**Политика и власть**

От правительств до гильдий, от храмов до частных организации, город кишит объектами влияния, с которыми персонажами придётся иметь дело. Независимо от типа власти: политической, финансовой, криминальной или социальной, эти группы влияния могут стать для приключенцев как ценным союзниками так и серьезными противниками. При должном подходе группы влияния могут формировать ход всей кампании.

Правительство города

Самая важная (или, по крайней мере, самая существенная) «фракция» в большинстве городов - это местное правительство. Независимо от источника или структуры, правительство формирует контекст, в котором должны функционировать другие системы такие как: гильдии, церкви и частные организации. В некоторых случаях правительство сдерживает рост и влияние таких систем, гарантируя, что ни одна из них не станет могущественнее остальных. В других случаях (в частности, в режимах с высоким уровнем коррупции) правительство является для таких систем лишь средством для достижения их личных целей или, что еще хуже, является лишь малозначительным фактором, неспособным никоим образом повлиять на их деятельность.

**ПОЛИТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ**

Два сопоставимых города одинакового размера, населения, и демографического распределение могут сильно отличаться друг от друга, если их правительства работают по-разному. Давайте взглянем на то, как протекает жизнь в среднем фентезийном городке в зависимости от формы правления.

АВТОКРАТИЧЕСКИЙ САМОДЕРЖАВНЫЙ ГОРОД

Поскольку монархия является наиболее распространенной политической структурой в фэнтезийной обстановке, автократический город является наиболее распространенным типом (с возможным исключением в случае феодализма). Города с монархией стоят на принципах, усиливающих позиции их правителя, таких как: централизация власти, важность благородного рождения и усиление разрыва между богатыми и бедными. Рабочий класс старается сводить концы с концами изредка обращаясь с прошениями к местному правителю (или его представителю), чтобы улучшить свою жизнь. Дворяне, с другой стороны, пытаются сохранить свою честь и титул, используя те крупицы власти, которые предлагает им правитель. При самодержавии только правитель и те к кому он благосклонен живут в роскоши. Независимо от того, сколько филиалов и агентств делают свою работу по поддержанию жизни города, в конечном итоге он управляется одним человеком. Если город является столицей нации или империи, это человек вполне может быть королем / королевой или другим национальный регентом; лишь немногие правители делегируют полномочия в пределах своей зоны влияния. В городах за пределами столицы от имени монарха ведет дела, вероятнее всего, назначенный им губернатор. Правитель вполне может иметь помощников, таких как камергеры, канцлеры, и даже парламентский совет, но в конечном итоге, он правит безраздельно. В хороших и нейтральных по мировоззрению городах, губернатор обычно правит в силу благородной крови (заслуженно или нет) и делает все возможное, чтобы люди были довольны, даже если всё что он делает - это отвлечение людей от их проблем. В злых по мировоззрению городах губернатор правит жесткой рукой, сохраняя власть - назначенную или захваченную - уничтожая тех кто не согласен с его указами.

ДЕМОКРАТИЧЕСКИЙ ГОРОД

В отличие от автократии и самодержавия, широко распространенных среди фентези городов, демократия в подобных мирах встречается редко. Чтобы нормально функционировать демократическим городам необходимы технологии и нетривиальный подход к сотрудничеству, с чем, в конечном счете, справляются немногие разрушаясь под собственным весом. (Что бы там не говорили об автократических городах, они отлично приспособлены к выживанию, особенно в средневековье.) Города совершают шаг к истинной демократии только тогда, когда люди начинают проявлять активность и заставлять эту систему работать. При демократии мало кому удаётся жить лёгкой жизнью, зато практически никто не голодает. Демократический город отличается от других по многим признакам: он, как правило, управляется группой людей, а не одним человеком. Чаще всего эта правящая группа представляет собой совет из выборных представителей различных приходов города, гильдий или районов. Демократический город часто сохраняет локальность власти, даже если это столица. Если высшее правительство так же демократично, тогда в городе, скорее всего, будет сенат (или конгресс), но в любой республике деятельность города должна быть отделена от управление нацией. Поэтому, в демократическом столицах часто можно встретить совет работающий бок о бок с отдельно существующим национальным правительством. Демократические города, как правило, появляются только в регионах с добрым мировоззрением, где общественное желание достичь консенсуса имеет шанс преодолеть естественный раскол в человеческом обществе. Демократия в злых городах крайне редкое явление.

ФЕОДАЛЬНЫЙ ГОРОД

Феодальный город обычно похож на самодержавный город, так как это часто продукт монократической национальной системы. Основное отличие между ними в том, как формируется местное правительство. Как и в самодержавном городе, один человек (герцог или аналогичный помещичий дворянин) обычно управляет феодальным городом. Он правит городом как наместник и подчиняется более высокому вассалу (обычно королю). Технически говоря, герцог правит своими землями от имени другого лица, который является безраздельным властителем в вопросах права и политики (поскольку вотчина лежит в границах земель вышестоящего). Феодальные города различаются по размеру и типу местного дворянства, многие из которых дворяне не с рождения (получив территории от местного князя). В связи с этим феодальные города, как правило, «здоровее», чем самодержавные города, так как размер и влияние среднего класса в них существенно больше.

С королевской семьей, наместниками, дворянством, церковью и рабочим классом, феодальный город демонстрирует почти такую же сложность как и демократический город. Дворянин самого высокого ранга имеет последнее слово по государственным вопросам, но управляющая семья - независимо от того, насколько она богата или влиятельна не существует в вакууме, что делает феодальный город идеальной средой для острых и скандальных интриг высшего общества. Сложности начинаются потом, феодальные города обычно имеют сильные парламенты (содействующие правителю в управлении или в законодательной политике) - состоящие из других дворян-феодалов. Поэтому, правитель города должен тратить больше времени и усилий пытаясь угодить другим дворянам, даже несмотря на (или потому что) тот факт, что его власть технически превосходит их. По своей сути феодальный город почти никогда не может быть столицей. Если король находится в городе, то он не нуждается в герцоге или в любом другом представителе, что автоматически делает город самодержавным. Феодальные города могут быть любого мировоззрения, хотя большинство из них всё равно доброго или нейтрального мировоззрения. Феодальные города со злым мировоззрением являются очагами скандалов, предательств и интриг разного рода.

МАГОКРАТИЧЕСКИЙ ГОРОД

Несмотря на частое присутствие магии в большинстве фентези миров, магократия встречается крайне редкой. Даже в полностью пропитанных магией мирах, лишь некоторые области рождают больше чем горстку могущественных волшебников, и ещё меньшее число из них захочет отказаться от своей судьбы тихого исследователя, чтобы воплотить мечты о политическом доминировании. Магократия значительно более распространена в регионах, где преобладают нечеловеческие расы (особенно те, которые имеют сильные магические традиции, такие как дроу и другие эльфийские расы). Когда магократические города всё-таки появляются они становятся чудом, демонстрирующим общественное восприятие магии как средства, с помощью которого город может быть спроектирован и запущен.

Главный недостаток такой системы, конечно, заключается в том, что лица, не являющиеся заклинателями, сильно ограничены в таком городе. Говоря технически, магократические города - это олигархии - политические системы, в которых вся власть находится в руках небольшой правящей элиты. В результате такие города напоминают племенные города в том смысле, что они, как правило, процветают, когда власть местного правительства не выходит за пределы непосредственной близости города. Советы волшебников могут управлять небольшими областями без особых трудностей, но испытывают трудности пытаясь управлять большими территориями. Единственное обстоятельство, при котором система работает в больших масштабах, - это когда она объединяется с феодальной системой, используя сложную сеть взаимосвязанных, но независимых правящих лордов, связанных магической силой или средоточием, а не благородной кровью.

Магократические города редко появляются в регионах с добрым мировоззрением, поскольку их олигархическая структура разделяет население, но относительно распространена в нейтральных по мировоззрению городах, которые независимы от какой-либо высшей власти. Злобные магократические города - деспотические кошмары, в которых жизнь простого народа находится под тщательным наблюдением и жестко контролируется.

ТЕОКРАТИЧЕСКИЙ ГОРОД

Теократический город похож на магократический город, но им управляет религиозная, а не колдовская элита, в остальном они очень похожи. Однако, в отличие от магократий, теократии относительно распространены в фентези мирах. Благодаря силе богов, которую на самом деле можно увидеть и почувствовать благодаря дарам божественной магии, массы могут принять религию в настолько подавляющем масштабе, что некоторые районы откажутся от традиционных форм правления в пользу теократий. Кроме того, в отличие от магократий, для присоединения к правящей элите не нужно быть настоящим клериком или божественным заклинателем; до тех пор, пока человек имеет достаточное звание в церкви, он может получить необходимую поддержку, чтобы эффективно функционировать в теократической системе. Эти формы правления обычно не оставляют места для сомнений об ответственности, а религиозная иконография появляется в каждом магазине на каждом углу. Люди в таких городах часто хотят мало, но горе любому неверующему.

Теократии, как и магократии, технически являются олигархиями, поскольку вся власть находится в руках немногих избранных. Однако, теократии отличаются в зависимости от особенностей их веры, поэтому администрация берёт на себя широкий диапазон городскими дел. Некоторые придерживаются более независимого подхода, позволяющего создавать парламенты и другие общественные организации, в то время как другие требуют абсолютного контроля (или, по крайней мере, прямого контроля) над каждым аспектом повседневной жизни. В отличие от магократий, которые имеют тенденцию локализовать свое влияние, теократии часто распространяются как можно дальше и шире. Одними из самых могущественных и самых длительных режимов в истории были теократии; такие династии пасуют только перед лицом народного восстания или из-за вмешательства внешних сил. Теократические города напоминают феодальные в том смысле, что они могут появляться в регионах, где преобладают любые возможные мировоззрения, хотя экспансионистские теократии имеют тенденцию появляться в областях, где преобладает зло.

ПЛЕМЕННОЙ ГОРОД

Племенной город имеет много общего с самодержавным городом, и в зависимости от структуры правящего клана, с феодальным городом. Власть принадлежит местному вождю, который может или не может отчитываться перед своим верховным вождём. Как правило, племенная структура хорошо работает только в небольших масштабах; как коммунизм, чем дальше он распространяется, тем более шатким становится его основание. Интригующее исключение из этого, как и у магократического города, появляется у нечеловеческих общин. Действительно, некоторые гуманоидные расы (в частности, так называемые дикие расы, как гоблины, орки и т. п.) понимают только племенную структуру и могут расширить свою эффективность, включив в нее целые королевства, каждое из которых управляется верховным вождем племени. Внешний вид и деятельность племенного города, конечно, зависит от племени, находящегося у власти, и в меньшей степени от сочетания рас и культур, которыми правит племя.

Дикие племена, как правило, демонстрируют свою власть и господство на каждом шагу, украшая улицы головами на шипах и подобными украшениями, в то время как более культурные племена просто пытаются сделать город прямым отражением себя. Независимо от того, каков характер правящего племени, тем кто не входит в его состав, или, что еще хуже, членам конкурирующего племени, будет крайне сложно жить в таком городе. Чем больше он становится, тем больше племенной город принимает аспекты феодального города. Поскольку правящий клан или семья не могут самостоятельно контролировать столько всего, в конечном итоге они должны полагаться на вклад и поддержку других семей в управлении. Действительно, племенные города часто превращаются в метрополии, когда могущественное племя собирает соседние племена под свое знамя и, либо объединяет их в себя (создавая таким образом племенную систему знати), либо правит ими при их поддержке.

Величайшие и наиболее успешные племенные режимы помнят ценности своего народа - узы веры, крови, родословной и веры - на каждом шагу во время своего расширения и роста. Объединенное племя - мощная вещь, независимо от ее культуры. Племенные города, как правило, ассоциируются (и в основном встречаются) с местами на так называемом «краю цивилизации». Однако, это всего лишь стереотип, и некоторые из крупнейших и наиболее самодостаточных мегаполисов следуют примеру племенной структуры. Племенной город обычно пасует, когда он сталкивается с внутренним инакомыслием или восстанием, и когда он разрушается он частенько забирает с собой все население в пропитанном кровью конфликте. Племенные города являются близкими к феодальным и теократическим в том смысле, что они могут появиться в регионах, где преобладают любые возможные мировоззрения. Несмотря на это, в фентези племенные города чаще всего либо нейтральны, либо злы.

**ПОЛИТИЧЕСКИЕ ДОЛЖНОСТИ**

Фентезийный город носит множество культурных лиц, но стандартная мир игры D&D предполагает западноевропейский стиль; следующая информация предназначена для такой мира. Большинство из этих должностей можно найти в областях и культурах, которые не соответствуют этому стандарту; им просто нужно другое имя и небольшая корректировка, чтобы лучше соответствовать кампании. Например, в египетской среде, возможно, нет мэров в городских центрах, но есть соответствующие эквиваленты (в данном случае, номархи).

Мэр

Независимо от национального правительства над ними, большинство крупных поселений в городском фэнтезийном мире имеют мэра или похожую фигуру. Эта позиция обычно возникает среди людей - часто в попытке привлечь больше внимания со стороны правительства к своей собственной жизни (поскольку они сами выбирают кого-то на эту должность). Мэр является наиболее публичным лицом городской политики, и, хотя чиновник обычно выбирается народом, он или она часто остается полностью приверженным местному правительству.

Альтернативное название: Губернатор.

Ассоциированный класс: Аристократ.

Камергер

На национальном уровне камергер является личным советником и доверенным лицом титульного правящего главы или глав; аналогичная позиция существует и на местном уровне. Камергеры - названные частично за их практику давать советы за закрытыми дверями, в частных покоях - дают советы и предоставляют экспертные знания руководителям и политикам. В некоторых городах камергер имеет непосредственную личную власть в различных разбирательствах для обеспечения более эффективного управления.

Альтернативное название: Стюард.

Ассоциированный класс: Аристократ.

Канцлер

Города имеют обширную бюрократию, включая различные филиалы, агентства, суды и гражданские службы необходимые для обеспечения бесперебойной работы. Канцлер стоит во главе каждой такой операции: подчиняется мэру с точки зрения управления городом, но в остальном выполняет функции чиновника местного правительства.

Альтернативное название: секретарь.

Ассоциированный класс: Аристократ или эксперт.

Судебный пристав

Титул судебного пристава несет неприятный оттенок во многих городах. Судебные приставы принимают законы о торговле, а также занимаются сбором муниципальных налогов... что, конечно, не делает их ближе к населению. Большинство судебных приставов подчиняются мэру; однако, в отличие от мэра, они редко избираются народом, что затрудняет привлечение их к ответственности за любые злоупотребления.

Альтернативное название: Надзиратель.

Ассоциированный класс: Аристократ или воин.

Судья

Любая социальная система требует средств для привлечения к уголовной ответственности и рассмотрения гражданских апелляций; судья (часто «мировой судья») руководит такими вопросами. В некоторых культурах судьи должны происходить из рядов местной знати, в то время как в других, даже самый простой крестьянин может занять эту должность (посвятив этому время, имея опыт и стаж).

Альтернативное название: юстиция.

Ассоциированный класс: Аристократ или эксперт.

Оратор

Иногда в поддержку правительства выступает консультативный совет или законодательный орган отделённый от своего правителя. Этот орган обычно называют парламентом или советом, его члены известны как лорды или члены парламента. Их обязанности варьируются от простого консультирования правителя до принятия законов и политики города.

Альтернативное название: советник/консул.

Ассоциированный класс: Аристократ.

Старейшина

Большинство городских центров делятся на округа или районы, в каждом из которых обычно требуется губернатор провинции, называемый старейшиной. Старейшины обычно избираются жителями района для рассмотрения жалоб, споров и правонарушений в суде (которые часто называют «спорным делом»). В редких случаях городской парламент или городской совет состоит из собранных старейшин с различных районов.

Альтернативное название: магистрат.

Ассоциированный класс: Аристократ или эксперт.

Констебль

Независимо от того каким количеством участков или охранников город может похвастать, обычно есть одна единственная фигура, с появлением которой боевые действия прекращаются. Эта фигура - констебль, является для исполнительной власти тем же, чем справедливость является для судебной власти. В небольших городах, в которых нет значительной потребность в многоуровневой системе правоприменения этого чиновника часто называют шерифом. В больших городах он сродни шефу полиции командующему несколькими шерифами, которые отчитываются из своих районов. Констебль обеспечивает соблюдение городских законов и, если правительство объявляет военное положение, возглавляет местную армию.

Альтернативное название: шериф.

Ассоциированный класс: боец.

**ПОЛИТИЧЕСКИЕ ОРГАНЫ**

Ниже приведен обзор типов политических органов, которые можно встретить в фентезийных городах. Каждый пункт списка включает в себя пример контактного лица, к которому, если ведущий желает, персонажи могут обращаться за услугами. Информация в конце указывает на то как часто контактное лицо может оказывать описанную услугу. Как всегда, имена и детали могут быть изменены в соответствии с вашей кампанией.

Мэрия

Мэр может работать в одиночку, но в сообществах больших чем небольшой городок, для нормальной работы ему необходимы различные помощники и служащие; чем больше город, тем больше помощи требуется мэру. В офисе мэра в мегаполисе может быть небольшая армия помощников, которая будет следить за тем, чтобы управляющая машина была хорошо смазана.

Связанные навыки: Блеф, Дипломатия, Знание (местное), Профессия (писарь), Чувство мотива.

Пример контактного лица: Фулвен Нуптуз (аристократ 1 / эксперт 3). Будучи служащим мэрии, Нуптуз может выбить для персонажей личную аудиенцию с мэром, если ситуация того действительно требует. Можно использовать раз в два месяца (или чаще, в зависимости от репутации партии).

Парламент

Даже в городах, где действует автократическая система, местный правитель обычно имеет группу советников. Эта группа может называться по-разному, но чаще всего она называется «парламент» или «городской совет». Каждый спикер или советник входящий в орган, независимо от того избран он или назначен, является полноправным участником и имеет право влиять на городские дела.

Связанные навыки: Блеф, Дипломатия, Сбор информации, Знания (местные), Чувство мотива.

Пример контактного лица: Арла Динлоу (эксперт 5). Арла - личный подручный городского консула, и может сделать так, чтобы её начальник поднял какую-то тему на заседании парламента. Дважды каждые шесть месяцев.

Суды

Ниже мэром находятся различные городские суды. Большинство из них классифицируются по делам, которые они слушают, и включают в себя суды канцелярии, суды общей юрисдикции, суды по разрешению спорных ситуаций (для споров, связанных с торговлей), и военные суды (для преступлений связанных с солдатами или спорами между дворянами). Как правило, они включают суд казначейства, но поскольку казначейство является отдельным органом, его суд действует независимо от остальных. (См. ниже для большей информации по казначейству.)

Связанные навыки: Ремесло (любое), Расшифровка, Профессия (любое), Чувство мотива.

Пример контактного лица: Гэдвик Фен (эксперт 2). В качестве писца в судах по разрешению споров Гэдвик может снабжать информацией о прошедших или готовящихся судебных исках между торговцами города. Дважды в месяц.

Казначейство

Финансовый департамент города - казначейство - одно из самых влиятельных и проблемных учреждений в фентезийных городах. У казначейства есть свой собственный суд (имеющий весьма оригинальное название - казначейский суд), который слушает дела и судебные иски в отношении задолжавших городу лиц (или наоборот). Именно казначейству - и, в частности, его главе - канцлеру казначейства (который является одним из самых влиятельных людей в городе) - судебный пристав предоставляет свои изыскания и средства.

Связанные навыки: оценка, концентрация, профессия (счётовод или писарь), поиск.

Пример контактного лица: Бартлби Стемпл (эксперт 5). Работа счётоводом в казначействе может оказаться напряженной, но взамен она даёт доступ к информации о том, кто должен деньги городу (или наоборот). Раз в месяц.

**ГОРОДСКИЕ УСЛУГИ**

Некоторые организации, которые технически являются частью городского правительства сами по себе не являются политическими органами. Далее следует подборка самых распространенных видов гражданских услуг. Как и в предыдущем разделе, каждый пункт включает в себя пример контактного лица, к которому игроки могут обращаться за услугами.

Сбор трупов

В большинстве городов не особо приятная обязанность по утилизации трупов возложена на специальную ветвь власти обычно известную как Отдел Сбора Трупов. Во времена чумы сборщики становятся одними из самых занятых государственных служащих в городе.

Пример контактного лица: Уиллис Тигл (пролюдин 2 / эксперт 1).

За скромную сумму (50 зм) Уиллис кремирует любое тело перед тем, как его обследуют, при условии, что его пропажу не заметят. Только один раз (хотя более выгодный гонорар может побудить его повторить услугу).

Техническое обслуживание

Одной из основных городских услуг является обслуживание общественных мест и собственности, таких как: правительственные здания, дороги, парки и уличные фонари. В тех городах, где нет канализационной системы утилизация отходов ложится на плечи обслуживающего персонала.

Пример контактного лица: Стэнзон Грам (простолюдин 7). За взятку в 5 и более зм Стэнзон соберет весь мусор найденный в собственности любой политически неважной фигуры и доставит его персонажам без каких-либо вопросов. Раз в месяц.

Стража

В каждом городе есть охрана подобного типа, будь то ополчение, полиция или что-то аналогичное. Стража - базовые правоохранительные органы города; в зависимости от мировоззрения и ресурсов города её члены могут варьироваться от отморозков до хорошо обученных и высоко этичных воинов.

Пример контактного лица: офицер Фоксли (простолюдин 1 / воин 2). За небольшое вознаграждение (3 зм) Фоксли поделится информацией о текущих расследованиях, к которым он причастен, при условии, что это не навредит ему или страже в будущем.. Дважды в месяц.

**ДОМА**

Дом - это большая родословная, члены которой имеют богатые корни и могут их отследить во многих поколениях. Дом включает в себя всех законно рожденных членов семьи - некоторые дома также признают бастардов, но далеко не все - если только член семьи не был преднамеренно изгнан за серьезные нарушения. Обычно, присоединиться к дому можно только через усыновление или брак. Кто-то неродственный может стать слугой или служащим дома - и даже получить доверие сопоставимое с членом Дома, но он, тем не менее, никогда не станет полноценным в рамках Дома. Дома носят фамилию семьи; например, Дом Эбонмар - Дом, представляющий родословную герцога Балтуса Эбонмара. Поскольку люди могут вступать в дом через брак и передавать имена своим детям, не каждый член семьи получает фамилию. Например, если сестра герцога Балтуса выходит замуж за человека по имени Рандас Арран, его фамилия не меняется; он просто становится «Рандасом Арраном из Дома Эбонмар». Большинство Домов в фэнтезийных мирах представляют собой благородные семьи. Поскольку родословная и чистота крови имеют жизненно важное социальное значение для большинства благородных семей, они следят за своим происхождением с особой тщательностью. Чем больше дворянский Дом, тем больше у него власти в местном правительстве. Если Дом Эбонмар окажется крупнейшим дворянским домом в королевстве, то он займёт больше правительственных должностей чем любой другой Дом, и, таким образом, он сможет оказать давление на короля и дворян, чтобы склонить их решения в свою пользу. В большинстве случаев ни один Дом полностью не доминирует над королевством или городом, за исключением, возможно, королевского Дома.

Политические распри между Домами могут быть жестокими, особенно в условиях, когда линия восхождения на престол не ясна. В большинстве случаев конфликты ограничиваются подпольными сделками, подкупом, обменом услуг, шантажом и другими политическими маневрами. Однако конфликт всё же может перерасти в запугивание, похищение людей, убийство и даже в гражданскую войну. Лидером Дома обычно является его старейший живой представитель. В некоторых культурах, где гендерная проблематика стоит особенно остро, лидером может быть мужчина или женщина, в зависимости от особенностей. Если младший представитель Дома занимает особенно важную должность в обществе, он также может выполнять обязанности руководителя Дома, но такая ситуация встречается редко. Очень немногие Дома занимаются избранием лидера, вместо того, чтобы просто взять и назначить кого-то на эту должность. Многие дворянские Дома известны своим умением решать специализированные задачи. Один Дом может тренировать отменных воинов, другой может иметь длинную династию в среде ремесленничества или искусства, в то время как третий может разводить лучших лошадей и обучать лучших наездников. Такие возможности обычно вторичны по отношению к политическим амбициям Дома, но опытные лидеры используют все свои сильные стороны (даже если это создание условий для того, чтобы основная часть военных офицеров в регионе принадлежала их собственной кровной линии).

Более редкое, но растущее явление - купеческий Дом, образованный не из благородных родословных, а из семей, члены которых получили достаточное экономическое и торговое влияние, чтобы стать самостоятельными силами. Они часто находятся в самом сердце торговых гильдий или подобных организаций. Многие из них могут управлять денежными потоками целых рынков, устанавливая цены, запугивая конкурентов и угрожая перекрыть поток определенных товаров. А некоторые из них настолько сильны, что могут оказывать влияние на правительства или дворянские Дома. Большинство торговых домов имеют влияние на один или два вида торговли, например как текстиль или доставка, но самые крупные могут повлиять на все рынки в регионе. Их тоже обычно возглавляет их старейший представитель.

Члены Дома всегда принадлежат к высшему классу, будь то Дом благородного или купеческого типа. Дома в основном встречаются в городах, где преобладают люди или эльфы. Гномы редко прослеживают свою родословную так далеко, чтобы построить Дома, а дварфы и халфлинги живут в сообществах, состоящих исключительно из кровных родственников. Тем не менее, гномы, дварфы и халфлинги, прожившие в человеческом или эльфийском городе более одного поколения могут оказаться втянутыми в политику и, в конечном итоге, могут быть приняты в дом.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ КАК ЧЛЕНЫ ДОМА

Персонажи игроков могут принадлежать местному дворянскому или торговому Дому либо по крови, либо через брак. В таких случаях рассмотрите возможность предоставления им дополнительного контактного лица перед началом игры. Такое лицо должно быть членом Дома, к которому принадлежит персонаж. Подобным же образом, персонаж игрока ставший членом Дома во время игры (событие маловероятное, но не невозможное, и может быть достигнуто путем брака, усыновления или в качестве награды за службу) немедленно получает своё контактное лицо .

