, твой показатель порочности увеличивается на 1.

Преимущество: раз в день, ты можешь перебросить любой результат броска. Ты можешь применить эту способность только к броскам, которые делаешь ты, и должен решить, использовать ли эту способность, прежде чем узнать, достаточно ли твоего результата, чтобы преуспеть или нет.

Особое: Ты можешь взять этот пакт неоднократно, в максимальном количестве, равном твоему бонусу Харизмы + 1. Независимо от своей Харизмы ты всегда можешь взять его по крайней мере однажды. Каждый раз, когда пакт взят, ты получаешь дополнительное ежедневное использование этой способности.

ПРИСЯГА ЛЬСТИВОГО ЯЗЫКА (ЛЕНЬ)

Ты говоришь со скрытой красотой демона, позволяющей обмануть других, несмотря на твои грязные побуждения.

Цена: Ты должен принести в жертву существо с показателем Харизмы по крайней мере 15. Кроме того, твой патрон требует жертвования драгоценностей и самоцветов, стоящих 2 000 золотых. Твоя порочность увеличивается на 2.

Преимущество: Ты получаешь +4 нечестивый бонус ко всем проверкам Блефа и Дипломатии. DM может потребовать, чтобы ты сделал спасбросок против порочности каждый раз, когда ты решаешь получить этот бонус, чтобы избежать использования своих талантов в разрушительной, обманной или иным образом злой манере. Этот спасбросок, как правило, применяется в ситуациях, где ты мог бы склонить свои слова к злу, и DM может вынудить тебя сделать этот спасбросок раз в день.

ВУАЛЬ ЛЖЕПРОРОКА (ЛЕНЬ)

Сила и магнетизм твоей личности растут, позволяя тебе заполучить любовь и повиновение других и, возможно, увеличивая твою способность командовать своими магическими способностями.

Цена: Чтобы получить демоническую ауру красоты и харизмы, ты должен предложить своему патрону 6000 золотых в жертву. Ты переносишь -2 штраф к Телосложению, поскольку адская природа этого пакта разъедает твоё физическое здоровье. Кроме того, твой показатель порочности увеличивается на 4.

Преимущество: Ты получаешь постоянный бонус к Харизме +2.

ГЛАЗ ИЗВРАТИТЕЛЯ (ЛЕНЬ)

Твоя магия наполнена свирепой, крутящей ум энергией темных существ, которым ты поклоняешься, что делает более трудными попытки сопротивляться ей.

Предпосылка: Способность творить тайные или божественные заклинания Зачарования.

Цена: Ты должен израсходовать 4000 золотых в материальных товарах, как жертву. Кроме того, ты должен использовать свои заклинания, чтобы убить выровненное к добру существо, по крайней мере, с 8 КХ. Как только ты заключил этот пакт, ты должен творить по крайней мере одно заклинание Зачарования в день, чтобы очаровать или контролировать незлое существо с Интеллектом 8 или выше. Если ты не в состоянии отвечать этому требованию, ты должен сделать спасбросок против порочности в следующий раз, когда столкнёшься с существом, отвечающим этим требованиям, или автоматически наложишь на него заклинание Зачарования самого высокого уровня, доступного тебе.

Преимущество: Ты получаешь +1 бонус к DC спасброска от всех заклинаний Зачарования, которые ты творишь.

МОЛОТ АДА (ГНЕВ)

Ты призываешь сущность своего патрона питать свою магию, что позволяет тебе сжечь плоть твоих противников нечестивым огнем Ада.

Предпосылка: Способность творить тайные или божественные заклинания Воплощения.

Цена: Ты должен израсходовать 1000 золотых в материальных товарах, как жертву. Кроме того, ты должен использовать свои заклинания, чтобы убить выровненное к добру существо, по крайней мере, с 8 КХ. Как только ты заключил этот пакт, ты должен творить по крайней мере одно заклинание Воплощения в день, чтобы вредить незлому существу Среднего размера или больше. Если ты не в состоянии отвечать этому требованию, ты должен сделать спасбросок против порочности в следующий раз, когда столкнёшься с существом, отвечающим этим требованиям, или автоматически сотворишь разрушительное заклинание Воплощения самого высокого уровня, доступного тебе.

Преимущество: творя заклинания Воплощения, ты получаешь +1 бонус к повреждению за проброшенную кость. Это считается как урон огнём. Все заклинания, сотворённые в этой манере, окружены призрачным мерцающим зеленым пламенем. Основной тип повреждения не меняется.

ЯРОСТЬ АДА (ГНЕВ)

Тыходишь в сосредоточенную стадию кровожадного гнева. В этом состоянии ты уступаешь первобытным животным инстинктам разрушения. Твоя ярость становится энергией и силой, позволяя тебе сосредоточить свои усилия.

Предпосылка: уровень персонажа 3+.

Цена: Ты должен убить в поединке – рукопашным оружием или голыми руками – противника, по крайней мере, со столькими же КХ, как у тебя. Кроме того, ты должен принести ритуальную жертву, требующую 1000 золотых в материальных изделиях, которую ты посвящаешь своему патрону. Ты получаешь модификатор +5 к своему показателю порочности. Кроме того, каждую неделю ты должен сражаться и убивать по крайней мере одно существо Среднего или большего размера.

Преимущество: Раз в день, ты можешь впасть в убийственный гнев на 5 + *твой модификатор Телосложения* раундов. Ты получаешь бонусы к Силе и Телосложению +2 и

штраф к АС -2. Ты можешь творить заклинания в этом состоянии и получаешь бонус +1 к DC спасброска от всех заклинаний Воплощения, которые ты творишь.

СИЛА ПРОКЛЯТОГО (ГНЕВ)

Твои мускулы выпирают с неестественной энергией, предоставляющей им нечестивую силу и мощь.

Предпосылка: Ярость Ада.

Цена: Чтобы заключить этот пакт, ты должен предложить своему патрону 8000 золотых в жертву. Ты переносишь -2 штраф к Харизме и, по своему выбору, Мудрости или Интеллекту. Кроме того, твой показатель порочности увеличивается на 4.

Преимущество: Ты получаешь постоянный бонус к Силе +2.

Добавление Пактов в Кампанию

Все пакты заключаются с могущественным демоном, злым богом, дьяволом, или неким другим аутсайдером. Эта секция предлагает несколько типовых патронов, с комментариями относительно их символов, планов и предпочитаемых методов совращения смертных. Она также представляет идеи о том, как ты можешь использовать пакты в своей кампании.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПАТРОНОВ

Все пакты происходят от могущественных разумных злых существ, с которым персонаж устанавливает связь. Таким образом, вышеупомянутые затраты не являются нерушимыми требованиями. Патрон может решить проигнорировать стандартную жертву, чтобы совратить благородного, в остальном, человека. Например, корыстолюбивый лорд-демон мог бы явиться рыцарю во время ужасной битвы и предложить оказывать ему поддержку взамен на его службу. Ты можешь использовать патронов в этой манере, чтобы выдвинуть на первый план риски и опасности, стоящие перед персонажем в сеттинге темной фэнтези. Мало того, что ИП должны бороться против сильных монстров и фанатических культистов, они должны также сопротивляться моральному и духовному развращению злыми существами, которые предлагают им лёгкий выход из проблем.

В некоторых кампаниях, особенно склоняющихся к злым и нейтральным персонажам, заключение пакта может быть стандартной частью развития персонажа. В этих случаях демоны и другие патроны, вероятно, настоят на полных жертвах, свойственных каждому пакту. Так как эти персонажи уже находятся на пути к проклятию, патроны не получают особой радости от совращения их, по крайней мере её недостаточно, чтобы предоставить им силу по уменьшенной цене.

Если Вы используете «слабосильные» (lower-powered) классы персонажа из Главы 1, персонажам, вероятно, придется обратиться к пактам, чтобы получить доступ ко многим заклинаниям, обычно используемым волшебниками, колдунами, клериками и другими основными классами. Имейте в виду, что через пакт персонаж может получить доступ к любому заклинанию, даже к тому, которое обычно не появляется в его классовом списке. Хотя персонаж все еще нуждается в слотах заклинания, чтобы сотворить заклинание, пакт обеспечивает заманчивый метод для получения сильных заклинаний.

Очевидно, пакты - идеальный способ улучшить силу и умение твоих злодеев. Злые волшебники, клерики, и другие, у которых не будет никакого раскаяния в сношениях со злыми существами, могут с удовольствием разбойничать, грабить и убивать, чтобы понравиться их мастерам.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЯ ПОРОЧНОСТИ

Как дополнительное правило, ты можешь расширить ловушки и преимущества, перед которыми персонаж оказывается, имея дело со злыми силами. Показатель порочности персонажа представляет, как далеко он зашёл по пути к проклятию. Демон или злое божество может адресовать своему рабу просьбы и приказы, которые выпадают из границ пактов, данных выше. В этом случае, персонаж может согласиться увеличить свой показатель порочности, представляя размывание его сопротивляемости воле его темного повелителя, в обмен на временные бонусы и другие блага. Тёмный повелитель ожидает повиновения от своего слуги в обмен на такое мнение, вынуждая его повиноваться своим

указаниям или делать спасброски против порочности, чтобы избежать совершения злых действий.

Как эмпирическое правило, патрон может требовать действие от своих последователей только в течение коротких промежутков времени. Патрон может получить полный контроль над действиями своей пешки на срок до четырех часов в неделю, в общем. Эти действия представляют нисхождение персонажа ко злу, а не контроль сознания, доминирование или подобный магический эффект. Персонаж может хотеть сопротивляться этому контролю со спасброском против порочности. При успешном спасброске, его патрон может отказать в преимуществах любого пакта, пока персонаж не провалит или не воздержится от спасброска. Кроме того, персонаж переносит -1 штраф к спасброскам против порочности от каждого последовательного спасброска, в котором он преуспевает, пока он наконец не провалит его.

Порочность	Преимущество
+1	бонус +4 к единственной атаке, проверке или спасброску, либо эквивалент заклинания 1-го уровня.
+2	бонус +6 к единственной атаке, проверке или спасброску, либо эквивалент заклинания 2-го уровня.
+3	бонус +8 к единственной атаке, проверке или спасброску, либо эквивалент заклинания 3-го или 4-го уровня.
+4	бонус +10 к единственной атаке, проверке или спасброску, либо эквивалент заклинания 5-го или 6-го уровня.
+5	бонус +12 к единственной атаке, проверке или спасброску, либо эквивалент заклинания 7-го уровня.

Обычно, патрон заставляет своих последователей действовать, когда он видит возможность увеличить страдание, зло, и боль в мире. Например, развращенный боец может отказать помочь деревне, которая стоит перед нависшим набегом бандитов. Вор-домушник может убивать людей, спящих в домах, в которые он проникает. Волшебник может вызвать злых существ, чтобы распространить опустошение в регионе. Вообще, обдумай личность, стиль и склонности патрона. Основываясь на тех факторах, реши, как он может управлять своими последователями.

Если патрон персонажа уничтожен или побежден иным образом, персонаж может потерять пакты и показатель порочности, который он имел от своей связи с тем патроном. Кроме того, можно позволить персонажу избегать своих адских долгов с помощью особых квестов, актов самопожертвования или искупления или чего-либо еще, что соответствует персонажу и кампании.

ТИПОВЫЕ ПАТРОНЫ

Следующие патроны служат примерами, показывающими, как создавать этих адских повелителей. Как для любого другого НИПа в кампании, их особенности личности должны быть детально изложены. Патроны – не просто поставщики бонусов или магических заклинаний. Они – активные агенты зла, которые принимают личное участие в совращении смертных к своим идеалам.

Кордред Обманщик (Меньший Патрон Жадности)

Этот коварный, честолюбивый врок стремится основать культ своего имени, чтобы распространить свою известность и власть по всем планам. Он распространяет тексты с описанием церемонии, необходимой, чтобы привлечь его внимание, по всем трущобам мира, обещая неудачливым невообразимое богатство о обмен на повиновение. Кордред находит удовольствие в манипулировании другими и мечтает о провозглашении себя богом или лордом-демоном. Он проявляет личный интерес к каждому из своих немногочисленных последователей и манит их золотом и богатствами, которыми может их наделить.

К несчастью, Кордред крадет изделия, которые он дает своим последователям, у могущественного демонического лорда. Если его воровство будет обнаружено, он окажется перед угрозой уничтожения, а его прихожане могут попасть в долги к намного более могущественному существу. Как любой хороший торгаш, Кордред бесплатно предлагает своим неофитам несколько незначительных сокровищ, склоняя их к зависимости от него и медленно заманивая их, как посвященных прихожан.

Сет (Могущественный Патрон Всех Пороков)

Это обманчивое, коварное, честолюбивое божество числит среди своих прихожан множество ассасинов, жрецов, волшебников и колдунов. Обманщик и лгун, Сет, как известно, принимает широкое разнообразие обликов и символов, чтобы запутать своих врагов и **не подпускать своих последователей к равновесию** (keep his followers off balance). Он планирует не меньшее, чем доминирование над всем миром – большую, охватывающую мир теократию, возглавляемую его послушными последователями.

Сет командует множеством демонов, ищущих добропорядочных людей, которые могут оказаться уязвимыми для его предложений. В то время как он находит удовольствие в давлении на героические фигуры, он также заботится, чтобы привести грязных злодеев в свою паству. Сет, прежде всего остального, гибок. Он исследует потенциальных последователей, пытаясь обнаружить то, что он должен сказать, чтобы заставить их следовать за ним. Большая часть работы Сета выполняется его фаворитами, множеством злых существ, отвечающих перед ним. Многие из них скрывают свою истинную природу, позволяя Сету накопить множество последователей, которые никогда не понимают, чьим целям они действительно служат.

Персонажа, который заключает пакт с Сетом (или его агентом) можно попросить доставить пакет определенному волшебнику, или убить очевидно невиновного или незначительного правительственного чиновника. В то время как эти действия могут казаться незначительными, все они работают на сложные, сложные планы этого грязного бога.

Запретные Заклинания: Редкая и Опасная Магия

Не вся магия происходит из одного и того же источника. Некоторые заклинания обрабатывают энергии элементарей или планарных ветров, концентрируя их в разряды энергии, используя их, чтобы изменить настроение других или выковыывая щиты из чистой силы, чтобы защитить заклинателя. Другие получают высокую силу добра, отворачивая злых существ, исцеляя больных, и леча раненых. Иные заклинания имеют более тёмное происхождение. Они исходят нечестивыми энергиями демонов, порочных богов, планарных мерзостей и других пагубных источников. Эта магия сильна, но опасна, поскольку несёт в себе и могущественную силу её покровителей и ужасающее наследие порочности, превратностей и страдания. Ничего хорошего (доброе) не может произойти от черной магии, но все же сила, которую она предлагает, оказывается слишком заманчивой для многих заклинателей, чтобы сопротивляться соблазну. Зачем беспокоиться пустячными трюками, которые могут разгладить складки на плаще или излучать равный факелу свет, когда заклинатель может набрать помощников из существ нежити или убить противника единственной инкантацией? В играх тёмной фэнтези искушение копаться в запрещенных знаниях грызет совесть даже самого героического заклинателя.

Эти дополнительные правила представляют идею, что некоторые заклинания питаются темными энергиями, которые могут иссушить жизненные силы из души и тела заклинателя. Обычный мотив в темной фэнтези и книгах ужаса и играх – концепция, что некоторые формы магии опасны, чтобы практиковать их. Определенные заклинания предлагают великую силу за цену, а именно – рассудок или здоровье заклинателя. Черная магия требует непомерно высокую цену от ее пользователя, но сила, которую она предлагает, более чем восполняет это. Согласно этим правилам, определенные заклинания из основных правил считаются инкантациями черной магии. Когда брошено, эти заклинания причиняют ущерб способности, сдвигают заклинателя к безумию или оказывают на него иной отрицательный эффект. Эти правила позволяют тебе поддерживать более низкий уровень магии, поскольку ты можешь категоризировать многие из более сильных заклинаний в этой манере. Персонажи могут все еще использовать их, но не бесплатно.

Используя Черную магию: Черная магия создаётся в той же самой манере, как любые другие инкантации. Помещение заклинания в эту категорию не изменяет его эффекты. Однако, действие подготовки и завершения заклинания изнашивают физическое и умственное здоровье заклинателя. Каждый раз, когда заклинатель использует заклинание

черной магии, он переносит отрицательные эффекты, основанные на его (заклинания) уровне. Эти эффекты немедленно применяются после того, как заклинатель заканчивает любые действия, необходимые, чтобы использовать заклинание. Например, заклинание, время сотворения которого 10 минут, причиняет свои недостатки после того, как время сотворения завершится.

Эффекты заклинания зависят от его уровня. Некоторые эффекты постоянны, в то время как другие налагают только временную помеху. Злые заклинатели не переносят эти штрафы. Их злодейские души находят силу и мощь в чёрной магии. Если ты не используешь дополнительные правила безумия, данные в этой книге, игнорируй ссылки на очки безумия. Заклинатель не получает спасброска, чтобы сопротивляться начальным эффектам или повреждению. В случае отрицательных уровней он может делать попытку спасбросков, чтобы предотвратить постоянную потерю уровня.

Постоянный ущерб показателя способности, причиненный сотворением черной магии, не может быть излечен магическими средствами. Это повреждение отражает фундаментальную деградацию физического тела заклинателя.

Уровень 0	Штраф -1 к атакам, проверкам и спасброскам в течение 1d4 часов. Заклинатель получает 1 очко безумия.
Уровень 1	Штраф -2 к атакам, проверкам и спасброскам в течение 1d6 часов. Заклинатель получает 1d4 очка безумия.
Уровень 2	1d3 очка временного повреждения Телосложения, штраф -2 к атакам, проверкам и спасброскам в течение 1d8 часов, и 1d6 очков безумия.
Уровень 3	1d4 очка временного повреждения Телосложения, штраф -2 к атакам, проверкам и спасброскам в течение 1d10 часов, и 1d8 очков безумия.
Уровень 4	1d4 очка временного повреждения Силы и Телосложения и 1d8 очков безумия.
Уровень 5	1d4 очка временного повреждения Силы и Телосложения и 2d6 очков безумия.
Уровень 6	1 очко постоянного повреждения Силы и Телосложения вместе с 1 отрицательным уровнем, который может быть удален Спасброском Стойкости с DC 16. Заклинатель получает 2d6 очков безумия.
Уровень 7	2 очка постоянного повреждения Силы и Телосложения вместе с 1d2 отрицательными уровнями, которые могут быть удалены Спасброском Стойкости с DC 18. Заклинатель получает 2d8 очков безумия.
Уровень 8	3 очка постоянного повреждения Силы и Телосложения вместе с 1d3 отрицательными уровнями, которые могут быть удалены Спасброском Стойкости с DC 20. Заклинатель получает 3d6 очков безумия.
Уровень 9	4 очка постоянного повреждения Силы и Телосложения вместе с 1d4 отрицательными уровнями, которые могут быть удалены Спасброском Стойкости с DC 22. Заклинатель получает 3d8 очков безумия.

Классификация Заклинаний

Разделение заклинаний на обычную и черную магию является вопросом выбора тона и чувства Вашей кампании. Эти правила наиболее соответствуют кампаниям, в которых у ИП-заклинателей есть доступ к меньшему количеству заклинаний или магии, которая менее разрушительна по природе. В героической игре персонажи могут использовать *огнешар* и *рой метеоров*, чтобы сжечь их врагов до пепла. В кампании ужаса такие заклинания ломают настроение и дают персонажам надежные, сильные атаки, которые угрожают превратить игру в охоту на монстра. Относя заклинания к категории черной магии, Вы помогаете создать чувство, что магия – опасный инструмент, который представляет из себя большую угрозу ее пользователям, такую же, как их враги.

Списки заклинаний, данные ниже, служат примером, который ты можешь использовать в стандартной кампании ужаса, применяя классы из Главы 1. Ты можешь свободно добавить или удалить заклинания из списков черной магии, чтобы лучше отразить твой мир кампании. Отметим, что большинство заклинаний, которые имеют разрушительные эффекты, призывают демонов и других могущественных существ, или сильны для своего уровня, отнесены ниже к черной магии. Эти опции предназначаются, чтобы представить черную магию как мощный ресурс, который соблазняет заклинателей на её использование.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Заклинания Барда 1-ого уровня

Наслать Страх (Cause Fear); Очаровать Человека (Charm Person); Отвратительный Смех [Таши] (Hideous Laughter); Гипноз (Hypnotism).

Заклинания Барда 2-ого уровня

Слепота/глухота (Blindness/Deafness); Тьма (Darkness); Гнев (Rage); Изумить Монстра (Daze Monster); Внушение (Suggestion); Паника (Scare).

Заклинания Барда 3-ьего уровня

Очаровать Монстра (Charm Monster); Сокрушительное Отчаяние (Crushing Despair); Страх (Fear).

Заклинания Барда 4-ого уровня

Подчинить Человека (Dominate Person); Крик (Shout).

Заклинания Барда 5-ого уровня

Туман в Голове (Mind Fog); Кошмар (Nightmare); Тропа Теней (Shadow Walk); Песня Разногласия (Song of Discord); Внушение, Массовое (Suggestion, Mass).

Заклинания Барда 6-ого уровня

Очарование Монстра, Массовое (Charm Monster, Mass); Разящее Око (Eyebite); Непреодолимый Танец [Отто] (Irresistible Dance); Крик, Большой (Shout, Greater).

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЕРИКА

Заклинания Клерика 0-ого уровня

Причинить Меньшие Раны (Inflict Minor Wounds).

Заклинания Клерика 1-ого уровня

Сглаз (Bane); Наслать Страх (Cause Fear); Команда (Command); Проклясть Воду (Curse Water); Рок (Doom); Причинить Легкие Раны (Inflict Light Wounds).

Заклинания Клерика 2-ого уровня

Тьма (Darkness); Похоронный звон (Death Knell); Осквернить (Desecrate); Увлечение (Enthrall); Держать Человека (Hold Person); Причинить Умеренные Раны (Inflict Moderate Wounds); Дребезги (Shatter); Звуковой Взрыв (Sound Burst).

Заклинания Клерика 3-ьего уровня

Оживить Труп (Animate Dead); Наложить Проклятие (Bestow Curse); Слепота/глухота (Blindness/Deafness); Инфекция (Contagion); Глубокая Тьма (Deeper Darkness); Причинить Серьезные Раны (Inflict Serious Wounds).

Заклинания Клерика 4-ого уровня

Увольнение (Dismissal); Божественная Сила (Divine Power); Гигантские Паразиты (Giant Vermin); Наполнить Способностью Творить Заклинания (Imbue with Spell Ability); Причинить Критические Раны (Inflict Critical Wounds); Планарный Союзник, Меньший (Planar Ally, Lesser); Яд (Poison); Отразить Паразитов (Repel Vermin).

Заклинания Клерика 5-ого уровня

Команда, Большая (Command, Greater); Удар Пламени (Flame Strike); Нанесение Легких Ран, Массовое (Inflict Light Wounds, Mass); Нашествие Насекомых (Insect Plague); Метка Правосудия (Mark of Justice); Сдвиг Измерения (Plane Shift); Поднять Мертвого (Raise Dead); Праведная Мощь (Righteous Might); Убить Живое (Slay Living); Сопротивление Заклинаниям (Spell Resistance); Символ Боли (Symbol of Pain); Символ Сна (Symbol of Sleep); Осквернить Место (Unhallow).

Заклинания Клерика 6-ого уровня

Оживить Объекты (Animate Objects); Раковина Антижизни (Antilife Shell); Изгнание (Banishment); Барьер Клинков (Blade Barrier); Создать Нежить (Create Undead); Запрещение (Forbiddance); Глиф Охраны, Большой (Glyph of Warding, Greater); Вред (Harm); Нанесение Умеренных Ран, Массовое (Inflict Moderate Wounds, Mass); Планарный Союзник (Planar Ally); Символ Страх (Symbol of Fear); Символ Убеждения (Symbol of Persuasion); Прогулка по Ветру (Wind Walk).

Заклинания Клерика 7-ого уровня

Богохульство (Blasphemy); Контроль Погоды (Control Weather); Изречение (Dictum); Разрушение (Destruction); Эфирная Прогулка (Ethereal Jaunt); Нанесение Серьезных Ран, Массовое (Inflict Serious Wounds, Mass); Убежище (Refuge); Отвращение (Repulsion); Воскрешение (Resurrection); Магическое наблюдение, Большое (Scrying, Greater); Символ Оглушения (Symbol of Stunning); Символ Слабости (Symbol of Weakness); Слово Хаоса (Word of Chaos).

Заклинания Клерика 8-ого уровня

Поле Антимэгии (Antimagic Field); Плащ Хаоса (Cloak of Chaos); Создать Большую Нежить (Create Greater Undead); Размерный Замок (Dimensional Lock); Различить Место (Discern Location); Землетрясение (Earthquake); Огненный Шторм (Fire Storm); Планарный Союзник, Большой (Planar Ally, Greater); Нанесение Критических Ран, Массовое (Inflict Critical Wounds, Mass); Иммуниет к Заклинаниям, Большой (Spell Immunity, Greater); Символ Смерти (Symbol of Death); Символ Безумия (Symbol of Insanity); Нечестивая Аура (Unholy Aura).

Заклинания Клерика 9-ого уровня

Астральная Проекция (Astral Projection); Утечка Энергии (Energy Drain); Эфирность (Etherealness); Врата (Gate); Имплозия (Implosion); Захват Души (Soul Bind); Буря Отмщения (Storm of Vengeance); Истинное Воскрешение (True Resurrection).

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Заклинания Друида 0-ого и 1-ого уровня

Нет заклинаний чёрной магии.

Заклинания Друида 2-ого уровня

Огненная Ловушка (Fire Trap); Клинок Пламени (Flame Blade); Пылающая Сфера (Flaming Sphere); Держать Животное (Hold Animal); Призвать Рой (Summon Swarm);

Заклинания Друида 3-ьего уровня

Призвать Молнию (Call Lightning); Инфекция (Contagion); Уменьшить Растения (Diminish Plants); Подчинить Животное (Dominate Animal); Яд (Poison); Мокрый снег (Sleet Storm); Пост Шипов (Spike Growth);

Заклинания Друида 4-ого уровня

Увядание (Blight); Командовать Растениями (Command Plants); Контроль Воды (Control Water); Удар Пламени (Flame Strike); Ледяной Шторм (Ice Storm); Реинкарнация (Reincarnate); Ржавильная Хватка (Rusting Grasp); Шипастые Камни (Spike Stones);

Заклинания Друида 5-ого уровня

Пробудить (Awaken); Пагубный Полиморф (Baleful Polymorph); Вызвать Грозу (Call Lightning); Нашествие Насекомых (Insect Plague); Камнекожа (Stoneskin); Осквернить Место (Unhallow); Стена Огня. (Wall of Fire);

Заклинания Друида 6-ого уровня

Раковина Антижизни (Antilife Shell); Огненные Семена (Fire Seeds);

Заклинания Друида 7-ого уровня

Контроль Погоды (Control Weather); Ползучая Гибель (Creeping Doom); Огненный Шторм (Fire Storm); Прогулка по Ветру (Wind Walk);

Заклинания Друида 8-ого уровня

Контроль Растений (Control Plants); Землетрясение (Earthquake); Перст Смерти (Finger of Death); Обратить Гравитацию (Reverse Gravity); Ураган (Whirlwind);

Заклинания Друида 9-ого уровня

Регенерация (Regenerate); Шаркун (Shambler); Буря Отмщения (Storm of Vengeance);

ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Ни одно из заклинаний паладина не относится к черной магии.

ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Заклинания Рейнджера 1-ого уровня

Очаровать Животное (Charm Animal);

Заклинания Рейнджера 2-ого уровня

Держать Животное (Hold Animal); Говорить с Растениями (Speak with Plants); Рост Шипов (Spike Growth);

Заклинания Рейнджера 3-ьего уровня

Командовать Растениями (Command Plants); Уменьшить Растения (Diminish Plants);

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА

Заклинания Колдуна/волшебника 0-ого уровня

Кислотные Брызги (Acid Splash); Луч Мороза (Ray of Frost); Касание Усталости (Touch of Fatigue).

Заклинания Колдуна/волшебника 1-ого уровня

Наслать Страх (Cause Fear); Очаровать Человека (Charm Person); Ледяное Касание (Chill Touch); Цветные Брызги (Color Spray); Гипноз (Hypnotism); Магический Снаряд (Magic Missile); Луч Ослабления (Ray of Enfeeblement); Уменьшить Человека (Reduce Person).

Заклинания Колдуна/волшебника 2-ого уровня

Кислотная Стрела (Acid Arrow); Изменить Себя (Alter Self); Слепота/глухота (Blindness/Deafness); Командовать Нежитью (Command Undead); Тьма (Darkness); Темновидение (Darkvision); Изумить Монстра (Daze Monster); Обнаружить Мысли (Detect Thoughts); Ложная Жизнь (False Life); Пламя Сфера (Flaming Sphere); Прикосновение Гуля (Ghoul Touch); Отвратительный Смех [Таши] (Hideous Laughter); Паника (Scare); Палящий Луч (Scorching Ray); Дребезги (Shatter); Спектральная Рука (Spectral Hand); Вызвать Рой (Summon Swarm); Касание Идиотии (Touch of Idiocy); Сеть (Web).

Заклинания Колдуна/волшебника 3-ьего уровня

Глубокий Сон (Deep Slumber); Смещение (Displacement); Взрывчатые Руны (Explosive Runes); Огнешар (Fireball); Газообразная Форма (Gaseous Form); Держать Человека (Hold Person); Удар Молнии (Lightning Bolt); Гнев (Rage); Луч Истощения (Ray of Exhaustion); Замедление (Slow); Зловонное Облако (Stinking Cloud); Внушение (Suggestion); Вампирическое Прикосновение (Vampiric Touch).

Заклинания Колдуна/волшебника 4-ого уровня

Оживить Труп (Animate Dead); Наложить Проклятие (Bestow Curse); Черные Щупальца [Эварда] (Black Tentacles); Очаровать Монстра (Charm Monster); Инфекция (Contagion); Сокрушительное Отчаяние (Crushing Despair); Расслабленность (Enervation); Страх (Fear); Огненный Щит (Fire Shield); Меньший Шар Неуязвимости (Globe of Invulnerability, Lesser); Ледяной Шторм (Ice Storm); Воображаемый Убийца (Phantasmal Killer); Полиморф (Polymorph); Массовое Уменьшение Человека (Reduce Person, Mass); Упругая Сфера [Отилюка] (Resilient Sphere); Крик (Shout); Камнекожа (Stoneskin); Стена Огня (Wall of Fire); Стена Льда (Wall of Ice).

Заклинания Колдуна/волшебника 5-ого уровня

Пагубный Полиморф (Baleful Polymorph); Упадок (Blight); Облако-Убийца (Cloudkill); Конус Холода (Cone of Cold); Связь с Другим Планом (Contact Other Plane); Увольнение (Dismissal); Подчинить Человека (Dominate Person); Слабоумие (Feeblemind); Держать Монстра (Hold Monster); Волшебная Фляга (Magic Jar); Туман в Голове (Mind Fog); Кошмар (Nightmare); Меньшие Планарные Узлы (Planar Binding, Lesser); Символ Боли (Symbol of Pain); Символ Сна (Symbol of Sleep); Телекинез (Telekinesis); Телепорт (Teleport); Волны Усталости (Waves of Fatigue).