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ДОМА

Для персонажей игроков гораздо проще получить покровительство Дома, чем добиться присоединения к какому-либо из них. Дворянские и купеческие Дома предлагают финансовую и политическую помощь отдельным лицам - чаще всего ремесленникам, но иногда исследователям или авантюристам, в успехе которых они заинтересованы. Например, Дом интересующийся изобразительным искусством может финансово поддерживать особо талантливого художника, чтобы он смог развиваться не думая о том как заработать себе на жизнь. Конечно же, Дом ожидает чего-то взамен за свое покровительство, которое может стать основой для многочисленных историй и приключений во время кампании.

ПОЛУЧЕНИЕ ПАТРОНАЖА

Если персонаж прославился своими достижениями или деятельностью, дом может предложить ему покровительство. Если действия персонажа приносят пользу этому дому напрямую, независимо от того, намерена она этого или нет, то вероятность такого предложения значительно возрастает. Более активные персонажи могут искать покровительства дворянского или купеческого дома. Для начала решите, какие навыки персонаж хочет предложить Дому. (Большинство персонажей игроков подойдут Дому в качестве искателей приключений, но тот кто имеет высокие ранги умений может попытаться получить покровительство в качестве художника или ремесленника). Чтобы определить какой Дом может предложить покровительство персонаж должен преуспеть в проверке знаний СЛ 10 (дворянство и знать), в проверке знаний СЛ 15 (знание окрестностей) или в проверке знаний (история). После того как персонаж определиться с тем к какому Дому обращаться, он должен договориться о встрече с кем-то кто в нём состоит; точные детали зависят от города и от политической ситуации, но, скорее всего, для этого потребуется проверка дипломатии СЛ 15. Даже у самых неавторитетных Домов ожидание аудиенции может занять несколько дней. Дождавшись аудиенции ему придётся убедить представителя, что его услуги заслуживают поддержки. Если он ищет покровителя для ремесёл, то ему придётся изготовить образец продукта или продемонстрировать мастерское качество работы. (Другими словами, он должна преуспеть в проверке СЛ 20 используя соответствующий навык). Если он ищет покровителя как искатель приключений, то ему придётся преуспеть в проверке СЛ 20 (Блеф или Дипломатия), чтобы убедить человека в том, что его деятельность действительно ценна. Если персонаж уже совершил заметные дела, уменьшите СЛ на 5 или даже 10. Если проверка успешна, то персонаж получит покровительство дома. У некоторых Домов могут быть и другие требования, такие как: предоставление покровительства только лицам определенной расы, профессии, социального статуса или тому подобное. Мастеру следует определять такие требования по своему усмотрению, исходя из типа и характера дома.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОКРОВИТЕЛЬСТВА

Покровительства Дома дает персонажу несколько ценных преимуществ. Во-первых, Дом обеспечивает персонажу жильё и питание, но расходы не должны превышать уровня трат простолюдина (DMG 130).

Эти деньги не выплачиваются персонажу, и они не могут быть использованы ни на что кроме расходов на проживание.

Во-вторых, персонаж получает личное контактное лицо из числа членов Дома.

В-третьих, Дом время от времени иногда снабжает персонажа при выполнении задач, будь то создание фантастического произведения искусства или сборы в поход на мародерствующих огров. Дом снабжает персонажа снаряжением общая стоимость которого не должна превышать стоимость стандартного снаряжения неигрового персонажа 6-го уровня (DMG 127) или неигрового персонажа на один уровень ниже уровня персонажа игрока если он ещё не достиг 6-го уровня. Точный тип снаряжения - оружия или инструментов, мистических или простых - зависит от типа и ресурсов самого Дома. Дом рассчитывает, что это снаряжение будет возвращено в течение недели или двух и предлагает такую помощь только два раза в год (или в третий раз при успешной проверке дипломатии СЛ 25).

Наконец, персонаж может использовать свою принадлежность к Дому, чтобы попасть куда-то, или чтобы прорваться через бюрократию. Ведя переговоры от имени Дома он может добавить +2 бонус обстоятельств к любым проверкам Дипломатии или небоевого запугивания, сделанным против любого кто знаком с влиянием дома (кроме случаев, указанных ниже), и +4 бонус обстоятельств к любым проверкам Дипломатии или Сбору информации если имеет дело с представителями или служащими Дома.

НЕДОСТАТКИ ПОКРОВИТЕЛЬСТВА

Несмотря на то, что покровительство даёт много преимуществ, оно также имеет и свои недостатки.

Во-первых, персонаж обязан будет регулярно публиковать информацию о своей принадлежности к Дому, и даже если он этого не сделает Дом сделает это вместо него, в надежде сделать персонаж знаменитым и тем самым увеличить свою славу. Персонаж получает штраф -2 за все проверки Маскировки и Блефа, совершенные чтобы скрыть его принадлежность к Дому. А когда персонаж имеет дело с любым кто считает Дом врагом (основным политическим конкурентом, например), он получает штраф -2 на проверки Дипломатии вместо того, чтобы получить бонус +2. Дом ожидает, что персонаж будет выполнять для него задачи. В случае ремесленника это может означать создание определенных изделий по заказу одного из членов Дома. Авантюристов могут попросить выполнить определенные задания или предоставить защиту членам Дома. Каковы бы ни были конкретные требования, персонаж обязан тратить в среднем не менее 10 часов в неделю, работая над поставленными Домом задачами. Невыполнение этих требований приведёт к потере покровительства, это описано ниже. Персонажам запрещено вступать в тесные связи или союзы с кем-либо, кого Дом считает врагом или конкурентом. Если Дом никак не связан с преступным миром, персонажу запрещено брататься или развивать контакты в криминальном среде.

ПОТЕРЯ ПОКРОВИТЕЛЬСТВА

Если персонаж не справился с поставленной задачей или с любой задачей, которая привлекает внимание общественности (например, пытаясь избавить город от призраков или открыть художественную галерею), - дом немедленно снимает свое покровительство не желая никоим образом быть связанным с неудачей. Таким же образом, Дом оборвёт все связи с персонажем если тот как-либо упадёт в глазах общественности, например будет осужденным за тяжкое преступление (независимо виновен он или нет), или сделает своим врагом публичную фигуру, с которой Дом не в силах конфликтовать (монарха, например).

ТИПЫ ДОМОВ

Дома трудно так же четко распределить по категориям как гильдии или организации, хотя большинство из них сосредоточены на одной области знаний больше остальных. В следующих разделах подробно описаны шесть основных типов Домов - как благородных, так и неблагородных, - которые встречаются в стандартном фэнтезийном городе. Эти типы представляют основные сферы деятельности, в которых может принимать участие Дом; каждый Дом обычно имеет массу других интересов и областей влияния. Каждый раздел ниже состоит из четырех частей, которые могут использовать и ведущие и игроки. Раздел «Связанные классы» содержит информацию о некоторых типах людей, которым Дом, скорее всего, предоставит покровительство.

В разделе «Связанные навыки» упоминаются те навыки, благодаря которым Дом известен. Персонажи, рожденные при Доме, должны взять как минимум 1 ранг в одном из связанных с ним умений. Дома с большей вероятностью предоставят покровительство тому у кого есть 4 ранга в связанном навыке. Персонаж, у которого нет ни уровней в связанном классе, ни ранга в связанном навыке, вряд ли когда-либо получит покровительство этого Дома. «Доступные материалы» обозначает вид помощи, которую Дом может оказать персонажам игроков в выполнении задач.

«Пример контактного лица», как и в предыдущих разделах этой главы представляет собой краткое описание неигрового персонажа связанного с Домом, и то какую пользу он может оказать персонажам пользующимся поддержкой Дома.

ТОРГОВЫЙ ДОМ

Большинство торговых Домов представляют собой незнатные семьи; и хотя некоторые знатные Дома проявляют интерес к торговле, подобные действия обычно считаются вульгарными и заставляют дворян смотреть на таких людей свысока. Торговые Дома, как правило, сфокусированы на одной или двух сферах торговли и владеют множеством предприятий, складов и караванов. Некоторые из них имеют более широкий охват, влияя на рынки целого города или региона. Они часто используют свое влияние в управлении действиями местных органов власти через угрозы об отказе в финансовой поддержке или предоставляя скидки некоторым дворянам в обмен на благосклонное отношение. Некоторые торговые Дома владеют целыми городами и нанимают солдат для охраны их торговых путей. (В зависимости от Дома это могут быть настоящие солдаты, обеспечивающие безопасность на дороге, или наемные разбойники, совершающие набеги на конкурентов.)

Связанные классы: Аристократ, бард, эксперт, плут.

Связанные навыки: Оценка, Ремесло, Дипломатия, Знание (местнрсть), Знание (дворянство и королевская власть), Профессия.

Доступные материалы: Торговые Дома обычно могут предоставить обычные предметы для путешествий, лошадей, транспортные средства и талоны на что-то. Торговый Дом прославленный производством определенного продукта может предоставить этот продукт.

Пример контактного лица: Холлиман Хиллбэк из Дома Айронтрон (эксперт 4 / плут 1). Халлиман поможет персонажам игроков в какой-либо сделке (+2 бонус на проверку Дипломатии). Раз в две недели.

ВОЕННЫЙ ДОМ

Военные Дома славятся сильными традициями воинской службы. Они взращивают основную массу офицеров и генералов и получают наибольшую политическую власть в военное время. Военные Дома частенько направлены на извлечение прибыли от ведения войн через управление и поддержку оружейников, наёмников и тому подобных; менее порядочные военные Дома часто пытаются разжечь конфликт там где его нет в надежде увеличить свое состояние. Некоторые военные Дома практикуют спонсорскую поддержку авантюристов (надеясь, что их слава и успех добавят Дому репутации), тогда как другие избегают использования внешних воинов, настаивая на том, что они сами способны справиться с любой угрозой. Военные Дома часто пользуются своим боевым влиянием в политических вопросах поскольку они прекрасно знают, что королевство - ничто без их армий.

Связанные классы: Аристократ, эксперт, боец, хексблейд (Полное руководство по боевым классам), паладин, пси-воин (Расширенное руководство по псионике), рейнджер, боевой маг (Полное руководство по магии), воин.

Связанные навыки: ремесло (изготовление брони), ремесло (изготовление оружия), приручение животных, знание (благородство и королевская власть), верховая езда.

Доступные материалы: Любое обычное оружие и доспехи, боевые скакуны и экипировка. Кроме того, Дом может предоставить магическое оружие или доспехи на сумму не более 75% от общей предоставленной помощи.

Пример контактного лица: сэр Бенедикт де Лангахас (боец 7). Сэр Бенедикт предоставит небольшую группу наемников из шести воинов, имеющих половину среднего уровня персонажей игроков (максимум 6 уровень), чтобы помочь группе в одном конкретном сражении. Один раз в год.

МИСТИЧЕСКИЙ ДОМ

Мистические Дома известны силой своего волшебства. Во многих случаях оно буквально в крови у семьи; многие из его членов прирожденные волшебники (или колдуны, если этот класс используется). В других случаях Дом может просто изучать волшебство или другие магические искусства на регулярной основе. Мистические Дома часто обладают большой властью в городе, особенно в районах хорошо известных своими монстрами или странными существами. В то же время другие дворяне не доверяют мистическим Домам, никогда не зная откуда они черпают свои силы и кому они служат в действительности. Некоторые мистические Дома, по усмотрению ведущего, могут обладать псионической силой вместо магии.

Связанные классы: адепт, аристократ, псионик (Расширенное руководство по псионике), волшебник, вор заклинаний (Руководство искателя приключений), колдун (Руководство по магии), дикарь (Расширенное руководство по псионике)

Справочник), маг.

Связанные навыки: ремесло, знание (магия), знание (история), знание (благородство и королевская власть), знание (псионика), колдовство.

Доступные материалы: мистический дом может предоставить дорогостоящие компоненты для заклинаний или различные магические предметы такие как зелья, свитки, палочки и незначительные необычные предметы. Кроме того, Дом может снизить стоимость создания магического предмета (величина зависит от обстоятельств).

Пример контактного лица: Салассра Зеленая, из Дома Арбатире (маг 5). Салассра произнесёт любое заклинание 3-го уровня или ниже необходимое для создания магического предмета. Раз в три месяца.

ДОМ - МЕЦЕНАТ

Независимо от того на чем на самом деле базируется их власть, некоторые Дома становятся известными как меценаты. Они поддерживают художников, скульпторов и музыкантов - любого человека искусства, которого они могут сделать знаменитым и, таким образом, разделить последующую славу и престиж. Когда популярность угасает Дом переходит к другим деятелям культуры. Меценаты редко спонсируют авантюристов, за исключением случаев, когда территория Дома или его состав находятся под угрозой. Меценаты часто поддерживают деятелей искусства, и персонажи игроков с высоким художественным мастерством могут получить покровительство таким образом.

Ассоциированные классы: аристократ, эксперт, бард.

Связанные навыки: ремесло, знание (благородство и королевская власть), выступление, профессия, языки.

Доступные материалы: Дом может предоставить все виды обычного снаряжения. Он также может поставлять незначительные необычные предметы, стоимость которых не может превышать 50% от общей стоимости предоставленной помощи. В зависимости от других его интересов, Дом может предоставлять альтернативные материалы по усмотрению ведущего, но гораздо меньше чем другие Дома, полноценно развивающиеся в этих сферах.

Пример контактного лица: баронесса Элспат Серебряная Ткань (аристократ 4 / бард 2). Баронесса предоставит сырье для создания одного произведения искусства (не оружие, доспехи или снаряжение), стоимость которого не может превышать 100 зм. Раз в месяц.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ДОМ

Большинство дворянских Домов основное внимание уделяет политике. Такие Дома, безусловно, имеют и другие интересы - деньги, военное влияние и другие - но все они являются лишь средством для достижения политических целей. Их дети с младенчества обучаются управлению, умению брать на себя ответственность и мастерству заключения сделок. Некоторые из них хотят, чтобы их люди добились успеха, но в основном они просто хотят власти для семьи и делают все возможное, чтобы получить ее. Их основные методы это: выбивание скидок, распространение слухов и шантаж. Даже те политические Дома, которые пытаются быть выше подобных действий должны владеть ими если хотят выжить. Политические дома часто устанавливают связи с религиозными организациями, поскольку церковь является единственным учреждением обладающим достаточной властью, чтобы конкурировать с правительством.

Связанные классы: аристократ, бард, клирик, воин, плут.

Связанные навыки: блеф, дипломатия, запугивание, знание (история), знание (местность), знание (благородство и королевская власть), чувство мотива.

Доступные материалы: политический Дом может предоставить большинство обычного снаряжения, а также магические предметы связанные со школами зачарования и предсказания (на сумму не более 75% от стоимости общей помощи). Или необычные предметы и магическое оружие (на сумму не более 25% от стоимости общей помощи). Дом также может обеспечить наличными деньгами.

КРИМИНАЛЬНЫЕ ДОМА

И хотя знатные и торговые Дома имеют преступные связи, мало кто из них прославился делами именно в криминальном мире. Иногда незаконная деятельность Дома может быть всем известна, но семья настолько сильна и хитра, что местные власти просто не могут её наказать. Иногда город настолько коррумпирован, что криминальные Дома становятся нормой. Это самый распространенный пример, когда преступный Дом становится наибольшей властью в городе.

Некоторые из таких Домов получают большую часть своего состояния в результате незаконной деятельности, остальные же - незнатные родословные, которые пришли к власти, по крайней мере в преступном мире, а возможно и в более законных кругах, направляя преступные доходы в законные дела (фэнтезийный аналог современной мафии). Такие Дома одни из самых частых покровителей авантюристов, поскольку у них всегда есть опасные или грязные задачи, которые нужно выполнять. Персонажи с добрым мировоззрением должны остерегаться заключать с ними сделки.

Связанные классы: варвар, эксперт, боец, следопыт, плут, вор заклинаний (Полное руководство по боевым классам), воин.

Связанные навыки: оценка, блеф, подделка, сбор информации, запугивание, Знание (местность).

Доступные материалы: Криминальный Дом может предоставить любые необходимые материалы. Однако четверть таких материалов это украденный или контрабандный товарам, и персонажи игроков пойманные с ними могут столкнуться с серьезными проблемами с законом.

Пример контактного лица: Ронто Риддимас (плут 6 / убийца 2). Ронто убьет любого человека на ниже его уровнем, если цель не имеет особой охраны или защиты. Единоразово.

**Гильдии**

Гильдия - это организация, созданная для защиты интересов и прав людей, вовлеченных в общею деятельность или торговлю. В рамках этого широкого определения гильдия может проявляться в бесчисленных и различных формах: большая или маленькая, слабая или могущественная, публичная или скрытная. Портные, объединившиеся для противостояния ввозным пошлинам, религиозные мятежники, формирующие единый фронт против гнета правительства, воровские организации, действующие в центре бедного квартала - в фентезийном городе гильдии повсюду. Две гильдии одного типа могут сильно отличаться по внешнему виду и поведению в зависимости от состоящих в них людей и от города, в котором они живут.

Вся деятельность небольших слабых гильдий иногда заключается в пассивном наборе участников (и, возможно, в небольшой финансовой помощи), но мощные гильдии контролируют целые рынки и могут даже управлять курсом правительства. Возьмем, к примеру, гильдию, контролирующую доставку и продажу пиломатериалов в городе вдали от источников древесины, или мощную гильдию наемников, защищающую город со слабым ополчением. В обоих случаях правительство не может позволить себе плохие отношения с гильдией, предоставляя ей рычаги для выдвижения требований. Гильдия ставшая такой могущественной, зачастую регулирует цены, разрабатывает благоприятное для нее законодательство или доминирует на рынках не связанных с ее делами.

ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИИ

Вступить в гильдию гораздо легче, чем получить покровительство благородного дома. Фактически, в некоторых городах люди определенных профессий могут быть обязаны вступать в местные гильдии. Членство в гильдии может казаться привлекательным, но большинство из них принимают только тех кто действительно получит выгоду от вступления, а не всех подряд.

Тем не менее, многие гильдии не будут представлять интереса для персонажей игроков. Маловероятно, что авантюрист будет заинтересован в том, чтобы присоединиться к гильдии мясников или пекарей, даже если он умеет разделывать мясо или печь хлеб. Таких персонажей смогут заинтересовать гильдии ориентированные на приключения, а в более бытовые гильдии они могут вступить хотя бы только для того, чтобы заработать немного денег или попрактиковаться в своих навыках.

ВСТУПЛЕНИЕ В ГИЛЬДИЮ

Присоединение к гильдии - достаточно простая задача; в неё просто приходят и ходатайствуют о членстве. Чтобы найти штаб гильдии, обычно требуется проверка сбора информации СЛ 10 или знания (местность). Для более скрытой организации, такой как гильдия воров или убийц может потребоваться проверка СЛ 20 или даже проверка СЛ 25. Некоторые тайные общества настолько хорошо спрятаны, что группа должна искать улики с помощью расследования и приключений прежде чем пытаться выполнить чрезвычайно сложную (СЛ 30) проверку навыков. Эта проверка может также выявить другую информацию о гильдии, такую как общие требования к членству, рабочие процедуры и так далее. Бывает, что кто-то приобретает известность или дурную славу благодаря своим талантам, в таких случаях соответствующая гильдия может обратиться к нему напрямую. Однако это относительно редкое явление; если кто-то освоил навык до такой степени, то он скорее сформирует свою собственную гильдию, чем вступит в уже существующую. Кроме того, авторитетный мастер не только гораздо менее подвержен влиянию, но и гораздо более склонен искать для себя руководящую должность в любой организации, к которой он принадлежит... иногда вытесняя текущих гильдмастеров. Несмотря на это, некоторые гильдии всё равно приглашают известных мастеров, особенно если считают, что выгоды перевешивают риски. У каждого типа гильдии есть свои связанные классы и навыки. В большинстве случаев персонаж должен принадлежать к одному из этих классов или иметь 4 ранга как минимум в одном навыке, чтобы быть принятым в члены. Однако возможны исключения из этого правила, если у персонажа есть способности, которые гильдия может четко использовать. Например, гильдия наемников может принять волшебника или боевого мага в свои ряды, если его заклинания будут особенно полезны на поле битвы. У некоторых гильдий есть дополнительные требования, такие как прохождение обрядов посвящения или принадлежность к определенной расе или религии.

Наконец, большинство гильдий получают основную часть своего дохода за счет вступительных взносов и членских взносов. Средняя гильдия требует единовременного вступительного взноса в 25 зм с нового члена и ежемесячных взносов в 5 зм за уровень. (Эти сборы могут быть выше в более богатых городах или кампаниях, и ниже в более бедных).

ПРЕИМУЩЕСТВА ЧЛЕНСТВА

Большинство гильдий предоставляют стандартный набор преимуществ доступных для всех членов. И хотя они могут немного отличаться по специфике, обычно они одинаковы для разных гильдий. Большинство гильдий включают в себя казармы и кухни, гарантирующие членам семьи еду и безопасное место для сна при необходимости. Члены гильдии помогают друг другу. Отношение по умолчанию (Книга Игрока 72) между членами гильдии всегда на уровень ближе к положительному чем обычно. Кроме того, персонаж получает бонус обстоятельств +2 при проверке Дипломатии и Сбора информации, совершенной рядом с товарищем по гильдии. Гильдия субсидирует стоимость товаров, материалов и услуг, связанных с выбранной сферой, снижая цену для участника на 10%. Гильдия может предоставлять денежные ссуды членам, пережившим трудные времена. Для успешного запроса займа требуется проверка Дипломатии с накопительным штрафом –2 за каждый предыдущий подобный запрос совершенный этим человеком. СЛ зависит от запрашиваемой суммы. Успех означает, что заемщик получает деньги и имеет один месяц, чтобы вернуть их. Если он не в состоянии уложиться в срок, его (по меньшей мере) просто исключат из гильдии. Некоторые гильдии, особенно преступные, имеют более суровые наказания.

Таблица 3–2: Займы в гильдии

|  |  |
| --- | --- |
| Желаемая сумма займа | СЛ проверки Дипломатии |
| Сумма займа меньше или равен ежемесячному членскому взносу | 15 |
| Сумма займа меньше или равен ежемесячному членскому взносу × 10 | 20 |
| Сумма займа меньше или равен ежемесячному членскому взносу × 100 | 25 |

Каждый член гильдии получает контактное лицо характерное для его гильдии.

В дополнение к вышеперечисленным преимуществам особенно активные члены гильдии получают дополнительные преимущества в зависимости от типа гильдии. Для этого требуется, чтобы персонаж игрока получил черту Привилегированный (см. Стр. 61).

НЕДОСТАТКИ ЧЛЕНСТВА

Самый очевидный недостаток членства в гильдии - это, конечно, ежемесячные взносы. У большинства искателей приключений не должно быть проблем с получением такой сумму денег, но тяжелый месяц может вызвать проблемы. Члену гильдии имеющему хорошую репутацию может быть предоставлена отсрочка на один месяц, но если к тому времени он не сможет выплатить свои взносы (включая задолженность), он будет исключен. Кроме того, у многих гильдий есть враги или соперники среди других гильдий города. Отношение по умолчанию между членами конкурирующих гильдий на уровень ближе к негативному чем обычно.

Члены гильдии имеют определенные обязанности, которые они должны выполнять, чтобы сохранить свое положение. В некоторых случаях они незначительны, например, информирование гильдии по определенным темам. В других случаях эта обязанность может включать пожертвование процента заработка или получение разрешения гильдии для совершения определенных действий. Человек, который не выплачивает свои взносы или не выполняет свои обязанности более двух месяцев подряд, исключается из гильдии. Точно так же исключается член, который каким-то образом компрометирует гильдию, например, предоставляет информацию конкурирующим гильдиям. Изгнание приводит к немедленной потере всех выгод полученных от гильдии, а также от черты Привилегированный (если применимо). Если человек был исключен за невыполнение своих обязанностей, все отношения членов гильдии возвращаются к нормальным. Если его исключат за предательство гильдии, отношение членов гильдии будет на один уровень ближе к враждебному, чем обычно. Некоторые гильдии, особенно преступные организации, могут ввести более суровые наказания за предательство - вплоть до покушения на убийство.

ВИДЫ ГИЛЬДИИ

В одном городе может быть огромное количество гильдий. Далее следует не исчерпывающий список, а скорее перечисление общих типов гильдий наиболее вероятно встречающихся в типичном фэнтезийном мегаполисе. Ведущий должен настроить эти гильдии так как считает нужным. Конечно, у каждой гильдии должно быть уникальное имя, но некоторые механические детали также могут быть изменены. Например, гильдия контрабандистов может быть основана на преступной гильдии описанной ниже, но с профессией (моряк) замененной на «отключить устройство» в списке связанных навыков. Как обсуждалось выше, потенциальные участники должны иметь по крайней мере один уровень в связанном классе или 4 ранга в связанном навыке. Пункт «Обязанности» описывает определенные действия или уступки, которые участники обязаны выполнять от имени гильдии. Пункт «Преимущества привилегированных» перечисляет преимущества, которые получает участник взявший черту «Привилегированный» для этой гильдии.

ГИЛЬДИИ АВАНТЮРИСТОВ

Эти гильдии созданы специально для тех кто сражается с монстрами, охотится за сокровищами и исследует неизвестные земли. Этот тип гильдий не такой обыденный как большинство других и подходит не для всех кампаний. Гильдия искателей приключений - отличное место где участники могут расслабиться, поделиться рассказами о своих подвигах, узнать слухи о злых культах в городе или о потерянных руинах, а также встретиться с потенциальными работодателями. Люди желающие нанять искателей приключений первым делом обращаются в гильдию авантюристов. Здесь персонажи игроков могут легко нанять войско наёмников или магов для прочтения заклинаний, таких как идентификация или восстановление. Гильдия отслеживает возможности своих членов и часто направляет потенциальных работодателей к авантюристу или группе, которая лучше всего соответствует их потребностям. В мирах, в которых группы приключенцев могут быть лицензированы и зарегистрированы, как например в некоторых регионах мира FORGOTTEN REALMS®, гильдия может взять на себя работу с необходимыми документами.

Подобные гильдии предлагают еще одну необычную услугу. Перед отправкой в приключение участник может попросить гильдию выслать за ним поисковой отряд на случай если он не вернётся в указанное время. Он должен предупредить гильдию, где именно он будет ждать. Если поисковой отряд находит и спасает попавшего в ловушку или раненого искателя приключений, он и гильдия получают по 40% от любых сокровищ и ценностей найденных спасенным участником в этом квесте в качестве оплаты за свою помощь.

Примеры гильдий подобного типа: гильдия исследователей, гильдия охотников на монстров.

Связанные классы: все классы персонажей игроков.

Связанные навыки: расшифровка, блокировка устройства, знания (магия), знания (подземелья), знания (география), знания (природа), знания (религия), знания (планы), верховая езда, поиск, выживание, использование магических предметов.

Обязанности: участники должны держать гильдию в курсе своих способностей и уведомлять гильдию, когда они предпринимают приключение или квест. Они не обязаны принимать все предложения о работе, которые делает гильдия, но постоянный отказ от работы может в конечном итоге расстроить мастеров гильдии. Члены гильдии должны быть готовы по просьбе начать спасательную операцию или поиски других пропавших членов гильдии. Они обязаны соглашаться на такую миссию только раз в год, но делать это чаще - хороший способ завоевать популярность в гильдии. Наконец, все члены должны платить гильдии 10% от стоимости любого сокровища или товаров, которые они найдут в своих приключениях, в дополнение к обычному ежемесячному взносу.

Преимущества привилегированных: Персонаж может запросить спасательную или поисковую группу как указано выше, но с меньшими затратами. И хотя поисковая группа по-прежнему имеет право на 40% сокровищ персонажа, гильдия берет только стандартные 10% за задание, оставляя персонажу 50%, а не 20%. Кроме того, гильдия чаще рассылает богатым потенциальным работодателям резюме персонажа. Он получает +2 бонус обстоятельств при проверке Дипломатии, когда торгуется с потенциальным работодателем, который связывается с ним через гильдию.

Пример контактного лица: Барак Однорукий (полуорк бард 4 / следопыт 7). Барак путешествовал по всему региону, сражался и изучал множество монстров, исследовал множество легенд и будет рад поделиться своими знаниями (+2 бонус к проверкам персонажей игроков для знания [магия], знания [подземелья], знание [география], знание [природа], знание [религия], знание [планы] или проверки Бардовского Знания, сделанные при исследовании любой потенциальной опасности или задания). Раз в месяц.

МАГИЧЕСКИЕ ГИЛЬДИИ

Магические гильдии состоят в основном из волшебников, но иногда всё же могут похвастаться не обладающими магией участниками, например алхимиками. Волшебники составляют большинство членов гильдии, а барды, колдуны и другие заклинатели - явное меньшинство. Такие гильдии предлагают удобные и хорошо укомплектованные библиотеки для исследований и лаборатории для экспериментов. Ещё более важно то, что они предлагают среду, в которой заклинатели могут обмениваться идеями и теориями или просто общаться с теми кто их действительно понимает. Гильдии магов также ценны как и официальные политические органы в городах, в которых правительства или простые люди не доверяют использованию магии.

Примеры: гильдия магов, гильдия алхимиков.

Связанные классы: адепт, изобретатель (Мир Эбберона), эксперт, волшебник, колдун (Полное руководство по магии), маг.

Связанные навыки: концентрация, ремесло (алхимия), расшифровка, знание (магии), магия, использование магических предметов.

Обязанности: участник должен предоставлять гильдии копию любого нового заклинания или открытия, которым он занимается.

Преимущества привилегированных: гильдия субсидирует создание магических предметов, снижая стоимость сырья для персонажа на 5%.

Пример контактного лица: Зинадрия Хатерфорд (человек волшебник 7). Зинадрия предоставит персонажу игрока или одному из его спутников возможность скопировать одно заклинание из ее книги заклинаний. Раз в 6 месяцев.

КРИМИНАЛЬНЫЕ ГИЛЬДИИ

За исключением особо коррумпированных городов, такие организации незаконны и очень секретны. Они существуют с одной целью: защитить своих членов от закона, граждан и противоборствующих преступников. Криминальная помогает своим членам тренироваться, обмениваться мнениями и знаниями о возможностях, хранить украденные товары или просто залечь на дно на какое-то время. Они особенно ценятся в качестве средства поиска работы, поскольку те кто нуждается в незаконных услугах часто обращаются к гильдии (а она, в свою очередь, передает работу конкретному члену). Членство в гильдии является мощным инструментом для запугивания и ведения переговоров, когда имеешь дело с теми кто знает о силе организации. Иногда в центре своей структуры власти криминальные гильдии имеют криминальный Дом.

Примеры: гильдия убийц, гильдия воров.

Связанные классы: бард, боец, плут, разведчик (Полное руководство приключенца).

Связанные навыки: блеф, блокировка устройств, подделка, скрытность, бесшумное передвижение, взлом замков, ловкость рук.

Обязанности: Члены должны хранить информацию о гильдии в тайне от посторонних. Они не должны грабить или преследовать того, кого гильдия запретила грабить (либо потому, что человек платит деньги за защиту, либо потому, что это вызывает слишком большой риск привлечения внимания). Участник гильдии не обязан выполнять каждую работу, которую просит гильдия, но у него должна быть веская причина для отказа. Он должен получить разрешение прежде чем предпринимать какие-либо крупные преступные действия. Наконец, в дополнение к ежемесячным взносам, он должен платить гильдии 15% от всей прибыли, полученной преступным путём.

Преимущества привилегированных: гильдия обеспечивает доступ к черному рынку и краденым товарам. Участник может получить много товаров со скидкой в любом городе, в котором гильдия поддерживает свое присутствие. Шанс найти определенный предмет со скидкой составляет 85% для обычных предметов, 50% для незначительных магических предметов, 25% для средних магических предметов и 10% для мощных магических предметов. Если они доступны, обычные предметы можно купить со скидкой 10%, а магические предметы - со скидкой 5%. Обратите внимание, что эти предметы являются украденными или контрабандными, и персонаж игрока, пойманный с украденным предметом, может быть арестован и обвинен.

Пример контактного лица: Колбен Шей (человек бард 5). С помощью грамотной лжи, подделок и группы «свидетелей», которых он постоянно поддерживает, Колбен может предоставить для персонажа игрока непробиваемое алиби, настаивая на том, что он находился в одном месте, когда фактически находился в другом. Раз в 4 месяца.

ГЛАДИАТОРСКИЙ МАНЕЖ

Во многих городах есть арены, в которых сражаются гладиаторы - друг против друга или против различных грозных зверей для развлечения масс. Многие гладиаторы являются рабами, но свободные бойцы также участвуют в публичных матчах. Гладиаторский манеж - это небольшая гильдия, обычно состоящая из нескольких гладиаторов, вспомогательного персонала - целителей и инструкторов, и владельца или управляющего. Некоторые арены не принимают свободных бойцов не принадлежащих к установленному манежу. А даже если принимают, то у управляющих манежем часто есть связи и влияние, чтобы устраивать более качественные и прибыльные бои. Манежи с хорошей репутацией обеспечивает бесплатное лечение для своих членов (по крайней мере от травм полученных на арене), устраивают матчи между противниками и предлагают инвестировать прибыль гладиатора в другие предприятия. Они также могут предоставить большинство немагического снаряжения, которое может потребоваться гладиатору, хотя он обычно может использовать такие предметы только на арене, а не во внешних приключениях. В отличие от других гильдий гладиаторские манежи не требуют ежемесячных взносов. Они зарабатывают на гонорарах за матчи гладиаторов (и, конечно, на ставках).

Связанные классы: варвар, клирик, боец, хексблейд (Полное руководство по боевым классам), монах, следопыт , плут, разведчик (Полное руководство авантюриста), воин.

Связанные навыки: баланс, взбирание, лечение, запугивание, прыжок, выступление, кувырки.

Обязанности: манеж забирает себе 30% от гладиаторского гонорара за матч (см. врезку). Участники должны сражаться на местной арене минимум один раз в неделю, если только у них нет веских оснований этого не делать, иначе они рискуют быть исключенными из манежа (или рискуют получить штрафы в будущих матчах).

Преимущества привилегированных: до тех пор пока подобной привилегией не злоупотребляют, манеж лечит гладиатора от ран полученных не только на арене. Кроме того, в каждом четвертом матче манеж занимает себе не 30%, а только 20%.

Пример контактного лица: Альбрехд Посыльный (человек клирик 5). Перед матчем Альбрехд наложит на персонажа игрока одно усиливающее заклинание, например, подмогу или силу быка (официально осуждаемое заклинание, если заранее не обговорено его использование). Раз в 4 месяца.

ПЛЮСЫ ПРЕБЫВАНИЯ В МАНЕЖЕ

Предположим, что награда за гладиаторский матч примерно равна ценности сокровища, которое обычно получают за бой такого же уровня столкновения (Книга Мастера 51). Используйте уровень столкновения более сильной стороны если уровни сторон не совпадают. Например, если два гладиатора 5-го уровня (Уровень столкновения 7) сражаются против гладиатора 8-го уровня, награда за бой в среднем составит 3400 зм - стандартное сокровище для столкновения 8-го уровня. Но опять же, это в среднем. Размер наград варьируются в зависимости от размера толпы, популярности бойцов и прочего. Чтобы определить размер награды возьмите за основу 80% от вышеуказанного значения, и добавьте 2к20%. Вы получите диапазон от 82% до 120% от стандартного значения для текущего уровня столкновения. Обратите внимание, что сами гладиаторы не получают большую часть этих денег. Арена забирает в среднем 40% в каждом матче, а манеж еще 30%, оставляя лишь 30%, которые можно разделить между бойцами со стороны победителя. Так зачем же становиться гладиатором? Потому что авантюрист, сражающийся с монстрами хоть и может заработать гораздо больше найдя сокровища, у него нет никаких гарантий что он найдёт этого монстра. А гладиатор знает, что он точно получит деньги если выиграет. Кроме того, гладиатор знает, что если он выживет в матче, то ему положено лечение. Наконец, известные гладиаторы могут зарабатывать деньги в других местах, делая ставки на себя или устраиваясь на работу в качестве телохранителей.

Гладиатору, не принадлежащего манежу не хватит влияния и связей, чтобы организовать сражения и драки подобного уровня. Награда за состязания таких гладиаторов становится вдвое меньше обычной (а дальше арена и манеж заберут свою долю), гладиатор не получает бесплатного лечения и жилья, и должен использовать свое собственное оборудование.

ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ГИЛЬДИИ

Правительственные гильдии необычны тем, что стирают грань между муниципальными и частными организациями. Такие гильдий есть далеко не во всех городах, государственные служащие обычно просто работают по указке своего правителя или самого города. В регионах где существуют правительственные гильдии они принимают одну из трех форм. В первой форме нет никакой разницы между гильдией и городским отделом, который она представляет. Каждый кто работает в этом отделе является членом гильдии. Само отделение является гильдией только в самом широком смысле этого слова; это часть городского правительства, которая предоставляет своим членам гильдейские льготы. Правительственные гильдии такого рода не требуют членских взносов, финансируя себя за счет налогов и городских денег. Персонажи, вступающие в такую гильдию могут получать регулярный (относительно небольшой) доход, но обязаны тратить большую часть своего времени на работу в городе и гильдии. Во второй форме городские власти передают определенные обязанности гильдии и не выполняют их непосредственно. Например, правительство может нанять гильдию для постоянного надзора за городскими службами или для обслуживания дорог и не управлять этими отделами самостоятельно. Как и выше, каждый кто работает в этом отделе является членом гильдии, а гильдия финансируется не за счёт взносов, а за счет городских денег. Последняя разновидность это гильдия в традиционном смысле: частная организация, состоящая из городских служащих обычно привлеченных из того же отдела. Членство не требуется (или по крайней мере, город не требует членства; или гильдия может силой принуждать людей к членству). Городские рабочие вступают в гильдию для получения льгот или для получения рычага влияния на правительство, что позволяет гильдии вести переговоры о повышении зарплат и продолжительности рабочего дня. Этот тип гильдии требует стандартных членских взносов.

Примеры: городская стража, гильдия дворников, посольство.

Связанные классы: зависит от конкретного отдела, но часто включает в себя аристократа, священнослужителя, эксперта и бойца.

Связанные навыки: Зависит от конкретного отдела, но часто включает в себя блеф, дипломатию, сбор информации, запугивание, знание (благородство и королевская власть) и чувство мотива.

Обязанности: каждый член правительственной гильдии должен проводить в гильдии не менее 10 часов в неделю.

Преимущества привилегированных: персонаж получает +1 бонус на проверки дипломатии и запугивания с членами любой гильдии. (При работе с членами его собственной гильдии эти бонусы складываются со стандартными бонусами гильдии).

Пример контактного лица: Сарруэль Торп (человек аристократ 3 / эксперт 3). Сарруэль знает за какие ниточки дёрнуть и может освободить персонажей игроков от уплаты одной пошлины в город, будь то штраф за мелкую преступную деятельность или налог на крупную добычу сокровищ. Один раз в год.

РАБОЧИЕ ГИЛЬДИИ

Другое относительно небольшое, но растущее явление, гильдии рабочих - это ассоциации неквалифицированных, низкооплачиваемых работников физического труда, которые объединились для взаимной поддержки. Чаще всего такие группы объединяются в надежде на то, что вместе они обретут определенное влияние и авторитет, которого им не хватает в отдельности. Гильдия предоставляет не только место, где можно собираться и обсуждать свои требования, но и пытается договориться с работодателями и городским правительством о заработной плате и условиях труда. В одиночку рабочий не имеет никакого реального влияния, но несколько крупных рабочих объединений получили немало уважения. Многие гильдии рабочих должны выдерживать нападения - обычно экономические и политические, но иногда и буквальные - со стороны предприятий или даже государственных ведомств. В конце концов, большинству работодателей не нравится, когда их работники объединяются и настаивают на более высокой заработной плате. Хотя очень многие гильдии рабочих полностью законны, часть из них вступает в союз с преступными организациями для защиты от репрессий со стороны правительства или бизнеса. Гильдии рабочих по-прежнему требуют членских взносов, но их стоимость обычно ниже чем в других гильдиях. Она варьируется от гильдии к гильдии, но плата в 1 или 2 зп за уровень является стандартной. Вступительные взносы (если они не отменены) в среднем составляют от 5 до 10 зм.

Примеры: гильдия докеров, гильдия погонщиков.

Связанные классы: простолюдин, воин.

Связанные навыки: нет. Обычные и неподготовленные рабочие являются основными членами этих гильдий.

Обязанности: Члены обязаны поддерживать свою гильдию и своих коллег во всех противостояниях. Это может означать участие в демонстрациях или даже забастовку (независимо от финансовых трудностей, которые она вызывает).

Преимущества привилегированных: участники получают бонус +1 к проверкам дипломатии и запугивания при ведении переговоров с потенциальными работодателями. При выполнении основной физической работы участники могут ожидать, что им заплатят на 5-10% больше стандартной стоимости услуг.

Пример контактного лица: Колсон со стрелецкой улицы (человек простолюдин 5). Колсон работает прорабом и может организовать рабочую бригаду для выполнение простых физических задач таких как переноска грузов или перегонку повозок, в течение 1к3 дней. Раз в 2 месяца.

ТОРГОВЫЕ ГИЛЬДИИ

Торговые гильдии - самая распространенная форма гильдии в большинстве фэнтезийных городов. Каждая из них обычно посвящена одному ремеслу, профессии, или небольшой группе тесно связанных профессий. Торговая гильдия предоставляет своим членам возможность встречаться и обсуждать деловые вопросы с коллегами по торговле, защиту от мошенничества и воровства, а в случае более влиятельных гильдий защиту от преступных гильдий и от чрезмерного налогообложения со стороны правительства. Самые богатые гильдии даже могут предоставить участнику кредит для открытия или расширения бизнеса. Несколько крупных торговых гильдий следят уже не за конкретными сферами, а за всем рынком. Такие гильдии имеют мощное политическое влияние и принимают всех ремесленников в качестве членов. С другой стороны, они часто требуют от торговцев вступления в гильдию прежде чем позволить им открыть магазин в «их» городе и могут притеснять независимых демпингуя, перехватывая грузы товаров и тому подобное.

Примеры: гильдия плотников, гильдия кузнецов, консорциум торговцев Драгонпорта.

Ассоциированные классы: эксперт, плут.

Связанные навыки: оценка, блеф, ремесло (любое), дипломатия, знание (местность), профессия (любое), языки.

Обязанности: В дополнение к ежемесячным взносам член должен уплачивать ежемесячный налог в размере 15% со всей прибыли полученной от предприятий, связанных с гильдией.

Преимущества привилегированных: членство в гильдии - признак качественного товара. Участники могут взимать за свои товары и услуги на 5% больше стандартной рыночной стоимости в любом городе, в котором имеется здание гильдии.

Образец контакта: Толо Оливандер (халфлинг эксперт 4). Толо определит родословную любого предмета - регион, культуру, возможно даже его создателя, если предмет достаточно своеобразный. Один раз в неделю.

ГИЛЬДИИ НАЁМНИКОВ

Подобно гильдиям авантюристов, гильдии наемников - это места безопасности и братства для тех кто живет опасной жизнью. Гильдия сводит заказчиков и наёмников получая запросы от тех кому нужны наемники и передавая их своим членам. В большинстве случаев репутация гильдии привлекает больше клиентов, чем привлёк бы отдельный член гильдии самостоятельно, да и в целом они более состоятельные. Некоторые гильдии обеспечивают лечение для своих членов, не бесплатно, и даже не со скидкой, но, по крайней мере, участник всегда знает где найти доступного лекаря. Штаб гильдии считается безопасным местом куда участник может придти, чтобы сбежать от врагов или просто ненадолго отдохнуть от сражений. В городских условиях гильдия легализует своих членов: городские власти терпят членов признанных гильдий гораздо охотнее, чем независимых наемников слоняющихся по улицам.

Примеры: окружной / районный дозор, наемническая компания.

Связанные классы: варвар, боец, хексблейд (Полное руководство по боевым классам), монах, следопыт, соулнайф (Расширенное руководство по псионике), воин.

Связанные навыки: взбирание, обращение с животными, запугивание, прыжки, верховая езда, использование веревки.

Обязанности: гильдия наемников требует от своих членов тратить не менее 20 часов в неделю на задания и патрули. Как правило, такие обязанности достаточно безопасны и далеко не всегда заканчиваются сражениями. Однако во время войны или других опасностей участники должны поддерживать сторону гильдии.

С успешной проверкой Дипломатии СЛ 25 участник может зарегистрировать приключение с компаньонами как «патруль», при условии, что это каким-то образом продвигает дело гильдии, ее работодателя или предназначено для обеспечения безопасности на его территории. В этом случае подобное приключение будет засчитано как еженедельное выполнение обязанностей перед гильдией. Каждая дополнительная попытка зарегистрировать приключение как «патруль» увеличивает СЛ проверки Дипломатии на 2.

Преимущества привилегированных: члены одной и той же гильдии наемников используют тактику взаимоподдержки. Всякий раз, когда участник гильдии находится рядом с другим участником каждый из них получает бонус способности +1 к классу брони.

Пример контактного лица: Ориак Соулберн (человек хексблейд 6). Ориак будет один день сопровождать персонажей игроков в их приключениях. Только один раз.

ГИЛЬДИИ АРТИСТОВ

Артисты объединяются в гильдии, чтобы устраивать более масштабные и зрелищные представления, и по тем же причинам, что и обычные рабочие: чтобы получить защиту, уважение и авторитет, которые не получить в одиночку. Такие гильдии продвигают развлекательные мероприятия и объединяют участников с взаимодополняющими талантами (танцоров с музыкантами или актеров с бардами, умеющими создавать фоны-иллюзии и спецэффекты). Гильдия помогает своим участникам в поисках мест для выступления, таких как таверна или театр, а если гильдия имеет штаб-квартиру достаточно большую, чтобы стать театром, то привлекает к нему покровителей. К тому же привлекает специалистов, которые могут обучать молодых артистов или выступать в роли критиков и предоставляет место для репетиций.

Примеры: актерская труппа, общество менестрелей, странствующий цирк.

Связанные классы: бард, эксперт, плут, волшебник (иллюзионист).

Связанные навыки: баланс, маскировка, дипломатия, искусство побега, выступление (любое), ловкость рук, кувырки. (Кроме того, в цирках также довольно часто встречается обращение с животными).

Обязанности: участники гильдии обязаны по необходимости оказывать свои профильные услуги в поддержку других членов гильдии. Обычно для этого требуется 1к4–1 дня (по 4 часа) в неделю.

Преимущества привилегированных: в любом городе где имеется штаб гильдии, участник, предлагая свои услуги бесплатно, может использовать проверку Выступления или Профессии вместо проверки Дипломатии или Сбора информации. Кроме того, член гильдии зарабатывает вдвое больше, когда использует Выступление или Профессию. В таких случаях, использование навыков Выступления или Профессии должно совпадать с теми, с которыми персонаж получил членство в гильдии. Например, персонаж присоединившийся к гильдии в качестве актера не может применять такое преимущество к проверкам Профессии (кузнец).

Пример контактного лица: Герди Тиндертвиг (халфлинг бард 3 / эксперт 3). Герди устроит представление или предоставит актёров с музыкантами для особого случая. Один раз в год.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ГИЛЬДИИ

Гильдии псиоников посвящают себя изучению тайн ума и расширению возможностей своих членов обсуждая всевозможные техники. Основную часть членов гильдии составляют псионы, но другие псионические классы и даже специализирующиеся на чарах волшебники часто приветствуются .

И хотя внешне они очень сильно отличаются, псионические гильдии по общему укладу и методам работы часто напоминают магические гильдии.

Примеры: колледж экстрасенсов, гильдия прорицателей.

Связанные классы: псион (Расширенное руководство по псионике), дикий (Расширенное руководство по псионике).

Связанные навыки: самогипноз, концентрация, знание (псионика), псионика, использование псионических устройств.

Обязанности: члены гильдии должны делиться с гильдией любыми новыми навыками или знаниями, которые они обнаруживают.

Преимущества привилегированных: гильдия субсидирует создание псионических предметов снижая стоимость сырья для персонажа на 5%.

Пример контактного лица: Арын Лхал (псион [телепат] 6). Арын сможет прочитать мысли захваченного противника. Раз в месяц.

РАСОВЫЕ ГИЛЬДИИ

В отличие от большинства других гильдий, расовые гильдии объединены не общим интересом или делом, а общим наследием. Они позволяют представителям меньшинств, таким как эльфы или халфлинги в человеческом городе, взаимодействовать, говорить на своем родном языке, обмениваться предложениями о работе, делиться новостями из дома и просто отдыхать. В городах, в которых существуют предрассудки и притеснения эти гильдии также борются за права своих членов. В большинстве случаев эта деятельность означает оказание политического и экономического давления на местных торговцев и, если возможно, на правительство.

Ходят байки о расовых гильдиях открыто восставших против лидеров города. Увы, но большинство таких историй заканчиваются поражением, ведь такие гильдии не особо влиятельны. В подавляющем большинстве случаев могут вступить только представители определённой расы. Иногда гильдии всё же позволяют вступить существам из других рас, но только если они действительно хотят помочь в создании лучшей жизни для основной расы гильдии.

Примеры: Союз Эльфов, Фронт Равноправия Гоблинов.

Связанные классы: зависит от расы, но всегда включает излюбленные классы расы.

Связанные навыки: зависит от расы, но всегда включает в себя любые навыки, за которые раса получает расовый бонус.

Обязанности: Члены должны приложить все усилия, чтобы помочь гильдии. Там где это возможно, они должны покупать товары и услуги у представителей этой расы и поддерживать политических кандидатов этой расы.

Преимущества привилегированных: участники получают бонус +1 на проверки Дипломатии и Сбора информации, в которых участвует любой член этой расы знающий о существовании гильдии.

Пример контактного лица: Дугал Руунауун (дварф боец 5). Дугал будет сопровождать персонажа игрока в одном приключении, если он пообещает вступить в конфликт с орками, гоблиноидами или гигантами. Только один раз

РЕЛИГИОЗНЫЕ ГИЛЬДИИ

Религиозная гильдия - это либо объединение последователей одной веры, либо многоконфессиональная организация допускающая членство в избранной группе религий. В любом случае, религиозная гильдия - это не то же самое, что секта или культ. Подобные гильдии могут быть секретными орденами вдали от церкви; собранием людей с определенной целью (например, для защиты веры от врагов или с миссионерской деятельностью); или даже собрание религиозных людей принадлежащих к определенной профессии, как община священников или группа стражей храма. Любая внутрицерковная организация, такая как орден святых воинов или группа ученых занимающихся исследованием древних мифов, также может считаться гильдией, хотя менее формализованные или более мелкие группы лучше представлять как организации (см. Ниже).