Заклинания Колдуна/волшебника 6-ого уровня

Кислотный Туман (Acid Fog); Цепная молния (Chain Lightning); Круг Смерти (Circle of Death); Создать Нежить (Create Undead); Дезинтеграция (Disintegrate); Разящее Око (Eyebite); Плоть в Камень (Flesh to Stone); Шар Неуязвимости (Globe of Invulnerability); Планарные Узлы (Planar Binding); Тропа Теней (Shadow Walk); Внушение, Массовое (Suggestion, Mass); Символ Страх (Symbol of Fear); Символ Убеждения (Symbol of Persuasion).

Заклинания Колдуна/волшебника 7-ого уровня

Изгнание (Banishment); Контроль Нежити (Control Undead); Контроль Погоды (Control Weather); Отсроченный Взрыв Огнешара (Delayed Blast Fireball); Эфирная Прогулка (Ethereal Jaunt); Перст Смерти (Finger of Death); Массовое Удержание Человека (Hold Person, Mass); Безумие (Insanity); Ограниченное Желание (Limited Wish); Сдвиг Измерения (Plane Shift); Слово Силы, Ослепить (Power Word Blind); Призматические Брызги (Prismatic Spray); Обратить Гравитацию (Reverse Gravity); Подobie (Simulacrum); Вызов Монстра VII (Summon Monster VII); Символ Оглушения (Symbol of Stunning); Символ Слабости (Symbol of Weakness); Телепорт Объекта (Teleport Object); Большой Телепорт (Teleport, Greater); Волны Истощения (Waves of Exhaustion).

Заклинания Колдуна/волшебника 8-ого уровня

Антипатия (Antipathy); Узы (Binding); Массовое Очарование Монстра (Charm Monster, Mass); Создать Большую Нежить (Create Greater Undead); Требование (Demand); Ужасное Иссошение (Horrid Wilting); Зажигательное Облако (Incendiary Cloud); Железное Тело (Iron Body); Непреодолимый Танец [Отто] (Irresistible Dance); Большие Планарные Узы (Planar Binding, Greater); Полярный Луч (Polar Ray); Универсальный Полиморф (Polymorph Any Object); Слово Силы, Оглушить (Power Word Stun); Большой Крик (Shout, Greater); Символ Смерти (Symbol of Death); Символ Безумия (Symbol of Insanity); Душеловка (Trap the Soul).

Заклинания Колдуна/волшебника 9-ого уровня

Астральная Проекция (Astral Projection); Подчинить Монстра (Dominate Monster); Утечка Энергии (Energy Drain); Эфирность (Etherealness); Врата (Gate); Массовое Удержание Монстра (Hold Monster, Mass); Рой Метеоров (Meteor Swarm); Слово Силы, Убить (Power Word Kill); Захват Души (Soul Bind); Остановка Времени (Time Stop); Вопль Баньши (Wail of the Banshee); Жуть (Weird); Желание (Wish).

Магические Изделия и Богохульные Силы

Как черная магия может поддерживать многие из более сильных заклинаний, доступных заклинателям, так же могут сделать зачарованные изделия, которые персонажи могут найти.

Во многих случаях ты можешь использовать указания для проклятых изделий в основных правилах, чтобы смоделировать, как может работать порочное магическое изделие. Кроме того, правила для разумных изделий предоставляют много инструментов, чтобы создать зловредные артефакты и другие смертоносные изделия, способные представить серьезную опасность для персонажей, пытающихся их использовать. В магическом мече может содержаться сильное эго, которое подталкивает персонажа совершать злые действия, или злодей, встреченный персонажем, может быть невинной жертвой извращенной, законно-злой брони, которую он носит.

Прежде, чем продолжить читать эту секцию, посмотри те правила и обдумай, как ты можешь использовать их в своей кампании. Обычная черта темной фэнтези – то, что могущественные злобные души магических изделий управляют их пользователями. Меч может подтолкнуть своего владельца убить своих любимых, в то время как адский магический посох может соблазнить волшебника, несущего его, на заключение договора со злобными существами.

В дополнение к тем правилам эта секция перечисляет несколько черт, которые ты можешь добавить к изделию, чтобы отразить его злое наследие. Эти черты не изменяют способностей, стоимости в золоте или других характеристик магического изделия. Скорее они - просто отражение черной магии, которая течет через него.

Жажда крови (Blood-Thirst): Это изделие работает, только если оно пропитано кровью разумных гуманоидных существ. Раз в неделю, ее пользователь должен убивать такое существо и покрыть изделие его кровью.

Приманка для демонов (Demon-Haunted): Когда-то сильное зло обладало этим изделием. То существо всё ещё желает его или, возможно, злой аутсайдер преследует его владельца из-за древнего проклятия. В любом случае, каждую неделю, пока персонаж

обладает изделием, он подвергается нападению злого аутсайдера или подобного неприятного существа с CR, равным уровню носителя.

Адское Изделие (Infernal Item): Созданное в грязных цехах чернокнижником или демоном, это изделие резонирует с тёмными энергиями. Любой, кто несёт его, каждую неделю получает 1 очко безумия за каждые 1000 золотых стоимости изделия. Изделия, стоящие меньше 1000 золотых, причиняют 1 очко безумия в неделю.

Дурное Наследство (Notorious Legacy): Изделие известно как инструмент зла. Возможно, им владел известный преступник, или жестокий дворянин использовал его, чтобы убить своих соперников. В любом случае, его носитель переносит штраф -4 ко всем проверкам Харизмы и связанным с Харизмой проверкам умений, общаясь с людьми, которые знают, что он владеет им. Кроме того, новости о местонахождении изделия распространяются быстро. Как только некоторые люди видели его в руках персонажа, слова об этом расходятся по всему региону.

Психическая Пиявка (Psychic Leach): Чёрная магия, что питает изделие, истощает разум и умственную энергию его пользователя. После ношения изделия в течение часа его носитель переносит -2 штраф к Интеллекту. Изделие не функционирует, пока его пользователь не перенесёт этот штраф. Этот штраф прекращается спустя час после того, как он перестаёт нести изделие.

Вредное Влияние (Unwholesome Influence): Болезнетворная аура распада и гнили окружает изделие. Его носитель постоянно окружён облаком чёрных мух, клещей или подобных насекомых, перенося -1 штраф обстоятельств к атакам, проверкам и спасброскам, поскольку они кусают и роются вокруг него. Кроме того, любая пища или вода, которую он несёт, портится через 1 день.

Глава 5: Монстры

В игре темной фэнтези или ужаса, монстры – одни из главных героев. Вспомни последний фильм ужасов, который ты смотрел. Несомненно, в центре внимания там герой, но зрители заполняют зал, чтобы увидеть ужасающую тварь из-за границ времени и пространства, или неостановимого маниакального убийцу. Фильмы ужасов никогда не называются по имени героя. Их называют в честь убийцы или странного существа, преследующего невинных студентов. К тому же, успех любой игры темной фэнтези или ужаса может быть измерен её злодеями и ужасами. Игроки ожидают страшного зверя, на голову выше существ, с которыми они сталкиваются в стандартной фэнтезийной кампании. Эта секция затрагивает две основных темы. Она представляет две новых разновидности монстров и советы, как создавать и направлять чудовищ, которые будут населять твои игры.

ОМЕРЗЕНИЯ И БОЖКИ

Омерзения [[abominations](#)] – существа, порожденные в измерениях вне пространства и времени. Они обладают мыслительными процессами и интеллектом, непохожими на присущие любому живому существу в планарной системе. В то время как аутсайдеры могут быть чуждыми особому миру или плану, омерзения – чужды понятиям физической реальности, скрепляющим космос. Они происходят из альтернативных измерений, где у времени, пространства и мысли другие значения. Само их присутствие в материальном мире – богохульство против естественного порядка. Главная особенность омерзений – то, что их неземной характер позволяет им нарушать правила в некоторых важных путях. Например, поскольку у омерзений совершенно чужой взгляд на реальность, у них никогда нет мировоззрения.

Божки [godlings] – могущественные существа, которые, в сущности, являются сильными омерзениями. Они обладают совершенно чуждым интеллектом, не поддающимся пониманию, и их появление в материальном мире неизменно приводит к великим бедствиям. Смертные просители иногда поклоняются этим существам, поскольку они могут предоставить блага тем, кто совершает ритуалы в их честь. Однако, большинство мудрецов полагает, что сила, предоставленная божками, просто является случайным побочным продуктом их природы. Почти таким же способом, как текущая река передает силу мельнице, эти могущественные существа предоставляют заклинания и способности своим последователям. Как только они проявляются в материальном мире, они, кажется, настолько же готовы убить своих предполагаемых союзников, как и любых жертв, предложенных им.

Божки очень отличаются от других существ. У них нет блоков статистики (блоков показателей), и все они – уникальные существа. Их описания перечисляют несколько форм атаки, странные эффекты, которые они оказывают на окружающую среду, и преимущества, полученные от поклонения им. Кроме того, у них есть ряд определенных слабостей, показывающих, как персонажи могут победить их. Победа над божком редко является вопросом разрубания его мечом или попаданием в него заклинания.

Омерзения

Происходя из окружающей среды, миров и пространственно-временных континуумов, отличных от тех, которые свойственны типичному выдуманному миру, омерзения напрягают и изнашивают саму ткань реальности. Это совершенно невозможные существа, но все же они существуют и могут прорваться в мир. Их интеллект невозможно понять, а побуждения и рассуждения кажутся, в лучшем случае, капризными или случайными, все же никто не может отрицать их великую силу и очевидно злобные желания. Даже демоны, дьяволы и другие могущественные злые аутсайдеры боятся этих существ. В **наибольшей степени из всех** (most telling of all), омерзения не имеют никакого места на космической шкале морали, представленной мировоззрением. Они неуязвимы ко всем эффектам и заклинаниям, которые имеют дело с мировоззрениями, таким как *молот хаоса* или *обнаружить зло*. В то время как их действия, как могло бы показаться, вписываются в одно из мировоззрений, у них нет никакой особой привязи к моральным и философским мерам, описывающим все живые существа.

Создание Омерзений

Ты можешь преобразовать любое существо в омерзение, предоставляя ему упомянутые ниже способности и возможно изменяя его внешний, используя комментарии и таблицы, данные позже в этой главе. CR омерзения не изменяется.

Все омерзения разделяют следующие особенности.

Чуждая Психология: Омерзения неуязвимы ко всем влияющим на разум эффектам, основанным на страхе эффектам, и всем заклинаниям из школы Зачарования. Их разум, в том случае, если он у них есть, работает такими странными способами, что смертные заклинания и магия не могут и надеяться изменить их.

Причудливая Физиология: формы и тела, которые принимают омерзения, – деформированные оболочки, порожденные космосом, чтобы сдержать чрезвычайное богохульство их вторжения в материальный мир. Они склоняются принимать ужасающие облики частично, потому что мыслящий разум не может постичь их истинной формы. Космос буквально порождает каркас из плоти и кости, содержащие их психические и физические аспекты, когда они прорывают стену в физические планы. Таким образом, омерзения неуязвимы к критическим ударам, они не могут быть окружены и никогда не терпят урона от скрытой атаки. Они неуязвимы к болезням, ядам, эффектам контузии и сна, и эффектам смерти.

Неизвестная Философия: У омерзений никогда нет мировоззрения. Как у существ из совершенно чуждой сферы, у них нет никакой концепции или потребности в моральных и философских ценностях, как смертные существа понимают их. Любое заклинание, эффект или способность, которая полагается на мировоззрение, никогда не в состоянии затронуть

их. Если заклинание или способность указывают эффект, который применяется, если ни один из определенных для мировоззрения эффектов не работает, используй тот результат по умолчанию. Например, магический меч может повреждать хаотических существ и ослеплять всех других. В этом случае, меч ослепляет омерзение. С другой стороны, если бы описание меча отмечало, что он ослепляет хаотических существ и оглушает нейтральных, он не окажет никакого эффекта на омерзение. Любые эффекты или способности, определённые для мировоззрения, терпят неудачу против омерзения.

Нечестивое Присутствие: Реальность изменяет и напрягает саму свою ткань, чтобы приспособиться к присутствию омерзения. К тому же, разум смертного существа с трудом может постичь чрезвычайную непристойность, которую представляет омерзение. Если ты используешь дополнительные правила очков безумия из Главы 2, омерзения получают бонус +10 к своему рейтингу страха для типа существа и причиняют +1 очко безумия при неудавшемся или успешном спасброске Воли против их FR.

Статистика игры: Омерзения определяют свои навыки, показатели способности и другие игровые показатели согласно следующим указаниям.

Очки жизни: Омерзения используют d8 для кубика жизней. В среднем они так же прочны физически, как гуманоидное существо или аутсайдер.

Бонус атаки: базовый бонус атаки омерзения равняется его КХ.

Хорошие Спасброски: У омерзения хорошие спасброски Стойкости, Рефлексов и Воли. В то время как не все они особенно сильны, быстры или упорны (с сильной волей), их чуждая природа мешает многим формам атак затрагивать их.

Ранги умения: омерзение получает (4 + его модификатор Интеллекта) ранга умения, х 4 для своего первого КХ. Если у омерзения нет никакого показателя интеллекта, оно не получает рангов умения.

Навыки: омерзение получает навыки согласно стандартной прогрессии существа, если обладает показателем Интеллекта. В противном случае, оно не получает навыков.

Достоинства и недостатки: Как существа из совершенно чуждого мира, омерзения неизменно уязвимы к некоторому роду атак, но кроме того некоторые формы энергии не имеют на них никакого эффекта. Используй следующие таблицы, чтобы придать омерзениям две слабости и две силы. Назначая способностям, убедись, что избежал противоречащих способностей. Например, у существа не должно быть уязвимости к тупому оружию и СП против него.

Силы

1. **Неуязвимость к энергии:** У существа есть иммунитет к единственному типу энергии по твоему выбору.

2. **Беспокоящая Аура:** противники существа переносят штраф -2 ко всем спасброскам Воли, находясь в пределах 60 футов от него.

3. **Крепкое:** существо имеет СП 5 против рубящих, колющих или дробящих атак.

4. **Магическая клоака:** Заклинания, брошенные в существо, взаимодействуют с ним в странной манере, питая его физическую форму и позволяя это процветать. Если существо преуспевает в спасброске против заклинания на 5 или больше, оно излечивает 3 очка жизни за уровень заклинания. Оно всё ещё переносит любые возможные негативные эффекты при успешном спасброске.

5. **Быстрое Исцеление 2:** существо получает питание из воздуха, жары или некоторого другого обычного экологического фактора. Оно получает быстрое исцеление 2, или его способность быстрого исцеления увеличивается на 2 очка.

Слабости

1. **Заметное (Легко Найти):** бонус +2 к любой проверке Обнаружения, Выслушивания или Выживания, чтобы выследить или точно определить существо.

2. **Уязвимость к энергии:** существо берет двойное повреждение от одного типа энергии по твоему выбору.

3. *Страх*: существо боится одного энергетического типа, такого как огонь или громкие шумы (звук). Подвергаясь этому, оно должно сделать спасбросок Воли (DC 15) или стать потрясенным.

4. *Хрупкое*: существо переносит двойное повреждение от рубящего, дробящего или колющего оружия.

5. *Чувствительность*: Выбери обычный материал или вещество. Подвергаясь воздействию такого изделия, существо переносит -2 штраф обстоятельства к атакам, проверкам и спасброскам.

Божки

Могущественные существа неизвестной природы, божки подобны омерзениям. Другими словами, они – более сильные версии тех чудовищ, так как их появление неизменно приводит к смерти, разрушению и крушению. В то время как омерзения могут войти в материальный мир с помощью заклинаний и ритуалов, они никогда не стараются активно привлечь внимание смертных. Напротив, божки, кажется, создают и поддерживают связь с теми существами, которые возносят им молитвы и приносят жертвы. Одобренные божками получают магические способности и сверхъестественные силы, хотя, когда их бог проявляется, он может раздавить его свою паству, когда **скручивается** и набрасывается на мир.

Божки радикально отличны в представлении и цели по сравнению с другими монстрами. У них нет КХ, ОЖ, АС и других игровых мер, которые ты мог бы ожидать. Вместо этого у них есть список определенных способностей, комментарии относительно того, как они затрагивают окружающую среду, способности, которые они предоставляют тем, кто поклоняется им, и ряд слабостей, которые персонажи могут раскрыть, чтобы победить их.

Божки – логическое развитие идеи, что в играх ужаса бой – худший выбор против могущественных существ. Они – инструменты истории, которые ты можешь использовать, чтобы угрожать миру и заставить игроков использовать небоевые варианты для победы над их врагами.

Создание Божков

Проектирование божка – относительно простой процесс. Они не используют стандартные правила для определения навыков существа, атак и т.д. Вместо этого они базируются просто на указаниях Мастера Игры. Ты просто выбираешь способности, которые ты хочешь для божка и закрепляешь их, как желаешь.

1. Выбери Концепцию: Божков лучше всего представить как уникальных, странных и могущественных существ. Проведи некоторое время, создавая ужасающую внешность, распланируй его действия, когда оно входит в мир, и обдумай то, как действуют его последователи и почему они молятся ему.

2. Атрибуты: нет никаких установленных правил для создания атрибутов божка. Вместо этого используй следующие принципы для главных способностей, возможно, нужных для управления ими.

Рейтинг страха: Если ты используешь дополнительные правила страха и безумия, FR божка должен быть как минимум 25, большинство этих существ имеет FR за 30.

Размер: Определи эту особенность с точки зрения истинного физического размера или согласно основным категориям правил, таким как Большое, Среднее, и так далее.

Инициатива: Так как у божков нет показателей способности, просто выбери инициативу, которая соответствует его характеру. У медленных, тяжелых божков инициатива плохая, и т.д.

Скорость: Снова, просто выбери скорость, которая соответствует твоему видению божка. Как показывает опыт, имей в виду, что базовая скорость человека

составляет 30 футов. Сравни своего божка с тем средним числом и дай ему соответствующее значение.

Атаки: атаки божка обычно смертельны, большинство существ умирает от успешной атаки. Как базовую величину, используй базовый бонус атаки +20 и установи DC спасброска, чтобы сопротивляться атакам, равный 25. Создай от одного до трех способов атаки, по крайней мере один из которых должен немедленно убить или вывести из строя персонажа при проваленном спасброске. Вторичная атака могла бы причинять повреждение показателя способности до 1d6, в то время как третья может причинить до 5d6 очков урона в широкой области или против многих существ.

Атаки монстра могли бы вводить яд, удерживать жертву на месте, парализовывать противника и так далее. Просмотри списки заклинаний и выбери эффекты, которые достаточно ужасающи или интересны. Имей в виду, что божки должны быть странными и ужасными. Убедись, что создал описания для каждой атаки, которые заставляют их выделяться.

Защита: Божки неуязвимы ко всем атакам, кроме определенно отмеченных, как слабости.

Слабости: у каждого божка должно быть три или четыре пути, которыми он может быть побежден. Слабости могли бы сосредоточиться вокруг типов энергии или событий, таких как огонь, вода или солнечный свет. Как показывает опыт, тип энергии может рассеять или победить божка, когда он причиняет 200 очков урона. Иным способом, катастрофическое событие могло бы разрушить его. Божка, который ползает по земле, можно было бы победить, заманивая его в глубокую яму, удерживающую его в ловушке, пока кто-то не освободит его.

Если ты используешь божков в своей игре, рассмотри добавление новых правил исследования к кампании. Персонажи могут использовать исследование и расследование, чтобы раскрыть врожденные слабости божка.

Прихожане: Божки часто предоставляют специальные милости и способности к тем, кто поклоняется им и стремится способствовать их целям. Выбери два домена клерика для их прихожан. Кроме того, божки предоставляют своим фанатическим приверженцам специальные способности, основанные на их КХ и уровне. Существо получает все способности для его общего уровня/КХ и все предыдущие.

Назначая способности, ты можешь выбрать заклинание и изменить его описание, чтобы соответствовать божку, используя основную механику, чтобы установить его эффекты. Например, огненный бог мог бы дать своим последователям способность раз в день выдохнуть конус огня. Использовать правила для *конуса холода*, но измени повреждение на огненное.

КХ / Уровень	Способность
1-5	На этом уровне приверженец получает бонус +2 к показателю способности или способность сотворить заклинание до 2-го уровня раз в день.
6-10	Приверженцы получают способность раз в день сотворить заклинание до 4-го уровня.
11-15	Приверженец получает способность раз в день сотворить заклинание до 6-го уровня. Альтернативно, он может получить специальную способность, которая является эквивалентом поразительного изделия, стоящего до 10000 золотых.
16-20	Приверженец получает бонус +2 к тому же показателю способности, что при КХ/уровне 1-5. Приверженец получает врожденные способности, которые являются эквивалентом поразительного изделия, стоящего до 20000 золотых.

Пример Божка: Baloth Unspeakable

Балот Неназываемый - типичный божок, ужасное существо, которое поглотило бы мир.

Внешний вид: Балот - гигантский бассейн отвратительной, серой слизи, которая усеяна щупальцами, цепкими руками и клыкастыми, рычащими ртами. Эти придатки и

отверстия вздымаются и опускаются над его массой, ненадолго появляясь, чтобы угрожать жертвам демона, прежде чем его слизистой тело снова поглотит их. Балот – существо заболеваний, болезней и распада. Его прихожане ищут просвещенность ☺ и силу через открытия, даруемые им по мере того, как их разумы и тела физически распадаются.

ОСНОВНЫЕ АТРИБУТЫ

Балот использует следующие основные атрибуты.

Рейтинг страха: 35

Размер: Балот обычно формируется как бассейн слизи 3-х футов глубиной и 10-ти в диаметре. Он может изменить свои измерения, чтобы распространиться по более широкой области или соответствовать очертаниям более сложной формы. Всего, он заполняет 235 кубических футов пространства.

Инициатива: +10

Скорость: 10 футов.

Атаки: Балоту доступны следующие способы атаки.

Иссушающий Удар: Балот может атаковать каждое существо в пределах 50 футов щупальцем с базовым бонусом атаки +20, как стандартное действие. Балот может ударить существо только одним щупальцем, но нет никакого предела количеству врагов, которых он может атаковать. При ударе жертва должна сделать Спасбросок стойкости (DC 25) или немедленно превратится в грудку гнилой сжиженной плоти. Эта лужа гнили течет к Балоту и соединяется с его физической формой.

Неблагозвучие Безумия: множество ртов Балота могут издать громкое, болтливое песнопение, которое стирает интеллект слушателя, в конечном счете оставляя его жертв пускающими слюни идиотами. Любое существо, которое слышит это песнопение, должно сделать спасбросок Воли (DC 25) или взять 1d3 очка временного повреждения Интеллекта. Балот может активизировать эту способность раз в раунд, как свободное действие.

Наводнение Гнили: Балот может заставить свою физическую форму расшириться и затопить область вокруг него. Персонажи в пределах 20 футов от Балота должны сделать спасбросок реакции (DC 25) или будут втянуты в его тело. Жертвы получают 3d6 очки кислотного повреждения каждый раунд, пока их тянут в его тело. Для каждого персонажа, убитого этим образом, Балот получает способность создать одно Отродье Балота.

Балот регенерирует, поглощая существ при использовании этой атаки. Вместо того, чтобы создать Отродье, он может отрастить один кубический фут плоти за один КХ



поглощённых существ. Балот может использовать этот способ атаки, как стандартное действие.

Защита: Балот неуязвим ко всем заклинаниям и атакам за исключением отмеченных ниже. Он поглощает магические разряды в своей форме, по-видимому, без всякого вредного воздействия, в то время как мечи, стрелы и другое оружие просто проходят через его жидкое, вязкое тело.

Слабости: Этот демон может быть побежден только ритуалами и действиями, которые очищают землю от его грязного присутствия. Как один из Древних ([Old One](#)), Балот никогда не может быть уничтожен по-настоящему. Однако, следующих действий достаточно, чтобы временно изгнать его с земли.

Очистительное Наводнение: элемент воды – анафема для Балота из-за ее способности чистить и сметать его форму. Если персонажи могут так или иначе спроектировать быстрое наводнение воды в области, которую Балот занимает, демон будет сметен. Внезапный порыв воды разбивает его тело и вынуждает его оставить свою физическую форму. Балот может перенести в общей сложности 200 очков повреждения от основанных на воде заклинаний, прежде чем он должен будет сбежать со смертного плана.

Очистительный Огонь: Точно так же огонь сжигает слизь Балота и уничтожает физическую форму божка. Получив 200 очков огненного повреждения, Балот рассеивается.

Магия: Любое заклинание, которое создает физический барьер камня, железа, магической силы или другого неорганического материала, может пленить Балота. В остальном, он может проесть ход через органические материалы со скоростью 1 фут в раунд.

Физические нападения: Разделение Балота на меньшие глыбы просто создает дубликаты этого отвратительного существа. Однако, меньшие массы умирают через 2d4 часов. Если несколько масс разделяют один и тот же размер, случайно определяют, какая сохраняется.

Прихожане: Те, кто хочет воздавать должное Балоту, включают прокаженных, сумасшедших и душевнобольных, и других, ищущих познание через распад. Они известны как «носители чумы». Их тела гниют изнутри, придавая им всё более и более раздутый (обрюзгий) вид. Последователи Балота получают следующие преимущества, основанные на их полном уровне или КХ. Балот не предоставляет доступа к доменам.

КХ / Уровень	Способность
-----------------	-------------

1-5	<i>Сила Гнили:</i> По мере того как их тела гниют изнутри, носители чумы Балота получают бонус к Телосложению +2. Они получают прочность и силу от всех форм болезни.
6-10	<i>Даровать Инфекцию:</i> Раз в день, последователь Балота может наслать магическую болезнь на своих противников. С успешной атакой прикосновения носитель чумы заражает болезнью. Спасбросок Стойкости 10 + половина КХ носителя + его модификатор Харизмы. Эта болезнь имеет инкубационный период в 1 день и вызывает повреждение Телосложения 1d3
11-15	<i>Аура Мух:</i> Насекомые летают и кружатся в густом облаке вокруг носителя чумы, садясь на открытые раны, которые появляются по всему его телу. Во время боя эти мухи летят прямо в глаза и рты противников носителя, нарушая их боевые способности. Все враги в пределах 30 футов от него переносят -4 штраф компетентности к атакам и проверкам.
16-20	<i>Зловоние Смерти:</i> из-за разложения тело носителя чумы становится отвратительным. Его живот раздут, с гноящимися ранами, зубы выпадают из своих гнезд, а глаза становятся желтыми и вылезшими из орбит. Он получает ещё +2 бонус к Телосложению. Кроме того, внушающее страх зловоние смерти, окружающее его, вынуждает всех противников, которые двигаются в пределах 30 футов от него, сделать спасбросок Стойкости (DC 10 + половина КХ носителя + его модификатор Харизмы) или испытывать тошноту в течение 2d4 раундов.

МОНСТРЫ В КАМПАНИИ

Добавление монстров из основных правил в кампанию ужаса или темной фэнтези, таких как гарпии или горгульи, может оказаться коварным. Если игроки распознают монстра, он теряет часть своей таинственности и элемент опасности. Страх перед неизвестным – возможно, самый большой страх из всех, и если игроки знакомы с монстрами, которых ты послал против них, твоя кампания может потерять большую часть своей напряженности.

Эта секция вводит правила изменения существующих монстров, чтобы сделать их более подходящими для игры темной фэнтези или ужаса. Основные отличия между нормальными существами и подходящими для темной фэнтези включают:

Существа в этом типе игры часто являются ужасающими. Их внешний вид или действия **определяют/рисуют** (cast) их как ужасных монстров. Они странны, их невозможно классифицировать. Каждый монстр, которого персонажи встречают в игре темной фэнтези, может быть новым, уникальным или ранее неизвестным. С этими монстрами нельзя договориться, поскольку они странны, непостижимы и ведомы побуждениями, которые чужды человечеству.

Эти три пункта могли бы сделать трудным использование существующих монстров из основных правил. Ты мог бы считать, что нужно создавать новых монстров для каждого приключения. Эта секция демонстрирует, что некоторые косметические изменения могут преобразовать даже наиболее легко опознаваемого монстра в странного, пугающего противника.

Одно из главных преимуществ, которые ты имеешь перед игроками, - то, что только у тебя есть доступ к цифрам и правилам, которые заставляют монстров работать. Ты можешь легко взять орка, изменить его внешний вид и представление, но использовать его игровую статистику, как есть. Изменяя внешний вид и действия монстра, ты можешь создать совершенно новое чудовище, чтобы выпустить его против игроков. Кроме того, если ты используешь правила страха и безумия из Главы 2, ты можешь увеличить рейтинг страха существа, чтобы лучше отразить его новый вид.

Изменение внешнего вида существа просто: просто продумай новый взгляд на него. Однако, многократное создание новых описаний может оказаться надоедливым. Следующие таблицы позволяют тебе случайно производить внешний вид существа. Ты можешь использовать их, чтобы создать полностью новый внешний вид существа, или изменить детали, как ты хочешь.

Каждая таблица сосредотачивается на определенной особенности или физической характеристике, которой могло бы обладать существо. Используй соответствующие таблицы, чтобы описать в деталях внешний вид монстра.

Кожа

d20	Результат
1	Густой мех
2	Редкие волосы пятнами
3	Человеческая кожа
4	Жесткая, толстая, плотная
5	Костные пластины
6	Чешуя ящерицы
7	Рыбья чешуя
8	Шипы
9	Шишковатые выступы
10	Длинный, спутанный мех/волосы
11	Сочащиеся раны/язвы
12	Внешний панцирь / хитин

13	Drippy, сочащаяся слизь
14	Шрамы, ожоги, раны
15	Бесформенная, жирная, мягкая
16	Слизистая, покрытая слизью
17	Короткие, щетинистые волосы
18	Толстая твёрдая (stony) кожа
19	Морщинистая твёрдая (leathery) кожа
20	Прозрачная кожа

Лицо

d20	Результат
1	Чистое/пустое, лишённое черт
2	Собачье
3	Кошачье
4	Гуманоидное
5	Лошадиное
6	Змеиное
7	Подобное ящерице
8	Подобное рыбе

Руки и Ноги

Ты можешь пробросить 1d4, чтобы определить, сколько рук или ног имеет существо, затем пробрось по таблице, чтобы создать их описание.

d20	Результат
1	Короткие, толстые
2	Длинные, тонкие
3	Щупальца
4	Жала
5	Дополнительные суставы
6	Длинные когти или ногти
7	Жесткие, негибкие
8	Когтистые лапы
9	Копыта
10	Костные крюки

Случайный Цвет

d20	Результат
1	Красный
2	Оранжевый
3	Желтый
4	Зеленый
5	Синий
6	Фиолетовый

Разные Особенности

Таблица позволяет тебе добавить монстру множество необычных, странных или уникальных особенностей.

d20	Особенность
1	Клыки
2	Водянистые глаза навывкате
3	Антенны
4	Цепкий хвост
5	Глаза насекомого
6	Клешни
7	Вторая голова
8	Слоноподобные уши
9	Длинный нос/рыло
10	Полосатая или пятнистая кожа
11	Безротый

12	Бивни
13	Перепончатые пальцы
14	Рога
15	1d6 глаз
16	Безголовый – лицо находится посреди груди
17	Радиальная симметрия
18	Исключительно высокий
19	Маленький или невысокий
20	Жирный

Добавление Способностей и Особенности

В дополнение к изменению внешнего вида монстра ты можешь также предоставить ему новые способности. Эта секция позволяет тебе наделять существо сверхъестественными способностями и регулировать его CR, чтобы отразить его новые таланты. Эта система ни в коем случае не является всеобъемлющей. «Руководство Монстров» от “*Fantasy Flight Games*” почти полностью посвящено этой теме, но основных принципов, данных здесь, достаточно, чтобы начать.

Для начала, выбери базовое существо, которое ты хочешь изменить. Затем выбери заклинание, наиболее близко соответствующее способности, которую ты хочешь дать своему существу. Смотри на эффекты заклинания, чтобы найти соответствие. Твое существо не должно/не обязано использовать эту способность как заклинание. Например, чтобы моделировать дыхательное оружие, ты можешь использовать *конус холода*. Ты можешь изменить тип повреждения заклинания, например обменяв холодное повреждение *конуса холода* на кислотное, но убедись, что проверил, имеет ли заклинание более низкого уровня тот же самый эффект и тип повреждения, что ты хочешь использовать. Вообще говоря, заклинатели в основных правилах получают доступ к огненным заклинаниям перед другими типами энергии.

После выбора заклинания, определи самый низкий уровень заклинателя, необходимый, чтобы использовать его. Этот уровень заклинателя определяет, как способность изменяет Рейтинг Вызова существа. Кроме того, установи, как часто существо может использовать способность и примени указанный модификатор к уровню заклинателя.

Частота способности	Модификатор Уровня заклинателя
Раз в день	0
Дважды в день	+1
Три раза в день	+2
Раз за каждые 10 раундов	+3
Раз за каждые 5 раундов	+4
Раз за каждые 3 раунда	+5
По желанию	+6

Выбрав, как часто существо может использовать способность, примени указанный модификатор к уровню заклинателя.

Вычти Рейтинг Вызова существа из измененного уровня заклинателя (другими словами, вычисли CR - уровень заклинателя), и сверься с таблицей модификатора CR.

CR - Уровень Заклинателя	Модификатор CR
-1 или меньше	0
0-2	+0
3-4	+1
5-6	+2
7-8	+3
За каждые +2 дополнительно	Дополнительно +1

Ты можешь классифицировать способность, как сверхъестественный, чароподобный или экстраординарный талант, как больше подходит. Рассмотрим, как существо использует

новую способность, такую как дыхательное оружие, ядовитая атака, и т.д. Считай изменённый CR существа, как его уровень заклинателя, чтобы определить эффекты, включая спасбросок. Возьми наивысший из показателей Интеллекта, Мудрости или Харизмы существа, как показатель способности, изменяющий DC.

Ты можешь наделить существо множественными способностями, чтобы дать ему совершенно новое множество талантов. Сначала добавь самую сильную способность существа, затем вторую по силе, и так далее. Рассматривай изменённый первой новой способностью CR существа, как его базовый CR при определении эффектов его вторых и третьих способностей.

Глава 6:

Приключения в жанре Ужаса

Если Вы никогда прежде не управляли RPG'ами темной фэнтези или ужаса, Вы можете быть озадаченными тем, как проектировать приключения. Типичный сценарий типичной фэнтезийной игры вовлекает копание персонажей в руинах, борьбу против внушающих страх монстров, и героическую победу над легионами врагов. Игра ужаса предъявляет почти диаметрально противоположный подход. Герои слабее и уязвимее, чем их враги, что превращает героический натиск на толпу в потенциальное самоубийство. В то время как персонажи могут победить смертных культистов и некоторых из существ, встреченных ими, самые могущественные существа, с которыми они сталкиваются, просто слишком сильны, чтобы преодолеть их грубой силой. Обратись к Главе 5 и взгляни на божков (godlings), чтобы получить представление о "монстрах-боссах", самых значительных существах, которые предстанут перед персонажами во время приключения.

Эта секция дает Вам советы и идеи о том, как, используя эту книгу, создать приключения, соответствующие тону игр ужаса. Отчаянные планы, страхи, осторожное исследование, и бой как последнее средство заменяют типичную для фэнтезийной игры модель – пинок в дверь, победу над монстром, и захват его сокровищ. Часть привлекательности игры ужаса – то, что она обеспечивает изменение в темпе по сравнению с типичным опытом RPG. Эта секция показывает Вам, как сделать это.

ТИПОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ УЖАСА

Во многих отношениях, приключения ужаса и темной фэнтези могут быть сведены к простой, **иконической** формуле. Идея иконического приключения – то, что, изучая эту формулу, Вы можете узнать, как создать хорошие приключения темной фэнтези за минимальное время. Лучше всего то, что однажды усвоили формулу, Вы можете затем изменить ее, чтобы добавить немного разнообразия к своим играм. Думайте о сюжете иконического приключения как о шаблоне (blueprint), который обучает, как строить дом. После того, как Вы создали несколько зданий, используя это, Вы развили инструменты и опыт, чтобы отодвинуть шаблон и начать свои собственные проекты на пустом месте.

Типичное приключение тёмной фэнтези может быть описано в единственном параграфе. Ужасное существо, или его агенты, предпринимает некоего рода действие, которое привлекло внимание партии. Это действие так или иначе связано с ужасными кознями, которые могут вызвать серьезное бедствие, если осуществляться. Персонажи должны собрать вместе свидетельства, которые указывают на планы существа или культистов, и решить, как остановить их. С этим знанием ИП должны помешать усилиям или агентам. Иконическое приключение не определено в деталях. Вы можете использовать эту сводку, чтобы описать приключение, в котором партия должна найти вампира, устроившего логово где-то в городе, или в котором персонажи выступают против сумасшедшего, желающего призвать в мир чудовищное существо. Оно следует довольно фундаментальной формуле, которую Вы можете разломать на несколько определенных сцен и событий. Каждая предложение охватывает одну важную часть приключения.

Начало Приключения

Прежде, чем Вы сможете работать над созданием приключения, помните, что монстры – главные звезды игры тёмной фэнтези. Думайте обо всех кинофильмах ужаса, названных по имени монстров, которые появляются в них. Злодей определяет многие важные сюжетные точки и сцены в Вашем приключении. Прежде, чем Вы начнёте работать над сценарием, выберите существо, служащее главным антагонистом. Некоторые из классических монстров ужаса из основных правил включают вампиров, гулей, призраков, оборотней, доппельгангеров и злых волшебников или клериков.

Как только Вы выбираете монстра, рассмотрите его цели. Они могут колебаться от простого желания еды (обычно в форме невинных жертв) до разрушения местного региона или попытки вызвать и подчинить могущественное существо.

Вы должны также рассмотреть последователей монстра, если у него есть таковые. Чтобы помочь себе захватывать и «выпивать» своих жертв, вампир может завербовать смертных, возможно обещая сделать их вампирами и таким образом подарить им бессмертие. Культи часто возникают вокруг могущественных существ, у которых достаточно интеллекта, чтобы организовывать и вести других. С их силой и сверхъестественной природой, монстры могут убедить жадных, глупых и честолюбивых людей помогать и повиноваться им в обмен на туманные обещания силы и славы.

Думайте, как монстр и его последователи могут работать, чтобы выполнить свои цели. Безумный волшебник может пытаться вызвать чудовищное существо, такое как божок (см. Главу 5), чтобы разорить область и уничтожить своих врагов. Вампиру может быть нужен только устойчивый поток жертв, он использует своё обаяние (*или свои чары*) и привлекательность, чтобы приманить жертв к своему особняку или поручает разбойникам и бандитам притаскивать пленников в его подземелье.

"Ужасное существо, или его агенты, предпринимает некоего рода действие, которое привлекло внимание партии".

Прежде, чем приключение начнётся, Вы должны рассмотреть, как Вы можете вовлечь персонажей в него. В иконическом приключении странное событие притягивает интерес партии. Это событие – «побочный продукт» главного злодея приключения. Например, персонажи могли бы услышать о трупе, найденном без капли крови в жилах. Они могли быть наняты, чтобы расследовать убийство семьей или друзьями жертвы, или даже могут знать жертву. В этой точке Вы оказываетесь перед несколькими вариантами решения, которое определит тон и сюжет остальной части приключения. Ключевой пункт для рассмотрения – есть ли у персонажей личное участие в сюжете. Если так, тогда странное событие или действие должны непосредственно вовлекать ИП или их друзей и родных. В ином случае, персонажей могут нанять или попросить изучить дела, которым они в ином случае не придали бы значения. Имейте в виду, что этот шаг обычно требует с Вашей стороны активных усилий по включению ИП в приключение. Вы не можете ожидать, что игроки ухватятся за предоставленные Вами намеки. Если Вы даёте им серьезное основание вовлечь себя в приключение, они начнут его без любого принуждения.

Вообще, лучший метод втянуть персонажей в приключение – личное дело или что-то, имеющее отношение к целям и прошлому их персонажей. Например, жертва может быть старым другом. Большое количество людей могло пропасть в родном городе персонажа. ИП могут найти свидетельство, что старый враг вовлечен в странный случай. Хороший друг персонажей может попросить, чтобы они изучили странные происшествия. Кроме того, ужас может прийти к персонажам, а не наоборот. ИП могут сопровождать мудреца на археологические раскопки, только чтобы найти, что рабочие раскопали ужасную/смертоносную мумию. Один из ИПов может соответствовать описанию человека, которого культ должен принести в жертву, чтобы открыть портал во владения жуткого бога.

"Это действие так или иначе связано с ужасными кознями, которые могут вызвать серьезные бедствия, если осуществляются".

Как только Вы подготовили почву для приключения, вводная сцена должна обеспечить чёткий переход к остальной части действия. Если персонажи становятся свидетелями убийства или видят, как причудливый монстр бродит по переулкам города в полночь, они нуждаются в своего рода нити подсказок, чтобы продолжать приключение. **Зацепка** (The adventure hook) – то, что вовлекает персонажей в приключение. Этот шаг – следствие, открытие или подсказка, которая заставляет их хотеть копаться далее в источнике событий. Например, Вы можете использовать необъясненное убийство, чтобы втянуть персонажей в приключение. ИП направляются к месту преступления, но не находят там ничего, что указывало бы на то, что затевается что-то странное. Свидетельство, которое Вы обеспечиваете/представляете, должно зажечь их воображение и дать им намек, что затевается нечто странное или вредное.

Самый легкий способ объяснить важность этого шага – притянуть аналогию между приключением и кино. Вообразите сцену кино, в которой человек заходит в свою квартиру и садится читать газету. Через несколько минут он встает, чтобы выйти. Дойдя до двери, он вспоминает, что оставил часы в спальне. Он открывает дверь, и убийца, который скрывался там, выскакивает и убивает его. Если кино сделано хорошо, внезапный прыжок убийцы может испугать Вас, но через несколько мгновений это чувство проходит. Теперь, рассмотрите ту же самую сцену, с учётом, что Вы до того видели, как убийца, убегая от полиции, проник в квартиру и спрятался в спальне. Теперь, каждое движение, которое делает жертва, наполняет напряженностью. Вы знаете, что убийца скрывается сразу за экраном, и может появиться в любой момент. Когда человек направляется к двери, Вы можете подумать, что он собирается уйти, но когда он поворачивается к спальне, Вы понимаете, что он обречен. Вместо того, чтобы сжимать всю напряженность в единственное мгновение, второй сценарий протягивает её через всю сцену.

К тому же, если Вы предоставляете игрокам намеки и подсказки о наступлении чего-то странного с самого начала сценария, Вы даёте им серьезное основание оставаться напряженными, взволнованными и готовыми к чему угодно на протяжении всей сессии. Что еще более важно, это дает им серьезное основание заняться дальнейшими расследованиями и продолжать приключение.

Внезапная, неожиданная атака монстра может обеспечить быстрый укол страха и удивления, но старайтесь не полагаться на такие уловки, как на главный источник напряженности в своих приключениях. В идеале, Вы можете использовать такой внезапный случай как первое свидетельство надвигающихся странностей. Замедленное постепенное развитие позволяет игрокам **беспокоиться** об ужасах, перед которыми могут оказаться персонажи. Это увеличивает Ваш предел погрешностей, придавая меньше значения отдельному событию. Взамен это распространяется на более чем несколько событий или столкновений. Если одно или два из тех событий не в состоянии сработать хорошо, приключение в целом всё ещё сохраняет свой тон. С другой стороны, если Вы полагаетесь на отдельную потрясающую сцену, чтобы **put the adventure over the top**, множество вещей могут спутать Ваши планы. Один из игроков может пошутить не в то время, или кто-то может выйти за содовой. В тот момент, как Ваша сцена достигает своего пика, может появиться разносчик пиццы или зазвонит телефон. Все эти случайные помехи оказывают очень

незначительное влияние, если Вы работаете, чтобы упрочить присутствие ужаса и сверхъестественного с начала приключения, а не пытаетесь использовать внезапный единственный случай.

Держа в памяти все советы, попытайтесь разработать первые несколько намеков на опасности, чтобы войти во вступительную сцену. В идеале, Вы должны оставить три подсказки, которые могут развить персонажи. Например, если персонажи исследуют убийство, вовлекающее вампира, они могут обнаружить, что труп полностью лишен крови и имеет отметки клыков на шее, жертва сжимает клочок фиолетовой ткани с частью вышитого символа, а несколько свидетелей перед обнаружением тела видели неподалёку лысого человека со шрамами на лице. Первая подсказка дает персонажам информацию о стоящем за преступлением монстре, что он либо пьет кровь либо собирает её. Это предупреждает персонажей, что начинается нечто странное, и они должны раскрыть подсказки, чтобы предотвратить последующие убийства. Вторая подсказка также имеет отношение к убийце, поскольку ткань, возможно, была оторвана от его одежды или взята с места преступления. Заключительная подсказка может касаться непосредственно убийцы, или кого-то, связанного с ним. Во всех трех случаях у персонажей есть средства начать их расследование. Они могут исследовать монстров, которые пьют кровь, найти символ или герб, который соответствует имеющемуся на ткани, и добыть больше информации о лысом человеке. У них есть ясное представление, что нечто странное и чудовищное стоит за преступлением, и подсказки предоставляют им несколько направлений, чтобы начать искать дополнительную информацию.

"Персонажи должны свести в единое целое свидетельства, которые освещают планы существа или культивистов, и решить, как остановить их".

Как только персонажи впервые вошли в контакт со странным событием и получили серьезное основание довести дело до конца, Вы должны учитывать, как продвигается расследование партии. Этот шаг – возможно, самый трудный для проектирования. Совет, данный выше, говорит, что распространение напряженности в течение долгого времени – хороший способ добавить страх и ужас к приключению. К тому же, если Вы растягиваете приключение слишком надолго, страх может рассеяться и привести к скуке. С другой стороны, если персонажи идут от вступительной сцены до заключительной конфронтации, Вы можете не суметь создать напряженность, и игроки могут найти, что приключение мало утомляет и слишком легко. В идеале, в этой фазе персонажи делают устойчивые успехи через ряд интересных сцен, которые приводят к заключительной развязке.

Проектирование исследований является достаточно сложной темой, так что оно описано позже в собственной секции. Пока, имейте в виду сцены, которые персонажи должны пройти, чтобы достигнуть заключительной части приключения. Это могут быть битвы, преследования, допросы, сцены отыгрыша (roleplaying scenes) и другие события, которые персонажи должны пережить, прежде чем они смогут достигнуть конца приключения. Каждая из этих сцен должна быть интересной и забавной, и каждая должна принести партию на шаг ближе к завершению приключения.

Для битв, сосредоточьтесь на странных противниках и интересных местах действия. Дайте культивистам странное оружие и навыки, такие как Бой Вслепую, цепи или кнуты, и удостоверьтесь, что они используют их должным образом. Группа разбойников, обученных Бою Вслепую, может захватить факел партии и затушить его во время боя. Ассасин с кнутом может опрокинуть персонажа, позволяя своим последователям-плутам подскочить, схватить его, и нанести скрытую атаку. После того, как персонажи побеждают своих противников, они могут обнаружить важную подсказку среди их имущества. Старайтесь не рассчитывать на пленение противника персонажами. Многие игроки забывают, что это тоже выбор. Если Вы хотите, персонажи допросят противника – возможно, он просит о милосердии или предлагает сдаться. Только помните, что единственный критический удар может снизить очки жизни Вашего потенциального пленника до –10, и готовьте резервный план на всякий случай.

Для сцен отыгрыша, делайте каждого из Ваших НИПов запоминающимся. Добавьте характеристику или черту, которая делает НИПа отличающимся от других, уже встреченных

персонажами. Эта черта должна быть явной характеристикой, заметной с первой встречи ИПов с ним. Например, исключительно уродливый или красивый персонаж выделяется из толпы, как и наделённый глазной повязкой, заиканием или ужасной простудой.

В идеале, прохождение каждой сцены подталкивает персонажей на шаг ближе к достижению финала приключения. Постарайтесь не проектировать единственный правильный или надлежащий способ справиться с ситуацией. Вместо этого будьте гибким. Если игроки делают что-то неожиданное, но изобретательное, вознаградите их подсказкой, намеком или информацией, которую они получили бы за "разрешение" столкновения. Если Вы остаетесь слишком косным/строгим, игроки могут заскучать, так как они не в состоянии увидеть Ваше решение. Одно из золотых правил DMing'a - то, что игроки никогда не делают то, чего Вы ожидаете. Используйте это в своих интересах, **избегая принуждения создать слишком много деталей или излишне тщательно распланировать вещи** (by avoiding the compulsion to create too much detail or to plan things out).

Прекрасный способ держать приключение в движении – спроектировать некоторые из Ваших столкновений как «дикие карты» (непредсказуемые явления). Большинство DM'ов прилагает НИПа или событие к определённому месту. «Дикие карты» могут работать где угодно. Засада бандитов – классический пример дикой карты. Вы можете навести на неё персонажей, если они находятся на пути в город, идут через небезопасную часть города, или даже в то время, как они исследуют оставленный дом. В этом случае, Вы превращаете НИПов в активную группу, которая стремится начать столкновение вместо того, чтобы ждать, пока ИП сделают это. Чтобы сохранить «дикие карты» правдоподобными, рассмотрите, как и почему НИП мог бы искать персонажей. Злодей может послать отряд, чтобы захватить их, или раскаявшийся культист может захотеть дать персонажам важную подсказку, чтобы помочь им. Сосредоточьтесь на том, чтобы придумать характеристики и побуждения НИПов, и попытайтесь рассмотреть, как они действовали бы в местах и ситуациях, в которые, вероятно, попадут персонажи.

Еще более легкий способ создать столкновения-«дикие карты» – полностью игнорировать окружение, в котором они происходят. Если Вы хотите, чтобы персонажи встретили безумного пророка, который обеспечивает несколько подсказок, в которых они нуждаются, они встретят его в любом случае, идут ли они к северным воротам города, остаются в гостинице, весь день обсуждая свои планы, или направляются в коллекторы в поисках подсказок. В любой ситуации пророк вписывается в сцену. Он может произносить беспорядочную речь возле ворот, войти в гостиницу, чтобы попросить поесть, или соорудить маленькое жилище в неиспользованном канале в коллекторах.

Проектирование столкновений, которые происходят независимо от того, что делают персонажи, может раздражать Ваше чувство реализма. Вы также можете думать, что это вырывает возможности из рук игроков, поскольку делает некоторые из их решений бессмысленными. Ключ лежит в том, как Вы используете эти столкновения. В своих лучших проявлениях, они держат игры в движении и предоставляют игрокам чувство продвижения и действия. В худших – низводят игру до утомительно прописанного ряда событий, которые происходят вне всякой зависимости от действий персонажей. Прежде всего, хотя Вы можете изменять, где и когда происходит столкновение, всегда позволяйте игрокам определять, как они пройдут его. Учитывая данный выше совет быть гибким, прописывая приключение, никогда не диктуйте точно, как заканчиваются столкновения. Используя «дикие карты», Вы гарантируете только, что столкновение имеет место. Что еще более важно, пока Вы не злоупотребляете этим методом, игроки никогда не должны заметить, что Вы используете его. Если у них нет привычки заглядывать в Ваши записи, они никак не смогут узнать, что грабитель, которого они загнали в угол в переулке, обнаружится в таверне или на базаре, в зависимости от того, куда они хотели пойти.

"С этим знанием ИП должны помешать усилиям или агентам".

Сведя воедино подсказки и свидетельства, персонажи наконец определяют источник неприятности. Они должны предпринять действия, чтобы помешать его планам, вероятно составляя план, привлекающий полученные ими подсказки и знания. Эта часть приключения

представляет кульминационный момент, к которому постепенно вели все другие столкновения. Ужасы, о встрече с которыми ИП подозревали, теперь становятся заметными, возможно выставляя против них могущественных существ, которые могут быть далеко за пределами их сил. Персонажи, возможно, должны исследовать методы, чтобы победить эти угрозы или предотвратить их появление в мире, уничтожив безумцев, желающих призвать их. Во многих отношениях, их успех в выполнении исследования и сборе подсказок в начале приключения играет главную роль в возможности их победы над врагами.

Финальная часть приключения обычно происходит в логове злодея или в месте, где осуществляются планы злодея. Персонажи противостоят своим противникам и совершают любые действия, необходимые, чтобы закончить сюжет.

Есть много путей, которыми Вы можете принести приключение к захватывающему концу. Персонажам, возможно, придется прокрасться в логово злодея, обходя охранников, чтобы проникнуть во внутреннее святилище и остановить ритуал или убить главного плохого парня. Вероятно, персонажам, придется спроектировать ниспровержение злобной группы, возможно через бой или другие, косвенные средства. Например, ИПам придется разрушить дамбу, чтобы затопить долину, где могущественное существо собирается проявиться и опустошить сельскую местность. Наводнение может поглотить несколько деревень, но оно может также уничтожить существо прежде, чем оно сможет разорить весь регион.

Обычно, у персонажей есть шанс противостоять злодею или по крайней мере расстроить его планы. Точная природа этой конфронтации зависит от сюжета, который Вы спроектировали, и противников, которых Вы ставите перед персонажами.

Разработка Расследований

Расследования и подсказки могут быть самой трудной вещью из всех, которые DM будет проектировать. Создавая боевое столкновение, Вы можете использовать правила, чтобы уравновесить CR монстров с уровнем партии. Создавая НИПов, Вы можете схематически изобразить личности и придумать соответствующие ответы на действия персонажей. Создавая расследование, требующее, чтобы ИП свели вместе ряд подсказок, невозможно предсказать, как игроки будут реагировать на информацию, которую Вы даёте им. Слишком во многих случаях игроки, кажется, обладают талантом либо упускать очевидное, либо легко угадывать решение трудных проблем, которые, как предполагалось, займут их на несколько сессий. Основная проблема, перед которой Вы оказываетесь, состоит в том, что загадки или подсказки, которые Вы считаете лёгкими или трудными, могут совершенно иначе восприниматься игроками. Вам кажется, что игроки будут помнить, что старый друг партии мудрец Гругнар может читать на Древне-дварфийском, но они могут забыть об этом. Вы можете создать запутанную загадку, решение которой, по Вашим ожиданиям, потребует от ИПов нескольких сессий расследований и приключений, только чтобы обнаружить, что та же самая загадка появлялась в каком-то фэнтезийном романе, который читали все остальные в Вашей группе. Эта секция представляет советы по созданию расследований, бросающих вызов Вашим игрокам без подавления/ошеломления их.

Начало в Конце

Первый шаг в проектировании исследования – рассмотреть, как оно собирается закончиться. Вы не можете распланировать поездку, пока Вы не узнаете, куда Вы направляетесь. В случае сюжета иконического приключения, данного выше, расследование должно обычно доставлять информацию, нужную чтобы остановить или победить монстра или группу культистов, которые привели в движение ужасающий план. Персонажи могут узнать секретное местонахождение храма культа, или определить личность скрытого под маской серийного убийцы, угрожающего городу.

Напишите короткую сводку – возможно в пять или шесть предложений – описаний угроз или существ, перед которыми окажутся персонажи. Это описание должно охватить все ключевые подробности о главной угрозе Вашего приключения. Отметьте главных участников, таких как культисты или монстры, их основу/базу деятельности, их цели, и

планы, которые они привели в движение. Вы должны также отметить, как сформировалась группа (или по крайней мере как она ступила на дорогу ко злу), и были каковы ее прошлые действия. С тем описанием Вы не только охарактеризовали злодеев, но и сформулировали цели персонажей. В расследовании партия должна постепенно (кусочек за кусочком) раскрыть информацию об своих врагах. Наконец, как только они формируют полную картину, они могут обнаружить и победить их. Ваше описание аккуратно обрисовывает в общих чертах информацию, нужную партии, чтобы помешать планам злодея.

Пример: Чтобы помочь Вам понять выдвинутые здесь концепции, следующий пример в общих чертах обрисовывает, как закончить каждую стадию процесса проектирования. Типовой сценарий выставляет персонажей против вампира и его фаворитов. Вот основная вводная информация:

Граф фон Штрахен (von Strachen) прибыл в город четыре месяца назад на борту серой баржи вместе со своими приспешниками. Изгнанный с родины ревностным жрецом, он ищет убежище в городе и планирует выпустить чуму, которая убьёт всех в городе и превратит их в послушную ему нежить. Он и его слуги – разбойники, наемники, и **злые оппортунисты** – заняли заброшенный храм за пределами города. Люди графа начали копать в коллекторах ямы, служащие магическими звеньями для грязной церемонии, которая вызовет чуму. Он проверил этот ритуал, вызвав меньшую вспышку чумы и подняв зомби в беднейшей части города.

Из этого параграфа выходят ключевые подсказки, которые персонажи должны раскрыть, чтобы разыскать фон Штрахена. Во-первых, недавняя вспышка чумы в трущобах связана с появлением там существ нежити. У этих существ в свою очередь есть связь со странными, мистическими местами, недавно обустроенными в коллекторах. Люди, соорудившие их, связаны со странным дворянином из другой страны, который недавно прибыл в город. В действительности этот дворянин – вампир, который устроил убежище за пределами города. Следуя по этой цепочке фактов, заметьте, как Вы можете вовлечь в цепь отдельное, местное событие, которая приведёт к злодею.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕН

В этой точке у Вас уже есть основная схема приключения. Теперь, Вы должны добавить к ней некоторые детали. Оберните ключевые подсказки и сведения из Вашей сводки вокруг различных типов столкновений, в идеале соединяя бой, отыгрыш, и решение проблем. В этой точке, забудьте о соединении всех столкновений. Концентрируйтесь только на том, как персонажи могут изучить/узнать каждый из фактов, которые Вы собираете.

Для каждой подсказки, обдумайте НИПов, которые могут обладать информацией, или места, куда персонажи могут отправиться, чтобы расследовать это. Те факторы устанавливают сцены для Вашего приключения и помогают Вам вычислить НИПов и врагов, которых Вы должны развить. Возможности, некоторые из подсказок применяются к намного более интересным сценам, чем другие. Сделайте проход через каждую из подсказок и попытайтесь придумать два или три способа, которыми ИП могут узнать о ней. Не беспокойтесь о создании интересных столкновений, смотрите на подсказки только чтобы сформировать идеи того, как приключение может прогрессировать. Придумывание финальной схемы приключения не является целью этого. Вместо этого думайте об этом как о черновом наброске, чтобы **вовлечь себя в размышление** (to get yourself thinking).

Возьмём пример с графом фон Штрахеном:

Во-первых, недавняя вспышка чумы в трущобах связана с появлением там существ нежити. Вообразите это событие в уме: люди в трущобах заболели, и когда часть из них умирает, они восстают как монстры нежити. Эта подсказка служит отличным способом вовлечь персонажей в приключение. Возможно, ИП наняты, чтобы исследовать болезнь, вероятно храмом, который пытается сдержать ее. Они могли подвергнуться нападению одного из зомби, или один из их друзей мог подцепить болезнь.

У болезни и монстров есть связь со странными, мистическими участками, недавно построенными в коллекторах. Эта подсказка вынуждает персонажей копать в коллекторах, чтобы раскрыть связи, давая Вам возможность поместить их в темную, влажную,

извилистую, и прежде всего остального опасную окружающую среду. Эта часть приключения должна вовлечь некоторые исследования, вероятно, несколько столкновений с ужасающими монстрами, и открытие таинственных мест, которые направляют магическую энергию в болезнь.

Люди, которые соорудили эти участки, связаны со странным дворянином из другой страны, недавно прибывшим в город, графом фон Штрахеном. Изучение этой информации может потребовать двух различных видов действий. Персонажи могут захватить в плен и допросить одного из фаворитов графа, или могут следовать за ними, узнать о них, и порасспрашивать о них в городе.

Этот вельможа - вампир, который устроил логово за городом. Это - важная подсказка. Она собирает все приключение «в точку» и гарантирует решающий поединок между ИП и могущественным вампиром. Персонажи могли узнать об этом многими из тех же способов, которыми они раскрыли связь между людьми, ответственными за странные ритуальные участки в коллекторах, и графом.

Осложнения – изюминка ИГР

Держа в уме основную схему, Вы теперь должны рассмотреть пути, которыми Вы можете добавить некоторый аромат, неожиданные события и другие осложнения. Вы построили основное тело приключения, теперь Вы можете добавить все свежие детали, цвета и черты, которые заставят его выделяться. Эта секция представляет тринадцать идей о осложнениях, которые Вы можете ввести в столкновения. Помните, они служат только отправной точкой. Обдумывая столкновение, попытайтесь вести себя как режиссёр кинофильма. Что бы могло случиться из того, что сделает сцену более интересной? Используйте данные ниже примеры, как справочник ответов на тот вопрос.

Лучшие Намерения: Не каждый противник, встреченный персонажами, хочет причинить им вред. Заблуждающийся расследователь может думать, что они – агенты зла. Если персонажи могут сдержать себя и успокоить их "противника", они могут найти добровольного союзника или кого-то, кто может дать им важную подсказку.

Наращение Напряженности: персонажи могут оказаться перед ограниченностью времени, за которое они должны закончить некое действие. Когда время истекает, случается что-то плохое, или они теряют свой шанс получить важное преимущество.

Ложь и Обман: Не все, что изучают персонажи, верно, и отсеивание неправды может показать важную подсказку, которую они должны развить к следующей части приключения. Например, владелец гостиницы мог бы солгать, чтобы дать торговцу алиби. Как только персонажи узнают об этой лжи, у них есть серьезное основание, чтобы внимательно присмотреться к торговцу. В конце концов, попросил бы он, чтобы владелец гостиницы лгал, если бы ему было нечего скрывать??

Необоснованные Подозрения: мало того, что НИПы могут лгать, чтобы скрыть свою вину, также они могут попытаться направить персонажей по неверному следу. К тому же, ИП могут столкнуться с обвинениями в союзе с темными силами. Если они врываются на кладбище, чтобы разыскать некроманта, городская стража может поймать их и обвинить в недавней серии ограблений могил.

Сила За Троном: Иногда, персонажи могут оказаться перед противниками, у которых есть сила и влияние в правительстве. Отряд городских стражников может быть помехой усилиям персонажей, преследуя их по пятам и вмешиваясь, когда они близки к важной находке. Злодей может заключить союз с кем угодно – от единственного подкупленного гвардейца, который патрулирует по соседству, до могущественного вельможи, у которого есть слуги по всему королевству.

Конкуренты: не только персонажи могут преследовать свои цели. Например, возможно они должны найти нефритового идола, чтобы войти в древнюю могилу. Охотник за сокровищами, который ищет и продает артефакты, может интересоваться им исключительно из-за его материальной ценности, или его может искать группа культистов, чтобы выпустить некую темную, древнюю силу.

Скрытность: некоторые ситуации могут потребовать, чтобы персонажи продолжили двигаться, не привлекая внимание к своим действиям. Злой первосвященник мог бы запланировать вызвать демона в мир в разгаре большого фестиваля, который привлечет сотни его последователей. Персонажи должны скрытно обойти праздную толпу или, возможно, изобразить из себя культистов, чтобы достаточно приблизиться к жрецу, чтобы помешать его заговору.