Примеры: рыцарский орден, секретный орден посвященный запрещенным исследованиям.

Связанные классы: клирик, эксперт, слияния души (Полная руководство по божествам), паладин.

Связанные навыки: концентрация, дипломатия, лечение, знание (религия), знание (любое другое), колдовство.

Обязанности: Члены должны соблюдать и придерживаться определенных принципов и ограничений своей веры. Кроме того, некоторые заказы могут требовать частичной или полной секретности в отношении их деятельности, членства или даже существования. Наконец, если религиозная гильдия посвящена определенной цели (такой как исследование или миссионерство), члены должны проводить по крайней мере 1к4 дня (по 4 часа в день) каждую неделю, занимаясь этой деятельностью.

Преимущества привилегированных: между членам общества разделяющими убеждения и цели укрепляется взаимопонимание и вера. Участник получает +1 бонус на проверки Дипломатии и Сбора информации, когда он имеет дело с любым последователем своей религии, не важно находятся ли они в гильдии или нет. Он также получает +2 бонус на спасброски Воли при сопротивлении любому принуждению, которое заставляет его поступать против своей веры.

Пример контактного лица: отец Элиай (эльф клирик 5). Элиай поможет персонажу игрока в исследовании религиозных вопросов (+2 бонус на любую проверку Знаний, связанную с церковью и религией). Один раз в неделю.

УЧЕБНЫЕ ГИЛЬДИИ

Учебная гильдия может быть чем угодно: от небольшого кружка исследователей, занимающихся изучением конкретной темы, до полномасштабного университета, предоставляющего знания всем кто этого желает. В любом случае, она занимается расширением знаний и образованием своих членов, если не всего сообщества. Такие гильдии предоставляют библиотеки, места для учебы и научных диспутов, наилучшую для приобретению знаний атмосферу, и иногда учителей, желающих обучать по одному или нескольким предметам. Некоторые учебные гильдии пересекаются с магическими или псионическими, если культура считает магию или псионику просто еще одной областью знания.

Примеры: гильдия мудрецов, тайное общество, университет.

Связанные классы: аристократ, бард, эксперт, волшебник.

Связанные навыки: расшифровка, сбор информации, знания (любые четыре), языки.

Обязанности: члены гильдии должны постоянно вносить вклад в исследования и знания. Они должны проводить не менее 10 часов в неделю на учебе, письме, исследованиях и беседах с другими членами. Успешная проверка Дипломатии СЛ 25 позволяет персонажу игрока засчитать время потраченное на приключения в уплату этого требования, если целью приключения является восстановление древних знаний или раскрытие великого секрета.

Преимущества привилегированных: для своих привилегированных членов гильдия ученых предлагает полный доступ ко многим библиотекам и исследовательским работам. Привилегированный участник, находящийся в библиотеке при штабе гильдии в исследовательских целях вместе с другими членами гильдии может получить 20 для броска в любом навыке Знания, в котором он имеет хотя бы 1 ранг. Такое кропотливое исследование требует времени - для его завершения требуется 2к4 дня (по 8 часов в день).

Пример контактного лица: Профессор Тибор Уодсворт (гном эксперт 7). Он поможет исследовать конкретную тему (+2 бонус на проверку знаний персонажей игроков). Раз в месяц.

ГИЛЬДИИ РАБОВЛАДЕЛЬЦЕВ

Гильдия работорговцев - странная организация. В большинстве цивилизованных королевств такие гильдии - это подвид криминальной гильдии, либо отделение более крупной организации, либо другая форма гильдии, осуждаемая местными властями. В особо гнусных или коррумпированных регионах они действуют открыто, а в рабовладельческих городах такие гильдии могут иметь власти больше чем правительство. Гильдии рабовладельцев обычно базируются в определенном городе, но чтобы собрать достаточное количество «товара» им приходится действовать на гораздо большей территории. Когда возможно, они скупают заключенных в городе или у законных рабовладельцев, но гораздо чаще они просто похищают иностранцев или бедных граждан. Ростовщики и преступные воротилы продают своих клиентов таким гильдиям, если бедные души не могут погасить свои долги.

Связанные классы: боец, плут, разведчик (Полное руководство авантюриста), колдун, волшебник.

Связанные навыки: блеф, дипломатия, искусство побега, сбор информации, запугивание, поиск, чувство мотива, обнаружение, использование веревки.

Обязанности: участники должны служить гильдии как минимум четыре дня в каждом месяце. Иногда это означает просто организацию продаж и встречи с клиентами. Но для персонажей с уровнями в приключенческих классах это служение скорее означает захват новых рабов или охрану и транспортировку тех, кто уже находится под кнутом гильдии.

Преимущества привилегированных: привилегированные члены гильдии могут покупать рабов со скидкой 20%. Кроме того, если привилегированному члену требуется несколько часов чьего-то физического труда, гильдия предоставляет временный заем рабов бесплатно.

Пример контактного лица: Дюрланд Галт (человек эксперт 3 / плут 3). Дюрланд поможет персонажам игроков отследить продажу любых рабов гильдии, или выяснить откуда эти рабы могли появиться. Раз в 2 месяца.

**ОРГАНИЗАЦИИ**

Организации являются самой разнообразной категорией городских объединений, к которым могут принадлежать персонажи игроков. Знатные Дома ограничены по происхождению и родству, а гильдии ограничены товарами и услугами предлагаемыми в обществе. Организации же могут концентрироваться и работать над множеством различных тем. Они могут существовать и работать публично, или могут действовать настолько тайно, что само их существование становится просто слухом за пределами их рядов.

Организации играют жизненно важную роль в кампании городского фэнтези: от демонического культа, угрожающего разграбить город изнутри, до организации приключенцев, чьи героические деяния и подвиги стали притчей во языцех. Принадлежность к организации может не сулить такого же престижа как получение покровительства благородного Дома, или неожиданное финансовое благополучие в связи с продвижением на вершину могущественной гильдии, но она может дать такое чувство принадлежности и завершенности, которому могли бы позавидовать любые другие достижения.

ЧЛЕНСТВО

Членство в организациях охватывает весь спектр возможностей. К одним присоединиться легче чем к гильдиям, а к другим присоединиться сложнее чем вступить в самый разборчивый дворянский Дом. Из-за их сравнительно узкой направленности спектр организаций огромен, с таким же огромным количеством ожиданий и требований к членству.

ВСТУПЛЕНИЕ В ОРГАНИЗАЦИЮ

Вступление в организацию является самой сложной частью членства. В отличие от гильдий, большинство организаций работают либо тихо, либо в условиях полной секретности. Для потенциальных членов привлечь внимание организации важнее чем писать прошения о членстве; некоторые организации вводят новых членов только по приглашению. То как данная организация привлекает новых членов зависит от ее характера. Комитет по политическим действиям со штаб-квартирой у главной дороги, скорее всего, привлечет новых членов с улицы, тогда как тайное общество, решившее свергнуть нынешнее правительство столкнется с серьезными проблемами, если в него может вступить кто попало. Как правило, для нахождения контакта конкретной организации требуется проверка Сбора информации или Знания (местности) со СЛ 15. Эта проверка модифицируется характером искомой организации: для открытой организации, например, политической, может потребоваться СЛ 15, а для действительно секретного общества, такого как группа революционеров, может потребоваться СЛ 25. Некоторые организации настолько хорошо спрятаны, что ищущий должен получить улики о них, прежде чем попытаться совершить проверку (СЛ 30 или выше). Как и в гильдиях, успешная проверка выявляет дополнительную информацию об организации, такую как требования к членству, рабочие процедуры и прочее.

Большинство организаций не имеют стандартизированных требований к классам или навыкам, которые предъявляют гильдии. Вступительные требования организации зависят от характера ее работы. Некоторые требуют только клятвы лояльности или подписи на формах членства, а другие требуют доказательства лояльности или пожертвования, часто в виде крови (своей или чужой), денег или магических предметов. Некоторые организации ничего не требуют от новых членов, предпочитая позволить времени определять насколько ценным является человек. И хотя организации обычно получают основную часть своего операционного капитала не за счет членских взносов, некоторые по-прежнему просят деньги, либо авансом, либо на регулярной основе. Как правило, если организация требует от нового участника вступительного взноса в размере более 25 зм, то она не требует каких-либо регулярных взносов после этого (хотя особые обстоятельства всё-таки могут потребовать финансовых взносов). Если организация не требует вступительного взноса, но все же хочет получать доход от своих членов ежемесячно (редкое явление), такие взносы, как правило, не превышают 5 зм за уровень.

ПРЕИМУЩЕСТВА ЧЛЕНСТВА

Хотя каждая организация и уникальна, но большинство организаций определенного типа имеют стандартный набор преимуществ доступных каждому члену. Как и в гильдиях, эти преимущества различаются, но информация ниже может стать хорошей базой. Большинство крупных организаций владеет жильём, которое включают казармы, конюшни и кухню, гарантирующую членам продовольствие и безопасное место для сна. Если члены организации не имеющей жилья будут принимать своих товарищей, то они либо заплатят за комнату в местной гостинице, либо предложат гостям свои собственные места проживания. Обычно от них не требуется делать это чаще чем две ночи в месяц. Организации бессмысленны если они не активны. У большинства из них всегда есть задачи, для решения которых они неизменно полагаются на своих членов. Когда организация просит члена выполнить задание или отправиться на миссию она обычно выделяет средства на снаряжение и затраты, которые ее руководители считают достаточными для выполнения задания. Общая стоимость этой помощи никогда не превышает стандартную сумму денег НИП 6-го уровня (Руководства мастера подземелья 127) или сумму денег НИП на один уровень ниже уровня персонажа игрока, в зависимости от того, что меньше. Большинство организаций ожидают, что их члены вернут снаряжение после завершения миссии.

Члены одной организации помогают друг другу. Отношения между членами организации всегда на пункт ближе к отзывчивому. Кроме того, персонаж получает бонус обстоятельств +2 при проверке Дипломатии и Сбора информации при общении с другим членом организации.

При вступлении каждый член получает связь с контактным лицом; естественно, найти другие связи в его организации легче, чем искать их в других кругах. Если новое контактное лицо будет принадлежать организации персонажа, то его отношение должно быть дружеским, а не отзывчивым. Кроме того, персонаж игрока принадлежащий организации может получить одну дополнительную связь (общее количество связей станет равным бонусу Харизмы +1 вместо просто бонуса Харизмы), при условии, что бонусная связь тоже является членом организации.

Особенно активные участники получают дополнительные преимущества в зависимости от типа организации. Как и в случае с гильдиями эти преимущества требуют, чтобы персонаж игрока обладал умением Привилегированный (стр. 61).

НЕДОСТАТКИ ЧЛЕНСТВА

Основным недостатком большинства организаций является то, что они требуют значительных затрат времени и энергии со стороны своих членов. В отличие от гильдий, которым нет дела до того чем занимаются их члены, если они платят взносы вовремя и не создают проблем, организации проявляют большой интерес к деятельности своих членов. Многие организации имеют врагов среди других фракций, включая гильдии, Дома и конкурирующие организации. Отношение конкурентов организации, в которой состоит персонаж игрока на один шаг ближе к враждебному, но только в том случае если конкурент знает о членстве персонажа.

В отличие от гильдий и Домов, организации особо не распространяются о своей деятельности, и немногие из них хотят, чтобы их секреты стали общеизвестными. От участников ожидают соблюдения определенных кодексов поведения зависящих от типа организации и молчания о жизни и делах других членов. Того кто нарушает правила ждёт исключение из организации или того хуже. В особых случаях некоторые личности не входящие в организацию (например, близкие соратники уважаемого члена) могут получить разрешение на информацию о его пристрастиях, но такое отступление всегда требует особого разрешения от старшего в организации. Любые проблемы возникающие из-за длинного языка соратников, являются ответственностью самого участника. Исключенный из организации сталкивается с рядом последствий в зависимости от причины исключения и типа организации.

Как минимум, бывший член немедленно теряет все выгоды полученные от членства в организации и от черты Привилегированный. Если он был исключен потому не может исполнять свои обязанности как ожидалось или из-за действий компаньона, то отношения членов организации к нему возвращаются к норме. Если он исключается из-за предательства, то отношение членов организации станет на шаг ближе к враждебному. Преступные организации и религиозные секты вводят более суровые наказания за предательство. Исключение из организации почти всегда является пожизненным. Если гильдии всегда позволяют бывшему члену вернуться за увеличенную плату, то большинство организаций никогда и ни за какую плату не примут назад исключенного члена.

ВИДЫ ОРГАНИЗАЦИЙ

Если знатные Дома, в основном, появляются при феодализме, гильдиям необходима финансовая активность, то организации возникают практически в любой среде, независимо от размера и колорита. Для возникновение бывает достаточно определённого события, ситуации или причины, которая отразится в названии организации, поведении её членов и в их верованиях. Ниже приводится описание видов организаций, которые чаще всего встречаются в мирах D&D.

Если потенциальные члены гильдии должны иметь минимум один уровень в связанном классе или 4 ранга в связанном навыке, то вступительные требования организаций больше зависят от ситуации. Организация, отслеживающая деятельность всех псиоников в городе скорее всего не примет псионика; с другой стороны, такой новичок может стать ценным источником информации или даже “клином, чтобы вышибить другой клин”.

Решения о приёме в организацию должны приниматься опираясь на здравый смысл. Как и в случае с гильдиями, в графе «Обязанности» описываются определённые действия или уступки, которые должны принять на себя все члены, а в графе «Преимущества привилегированных» перечисляются преимущества персонажей взявших черту «Привилегированный» для рассматриваемой организации. Каждый тип организации также включает в себя пример контактного лица.

МАГИЧЕСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Магические организации в большинстве своём занимаются сбором тайных знаний и изучением различных феноменов. Некоторые исследуют существ определённого типа или происхождения (таких как демоны или аберрации), другие посвящают себя открытию новых или давно забытых магических ритуалов и артефактов. Иногда члены одной магической гильдии (см. стр. 87) могут принадлежать к нескольким различным тайным организациям, но чаще всего люди не претендуют на членство в более чем одной. Энтузиазм, лояльность и интерес к проблемам организации являются основными факторами принятия. Страстно увлечённый, но малоопытный участник может получить большее внимания, чем опытный, но мало заинтересованный в достижении цели группы.

Примеры: Орден Магии, Круг Восьми, Красные Волшебники Тэя.

Связанные классы: адепт, архивариус (Герои Ужаса), бард, эксперт, монах, колдун, чернокнижник (Полный руководство по магии), волшебник.

Связанные навыки: расшифровка, сбор информации, знания (любые), профессия (писец), колдовство, использование магических устройств.

Обязанности: участники должны заниматься исследованиями в сферах своих интересов и предоставлять организации полученные сведения. Иногда они могут быть призваны ради решения конкретных задач, но они могут отказаться, если причины достаточно веские. Кроме того, члены должны быть верными организации; раскрытие секретной информации является основанием для исключения. И наконец, участники должны предоставить копии любого заклинания, которого ещё нет у организации, и иметь возможность время от времени накладывать различные заклятья от имени организации (не более двух раз в месяц. Организация оплачивает половину стоимости всех заклинаний).

Преимущества привилегированных: участники могут использовать огромные запасы информации накопленные их организацией. Участник может выбрать любой навык Знания, связанный с его организацией. Каждый раз, когда он имеет неограниченный доступ к архивам своей организации, он получает бонус +2 на проверки с использованием этого навыка и бонус +1 на проверки Знаний любого другого типа.

Пример контактного лица: Дивина Скупернон (гном бард 10). Дивина очарована легендарными людьми и предметами, и если ей предоставят все необходимые компоненты, то она наложит заклинание “знания легенд” бесплатно. Раз в месяц.

ПРЕСТУПНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Преступные организации наиболее распространены в городских джунглях. Любые группировки от малочисленных банд до самых влиятельный преступных синдикатов города считаются организацией такого типа. Преступные организации сталкиваются друг с другом чаще чем с любыми другими объединениями, а в крупных городах конкуренция между такими организациями может быть буквально убийственной. Преступные организации привлекают людей с навыками максимально подходящими под нужды организации; банде наркоторговцев могут оказаться полезны навыки барда, а культу работорговцев могут потребоваться бойцы и следопыты.

Примеры: криминальные семьи, наемная сила, банды.

Связанные классы: варвар, бард, боец, воин, следопыт, плут.

Связанные навыки: оценка, блеф, блокировка устройства, маскировка, искусство побега, подделка, сбор информации, маскировка, запугивание, бесшумное передвижение, взлом, чувство мотива, ловкость рук, кувырки.

Обязанности: Все участники должны держать в секрете характер, деятельность и личность своих коллег. Продажные в лучшем случае будут изгнаны, а в самом вероятном найдены мертвыми в порту. Большинство членов в иерархии организации не устанавливает правила и действует как «наемные рабочие», в связи с чем они обязаны заранее обсуждать любые крупные дела со своим начальником. Участники должны отдать своему начальству 20% прибыли получаемой преступным путем.

Преимущества привилегированных: организация покрывает залоги, судебные издержки и взятки связанные с арестом своих наиболее ценных членов. В зависимости от отношений участника с руководством организация погасит от 10 до 50% от всех понесенных расходов.

Пример контактного лица: Алиса Подражательница (человек бард 1 / плут 3). Алиса поможет персонажу игрока избавиться от тела или очистить место после инцидента. Раз в 3 месяца.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Героические организации обычно создаются с определенной целью; например спецотряд ветеранов служащих королю в изгнании или компания специализирующаяся на поисково-спасательных операциях. Такие организации частенько отличаются от гильдий авантюристов лишь размером и разборчивостью в принятии новых членов. Большинство героических организаций относительно невелики, особенно те, чьё влияние не распространяется дальше определенного города, но даже крупные организации более разборчивы чем большинство гильдий. Одних лишь умений и опытности редко достаточно для вступления: даже самый опытный воин в городе не будет допущен если его убеждения и цели будут противоречить убеждениям организации. В вопросах членства более важную роль играют философия и взгляды. Некоторые организации с высокими стандартами требуют доказательств опытности (в игровых понятиях, минимального уровня в каком-то классе), а другие наоборот набирают разнообразных участников, чтобы быть готовыми в любой момент выполнить любую мыслимую задачу.

Примеры: приключенческие компании, самопровозглашенные вершители порядка, Крылья Свободы.

Связанные классы: любые.

Связанные навыки: Ремесло (любое подходящее), Дипломатия, Сбор информации, Знания (магия), Знание (подземелья), Знание (местность), Профессия (любая подходящая), Колдовство, Поиск, Выживание, Использование веревки.

Обязанности: В отличие от гильдий авантюристов, героические организации требуют, чтобы их члены приходили на помощь соратникам в случае необходимости. Если участник слышит неподалёку призыв о помощи, то он должен приложить все усилия, чтобы помочь. Кроме того, все участники обязаны возвращать 20% от найденных сокровищ в любой учрежденной организацией миссии.

Преимущества привилегированных: организация оплатит стоимость сотворения заклинания опознания магических предметов в количестве 1 раз/ уровень участника. В зависимости от обстоятельств (например, наличия заклинателей) это количество может незначительно отличаться.

Пример контактного лица: Болдрик “Клинок” (человек боец, уровень на 2 ниже, чем у персонажей игроков). Болдрик сопроводит персонажа в важном приключении. Один раз в год, но (по усмотрению ведущего), если цена подходящая, Болдрик может оказать помощь в других приключениях.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Политические организации облачаются в самые разные маски в зависимости от места возникновения центра власти. В автократических государствах они часто работают на уровне улиц, заручаясь поддержкой среди простолюдинов, а в демократических создают многочисленные независимые ячейки, посвященные различным делам и вопросам. Учитывая тесную связь между церковью и государством во многих фэнтезийных кампаниях, священнослужители, паладины и монахи составляют большинство среди участников в подобных организациях. Несмотря на влияние церкви, в большинстве политических организаций всегда имеется несколько аристократов.

Примеры: волонтерские группы, лоббисты, союз возниц.

Связанные классы: аристократ, бард, клирик, эксперт, монах, паладин, волшебник.

Связанные навыки: Блеф, Дипломатия, Сбор информации, Знание (история), Знание (местность), Знание (благородство и королевская власть), Знание (религия), Выступление, Профессия (возница), Поиск мотива.

Обязанности: Политические организации не только про планы, но и про действия, поэтому каждый член должен посвятить делам организации несколько часов в месяц (уровень персонажа × 2). Персонажу потребуется веская причина, чтобы обойти это требование, и он должен быть уверен, что сможет наверстать упущенное время при первой возможности.

Преимущества привилегированных: С помощью связей и дергая где надо за ниточки, организация снижает на 20% стоимость любых штрафов или сборов налагаемых правительством.

Пример контактного лица: Сэр Россарт из Дома Крэй (эльф-аристократ 1 / эксперт 6). Россарт предоставит бесплатную юридическую консультацию (и представительство в суде, если будет необходимо) для персонажа игрока или одного из его товарищей. Один раз в год.

РЕЛИГИОЗНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Из всех организаций религиозные самые разнообразные. Участников религиозных организаций и их руководителей - влиятельных жрецов объединяет общая вера. Большинство подобных организаций направлено на поклонение, идеалы и гегемонию своей религии, но некоторые из них по факту занимаются политикой прикрываясь религией. Религиозная организация может стать отдушиной для верующих неофитов, местом, где они могут воплотить свои идеалы. Другие члены (особенно пожилые) могут настолько увлечься своей ролью, что могут начать конфликтовать не только с другими конфессиями, но даже с братьями по вере не входящими в организацию. Религиозные организации предпочитают людей с очевидными богословскими убеждениями, особенно священнослужителей и паладинов, но принимают всех кто желает служить.

Примеры: секты друидов, культы демонов, дворцовые ордена, подсекты в определенных церквях.

Связанные классы: Архивариус (Герои Ужаса), аристократ, клирик, друид, слияния души (Полное руководство по божествам), монах, паладин, шугендзя (Полное руководство по божествам), шаман духа (Полное руководство по божествам).

Связанные навыки: Блеф, Концентрация, Расшифровка, Дипломатия, Знание (история), Знание (природа), Знание (благородство и королевская власть), Знание (религия), Выступление.

Обязанности: Божество которому поклоняется организация или её вера должны стать жизнью участника, и если организация призывает своих членов к действиям, то они должны ответить. Невыполнение этого требования может привести к чему угодно: от штрафа до исключения из организации (или, если речь о культах злых божеств, к чему похуже).

Преимущества привилегированных: организация снижает стоимость заклинаний сотворенных ее членами по поручению других участников на 10%.

Пример контактного лица: Прелат Дунсадин (человек клирик 7). Дунсадин сотворит одно заклинание, которое он знает, для персонажа игрока или одного из его компаньонов, если ему будут компенсированы материальные компоненты. Раз в 2 месяца.

**Церкви**

Как бы ни пыжились владыки и политики, но правительство редко становится самой влиятельной общественной силой в городе. Религия направляет людей сильнее и эффективней чем любой закон, потому что в глазах верующего нет владыки выше бога. Церкви многих городов обладают огромным количеством власти, хотя насколько эффективно они ей распоряжаются зависит как от самой церкви, так и от правительства, которое якобы управляет ею. Сильное или деспотичное правительство может сдерживать рост местных церквей, а некоторые церкви вообще не склонны вмешиваться в политические дела. С другой стороны, церкви могут доминировать в правительстве, либо открыто через теократическую культуру, либо скрыто управляя из-за кулис. Большинство городов находят золотую середину: правительство решает юридические вопросы, а церкви социальные; но в менее гармоничных городах между ними может разразиться политический и даже явный физический конфликт.

В этом контексте термин «церковь» означает не какой-то конкретный храм, святыню или другое место; место под названием «церковь» с точки зрения D&D, может быть святыней, собором или алтарем, в зависимости от размера и строения. Церковь здесь рассматривается как религиозный институт, социально-политический орган. Например, церковь Пелора в данном городе охватывает все местные храмы и священников Пелора.

ВСТУПЛЕНИЕ В ЦЕРКОВЬ

Выражение «членство в церкви» на самом деле имеет два совершенно разных значения. Большинство людей предпочитающих ходить в храм могут считаться членами церкви; для ясности в дальнейшем они называются прихожанами. Такой статус делает верующих частью религиозного сообщества, гарантируя им ряд знакомств и группу социальной поддержки, к которой можно обратиться в случае необходимости. Помимо соблюдения принципов религии прихожанам нужно выполнять лишь небольшую службу для своей церкви. Их поощряют пожертвовать небольшую сумму денег церкви или посвятить несколько часов в неделю служению в храме. Точные суммы денег и времени зависят от размера церкви. Или же можно стать официальным членом церкви, фактически вступив в учреждение. Большинство священников являются частью церкви, но персонал церкви не ограничивается священниками. Стража храма и святые воины, исследователи, счетоводы, странствующие чернецы, даже хранители храмовых угодий могут быть официальными членами церкви. Такие люди получают гораздо больше преимуществ и гораздо более высокий статус чем миряне, но вместе с тем они получают много обязанностей и должны выполнять их во имя своего бога и церковной иерархии.

Прихожанином церкви стать легко, а вот получить формальное членство сложнее. Для этого нужно быть признанным священником бога церкви - задача, которая включает в себя нечто большее, чем просто владение уровнями клирика или в подобном классе, - или же искать работу непосредственно в церкви. Этот процесс похож на поиск гильдии для вступления. Чтобы найти храм или высокопоставленного члена публичной церкви требуется проверка Сбора информации или Знания (местности) СЛ 10. Тайная секта может потребовать длительных поисков улик с последующей проверкой Сбора информации или Знаний (местности) со СЛ 25, СЛ 30 или даже выше. Как и в других организациях, те кто желает стать членом церкви должны иметь уровни соответствующего класса или 4 ранга в соответствующем навыке. В случае церквей связанные классы всегда одинаковы: клирик, слияние души (Полное руководство по магии) и паладин. Соответствующие навыки для каждого типа церкви приведены в разделах ниже. Человек стремящийся к членству также должен быть последователем церковного бога. В некоторых случаях церковь может сделать исключение из вышеуказанных требований, например, если у человека есть другие полезные способности. Церковь Боккоба может позволить могущественному колдуну присоединиться из-за его магических способностей. Церкви боевых богов, таких как Хейронеус или Гекстор, могут разрешить присоединиться бойцам, хексблейдам и воинам даже если у них нет соответствующих навыков.