Странные места встреч: окружения, в котором происходит столкновение, может быть достаточно, чтобы преобразовать в остальном обыденное столкновение в захватывающее. Встретиться лицом к лицу с оборотнем в центре переполненной рыночной площади – совсем не то, что преследовать его по густому лесу в самую полночь. Добавление деталей к окружению столкновения может сделать его отличным, незабываемым местом. Стены нечестивого храма могут быть построены из человеческих черепов и костей. Деревья в лесу призраков (haunted) могут гнуться и извиваться, чтобы ударить путешественника.

На сей раз, это личное: самый легкий способ вовлечь персонажей в столкновение – дать их персонажам прямое, важное участие в нём. Если Вы даёте личную, прямую связь со столкновением, у игроков есть серьезное основание завести их персонажей в опасные ситуации, а Вы делаете сюжет более интересным и принуждением. Ритуальная жертва, которую культ планирует принести, может быть женой, мужем, родным братом или другом персонажа. Безумный волшебник, который замышляет сотворить заклинание вечной ночи, возможно, обучил одного из персонажей основам магии. Один из персонажей может оказаться перед угрозой неминуемой смертью, если осуществится план злодея, такой, как если бы он создал проклятие, которое сразит предка ИП и всех его потомков. Вы могли бы обнаружить, что бабушка ИП была знаменитой ведьмой, известной общением с темными силами. Возможно, инфекция в ее душе так или иначе прошла через поколения, обрекая одного из персонажей на ужасную судьбу, если он не сможет так или иначе удалить её.

Не все связи между ИП и столкновением должны лежать так глубоко. Одна из друзей персонажа может оказаться членом странного культа. Этот друг может быть несгибаемым фанатиком или просто быть несчастной жертвой обмана. В любой ситуации, партия не будет так склонна к применению силы, когда их противники могут оказаться старыми друзьями.

Замена ролей (Turning the Tables): Один из классических признаков фильмов и книг ужаса – внезапное превращение внешне невинного человека или события во что-то зловещее. Сгорбившаяся старуха оказывается волочащим ноги зомби, скрытым под толстым платком. Тело, растянувшееся в конце переулочка, прыгает, чтобы напасть, когда персонажи приближаются. Вроде бы безобидная книга скрывает ежедневную сводку ужасных экспериментов некроманта. Вы можете помочь поместить напряженность и страх в свою игру, изредка вводя монстров или другие ужасные события во внешне обыденные события. Имейте в виду, что если Вы используете это осложнение слишком часто, оно со временем теряет свой эффект.

Необъяснимые Явления: Странные видения, явления, фантастические шумы, мерцающие огни и другие события могут предоставить видимость сверхъестественного любому столкновению. Путешествуя через лес, ИП могли бы найти странные следы, которые не соответствуют никакому известному животному. Стены дома с привидениями могут истекать кровью. Это осложнение делает хорошую работу по увеличению напряженности и таинственности сцены, но иногда это может иметь неприятные последствия. Если фантастические события, которые Вы используете в приключении, слишком интересны, игроки могут сосредоточиться на них в ущерб приключению. Вообще, хорошая идея – связать любые фантастические, необъяснимые события или проявления со сверхъестественными существами или событиями, привязанными к приключению.

Невольная Пешка: Не все, кто выступает против персонажей, делают это сознательно. Колдун мог бы нанять курьера, чтобы доставить пакеты нескольким жрецам в городе. Будучи открыты, эти пакеты выпускают демонов, которые пожирают своих жертв. Курьер может быть невинной жертвой обмана в схеме, но персонажи могут ошибочно полагать, что он играет существенную, зловещую роль в заговоре колдуна. Это осложнение может служить

отвлекающим маневром, или Вы можете использовать его, чтобы показать игрокам, что их враги скрыты за завесой лакеев и пешек.

Волк в Овечьей Шкуре: Иногда это помогает – представить злодея в ином контексте, кроме прямой конфронтации. Не все злодеи - бессмысленные разрушительные монстры. Некоторые из них скрываются за культурным, цивилизованным и даже доброжелательным фасадом. В другом случае, у злодея просто может быть слишком много могущественных друзей, чтобы персонажи непосредственно противостояли ему. Придворный волшебник может быть известен как эксцентричный, но безвредный гений. Персонажи знают, что он стремится убить короля, принять его облик и править королевством, но им недостаёт свидетельств, нужных чтобы обратить других против него. Персонажам, возможно, придётся присутствовать на королевском приеме, где волшебник будет общаться с ними и их союзниками, возможно даже очаровывать НИПов своим остроумием и личными качествами. Возможно, волшебник знает, что ИП раскусили его планы, что приводит к напряженной беседе между этими двумя сторонами.

Пример: Возвращаясь к примеру сюжета приключения, у нас есть несколько основных столкновений, которые мы должны усложнить.

Чтобы начать, мы нуждаемся в хорошем способе привлечь персонажей ко вспышке чумы в трущобах. Просматривая список осложнений, сделать это личной миссией – было бы хорошей ставкой. Возможно, один из персонажей заболевает чумой. ИП должны проследить болезнь до её источника, чтобы найти лечение.

Церемониальные участки в коллекторах представляют отличное место для фантастических событий, таких как «ковер» из мёртвых крыс, плавающих в воде (они пали жертвой чумы), странные знаки и руны, вырезанные в стенах, и гниющие тела мертвецов. Возможно, здесь порожденная болезнью нежить собирается. Наконец, люди графа фон Штрахена могут подкупить нескольких констеблей, чтобы те патрулировали около обычных входов в коллектор, угрожая арестом любому замеченному возле них.

Как только персонажи достигают церемониальных участков, они должны биться с разбойниками фон Штрахена в полузатопленном канале коллектора, в то время как толпа зомби (жертв болезни) собирается вокруг них. У них очень ограничено время на то, чтобы быстро победить врагов и обыскать область для подсказок.

Заключительный акт имеет место в замке графа. Это может потребовать уловок, поскольку граф часто устраивает мрачные распутные вечеринки в руинах его логова. Он ведёт себя как эксцентричный, артистический гений, привлекая к себе многих городских ремесленников и представителей знати, поддерживающих искусства. Персонажи не могут просто штурмовать замок. Вместо этого они должны прокрасться внутрь, найти место отдыха графа, и победить его, когда он будет слабее всего.

СОЕДИНЕНИЕ ТОЧЕК

Теперь, когда у Вас есть ряд сложных, интересных столкновений, Вы должны выяснить, как связать их все вместе в последовательное целое. Этот шаг – возможно самая трудная часть проектирования приключения о расследовании и ужасе. Слишком часто игроки хватались за отвлекающий маневр или даже изобретали подсказку в своей голове и следовали ей, исключая всё остальное. На противоположном конце спектра те Мастера Игры, которые жёстко определяют прогрессию событий для ИП или предлагают только один жизнеспособный путь между столкновениями, делая действия игроков ничего не значащими. Обнаружение золотой середины между этими двумя представляет идеальную ситуацию, но в реальности Вы можете колебаться между обеими крайностями во время приключения. Эта секция дает советы, как держать приключение **на курсе** (on course) и что делать, когда дела идут не так, как надо.

Если вернуться к примеру из последней секции, Вы должны заметить, что там нет никаких связей между столкновениями. Несколько очевидных их могли бы произойти с Вами, но пока столкновения остаются отдельными. В большинстве приключений стиля расследования/ужаса персонажи должны найти подсказку в одной сцене, которая приведёт

их к другой. В приключении с графом фон Штрахеном ИП могли бы найти у убитого ими разбойника записку с приказаниями графа. Это сообщение показывает ИП, что граф стоит за чумой, и это побуждает их направиться к его логовищу, чтобы остановить его. Как упомянуто выше, вещи могут легко спутаться при этом методе. ИП могли бы не убивать разбойника, который несет записку, позволив ему уйти. Они могли бы забыть обыскать его карманы, или неправильно понять сообщение. В этой точке Вы можете оказаться без единого легкого способа указать персонажам правильное направление.

Ключ к построению связей между сценами и столкновениями, которые Вы держите в уме, лежит в гибкости. Если нет никакого единственного правильного ответа на вопрос "Как персонажи идут от столкновения к столкновению?", Вы никогда не должны беспокоиться о сценариях, которые угрожают застопорить игру. Вместо жёсткого, однозначного ответа или решения, придумайте два или три различных способа, которыми персонажи могут перейти от одного столкновения до следующего. Попробуйте определить их в общих чертах, сводя точные детали к минимуму. Это могло бы походить **на что-то вроде работы** (a bit of work), но в действительности это простой, легкий и хороший способ остаться гибким перед лицом игроков, которые, кажется, никогда не делают того, что Вы ожидаете.

Первый шаг к построению эффективных связей между столкновениями – рассмотреть основную цель "моста" между двумя сценами. Посмотрите на место, куда персонажи должны пойти, и придумайте две или три причины, почему они могли бы направиться туда. В примере про графа фон Штрахена персонажи какое-то время должны бродить по коллекторам канализации, чтобы найти нечестивые участки, сооружённые там. Возможно, персонажи слышали слухи о странных людях, входящих в коллекторы. Они могли исследовать болезнь и узнать, что она магическая по природе и требует магических связей поблизости под землёй. Они могли следовать за группой нежити, блуждающей в коллекторы. Вы можете заметить, что некоторые из этих причин вовлекают действия злодеев или делают логические предположения, основанные на сюжете приключения. Так как "плохие парни" активно действуют в коллекторах, они легко могут быть замечены, входя и покидая их. Это может быть подсказкой, которая приведёт персонажей к следующей сцене.

В некоторых случаях, одна сцена логически приводит к другой. Персонажи знают, как обойтись без поиска подсказок или сбора информации, которая должна указать им правильное направление. В примере про графа фон Штрахена ИП не нуждаются ни в каких подсказках, чтобы узнать, что природа болезни – магическая. Как только они проводят самое простое расследование, должно стать очевидным, что болезнь, которая может породить немертвых монстров, совсем не нормальна. В этих случаях Вы не должны беспокоиться о направлении персонажей по следу. Они должны быть в состоянии увидеть свои следующие шаги, без необходимости систематизировать какую-либо информацию.

В этой точке ключ лежит в выяснении, какие действия логически дали бы персонажам шанс раскрыть информацию, в которой они нуждаются. Многие Мастера Игры создают единственную подсказку, идею или курс действий, которым должны следовать персонажи. Вместо этого попробуйте оценить действия персонажей в терминах того, как развилось приключение, или ситуации, окружающей это, и затем решайте, гарантируют ли их действия подсказку, намёк или что-нибудь еще, что приведёт их к следующей сцене. Эта может показаться немного обескураживающим или странным способом проектировать приключение, но рассмотрите это в терминах того, как может продолжиться игра. Если все расследование полагается на правильную идентификацию и интерпретацию определенной подсказки игроками, приключение может превратиться в игру предположений. Если игроки не в состоянии интерпретировать поставленные Вами перед ними подсказки и знаки способом, которого Вы ожидаете, приключение быстро затормозится вплоть до остановки. В конечном счёте, Вы должны или дать им дополнительный намек или подтолкнуть их по пути, которого Вы хотите. В этом случае, игроки больше не являются активными участниками приключения. Вместо этого они просто следуют сюжету, который Вы раскрываете перед ними.

Этот метод не означает, что персонажи приближаются к победе над злодеем или раскрытию заговора независимо от того, что они делают. Вы все еще должны думать о

действиях персонажей и решать, идут ли они на благо партии. Что касается подсказок и расследования, вот несколько основных типов действий, которые персонажи могли бы предпринять, чтобы узнать больше о чем-нибудь.

Конфликт: В то время как эта категория включает бой, она может также включать угрозы, запугивание, и другие агрессивные тактики. В этом случае, персонажи находят кого-то, кто, по их мнению, имеет связь с заговором и буквально или фигурально выбивают у него правду. Как DM, Вы можете также подтолкнуть персонажей к этому стилю, используя засады или покушения, чтобы вбросить персонажей в боевое столкновение. Подсказки для этого метода могут произойти от допросов либо записок или сообщений, найденных на убитых врагах.

Исследование: эрудированные персонажи могли бы копаться в местной библиотеке или консультироваться с мудрецом, чтобы найти сведения, имеющие отношение к ситуации, перед которой они стоят. Они могли искать слабости и уязвимости внушающего страх монстра, или попытаться разрешить тягостную/неотложную тайну. Персонажи со многими рангами в Знании могли бы выбрать этот путь, особенно если Вы используете новые правила исследований, библиотек и умений Знания, данные в этой книге. Этот метод лучше всего работает для тем и областей, о которых, по логике, записывается изрядное количество знаний. Обычно, это плохой выбор – изучать текущие исторические события, если Ваш мир кампании не содержит организаций, собирающих сведения о преступлениях, популяционную статистику и другую информацию. Например, у королевства со сложной, растянувшейся бюрократией могут быть обширные отчеты обо всем, имеющем отношение к государственным делам.

Общение: В некоторых случаях, персонажи могли бы решить проводить расспросы в городе. Они могли бы надеяться найти кого-то, кто может предоставить им больше информации, возможно свидетеля, видевшего что-то интересное, или даже эксперта, у которого они могут проконсультироваться. Эти решения лучше всего подходят группам, которым нравится отыгрыш, и персонажам, у которых хорошо обстоит дело с Дипломатией, Блефом и Сбором сведений. Конечно, в некоторых ситуациях слов недостаточно, независимо от силы (притягательности) личности персонажа. Фанатичные культисты не остановятся, чтобы выслушать слова персонажа, либо информация, которую ищут персонажи, может быть столь старой и редкой, что никакой живущий человек не знает её.

Думайте об этих базовых тактиках и как они могли бы относиться к каждой части тайны. В примере про графа фон Штрахена персонажи, вероятно, могут многое узнать с помощью исследования и социального взаимодействия, но не очень много через конфликт. Со страхом, растущим в трущобах из-за чумы, агрессивная партия может остановиться после нескольких поединков, отпугивая любого, у кого есть какая-нибудь полезная информация. Поспрашивать о помощи тут и там может повернуть людей к желанию дать полезную информацию, особенно если они думают, что ИП хотят прекратить чуму. Исследование также может оказаться полезным, так как ИП могут найти информацию о чуме и ее магическом происхождении, что укажет на деятельность в коллекторах.

Этот подход не удаляет роль, которую обеспечивают нормальные подсказки и намеки. Вы можете все еще предъявить игрокам тайны и загадки, которые требуют, чтобы они соединили несколько важных сведений и намеков, и затем выбрали курс действия. Например, если Вы хотите ввести тайну убийства, Вы все еще можете заранее определить, кто убийца. Однако, Вы можете использовать этот метод, по мере того как персонажи ищут намеки и подсказки или если игра угрожает застопориться. Ключ к этому методу лежит в его гибкости. Вместо того, чтобы требовать совершения персонажами определенных действий, чтобы продвинуть игру, вместо этого Вы создаете подсказки, затем "вознаграждаете" их, основываясь на общем тоне их действий и их планов. Вы можете вознаградить хорошее мнение или особенно изобретательные идеи большим количеством подсказок, в то время как плохие идеи получают немного или ничего.

Чтобы осуществить этот метод, Вы должны удостовериться, что у Вас есть ряд подсказок и сцен, с которыми персонажи сталкиваются, чтобы продвинуть сюжет. Подсказка могла быть чем-то настолько простым, как записка, которая описывает часть планов злодея до тропинки, ведущей к укрытию.

Вот пример, отражающий, как работает этот подход. Изучая убийство волшебника, персонажи обнаруживают, что он был убит с помощью яда. Они решают принести образцы яда мудрецу, который может идентифицировать его. В обычном приключении DM никогда, возможно, не подумал об этом подходе; он ожидал, что игроки ухватятся за клочья красной ткани, которую они нашли на месте преступления. При этом методе DM импровизирует и дает персонажам подсказки или информацию, которую они нашли, если бы развили "нить" с красной тканью. Игра движется, и игроки вознаграждены за то, что они узнали источник яда, вероятное место изготовления, и возможно информацию о том, кто в городе покупал его в последнее время.

Реализм: Вы можете подумать, что идея изменять приключение по мере того, как персонажи проходят его, входит в противоречии с тем, как должны работать RPG. В конце концов, это не очень реалистично – узнавать одну и ту же информацию, если персонажи спрашивают мудреца о яде, использованном для убийства волшебника, и если они исследуют клочки красной ткани, оставшейся на его труп. Создание строго детального набора неизменных подсказок может быть забавным, но может превратить игру в скучную сессию. Если игроки просто не в состоянии увидеть подсказки «на свету», чего Вы ожидали от них, то игра может тянуться до остановки.

Помните, что этот метод не означает, что персонажи делают успехи независимо от своих решений. Они все еще должны придумать разумные, логичные и здравые идеи. Фундаментальное понятие – то, что хорошая мысль должна быть вознаграждена. Может быть так, что Вы захотите бросить вызов персонажам с загадкой, у которой есть единственное, неизменное решение. Разрешение этого типа препятствий может доставить удовольствие, и это придает игрокам чувство достоинства, но для ситуаций **заурядных (run of the mill)** или подсказок, которые должны служить продвижению игры, метод импровизации может помочь сохранить увлеченность игроков с помощью вознаграждения их действий.

БОЙ В ИГРАХ ТЁМНОЙ ФЭНТЕЗИ

Одна из целей игры тёмной фэнтези или ужаса - то, что бой – не всегда лучший выбор. Во многих ситуациях персонажи оказываются перед монстрами, которые слишком сильны, чтобы сокрушить их силой оружия. Таким образом, игроки должны найти другие решения закончить приключение. Как DM, Вы должны учитывать, как спроектировать столкновения, ясно показывающие персонажам, что враги превосходят их. Если игроки никогда не поймут, что существо слишком выносливо, чтобы победить его, они могут нестись прямо к несомненной смерти. Это не означает, что Вы должны мешать игрокам принимать плохие решения. Однако, важно, чтобы у них было достаточно информации, чтобы сделать обоснованное решение. Вообразите, если бы всякий раз, когда приближалось боевое столкновение, у персонажей не было никакого шанса увидеть их врагов, прежде чем решить – бежать или биться. В этой точке выбор становится случайным решением. Как DM, Вы должны разъяснить игрокам, что некоторые столкновения могут быть вне их способностей.

Есть два способа, которыми Вы можете приблизиться к этому. Когда стартует игра тёмной фэнтези, или как кампания или отдельная сессия, убедитесь, что в общих чертах ознакомили игроков с изменениями, перечисленными во введении этой книги. Если игроки знают, что их ожидают определенные ключевые отличия, они намного лучше смогут реагировать на игру.

В терминах проекта приключения, обычно лучше всего усилить описание монстра, чтобы подчеркнуть его силу и мощь. Используйте существ, которых игроки могут признать как сильных – таких как демоны, сильная нежить, и так далее. Используя эти существа, убедитесь, что дали персонажам возможность избежать или победить монстра с помощью

хорошего планирования. Имейте в виду совет, данный для расследований, что единственное правильное решение вопроса победы над монстром могло бы породить неверие в свои силы. Придумайте некоторые основные идеи и мысли о том, что персонажи должны сделать, но оставайтесь гибкими в оценке планов, которые придумывают персонажи. Вы должны дать персонажам способ убежать, вместе с некоторыми идеями о том, как использовать небоевые методы, чтобы преодолеть существо. Исследование может показать множество способов, которыми партия может победить монстра, не обращаясь к бою. Вот несколько идей, которые Вы можете использовать:

- Монстр был вызван ([summoned](#)). Разрушение алтаря или рун, которые связывают его, высылают его назад на его домашний план.
- Специально изготовленное оружие может уничтожить монстра единственным ударом.
- Специфический химический препарат или смесь компонентов создают смертельный яд, который может убить существо.
- Монстр появляется в области, где окружающая среда может быть направлена против него. Разрушающаяся пещера, внезапное наводнение, обширный огонь, или подобный случай могут уничтожить его.
- Монстр связан с культистами, вызвавшими его. Убийство их изгоняет его.
- Существо может быть поймано в пределах пентаграммы или подобного набора мистических символов. После пленения, оно может быть уничтожено.
- Если персонажи свершат ритуал, который они нашли в старой, заплесневелой книге, они могут вернуть существо на его домашний план.
- Существо уязвимо для обычного вещества, такого как соль или солнечный свет. Персонажи должны обнаружить эту слабость и найти способ использовать ее.
- Существо связано с магическим изделием или подобным фокусом. Разрушение этого изделия уничтожает существо.

В большинстве случаев, сильные монстры служат, чтобы показать, **что поставлено на карту в приключении** ([what is at stake in an adventure](#)), давая вам возможность поразить персонажей несколькими очками безумия (если Вы используете ту дополнительную систему). Обычно, монстр с CR по крайней мере на 4 или 5 очков выше уровня персонажей служит хорошим средством устрашения, чтобы не сражаться с ним. Такие монстры могут легко победить персонажей. Не упускайте существ с большим количеством сильных дальних атак, особенно если Вы используете дополнительные правила уменьшения очков жизни персонажей. Сильный монстр может быть способен уничтожить партию прежде, чем у них будет шанс сбежать или найти покрытие.

В то время как персонажам, вероятно, придется оказаться перед могущественными существами, Вы можете также включить поединки, которые соразмерны со способностями персонажей. Эти столкновения должны быть разработаны как стандартные бои высокого приключения ([high-adventure](#)), с CR или EL, равными уровню партии или около того. Ваш лучший выбор в этих столкновениях – использовать монстров, которых персонажи могут признать как слабых, или придерживаться гуманоидных НИП – таких как разбойники, культисты, и прочие. В последнем случае Вы можете чётко разграничивать человеческих противников, которые по силе персонажам, и странных монстров.

НАГРАДЫ В ИГРАХ ТЁМНОЙ ФЭНТЕЗИ

У сокровищ, опыта и других наград, которые персонажи зарабатывают в игре тёмной фэнтези, должен быть немного отличный тон и очень уменьшенная роль по сравнению со стандартной экшн-кампанией. Если Вы предоставляете персонажам магические изделия в такой же степени, как и там, они быстро могут стать достаточно сильными, чтобы принимать вызовы от угрожающих странных монстров, которые, как предполагается, должны подтолкнуть их использовать небоевые решения. Кроме того, если персонажи побеждают

сильных монстров, они могут быстро получить сразу несколько уровней. Помни, побеждая монстров с более высоким CR, персонажи получают пропорционально больше ОО.

Как эмпирическое правило, персонажи должны заработать сокровище по 10% от нормы, указанной в основных правилах. Другими словами, на данном уровне у персонажей темных фэнтези должно быть 10 % от соответствующей стандартной общей стоимости сокровищ. Это изменение правил гарантирует, что персонажи не накопят магические изделия так быстро, чтобы «взорвать» свой путь через столкновения.

Проклятые или злые изделия – исключение в этом правиле. Изделие, у которого есть несколько недостатков, может сделать игру более интересной, выдвигая на первый план природу чёрной магии в игре темной фэнтези. Не учитывайте такие изделия в полном сокровище персонажа, хотя даже в этом случае старайтесь ограничить группу одним или двумя такими магическими изделиями за раз. В некоторых случаях, Вы могли бы ввести магические изделия, которые имеют определенную цель или привязаны к отдельному приключению. Как только приключение закончено, изделие не служит никакой дальнейшей цели. Или спроектируйте его так, чтобы его силы работали только в определенных ситуациях, или убедитесь, что дали ему такие недостатки, что, как только у партии нет никакой прямой потребности в нём, они прекращают использовать его. Кроме того, изделия могут быть связаны с существом или угрозой, которым противостоят персонажи. Поражение их противников отнимает у изделия его силы.

Если Вы используете стандартные правила для награды опытом, персонажи могут быстро прогрессировать в силе, когда они побеждают сильных монстров. Как эмпирическое правило, присуждайте персонажам Очки Опыта так, чтобы они получили уровень с каждым приключением, которое они заканчивают, а не давайте им отдельные вознаграждения после каждой сессии. Основные правила построены вокруг идеи, что персонажи рассматривают каждое столкновение как отдельное, обособленное препятствие. В игре темной фэнтези приключения разработаны вокруг расследований, у которых есть определенные цели или конечные точки (очки конца). Персонажи должны быть вознаграждены за достижение тех точек, а не за следование по пути, ведущему к ним. Вы могли бы дать бонусные ОО игрокам, которые придумали хорошие идеи или новые решения проблем, но **лучше прекратить использовать основанные на истории награды вместо того, чтобы ломать каждое столкновение с помощью EL** (you are better off using story-based rewards rather than breaking down each encounter by EL). Если Вы действительно используете стандартные правила, считайте победу над монстром с помощью небоевых средств столкновением, EL которого равен уровню партии, с модификаторами EL +1 или +2 для столкновений, которые важны для приключения.

Если Вы используете дополнительные правила очков безумия, уменьшение общего безумия персонажа может быть важной наградой. Помните, что ИП могут предпринять действия, чтобы стабилизировать любое душевное потрясение, побеждая жутких монстров и расстраивая усилия культивистов и других злобных интриганов. В долгосрочной кампании темной фэнтези награды, уменьшающие уровень безумия персонажа, могут быть критически важными, чтобы позволить ИП идти от приключения к приключению.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Учитывая, что персонажи часто должны меряться силами с существами, которые намного более сильны, чем обычно, и то, что у них меньше магических изделий и ресурсов по сравнению с основными классами, в кампании темной фэнтези, вероятно, будет умирать больше персонажей, чем обычно. Помните, что высокий уровень смертности - одно из достоинств этого стиля кампании. Персонажи берут на себя большой риск, чтобы победить своих врагов, но это усиленное чувство опасности делает победу намного более сладкой.

Чтобы держать действие в движении, может быть полезным держать наготове одного или двух дополнительных персонажей для каждого игрока. Если персонаж умирает, игроку может быть немного скучно сидеть оставшуюся часть сессии ни с чем. Если Вы учитываете

персонажей замены заранее, Вы можете держать игрока вовлеченным в действие. Такие ИП могут быть родственниками текущих членов группы персонажей, друзей, союзниками, или другими расследователями, у которых есть заинтересованность в текущем приключении.

В то время как приключения темной фэнтези более опасны, чем обычные, старайтесь избегать создавать столкновения со специальной целью убийства ИП. «Деспотические» ситуации и неизбежные столкновения могут наскучить. Попробуйте всегда включать для умных игроков возможность избежать их рока, хотя возможность пережить столкновение не должна быть слишком легкой или простой.

Величественная Смерть (Дополнительное Правило): Иногда, для героического персонажа имеет смысл отдать его жизнь так, чтобы другие могли выжить или уничтожить ужасную угрозу миру. Игрок, который бросается в свою роль и жертвует персонажем во имя большего добра и успеха для всей группы, должен быть вознагражден. Как дополнительное правило, Вы можете объявить смерть любого персонажа, достаточно величественной и саможертвенной, чтобы игрок получил бонус для своего следующего персонажа.

Когда новый персонаж игрока вступает в игру, он получает одно из следующих преимуществ: бонус +2 к одному показателю способности, бонусный уровень персонажа, или 1000 золотых для стартового снаряжения. Вы можете выбрать преимущество, которое соответствует Вашей кампании, или позволить выбирать игроку. Это правило уменьшает печаль потери персонажа и делает самопожертвование жизнеспособным выбором для игрока, не вынуждая его прибегать к **побочным линиям** (sidelines) и не налагая штрафов по сравнению с другими персонажами.

Глава 7: Нордволл

Нордволл (Northwall) – пример того, как работает сеттинг тёмной фэнтези, и на что он может быть похож. Этот сеттинг немного отличается от типичного мира игр RPG. Вместо того, чтобы детализировать весь континент или вытягивать сеттинг в великом масштабе, он представляет малую область мира и включает только неопределенные комментарии о землях, лежащих далеко от него. Вы можете добавить материал к Нордволлу, чтобы соответствовать миру Вашей кампании, формируя его, чтобы удовлетворить направлению, которое принимает Ваша игра.

КЛЮЧЕВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Прежде, чем эта глава начинает описание и фон Нордволла, вот краткий обзор ключевых черт, которые делают это темной фэнтези.

Мир заканчивается. Ткань действительности медленно изнашивается по мере того, как мир сходит на нет к Армагеддону. Все в обществе склоняется к хаосу и распаду. Этот процесс – не социальная склонность или побочный продукт выбора человечества. По мере того как мир подходит к своему концу, общество медленно распадается на части. Эта тема – первичный тон сеттинга.

К тому же, так же, как заканчивается мир, заканчивается господство человека над ним. Безумие и сумасшествие распространяются необузданно, поскольку тонкие колебания в ткани реальности расшатывают всё – от физических структур до эмоциональных и умственных процессов всех живых существ.

Нависший над миром конец, кажется, так или иначе связан с возвышением повелителей энтропии – могущественных богов от неизвестных измерений, представляющих силу хаоса, смерти и уничтожения. Эти существа выиграли последователей и жрецов среди декадентов, безумцев и алчущих силы. Возможно, они – источник конца мира (**прим. пер.:**

употребляю прямой перевод вместо «конца света»)). Возможно, их появление – простое совпадение. Возможно, они всегда существовали в мире, терпеливо ожидая конца времени, чтобы проявиться и положить миру конец. Никто не может сказать, но очевидно то, что эти существа так или иначе привязаны к краху реальности. Их богохульные молитвы эхом отдаются в бормотании сумасшедших, их нечестивые изображения появляются в обрызганных кровью символах, нацарапанных на коже жертв убийцы.

Персонажи могут надеяться оттолкнуть поток нигилизма и гибели только на короткое время. Истинная победа против нависшего конца мироздания вне их сил. Боги, кажется, мало заботятся о судьбе людей. Они предлагают божественные заклинания, но не принимают активного участия в делах смертных. Самые могущественные волшебники давно ушли в иные миры, используя своё знание тайных знаний, чтобы спасти себя. Те, кто остались, мало знают о нависшей судьбе, но они могут видеть, что все в мире непреклонно катится к крушению. Персонажи могут быть профессиональными авантюристами, или обычными обывателями, которые ищут большое благосостояние через охоту за сокровищами. Некоторые партии просто могли бы быть рабочими и другими обычными людьми, вынужденным поднять оружие против вторгающихся в мир ужасов. Помни эти ключевые пункты и темы, читая о сеттинге Нордволл и проектируя в нём набор приключений. Даже если ты не хочешь использовать этот материал в своей кампании, посмотри его для идей о том, что делает кампанию темной фэнтези отличной от героических игр мечей и колдовства.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Нордволл (Северостеньё) – маленький город, основанный далеко на севере цивилизации. В последние десятилетия, могущественной Империи Theros удалось отвести вторгающиеся орды орков, гоблинов и других злых гуманоидов к самому краю пригодной для жилья земли. Нордволл был основан на северной границе Тэроса. Это военная база, стоящая на часах у снежных гор и темных лесов, куда сбежали многие из темных существ мира. По мере того как мир начинает свою внезапную, нисходящую спираль к разрушению, цикл распада и безумия достигает своего пика в этом некогда гордом городе. Последний император Тэроса, Арроганс («Высокомер») XVIII, убил королевскую семью в припадке безумия, перед тем как покончить с собой. За этим действием немедленно последовали разрушительные землетрясения, ураганы, торнадо, наводнения и другие бедствия. Внезапно, вновь появились страшные эпидемии прошлых эпох.

Перед лицом такого внезапного обширного разрушения имперское правительство развалилось. Бунты и восстания распространились по столицам юга, поскольку соперничающая знать изо всех сил пытается занять трон, вырезая устойчивые, безопасные цитадели в мире, внезапно сошедшем с ума. Безумие распространяется, по мере того как демоны и другие аутсайдеры проявляют в мире. Темные вещи, которых Тэрос некогда победил, возвратились как провозвестники апокалипсиса. Они с удовольствием вершат свою месть эльфам, дварфам и людям, а те отвергают своих старых божеств и начинают поклоняться лордам Энтропии. Многие из больших городов империи сожжены, в их руины теперь часто заходят жалкие группы беженцев, которые продолжают существовать по милости враждующих военачальников и блуждающих групп демонов и монстров, разоряющих сельскую местность.

Но не все потеряно в мире, поскольку некоторые области избежали этих бедствий. Несколько городов пережили это, наиболее особенно блистающий Атреас (Atreas) и его священные шпили, укрепленный и окруженный стеной Гарренхолд (Garrenhold) и его правитель Железный Герцог, и наконец, отдаленный Нордволл, последний аванпост цивилизации на севере. Даже в этих городах, вторгающаяся рука разрушения цепляется за мантию цивилизации. Безумие и сумасшествие ползут через народные массы, поскольку приюты и богадельни переполнены. Коррупция пронизывает торговые гильдии и благородные семьи, поскольку старая конкуренция и жадные желания превращаются в убийственные заговоры и ожесточенную борьбу. Стены городов, здания и другие строения

приходят в упадок, несмотря на все усилия, предпринятые, чтобы сохранить их в целости. Конец мира расшатывает не только умы людей и бестий, но также и физическую структуру мира.

История

Нордволл стоял больше столетия, с его благосостоянием, растущим и уменьшающимся в зависимости от поддержки, которую он получал с юга. Город был первоначально задуман как военная застава, предназначенная, чтобы сдерживать любое будущее вторжение с севера. По мере того как империя росла, ее армии оттесняли гуманоидные племена, монстров и другие угрозы миру и стабильности. Эти существа снова и снова встречали смерть в битве или отступали к северу. В конечном счете, линии поставок империи стали слишком тонкими, чтобы поддерживать расширенный «крестовый поход» против этих тварей. Боясь, что гуманоиды сохранят свою силу и усилятся до угрозы всему созданному, генералы Тероса решили поддержать сильное военное присутствие в северных пределах империи. Таким образом, Нордволл встретил свое рождение в грубом, торопливо установленном лагере, построенном несколькими легионами имперских пехотинцев.

Со временем, этот грубый лагерь превратился в город. Замок Молотопадье (Hammerfall), названный по имени Теросианского военного героя, обеспечил центральное защитное укрепление. Построенный, он оказался опорой для роста Нордволла. Несколько тысяч скучающих солдат жили в замке или вокруг него, потому что южные торговцы видели Нордволл, как готовый рынок для их товаров. Большой поток поселенцев тек на север, и в то время Сокрытый залив (Veiled Bay) города был заполнен галерами и парусными судами, которые везли сытные продукты, прекрасную ткань и большие запасы других благ цивилизации. Эти суда возвращались в домашние гавани с древесиной, мехами и историями о большом благосостоянии, которое осторожные торговцы могли сделать на расцветающем рынке Нордволла.

После нескольких десятилетий взрывчатого роста в городе начался длительный цикл медленного роста, перемежаемого трудными временами. Большая часть процветания Нордволла исходила от большого военного гарнизона, стоящего в нём. Во времена относительного мира гарнизон увеличивается и получает высокий уровень поддержки с юга. Честолюбивые офицеры добивались назначения сюда, ища шанс повести экспедиции в дикие северные леса и горы. Эти земли полностью никогда не исследовались, поскольку отряды орков, гоблинов, великанов и худших существ все еще скрываются среди них. Таким образом, когда империя пребывает в мире со своими соседями, для младшего офицера лучший путь привлечь внимание его начальников – добыть славу на границе.

В то время как леса и горы вне Нордволла изобилуют монстрами, они хранят много очаровательных тайн. Основные среди них – руины предтеч, древние каменные курганы, похоронные хранилища, и в некоторых случаях целые города, все еще содержащие затерянные сокровища, древние ловушки и забытые знания. Многие из бестий, которые гнали к северу, теперь обитают в них, их примитивное понимание магии, металлургии и торговли препятствует им сделать что-то большее, чем собирать эти находки как блестящие безделушки. В течение многих лет военные экспедиции выходили из Нордволла в поисках таких сокровищ. Многие возвратились с небольшим количеством золота, драгоценностей и трофеев, отнятых у убитых гигантов, гидр и других бестий. Некоторые возвратились с пустыми руками, в то время как совсем немногие никогда не вернулись обратно к воротам Нордволла. В течение многих лет вооруженные силы поддерживали своё влияние на севере с помощью политического давления на императора. Поскольку находимые в руинах сокровища, включая магические изделия, становились собственностью легионов, они настояли, что только они обладают законным правом исследовать там. Предоставление другим доступа к региону открыло бы дверь противникам империи, позволив им получить редкую и мощную магию. В нескольких случаях экспедиции возвратились с сильными реликвиями, которые оказались полезными для имперского колледжа магии.

Много лет в Нордволле процветал оживленный черный рынок. Нелегальные охотники за сокровищами уклонялись от имперских патрулей, орочьих племен, великанов и других

угроз в поисках этих потерянных сокровищ. Частные лица платили большие деньги за эти редкие товары. Чтобы управлять этой торговлей, поднялись несколько картелей с могущественными боссами, борющимися за превосходство. Во время так называемой Недели Красных Улиц, маленький союз мелких центральных фигур объединился, чтобы систематически истреблять все конкурирующие картели и охотников за сокровищами и преступников, связанных с ними. Эта группа стала известной как Гильдия, и, будучи монополистом, начала пожинать потрясающую прибыль. С деньгами пришло влияние, за влиянием пришла сила. Медленно, но бесповоротно вооруженные силы потеряли свою железную хватку на севере. Когда Терос и его соседи вступили в длительный период мира, новые законы открыли север свободным путешественникам.

Гильдия тайно поддерживала эти события, финансируя политические движения, предоставляя ссуды знати, поддерживающей эту идею, и используя шпионов, чтобы дискредитировать военачальников, выступающих против неё. Принимая долгосрочный взгляд на проблему, Гильдия знала, что слишком сильно полагается на незаконный статус её торговли. Как только это было легализовано, другие, законные коммерческие концерны могли вторгнуться на её территорию. Таким образом, контролируя процессы за гранью легализации, Гильдия сочла превосходным переход в законное положение. Пользуясь своими контактами с авторитетными дельцами черного рынка и охотниками за сокровищами, Гильдия утвердилась как торговая организация для всех, кто желал отправиться в север в поисках древних руин и забытого богатства. В течение нескольких лет она перешла от подпольной нелегальной организации к торговой группе, ответственной за охрану некогда незаконной практики от имени правительства. С этого времени, Гильдия росла, чтобы стать самой могущественной группой Нордволла. Его участники становились мэрами города, членами совета и другими заметными политическими лидерами. Вооруженные силы остаются важными, поскольку солдаты все еще обеспечивают готовый рынок для торговых товаров, но во многих отношениях они стали подвластными желаниям Гильдии.

В течение многих долгих десятилетий Нордволл оставался шумным торговым портом. Во времена войны его гарнизон уменьшился и из-за этого снизил торговые перспективы города. Требование на редкие товары из северных руин колеблется в зависимости от капризов моды и вкуса. Казалось предназначенным, что Нордволл навсегда останется умеренно богатым городом, «тихой заводью», пока ткань мира медленно не начала распадаться. Избежавший потока стихийных бедствий, которые разрушили юг, его сильный военный гарнизон хранил город безопасным. тем не менее, неприятности уже назревают внутри и вне его стен. Устойчивый поток беженцев прибывает на кораблях, власти вынуждают их основывать временный лагерь, чтобы предотвратить распространение чумы в пределах Нордволла. Экспедиции в северное сообщают о странных существах в лесах. Демоны, дьяволы и таинственные чудовища, возвышающиеся над деревьями, как говорят, идут по миру. Всё меньше и меньше партий охотников за сокровищами возвращаются в город, и по ночам в отдаленных лесах и пиках видны призрачные демонические огни. Отдаленные фермы внезапно исчезают, их поля внезапно зарастают лесом, а жители пропадают без следа. Патрули обнаруживают жителей маленьких деревень и поместий убитыми до последнего человека, редкие выжившие впали в тихое помешательство или безумную ярость. В то время как отцы города утверждают, что за этими атаками стоят налетчики и бандиты, легионеры должны обдумать загадку имущества, оставленного нетронутым, несмотря на очевидную ценность.

Нордволл – город на краю гибели, хотя немногие из его жителей свели вместе подсказки судьбы мира. На юге хаос, империя распалась, ужасы севера в движении – всё на мгновение приостановилось, прежде чем будет написана заключительная глава истории.

Отыгрыш в Нордволле

Город Нордволл разработан, чтобы поддержать множество приключений темной фэнтези. Его фон и текущая ситуация изобилуют напряженностью. Немногие беженцы,

которые смогли получить доступ на борт судна, стекаются к его воротам, и даже эта малая часть выживших с юга толкает город к пределам. Отдаленные фермы падают под ударами таинственных ужасающих нападений, медленно оказывая увеличивающееся давление на поставки продовольствия в регионе. Вооруженные силы агитируют за действие, честолюбивые и агрессивные офицеры стремятся сделать себе имя, идя на юг и спасая империю от ее отчаянного положения. Не учитывая зловещих знаков с дикого севера, они все же должны понять, что господство человека подходит к концу. По улицам разносятся слухи о чуме, странных культах, которые собираются в секретных местах и проводят богохульные обряды, обращаясь к новым нечестивым божествам. Некоторые люди видят надежду в этих новых богах, в то время как другие копят еду и другие запасы, чтобы подготовиться к ближайшим трудным временам.

Ниже даются несколько идей кампании, которые Вы можете использовать, чтобы получить прокручивающуюся игру темной фэнтези. Кроме того, эта глава включает два коротких приключения, каждое из которых обеспечивают развлечение на ночь. Вы можете использовать те сценарии как отправную точку или как модель для создания своих собственных.

Новоприбывшие: персонажи сбежали в Нордволл в поисках зоны безопасности. Они могут искать друзей и семью в квартале беженцев в слабой надежде, что они также пережили первые волны апокалипсиса. Они, возможно, были вынуждены расстаться с большей частью их материального богатства, чтобы купить проезд на север, оставшись с несколькими монетами, парой смен одежды, и возможно кинжалом или мечом.

Первая фаза кампании сосредотачивается на усилиях персонажей добиться для себя места в городе. Их старые друзья и семья, возможно, прибыли раньше них, давая им немедленную связь с множеством приключений. Старый друг, возможно, подпал под влияние одного из новых культов в городе, и они могут оказаться под угрозой смерти на жертвенном алтаре. Желание найти пропавшего любимого может привести персонажей на след страшного культа во главе с фанатическим первосвященником. Городская стража, перегруженная проблемой беженцев, может быть неспособной или нежелающей разыскивать культистов для персонажей.

Если у персонажей нет никаких связей с людьми в городе, они все еще должны заработать деньги, чтобы купить крышу над головой и подать на стол какую-нибудь еду. С очень большим числом беженцев в городе доступными остаются только самые опасные и рискованные работы. Персонажи могли быть вынуждены служить разведчиками, отправляясь в дебри разыскать, чтобы странных монстров и порочных культистов, которые нападали на отдаленные поселения и фермы. Они могли также пойти работать на Гильдию, используя свои умения, как охотники за сокровищами. В любом случае они могут быстро напасть на след множества отвратительных замыслов и культов. Как охотники за сокровищами, они могли бы обнаружить руины со знаками недавних жертвоприношений и непристойных обрядов. Как разведчикам, им, возможно, придется помешать попытке сумасшедшего вызвать колоссального монстра, который мог бы разорить весь город.

Одиссея: персонажи могут быть вовлечены в определение будущего Нордволла. Вооруженные силы стремятся послать экспедицию на юг и персонажи могли бы повести судно и возглавлять партию путешественников и воинов, чтобы больше узнать о ситуации. Моря могут кипеть и течь красными от крови, в то время как чудовищные морские змеи бродят по волнам. Как только персонажи подходят к берегу, они находят множество ужасов. Некоторые города нетронуты, но абсолютно пусты, их жители по-видимому бесследно исчезли. В других областях огромные толпы совершенно безумных культистов открыто поклоняются Лордам Энтропии. Персонажи оказываются окруженными толпами сумасшедших, яростно бьющихся до смерти по воле своих лидеров. Персонажи могли бы посетить множество странных мест в этой горькой, ужасающей поездке. В конце они узнают, что империя – немного больше, чем разрушающаяся оболочка. Хуже всего то, что возвращаясь (или «когда они возвращаются...») домой, они могут найти, что Нордволл в их отсутствие встретил подобную судьбу.

Тайные организации: персонажи могли бы найти подсказки, указывающие на смертельную тайную организацию в пределах города. Возможно некоторые из лидеров Нордволла, зашедшие за край здравомыслия, достигли соглашения с гуманоидными племенами, скрывающимися вне города. В обмен на важную информацию о защите города или помощь в открытии главных ворот, захватчики пощадят тех, кто помогает им. Персонажам, возможно, придется победить противников, обладающих политическими связями, чтобы бросить их в тюрьму, если они опрометчивы или глупы. Например, мэр мог назначить награду за головы персонажей, если заподозрит, что они слишком много знают о его планах спасти себя.

Охота за Сокровищами: Если ИП – уроженцы Нордволла, они могут работать как путешественники и охотники за сокровищами для Гильдии. Они могли бы лично обнаружить первые таинственные набеги на отдаленные поселения. К примеру, приключение может начаться как типичная экспедиция к недавно обнаруженной гробнице. ИП покидают город и проезжают через несколько маленьких деревень, разоряют гробницу – их первое приключение – затем едут назад, чтобы обнаружить, что на поселения совершили набег, и новости о бедствиях на юге только что пришли. Персонажи могут найти свидетельство, что культисты и монстры ищут несколько редких или уникальных артефактов для некой неизвестной цели, вынуждая их к гонке на время, чтобы найти и уничтожить те изделия, прежде чем они попадут не в те руки.

Тьма Под Миром: персонажи – часть малочисленной команды рабочих, инженеров и разведчиков, которым поручили исследовать рушащуюся секцию коллекторов и спланировать, как восстановить и реставрировать её. Пребывая в туннелях, они находят ужасно изувеченные тела и признаки, что странные культы основали в туннелях часовни. ИП могут испытать затруднения, убеждая кого-нибудь поверить им, особенно если перед городом стоят намного большие проблемы – распад империи и массовый приток беженцев. Эта концепция кампании – хороший способ ввести альтернативные классы персонажа из Главы 1. Она обеспечивает жизнеспособную причину, почему инженеры, чернорабочие и другие простолюдины поднимают оружие против скрывающихся ужасов мира, и это может подчеркнуть борьбу между простыми людьми и мрачными чудовищами в сеттинге темной фэнтези.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК НОРДВОЛЛА (GAZETTEER)

Эта секция представляет краткий обзор областей внутри и вокруг города Нордволл. Детали, данные здесь, сосредотачиваются на общих местах и ключевых компонентах, что делает Нордволл отличающимся от типичного фэнтези-сеттинга.

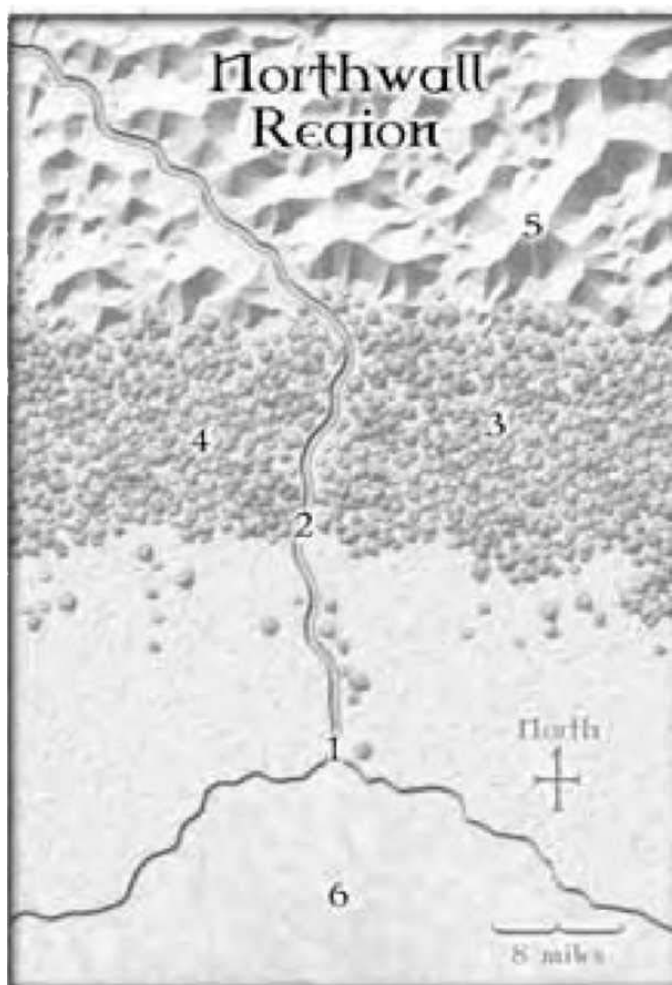
1. Северостеньё – Нордволл (Northwall): Этот город - главная экономическая, социальная и военная сила в регионе. Больше информации о его планировке дано ниже.

2. Югопадье (Southfall): Этот маленький городок - важный винтик в торговой сети региона Нордволла. Многие из барж с севера делают здесь остановку, чтобы выгрузить товары для фермеров, живущих к северу от города. Баржи же берут продовольствие, рогатый скот и другие товары, направляющиеся на юг. В то время как Southfall не может конкурировать с Нордволлом в терминах размера и населения, он остается ключевой заставой на севере и вторым по важности поселением в регионе.

3. Стоянка Аджерона: Этот большой, обширный, мрачный лес состоит из старых деревьев, драпированных мхом, с длинными сучковатыми ветвями, давящими на своих соседей. Он назван по имени друида Аджерона, который предсказал, что однажды лес разрастётся и разрушит Нордволл. Он совершил неудачное нападение на город с гоблинами, гноллями и другими гуманоидами, и был казнён как предатель. Во многих областях опушки леса были вырублены лесорубами, оставляющими за собой кусты, подлесок и пни деревьев. Внутренние области леса густы и тревожны. Воздух вязок, запылен и сумрачен, поскольку небольшая часть света солнца достигает земли. Слухи говорят о диких эльфах, гноллях, кобольдах и ещё более худших существах, которые скрываются здесь. Говорят, что лес со злобой встречает всех людей, и ходят истории о деревьях, которые перемещаются, чтобы исказить или стереть обычные пути, и деревьях, которые хватают и давят путешественников своими ветвями. Независимо от правды таких историй, по крайней мере несколько команд лесорубов без вести пропадают каждый год.

4. Стоячие Камни: В течение многих лет это место сбивало с толку мудрецов и отгоняло всех, кроме самых любопытных путешественников. Расположенный в пределах Стоянки Аджерона, этот участок, возможно, был точкой сбора для злого друида и его последователей. Он состоит из восьми групп больших, зеленых камней, вкопанных в землю. Они разделены на четыре пары – каждая с длинным, толстым камнем, простирающимся между ними. Камень имеет совершенно неизвестный вид, он до сих пор гладкий и блестящий, как стекло, несмотря на воздействие стихий. Некоторые полагают, что это место – планарный канал, и что в определенные времена года, злые феи и другие существа устремляются в мир, чтобы свершить месть Аджерона любым цивилизованным людям, с которыми они столкнутся. Путешественники иногда сообщают о странном, кудахчущем смехе в лесах вокруг этого места. Слухи говорят, что, когда в лесах без вести пропадают люди, их глаза и зубы находят аккуратно сложенными у высоких камней, но никто не может подтвердить эти истории.

5. Пики Края Мира: Эти горы получают свое имя от веры, что они отмечают самый край мира. В то время как большинство мудрецов смеётся над этим понятием, экспедиция



все еще должна подняться на самые высокие пики. Все сообщения говорят о ещё более высоких горах, что тянутся дальше на север. Воюющие ветра, которые несутся по этим горам, кажутся исключительно сильными и холодными. Легенды говорят, что одна группа, которая прошла дальше всех на север, увидела только бесконечное ночное небо, которое простиралось перед ними. Солнце исчезло, и вечная ночь протянулась в бесконечность.

6. Великое Северное море: основной маршрут для движения в Нордволл и из него, Большое Северное море заполнено чудовищными спрутами, водными элементами и другими угрозами. В некоторых областях, налетчики-сахуаины охотятся на суда. Переезд никогда не бывает лёгок, даже в удачное время, но пока суда держатся вблизи берегов, они остаются в безопасности. Никто еще не проплывал дальше на север или запад по бескрайним волнам моря.



Места и Районы в Нордволле

1. Район Гавани: Океанская торговля – основа жизни Нордволла, и постоянное гудение деятельности в доках подтверждает этот факт. Гавань принимает суда со всех концов мира, поскольку спрос на редкие артефакты и другие материалы из руин севера притягивает множество заказчиков и покупателей. Городская стража держит здесь сильное присутствие, прежде всего, чтобы поддержать фасад приветствия для посещающих торговцев, но ночью это – грубое место и место кувырка.

Днём доки кишат рабочими, которые разгружают припасы, работают над судами, стоящими в сухом доке и транспортируют товары взад и вперед из города. Ночью, те же самые рабочие направляются в местные таверны и кабаки с той же энергией, как и на работу. Свет фонарей питейных заведений мерцает до рассвета, когда люди этого района поднимаются с кроватей и готовятся к ещё одному долгому рабочему дню и ночи пирушек.

По мере того как кризис в мире становится сильнее, район гавани приобретает зловещий, опасный тон. В более счастливые времена он был первым местом, чтобы найти хорошее время в городе. По мере того как напряженные отношения повышаются и больше моряков бегут сюда в поисках безопасной гавани, вещи меняются к худшему. Потасовки вспыхивают на регулярной основе, с несколькими убийствами каждую ночь, поскольку некоторые моряки бросаются в бой с тесакми и ножами. Из-за многих моряков, не уверенных в судьбе их друзей и любимых, они становятся все более и более отчаянными и гневными. Сообщения об опустошениях и разрушениях со всех концов мира толкают район к крайней степени возбуждения, с маленькими бунтами, прорывающимися, когда бой разливается по улицам. Некоторые из моряков могут спланировать по национальным или региональным признакам и планировать захватить судно и отплыть назад к своим домам в отчаянной – хотя и обреченной – попытке спасти их родину.

2. Великая Площадь: Эта большая площадь приветствует великое множество путешественников, приезжающих в город. Статуя основателя города, лорда Эберстона, стоит в его центре. Статуя изображает его как высокого бородатого мужчину, одетого в латный доспех и держащего широколезвийный двуручный меч.

Площадь постоянно гудит деятельностью, даже в самые холодные дни года. Она остается переполненной с самого рассвета до поздних сумерек, хотя по вечерам и ближе к ночи здесь собираются путешественники, гуляки из соседних таверн и проститутки. Днём многие из нищих города собираются на площади, прося милостыню у мимолетных путешественников и торговцев. Многие из этих неудачников – охотники за сокровищами и



путешественники, которые потеряли конечности или были ещё как-то искалечены во время своих приключений. Без денег на лечение своих ран, они были вынуждены просить подаяние. По мере того как мир движется к своему концу, все больше сумасшедших собирается здесь, провозглашая мрачные пророчества о гибели и даже открыто проповедуя поклонение повелителям энтропии. Площадь может напомнить персонажам об опасностях исследования северных руин, в то время как это место становится все более переполненным отчаянными и безумными, по мере того как проходит время.

Это место служит мрачным напоминанием игрокам о судьбах, которые ждут их персонажей. Возможно, они встретят старых друзей-приключенцев или знакомых, оказавшихся в затруднительном положении. Очень реальная угроза смерти и безумия играет главную роль в чувстве игры темной фэнтези. Площадь дает возможность отобразить это.

3. Торговый Район: Эта область во власти торговцев и торговцев. Они собираются здесь, чтобы жить и работать, в то время как они проживают в Нордволле. Во многих областях они устанавливают маленькие магазины и киоски, чтобы торговать с отдельными покупателями и семьями, обычно специализируясь в товарах и снаряжении, востребованными меньшим **подмножеством** покупателей, найденных в городе. В то время как район рынка принимает фермеров и других, кто имеет дело с ежедневными припасами и товарами, здесь продавцы сосредотачиваются на товарах более высокого ранга. По мере того как ситуация в городе ухудшается, это место становится более переполненным людьми, но с меньшим количеством товаров. Торговцы с юга, у которых есть торговые контакты в Нордволле, используют их, чтобы получить доступ сюда, прежде всего, чтобы избежать давки кварталов беженцев. У немногих из них есть товары на продажу, и большинство их отчаянно нуждается в работе. Со временем, торговый район переходит от неистовой, активной области торговли к сырым трущобам, немногим лучше, чем лагеря за пределами стен.

Вот несколько примечательных магазинов и заведений в пределах района.

3a. «Металлоизделия Феингрена»: Этот большой магазин - постоянная деталь района. Неприветливый, курящий сигару дварф Феингрэн (дварф-мужчина, эксперт-15, Н) может огрызаться на своих клиентов и сквернословить как матрос, но его тонко обработанные товары и низкие цены (на 10 % меньше, чем указано в списке) привлекают много клиентов.

3b. «Позолоченный Клевер»: Этот ломбард – просто прикрытие для пресловутого скупщика краденого Терлена Деньгохвата (Therlenn Moneyhooks, человек-мужчина, плут 4, З.Н.), названного так за его постоянный стиль вести переговоры, похожий на бульдожью хватку. Терлен очень скуп. Он носит дешёвую рваную одежду и редко, если вообще когда-нибудь, тратится на мыло и горячую воду. Его запах и сальный, грязный вид просто легендарны. Он держит своё маленькое состояние скрытым, в основном спрятанным в хранилище под его магазином. Хотя он и неприятный персонаж, он может продать персонажам почти всё, что они ищут.

3c. Универсальный магазин Мадриган(а): Одна из самых больших фирм в районе. Мардриган (Mardrigan, женщина-полуэльф, эксперт 6, Н) представляет третье поколение владельцев этого места. Она специализируется в торговле снаряжением для авантюристов и путешественников. Часть её прибыли идёт от продажи слухов и новостей об экспедициях, отправляющихся из города. С учётом жестокой конкуренции среди старателей и охотников за сокровищами, она – ценный источник информации о горячих вестях, общих тенденциях и новостях о том, кто сделал важные находки.

3d. «Грот»: Первоначально строившееся как подземная таверна для дварфов и гномов, это место с тех пор стало одной из наиболее популярных столовых в районе. Владелец его, Вола Каменная Роза (Vola Stonerose, женщина-гном, бард 3, Н.Д.) – дочь высокопоставленного члена Гильдии. Также в здешних закрытых кабинетах много важных встреч. Недавно принявшие жизнь охотников за сокровищами предпочитают снимать здесь комнаты, а торговцы, стремящиеся иметь деловые отношения с членами Гильдии, также часто посещают это место. «Грот» – ряд куполообразных палат, вырезанных

в скальном основании под трехэтажным зданием магазина, который поставляет экипировку для дебрей, жилья и торговли окружным офисам Гильдии.

4. Район Рынка: Размещающаяся между Воротами Рынка и гаванью, эта область – основной рынок для обывателей и семейств в Нордволле. Фермеры с полей к северу от города каждый день привозят сюда свои товары в поисках покупателей; маленькие стада скота, коз, цыплят и других животных, слоняются рядом с телегами, загруженными яблоками, пшеницей и другими плодами урожая.

Эта область похожа на лабиринт. По мере того как фермеры приходят и уходят, они устанавливают временные киоски или строят простые магазины из бревен и сырой древесины. Несколько постоянных строений доминируют над областью – прежде всего склады и другие здания, в которых держат товары, прежде чем они будут проданы на рынке или увезены на юг к докам и внешнему миру. Улицы здесь – немногим большее, чем грязные, истоптанные полосы земли.

Пока апокалипсис неясен, это место - переполненная, шумная область, изобилующая деятельностью. Хозяйки и слуги соперничают, чтобы привести домой товары высшего качества, в то время как фермеры, торговцы и продавцы торгуются за цену. Любой проходящий здесь должен быть осторожен, поскольку по узким, грязным переулкам катятся телеги, и покупатели, загруженные товарами, продираются через толпу.

Как только кризис начинается, район рынка становится зеркалом города в целом. Толпы приобретают отчаянный, сердитый тон по мере того, как еды начинает не хватать. Несколько фермеров и торговцев, стремящихся сорвать куш в продажах, встречают ужасный конец, поскольку взбешенная толпа совершает набеги на их киоски или даже линчуют несколько из более скользких продавцов. По мере того как конец вырисовывается, угроза чумы и медленное истощение еды и запасов превращают это место в город-призрак. Несколько фермеров предлагают на продажу чахлые, увядшие продукты, и толпа сжимается до половины своего прежнего размера. Лидеры города поддерживают здесь сильное военное присутствие, чтобы подавить бунты, и маленькие стычки между отчаявшимися простолюдниками и легионерами вспыхивают на регулярной основе. Агитаторы целыми днями подстрекают людей к насилию, поскольку конкурирующие торговцы сводят старые ожесточенные счеты, обращая толпу друг против друга.

5. Район Врат: Склады, постоянные дворы и таверны доминируют в этой области. Главные дороги к полям, фермам и поместьям ведут из этих ворот, делая их первичной точкой прибытия для путешественников, приезжающих с северного направления. Многочисленные таверны и гостиницы обслуживают путешественников, прибывших в Нордволл сухопутным маршрутом, а на складах хранится множество товаров, привезенных в город, прежде чем они будут отосланы на продажу в район рынка.

Район Врат обычно активен осенью, летом и весной, хотя зимой эта активность сходит на нет, делая его почти "городом-призраком". Таверны и трактиры заняты во все часы, хотя им недостаёт неистовой энергии их «**кузенов**» в Районе Гавани. По мере того как ситуация в мире ухудшается, район ворот подвергается нескольким острым преобразованиям. Поскольку атаки за пределами города учащаются, это место становится "городом-призраком". Поток путешественников замедляется до тонкой струйки, только несколько храбрых торговцев, желающих сорвать куш на рынках города, остаются здесь. Тем не менее, со временем, поскольку дебри становятся более опасными, район ворот встречает медленный, но устойчивый поток беженцев. Гостиницы и постоянные дворы наполняются до отказа, и скоро целые семьи разбивают лагерь прямо на улицах. По мере того как место становится более переполненным, отцы города издают указ о закрытии северных ворот. Маленький лагерь беженцев возникает за стенами, и крупный бунт может вспыхнуть в нём, поскольку все более и более отчаявшиеся люди, собравшиеся там, требуют доступа к воображаемой безопасности Нордволла.

6. Район Храмов: в этом, расположенном сразу за мостом из района ворот, районе главные церкви и секты Нордволла построили свои часовни и соборы. Район храмов служит буферной зоной между трущобами на севере и местожительством рабочего класса на юге.

Вы можете использовать божеств из своей собственной кампании, чтобы описать в деталях эту область, или просто использовать богов из основных правил.