Почти все церкви требуют, чтобы их члены придерживались тех же поведенческих ограничений, что и их клирики - в игровых терминах: чтобы они были близки к своему божеству по мировоззрению. У некоторых церквей есть дополнительные ограничения, такие как клятва секретности (возможно, навязываемая заклинаниями, такими как знак справедливости), церемония верности или задание на проверку своей веры.

Все присоединяются к церкви по своим причинам. Некоторые истинно верят и просто хотят служить своему богу любым возможным способом. Другие видят в церкви источник занятости; они верны, но в церкви они скорее из-за денег, нежели из-за веры. Третьи рассматривают церковь как путь к власти

ПРЕИМУЩЕСТВА ЧЛЕНСТВА

Прихожане в церкви получают бонус +1 к проверкам Дипломатии и Сбора информации с участием других прихожан и членов той же церкви. Другие члены храма - но не другие храмы той же церкви - имеют начальное отношение на шаг ближе к отзывчивому (Книга игрока 72).

Высокопоставленные члены церкви, священники или другие служители церкви, получают +2 бонус на проверки Дипломатии и Сбора информации с участием других членов и прихожан той же церкви, а также +1 бонус на эти проверки с участием верующих того же самого Бога, которые по какой-либо причине не состоят в местной церкви. Кроме того, до тех пор пока они остаются членами с хорошей репутацией они получают скидку 5% на любые заклинания, для сотворения которых они нанимают других членов церкви. (Эта скидка применяется только к стоимости заклинания; персонаж должен по-прежнему предоставить полную стоимость материальных компонентов). Став официальным членом церкви персонаж получает новую связь с контактным лицом. Наконец, участники (но не прихожане) могут взять черту Привилегированный (см. Стр. 61).

Обратите внимание, что все преимущества от членства в церкви складываются с любыми преимуществами предоставляемыми членством в религиозной гильдии или организации. Однако, выполнение своих обязанностей в стольких организациях оставляет персонажу очень мало свободного времени.

НЕДОСТАТКИ ЧЛЕНСТВА

В случае с прихожанами членство в церкви требует чуть больше, чем регулярное (или хотя бы случайное) участие в храмовых службах и праздниках, и публичное не нарушение религиозных заповедей. Прихожан призывают делать добровольные пожертвования деньгами или временем, но суммы крайне скромные. Прихожанин может быть изгнан из храма - и вообще из церкви - если он грубо нарушает какие-либо религиозные предписания, если он категорически отказывается пожертвовать даже самую малую часть денег или времени, или если он совсем не посещает службы.

Настоящие члены церкви обязаны посвящать значительную часть времени выполнению обязанностей связанных с церковью и верой, часто оставляя себе мало времени на что-либо еще. Невыполнение этих обязанностей и даже малейшая попытка участника сделать что-то вне заповедей веры, может привести к изгнанию (или даже казни, в случае злых или экстремистских церквей).

Кроме того, религиозный конфликт является обычным явлением в большинстве миров D&D, и любой участник или прихожанин церкви может оказаться целью для врагов ее бога.

СВЯЩЕННИК ИЛИ КЛИРИК?

Стоит отметить, что не все священники должны быть клириками. Священник - это тот, кто признан церковью или храмом религиозным лидером, кто хорошо разбирается в религиозных знаниях и способен руководить верующими в молитве и служении. Конечно, многие священники являются клириками или слияниями душ. Другие священники, однако, являются просто экспертами или другими классами, верно служащими и исследователями веры. Именно так обстоят дела в мире ЭББЕРОН, где клирики фактически составляют меньшинство среди активных священников.

ВИДЫ ЦЕРКВЕЙ

Разделить церкви на функциональные типы еще сложнее чем дворянские Дома. Храмы (и церковь в целом) очень сильно отличаются в зависимости от культуры и города, не говоря уже о божествах. Церковь Пелора в Блэкволле отличается от церкви Пелора в Четырех Ветрах, например, и обе они заметно отличаются от Эритнульских Церквей в этих городах.

Следующие записи категоризируют церкви в чрезвычайно широком смысле, разбивая их по размеру и уровню важности в данном регионе. Преимущества и требования широки, поэтому ведущему рекомендуется подстроить материал для своих собственных кампаний.

Приведенные примеры включают в себя церкви часто соответствующие этой категории, но не те церкви, которые всегда ей соответствуют. Церковь Пелора доминирует во многих городах, но далеко не во всех, и может иметь меньшее влияние в других областях.

Списки связанных навыков предназначены для использования в качестве рекомендаций и могут быть расширены при необходимости. Например, Церковь Элонны может включать в качестве связанных навыков Знание (природа) и Выживание, Церковь Ви Джас включает Знание (магия), а Церковь Йондалла может включать Язык (полуросликов). Пункты «Обязанности» и «Преимущества привилегированных» также носят очень общий характер и должны служить трамплином для дальнейшего развития.

ДОМИНИРУЮЩАЯ

Доминирующая церковь - это большая, могущественная организация, которая может соперничать с местным правительством по авторитету. (На самом деле, в теократии доминирующая церковь также может выступать в качестве местного органа власти). Такие церкви могут похвастаться многочисленными храмами и святынями, часто одними из самых крупных и богатых в области. Значительная часть населения города является прихожанами доминирующей церкви. В городе редко бывает более одной доминирующей церкви, и лишь единицы имеют более трех или четырех. Доминирующая церковь часто включает в себя ряд религиозных гильдий и организаций, а также несколько конфессий (см. раздел Секты ниже). В распоряжении церкви находятся огромные ресурсы - она даже может оказаться богаче города, в котором находится. Такое положение дел неизбежно влияет на правительство, ведь многие прихожане занимают высокие посты или служат советниками у местных владык. Большинство доминирующих церквей выходит далеко за пределы какого-либо конкретного общества. Некоторые из них имеют собор в каждом крупном городе и единый центр власти, из которого верховный жрец, архиепископ, римский папа или прелат правит во имя своего божества.

Примеры: Церковь Пелора, Церковь Корда.

Связанные навыки: Дипломатия, Знание (история), Знание (благородство и королевская власть), Знание (религия), Знание (планы), Колдовство.

Обязанности: прихожане доминирующей церкви должны жертвовать 10% своего дохода или добровольно содействовать 1 час в неделю в поддержании храмов церкви и в выполнении церковных дел в городе. Неудивительно, что большинство выбирает второй вариант. Официальные члены церкви должны как минимум 20 часов в неделю заниматься религиозными и административными делами: от руководства службами до охраны церковной собственности или работы в церковной библиотеке. Проверка Дипломатии СЛ 25 позволяет персонажу игрока засчитать в зачет этого требования время потраченное на приключения вместе со своими товарищами, но только в том случае если приключение продвигает дело церкви или если персонаж готов отдать церкви 10% всех найденных сокровищ.

Преимущества привилегированных: член доминирующей церкви получает бонус +1 к проверкам Дипломатии и Запугивания, в которых участвует кто-либо из местных органов власти, крупных коммерческих предприятий (таких как гильдии), или кто-либо из меньших церквей. Кроме того, участники имеют доступ к церковной библиотеке и записям. Он может взять 20 на любую проверку Знания (история) или Знания (религия) после активного занятия исследованиями в церковной библиотеке (чтение книг и общение с другими членами), этот процесс занимает 1к4 + 1 дней для каждой проверки.

Пример контактного лица: архиепископ Калапри (эксперт 12). Калапри официально санкционирует приключение, позволяя персонажам игроков свободно пересекать границы везде, где правит церковь, расширяя церковную зону бонуса для проверки Дипломатии и Запугивания. Только одиножды.

НЕЗАВИСИМАЯ

Независимая церковь - это храм или объединение храмов, которая из-за своего малого размера и недостатка средств или политического власти является менее влиятельной чем доминирующая. Возможно, божество не так широко известно в городе, и у него есть только один храм или, в лучшем случае, несколько. Это может быть новая, неуспевшая распространиться в городе религия, столкнувшаяся с сопротивлением укоренившихся церквей. Независимая церкви часто не могут расширится, потому что на них оказывают давление местные органы власти, либо доминирующая церковь. Случается, что церковь просто не в состоянии завоевать популярность у населения или проповедует в регионе, в котором доминирующая церковь довлеет над подавляющей частью населения и малые конфессии просто не могут с ней конкурировать. Независимые церкви дают жизнь религиозным гильдиям и различным сектам, но не в такой степени как доминирующие. Независимые церкви поклоняются как непопулярным известным богам так и абсолютно неизвестным и загадочным.

Примеры: Церковь Святого Катберта, Церковь Ви-Жас.

Связанные навыки: дипломатия, знание (история), знание (местность), знание (религия), знание (планы), колдоство.

Обязанности: прихожане независимой церкви обязаны платить 5% от своего дохода или работать в церкви 1 час в неделю. Официальные члены церкви должны посвящать религиозным и административным делам не менее 20 часов в неделю. Успешная проверка Дипломатии СЛ 20 позволяет персонажу считать время проведенное в путешествии со своими спутниками за время работы в церкви, но только если это приключение продвигает дела церкви или если персонаж готов отдать церкви 10% от всех сокровищ, которые он найдет.

Преимущества привилегированных: члены независимых церквей стараются помогать друг другу. Скидка при найме коллег для сотворения заклинания или работы составляет 10%, вместо обычных 5%. (По усмотрению ведущего скидка может быть отменена, если персонажи злоупотребляют этой привилегией и пользуются ею без особой необходимости).

Пример контактного лица : Отец Леопольд (клирик 10). Леопольд сотворит заклинание отпущение грехов для персонажа игрока или для одного из его компаньонов. Только единожды, но можно попытаться убедить его повторить заклинание, если того требует ситуация.

КУЛЬТ

Культ - это небольшая организация состоящая из последователей связанных одной верой. Культы гораздо меньше церквей, и если и обладают политической или общественной властью, то весьма скромной. В большинстве случаев культы посвящены малоизвестным, непопулярным или даже незаконным сущностям. Самым распространенный пример культа - это культ посвященный мерзкому божеству или князю тьмы, но культы также могут поклоняться иноземным богам или даже богам добра и света в злой культуре. Также необычны, но всё-таки известны в крупных городах группы природопоклонников, многие из которых расцениваются как культы. У культов часто нет храмов, в таких случаях они полагаются на небольшие святыни или алтари запрятанные в нерелигиозных строениях. Многие культы секретны и с подозрением относятся ко всем кто их разыскивает.

Примеры: Культ Асмодея, культ Тариздуна, круг друидов.

Связанные навыки: блеф, знание (местность), знание (религия), знание (магия, или природа, или планы, в зависимости от того, что больше подходит), колдовство.

Обязанности: Прихожане культа должны проводить не менее 4 часов в неделю в богослужениях и церемониях. Официальные члены должны тратить не менее 20 часов в неделю на служении культу. Успешная проверка Дипломатии СЛ 20 позволяет персонажу игрока засчитать время потраченное на приключения вместе со своими товарищами в качестве уплаты этого требования, но только если приключение связано с делами культа или если персонаж готов отдать культу 10% от всех сокровищ, которые он найдет.

Преимущества привилегированных: членство в этой небольшой, тесно сплоченной команде укрепляет веру и решимость человека. Когда его сопровождает хотя бы один член культа или когда он находится в святынях или в других владениях культа, он получает +1 бонус к спасброскам Воли против заклинаний сотворенных не участниками культа.

Пример контактного лица: Джараддис Джасс (слияние душ 9). Джараддис предоставит планарную сущность или меньшего планарного союзника в помощь группе (персонажи игроков должны заплатить половину платы требуемой сущностью). Только один раз.

СЕКТА

В данном контексте секта - это подгруппа или конфессия более крупной церкви, чаще всего доминирующей или независимой, хотя иногда и культы вырастают до собственных конфессий. Секты поклоняются тем же богам и тем же писаниям, что и церкви, но их видение различается в некоторых деталях. Например, группа последователей Пелора, которые считают бога солнца более жестоким божеством, сжигающим слабых, с нейтральным мировоззрением и философией о «выживании наиболее приспособленного», будет квалифицироваться как секта. Насколько хорошо секта принимается ее родительской церковью или братскими сектами зависит от мировоззрений и отношения всех участников. Если дочернее ответвление следует очень схожим принципам, и две веры имеют одинаковое (не злое) мировоззрение, родительская церковь, скорее всего, позволит секте существовать относительно беспрепятственно. Церковь может принять правила ограничивающие некоторые виды деятельности ответвлений, но в общем, если секта не стесняет, не наносит вреда церкви и следует её законам, то она может работать как ей нравится. Но если секта сильно расходится с родительской церковью во взглядах, или кто-то из них имеет злое мировоззрение, то более крупная церковь может попытаться уничтожить секту. Такая ситуация может привести к созданию различных тайных обществ, расколу, гражданской войне внутри церкви и даже к полному её разделению (в этом случае секта превращается либо в независимую церковь, либо в культ).

Связанные навыки: как у родительской церкви плюс блеф, если секта секретная.

Обязанности: как у родительской церкви, если секта открыта и принимается церковью. В случае конфликтной или секретной секты обязанности участника близки к обязанностям независимой церкви, плюс он должен хранить детали деятельности секты в тайне.

Преимущества привилегированных: как у родительской церкви, если секта открыта и принимается церковью. В случае конфликтной или секретной секты, участники быстро изучают методы сокрытия своей принадлежности. Персонаж получает бонус +1 к проверкам Блефа при решении вопросов религиозной принадлежности. Кроме того, один раз в день он может использовать черту «Обманывающее заклинание» (см. стр. 60), без затраты слота под это заклинание, даже если он не обладает этой чертой. Эта способность может быть применена только к заклинаниям домена или к заклинаниям, которые по причинам мировоззрения не могли быть сотворены членами родительской церкви.

Пример контактного лица: Сестра Табуэла (клирик 9). Табуэла сотворит заклинание озарение для персонажа игрока. Один раз в год

В городской кампании столкновения с монстрами могут быть редкостью. Персонажи чаще имеют дело с врагами и конкурентами в лице неигровых персонажей, а также с политическими махинациями, с волнами преступности, со стихийными бедствиями и с другими опасностями городской жизни. Монстры, конечно же, могут существовать, но мудрая группа городских авантюристов должна быть готова к гораздо большему количеству разнообразных испытаний. Ведущий, в свою очередь, должен подготовить для игроков все эти испытания.

**События и столкновения**

Городские события

В городских приключениях большие проблемы сулят зачастую вовсе не злодеи или монстры, а громкие события, переворачивающие работу города с ног на голову. Любое событие описанное ниже может стать основой для приключения или просто создать атмосферу и проблемы в любой истории. В рамках этих событий персонажей игроков могут поймать, нанять для обеспечения безопасности или попросить помочь в эвакуации. Персонажи всегда могут просто заниматься своими делами, не обращая внимания и, позволяя ситуации разрешиться самостоятельно.

ПЛАНОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Мероприятия, фестивали и другие плановые мероприятия могут повлиять на деятельность целого района, если не всего города. Последствия таких событий могут быть разными, но могут включать в себя: забаррикадированные дороги, давки и пробки в районах и на дорогах от колоссального скопления людей, закрытые магазины и приостановленные мастерские, а также рост преступности (карманникам и щипачам гораздо проще работать в толпе).

ТЕСТИРОВАНИЕ МАГИИ

Местная гильдия магов, школа волшебников или другое подобное учреждение осознают, что магические эксперименты могут быть опасны для жителей города. Большинство городских организаций стараются не проводить опасных экспериментов, но магия непредсказуема, и опасность может возникнуть, когда слишком поздно что-то менять. В таких случаях организации могут предупредить правительство о предполагаемом времени завершения эксперимента, что позволит чиновникам эвакуировать близлежащие районы или, по крайней мере, разместить дополнительные посты безопасности и экстренной помощи.

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Большинство прибывающих караванов малы и незначительны поэтому не вызывают какого-либо особого резонанса в округе. Однако, иногда пребывает караван такого большого размера, что он нарушает работу всех районов: от городских врат до рынка.

ВОЕННЫЕ УЧЕНИЯ

Местное ополчение или городская стража время от времени проводят учения, чтобы быть во всеоружии в случае вторжения, нападения монстров, народных волнений и других бедствий. Иногда для таких учений военные закрывают какие-либо части города; иногда их проводят на виду у всего населения.

ПАРАД ИЛИ ДВОРЯНСКАЯ / КОРОЛЕВСКАЯ ПРОЦЕССИЯ

Чтобы отметить праздник или великую победу, коронацию, свадьбу или просто покрасоваться перед населением, многие дворяне и члены королевской семьи принимают участие в массовых процессиях проходящих по улицам города. Процессии могут состоять исключительно из знатного лица, его свиты и охранников, или же они могут быть настоящими парадами, изобилующими музыкантами, жонглерами, актерами, и даже животными. И хотя подобные зрелища по нраву многим гражданам, они зачастую полностью нарушают деловой ритм жизни тех районов через которые они проходят.

РЕЛИГИОЗНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ, БОЛЬШОЙ

Крупный религиозный праздник - событие городского масштаба. Подобные фестивали устраиваются доминирующей церковью или крупной независимой, и во время них по улицам ходят религиозные процессии, люди берут выходной чтобы помолиться или посетить церемонию, устраиваются большие пиры, всюду возле храмов большие очереди, а иногда даже проводится демонстрация божественной магии. Крупный религиозный праздник может остановить город на целый день если церковь достаточно велика.

РЕЛИГИОЗНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ, МАЛЫЙ

Малый фестиваль похож на большой, но он не способен всколыхнуть весь город. Тем не менее, из-за него, всё-таки, могут к закрыть один или нескольких районов.

РЕМОНТ И РЕКОНСТРУКЦИЯ

После стихийного бедствия городские служащие и частные работники приступают к восстановлению поврежденных или разрушенных сооружения. Хотя и без катастроф, всегда нужно заменять булыжники на дорогах, и поддерживать здания в безопасном состоянии. Большая ремонтная бригада может перекрыть всю улицу или занять столько площади, что начнет мешать проехать как экипажам, так и пешеходам.

СЕЗОННЫЙ БАЗАР ИЛИ ЯРМАРКА

Обычно ярмарки открываются, когда для каких-то продуктов наступает сезон, или когда продавцы получают большую партию определенных товаров. В такие дни рынок усыпан красочными украшениями, а известные торговцы готовы пойти на скидки для привлечения клиентов. Стихийные продавцы появляются по всему городу, организуя группы холщовых навесов и небольших деревянных лавок, которые могут стать причиной массовых перебоев с транспортом. Почуяв приток людей и монет в такие районы массово стекаются люди культуры и уличные воры.

СВЕТСКИЙ ИЛИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПРАЗДНИК

Малые государственные праздники запросто могут обернуться закрытием магазинов, поскольку люди берут выходной день, чтобы провести его со своими семьями. Крупный праздник, например, праздник великой победы или рождения короля, может проходить так же масштабно как и крупный религиозный, включая шествия и фестивали потенциально способные закрыть весь город.

ЗАБАСТОВКА ИЛИ ДЕМОНСТРАЦИЯ

Гильдии, требующие более высокую заработную плату для своих работников, или граждане, обеспокоенные действиями правительства, могут устроить массовые демонстрации, чтобы их мнение было услышано. Злые и нейтральные правительства часто не разрешают подобные акции, поэтому они возможны только в определенных городах. К законным демонстрациям город относится терпимо, даже с одобрением. В таких случаях охранники обеспечивают безопасность, гарантируя, что ни протестующие, ни прохожие не выйдут из-под контроля. Меньшее что может быть закрыто во время забастовок это магазины. Достаточно большая демонстрация может сделать невозможным ведение бизнеса или даже пешеходную прогулку в определенных районах.

КАТАСТРОФЫ И НЕЗАПЛАНИРОВАННЫЕ СОБЫТИЯ

Стихийные бедствия. Бунты. Вторжения. Чума. Все эти события проверяют город и его жителей на прочность. Возможные последствия подобных событий включают в себя все последствия для запланированных событий, плюс массовые эвакуации, призыв простых граждан на городскую или военную службу, повсеместная смерть и разрушения, карантин, военное положение и даже свержение правительства. Даже если на первый взгляд бедствие не приводит к радикальным изменениям, оно может иметь долгосрочные экономические последствия, поскольку нарушается работа рынков или правительство повышает налоги, что получить средства для ремонта. Во многих культурах такие бедствия считаются гневом богов. Перед лицом особенно крупной катастрофы такая вера часто принимает форму отчаяния или выливается в насилие против других людей, которые, по мнению верующих, оскорбили богов. Некоторые правительства и церкви специально придумывают для обозленных граждан козлов отпущения, чтобы снять давление со своих организаций.

МАГИЧЕСКАЯ КАТАСТРОФА

Даже величайшие чародеи не всегда могут предсказать как поведет себя магия. Голем может выйти из-под контроля или существо с планов освободится от круга призыва. Магический предмет оказаться нечистым, проклиная все окрестные земли. Как бы то ни было, магические катастрофы могут причинить не только существенный, но и невероятно причудливый ущерб. Взять хотя бы последствия загадочного загрязнения (см. Стр. 32), которое воздействует на весь район эффектом полиморфа.

ЗАСУХА, ГОЛОД ИЛИ ДЕФИЦИТ

Многие события от необычайно жаркого лета или холодной зимы до ужасных штормов или войны могут привести к дефициту. Если в городе не хватает важных, но не жизненно необходимых товаров, будь то древесина для строительства или металл для создания инструментов и оружия, то дефицит приведет к росту цен, закрытию крупных магазинов или учреждений, росту преступности, безработице, и к демонстрациям, поскольку граждане потребуют от правительства каких-то действий. Голод, засуха или другая нехватка жизненно важных товаров также становятся причиной эвакуации и часто приводит к беспорядкам и насилию, поскольку граждане движимые страхом и отчаянием сражаются друг с другом за немногие оставшиеся ресурсы. Во времена дефицита смерть наступает не только от голода и жажды, но и от болезней.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Небольшое землетрясение причиняет материальный ущерб и небольшие травмы, а сильное может обрушить здания и превратить целые районы в руины, унося сотни и тысячи жизней. Сразу следом за землетрясениями идут дефицит и болезни, наряду с экономическими трудностями, когда некоторые поставщики закрываются, а другие повышают цены. Канализационные системы перестают функционировать, их проходы разрушаются. После землетрясения город могут наводнить монстры, а под городом могут открыться новые подземелья.

ПОЖАР

Как и землетрясение, пожар могут быть местным или стать широкомасштабной катастрофой уничтожающей целые районы. Пожар наиболее опасен в бедных городах и районах, где почти все построено из дерева. В некоторых городах есть не только колодцы и пожарные команды, но и магические средства пожаротушения, но большинство городов не могут позволить себе такую защиту.

ЗАРАЖЕНИЕ

Как и вторжение (см. ниже), заражение в этом контексте относится к внезапному появлению негуманоидной угрозы. Это может быть ненормальное количество крыс лезущих из канализации, или внезапное появление стай горгулий в районе посольства. Заражение часто приводит к бою, так как на устранение проблемы отправляется городская охрана или наемные авантюристы. Но до отправки гвардии заражение успевает вызвать панику, эвакуацию и закрытие магазинов, поскольку люди отказываются покидать дома.

ВТОРЖЕНИЕ

Вторжение - один из самых больших страхов многих жителей города. Города выстраивают защитные стены, разрабатывают аварийные пути эвакуации и пути снабжения в случае вторжения, а некоторые даже организуют магическую защиту. Захватчики могут принимать форму иностранной армии, орды орков, или солдат короля стремящихся восстановить контроль над вышедшим из-под контроля городом. Вторжения часто становится причиной других проблем: дефицита, поскольку враг отрезает город от его ресурсов; пожаров, когда захватчики стреляют горящими стрелами или разбивают стены; и чумы, так как на улицах гниют мертвые. Вражеская армия с негуманоидными союзниками может начать как вторжение, так и заражение одновременно.

ЧУМА

Чума чаще всего возникает в бедных городах, но она представляет угрозу повсюду. Города без канализационных систем (или с плохими и полуразрушенными) подвергают своих граждан риску возникновения грязной лихорадки и других отвратительных болезней. В самых бедных районах городов трупы могут лежать и гнить на улице часы и даже дни, дожидаясь пока их соберут, чтобы похоронить. Для миров ДнД чума не представляет такой же угрозы как она представляла исторически, из-за того, что священники и другие классы могут вылечить ее, но даже церкви могут оказаться бессильными перед быстро распространяющейся эпидемией. Чума неизбежно вызывает панику, закрытие магазинов и насилие, когда люди борются за ресурсы или пытаются избавиться от тех кто, по их мнению, распространяет эпидемию.