Независимо от божеств, наличествующих здесь, храмовый район быстро переполняется, по мере того как подходит конец света. На службы толпой валят прихожане, отчаянно нуждающиеся в божественной помощи от сил, угрожающих миру. Поначалу, эти сборища вполне мирные. Пока события юга далеки, удобная видимость изоляции и мира удерживает собравшихся под контролем. Однако, по мере того как проблемы юга проникают на север, проповеди принимают более исступленный, апокалиптический тон. Стоя перед большой, непослушной толпой, отчаянно нуждающейся в ответах на свои проблемы, некоторые из храмов переходят к мессианским проповедям, украшенным ядовитыми атаками на непопулярные круги. Некоторые церковники обращаются против пороков мира, возлагая вину за бедствия на проституцию, пьянство и азартные игры. В то время как более умеренные голоса продолжают призывать к спокойствию и конструктивным усилиям, чтобы поддержать цивилизацию, другие жрецы используют кризис как удобный предлог захвата силы и общественной поддержки. По мере того как ситуация ухудшается, беспринципные и жадные представители духовенства пытаются обратить общественную поддержку в истинную политическую силу. Жрецы убеждают толпу обратиться к лидерам города, возлагая вину за вторгающийся кризис прямо на их плечи. Если эти радикальные элементы оставить бесконтрольными, они способны объявить открытое восстание и гражданскую войну в Нордволле, даже в то время, как намного более неотложные проблемы тяготят город.

7. Трущобы: Этот угол города медленно, но бесповоротно становится домом для беднейших и наиболее отчаянных/отчаявшихся жителей Нордволла. Отгороженный от остальной части города двумя стенами и храмовым районом на юге, он медленно превращается в дом самых отчаянных/отчаявшихся граждан. Здания здесь старые и обветшалы, а банды и преступные картели процветают. Многие из живущих здесь людей работают как простые чернорабочие, и порядочное число других участвует в деятельности черного рынка и других противозаконных делах. Относительное процветание Нордволла помогло ему поддержать хороший уровень жизни для большинства его жителей. Многие живущие здесь страдают от пристрастия к алкоголю и другим наркотикам. Другие просто попали в полосу невезения и неспособны найти регулярную работу.

В любом случае, трущобы – возможно, тот район города, который переносит наименее очевидное давление от событий в мире. По мере усиления потока беженцев в город, все районы становятся более переполненными и опасными, но здесь люди привыкли к трудной жизни. Во всяком случае, как только ворота были закрыты, многие из здешнего люда проникли в лагерь в районе ворот. Люди, которые стекаются в город, питают естественное подозрение и страх перед более грубыми районами Нордволла, удерживающие их от поиска убежища здесь.

Главная трудность, перед которой стоят живущие в трущобах – скрытые угрозы, которые возникают здесь. Темные культы, которые обращающиеся к Лордам Энтропии, находят здесь много добровольных культистов, особенно среди преступников и лишенных гражданских прав изгоев. Со свободным доступом к Реке Саммерфлоу агенты с севера могут проникнуть в трущобы с относительной лёгкостью. Культы могут позволить себе работать в открытую, поскольку городская стража уделяет небольшое внимание тому, что творится здесь. С ростом кризиса они слишком заняты в других областях, чтобы отметить открытую вербовку нового культа и создание маленьких часовен его божествам. По мере того как кризис развивается, трущобы подвергаются только нескольким изменениям, но семена хаоса и волнения, посеянные здесь, распространяются по всему городу в назначенное время.

8. Общий Район (Район Обывателей): Пребывающая во власти пансионеров, маленьких магазинов и жилищ многих купцов, торговцев и других квалифицированных тружеников города, эта область подверглась устойчивому росту в течение лет. По мере того как город рос за эти годы, большая часть того расширения имела место здесь. Там является,

как правило, маленьким, который может заинтересовать персонажей этой секцией города, поскольку это состоит из улицы после улицы жилых зданий.

По мере того как апокалипсис приближается, общий район становится главной мишенью бедствий. Люди, живущие здесь, привыкли к высокому уровню жизни, и их комфортабельный образ жизни быстро оказывается нереален, поскольку торговля затухает. Некоторые бегут в летние дома за городом, в то время как другие полагают, что их богатство и связи могут купить им безопасное убежище в городе. Со временем, становится очевидно, что никакой выбор не представляет жизнеспособного решения. Области за пределами города медленно наводняются монстрами, странными бестиями и безумными культистами, в то время как город распадается изнутри, пока бунты и волнения раздирают его. По мере того как ситуация развивается, горожане быстро впадают в упадок. Здания стоят пустыми, в то время как во многих областях беженцы крадутся мимо переутомлённых патрулей стражи, чтобы найти убежище здесь. Во многих отношениях, район свободного городского населения отражает статус Нордволла в целом, как канарейка в угольной шахте. По мере того как это место медленно пустеет, оно отмечает бегство тех, кто может позволить себе уехать из города. По мере того как беженцы заполняют область, оно показывает медленную, но неизбежную потерю правительством контроля над растущим притоком иммигрантов.

9. Холм: Нордволл был основан как военная застава, и замок, сформировавший центр его военной силы, остаётся самым важным местом в городе. Самые богатые семьи в городе обладают особняками в этой области, свидетельством социально-экономического престижа, свойственного вооружённым силам в городе. Армейские чиновники/офицеры, и действующие, и уволившиеся, представляют изрядную часть самых влиятельных и преуспевающих людей в городе. В то время как зарплаты, которую офицер получает из имперской казны, редко достаточно, чтобы поддержать экстравагантный образ жизни, самые высокопоставленные офицеры в Нордволле становятся важными фигурами в торговле и коммерции. Офицер/чиновник **в правильном положении** (in the right position) может гарантировать, что партии охотников за сокровищами специфического купца получают эскорт до края разведанных мест. Он может дернуть за ниточки и гарантировать, что важные находки будут объявлены имперской собственностью и взяты под охрану хорошо вооружённым и бронированным отрядом солдат. Общеизвестный секрет, что существенная часть дохода каждого офицера происходит от оказания подобных услуг, и пока обороноспособность Нордволла остаётся неповреждённой, верховное командование мало уделяет внимания таким злоупотреблениям. В последние годы это тенденция стала ещё сильнее, поскольку годы мира оставили гарнизон Нордволла скукающим и желающим искать внеслужебные возможности.

Замок Эберстон (Eberston) стоит на холме, бараки окружают его во всех направлениях. Самые богатые кварталы в городе располагаются на юго-западе от стен замка, в то время как парки и другие открытые площади делают его из самых приятных для посещения районов города. Кроме того, сильное военное присутствие препятствует преступникам и нарушителям спокойствия. Патрули стражи обходят область каждые полчаса, поскольку солдаты из замка обучаются маршировать и перемещаться в формировании, шествуя взад и вперёд по улицам Холма. Ворота, ведущие к этой части города, закрываются на закате и открываются с восходом солнца. Только тем посетителям, кто обладает пропуском, отмеченным печатью одной из благородных семей, или официально занят в военном деле, позволен доступ на Холм в те часы, когда он закрыт.

По мере того как город скользит в хаос, Холм в значительной степени остается островом мира и безопасности в море безумия. Сильное военное присутствие здесь позволяет Холму отражать большинство атак, в то время как его строгие меры безопасности даже в мирное время не пускают большинство культистов и других, которые развалили бы его изнутри. Однако, ничто в этом мире не является гарантированной защитой против развращающего пятна энтропии. Некоторые представители богатейшей знати города приняли сибаритствующий образ жизни, бросаясь в удовольствия прежде всего остального.

По мере приближения конца, они колеблются на грани безумия. Формируя маленький культ, известный как Секта Тени, они медленно разрушают Холм изнутри. Прибегая к взяточничеству, запугиванию и шантажу, они медленно настраивают военный гарнизон и лидеров города друг против друга. Секта посвящена поклонению Лордам Энтропии, хотя огромное большинство ее участников полагает, что они – участники тайного общества, посвящённого распутству и сексуальному освобождению. Странные песнопения и обряды, которые они выполняют перед, после, и во время их декадентских празднеств, являются просто добавкой к празднику (как они считают). В действительности, они исполняют ритуалы, помогающие вызывать меньших демонов и других существ. По мере того как ситуация ухудшается, численность культа растёт. Перед лицом ужасов апокалипсиса знать обращается к удовольствиям и декадентству, чтобы успокоить страх. Со временем, лидеры секты будут использовать свое влияние, чтобы кинуться в открытые ворота и встретить бестий и монстров из северных лесов, и участники культа узнают о странных удовольствиях и ужасной боли, которые такие существа сумеют причинить им, прежде чем они погибнут.

10. Лагерь беженцев: Во времена перед апокалипсисом эта область была площадкой для парадов (*либо учебным плацем*) и казармами для города. Во времена войн или когда генералы решали, что легионы нуждаются в маневрах, чтобы держать их умения острыми, дополнительные подразделения, развернутые в городе, оставались здесь. Когда эта область не используется, маленькое отделение солдат следит за ней и поддерживает в порядке бараки, пакгаузы и склады, стоящие здесь. По мере того как беженцы стекаются к Нордволлу, правительство размещает их в этих зданиях. Сначала, несчастные толпы находят достаточно места в бараках, но с течением дней вся эта область становится растянувшимися трущобами.

Если район городских обывателей Нордволла - барометр здоровья города, эта область - указательный столб (guidepost) для его распада и возможной судьбы. Лагерь простирается на запад вдоль побережья. Сначала, отцы города пытались дать приют неудачникам, застрявшим здесь, но по мере того как время проходит, всё больше людей, обосновавшихся здесь, становятся полностью или по крайней мере частично безумными. В нескольких случаях целые суда с экипажем сумасшедших подплывают к городу, и флот вынужден топить их, прежде чем они ворвутся в город. Бунты становятся обыденными, и вооруженные силы в конечном счете отказываются участвовать в охране области. Беженцы грабят друг друга для еды, и даже самые простые удобства, такие как пара ботинок, становятся объектом борьбы не на жизнь, а на смерть. Пожары вспыхивают в лагере и пылают целыми днями, поскольку беженцы неспособны справиться с таким кризисом из-за продолжающегося вмешательства безумцев и расколотой природы обитающих здесь. Немногие из них доверяют друг другу, и большинство собираются в лагерь, сгруппированные по дате прибытия в город.

Банды формируются в лагере, сначала как средство поддержки и защиты, позже чтобы запугивать и беспокоить вновь прибывших. Пророки и культисты Лордов Энтропии быстро пропитывают эти группы, медленно обращая их к собственным целям. Агитаторы обращают толпу против города, порицая его за то, что он не впускает беженцев, в то время как его граждане обедают на роскошных пирах и обитают в комфортабельных жилищах. Несмотря на ухудшение условий в пределах города, толпа считает его безопасным и надёжным убежищем от проблем мира.

Персонажам, возможно, придется посетить это место по ряду причин. По мере того как проходит время, городские власти быстро бросают любые попытки переписать и зарегистрировать выживших, собравшихся здесь. Любой, кто рассчитывает найти беженца, должен перерывать весь лагерь и надеяться на лучшее. Шансы обнаружения определенного человека редко бывают велики. Беженцы склонны держаться в себе, и уровень безумия среди них делает возможным, что дружелюбный, болтливый человек, стремящийся помочь партии, заблуждается или находится в союзе с ворами или культистами.

Любой, ищущий информацию о юге, должен просеять множество противоречивых, бессмысленных и причудливых историй, которые предложат беженцы. Некоторые из них

могут продумать их рассказы и попытаться добавить детали, которые, кажется, заинтересуют любого опрашивающего, в надежде на получение денег, пищи или тёплого места. Персонажам может быть трудно надавить, чтобы отделить лгунов от обладателей полезной информации, поскольку даже правдивые истории могут быть слишком ужасающими или странными, чтобы иметь какой-то блеск правдоподобности.

Если персонажи исследуют странные культы и другие события в городе, многие намёки могут подтолкнуть их исследовать лагерь. С внешним правительством, мало интересующимся событиями в нём, лагерь медленно расслаивается вдоль линии культов и банд. Персонажи могут найти, что их вопросы о фанатических жрецах получают только твердый, сердитый взгляд в ответ. Верховенство закона быстро отдёргивает свою руку от лагеря, оставляя жителей вершить правосудие, как они считают целесообразным. Персонажи могли оказаться окруженными разъяренной толпой, подстрекаемой лидером культа или преступником, которого они ищут. Скрытностью и тактичными вопросами можно достичь гораздо большего, чем смелым, прямом планом действий.

11. Река Саммерфлоу (Летний Поток, Летняя): Эта широкая, мелкая и медленная река долго была главным путем от Нордволла к окружающим дебрям. Баржи, гружёные древесиной и другими грубыми товарами, спускаются по течению, чтобы разгрузиться в городе и возвратиться на север с пищей, припасами и другими товарами для пограничных застав. Название реки происходит оттого, что в зимние месяцы толстый слой льда покрывает её, прерывая речное путешествие и заставляя многие из больших поселений на севере ждать, пока не появятся хоть какие-то припасы, в которых они нуждаются. Поздней осенью на реке наблюдается интенсивное движение, чтобы снабдить заставы припасами на долгие холодные тёмные месяцы.

Два моста, пересекающие реку – высокие арочные сооружения, позволяющие баржам легко проходить под ними. Берега реки усеяны каналами и протоками, ведущими к городской канализации, и жаркими летними днями зловоние возле них может быть невыносимым. В те года, когда добыча и продажа древних артефактов были запрещены, контрабандисты использовали скрытые проходы, вырытые около реки, чтобы протащить их товары в город. Множество этих проходов ещё осталось, вместе с подземными хранилищами и секретными укрытиями. Многие из них ведут в город, и по мере повышения силы культов, они могут найти эти места и использовать их как базы или святилища. В то время как город предпринимал усилия выкорчевать эти помещения и разрушить или запечатать их, контрабанда стала слишком незначительной проблемой для городской стражи, чтобы раскрыть их все. Персонажи могут обнаружить, что существа и культисты с севера, используя эти проходы, скрываются в пределах города и охотятся на его жителей.

СУДЬБА НОРДВОЛЛА И КАМПАНИЯ

Описание Нордволла и его окрестностей предполагают, что события медленно движутся к концу мира, с медленным, но бесповоротным разрушением реальности, и вместе с этим истекают жизни и здравомыслие людей города. Чувство неизбежной гибели наводит тёмную фэнтези, но это не обязательно имеет место в вашей кампании. Город Нордволл, возможно, нуждается в героях, которые могут обратить его судьбу и спасти его от вторгающегося потока разрушения. С другой стороны, персонажи, бьющиеся против неизбежной судьбы, могли бы привлечь тебя и твоих игроков. В этом случае, все, что имеет значение – то, как долго персонажи протянут и как им удаётся выжить.

Судьба Нордволла - важный вопрос, который вы должны рассмотреть прежде, чем начать кампанию. Есть два основных варианта.

Нордволл обречён: В этом случае, усилия персонажей ничего не значат. Удовольствие от этой игры состоит в том, насколько отлична она от стандартного приключения героической фэнтези. ИП обречены на неудачу, что может быть удивительно раскрепощающим некоторых игроков. Если Ваша группа знает, что их персонажи обречены, они могут чаще рисковать, бросаться в опасные ситуации, и доиграть до конца персонажей,

которые "склоняются ближе к оттенкам серого" (tend closer to shades of gray). Предварительные или осторожные игроки внезапно становятся сорвиголовами в поисках поразительного пламени славы, поглотившего их персонажей. Этот стиль игры лучше всего используется, когда кампания длится несколько сессий. Вы должны также попытаться прояснить игрокам, что игра сосредотачивается на конце света. Это открытие помогает им взяться за своих персонажей с фаталистическим, фанатичным отношением. Если они понятия не имеют, что мир обречён, несмотря на их действия, они могут быть расстроены тем, что дела, кажется, всегда становятся хуже, независимо от сделанного.

В этой кампании город прогрессирует, как описано выше, в быстром спуске к его смерти. Бунты и открытое поклонение странным новым богам, требующим кровавых жертв, возникают внезапно. Отчаяние и дикое насилие лагерей беженцев перетекают за стены, пока не становится почти невозможно отличить «безопасные» части внутри города от ободранных лагерей и лачуг вновь прибывших. Монстры спускаются по течению и вылазят на берег, чтобы "подкрепиться" горожанами, а городской страже платят всё меньше и меньше за противостояние этим атакам, по мере того как время тянется. В течение нескольких недель Холм остается последним оплотом цивилизации в области, и даже он распадается изнутри, поскольку вооруженные силы и гражданские лидеры борются за власть. Культи, основанные в пределах стен Холма, работают, чтобы разрушить его безопасность, и со временем, орды монстров и культистов наводняют его окрестности.

С этим быстрым распадом, как фон, персонажи могли бы просто попытаться выжить. Они могли бы пробираться через остатки города, ища припасы и другие полезные товары, чтобы продержаться ближайшую зиму. Они могли бы искать старых друзей и семью в надеждах на последнее воссоединение перед мировым крахом, или они могли даже быть флибустьерами и наемниками, пытающимися обобрать труп цивилизации от любых сокровищ, которые они могут найти. Если Вы когда-либо хотели управлять игрой со злыми персонажами, этот выбор работает отлично. Каждая фракция, которую встречают игроки, может быть абсолютно эгоистичной, жестокой и жадной, поскольку примитивные/первобытные черты человечества выступают на поверхность перед лицом краха цивилизации. Любые мысли о благородстве или героизме умирают в голодных бунтах, восстаниях, и отчаянных попытках выживания, которые знаменуют апокалипсис.

Нордволл может быть обречён: При этом выборе судьба Нордволла далеко не однозначна. Конец света не лежит в будущем. Скорее он уже случился. В то время как условия в городе стали хуже, они могут улучшиться, если группа героев появляется при случае. ИП должны победить лидеров культов, изгнать монстров из коллекторов города, восстановить порядок на севере, и найти долговременное решение проблемы нехватки пищи и убежища, чтобы вернуть стабильность и безопасность в город. С каждой победой персонажи на шаг приближаются к сохранению мира человека. С каждым поражением они толкают его на шаг ближе к пропасти. Одну вещь надо помнить, используя этот выбор – то, что одно из главных достоинств игр ужаса – в высокой смертности её персонажей. Во многих играх у ИПов нет никакого реального шанса неудачи. Несомненно, персонаж может умереть, или вся партия потерпеть неудачу, но мир в этом случае не обречен на смерть. В кампании Нордволла положение дел не может быть далеко от правды. Используйте события в городе, чтобы показать персонажам, как обстоятельства изменяются в ответ на их действия. Болезнь опустошает трущобы, заставляя отцов города закрыть доступ в них. Как только персонажи побеждают злого колдуна, который отравлял колодцы там, должны разойтись слухи об удивительных выздоровлениях, внезапном исчезновении болезни и восстановлении надежды и энергии, наполняющих город. Городские гвардейцы выходят и сражаются с водными существами, появляющимися из Реки Саммерфлоу, тогда как за несколько дней до вдохновляющей победы персонажей они бы трусили, бежали и оставили обывателей их судьбе. Наоборот, поражения персонажей ускоряют упадок города. Бунты вспыхивают в лагере беженцев, в то время как лидеры зловещих культов занимают видное положение благодаря своей лживой лжи и безграничным амбициям.

Проектируя кампанию с этой моделью, попытайтесь продумать график времени событий в Нордволле, отмечая каждый важный случай в его падении. Возвратись к описанию города для идей о том, как он может измениться, и вспомни любые передачи, фильмы или книги о катастрофах или апокалипсисе, которые тебе нравятся. Для каждого главного случая, сделай пометки, как персонажи могут предотвратить его или смягчить удар, и свяжи те действия с приключениями, которые ты проектируешь. Например, бригада крысоловов могла бы объединиться с группой культистов, которые держат часовню в коллекторах. Крысолоки планируют помочь распространять чуму. Если персонажи побеждают культистов и их союзников-оборотней, чума легко прекратится. Мало того, что город избежит катастрофы, но и позже, когда на него обрушится набег варваров, армия города будет в полной силе и сможет отразить атаку. Каждая из побед ИПов может отдаваться по времени бедствий, задерживая упадок города, удаляя пагубные события из будущего, и в конечном счете даже позволяя Нордволлу оправиться от серии несчастий и вернуть свою силу.

ПРИВНЕСЕНИЕ ЖИЗНИ В ГОРОД

Часть вызова управления игрой в Нордволле находится в отражении неприятностей города в Вашей кампании. Простая поездка за снаряжением может оказаться приключением, поскольку бунты вспыхивают, пожары прорываются в отсутствие какой-либо борющейся с ними организации, и монстры появляются из круга вызова культа, чтобы распространить опустошение. В то время как персонажи находятся в городе, Вы можете использовать следующие события, чтобы изобразить жизнь в городе на краю безумия. Кроме того, дополнительные правила, взятые из книги *Cityworks*® (*книга из серии "Legends&Lairs"*), дают Вам инструменты, чтобы использовать многочисленные толпы и глобальные пожары в Ваших приключениях в Нордволле. Так как беспорядки и пожары, вероятно, возникнут, по мере того как власть рушится, Вы можете найти эти правила полезными для приключений в рушащемся городе

Беспорядки/Бунты: Нехватки еды, возмущение действиями правительства, и страх, питаемый хаосом и насилием, наводнившими мир, представляют вполне достаточное топливо для бунта. Демагог среди обывателей, стремящийся сместить лидеров города на волне общественной поддержки, может ввергать толпу в безумие. Культовые лидеры, желающие дестабилизировать Нордволл, распространяют слухи, что официальные церкви ответственны за наступление конца света, или что жители Холма сидят на обильных запасах пищи, которую они не желают разделить с обычным народом. Кипящий гнев и страх могут привести к массовому насилию и восстаниям, с толпами, штурмующими здания, разжигающими пожары, и грабящими магазины и склады. Сдержанные эмоции города могут взорваться ночью ярости, с мятежниками, распаляющими друг друга, в то время как городская стража остается за стенами Холма, чтобы позволить ярости и насилию сжигать их. Персонажи могли быть захвачены беспорядками, вынуждены искать укрытие, поскольку общество возвращается к крайней дикости на день или дольше. Бой против толпы – верный способ встретить болезненный конец, поскольку ИП, пытающиеся восстановить порядок, могут быть окружены дюжинами или даже сотнями бунтовщиков. Персонажи могут потерять свои дома, имущество и припасы, над созданием которых они, возможно, упорно трудились, когда мятежники врываются в здания и забирают всё, что могут достать.

Пожары: Пожар вырисовывается как одна из самых больших опасностей, стоящих перед любым городом, поскольку он может быстро поглотить целый квартал, если его оставляют бесконтрольным. Что ещё хуже, тесные жалкие лачуги, построенные беженцами, особенно уязвимы для этого. Простой огонь в очаге может легко выйти из-под контроля, разрастаясь в пожар, способный опустошить существенную часть лагеря беженцев. Персонажам, возможно, придется биться против пламени, спасти людей, пойманных в ловушку в пределах его, или работать, чтобы сдержать его, разрушая здания, стоящие между ним и населенными областями. Конечно, если за пожаром стоят агенты зла, они могут атаковать или организовывать некоторые другие беспорядки, пока ад бушует.

Голод: В то время как отслеживание пищи могло бы казаться немного скучным для игры приключения и волнения, голод – очень реальная угроза, если общество в городе и вокруг него полностью распадается. Набеги на фермы к северу от города могли уничтожить посевы и оставить скот мёртвым или уведённым, как добыча. ИП, возможно, должны найти надежный источник пищи, поскольку таверны и постоялые дворы медленно сокращают меню и в конечном счете закрываются, так как запасы кончаются. Из всех проблем, встающих перед городом, эта с наибольшей вероятностью может разжечь бунты и волнения. Персонажи могут привыкнуть побеждать явственно злых культивистов и монстров. Толпа невинных, голодающих обывателей, готовых применять силу, чтобы найти пищу и воду для своих семей – это совсем другой вопрос. ИП не могут просто атаковать толпу. Вместо этого они должны найти некий способ успокоить её до того, как ситуация выедет из-под контроля. Возможно, жители Холма действительно копят пищу, как заявляют агитаторы. Персонажам, может быть, придется возглавить ограниченное восстание, возможно сосредоточенное на тихом удалении из города нескольких ключевых, прожорливых элементов. Если бы чиновник, отвечающий за запасы, сошёл с ума, его безумие могло бы заставить его отказывать в пище всему городу, или даже лгать своим начальникам, поскольку он продает пищу, предназначенную для горожан, на чёрном рынке.

Суровая Погода: По мере того как ткань мира крутится и изгибается вслед за катаклизмами на юге, могут появиться странные погодные явления. Зима могла ударить рано, уничтожив посевы в полях и вызвав серьезную нехватку продовольствия. Кроме того, ранние морозы могли "запереть" баржи, несущие пищу на юг или экспедиции к северу. Наводнение могло свирепствовать в городе, несясь по улицам и разрушая дома. В то время как в городе Саммерфлоу огорожена дамбами вдоль её берегов, она может подняться настолько высоко, что перекрестит их или разольётся за пределами города. Грозы могут вызвать пожары, воюющие ветры могут нести призраков, демонов, и ещё хуже, чтобы атаковать город. *Порталы & Планы (книга из серии "Legends&Lairs")* представляют множество планарных эффектов, которые могут хорошо служить побочным продуктам апокалиптических штормов и атмосферных беспорядков.

Странные Явления: Жабы лютуют дождем с неба. Реки текут красными от крови. Массивные стаи мёртвых гниющих рыб выброшены на берег. Здание просто исчезает за ночь, оставляя круглую, плоскодонную яму и никакого признака своих обитателей. С приближением конца света могут случиться все виды странных явлений. Возможно, ткань магии скручивается и расползается, вызывая фантастические явления, бросающие вызов пониманию. Даже в мире, наполненном волшебными и божественными энергиями, большая часть созидания работает предсказуемым, относительно обычным способом. Вы можете действительно ввести идею, что все не хорошо с миром, представляя странные события и совершая перемены каждый новый день. Вот несколько идей, с которых можно начать:

- Странные огни золотого и синего цвета горят на холмах к северу от города. По ночам можно наблюдать танцующие фигуры и услышать странное пение. Утром, участок, на котором были замечены огни, выглядит непоколебленным, но прилежное исследование (Поиск, DC 20) обнаруживает окровавленный человеческий череп, похороненный сразу под поверхностью земли. На вид грязь не была потревожена столетиями, и маленькая часть черепа, выставленная на воздух, выветрена и вытерта, хотя остальное покрыто кровью и ошметками кожи и сухожилий.
- Высокий свистящий звук слышен ночью на улицах. Звук перемещается, как будто его производит существо, но как только кто-нибудь приближается, он становится громче и внезапно останавливается, когда возле него засияет свет. Никакой тип магии или темновидения не показывает его источник.
- Все телята, родившиеся в этой местности, имеют странные уродства. У них отсутствуют или имеются дополнительные конечности. Возможно, узоры на их шкурах подражают праведным или нечестивым символам.

- Все главные религиозные святыни в городе, такие как алтари, статуи и большие праведные символы, отмечающие храмы, рушатся в пыль, точно в один и тот же момент.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила взяты из *Cityworks*. Они должны оказаться полезными в управлении некоторыми из многочисленных бедствий, которые могли бы обрушиться на Нордволл.

Толпы: Из-за огромного числа людей в городе и массовых толп, которые могли бы отправиться за покупками на рынок или на важную религиозную службу или фестиваль, персонажи могут сражаться против злодея посреди большой группы невинных свидетелей. Эти правила охватывают поединки, происходящие в толпе.

Толпа предоставляет укрытие тем, кто стоит в ней, в зависимости от того, насколько она плотна. Кроме того, плотность толпы ограничивает движение и обзор. Перечисленное укрытие относится ко всем целям, которые находятся в толпе, даже смежным. Давление и толкание в толпе затрудняет большинство атак. Модификатор скорости относится ко всем существам в толпе, хотя скорость никакого персонажа не может быть уменьшена меньше чем до 5 футов. Дистанция зрения – максимальный диапазон, в котором персонажи могут видеть любые цели. Кроме того, невозможно увидеть никакое существо того же размера, как составляющие толпу, или меньше. Большие существа могут быть увиденны как обычно, поскольку они видны над толпой.

Как дополнительное правило, плотность толпы автоматически понижается на один уровень в раунд, как только вспыхивает бой. Люди в толпе паникуют и пытаются уйти от насилия. Если плотность толпы незначительная, она не уменьшается.

Иногда, паника может заставить толпу потерять контроль. Увеличь плотность толпы на одну категорию, поскольку толпа становится более активной и лихорадочной. Каждый раунд, персонажи в паникующей толпе должны осуществить или проверку Силы или Баланса (DC 10), чтобы избежать сбивания на землю. Упавшие персонажи переносят 1d6 очков несмертельного повреждения в раунд из-за топтания. Вставание требует проверки Силы или Ловкости (DC 10). Персонажи без сознания продолжают переносить повреждение, пока не умрут. Если персонажи участвуют в бою в пределах толпы, есть 10%-ый шанс в раунд, что толпа запаникует. Любые громкие, явственные эффекты заклинания увеличивают этот шанс до 50 % во время раунда, в котором они использовались. Эффекты, имеющие очевидно смертельный эффект на толпу, такие как *cloudkill*, автоматически заставляют толпу паниковать.

Плотность Толпы

Плотность	Укрытие	Скорость	Видимость
Незначительная / Light	1/4	–0 фт.	нормальная
Умеренная / Moderate	1/2	–5 фт.	60 фт.
Густая / Heavy	3/4	–10 фт.	30 фт.
Скученная / Packed	9/10	–20 фт.	10 фт.

Пожар: Пожар – главная угроза для большинства фэнтезийных городов, поскольку огонь может быстро охватить деревянные здания в них. Без магической поддержки борьба с огнем – в лучшем случае тяжёлая задача. В большинстве городов поджог – преступление, караемое смертной казнью.

Персонажам, подверженным риску воспламенения, позволен спасбросок реакции (DC 15), чтобы избежать этой судьбы. Если одежда или волосы персонажа загораются, он немедленно переносит 1d6 очков повреждения. В каждом последующем раунде горящий персонаж должен сделать другой спасбросок реакции. Неудача означает, что он переносит

ещё 1d6 очков повреждения в тот раунд. Успех означает, что огонь погас. (Таким образом, как только он преуспевает в спасброске, он больше не охвачен огнем). Охваченный огнём персонаж может автоматически погасить огонь, оказавшись в достаточном количестве воды, чтобы окунуться полностью. Если воды рядом нет, персонаж выполняет другой спасбросок с бонусом +4, катаясь на земле или накрыв огонь плащом или чем-то подобным.

Если одежда или снаряжение загораются, персонаж должен делать спасброски реакции (DC 15) для каждого изделия. Легковоспламеняющиеся изделия с проваленным спасброском получают такое же повреждение, как персонаж. Внутри горящего здания существует 10%-ый шанс в раунд, что случайный персонаж будет поражен падающими обломками. Персонаж должен сделать спасбросок реакции (DC 10) или перенести 1d6 очков повреждения и сделать спасбросок реакции, чтобы избежать воспламенения, как описано выше.

Дым представляет намного большую опасность, чем огонь. Каждый раунд, который персонаж находится внутри горящего здания, он должен делать спасбросок реакции (DC 15) или перенести 1d6 очков повреждения. Кроме того, с каждым неудавшимся спасброском персонаж переносит накапливающийся штраф -1 ко всем дополнительным спасброскам против вдыхания дыма, сделанной во время того столкновения.