ВОССТАНИЕ, БУНТ ИЛИ БЕСПОРЯДКИ

Бунт - это большая группа людей настроенных агрессивно. Насилие может быть случайным и может вылиться на любого кто встанет на пути бунтовщиков, или же оно может быть направлено на конкретную цель, как когда люди пытаются свергнуть лидера или линчевать заключенного. В правилах игры бунт считается толпой (см. стр. 124), а не группой отдельных личностей. Пока люди не дошли до исступления их ещё можно отговорить, но как только начались беспорядки с ними почти невозможно договориться без использования магии. Склонение бунтовщиков к успокоению, когда они уже начали насилие - это задача эпического уровня для начала требующая, чтобы бунтовщики могли вас услышать, что почти невозможно без использования магии. Затем вы должны совершить проверку Дипломатии или Запугивания (СЛ 40 + число групп бунтовщиков). При успешной проверке одна толпа успокаивается и расходится, плюс одна на каждые 5 очков выше заявленного уровня СЛ. Большинство бунтов состоят из двух-четырех групп, но общегородские бунты могут состоять из десятков. Бунтовщики наносят огромный материальный ущерб, когда разбивают окна, бросают камни, и иным образом выражают свое недовольство. Люди могут быть втянуты в беспорядки и могут даже присоединиться к ним, иначе они будут захвачены и избиты. Многие городские охранники прекрасно понимая насколько опасными могут быть беспорядки, без колебаний применяют силу, а в некоторых городах беспорядки являются серьезным преступлением.

УРАГАН / НАВОДНЕНИЕ

Ураган - особо опасная угроза в прибрежной или низменной области, тем не менее это событие, которого следует опасаться где угодно. Ураган может повредить здания и смыть целые кварталы. Наводнение перекрывает районы, делая их непроходимыми, и вынуждает закрыться, если не разрушает, все расположенные там предприятия. Предупреждение о надвигающемся урагане или наводнении станет причиной переполненных улиц, массовой эвакуации, нехватки ресурсов, и даже насилия или беспорядков. Но все это лучше внезапного наводнения, способного полностью разрушить район за считанные минуты.

ЗАБАСТОВКА ИЛИ ДЕМОНСТРАЦИЯ, НЕ САНКЦИОНИРОВАННЫЕ

Не все забастовки и демонстрации санкционируются заранее. На самом деле, почти все из них не санкционируются. Так происходит из-за того, что правительство осуждает или даже запрещает подобную деятельность, или потому что рабочие или участвующие в них гильдии не доверяют городским властям. Несанкционированная демонстрация закупоривает движение и закрывает все магазины на своем пути, что часто приводит к конфликту с местными правоохранительными органами. Обычно, на этом моменте прекращаются большинство демонстраций, но если ситуация достаточно накалилась, то они вырождаются в бунты. Санкционированные и несанкционированные забастовки иногда разделяют общество на две части, и если столкнутся эти две силы, то насилия не избежать.

Чтобы по-настоящему оживить городскую кампанию и в полной мере использовать все возможности города, ведущему придется сделать несколько больше нежели просто добавить в игру гильдии, церкви и городских неигровых персонажей. Городская кампания имеет особую атмосферу, и её можно использовать для создания таких сюжетов, историй и задач, каких не может быть ни в каком другом месте.

**Играем в городе**

ПОЧЕМУ ГОРОД?

Так зачем проводить городскую кампанию? Что уникального может предложить городское фентези, чего нет в других мирах? Прежде всего, городские приключения позволяют персонажам сохранять связь с «нормальной» или с прошлой жизнью. Персонажи по-прежнему думают о своем предстоящем приключении - о следующем монстре и сокровище, которое нужно найти, но здесь они могут посетить семью, построить собственную таверну или магазин, чтобы продолжить карьеру городского стража, гладиатора, наемника или даже советника герцога. Городские кампании - это отличная возможность для игроков создать интересных, логичных и мотивированных персонажей, а для ведущего это возможность создать уникальное ни на что не похожее приключение.

В городе авантюристы могут не только охотиться на монстров в канализации или выслеживать убийцу в трущобах, но и побеждать в местной гильдии политических соперников, выяснять почему магистраты внезапно позволяют преступникам свободно перемещаться, и расследовать кто отважился на поджог таверны персонажей. Охота на монстров приобретает совершенно иное значение, когда у персонажей есть собственное жилище в пострадавшем районе, или когда им самим угрожает экономический ущерб от закрытия магазинов. Конечно, не каждому игроку такое придется по нраву. Некоторые предпочитают прямую охоту на монстров, и это нормально.

Город хорошо подходит и для подобных приключений, ведь здесь эти игроки столкнутся с новыми тактическими задачами, поскольку они должны понять как побеждать монстров в переулках и катакомбах не нанося вреда постройкам и окружающим людям. Для игроков желающих большего разнообразия задач, город предлагает настоящую солянку. Сегодня персонажам придется охотиться на монстров, завтра раскрывать убийство и защищать свою репутацию от клеветы вражеской гильдии, послезавтра доказывать свою невиновность в суде, и до конца выходных выслеживать виновного во всех этих событиях. Город по-прежнему дает возможность мощным бойцам и ориентированным на сражения волшебникам проявить себя, но здесь в центре внимания могут оказаться и мастера-ремесленники, переговорщики или ученые.

Для некоторых игроков наиболее важным является возможность по-настоящему вникать в цели и мотивы своих персонажей. Здорово отправиться в приключения в поисках удачи и славы, но каковы мотивы персонажа? Что он планирует делать со всеми этими сокровищами? В городской кампании игроки могут тратить время не только на получение этих богатств, но и на немедленное их использование. Один персонаж может навестить свою бедную семью, заработав в одной приключении больше денег чем они видели за всю жизнь. Другой может купить ту старую таверну, которую он всегда любил, отремонтировать ее и сделать своего старого друга её управляющим, пока он сам продолжает вести свой приключенческий образ жизни. Такое заведение может стать настоящей базой, где группа может отдыхать между заданиями, и чтобы любой желающий их нанять знал, где их можно найти.

В качестве альтернативы, у персонажей могут быть карьерные цели и занятия, которые ведущий может использовать, чтобы выстроить вокруг них приключение, вместо того, чтобы отправлять персонажей на его поиски. Персонажи могут быть членами городской стражи или личными разведчиками барона, отправленными разобраться с монстрами, призраками и загадками, с которыми не могут справиться обычные стражники. Возможно, персонажи являются гладиаторами, которые сражаются на арене примерно раз в неделю, а остаток времени тратят на то, чтобы завоевать репутацию охотясь на странных существ за пределами колизея. Возможно, они являются тайными инквизиторами, которые ищут работу в городском правительстве, все время получая сообщения о коррупции и поклонении демонам в рядах сената. Или, может быть, все они являются членами или работниками определенного торгового Дома, который только и думает о том как защитить свои сбережения от политических и чудовищных угроз.

Короче говоря, городская кампания может быть сосредоточена на мыслях, жизнях, желаниях и целях героев. Исследовать эти аспекты в других кампаниях очень сложно, но городские условия значительно облегчают эту задачу. Это открывает новые возможности как для игроков, так и для ведущего. Тот факт, что игроки лично заинтересованы в жизнях, домах и окружении своих персонажей означает, что любая угроза этим областям наносит им гораздо больший урон и привлекает их внимание все сильнее. Большинство героев так или иначе помогают если городу угрожает дракон, вороватый лидер или даже простое наводнение, но если угроза надвигается на город, в котором находятся их семьи, работа и лавки, то вопрос помощи даже не обсуждается.

Аккуратней здесь, иначе можно переусердствовать. Периодическая угроза всему над чем работали персонажи это хорошо. Но если игра перерастет в «Новый монстр уничтожающий город каждую неделю», то она потеряет накал. К счастью для ведущего, город предлагает больше чем просто возможность разрушить место где живут персонажи игроков. Наряду с тем, что город дает шанс блеснуть небоевым персонажам, он позволяет ведущему вводить необычных злодеев. Вы всегда хотели попробовать сделать главным злодеем барда, но у него никогда не было шанса, потому что он не сможет противостоять группе в прямом бою? Сделайте его политиком или высокопоставленным членом гильдии или дворянского Дома. Он - конкурент персонажей игроков - кто-то, кто не сражается с ними в открытом бою, но порочит их добрые имена, покупает нужные им товары или заведения, разрушает карьеру их друзей и соратников .

Он злодей, которого персонажи не могут просто убить; они должны мириться с его выходками пока не найдут способ переиграть его, откопать его секреты, и, выяснив его цели, нанести ему политический удар, такой же как он пытался нанести им. В городе всегда есть место для тайны. Персонажи могут быть достаточно сильны, чтобы противостоять смертельным монстрам и жестоким убийцам, но они ничего не смогут сделать пока не знают своего противника. Тела оставленные в переулках, пропавшие магические предметы - всех этих преступников не поймать без расследования. Если вы впервые сталкиваетесь с подобными приключениями и испытываете волнение, то не бойтесь. Вы сможете найти советы по ведению политических игр и по созданию загадок ниже в этой главе. И опять же, если вы предпочитаете более простые приключения, то мы охватим и их.

Помимо злодеев городская кампания дает ведущему возможность раскрыть неигровых персонажей подробней чем где-либо еще. Несмотря на то, что ведущий по-прежнему должен держать в голове и отыгрывать несколько личностей, а не одну как его игроки, у него всё равно есть возможность вникнуть в цели и повадки этих персонажей более подробно чем это позволяют многие другие кампании. В городской кампании персонажи игроков скорее всего сформируют избранную группу союзников и знакомых, с которыми они регулярно общаются (см. контакты, стр. 57). В некотором смысле они могут стать собственными персонажами ведущего. Если он удерживает фокус и не позволяет своим персонажам затмить персонажей игроков, то у него появляется прекрасная возможность отыграть своих персонажей почти так же хорошо как игроки отыгрывают своих.

Наконец, несмотря на то, что события происходят в строго фиксированной среде с набором повторяющихся персонажей, городская обстановка позволяет ведущему очень легко устраивать встряски. В каких еще кампаниях он может изменить обстановку заменив всего одного неигрового персонажа? В городе, если герцог умирает, или если совет оказывается под контролем одного члена, или даже если контроль над гильдией переходит из одних рук в другие, то перемены охватывают все в чем участвуют персонажи. Законы и процедуры могут быть изменены. Группа героев может внезапно оказаться объявленной вне закона, или внезапно и необъяснимым образом потерять благосклонность знати. Политические союзники могут стать противниками. Если ведущий не боится встрясок, то городская кампания предоставит ему почти бесконечное пространство для перемен.

**ИСТОРИЯ ГОРОДА**

Для ведущего важно иметь представление о том, что происходило в городе за несколько поколений до начала кампании. Это не означает, что у него должна быть глубоко проработанная история с именами и датами (хотя, если вам нравится такой подход, то в этом нет ничего плохого). Скорее, ему просто нужно знать основы и общие сведения о городском прошлом. С какой целью был основан город, и была ли она? Переживал ли он какие-либо серьезные потрясения или вторжения? Было ли это место каких-либо великих сражений или важных мистических находок? Существовало ли на этом месте до города другое поселение? Есть ли в истории города какие-либо восстания или свержения правительства? Имеет ли город какое-то святое (или нечестивое) значение? Такие базовые знания о городе необходимы, и не только потому, что ведущий должен что-то рассказать, когда персонаж выбрасывает 27 на своей проверке Знаний (истории).

Ничто не формирует текущий статус города, как то, что происходило в городе в прошлом, даже его устройство и архитектура. Если бы он когда-то был центром какой-то темной религии, то небольшие остатки этой веры могли бы остаться существовать здесь в виде культа. Если здесь до этого стоял другой город, то под канализацией города могли остаться руины или подземные катакомбы. Если город сталкивался с восстаниями или влиятельными криминальными гильдиями в прошлом, то правительство, скорее всего, станет вкладывать больше средств в городскую стражу, чем в других местах. И, конечно же, мотивы и цели основания города сильно влияют на его планировку, как описано в первой главе. Но исторические события не только формируют облик города, они также служат основой для многих приключений.

Вышеупомянутый культ может стать долгосрочным врагом группы, а провал в канализационном туннеле может открыть неизведанные катакомбы, ожидающие бесстрашных исследователей. Древний текст, в котором говорится о множестве могущественных артефактов спрятанных где-то в городе, может создать конкуренцию между фракциями, когда они попытаются найти их вперед остальных. В следующем разделе предлагаются десять исторических событий, которые могли произойти в городе в прошлом, описано влияние, которое эти события могли оказать на развитие города и сюжетные зацепки, связанные с этими событиями. Ведущие могут добавить любое из этих событий в историю города как есть или использовать их как основу для вдохновения.

ДЕСЯТЬ ИСТОРИЧЕСКИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

1. До постройки города, могущественный волшебник устроил свое логово неподалеку.

Влияние на город: ненормальное количество загадочных происшествий .

Сюжетная зацепка: логова волшебника спрятаны под городом и в дикой местности вокруг него. Каждое логово дает подсказки, которые в совокупности дают понять величайшее и наиболее важное открытие волшебника.

2. Город был возведен на земле, посвященной какому-то забытому богу или демону.

Влияние на город: демоны и нежить очень распространены в округе; все городские кладбища подвержены влиянию заклинания “осквернение” (desecrate).

Сюжетная зацепка: Оставшиеся культисты этого бога неспешно трудятся над тем, чтобы осквернить все городские церкви изнутри.

3. Город столкнулся с вторжением различных сил противника.

Влияние на город: город имеет толстые стены и мощную защитную магию; все граждане обязаны отслужить два года в ополчении.

Сюжетная зацепка: зная, что защита города сильна, вражеские агенты живут среди жителей, надеясь подорвать защиту изнутри и сделать его уязвимым.

4. Городское правительство было свергнуто минимум один раз за прошедшее столетие.

Влияние на город: нынешняя власть параноидальна и подавляет любых несогласных с помощью грубой силы; вычтите 1 из рейтинга законности города (см. ниже) для каждого насильственного свержения.

Сюжетная зацепка: кто-то претендующий на звание законного наследника одного из предыдущих правительств ищет помощи, чтобы вернуть себе трон. Является ли он лучшим правителем, чем текущее правительство? Имеет ли он законное право на власть? Сможет ли его возвращение к власти оправдать насилие и кровопролитие?

5. Город недавно столкнулся голодом или дефицитом.

Влияние на город: цены на продукты питания (или на то, что было в дефиците) остаются высокими.

Сюжетная зацепка: действия людей по формированию запасов на случай чрезвычайных ситуаций в сочетании с плохими урожаями (или, возможно, действиями противника) угрожают новым дефицитом. Правительство ищет авантюристов, чтобы найти новые ресурсы или, возможно, волшебное решение проблемы.

6. За последние несколько поколений город столкнулся с крупной волной преступлений или войной криминальных гильдий.

Влияние на город: городская стража обладают колоссальными полномочиями и ведет себя как сродни фашистам.

Сюжетная зацепка: Охранник арестовывает невинных по самым надуманным предлогам. Кто-то должен спасти этих людей прежде чем они будут казнены за «измену», или, возможно, найти способ изменить эту систему.

7. Город столкнулся с экономическими трудностями, причиной тому дефицит, войны или просто слабые рынки.

Влияние на город: Дороги и сооружения находятся в плохом состоянии, городских служб почти не осталось, а большинство граждан обнищало.

Сюжетная зацепка: Чума, преступность, и монстры бесчинствуют, потому что город не способен или не просто не станет иметь дело с причинами этих проблем. Авантюристы здесь крайне необходимы, но награды невелики.

8. За последние несколько поколений средний и высший классы получили значительный приток богатств, возможно, из-за добычи ископаемых или иммиграции богатых торговцев.

Влияние на город: золото и серебро стали настолько распространенными, что обесценились; товары и услуги стоят на 25–100% дороже стандартных, а беднякам теперь еще сложнее позволить себе то, что им нужно.

Сюжетная зацепка: Те немногие кто извлекает выгоду из этой ситуации - горные гильдии или дворяне, которым платят богатые торговцы, - стали коррумпированными и стремятся сохранить статус-кво любыми способами. Если кто-то не найдет способ изменить ситуацию, то многие из бедных буквально умрут от голода.

9. Когда город был основан, земля, на которой он стоит была отнята обманом или силой у людей или существ, которые там жили.

Влияние на город: Руины и реликвии все еще существуют под городом или вокруг него.

Сюжетная зацепка: правительству нужны искатели приключений, чтобы исследовать оставшиеся руины. Кроме того, недавно появились агрессивно настроенные потомки людей или существ, которые когда-то управляли этими землями.

10. Город был местом гражданской, расовой или религиозной войны.

Влияние на город: члены проигравшей стороны преследуются и подвергаются преследованиям по сей день.

Сюжетная зацепка: правительство или доминирующая церковь становятся все более тираническими в преследовании невинных, принадлежащих к ненавистной фракции. А члены этой фракции выступают за насильственное свержение правительства или доминирующей церкви

**ВЫЖИВАНИЕ В ГОРОДЕ**

( URBAN CRAWL - игра слов от dungeon crawl - зачистка подземелий )

Город во многом похож на подземелье. Да, над головой плута нет потолка, когда он пробирается сквозь лабиринты аллей, но это вовсе не означает, что его путь открыт. И тот кто думает, что ловушки в городе ему не угрожают пока он не забрался в чей-нибудь дом, очевидно, никогда не встречался с уличными аферистами или не попадал в засаду к городского монстру. Даже те кто всю жизнь прожил в большом городе время от времени сталкиваются с чем-нибудь новым и опасным, что делает город идеальным местом для приключений .

Жизнь в большом городе, называемая здесь «выживание в городе», предлагает все, что авантюрист может пожелать (или пожелать избежать): события, занятость, развлечения, смерть, политика, налоги и многое другое. В Cityscape большое внимание уделялось созданию, развитию и управлению группами власти через систему Домов, гильдий и организаций, а также через внедрение в них контактных лиц. Далее в этой главе мы выйдем за пределы подземелья (см. стр. 152) и взглянем на то как рассказывать определенные типы историй. Однако, перед этим мы поговорим о самой сути выживания в городе. Городская жизнь отличается от сельской и монашеской, и эти различия заслуживают изучения. Вся информация представленная в этом разделе, от налогов и расовых отношений до обсуждения определенных городских районов, дает ведущему твердую основу для разработки наполненных городов и городских саг.

Первое отличие выживания в городских условиях от жизни в других местах - это случайные проблемы, с которыми можно столкнуться просто пробираясь по городу. Ниже, для примера, представлена таблица случайных городских встреч. Детали могут и должны отличаться от города к городу, в зависимости от климата и местоположения.

ОСОБЕННОСТИ ВЫЖИВАНИЯ В ГОРОДЕ

Приключения в городе уже сами по себе являются проблемой. Характерные особенности города способные создавать препятствия для персонажей включают городские стены, крыши и стены зданий, ворота и двери, узкие улицы и темные переулки. Ниже приводится краткое описание подобных особенностей.

Городские стены: Типичная внешняя городская стена - это укрепленная каменная стена толщиной 5 футов и высотой 25 футов. Такая стена очень гладкая и требует проверки Взбирания СЛ 30, чтобы забраться. Сверху стены оснащены зубцами для обеспечения удобного укрытия, с едва достаточным пространством (3 фута шириной) для охранников, чтобы идти вдоль стены. Внутренние стены имеют высоту от 10 до 25 футов, и не все из них имеют зубчатую поверхность. Малая внутренняя стена: 1 фут толщиной, твердость 8; ОЗ 180; сломать СЛ 35; вскарабкаться СЛ 20.

Большая внутренняя стена: 2 фута толщиной, твердость 8; ОЗ 360; сломать СЛ 35; вскарабкаться СЛ 20.

Сторожевые башни: Некоторые городские стены украшены сторожевыми башнями установленными с нерегулярными интервалами. Далеко не все города могут позволить себе держать постоянную охрану на башнях, если только не ожидается нападение извне. Башни предоставляют возможность полюбоваться на окружающую местность, а также место для обороны от захватчиков. Башни на 10 футов выше городской стены, а их диаметр в 5 раз превышает толщину стены. На внешних сторонах верхних этажей башен находятся бойницы, а верхняя часть оснащена зубцами аналогично стенам. В небольших башнях (25 футов в диаметре) этажи башни и крышу обычно соединяют приставные лестницы. В больших башнях эту задачу выполняют лестничные пролеты. В небольшом городе, если башни не используются на регулярной основе, то вход в них блокируют тяжелые деревянные двери, усиленные железом и несущими замками хорошего качества.

Усиленные деревянные двери: 2 дюйма толщиной; твердость 5; ОЗ 20; сломать СЛ 25; вскрыть замок СЛ 30. Как правило, стража хранит ключи от башни вдали от караульного помещения.

Ворота: типичные городские ворота - это сторожка с двумя опускными решетками для крепостных ворот (порт-кулисами, герса) и дырами-убийцами между ними наверху. Порт-кулисы: 2 дюйма толщиной; твердость 10; ОЗ. 60; сломать СЛ 25 (подъемный механизм). Ворота малых городов или малые ворота в большом городе - это просто большие двойные железные двери в городской стене.

Железные двери: 2 дюйма толщиной; твердость 10; ОЗ 60; сломать СЛ 28. Ворота обычно открыты и закрыты или перекрыты ночью. В зависимости от города и от расположения районов, жителям может быть запрещено перемещаться из одного района в другой после заката, но при определенных обстоятельствах охранники могут разрешить проезд.

Улицы: Типичные городские улицы узкие, извилистые и многолюдные. Большинство улиц имеют в среднем около 15 футов в ширину, а переулки варьируются от 10 футов в ширину до 5 футов от стены до стены.

В некоторых городах, особенно в тех, что естественно выросли из маленьких поселений в крупные города, нет больших проходов. В спланированных городах или в городах пострадавших от крупного пожара, заставившего власти построить новые дороги, несколько больших улиц могут пролегать через весь город. Такие дороги шириной около 25 футов, что позволяет разъехаться повозкам, а по обеим сторонам у них тротуары шириной 5 футов.

Здания. Большинство городских зданий строятся из камня или кирпича (первый и второй этажи) и бруса (для верхних этажей, внутренних стен и полов). Типичными кровельными материалами являются черепица, плитка, солома и шифер.

Кирпичная или каменная стена (Нижние этажи): 1 фут толщиной, твердость 8; ОЗ. 90; сломать СЛ 35; взобраться СЛ 25.

Деревянная стена (Верхние этажи): 6 дюймов толщиной, твердость 5; ОЗ 60; сломать СЛ 20; взобраться СЛ 21.

Большинство городских зданий делятся на три категории. Первая, которая включает в себя гостиницы, успешные предприятия и большие склады, а также производителей, которым требуется дополнительное пространство, таких как мельники, кожевники и тому подобное, - это большие отдельно стоящие здания высотой до пяти этажей. За ними следует большинство зданий в городе, которые имеют высоту от двух до пяти этажей и выстроены рядом, образуя длинные ряды разделенные второстепенными или главными улицами. Это рядные дома с предприятиями на первых этажах и с офисами или квартирами наверху. К последней категории относятся бедные жилые дома, магазины, небольшие склады или складские помещения, большинство из которых простые деревянные одноэтажки. Наружные двери в большинстве зданий - это хорошие деревянные двери, которые обычно закрыты, за исключением общественных зданий, таких как магазины и таверны.

Деревянные Двери (хорошие): 2 дюйма толщиной; твердость 5; ОЗ 15; сломать СЛ 18; вскрыть замок СЛ 25.

Двери на самых простых зданиях или сараях, а также большинство межкомнатных дверей более хрупкие:

Деревянные двери (простые): толщиной 1 дюйм; твердость 5; ОЗ 10; сломать СЛ 13; вскрыть замок СЛ 25.

Крыши: стандартным элементом городских приключений является погоня по крышам. Чтобы подняться на крышу, обычно требуется взобраться на стену (и выполнить проверки Взбирания), но персонаж всегда может подняться на крышу, спрыгнув с более высокого окна, балкона или моста. По плоским крышам очень легко перемещаться, но распространены они только в теплом климате (потому что груды снега могут обрушить плоскую крышу). Перемещение по треугольной крыше требует успешной проверки Баланса СЛ 20. Перемещение по наклонной поверхности крыши без изменения высоты (передвижение параллельно вершине) требует минимум 15 при проверке Баланса, а может и больше в зависимости от условий. Перемещение вверх и вниз по вершине крыши требует проверки Баланса СЛ 10.

Драматический этап в погоне по крышам обычно возникает в тупике, когда преследуемый человек оказывается в безвыходной ситуации требующей длинного прыжка на следующую крышу или на землю. Расстояние до следующей ближайшей крыши обычно составляет 1к3 × 5 футов в длину, но на более высокую крышу чем та, на которой находится персонаж, гораздо сложнее запрыгнуть. Чтобы определить может ли персонаж допрыгнуть используйте указания на странице 77 Руководства игрока - максимальная высота при прыжке в длину равняется четверти длины прыжка (Высота = 0,25 \* Длина прыжка).

Пример: Плут Рауд бежит от преследователя через крыши. Он достигает тупика, а ближайшая крыша находится в 8 футах через переулок и на 4 фута выше него. Ему потребуется хороший бросок, чтобы преодолеть расстояние в 16 футов (в четыре раза больше высоты).

Освещение: если в городе есть магистральные улицы, то большинство из них будут облицовано фонарями, висящими на высоте 7 футов от навесов здания. Такие фонари расположены на расстоянии 60 футов друг от друга, поэтому их освещение почти не прерывается. Более мелкие улочки и переулки редко освещаются; для граждан характерно нанимать несущих фонари (факелоносцев), когда у них появляются ночные дела. Аллеи могут оставаться довольно темными даже при дневном свете, благодаря теням высоких зданий, которые их окружают. Такие переулки при дневном свете никогда не бывают настолько темными, чтобы позволить совершить истинное сокрытие, но они могут дать бонус обстоятельств +1, +2 или +3 при проверках Скрытности, в зависимости от условий.