По мере того как половицы горят, они слабеют и могут обречь персонажа на гибель. Каждый раунд существует 5%-ый шанс, что случайно определённый человек провалится сквозь деревянный пол. Он получает повреждение от падения, как обычно, и, наиболее вероятно, попадает в ревуший огонь.

Персонаж, попавший в огонь, переносит 1d6 очков повреждения в раунд и автоматически загорается. Это повреждение – дополнение к понесенному от воспламенения.

Как дополнительное правило, животные и НИПы должны сделать Спасброски Воли (DC 15), чтобы оставаться спокойными во время огня. При неудавшемся спасброске они ничего не делают в свой ход, кроме двойного передвижения в случайно определённом направлении, чтобы избежать огня. Паникующие существа двигаются, чтобы избежать препятствий и пламени. Если они сталкиваются с любым из них, случайно определи направление, в котором они переместятся, чтобы избежать их.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Следующие короткие сценарии удовлетворяют нескольким целям. Вы можете использовать их, чтобы управлять приключениями в Нордволле или сеттинге темной фэнтези Вашего собственного проекта. Они также предоставляют Вам примеры того, как создать собственные истории, и все они включают комментарии относительно ключевых черт, которые делают их сценариями ужаса, а не «меча и магии» или «героической» фэнтези. Кроме того, ты можешь взять из них НИПов, места, монстров, и другой материал, чтобы использовать в приключениях собственной разработки. Здесь представленные следующие приключения:

Нити Безумия: безумный волшебник стремится создать живое существо из частей тела других. Ослепленный амбициями, он угрожает подвергнуть город ужасающей опасности.

Неуместная Маска: персонажи обнаруживают полезное магическое изделие, позволяющее им раскрывать скрытые тайны. К несчастью, *маска дверей* тайком вызывает монстров из царства ужасов, но не может выслать их обратно.

Специальное замечание: У приключений, представленных здесь, так мало вводной информации, связывающей их с сеттингом, насколько возможно. В идеале, Вы можете использовать их в любом сеттинге. Ссылки на города, божества и другие материалы, определенные для мира кампании, преднамеренно неопределенны. Кроме того, каждое приключение заканчивается коротким контрольным списком на материал из Вашего мира кампании, который Вы, возможно, должны соответствующе адаптировать.

Нити Безумия

В этом приключении отвратительный волшебник Вендерталь "Ночная Звезда" (Venderthal Nightstar) заключает договор с демоническим патроном, чтобы получить знание о создании голема плоти. Демон Малзурберан (Malzurberan) стремится совратить Вендерталя. Он предлагает помощь в создании голема, но тот должен собрать части тел людей, которых выбирает демон. Вендерталь соглашается и начинает свою ужасающую работу. Он уносит жизни жертв из трущоб города, невольно убивая популярных людей, известных своими благодеяниями. Персонажи испытывают некоторые трудности, выслеживая волшебника – он подготовился к нежелательным посетителям. Он покинул свою башню через секретный проход, оставив за собой ловушки и стражей от любых нежелательных посетителей. Персонажи должны соединить подсказки, указывающие на скрытую лабораторию на городском кладбище. Там Вендерталь работает над завершением своего голема. К несчастью, хотя Малзурберан обещал ему голема, он не обещал, что тот будет преданным слугой. Голем идет буйствовать в городе, убивая множество невинных, пока ИП не смогут остановить это.

Это приключение привлекает совет, данный в Главе 6. Оно создает приключение, используя формулу, обрисованную в общих чертах там. Расценивая это, как полный пример проекта сценария ужаса. Кроме того, по всему сценарию намёк и советы указывают на процесс проекта, который принял участие в этом.

СЦЕНА ОДИН: MURDER MOST FOUL

Вендерталь делает свою мрачную работу в беднейших кварталах города. Персонажи могут узнать о его действиях множеством путей. Возможно, убит их друг. Так как Вендерталь по воле Малзурберана выбирает жрецов и других, кто участвует в благотворительной работе, любые выровненные к добру ИП могли бы услышать об убийствах через их церковь, храм или подобные связи.

ИП могут изучить следующие подсказки, проводя расспросы в трущобах или исследуя места преступлений:

- все жертвы были известны тем, что делали добрые дела в трущобах. Они включают жрецов, "активистов благотворительных организаций" (charity workers), и простых людей, которые выручали других.
- жертвы были ужасно обожжены. Проверка Искусства колдовства (DC 15) показывает, что за это ответственно пламенное заклинание (*палящий луч* Вендерталя).
- е всех тел отсутствовали различные части, такие как руки, ноги и внутренние органы. Проверка Лечения (DC 15) показывает, что конечности были удалены с хирургической точностью.
- в дополнение к жертвам, без вести пропали ещё несколько человек.
- в последнее время в трущобах видели пожилого, лысеющего человека. Если персонажи проводят опросы тут и там, они узнают, что он выделялся из толпы, поскольку всегда нёс на одном плече большой мешок из мешковины и хромал, пользуясь при ходьбе посохом. Это Вендерталь.

Жертвы – Jerrain, жрец, найденный без головы, Thurlen и Gorten, братья-близнецы, которые разбили **кольцо вымогательства** (extortion ring) и были найдены без рук и ног, и Gethred, городской гвардеец, рассматривающий народ трущоб с уважением и расследовавший несколько убийств в трущобах, на которые обычно не обращали внимания

В этой точке свидетельство должно указать на причастность волшебника, который, кажется, собирает части тела для какой-то неизвестной цели. Отметьте, как эта секция сосредотачивается на общих подсказках, а не деталях исследования тел или определенного места преступления. У персонажей должен быть свежий труп, чтобы заняться расследованиями, и Вы можете включить другие подсказки, чтобы помочь им. Например, область вокруг последней жертвы может быть опалённой заклинаниями Вендерталя, или, возможно, он оставил следы материальных компонентов, которые использовал.

Комментарии: Перед игрой Вы должны определить, как персонажи начинают приключение, местоположения убийств, и любые слухи, окружающие их. Возможно, местные

люди убеждены, что могущественный огненный демон крадётся по улицам, что может заставить персонажей полагать, что они стоят перед могущественным противником. Вы должны также создать любых НИПов, которые, как Вы думаете, должны взаимодействовать с ИП, такие как городские гвардейцы/караульные, важные фигуры в трущобах, и так далее. Привлеките свой мир кампании для таких фигур, или создайте список имен и личностей и назначайте им роли по мере продвижения приключения. Если персонажи хотят говорить с клериком храма в трущобах, выберите его имя и личность от своего списка.

СЦЕНА ДВА: ОБНАРУЖЕНИЕ ВЕНДЕРТАЛЯ

Розыск Вендерталя труден, но не невозможен. Другие волшебники в городе считают его чем-то вроде отщепенца. У него есть несколько странных теорий магии, которые он пытается внушить другим, простительный социальный недостаток, если бы он не был настолько увлечен ими. Таким образом, его репутация известна.

Если персонажи пытаются связаться с другими заклинателями в городе, такими как гильдия волшебников или подобная организация, они могут разыскать Вендерталя, если они вежливы и, возможно, предлагают плату за предоставленные сведения. Волшебники, с которыми они говорят, рассказывают им, что Вендерталя – безобидный старый простак. Им сложно полагать, что он мог быть связан с чем-то зловещим. Волшебники, с которыми говорят персонажи, могут дать им адрес, или в крайнем случае знать кого-то, кто может указать персонажам правильное направление.

Первичная вера Вендерталя – то, что тайная магия – основание для всех сил во Вселенной. Он думает, что он может найти заклинания, чтобы копировать искру жизни, которая ведет всех существ, и что существует заклинание, которое может дублировать практически что угодно, чего достигли боги или другие существа. Много мудрецов полагают, что мир состоит из множества сил, и идея, что всё может быть сведено к единственной движущей силе, давно вышла из моды.

Если персонажам удастся завоевать доверие одного из волшебников, они могут узнать больше о склонностях Вендерталя. Он полагал, что если бы он смог создать жизнь, это был бы первый шаг к доказательству его теорий. Ни один из мудрецов или волшебников в городе не считает, что Вендерталя способен достигнуть такой силы, и они находят всю его миссию в лучшем случае «донкихотской».

Если персонажи используют другие средства расследования, они могут обнаружить, что человек, соответствующий описанию Вендерталя, скупил все запасы редкой прочной нити у Amiago Sternden, торговца тканями в городе. Нить привозится из отдаленной земли (вставьте местоположение от своего мира кампании), и, как говорят, возможно это самый крепкий сорт из доступных.

Если персонажи исследуют знаки работы Вендерталя, они могут решить, что он хочет построить голема плоти или, по крайней мере, подобного конструкта. Сбор частей тела указывает на такую деятельность, и дополнительная подсказка о нити сужает версии к этой возможности.

Комментарии: Если Вы привыкли к более структурированным приключениям, эта секция может казаться немного неопределенной в ее толковании. Имейте в виду, что игроки могут пойти по множеству направлений в своём занятии. Волшебник, с которым они говорят, может быть старым фокусником, пьющим в баре, или главой местного конклава волшебников. В Ваших приключениях, сосредоточьтесь на подсказках и информации, которую персонажи могут найти, а не на посторонней информации о НИПах и местах, **которые удовлетворяют небольшой цели, кроме предоставления им информации** (that serve little purpose other than to deliver information to them). Помните, в игре много деталей, которые могут казаться важными, но не имеют никакого эффекта на игру. Опишите в деталях несколько городских мест своей кампании или используйте данные в описании Нордволла.

СЦЕНА ТРИ: МАСТЕРСКАЯ ВОЛШЕБНИКА

Как только персонажи находят дом Вендерталя, проникновение внутрь – относительно легкая задача. К сожалению, Вендерталя уже покинул это место. Чтобы следить за домом, он оставил нескольких стражей – дары от его адского союзника – но свою работу он теперь

делает на городском кладбище. Эта секция дает описание жилья Вендерталя, подсказок, найденных там, и соседей вокруг него.

Вендерталя живет в городском районе среднего класса. Его маленький особняк окружен домами торговцев и других деловых людей. Если персонажи опрашивают обитателей района, они могут узнать, что Вендерталя – немного чудаковатый, но безобидный. Местные жители никогда не замечали ничего странного в его доме, и он редко говорит со своими соседями.

С тех пор как он покинул свой дом, чтобы работать на кладбище, о котором ему сказал Малзурберан, Вендерталя оставил несколько меньших демонов присматривать за своим домом. Окна закрыты решетками (проверка Повреждения Устройств или Силы с DC 15, чтобы открыть), в то время как у замков внешних дверей высокое качество (Взлом Замков DC 20).

Особняк построен из дерева на каменном основании. Он покрашен в светло-красный цвет, и на вид находится в хорошем состоянии. Вендерталя платит за покраску и очистку здания.

Два дретча, квазит, и слуга Вендерталя Реллус (Rhellus) присматривают за особняком. Реллус был бездомным, увидевшим одно из убийств Вендерталя. И без того немного помешанного, убийство столкнуло его за грань. Он теперь поклоняется Вендерталю как богу и искренне повинуется его указам. Малзурберан приказал, чтобы волшебник держал его как слугу, а перед тем вырезал ему язык и использовал его для создания голема.

Дретчи и квазит внимательно наблюдают за подвальной рабочей областью и верхним этажом. Реллус остается на первом этаже. Тактика обитателей указана с описанием каждого этажа дома.

Первый этаж: Эта область используется для готовки, еды и исследований. Реллус остается здесь большую часть времени, так как ему приказали оставить демонов в покое. Теперь, когда его мастер ушел, он поражен ужасом и бежит от персонажей, если они входят в дом. К счастью, он очень боится уйти и может быть загнан в угол. Он проводит большую часть времени в кухне (область 3) и бежит в кабинет (область 2) и скрывается там в туалете. Так как у него нет языка, он может выдать персонажам немного информации. Его покорные действия могут убедить их, что он – невинная жертва обмана, и если персонажи находят записную книжку о создании голема, он указывает на свой обрезанный язык и на рот твари, указывая, что Вендерталя взял его язык, чтобы закончить свою работу. Если ИП узнают, куда Вендерталя пошел, он следует за ними, как нетерпеливый щенок. Когда появляются квазит или дретчи, он паникует и в ужасе съедается. Он не хочет ничего больше, чем воссоединиться со своим мастером. Конечно, как только персонажи находят Вендерталя, он оборачивается против них.

Rhellus, человек, мужчина, плут-3:

CR 2; Средний гуманоид; КХ 3d6; ОЖ 14; Иниц. +7; Скор. 30 фт.;

КЗ: 13, касания 13, врасплох 10;

Базовая атака: +2; Хватка +4; *Атака:* рукопашная +4 (1d4+2, кинжал) рукопашная ог +4 (1d3+2, безоружный удар);

Спец.Атаки: Скрытая атака +2d6;

Спец.Спос-ти Увёртливость;

М/в: Н.З.;

С/б: Ст. +1, Реф. +6, Воля +1;

Хар-ки: Сила 14, Лов. 17, Тело 11, Инт. 6, Мудр. 11, Хар. 8.

Умения: Блеф +6, Взлом +9, Ловкость рук +9, Скрытность +11, Тихое Передвижение +11, Кувырки +9, Лазание +8.

Навыки: Улучшенная Инициатива, Улучшенный безоружный удар, Скрытный.

Имущество: Рваная одежда, кинжал.

1. Гостиная: Это место почти совершенно пусто, пыльно и заброшено. Груда тряпок и ткани, сложенная в северо-западном углу, служат кроватью Реллуса. У Вендерталя никогда не бывает посетителей, и у него нет причины использовать это место.

2. Кабинет: Подобно гостиной, эта комната пуста, исключая старый деревянный стол и разбитый стул. Туалет на северо-востоке пуст, хотя Реллус прячется там, если ИП входят в дом.

3. Кухня: Эта кухня кажется нормальной. Пища, содержащаяся здесь - сыр, ломоть хлеба, и мешок картофеля – показывает первые знаки порчи. Отпечатки зубов покрывают пищу, как будто дикое животное съело часть ее и оставило остальное на потом. Эти метки оставлены Реллусом, которому не хватает умения и ясности ума, чтобы сделать что-либо, кроме как грызть сырые продукты.

4. Кладовая: Это место пахнет гниющим мясом, поскольку несколько дней назад Вендерталь оставил здесь говяжий бок. Мясо разложилось, и личинки и мухи роются вокруг него.

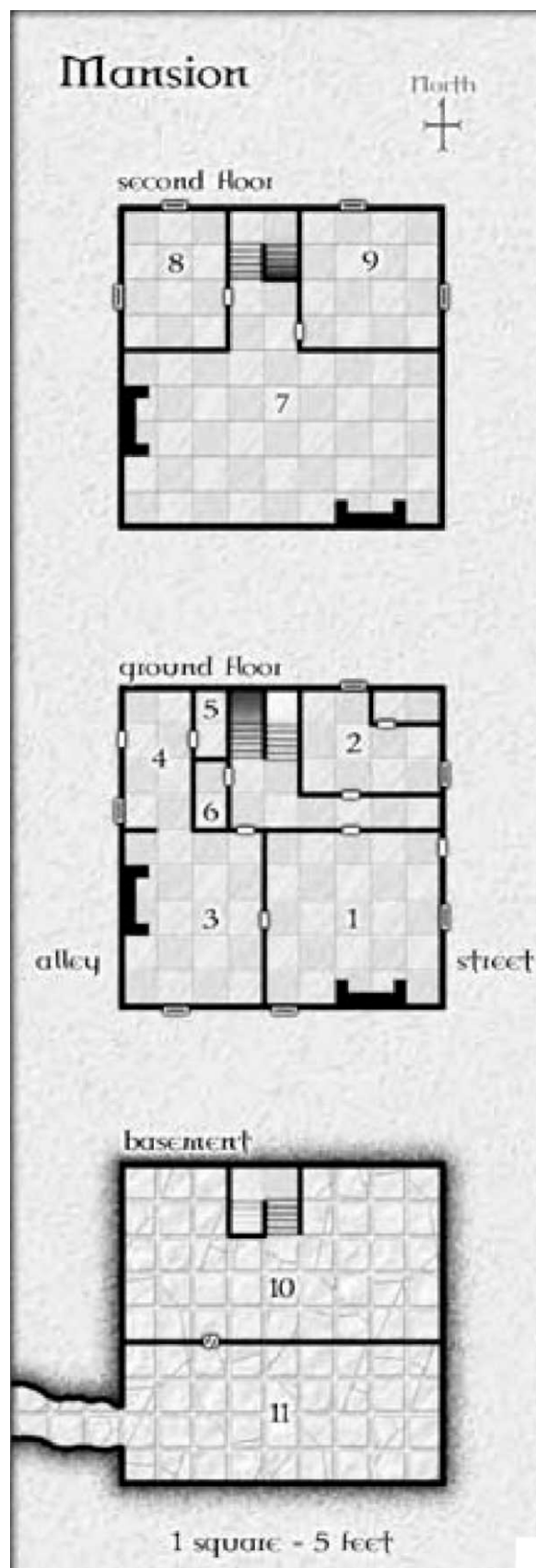
5. Чулан: Это помещение раньше служило, чтобы хранить плащи, ботинки и другую одежду посетителей и слуг. Долгое время оно не использовалась.

6. Чулан: В этой кладовке хранятся метлы, швабры, ведра и другие инструменты используемые для уборки. Некоторое время она не использовалась.

Второй этаж: Это место служит основной рабочей областью Вендерталя. Здесь его библиотека и личная спальня, вместе с алхимическими запасами и другими инструментами. Эта область – прикрытие (a front), поскольку Вендерталь не сильно много работал над его текущим проектом. Он действительно связывался здесь с Малзурбераном, используя несколько свитков с соответствующими заклинаниями. В настоящее время, дретч прячется в лаборатории (область 7). Он использует свои магические способности, чтобы отпугнуть злоумышленников, прибегая к атакам только в крайнем случае. Если ИП бегут вниз, он пытается спрятаться среди полок и груд книг, чтобы внезапно напасть.

Консультируйтесь с основными правилами для полной статистики дретча.

7. Лаборатория и Библиотека: Это помещение представляется ни чем иным, как стандартной рабочей комнатой волшебника умеренного умения и опыта. Книги выстроились



вдоль восточной и западной стен, в то время как два камина служат держателями для книг на длинном деревянном столе, покрытом мензурками, пробирками, и другими инструментами. Персонажи могут найти здесь несколько ценных компонентов: золотая пыль на 50 золотых, алмазная пыль на 100 золотых, и маленькая сумка с 10 красными драгоценными камнями, стоящими по 25 золотых каждый. Кроме того, инструменты считаются, как лаборатория алхимика

Персонажи могут найти здесь несколько подсказок при тщательном обыске (Поиск, DC 20). Деревянный пол показывает слабые следы знаков и символов, использованных для вызова Малзурберана. Проверка Искусства колдовства (DC 20) может успешно идентифицировать их как руны, используемые для вызова могущественных аутсайдеров. Кроме того, на рабочем столе расстелена карта городского кладбища. Одна из могил обведена красными чернилами, указывая место, где Вендерталь ведёт теперь свою работу. Он сделал эту карту, чтобы найти его новую лабораторию, но забыл об этом, совершив несколько поездок туда.

8. Запасная Спальня: Это комната совершенно пуста.

9. Спальня Вендерталя: В этом месте стоит большая кровать со сложенной на ней грудой драных одеял. В большом шкафу (armoire) находится простая одежда, робы и запасная пара ботинок. Тщательное исследование этого места (Поиск, DC 20) обнаруживает следующие интересные изделия: написанный на Инфернальном том, в общих чертах описывающий привычки и деловые склонности демонов и спрятанный в двойном дне шкафа, и кинжал, выкованный из холодного железа, спрятанный под матрасом кровати. У книги следующая статистика:

Золотой Путь: 1 день (написано на Драконьем); Знание (тайное) бонус +2; Ритуальные заклинания: *связь с другим планом, увольнение*; очки Безумия – DC спасброска 25, 1d8/1d3. Очевидно, этот том – журнал безымянного волшебника. Он описывает в общих чертах его усилия связаться с тем, кто назван Малзурбераном. Последние записи в журнале подробно излагают усилия автора подготовиться к попытке вызова.

Подвал: Тут было место первоначальных экспериментов Вендерталя. Внешняя комната – "фасад", скрывающий его секретную лабораторию. Квазит и дретч скрываются здесь, готовые атаковать любого, кто наткнется на секретную палату.

10. Склад: Эта пыльное, темное помещение заполнено старыми корзинами и мебелью. Когда Вендерталь переехал в это здание, он нашел обстановку, которую быстро убрал сюда. К тому же, эти корзины также служат, чтобы скрыть его скрытую лабораторию. Дверь в комнату на юге была раньше стандартной, деревянной. Вендерталь покрыл её серым известковым раствором и поставил несколько пустых корзин перед ней. Если персонажи осматривают коробки, они могут легко заметить, что пустые сгруппированы перед секретной дверью. Обнаружение двери относительно легко (проверка Поиска DC 10), так как персонажи могут обнаружить ее деревянную раму прикосновением.

11. Секретная Лаборатория: Это ужасное место - ужасное зрелище (Рейтинг Страх 20, 1d6/1). Каменная, покрытая кровью плита доминирует над центром этого места. *Вечногорящий факел* свисает с цепи, прикреплённой к потолку. Отвратительные гниющие части тел валяются на полу вокруг плиты – ужасные остатки, брошенные Вендерталем, так как он закончил свою работу. На западе проход, вырытый в земле. Если персонажи следуют по нему, они находят, что он ведёт к каналу коллектора, который открывается в канализационную систему города. Деревянный стол со скальпелями, ножами, медицинскими пилами и другими инструментами стоит напротив северной стены. Судя по инструментам и виду пятен, кто-то недавно собрал часть их (проверка Поиска с DC 20, чтобы заметить это). Груда окровавленных тряпок занимает юго-восточный угол комнаты.

Квазит и дретч скрываются здесь. Квазит прислушивается к приближающимся незванным гостям и скрывается, используя свои магические способности. Он пытается приблизиться к крепко выглядящему персонажу, чтобы поразить его своим ядом. Дретч прячется в тряпках и использует свои магические способности, чтобы отогнать персонажей,

одетых в броню или держащих большое оружие, прежде чем сделать выпад, чтобы атаковать любых остающихся противников. Консультируйся с основными правилами для статистики этих существ

Комментарии: После исследования дома у персонажей должно быть ясное представление о том, где можно найти Вендерталя. Также у них могла бы появиться идея, что он общается с адскими существами, и вероятно, они могут по крайней мере предположить природу его работы. Подсказки, найденные здесь, достаточно объясняют то, что случилось, чтобы сделать персонажей осмотрительными в финальном противостоянии Вендерталю.

СЦЕНА ЧЕТЫРЕ: МОНСТР ПОЯВЛЯЕТСЯ

С картой и ужасной сценой, которую они нашли в особняке, персонажи должны проследить Вендерталя до забытой могилы на городском кладбище. Там он стремится закончить свой шедевр. Помните, Реллус играет роль испуганного, жеманничающего шута, пока не найдёт Вендерталя. Тогда, он атакует персонажей с порочной интенсивностью. Если персонажи оставляют или прогоняют его, он следует за ними на безопасном расстоянии (осуществите проверки Скрытности и Тихого передвижения для него, как положено), и кидается на них из засады, как только они находят его господина.

Если персонажи упускают несколько важных подсказок, Вы можете вернуть их обратно на след, если они прилагают усилия, чтобы собрать информацию о Вендертале. Возможно, нищий видел его и его голема, когда они бежали через коллекторы к кладбищу. В конце концов, голем еще не завершён, и волшебник нес большой случай инструментов и другого снаряжения. Персонажи могли бы также найти могильщиков или даже раскаявшегося грабителя могил, кто видел мерцающие огни фонарей Вендерталя, когда тот работал над завершением создания своего конструктора.

Вендерталь не понимает, что его голем фактически предоставит жилище душе давно умершего некроманта, душа которого обещалась Малзурберану. Демон хочет оживить голема, урвать душу у одного из своих адских конкурентов, затем **выхватывать её свободно, так что он может заявлять права на это** (then tear it free so he may claim it). В результате этой травмы голем входит в неистовствующее состояние. Если ИП не могут остановить его или предотвратить его завершение, он убивает несколько дюжин простолудинов прежде, чем стража наконец подавит его.

Действие в этой сцене определяется решениями персонажей. Вендерталь поглощён своей работой. Спустя примерно три дня после начала приключения голем оживёт. Вы можете изменить это так, чтобы он был на краю завершения, когда персонажи подходят, придавая сцене дополнительный уровень напряженности. Конечно, если персонажи понятия не имеют, как близок Вендерталь к завершению, Вы не можете использовать эту напряженность в своих интересах. Возможно, волшебник кричал своим охранникам, что он находится на краю успеха.

В любом случае, если голем оживает, в течение 5 раундов он не предпринимает действий, пока Малзурберан заканчивает переход души. По истечении этого времени он атакует ближайшее существо, возможно убивая своего создателя.

Вендерталь работает внутри могилы некроманта, души которого желает Малзурберан. Место забрызгано кровью и завалено костями. Голем Вендерталя находится на саркофаге склепа. Он использует его плоскую каменную верхушку как грубое рабочее место. Как мрачное напоминание о ужасной работе, которой занимался Вендерталь, он приковал цепью несколько жертв в северо-западном углу этого места. Он убил одного из этих неудачников, чтобы взять запасную кость для его создания. Его труп был сброшен вниз на ступеньки, ведущие к саркофагу, забрызгав их запекшейся кровью. Оставшиеся два пленника съежились в ужасе – пара невинных горожан, связанных и с кляпом во рту.

Голем напоминает большого, мускулистого человеческого мужчину без кожи. Органы колеблются, пульсируют и бьются под тонким слоем мышц, связок и сухожилий. Стежки, которые держат всё это вместе, пересекают его тело. Грубый покров из кожи аккуратно

свернут в ногах голема. Вендерталь планирует прикрепить его к своему созданию, как только тот будет готов. В своём безумии он может попытаться носить его как броню, чтобы отразить атаки персонажей.

В дополнение к Вендерталю три бандита охраняют склеп, вместе с фамилиаром волшебника - совой. Охранники все же должны войти во внутреннюю часть, но Вендерталь платит им достаточно, чтобы контролировать их любопытство. Один сидит на дереве на севере от склепа, другие два стерегут переднюю дверь. Наблюдатель на дереве – старый соперник двух других, и они стараются избегать друг друга. Вендерталь нанял их, не зная об их общем прошлом. Если персонажи приближаются к нему, не нападая, они могут убедить его уйти (Дипломатия, DC 15, бонус к проверке +1 за каждые предлагаемых 5 золотых). Если полный результат проверки 25 или выше, он говорит им о секретной двери позади склепа.

Сова летает вокруг склепа. Если она замечает что-нибудь необычное, такое как приближающаяся группа вооруженных приключенцев, она несётся к склепу, чтобы предупредить волшебника. Он готовит любые заклинания, как положено, такие как *броня мага*, но не делает ничего, чтобы предупредить его охранников. Его фамилиар тогда прячется над входом в склеп. Если у Вендерталья есть время, он творит *вампирическое прикосновение* и ждёт, пока сова донесёт его, прежде чем сотворить что-нибудь ещё.

Эта секретная дверь помещена в 5 футах от земли, что мешает найти её (Поиск, DC 25, бонус компетентности +10, если персонажи специально смотрят выше уровня глаз). Внутреннюю дверь легче найти (DC 10), и Вендерталь знает об этом. В зависимости от того, как идет битва, он пытается убежать через нее.

Развитие: Вендерталь неистово работает, чтобы завершить своё создание, полагаясь на охранников, чтобы удержать незваных гостей. Если персонажи проникают в склеп, он использует свои заклинания против них, начиная с *палящего луча* и сохраняя *поспешное отступление* для своего спасения. Будучи загнан в угол, он пытается взять одну из своих несчастных жертв в заложники. Он не собирается сдаваться живым, и если не может убежать, он буквально пытается уйти в пламени славы, выливая на себя *алхимический огонь*.

Комментарии Проекта: Это столкновение – текущая окружающая обстановка, так как большая часть действия зависит от планов и действий ИП. Не забудь оставаться гибким. Оцени идеи игроков в терминах их оригинальности и разумности и проводи броски с их учётом (roll with them). Важный момент – список заклинания Вендерталья. Отметь нехватку *огнешара* и подобных заклинаний, которые могут легко уничтожить всю партию. *Палящий луч* способен мгновенно убить персонажа, но он не заставляет остановиться весь сценарий. При использовании заклинателей попытайся избежать заклинаний и способностей, которые могут закончить приключение единственным броском. Ужас – видеть компаньона по приключению, сожженного до пепла. Скука – "стереть в порошок" всю партию, заканчивая сессию и убивая всю напряженность. В идеале, игроки боятся того, что заклинатель мог бы использовать дальше, но они никогда не уничтожаются все сразу в единственном действии. Помни, чем больше Вы можете протянуть, тем лучше

Venderthal, человек мужчина, Волшебник 5:

CR 5; Средний гуманоид; КХ 5d4; ОЖ 14; иниц. +6; Скор. 30 фт.;

КЗ: 12, касания 12, врасплох 10;

Базовая атака: +2; хватка +1; *Атака:* +1 рукопашная (1d4-1, кинжал) или +4 дальняя (1d4-1, метаемый кинжал);

Спец.Атаки: заклинания;

М/в: Х.З.;

С/б: Ст. +1, Реф. +3, Воля +4;

Хар-ки: Сила 8, Лов. 15, Тело 10, Инт. 16, Мудр. 11, Хар. 6.

Умения: Знание (тайное) +14, Знание (история) +11, Концентрация +11, Искусство колдовства +11. Speaks

Навыки: Улучшенная Инициатива, Колдовство в Бою, Создать Свиток, Создать Поразительное Изделие, Фокусировка на Умении (Знание (тайное)), Фокусировка на Умении (Концентрация).

Имущество: кинжалы (2), робы, алхимический огонь (3), книги заклинаний, верёвка (50 фт.), скальпели, медицинские пилы, иглы и нить.

Готовые заклинания (DC спасброска 13 + уровень заклинания):

0-й ур. — изумление, рука мага, луч мороза, сопротивление;

1-й ур. — оживить веревку, горящие руки, поспешное отступление, броня мага;

2-й ур. — отвратительный смех [Таши], защита от стрел, палящий луч;

3-й ур. — вызов монстра III, вампирическое прикосновение.

Книга заклинаний: 0-й ур. — все;

1-й ур. — оживить веревку, горящие руки, очаровать человека, поспешное отступление, падение пера, броня мага, вызов монстра I;

2-й ур. — тьма, отвратительный смех [Таши], зеркальное отображение, защита от стрел, палящий луч, видеть невидимость;

3-й ур. — нетленные останки, замедление, вызов монстра III, вампирическое прикосновение.

Сова-фамилиар:

CR —; Крошечное животное; КХ 1d8; ОЖ 7; Иниц. +3; Скор. 10 фт., полёта 40 фт. (средняя);

КЗ: 20, касания 15, врасплох 14;

Базовая атака: +0; хватка –11; **Атака:** +7 рукопашная (1d4-3, когти);

Пространство 2½ фт.; досягаемость 0 фт.;

Спец.Спос-ти: сумеречное зрение, улучшенная увёртливость, доставить заклинания касания, говорить с мастером;

М/в: Н.;

С/б: Ст. +2, Реф. +5, Воля +6;

Хар-ки: Сила 4, Лов. 17, Тело 10, Инт. 2, Мудр. 14, Хар. 4.