НАЛОГИ

Говорят, что нет ничего неизбежнее смерти и налогов, и нигде это утверждение не звучит так правдиво, как в крупнейших городских центрах. В большинстве городов только чрезвычайно богатые и полностью обездоленные освобождаются от уплаты налогов того или иного вида; а в некоторых областях даже последние не получают никаких исключений, хотя сумма налога может варьироваться. В мирное время ставка налога в большинстве цивилизованных районов колеблется от 10 до 20 процентов, но в течение налогового года могут происходить изменения ставки, поскольку не все платят одинаковый процент. Во время войны или среди более жестких правительств ставка налога может возрастать до 50 процентов.

Налоги подразделяются на государственные и местные налоги, и ответственность за их сбор, как правило, лежит на городе (если поселение достаточно велико, чтобы называться городом, то оно достаточно велико, чтобы самостоятельно заниматься своими налогами и доставлять их в правительство). Если город не подчиняется вышестоящему правительству, как в случае с городами-государствами, город по-прежнему собирает оба налога, но делает это под видом сбора только одного типа налогов. Все люди должны знать, что часть их налогов идут на государственные нужды, а остальные - на город.

Десятина - это сборы, выплачиваемые организованному органу, в данном случае храму или церкви. В отличие от налогов, которые активно собирает правительство, десятины, обычно, выплачиваются добровольно, как поддержка со стороны верующих. Конечно, суть десятины иногда искажается указами, и в тех местах, где доминирует определенная вера (особенно секта, ориентированная на зло или одержимая законом), десятину вполне могут требовать.

В тех городах, где центр власти находится под сильным влиянием церкви, особенно в теократиях, десятины часто включены в стандартный процесс налогообложения, создавая, по сути, систему отчислений, по которой деньги налогоплательщиков могут направляться на религиозные нужды. Но в большинстве городов десятина все-таки остается добровольным пожертвованием от прихожан.

Обычно, десятина выплачивается на ежегодной основе и составляет одну десятую часть годового дохода участника (после уплаты налогов). Но для искателей приключений большинство конфессий делают исключения. Большинство конфессий требуют, чтобы искатели приключений платили 10 процентов своего дохода от приключения как только оно завершится.

Такая система десятины не только не дает тоннам золота исчезнуть в бездонных карманах верующих (многие из которых никогда не видели столько золотых монет в одном месте), но и сохраняет деньги в том регионе, в котором они найдены. Если искатель приключений собирается исследовать местность на наличие ценных вещей, меньшее что он может сделать это поделиться с церковью. Не стоит говорить, что местные правительства очень заинтересованы в такой практике.

РАСОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Те проценты из Руководства Мастера Подземелий, определяющие количественное соотношение (изолированные, смешанные или интегрированные) рас в городе, это всего лишь цифры нераскрывающие всей картины. Важно то как расы связаны друг с другом, и как представители доминирующей расы (как правило, самой многочисленной) относятся к другим расам в городе.

Типы районов (см. Главу 1), включая районы дварфов, эльфов, гномов и халфлингов, предполагают довольно интегрированное общество, в котором представители всех рас сохраняют свои собственные обычаи будучи равными гражданами города. Район гоблиноидного гетто может следовать такой же модели или, что более подходит названию “гетто”, это может быть изолированный район с претесняемым меньшинством. При определении ролей рас и их отношений в вашем городе используйте следующую модель.

Ассимиляция: одна раса была полностью ассимилирована в другую. Ее представители разделяют окрестности, обычаи, одежду, манеры и язык с представителями доминирующей расы. Культурные традиции ассимилированной расы почти забыты. Расовые предрассудки, если они вообще существуют, минимальны, поскольку представители доминирующей расы склонны считать ассимилированных людей такими же как они.

Гетто: участники одной расы ограничены отдельными районами города или отдаленными резервациями на территории другой расы. Между расами почти нет взаимодействия, что позволяет меньшей расе сохранить часть своей культуры и традиций, а также определенную степень автономии. Гетто управляется изнутри, хотя его члены подчиняются законам страны, в которой они проживают. Они временно могут покинуть районы гетто, но обычно обязаны иметь при себе юридические документы и должны вернуться к наступлению темноты.

Интеграция: представители обеих рас являются равноправными гражданами одной нации, сохраняя при этом свои обычаи, традиции и даже языки (хотя общий язык делает возможными торговлю и другие взаимодействия). Ни закон, ни частная практика не отдают предпочтения ни одной расе.

Рабство: представители одной расы или культуры порабощены другой, вероятно, в результате войны или колонизации. Рабство оказывает глубокое и далеко идущее влияние на культуру порабощенных: если культурные традиции этой расы полностью не уничтожаются, то их обычно практикуют тайно, так как они скорее всего запрещены или подвергаются значительным преобразованиям под влиянием доминирующей культуры. Как и в древнем Риме, некоторые рабы могут подняться до властных и влиятельных должностей, но большинство из них живут в бедных и бесчеловечных условиях. Любой добрый по мировоззрению персонаж всегда должен считать институт рабства злым.

Низший класс: представители одной расы образуют в доминирующем обществе отдельный и очень обделенный социальный класс. Они могут быть освобожденными рабами или остатками завоеванной нации, но в обществе они считаются в лучшем случае людьми второго сорта. Члены низшего класса не имеют или почти не имеют возможностей для продвижения по службе, а предубеждения против них глубоко укоренились в доминирующем обществе. Насилия и массовые расправы против представителей низшего класса не редкость. Родная культура угнетенной расы с презрением воспринимается доминирующей расой.

**КАРЬЕРА**

Даже в самых диковинных городах далеко не все жители зарабатывают приключениями. Здесь, как и везде, много простых алхимиков и архитекторов, рабочих и юристов, писцов и кузнецов. Минимальный оклад таких простолюдинов, будет различаться в зависимости от региона, размера города и богатства нации, но в целом будет близок к стандартной ставке в большинстве фэнтезийных миров. В таблице ниже приведен средний недельный доход по профессиям в среднестатистическом фэнтезийном городке.

**Таблица 5–1: Средний доход**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Недельный доход в порядке убывания** | | **Недельный доход в порядке убывания** | |
| **Профессия** | **Доход\*** | **Профессия** | **Доход\*** |
| Мудрец, ученый | 3к4+6 зм | Мастер, изготавливающий луки | 6к4+6 см |
| Мастер по доспехам, кузнец | 4к4 зм | Каменщик, каменотес | 6к4+6 см |
| Мастер по оружию, кузнец | 4к4 зм | Писец, писарь, книжник | 6к4+6 см |
| Слесарь, мастер по замкам | 4к4 зм | Возница, извозчик, погонщик | 6к4+6 см |
| Адвокат | 7 зм | Кожевник, дубильщик | 6к4+6 см |
| Алхимик | 7 зм | Огранщик драгоценных камней | 6к4+6 см |
| Х[озяин постоялого двора](https://translate.academic.ru/%D1%85%D0%BE%D0%B7%D1%8F%D0%B8%D0%BD%20%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B4%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B0/en/ru/), трактирщик | 2к4 зм | Наемник (простой) | 15 см |
| Артист, актёр, исполнитель | 2к4 зм | Камердинер, гостиничный работник, слуга | 15 см |
| Инженер | 4 зм | Конюх | 10 см |
| Художник портретист | 4 зм | Повар | 1к4+6 см |
| Клерк, канцелярист, секретарь | 3 зм | Грузчик, носильщик, портье, швейцар, привратник | 7 см |
| Наемник (квалифицированный) | 3 зм | Горничная, служанка, прислуга | 7 см |
| Переплетчик | 6к4+6 см | Рабочий низкой квалификации, разнорабочий | 7 см |
| Сапожник | 6к4+6 см |  |  |

\* В необычайно богатых городах эти цифры корректируются в сторону увеличения. Добавьте 1 зм или 1 см (в зависимости от ситуации) к любому статическому значению; добавьте 1к4 зм или 1к4 см (в зависимости от ситуации) к любому значению, которое включает бросок кубика. В особенно бедных городах эти цифры корректируются на ту же сумму в сторону уменьшения.

Персонажи различных классов, как игровых, так и неигровых, выполняют в городе массу функций, и часто ни функции, ни звания совершенно не соответствуют их классам или уровням. Два человека с одинаковым рангом и функцией в городской страже могут быть воином 5го уровня и бойцом 3его. Верховным жрецом в одном храме может быть клирик 12го уровня, а в другом храме ту же роль исполняет адепт 3го (или даже простолюдин 6го). Мультиклассирование еще больше сбивает с толку: клирик 4го / боец 6го может выполнять преимущественно религиозную функцию или может быть членом городской стражи (который поддерживает охрану магией исцеления) или даже может стать тамплиером, которому поручено защищать храм против нападения. Следующие списки созданы для того, чтобы помочь вам представить какие роли и функции могут выполнять неигровые персонажи разных классов в городе, но помните, что эти списки ограничены и не могут вобрать в себя все возможные ситуации.

Варвары: авантюрист, бандит, телохранитель, охотник за головами, борец за свободу, гладиатор, наемник, солдат.

Барды: акробат, актер, искатель приключений, советник, алхимик, посол, ассасин, шут, курьер, дипломат, советник по дипломатическим вопросам, борец за свободу, связной, клоун, жонглер, посланник, менестрель, музыкальный инструктор, преподаватель, репетитор.

Священники: прислужник/пономарь, искатель приключений, советник, посол, охотник за головами, капеллан, культист, дипломат, советник дипломата, высший жрец целитель, рыцарь, священник, учитель, храмовник, наставник.

Друиды: помощник, искатель приключений, советник, охотник за головами, культист, травник, отшельник, первосвященник, священник, тамплиер.

Бойцы: авантюрист, убийца, бандит, телохранитель, охотник за головами, чемпион, городской страж, борец за свободу, гладиатор, рыцарь, лорд, наемник, офицер, солдат, тамплиер, бандит, тренер.

Монахи: послушник, искатель приключений, советник, ассасин, телохранитель, инок, городской стражник, культист, отшельник, первосвященник, офицер, священник, тренер.

Паладины: авантюрист, советник, чемпион, судья, рыцарь, лорд, солдат, тамплиер, тренер.

Следопыты: авантюрист, бандит, телохранитель, охотник за головами, борец за свободу, наемник, разведчик, солдат, тамплиер, тренер.

Плуты: авантюрист, посол, ассасин, бандит, грабитель, криминальный лорд, культист, вор-карманник, дипломат, борец за свободу, мэр, консультант по безопасности, разведчик, шпион, бандит, ловец, специалист по улаживанию конфликтов.

Чародеи: искатель приключений, советник, алхимик, ассасин, боевой заклинатель, телохранитель, заговорщик, придворный волшебник, культист, гадалка, торговец магическими предметами, наемный заклинатель, наставник.

Волшебники: искатель приключений, советник, алхимик, ассасин, боевой заклинатель, телохранитель, заговорщик, придворный волшебник, культист, гадалка, торговец магическими предметами, мудрец, ученый, писец, наемный заклинатель, студент, учитель, специалист по улаживанию конфликтов, преподаватель.

Адепты: послушник, алхимик, заговорщик, сектант, предсказатель, первосвященник, торговец магическими предметами, жрец, мудрец, ученый, писец, наемник, наемный заклинатель, студент.

Аристократы: посол, бюрократ, канцлер, дипломат, советник дипломата, рыцарь, мэр.

Простолюдины: ученик, ремесленник, бармен, фермер, рыбак, трактирщик, подмастерье, ремонтник, торговец, слуга, обслуживающий персонал, лавочник.

Эксперты: акробат, актер, ученик, ремесленник, бармен, шут/фигляр, бюрократ, лидер каравана, дипломат, рыболов, трактирщик, клоун, жонглер, подмастерье, торговец магическими предметами, торговец, менестрель, профессионал, мудрец, ученый, писец, обслуживающий персонал, лавочник, студент, репетитор.

Воины: бандит, телохранитель, городской стражник, наемник, солдат, тамплиер, головорез, дрессировщик.

ПРОСТОЛЮДИН ИЛИ ЭКСПЕРТ?

Кузнец на Извилистом Пути простолюдин или эксперт? Если речь идет о способности кузнеца изготавливать предметы из железа, то в рамках игровых терминов это не имеет значения; Простолюдин и эксперт одного уровня, скорее всего, имеют одинаковые ранги умения в Ремесле. С точки зрения игрового мира простолюдины скорее чернорабочие, чем мастера-ремесленники. В маленькой деревне единственным кузнецом может быть простолюдин, но имея ограниченную возможность продвинуться по уровню, в большом городе простолюдин не сможет соревноваться с кузнецами экспертами. Кузнец эксперт может иметь в подчинении учеников-простолюдинов и других людей из народа, ухаживающих за его кузницей и приносящих дрова.

Разница между простолюдинами и экспертами заключается прежде всего в образовании и возможностях. Человек, родившийся в простой семье, редко становится экспертом и почти всегда изучает только те навыки, которым учит его семья. Ребенок фермера изучает Профессию (фермер) и Обращение с животными, получает Фокусировку на навыке (Профессия) и работает на ферме родителей всю свою жизнь. Ребенок эксперта имеет больше денег и получает лучшее образование, не обязательно формальное, но достаточное, чтобы овладеть многими другими навыками.

Исходя из этого, большинство гуманоидного населения - это простые люди, а не эксперты. Города представляют наибольшую концентрацию «непростолюдинов» в мире, но даже в шумном мегаполисе изобилующем классическими персонажами, экспертами и аристократами, простые люди все еще составляют большинство населения. Запомните эту статистику при размещении экспертов и других неигровых персонажей в вашем городе и не бойтесь, что большинство неигровых персонажей, с которым встретятся ваши игроки окажутся простолюдинами. В конце концов, большинству ремесленников не требуется шесть навыков, чтобы зарабатывать на жизнь, достаточно одного.

**ГОРОДСКИЕ ЛОКАЦИИ**

Вооружившись информацией о расах, классах и профессиях, ведущий должен облачить все это в контекст. В этом разделе приводятся примеры мест, которые помогут сделать даже самые простые объекты - кузницы, сувенирные лавки, рестораны, кожевенные лавки, ратуши, и прочие - живыми и запоминающимися. Большая часть информации представленной в каждой записи, доступна для персонажей игроков с успешной проверкой знаний СЛ 15 (местность) или знаний СЛ 20 (история), в зависимости от типа информации.

Яблоки и апельсины: Этот скромный магазинчик начинал как простой продуктовый стенд, в котором продавались, как вы уже догадались, яблоки и апельсины. Но когда владелец стенда Дора-лэ Андерхилл (Нейтральная женщина-гном адепт 1 / простолюдин 3) завела привычку вовлекать в разговор прохожих, произошла необычная вещь. То, что начиналось как случайных комментарии о качестве чужих товаров, быстро переросло в открытый диалог с ее личным сообществом. Люди приносили товары на стенд Дора-Лэ, где она в считанные секунды давала подробную информацию о возрасте, качестве и производителе товара, включая точные предсказания того, когда товар сломается или испортится, и варианты альтернативных товаров для покупок. И все что она просила за подобную консультацию, это купить один или два фрукта. Советы Дора-лэ были настолько здравыми, а ее знание природы вещей настолько врожденным, что она в конечном итоге решила начать взимать за это плату. Она открыла магазин под названием «Яблоки и апельсины», куда люди могли прийти, чтобы сравнить продукты осознанно и беспристрастно. И, конечно же, купить фрукты.

Улов дня: владелец лучшего в городе ресторана морепродуктов знает, что на самом деле существует только два типа городских рестораторов: те кто хочет произвести хорошее впечатление, и те кто хочет сделать хорошую еду. Шеф-повар Трамблек (Законопослушный нейтрал мужчина полуорк-боец 2 / простолюдин 3) всегда считал себя одним из последних, и если популярность его бизнеса является показателем, то все это благодаря ему. Несмотря на то, что «Улов дня» не может похвастаться местоположением и приятным интерьером как у конкурентов, еда в нем великолепна, а цены рассчитаны на кошельки любого размера. Здесь вы получите впечатления от ужина, которые трудно превзойти. Даже атмосфера здесь более приятная чем могла бы быть, учитывая местоположение ресторана, так как большинство постоянных клиентов знают, что любая шумиха может вытащить с кухни 2-х метрового 130 килограммового Трумблека с мясницким ножом в руке. И никто этого не хочет.

Кожевенная мастерская Эдмана: Что делает именно эту мастерскую особенной, так это то, что она принадлежит и управляется слепым Эдвартом Эдманом (Хаотично добрый мужчина-эксперт 4). Имея в своем распоряжении всего одного помощника, многие предположили бы, что Эдвард едва ли сможет конкурировать со своими зрячими сверстниками, тем не менее, это одна из самых успешных мастерских в городе. Вести о его мастерстве и скорости распространялись пропорционально слухам об источнике его таланта. Те кто слышал что он чувствует, когда клиенты пытаются обмануть его с оплатой подозревают черную магию; А те, кто воочию наблюдали за обменом и видели как Эдвард вертел каждую монету между своими тонкими пальцами, знают, что правда гораздо проще и оттого еще особеннее. Эдварту Эдману не нужны ни заклинания, ни магия, чтобы делать свою работу.

Министерство Богини Благодати: расположенное на тихой улочке в самом бедном районе, Министерство Богини Благодати стоит там с самого основания города, сопротивляясь штормам, пожарам и вторжениям в течение десятилетий. На самом деле, Министерство настолько старое, что оно пережило свое божество-покровителя, чье влияние было сильным при основании города, но угасло во время древней войны. Сегодня Министерство несет в себе скорее гражданскую нежели религиозную функцию, а религиозные элементы в течение десятилетий остаются совершенно неконфессиональными, что злит некоторых личностей среди религиозной элиты. Злит настолько, что многие годы они пытались закрыть Министерство, но каждая попытка с треском проваливалась. Это заставило многих поверить, что у Министерства есть богатый анонимный благотворитель. Поскольку работники Министерства отказываются от комментариев, эта тема остается предметом уличных сплетен. Двери Министерства круглосуточно открыты для всех нуждающихся. Многие бедняки давно бы умерли, если бы не усилия Матери Антигоны (законопослушный добрый карлик клирик 7) и ее помощниц, а также других смелых женщины, которые были там до них.

Мэнли и сын: Когда Утареф Мэнли (хаотично добрый человек мужчина эксперт 9) приехал в город из северных земель, у него не было ничего кроме молота и одежды. Ему даже пришлось просить другого кузнеца поработать на наковальне, пока он не заработал на собственную кузницу. Он считал свою жизнь благословенной еще до того как прекрасная эльфийка пришла в его магазин, а когда два года спустя она родила ему сына, он и вовсе перестал понимать какого бога он порадовал в прошлой жизни. К сожалению, некоторые люди считали их союз «мерзостью в глазах Бога». Кто-то из них однажды даже попытался учинить самосуд над мальчиком, когда он шел по дороге домой из школы. Его мать попыталась вмешаться, и в результате несчастного случая получила удар камнем по голове, после чего умерла. И хотя Утареф думал, что он не переживет свою эльфийскую невесту, он сделал все возможное, чтобы самостоятельно вырастить своего ребенка - Эрика Утарефсона (хаотичный добрый полуэльф эксперт 4). Когда Эрик стал кузнецом его имя добавили на вывеску, висящую снаружи кузни.

Всячина и хлам: Это витрина одного из самых популярных магазинов в городе, по крайней мере, среди рабочего класса. Первоначально магазин был офисом переплетчика/коллекционера и писца, которые работали вместе как «Атертон-Смайд» (по фамилиям владельцев). После сильной публичной ссоры писец переехал в центр города, чтобы открыть свой собственный магазин (см. «Ядовитое перо» ниже), и Атертон-Смайд был закрыт. Несмотря на то, что то его двери оставались запертыми, а окна заколоченными, здание не было разрушено, и никто новый в него не въехал; оно простаивало почти год. Когда оно снова открылось оно стало называться «Всячина и хлам» - магазин специализирующийся на предоставлении «труднодоступных решений для повседневных проблем». Его владелец, Фенли Атертон (законопослушный нейтрал человек мужчина эксперт 7 / волшебник 3), продал свою долю в Атертон-Смайд, чтобы купить все необходимое для нового начинания, и этот шаг окупился. «Всячина и хлам» стал неотъемлемой частью общественной жизни с самого открытия. Рабочий класс может найти здесь по низким ценам почти все, что ему нужно: от высококачественных инструментов и редких лекарственных трав, до малых волшебных предметов.

Маринованный Перец: Когда не особо известный, но неутомимый Марвис Хоппс (хаотичный нейтральный мужчина халфлинг бард 11), наконец покончил с полной пьянства, сумасбродства, шатания по планам и злачным местам жизнью, то он сделал то о чем всегда говорил - взял все деньги с последнего приключения (он никогда не умел копить) и открыл грязную таверну в своем любимом городе. И хотя мечта Хоппса находится не в самом крутом районе города, веселее места не сыскать. Люди съезжаются со всех частей города, чтобы попробовать разнообразные развлечения и все сорта сорта эля, некоторые из которых, как хвастается Марвис, больше нельзя найти нигде на этом плане. Говорят, что Марвис разрешает артистам выступать пока они вызывают у него улыбку (хотя те кто не вызывают обычно жалеют о том, что когда-либо ступили на его сцену, ведь Хоппс умеет быть беспощадным в своих издевках). А если кто-то зайдет к нему в более тихую ночь, то он может побаловать их рассказами о своих приключениях вместе с печально известным Квипом из Сигила, последним (вынужденным) наследником адского трона.

«Ядовитое перо». Первоначально работая с Фенли Атертоном, Лютби Смайд (законопослушный злой мужчина человек эксперт 3 / волшебник 7) открыл новый магазин в дворянском квартале и назвал его «Ядовитая ручка». Витрина гласит что магазин - это место, где можно приобрести книги и писчие принадлежности, а также воспользоваться услугами местного писаря. По правде говоря, магазин - это прежде всего прикрытие, дающее Смайду возможность обслуживать высококлассных клиентов в сфере магических свитков. Он продает с повышенной наценкой свитки редких и опасных заклинаний и даже предоставляет свитки, которые сами по себе являются смертельным оружием (проклятые пергаменты, свитки взрывающиеся при открытии и т. д.). В основном, он работает с богатыми и коррумпированными людьми, но никогда не позволяет себе убивать бывших клиентов, даже если такие меры потребуются. Он нетерпелив и не из тех кто стремится к взаимопониманию, но он считает что лучше не гадить там где ты ешь. Поэтому в его магазине клиенты могут быть абсолютно спокойными за свою жизнь, но им рекомендуется следить за своими кошельками.

Вопросы и рога: Когда уважаемый натуралист и друид Имоян Меллари бесследно исчез управление его делами перешло к его единственному живому родственнику - внучатой племяннице Маре (нейтрально добрая женщина простолюдин 1 / волшебник 3). Проблема заключалась в том, что Мара посвятила себя изучению магии и мало знала о мире природы. Недостаточно, чтобы управлять магазином основной, целью которого было давать ответы на такие темы. Но взявшись за дело, она обнаружила, что ее двоюродный дедушка хитро запрятал большую часть своих знаний среди старья, записывая свои мысли и переживания в спрятанные на чердаке журналы. Будучи заинтригованной, Мара взяла на себя обязательство управлять магазином, чтобы продолжить наследие своего двоюродного дедушки, и чтобы спасти найденные знания. Серия необычных событий, включая смерть и внезапное превращение в нежить ее фамильяра - полевой мыши по имени Джордж, заставили ее задуматься о том, что на самом деле сделал дедушка со своей жизнью, и о том что на самом деле произошло в ночь его исчезновения.

Мемориальный зал Р.Дж. Уэзерфорда: установленный на месте бывшей ратуши, этот зал представляет собой атриум ручной работы с мемориальной доской из песчаника, увековечивающей память Р. Дж. Уэзерфорда, пожалуй, самого популярного мэра в истории города. Бывшая ратуша сгорела в годовщину смерти Уэзерфорда, и городской совет воспринял это как знак, что на месте почерневшего фундамента должно быть возведено новое здание посвященное Уэтерфорду. И хотя правящий мэр угрожал наложить вето на это предложение, он все-таки согласился с ходатайством в последнюю минуту, удивив тем самым многих избирателей. Ходили слухи, что за день до этого кто-то поджог дилижанс его дочери.

**ВНЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ**

Как уже упоминалось ранее, городская кампания очень хорошо подходит для традиционных приключений, но она также подходит для историй и сюжетов, которые выходят за рамки исследования подземелий. Подобные виды приключений могут оказаться сложными, особенно если ведущий не имеет подобного опыта. Как и было обещано, в следующих разделах содержатся советы и предложения по проведению городских приключений.

РОСТ ПРЕСТУПНОСТИ

Даже самый могущественный злодей может быть побежден, когда игровые персонажи не сомневаются в том, что он враг. Но как быть, когда преступников много и они практически не связаны между собой? Что если настоящий враг - это тенденция или преобладающее мировоззрение? Поймать умного серийного убийцу может быть сложно (см. «Тайны» ниже), но проблема все-таки будет решена, когда он наконец предстанет перед судом. А вот с всепоглощающим криминалом персонажи игроков могут быстро почувствовать, что они тонут в проблемах.

Ведущий не хочет, чтобы его игроки чувствовали будто единственное, что они могут сделать в тщетных попытках остановить социальную катастрофу - это отлавливать по одному каждого мелкого преступника. Поэтому, лучше придумать причину роста преступности - человека или событие, к которому приведет расследование недавних вспышек преступлений. Если всему виной конкретное событие, например, заключение под стражу местного криминального авторитета или убийство шерифа, то окончательное решение проблемы должно заключаться в исправлении ситуации.