Умения: Тихое передвижение +17, Выслушивание +14, Обнаружение +6.

Навыки: Изящество с оружием.

Головорез, человек мужчина, воин 1:

CR 1/2; Средний гуманоид; КХ 1d8; ОЖ 6; Иниц. +1; Скор. 30 фт.;

КЗ: 14, касания 11, врасплох 13;

Базовая атака: +1; хватка +2; **Атака:** +2 рукопашная (1d6+1, короткий меч) или +2 дальняя (1d4, праща);

М/в: Н.З.;

С/б: Ст. +4, Реф. +1, Воля +0;

Хар-ки: Сила 13, Лов. 13, Тело 15, Инт. 9, Мудр. 10, Хар. 8.

Умения: Запугивание +1, Выслушивание +3, Обнаружение +3.

Навыки: Бдительность, Уклонение.

Имущество: короткий меч, праща, кожаная броня, лёгкий щит, 4 факела, кремь и огниво.

Окончание Приключения: Как только персонажи победили Вендерталя (или пали под его магией), они стоят перед несколькими свободными вариантами конца. Голем должен быть уничтожен, если он активен — пугающая перспектива для персонажей низкого уровня. Если Вендерталя убегает, он может поклясться мстить ИПам. Объявленный преступником, он может дальше развивать союз с Малзубераном. Даже если ИП побеждают волшебника, его демонический патрон может быть рассержен на них. В конце концов, если голем остаётся незавершённым, они помешали его шансу получить обещанную ему душу. ИП могут наткнуться на культистов или меньших демонов, посланных, чтобы убить их.

Неуместная/Затерянная Маска (The MisPLACEd Mask)

В *Неуместной Маске* персонажи сталкиваются с *маской дверей*, могущественным магическим изделием, позволяющим смотреть сквозь стены, узнавать, когда человек ложится, и замечать магические ауры. Однако, у *маски* есть ужасающая тайна. Когда её носят, она частично транспортирует носящего в темное царство между материальным миром и внешними планами. Он может чувствовать вещи, которые обычно избежали бы его зрения, но разрыв, который создаёт маска, позволяет странным существам проникать в мир. Эти монстры появляются на расстоянии в одну милю от носящего маску, делая вероятным, что ИПы позволят многим этим странным ужасам попасть в мир прежде, чем они поймут то, что они сделали.

Это приключение - больше эпизод или отступление, которое Вы можете вставить между более длинными сессиями. Оно может также развиваться в течение нескольких других приключений. Например, персонажи могли получить *маску дверей*, использовать её силы в течение нескольких приключений, затем узнать о страшных монстрах, которых они выпустили. В отличие от более прописанного сценария, это приключение предоставляет информацию о маске, детали о нескольких НИПах, желающих завладеть ей, статистику для монстров, которых она выпускает в мир, и несколько сцен, которые Вы можете вставить в свою игру, чтобы развить её историю.

Маска Дверей: Это странное магическое изделие представляется маской, сделанной из мягкой коричневой кожи. Будучи надетой, она изменяет свой размер и форму, чтобы приспособиться к лицу владельца, и держится, несмотря на отсутствие ремня. Пока её носят *маска* автоматически позволяет ее пользователю творить по желанию следующие заклинания: *обнаружить магию*, *обнаружить магическое наблюдение*, *обнаружить мысли*, *читать магию*, *видеть невидимость*. Кроме того, раз в день пользователь может сотворить *магическое наблюдение*. Все эти заклинания работают, как будто сотворены волшебником 20-го уровня и немедленно заканчиваются, если персонаж снимает маску до того, как продолжительность заклинания истечет. Маска также позволяет ее владельцу видеть "*кудахчущих перцепторов*" ([cackling preceptors](#)) – странных монстров, связанных с магическими силами *маски*.

В то время как любой из эффектов тех заклинаний работает, пользователь переносит штраф -2 ко всем проверкам Обнаружения, и видит только в чёрно-белой гамме. Сила маски изменяет зрение пользователя, давая ему некоторое представление об основной работе реальности. Если Вы используете дополнительную систему очков безумия из Главы 2, пользователь должен сделать Спасбросок Воли (DC 13) каждый раз, когда активизирует способности маски или получить 1 очко безумия. После того, как персонаж потерял от этого 5 очков безумия, он больше не должен делать этот спасбросок. Странные видения, которые она показывает, за долгое время становятся знакомыми и менее тревожащими.

Маска ослабляет узы между планами. Каждый день, в котором её способности активизируются, она создает трещину в планарных границах, которая позволяет *кудахчущему перцептору* проскальзывать в Материальный План. Это существо описано ниже. Оно появляется в полночь того дня, когда маска использовалась, на расстоянии в 1d3 мили от носителя маски. Маска была создана, используя сущность ходока (walker). Её мистические способности привлекают странные энергии и вещества домашнего измерения *перцепторов*, позволяя им перемещаться в мир, когда она действует.

Независимо от того, сколько раз в день персонажи активируют маску, она призывает одного перцептора за каждый день её использования. Если день проходит, а маску не надевали, она никого не вызывает.

Появление Маски: персонажи могут столкнуться с маской многими способами.

Курьер приносит маску им. Это могло быть искренней ошибкой, так как курьеру дали неопределенное описание получателя, которое, как оказалось, соответствует одному из персонажей. В этом случае, персонажи могли бы захотеть разыскать намеченного

получателя, как только они обнаружат, что маска несёт темную тайну. Кто-то мог преднамеренно послать маску как "дар", чтобы усложнить жизни персонажей или связать их с её злой природой.

Персонажи могли бы просто найти маску, исследуя старые руины, или она могла быть среди имущества злодея, которого они победили. В этом случае, персонажи, возможно, уже засвидетельствовали её полезные черты, не узнав о её недостатках.

В ходе сбора знаний о том, как победить противника, ИП могут узнать о маске. Это может оказаться особенно полезным против невидимых врагов, делая её ценным инструментом во время исследования.

События, Окружающие Маску: Отслеживайте каждый раз, когда персонажи используют маску, по мере того как они медленно призывают в мир все больше *кудахчущих перцепторов*. В дикой местности или других изолированных местах, присутствие перцептора вероятно привлечет небольшое внимание. Он может какое-то время охотиться на местных существ, прежде чем возвратиться на домашнее измерение. Однако, если персонажи используют маску в городке или городе, перцептор, которого они вызвали, остаётся в области, следя за местными жителями и охотясь на них. Его присутствие вызывает отдельные вспышки помешательства, поскольку его способность *болтливого безумия* поощряет случайные нападения и другие приступы видимого сумасшествия. В густо населенных областях или среди больших толп, такие вспышки могут привести к бунтам или большим дракам, особенно если замороченное существо атакует других наугад. Вот несколько идей для столкновений персонажей с перцепторами, которых они вызывают.

Используя маску, персонаж мог видеть, как перцептор скачет по улице или преследует свою последнюю жертву. Эти существа ничего не знают о *маске* или её способностях. Таким образом, персонаж, который использует её, мог бы неосторожно обнаружить этих ужасающих бестий, мирно идя по городу в толпе. Что ещё хуже, остальная часть партии не может видеть монстров. Если возможно, зароните в игроков некоторое сомнение, что *маска* просто проклята или показывает ложные образы. Сделайте так, чтобы пользователь *маски* сделал Спасбросок Воли, прежде чем описать перцептора, или потребуйте проверку Обнаружения. Вы можете усилить этот эффект, если использующий маску НИП видит существ и обращается к ИП за помощью. Персонажи могут проигнорировать заявления своего друга и лишь позже услышать об ужасающих убийствах и вспышках безумия. Персонажам, возможно, придется блуждать по городу, нося маску. Если перцептор замечает, что ИПы вроде бы видят его, он пытается скрыться посреди большой толпы. В конце концов, если персонажи атаковали бы невидимое существо посреди рыночной площади, городская стража может арестовать их за подстрекательство к бунту или напасть в замешательстве.

Способности перцептора насыщать *замешательство* могут вызвать внезапную волну случайных убийств и вспышек безумия. Персонажи могли бы испытать одно из этих происшествий на собственном опыте, если человек, затронутый способностью *замешательства*, атакует их или иначе странно ведёт себя. Если персонаж смотрит на бедную жертву через маску, он мог бы увидеть перцептора, что скрывается поблизости.

Поскольку перцепторы в области нападают на людей для пропитания, внезапная волна убийств и их ужасная природа могут привлечь персонажей, чтобы исследовать их. В свою очередь, это развитие могло подтолкнуть ИПов использовать *маску* чаще, в надежде получить больше подсказок. Они могли наткнуться на перцептора, исследуя труп. Даже без *маски*, след слизи и крови, который оставляет перцептор, делает лёгким его отслеживание. Персонажи могут найти знаки, что один из этих монстров двигался через переполненную людьми область, не привлекая внимания, и, возможно, понять, что их цель невидима.

У посещений перцепторами материального мира может быть некая странная зловещая цель. Они могли бы жертвовать души своих жертв, чтобы создать врата, позволяющие богохульной сущности войти в мир. С прибытием бога перцепторы могут возвратиться домой, или возможно они хотят вызвать могущественное существо по причинам, которых живое существо не может надеяться постичь.

Волшебники и культисты могли бы искать персонажей в надежде захватить *маску*. Они могли бы поклоняться тем странным существам и полагать, что *маска* – священная реликвия, которой недостойны руки грязных неверующих. Персонажи могут столкнуться с агентами, мешающими их попыткам победить перцепторов, которые могут дать им ложные подсказки или завести их в засаду или другие опасные ситуации. Перцепторы могут быть очень полезными как ассасины и шпионы в руках квалифицированного заклинателя, делая вероятным столкновение ИП с заклятыми врагами, когда они стремятся искоренять наследство *маски*.

Это хорошо в границах возможности (It is well within the bounds of possibility), что персонажи никогда не установят связь между *маской* и существами, которых она вызывает. Перцепторы могут тянуться к ней, поскольку её магическая аура может напоминать им об их домашнем измерении. Если один или больше этих монстров следуют за персонажами по пятам, они могут обнаружить, что убийства, вспышки безумия и другие бедствия, причиняемые перцепторами, кажется, идут за ними, куда бы они ни шли. Эта подсказка может представить важную связь между перцепторами и *маской*, также ввергая персонажей в неприятности. Если другие люди замечают эту связь, персонажей могут счесть основными подозреваемыми в убийствах. В частности, персонажи, по слухам, занимающиеся вещами, которые лучше оставить в покое, могут быть несправедливо обвинены в общении с демонами и монстрами, ответственными за убийства.

Изучение Маски: персонажи могли бы решить тщательно исследовать происхождение *маски*. Проверка Знания (тайное) может показать о маске следующее, в зависимости от DC, превышенного персонажами. Консультируйтесь с Главой 3 для полных правил о исследовании.

DC	Библиотека	Результат
10	—	Маска, как говорят, предоставляет магическое зрение любому, кто носит её. Его дизайн и форма ясно предполагают, что она использует своего рода divinatory.
15	—	Маска функционирует, разрешая её владельцу всматриваться в слои вселенной. Магические объекты излучают энергию, которую обычно мы не можем видеть, потому что она существует на слое, который наши глаза не могут чувствовать. Маска изменяет это.
20	Маленькая	Маска появлялась в нескольких текстах за эти годы. Много волшебников обладали ей, хотя по некоторым причинам ни один из них не старался сохранить её надолго.
20	Средняя	Все владельцы маски жалуются на случайные видения странных существ, без внешней оболочки и с длинными руками, оканчивающимися клешнями. Эти существа снова и снова предстают в записях, написанных её владельцами.
30	Большая	Появление маски всегда связывалось с сыпью странных убийств. Жертвы всегда находились со вскрытым черепом, пропавшим мозгом и расчлененным телом.
35	Огромная	Один из владельцев маски пытался уничтожить её. Он сжег её, но написал, что это только временно выслало её из этого мира. Он описал ужасающих существ, связанных с ней, и очевидно совершил самоубийство из-за чрезвычайной вины, которую он чувствовал из-за чудовищ, которых невольно выпустил в мир.

Разрешение Приключения: Как только персонажи обнаруживают, что их *маска* неоднократно призывала в мир странных враждебных существ, они стоят перед несколькими важными решениями. Они могут решить никогда больше не использовать *маску*, возможно, пытаясь уничтожить её. Хотя *маска* может быть сожжена или разрушена физическими средствами, со временем магия, которая сформировала её, порождает новую. *Маска* существует на нескольких измерениях и планах сразу – факт, который персонажи могут узнать с проверкой Знания (тайное) (DC 25), потратив день, осматривая *маску*. Разрушение её физической формы просто рассеивает её и позволяет ей со временем сформироваться

вновь. Предыдущие владельцы *маски* обычно пытались избавиться от неё таким способом, немногие из них понимали, что это действие просто удаляло её из мира на короткое время.

Первым делом для персонажей может быть поиск и убийство перцепторов, которых выпустили в мир. Призыв других на помощь себе может быть бесполезным, поскольку власти могли бы стремиться не позволить общественности узнать, что невидимые смертоносные монстры скрываются в их среде. Кроме того, слишком ревностный судья может попытаться обвинить персонажей в убийстве или иначе связать их с преступлениями перцептора. По мере того как убийства учащаются, страх и гнев горожан медленно закипают. Линчеватели могут следовать по улицам с факелами и дубинами, а волшебники, бродяги, и ещё кто-либо на краю общества – оказаться перед преследованиями или даже расправой от рук сердитой толпы. Беспринципные демагоги и агитаторы могут использовать убийства как оправдание, чтобы вводить своих последователей в праведное безумие.

Это состояние страха и паники составляет проблему, встающую перед персонажами в процессе достижения победы над перцепторами. Если персонажи будут вести бой в общественном месте, то городская стража, вероятно, проявит пристальный интерес к тому, что похоже на причастность к сверхъестественным силам, особенно если зрителям очевидно, что партия бьётся против невидимого противника. Персонажам, возможно, придется действовать в тайне, из страха привлечь нежелательное вмешательство к своей работе.

Как было упомянуто выше, есть хороший шанс, что персонажи никогда не смогут полностью понять связь между перцепторами и *маской дверей*. В этом случае, они никогда не смогут действительно разрешить это приключение. Они могли бы победить перцепторов в одной области, потом найти свидетельство таких же убийств и странных событий в других местах, которые они посетили. Они могут даже принять деятельность перцептора за начало вторжения из другого измерения или некий великий замысел, направляемый отвратительной группой заговорщиков.

Кудахчущий Перцептор

Средняя Абоминация

Hit Dice: 8d8+8 (44 ОЖ)

Инициатива: +4

Скорость: 30 футов. (6 квадратов)

Класс брони: 20 (+4 Пов., +6 естественная), касания 14, врасплох 16

Основная Атака/Хватка: +8/+12

Атака: рукопашная – клешни +12 (1d8+4)

Полная Атака: рукопашная – 2 клешни +12 (1d8+4) и рукопашная – укус +8 (1d6+2)

Пространство / досягаемость: 5 футов / 5 футов.

Специальные Атаки: Болтливое безумие

Специальные Качества: качества аботминации, космическое понимание, темновидение 60 футов, размерное скольжение, сокращение повреждений 5/, иммунитет к кислоте, огню и яду, сопротивление магии 21

Спасброски: Ст. +7, Реф. +10, Воля +15

Показатели способностей: Сила 19, Пов. 19, Тело 13, Инт. 14, Мудр. 28, Хар. 20

Умения: Выслушивание +20, Обнаружение +20, Тихое передвижение +15, Лазание +15, Прыжки +15, Кувырки +15

Навыки: Уклонение, Мобильность, Атака отскоком

Окружающая среда: любая

Организация: нет

Рейтинг вызова: 6

Рейтинг страха: 20 (1d6+1/2)

Сокровище: стандартное

Мировоззрение: нет

Передвижение: 9-14 HD (средние); 15-20 HD (большие)

Органы и мускулы этого существа голыми лежат на его скелете. Изодранные ошметки кожи и плоти, свисающие с его тела, предполагают, что с него, возможно, живьем сняли кожу. Ручьи крови и ихора стекают к его ногам, чтобы сформировать маленькие лужи везде, где оно ступает. Его похожая на птичью голова поворачивается, чтобы пристально глядеть на тебя, насекомоподобные многогранные глаза стократно отражают твой облик обратно. Его маленький клюв щелкает и хлопает, испуская хриплое безумное кудахтанье.

Кудахчущие перцепторы типичны для аборинаций, если бы можно было сказать, что этот класс существ разделяет какие-либо общие особенности. Они выходят от миров вне понимания смертных, и формы, которые они принимают, не напоминают живых существ. Вместо этого они представляются чем-то, созданным воображением сумасшедшего. У них приближенно гуманоидные тела, с длинными ногами и тонкими руками, которые заканчиваются когтистыми клешнями. Их внутренние органы пульсируют и пузятся, поскольку немногим больше, чем обрывки и клочки кожи свисают с их тел.

Перцепторы могут видеть сгибы и изгибы реальности, что позволяет им перемещаться на большое расстояние единственным шагом, и нырять в подизмерение реальности, что позволяет им скрываться от зрения.

Самая большая опасность перцепторов находится в их способности изменять мыслительные процессы смертных существ. Своими странными кудахчущими голосами перцепторы могут затронуть разум существа и заставить его предпринимать явственно беспорядочные действия. Иногда, перцептор может скрыться в густо населенном районе, по-видимому, заставляя своих жертв впадать в безумие на короткие промежутки времени. Перцептор может распространять страх и смерть просто своим присутствием, поскольку его хихикающий смех сгибает и изменяет разумы тех, с кем он контактирует.

Бой

Сталкиваясь с противником, кудахчущий перцептор скользит между известными измерениями, фактически становясь невидимым. В этом состоянии перцептор предпочитает оставаться скрытым, пока его противники не покинут область. Если противник продолжает атаковать, перцептор пользуется своими клешнями, отрывая врагам конечность за конечностью.

Хотя перцепторы обычно пассивны, предпочитая просто наблюдать мир вокруг них, они требуют мозгов и костного мозга разумных существ (с показателем Интеллекта 5 или выше), чтобы выжить.

Перцептор использует свои межразмерные способности, чтобы атаковать свою добычу, появляясь рядом с потенциальной едой, будучи невидимым, хватая её, а затем переносясь через размерные водовороты в тихое место, где он может спокойно поесть. Жертв обычно находят с вскрытыми и опустошенными черепами, чисто отделёнными от тел конечностями, и высосанным из нескольких больших костей костным мозгом.



Болтливое Безумие (Su): кудахчущий перцептор издаёт странные, бормочущие звуки, напоминающие смех сумасшедшего. Любое существо, проходящее в пределах 60 футов от одного из этих монстров, должно сделать спасбросок Воли (DC 15) или действовать, как будто под эффектами *замешательства* в течение 2d10 раундов. Этот шум следует из попыток перцептора общаться с другими существами. Их космическое понимание природы реальности позволяет им звуком изменять и контролировать души других существ, хотя в действиях, которые они заставляют совершать других, нет никакой очевидной причины или порядка. Это - влияющий на разум эффект.

Космическое Понимание (Ex): сверхъестественное понимание перцептором материального мира делает почти невозможными попытки заставить его врасплох. Он видит во времени, пространстве, эмоциях, и других измерениях, которых не могут осознать люди. Это считается, как «взятие 20» во всех проверках Выслушивания и Обнаружения, и его зрение и слух простираются на 200 футов во всех направлениях, несмотря на любые физические барьеры, окружающие его.

Размерное скольжение (Ex): Используя своё странное зрение, перцептор может определить изгибы реальности, позволяющие ему переместиться в отдаленное место единственным шагом. Он может также выскользнуть в странные измерения, которые взаимодействуют с реальным миром, но не пересекают его. Перцептор может сотворить *дверь измерений* по желанию. Кроме того, перцептор по желанию может получить преимущества *улучшенной невидимости*. В то время как этот талант дублирует эффекты заклинаний, по природе это не магия. Вместо этого перцептор управляет реальностью способом, которого другие существа просто не могут почувствовать или понять. Формирование любой из этих способностей считается, как стандартное действие.

Слабости

Перцепторы достаточно непрочны, так что они могут быть побеждены силой оружия. В то время как они быстры и сильны, их тела без кожи уязвимы для атак.

Их способность остаться невидимыми может сделать их пугающими противниками, но маленькие всплески крови и слизи, которые они оставляют по своим следам, позволяют легко найти и выследить их. Любой пытающийся определить местонахождение перцептора получает бонус +2 к любым проверкам Обнаружения, Выслушивания или Выживания, чтобы выследить или точно определить его местоположение.

Перцепторы чувствительны к песку, грязи и другим абразивным (раздражающим) веществам. В то время как они легко могут ступать по ним, так как их ноги покрыты слизью и кровью для защиты, они страдают от чрезвычайной боли, если их незащищенные органы соприкасаются с такими материалами. Перцептор, покрытый грязью, пылью, мукой или подобным материалом, становится частично видимым, поскольку материал прилипает к его крови и слизи, а существо завывает от боли. Оно получает укрывательство (30%-ый шанс промаха), а не невидимость, и большая боль, от которой оно страдает, налагает на него штраф обстоятельств -2 к атакам, проверкам и спасброскам.

Контрольный список (checklist) кампании: Чтобы приспособить это приключение к своей кампании, ты должен предложить следующие элементы:

- НИПы могли бы прийти к соглашению с ИП, чтобы найти маску, или кого-то, кто мог бы захотеть взять её у них (или «НИПы могли бы принять меры, чтобы ИП нашли маску, или кого-то, кто мог бы захотеть взять её у них»).

- **Что-то, что должны делать ИП** (Something for the PCs to do), по мере того как они медленно узнают о способностях маски.

Это приключение лучше всего работает, если оно функционирует как фон к другим приключениям.

- НИПы, которые могли взаимодействовать с перцепторами – от жертв их атак до мэра, командующего городской стражей и других, кто предпримет шаги, чтобы иметь дело с их набегами. Другие могли бы быть заклинателями, кто связывает и использует перцепторов, как обсуждено выше.

- Идеи о том, как перцепторы действуют в кампании. Учитывая, что они должны охотиться и, кажется, любят изменять поведение других существ, что они делают, в то время как живут в мире? Перечитай комментарии о приключении и учти данный здесь совет или создай собственные варианты.

- Есть ли у *маски дверей* какое-либо специальное место в истории твоей кампании? Если её связь с перцепторами известна, персонажи могли бы столкнуться с конкуренцией за её использование и контроль.

Приложение 1

Типовые Рейтинги Страх

Ниже приведены рейтинги страха для существ из основных правил. FR каждого из существ разбит на составные, чтобы дать тебе примерные значения для внешнего вида и репутации. Помни, что, поскольку внешний вид и репутация - личный выбор, основанный на фоне мира твоей кампании, используй эти значения, как руководство/справочник, а не неизменные суждения. Помни, что FR использует округленную вниз половину CR существа, не полную величину. Если ты складываешь все перечисленные факторы, они не должны равняться FR, данному для существа.

В некоторых случаях, рейтинги внешнего вида существа отмечены звездами (*). Это означает, что внешний вид рассматриваемого существа вне нормального диапазона для его типа и подтипов. Например, *belker* - элементарь, но он скорее напоминает злого аутсайдера. Таким образом, это использует тип аутсайдера и злые модификаторы подтипа. Назначая оценки внешнего вида для твоих собственных существ, ты можешь использовать оценки, перечисленные для различных типов и подтипов, чтобы найти лучшую, самую близкую оценку.

FR шаблонов перечислены как бонус. Добавь этот бонус к FR основного существа, чтобы определить полный FR существа шаблона.

Creature	Существо	FR	CR	Мод. размера	Мод. внешнего вида	Мод. репутации
Aboleth	Аболет	16	7	4	5	4
Achaierai	Achaierai	13	5	2	9	0
Allip	Аллир	13	3	0	10*	2
Ankheg	Анкхег	8	3	2	3	2
Barghest	Баргест	14	4	0	10	2
Behir	Бехар	14	8	4	3	3
Belker	Belker	16	6	2	9*	2
Bodak	Бодак	18	8	0	9	5
Basilisk	Василиск (Basilisk)	13	5	0	3	8
Cockatrice	Василиск (Cockatrice)	12	3	0	3	8
Chaos Beast	Зверь хаоса	17	7	0	8	6
Chimera	Химера	12	7	2	3	4
Choker	Шокер	9	2	0	5	3
Chuul	Chuul	14	7	2	5	4
Cloaker	Плащевик	12	5	2	5	3
Darkmantle	Тёмная Мантия	5	1	0	3	2

Derro	Дерро	9	3	0	2	6
Destrachan	Дестрахан	15	8	2	5	4
Demon, Babau	Демон, Бабау	18	6	0	11	4
Demon, Balor	Демон, Балор	33	20	2	11	10
Demon, Bebilith	Демон, Бебилит	24	10	4	11	4
Demon, Dretch	Демон, Дретч	13	2	0	11	1
Demon, Glabrezu	Демон, Глабрезу	26	13	4	11	5
Demon, Hezrou	Демон, Хезроу	22	11	2	11	4
Demon, Marilith	Демон, Мэрилит	26	17	2	11	5
Demon, Nalfeshnee	Демон, Налфешни	24	14	4	11	2
Demon, Quasit	Демон, Квазит	13	2	0	11	1
Demon, Retriever	Демон, Retriever	17	11	4	6*	2
Demon, Succubus	Демон, Суккуб	11	7	0	6*	2
Demon, Vrock	Демон, Врок	20	9	2	11	3
Devil, Erinyes	Дьявол, Эриния	15	8	0	6*	5
Devil, Imp	Дьявол, Имп	12	2	0	9	2
Devil, Lemure	Дьявол, Лемур	9	1	0	9	0
Devil, Pit Fiend	Дьявол, Злодей Ямы	31	20	2	9	10
Devil, Hellcat	Дьявол, Hellcat	17	7	2	9	3
Devil, Barbed	Дьявол, Колючий	18	11	0	9	4
Devil, Bearded	Дьявол, Бородатый	15	5	0	9	4
Devil, Bone	Дьявол, Костяной	19	9	2	9	4
Devil, Chain	Дьявол, Цепной	15	6	0	9	3
Devil, Horned	Дьявол, Рогатый	23	16	2	9	4
Devil, Ice	Дьявол, Ледяной	22	13	2	9	5
Devourer	Пожиратель	24	11	2	9	8
Dinosaur, Tyrannosaurus	Динозавр, тиранозавр	11	8	4	0	3
Dragons, True	Драконы, Истинные	See dragon sub-table				
Ethereal Marauder	Эфирный Мародер	6	3	0	3	2
Ettercap	Эттеркап	9	3	0	5	3
Ettin	Эттин	9	6	2	2	2
Frost Worm	Морозный Червь	15	12	4	3	2
Gargoyle	Горгулья	10	4	0	6*	2
Genie, Efreeti	Джинн, Ифрит	18	8	2	8	4
Genie, Janni	Джинн, Джанни	10	4	0	6	2
Ghost	Призрак	+14	+2	—	13	0
Ghoul	Гуль	15	1	0	9	6
Giant, Cloud	Гигант, Облачный	14	11	4	2	3
Giant, Fire	Гигант, Огненный	14	10	2	4	3
Giant, Frost	Гигант, Морозный	12	9	2	3	3

Giant, Hill	Гигант, Холмовый	10	7	2	2	3
Giant, Stone	Гигант, Каменный	11	8	2	2	3
Gibbering Mouter	Бормотун	11	5	0	5	4
Golem, Clay	Голем, Глиняный	13	10	2	2	4
Golem, Flesh	Голем, Плоти	15	7	2	6*	4
Golem, Iron	Голем, Железный	14	13	2	2	4
Golem, Stone	Голем, Каменный	13	11	2	2	4
Gorgon	Горгона	17	8	2	3	8
Hag, Annis	Яга, Аннис	13	6	2	2	6
Hag, Green	Яга, Зелёная	14	5	0	6*	6
Hag, Sea	Яга, Морская	21	4	0	13*	6
Harpy	Гарпия	12	4	0	4	6
Hell Hound	Адская гончая	13	3	0	9	3
Howler	Howler	18	3	2	11	4
Hydra	Гидра	$\frac{1}{2}$ CR + 13	разные	4	3	6
Kraken	Кракен	23	12	8	3	6
Lich	Лич	+13	+4	—	6	5
Lycanthrope	Оборотень/ликантроп	+4 и $\frac{1}{2}$ CR mod	разные	1	3	
Manticore	Мантисора	11	5	2	3	4
Medusa	Медуза	14	7	0	2	9
Mimic	Мимик	14	4	2	5	5
Minotaur	Минотавр	10	4	2	2	4
Mohrg	Моргх	21	8	0	9	8
Mummy	Мумия	20	5	0	12*	6
Naga, Dark	Нага, Темная	16	8	2	5	5
Naga, Spirit	Нага, Дух	16	9	2	5	5
Night Hag	Ночная Ведьма	19	9	0	9	6
Nightmare	Кошмар	16	5	2	9	3
Nightshade, Nightcrawler	Nightshade, Nightcrawler	32	18	8	9	6
Nightshade, Nightwalker	Nightshade, Nightwalker	29	16	4	9	8
Nightshade, Nightwing	Nightshade, Nightwing	27	14	4	9	7
Ogre	Огр	7	3	2	2	2
Ogre Mage	Огр-маг	13	8	2	2	5
Ooze, Black Pudding	Слизевик, чёрный пудинг	15	7	4	3	5
Ooze, Gelatinous Cube	Слизевик, Студенистый Куб	13	3	4	3	5
Ooze, Gray	Слизевик, серый	11	4	0	3	6
Ooze, Ochre Jelly	Слизевик, Ochre Jelly	13	5	2	3	6
Otyugh	Отюг	12	4	2	5	3

Phase Spider	Фазопаук	11	5	2	3	4
Purple Worm	Фиолетовый Червь	20	12	8	3	3
Rakshasa	Ракшаса	19	10	0	6	8
Rast	Rast	15	5	0	6	6
Ravid	Ravid	10	5	0	6	2
Remorhaz	Реморхаз	14	7	4	3	6
Roc	Птица Рух	17	9	8	0	5
Roper	Roper	15	12	2	3	4
Rust Monster	Ржавильщик	12	3	0	6	5
Salamander	Саламандра	15	6	0	8	2
Salamander, Noble	Саламандра, Благородная	20	10	2	8	2
Salamander, Flamebrother	Саламандра, Flamebrother	10	3	0	8	1
Shadow	Тень	15	3	0	9	5
Shadow Mastiff	Теневой Мاستиф	11	5	0	6	3
Skeleton	Скелет	6 + $\frac{1}{2}$ CR	разные	—	+6*	0
Spectre	Призрак (спектр)	20	7	0	13	4
Spider Eater	Spider Eater	9	5	2	3	2
Troll	Тролль	11	7	2	2	4
Umber Hulk	Бурый увалень	12	7	2	5	2
Vampire	Вампир	+13	+2	—	+9	+3
Vampire Spawn	Отродье вампира	14	4	0	9	3
Vargouille	Варгуля	16	2	0	9	6
Wight	Wight	15	3	0	9	5
Will-O'-Wisp	Болотный огонёк	14	6	0	6	5
Wraith	Привидение?	15	5	0	9	4
Wyvern	Виверна	12	6	2	4	3
Xill	Ксилл	13	6	0	6	4
Yeth Hound	Гончая Yeth	12	3	0	9	2
Zombie	Зомби	10 + $\frac{1}{2}$ CR	разные	—	9	1