Если преступления начались после заключения в тюрьму влиятельного криминального деятеля, то персонажи игроков могут оказаться в интригующей ситуации, когда им придется вести с ним переговоры через решетку тюремной камеры. Любой внезапный рост преступности обычно является результатом скоординированных усилий, и задача по выявлению того кто координирует преступные действия в отсутствие начальника, может свалиться на плечи игроков. Если преступность зашкаливает, а местные правоохранительные органы теряют контроль над ситуацией, то персонажам игроков, возможно, придется оказать главарю преступного мира какую-либо услугу в обмен на его обещание обуздать его головорезов и вернуть закон и порядок в осажденный город. Поскольку в конечном итоге такое решение всего лишь временный компромисс (и не выглядит особенно героическим), игровые персонажы все равно столкнутся с корнем проблемы: городом правит криминальный лорд, а не чиновники.

Некоторые события просто не могут быть исправлены. Если причиной разгула преступности стала смерть местного лидера, криминального или какого-либо другого, то ничто кроме воскрешения не сможет исправить ситуацию (и даже если какой-то жрец согласится это сделать, это опять будет временный компромисс, а не решение проблемы). Усложняем. А что если ключевое событие вызовет изменение цены на определенный набор товаров или услуг? В таких ситуациях персонажам игроков, скорее всего, придется убрать мечи и хорошенько подумать.

Чтобы решить комплексную проблему придется хорошенько подготовится и задавать сложные вопросы. Текущие преступления это результат негодования бедных, или это дело рук преступной сети? И если последнее верно, то они это делают по чьему-то приказу или потому, что теперь их некому обуздать? Только найдя ответы на сложные вопросы игровые персонажи смогут найти решение.

КОНФЛИКТ ГИЛЬДИЙ / ОРГАНИЗАЦИЙ

Учитывая важность и влияние на город гильдий и организаций, конфликт между властными группировками лишь вопрос времени. Если ведущий решит построить свою кампанию на таком конфликте, то прежде чем он даже подумает о том, чтобы взять перо и бумагу ему необходимо ответить на два вопроса. Первый вопрос: «Каковы масштабы конфликта?». Если ведущий решит ограничиться вариантами представленными в третьей главе, то они предоставят ему почти две дюжины различных групп (и это только в самых общих чертах). Намерен ли он погрузить город в тотальную войну, где каждая гильдия активно и агрессивно работает над разрушением инфраструктуры других? Если это так, то ему снова придется придумать событие ставшее причиной.

Наиболее эффективный подход это выбрать две гильдии или организации и сделать их противоборствующими. Это легче всего сделать со злыми или преступными группами такими как гильдия рабовладельцев и воровская гильдия, которым обычно не требуется особых причин для ведения затяжного конфликта с другими организациями. Столь же простой и эффективный метод - это эскалация конфликта между двумя конкурирующими организациями. Поскольку в основе многих организаций, особенно политических и религиозных, лежит вполне конкретная повестка дня или идеология, придумать инцидент или событие дающее жизнь новому витку военных действий довольно просто.

Важно помнить, что тип конфликта определяется его масштабом. Как только установлены стороны и причины конфликта, ведущий должен определить как именно эти стороны выясняют отношения. Они унижают друг друга прилюдно на светских и прочих мероприятиях, пытаясь ослабить авторитет или испортить имидж своих оппонентов? Или их атаки носят политический характер, когда в своем стремлении к превосходству они пытаются заручиться поддержкой политических деятелей или известных организаций?

Если же ведущий решит, что конфликтующие стороны должны опуститься до насилия, то он должен решить, когда и почему конфликт стал кровавым, а также какую форму принимает это насилие. Противоборствующие стороны посылают друг к другу наемных убийц или устраивают крупномасштабные сражения среди бела дня прямо на улицах? Ведущему не обязательно продумывать все детали заранее, но общее знание процессов помогает рассказать историю. Второй и, возможно, самый важный вопрос на который он должен ответить прежде чем начинать кампанию - это как добавить персонажей игроков в историю.

То как персонажи узнают о конфликте и окажутся в него втянуты может оказать на них большое влияние, даже если они защитники города с хорошим мировоззрением. Если ведущий в качестве модели для своей городской кампании использует описанные в этой книге системы, то весьма вероятно, что игровые персонажи будут принадлежать хотя бы к одному Дому, гильдии или организации. Или хотя бы будут иметь связи в подобных группах. Если это так, то как они будут относиться к этому вышеописанному конфликту?

Если один из персонажей является членом конфликтующей стороны, то это облегчает вовлечения игровых персонажей в сюжет, но порождает массу новых вопросов, на некоторые из которых сложно ответить. И если ведущий действительно готов устроить встряску, то он может создать конфликт между организациями, в одной из которых состоит один (или несколько игровых персонажей), а в другой - другой персонаж игрока, тем самым заставляя персонажей решать конфликт между собой, прежде чем пытаться разрешить его в своих организациях.

ТАЙНЫ

Город - идеальное место для решения загадок и приключений на основе расследования. Неизвестный убийца может терроризировать трущобы, обрушивая планы городской стражи на его поимку. Из магически защищенных сейфов могут исчезнуть ценные вещи. Люди могут совершать преступления не по своей воле и не помнить этого. Кто-то может собирать компромат на всех политических деятелях города, шантажируя их принятием определенных законов. В районе посольства может появиться призрак, и все усилия по его поимке тщетны; кто-то должен узнать, что им движет и помочь решить эти проблемы.

Из определенного дома или района без вести пропали все люди. В квартал храма проникает таинственный запах, делающий людей больными, и никто не может обнаружить его источник. Чтобы разобраться и решить любую из этих и многих других ситуаций необходима отважная и умная группа героев. Если ведущий собирается создать тайну, то он должен решить кто за ней стоит и почему. В городских приключениях потребуется решить приведет ли тайна к кому-то кого персонажи игроков уже знают, с кем имели дело или о ком хотя бы слышали.

Если череда улик укажет на кого-то в городском правительстве или на того, кому по мнению игровых персонажей можно доверять, то это создаст гораздо более драматичную ситуацию, чем если те же улики приведут к человеку, которого они никогда не встречали. С другой стороны, не все тайны обязательно должны приводить к тому кого знают персонажи; иногда связь с тайной известного неигрового персонажа может кардинально изменить политическую или социальную структуру города. Если стоящий за тайной человек - это персонаж, созданный вами специально для этого приключения, то постарайтесь устроить все так, чтобы персонажи встретились или хотя бы услышали о нем прежде чем узнают, что он всему виной. Чтобы сделать расследование интересней и заставить игроков думать, добавьте в свое приключение «ложный след» - персонажей никак не связанных с тайной, а лишь сбивающих игроков с толку.

Не бойтесь вводить в игру много зацепок; больше всегда лучше чем меньше. Правда, в этом вопросе ведущему все же необходимо проявить некоторую осторожность. Неужели профессиональный шпион оставит после себя запах одеколона характерный для его культуры или позволит кому-то подслушать свой разговор о тайном связном или оставит в своей комнате, в которую в любой момент могут вломиться следователи, взятку или карту дворца? Все эти улики говорят, что посол шпионит, но он ведь должен быть профессионалом! Возможно, он мог допустить одну подобную ошибку, но все три?

Однако, ведущий должен помнить, что его игроки не видят общую картину как он. Они могут не найти подсказки или могут не понять что они значат. Если они найдут улику и на ее основании отправятся искать преступника, то могут никогда не узнать, что существуют ещё три или четыре других улики. С другой стороны, если ведущий предоставляет только одну улику, а игроки ее пропускают, то все приключение может зайти в тупик. Поэтому, слишком простая головоломка лучше чем слишком сложная. Если персонажи игроков слишком быстро выслеживают лидера политического заговора, то ведущий всегда может сделать поимку следующего сложнее. Если же игроки, как бы сильно они ни старались, не могут продвинуться вперед, потому что пропустили улики или потому что они не думают в том же ключе что ведущий, то они могут расстроиться. Поэтому, лучше дать сюжету продвинуться вперед и позволить игрокам испытать чувство выполненного долга.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЭПОС

Лучший сюжетный поворот - это поворот способный изменить ход мировой истории. В фэнтезийных кампаниях подобное величие масштаба часто можно наблюдать в историях, имеющих колоссальное влияние на вселенную - в, так называемых, «сюжетах о спасении мира». Такие истории могут происходить и в городской кампании, но городская среда дает возможность погрузиться в них более знакомым и более интересным образом.

Рассмотрим типичную историю такого типа: злой волшебник обнаружил артефакт, способный пробудить ужасного змея от тысячелетнего сна. Когда волшебник угрожает выпустить своего демонического дракона на ничего не подозревающий город и появляются противостоящие ему персонажи игроков, тогда и возникает «сюжет о спасении мира». Если игровые персонажи потерпят поражение, то волшебник и его новый союзник наверняка разрушат город, и вряд ли на этом остановятся. Это пример того, как типичный сюжет эпического масштаба работает в городской среде.

Теперь взглянем на сюжет предполагающий тот же конечный результат, но который может быть эффективно реализован только в городской кампании: город и его жители находятся на грани войны с соседним королевством. Этот конфликт длится уже много лет и он не раз перерастал в военные действия. В поисках дипломатического разрешения ситуации правитель города перепробовал все варианты. А в это время заговорщики пытаются разрушить хрупкое равновесие, чтобы тем самым обречь города на войну и разруху. Кабала заговорщиков - организация, тайно действующая со времени последней войны, почти единолично виновная в увеличении военных действий.

Текущее правительство легко могло бы наладить отношения со своими воинственными соседями, если бы не коррупционное влияние этой организации. Когда персонажи игроков узнают о заговоре они погрузятся в эпический сюжет «спасения города». Власти не в силах обвинить заговорщиков без реальных доказательств; персонажи игроков должны действовать, иначе на город нападут и большая его часть будет разрушена. В этой историях такого типа, чтобы добится цели персонажам придется выигрывать время сочетая дипломатию и боевые навыки .

Возможно, самая захватывающая вещь в историях такого типа это то, что они могут стать плацдармом для дальнейших историй. В предыдущем примере неспособность вовремя разоблачить заговор означает, что война и смерть обязательно придут в город, и никто никак не сможет это остановить. Истории войны ужасны, но они не так безнадежны и внезапны, как разрушения вызванные драконами и могущественными артефактами. Давайте разбираться...

ВОЙНА

Мало что влияет на городскую кампанию так как война. Военные приключения в городе порождают множество интересных вопросов и угроз.

**Прямое участие**

Когда люди представляют себе войну в D&D, они чаще всего представляют сражения и осады. Подобные события происходят чаще других, и они подходят для всех видов приключений.

Удержание городских стен: распространенный сюжет во время войны - это удержание городских стен во время осады. Атакующие могут использовать огромные военные машины, конструкции вроде осадных големов (стр. 126), летающих штурмовиков, полчища солдат или град заклинаний. Персонажи должны найти способ противостоять этим угрозам с помощью защитников города. Безусловно, хорошая прочная стена с защитниками выстоит против орков на лестницах, но как выстоять против летящего над головой дракона, поливающего огнем крепость лорда? Как противостоять саперам во главе с друидом, которые вздумали вырыть подкоп и пробраться в город под землей? И хотя осада может казаться ничем иным как прямым сражением, она также включает в себя тактику, стратегию и расследование, ведь игроки должны пытаться предугадать действия нападающих и находить способы их отразить.

Поиск и спасение: вместо защиты города, игровые персонажи могут просто искать определенного человека, объект или группу и попытаться вывести их из города пока их не схватили. Возможно, столица падет под натиском атакующих через пару дней, и группа должна похитить последнего истинного наследника престола, прежде чем до него доберутся узурпаторы. Армии нежити некроманта Балакура могут искать Девственную Чашу Пелора необходимую им для нечестивого ритуала, чтобы обезопасить себя от положительной энергии, а персонажи игроков должны сделать так, чтобы Чашу не нашли, когда город падет. Их действия могут иметь и более личный характер - они могут пытаться обезопасить свои семьи. Истории про поиски и спасения включают в себя сражения с захватчиками, проникновения сквозь передовые линии и даже попытки скрыться от рекрутеров, которые в отчаянной попытке защитить город заставят любого владеющего мечом встать на стены.

Побег: Вместо попыток помешать захватчикам добраться до кого-то или чего-то, персонажи могут просто решить покинуть город пока не стало поздно. Этот вариант истории включает в себя такую же комбинацию скрытности и боя как и вариант «поиск и спасение», но персонажам не придется беспокоиться о сопровождении других.

Подпольное сопротивление: вместо того, чтобы сражаться на стене, персонажи, понимающие, что шансов выиграть в прямом противостоянии мало, могут уйти в подполье. Они скрываются и собирают сопротивление, совершая набеги и ведя городскую войну. Добиться быстрой победы таким способом возможно, если захватчиками будет руководить один важный командир (как вышеупомянутый некромант Балакур, без которого его армии не смогут сражаться). Но в большинстве случаев движение сопротивления выходит за рамки одного приключения и может стать целью целой кампанию, включающей в себя сочетание прямого боя, шпионажа, сокрытия и проникновения в структуры противника.

Борьба с беспорядками и дефицит: в военное время запасы быстро истощаются несмотря на строгое нормирование. Персонажи игроков могут оказать помощь в поддержании порядка, охранять предметы первой необходимости или искать новые способы пополнения городских запасов. Несмотря на вторжение, они могут быть вынуждены работать против своего правительства, поскольку богачи часто скрывают свои запасы и оставляют бедных страдать и голодать.

**Непрямое участие**

Активное участие - это не единственный способ вовлечь город в войну. Порт служит отправной точкой для тысяч солдат, отправляющихся отсюда сражаться в другие места. Торговый город становится центром снабжения для сил короля. Военный город, в котором анализируются и планируются военные действия становится целью для шпионов и убийц.

Передвижение войск и снабжение: тысячи движущихся по городу солдат, способны нарушить работу любого района. В это время улицы оцеплены и становятся непроходимыми. Владельцы магазинов не могут нормально работать и принимать товары, а их клиенты не могут к ним добраться. Местные криминальные гильдии залегают на дно, а вот мелкие преступления такие как драки и пьянство, наоборот увеличиваются. Военные и местные чиновники начинают конфликтовать, а частные доки резервируются для военного использования, часто против воли владельцев. Необходимость снабжения войск, может вызвать дефицит продовольствия даже в близком к линии фронта городе. Игровые персонажи могут быть напрямую вовлечены в деятельность по обеспечению безопасности или снабжения, или могут просто мешаться как и остальные граждане.

Шпионаж: в военное время городские власти опасаются шпионов как никогда, и на это есть причины. Чтобы выслеживать шпионов или охранять важных людей, они могут нанять авантюристов. Персонажи игроков так же могут находиться под строгим надзором, могут быть пойманы и объявлены вне закона. Причиной этого могут стать их действия или недоверие городских властей к непроверенным авантюристам.

Преследование: люди иной культуры и иностранцы, с которыми воюет город подвергаются преследованиям и даже насилию. Если человеческий город воюет с сообществом дварфов, то все дварфы в этом городе, независимо от национальности, могут подвергнуться нападению на улицах, их магазины могут быть разрушены, а дома сожжены. Персонажи могут спасти невинных жертв от нападающих и даже от толпы, и попытаться выяснить действительно ли какая-либо из «жертв» шпионит в пользу врага.

РАСОВЫЕ КОНФЛИКТЫ

В некоторых городах межрасовые отношения нельзя назвать гармоничными. В одном городе хорошо относятся ко всем стандартным расам, но к малочисленным гоблиноидам относятся как к рабам. В другом стандартные расы считаются равными, а полукровки, вроде полуэльфов и полуорков, преследуются. В третьем доминируют люди и эльфы, считающие дварфов гражданами второго сорта и чернорабочими, а в четвертом доминуруют люди, поэтому все остальные расы живут в бедности и никак не представлены в правительстве.

Преследуемая раса обычно обитает в очерченных для расы пределах или гетто, большинство из которых довольно бедны. Они не могут занимать правительственные должности и им может быть запрещено служить в армии. В особых случаях им запрещается владеть собственностью и разрешается работать только на самых черных работах. В подобных трущобах высокий уровень преступности, ведь они полны отчаявшихся людей, а городская стража редко их патрулирует (патрулирует чаще, когда необходимо подавить признаки народных волнений). Персонажи и авантюристы ущемленных народов сталкиваются с явной враждебностью или, как минимум, с высокомерием и должны многократно проявить себя, чтобы заработать хотя бы какое-то уважение. Иногда, за владение оружием или за умение читать заклинания их могут посчитать преступниками.

Когда условия жизни становятся невыносимыми возникает расовое восстание. В большинстве случаев эти восстания быстро подавляются лучше оснащенным и лучше обученным ополчением, но если восставших слишком много или на их стороне есть другие граждане, то они способны свергнуть правительство или добиться изменений.

Игроки могут взять под защиту представителей угнетенной расы, так как стража не будут этого делать. Они могут снабжать бедные районы товарами, которые эти районы не в силах приобрести на законных основаниях. Пытаясь защитить преследуемых от эксплуатации или желая изменить правовой и культурный статус-кво, они могут дойти даже до захвата города.

Расовые конфликты это очень деликатная тема. Подобные предрассудки и так слишком распространены в реальном мире, поэтому некоторые игроки не желают видеть их в своих играх. Ведущий должен заботиться комфорте своих игроков и избегать подобных тем, если для кого-то это неприемлемо.

Если город официально и юридически преследует конкретных граждан, уменьшите его рейтинг законности на 2 и наложите штраф 4 на все юридические проверки, связанные с представителями этой расы. Если город формально не оправдывает преследование, но неофициально позволяет делать это, то уменьшите рейтинг законности на 1 и наложите штраф 2 на юридические броски. Большинство городов формально угнетающие одну или несколько рас являются законными, а те кто неофициально допускает такое преследование обычно хаотичны. Ни одно хорошее общество не допускает такого рода гонений.

**ГОРОДСКИЕ ЗАКОНЫ**

Несмотря на то, что степень исполнения и строгость законов варьируются от города к городу, правовая система и ее органы являются важной частью городских приключений.

РЕЙТИНГ ЗАКОННОСТИ И ПРАВОВЫЕ ПРОЦЕССЫ

Руководство Мастера Подземелий II содержит подробную информацию о судах, преступлениях и наказаниях в городах D&D. Если у вас нет доступа к этой книге, то рассмотри следующую версию этих систем.

Рейтинг законности: это степень, в которой город обеспечивает соблюдение своих законов. Это мера справедливости и беспристрастности его мировых судей и его правовой системы, а также их эффективности. Положительное число указывает на достаточно справедливое и честное общество, а отрицательное на разнузданную коррупцию или дискриминацию. Начальный рейтинг законности города равен 0. Добавьте или вычтите следующие модификаторы, чтобы определить конечный рейтинг.

Таблица 5–2: Модификаторы рейтинга законности для городов

|  |  |
| --- | --- |
| **Центр власти \*** | **Модификатор** |
| Добрый по мировоззрению центр власти | +1 |
| Законный по мировоззрению центр власти | +3 |
| Злой по мировоззрению центр власти | –1 |
| Хаотичный по мировоззрению центр власти | –3 |
|  | |
| **Правовой кодекс \*** | **Модификатор** |
| Нет письменного правового кодекса | –3 |
| Есть письменный правовой кодекс | +1 |
| Письменного правовой кодекс существует более  100 лет | +2 |
|  | |
| **Поддержание порядка \*\*** | **Модификатор** |
| Очень большие затраты на поддержание порядка | +2 |
| Средние затраты на поддержание порядка | +1 |
| Небольшие затраты на поддержание порядка | –2 |
| Мизерные или отсутствующие затраты на поддержание порядка | –4 |
|  | |
| **Коррупция во власти \*\*** | **Модификатор** |
| Почти нет коррупции во власти | +1 |
| Небольшая коррупции во власти | +0 |
| Треть правительства коррумпирована | –2 |
| Две трети правительства коррумпированы | –5 |
|  | |
| **Социальное положение граждан \*\*** | **Модификатор** |
| Ничего не значит во время суда | +3 |
| Иногда имеет значение во время суда | +1 |
| Обычно имеет значение во время суда | –1 |
| Всегда имеет значение во время суда | –2 |

\* Модификаторы из этих категорий не складываются;

\*\* Модификаторы из этих категорий не складываются; выберите только одну.

Чтобы определить результат судебного разбирательства бросьте 1к20, добавьте рейтинг законности города и сравните результат со СЛ 10. Если сторона заслуживающая победы имеет высокий социальный статус в городе, в котором социальное положение обычно оказывает влияние на судебные разбирательства, то добавьте 2; если дело происходит в городе, в котором социальное положение всегда влияет на судебные разбирательства, то добавьте 4. Если общий результат превышает сложность, то проверка успешна и дело рассматривается в пользу заслуживающей победы стороны. В противном случае дело рассматривается против заслуживающей победы стороны. Такие проверки предполагают, что персонажи игроков не предпринимают шагов для изменения результата. Эта система позволяет ведущему определять результат только тех разбирательств, в которые не вмешиваются игроки.

Правоохранительные органы

Городская стража - важная составляющая многих фэнтезийных городов, но в действительности далеко не все поселения используют организованные полицейские силы. Для поддержания порядка города часто полагается на авантюристов и на частных лиц. Правительство может объявить кого-то вне закона, разместив уведомления в общественных местах. Тот кто поймает или убьёт преступника имеет право сохранить его имущество, а также может получить другие награды. Подобные приказы могут быть изданы задним числом, если преступник задержан или убит при совершении преступления.

Суды

В большинстве городов нет систем похожих на современный суд присяжных. Судебными процессами заведуют магистраты или местные лорды, которые имеют почти неограниченную власть (в рамках юридического кодекса). Иногда судебный процесс перерастает в прения, когда конфликтующие стороны или их адвокаты имеют аргументы и представляют доказательства, пока мировой судья не вынесет вердикт. Остальные суды разрешаются через мистические обряды или через испытания.

Испытание огнем: обвиняемый бросается в костер. Он должен пройти по углям или предаться адскому пламени, надеясь, что боги защитят его если он невиновен.

Испытание водой: обвиняемого погружают глубоко под воду, часто с утяжелителями. Опять же, предполагается, что боги не позволят невинному утонуть.

Испытание сражением: ответчик должен сразиться кем-то, кого выберет суд. Победитель объявляется помилованным по мнению богов.

**Наказания**

Немногие города используют тюрьмы в качестве наказания. В большинстве случаев тюрьмы служат местом содержания обвиняемых до суда.

Штрафы: многие мелкие преступления наказываются штрафами, часто в несколько раз превышающими стоимость похищенных или поврежденных объектов.

Принудительный труд: преступнику придется работать на город, на жертву своего преступления или на любую другую силу в течение месяцев или лет. Некоторые вынуждены служить всю жизнь, становясь почти рабами.

Изгнание: высокопоставленных граждан осужденных за тяжкие преступления, часто высылают из города или даже из королевства.

Казнь: серьезные преступления (в жестоких культурах даже мелкие) наказываются казнью. Высокопоставленным осужденным отрубают голову, остальных вешают.

Опять же, для более подробной информации по всем этим темам смотрите Руководство Мастера Подземелья II.

**ОРУЖИЕ, БРОНЯ И ЗАКЛИНАНИЯ**

Многие города принимают законы, ограничивающие использование оружия и боевых заклинаний. Конкретные детали могут отличаться от представленных ниже категорий, но это основа, от которой можно отталкиваться. Ведущий должен решить какие из них применимы к его городу (или городам), независимо от рейтинга законности. Используйте рейтинга законности, чтобы определить насколько тщательно эти законы соблюдаются и как сурово наказываются преступления. В некоторых городах допускаются исключения в случае самообороны, но в диктаторских системах таких исключений нет.

Законы об оружии и доспехах

В большинстве сообществ и культур законы ограничивающие использование оружия встречаются гораздо чаще, чем законы связанные с заклинаниями. Естественно, эти законы не применяются к городской страже, солдатам или телохранителям работающим на дворян или других важных граждан по лицензии. Также, в зависимости от отношений персонажей игроков с местными властями, законы могут не применяются и к ним, но в особо жестких культурах - в любом городе, где по умолчанию «средние законы» или выше из списка ниже - могут потребовать специальное разрешения для переноса снаряжения. Персонажи игроков могут получить такое разрешение заранее, воспользовавшись чертой «Особое Разрешение» (см. главу 2).

Нет ограничений: город не ограничивает ношение оружия или ношение доспехов, хотя люди по-прежнему сталкиваются с законом, если используют оружие не по назначению.

Небольшие ограничения: Все, что больше чем легкое оружие должно быть упаковано (магически привязано к ножнам или к чехлу). Ношение тяжелой брони на улицах неуместно.

Средние ограничения: все оружие должно быть упаковано. Ношение средней или тяжелой брони на улицах неуместно.

Строгие ограничения: легкое оружие должно быть упаковано, никакое другое оружие нельзя носить публично. Ношение средней или тяжелой брони на улицах неуместно.

Суровые ограничения: оружие или доспехи нельзя надевать или носить на публике.

Законы о заклинаниях

Большинство городов не запрещают колдовство, как любых других нарушитель закона наказывают заклинателей несущих смерть или разрушение,. Однако иногда, подобно законам с оружием, правительство всё же принимает законы контролирующие использование заклинаний.

Нет ограничений: в городе нет законов касающихся использования магии.

Слабые ограничения: заклинания атакующие область, такие как огненный шар, запрещены, но другие заклинания допустимы.

Средние ограничения: Запрещено использование разрушающих заклинаний и заклинаний воздействующего на волю другого человека.

Строгие ограничения: нельзя читать заклинания на людях без предварительного согласования или специального разрешения.

Суровые ограничения: нельзя читать заклинания на людях; даже ношение сумки с компонентами или книги заклинаний является незаконным.