



ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Рад представить вам перевод этой замечательной книги. Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём [Boosty](#).

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в [Discord](#). Там я часто делясь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Спасибо всем за поддержку во время стримов перевода! Приятно слышать добрые слова и то, что кому-то мой труд нужен. Если вы хотите присоединиться, то я обычно стримлю процесс перевода в моё сообщество [Вконтакте](#).

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через [Boosty](#). Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Там же я публикую свои материалы для настольно ролевых игр. Паки изображений из Midjourney, конкурсы ваншотов Пекарни Творцов, куски переводов и прочее.

Вычитка текста

Перевод **черновой!**

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, но я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому их тут много.

Этот документ имеет версию 0.23 и последний раз редактировался 21 ноября 2024 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на [Google Диске](#).

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Если вы увидели неправильный термин или кривой перевод, то просто выделите проблемное место и либо дайте свой вариант, либо объясните неправильность. Даже если вы не знаете, какую аналогию предложите, то об этом могу подумать я или другие люди.

Список терминов вы можете найти в словаре [Google Таблице](#). В столбце Koroz - термины из этой книги.

Если вы хотите добавить термин в словарь терминов или поправить, то пишите мне в личные сообщения в [ВК](#) или в [Discord](#) (kogoz.v).

За указание на ошибки в вычитке на Google Диске спасибо этим замечательным людям:

[Magistrus](#), Cooper, Максим Спириухин, Серик Макжанов, Александр Фиггин, Agontir.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА	2
ВЫЧИТКА ТЕКСТА	2
ЧТО ДЕЛАЕТ МАСТЕР?	5
СОВЕТЫ МАСТЕРУ	5
ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ	5
ПРАВИЛА ИГРЫ	5
МАСТЕР ИГРЫ	5
ГЛАВА 1: ОСНОВЫ	5
ИГРОКИ	6
МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ	6
КОСТИ	6
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ЗАМЕТОК	6
ПОЛЕЗНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ	6
ПРИКЛЮЧЕНИЯ И СЕТТИНГИ	7
КАРТОЧКИ	7
ПОДГОТОВКА К СЕССИИ	7
ПРАВИЛО ОДНОГО ЧАСА	7
ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ	7
КАК ПРОВОДИТЬ СЕССИЮ	8
ПЕРЕСКАЗ ПРОШЛОЙ СЕССИИ	8
СЦЕНЫ	8
ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ	9
ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ	9
ПРИМЕР ИГРЫ	10
КАЖДЫЙ МАСТЕР УНИКАЛЕН	12
СТИЛЬ ИГРЫ	12
ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА	12
АТМОСФЕРА	12
ДЕЛЕГИРОВАНИЕ	12
ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ НАБЛЮДЕНИЕ	12
ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕХ	13
ВЗАЙМОНОЕ УВАЖЕНИЕ	13
УВАЖЕНИЕ К ИГРОКАМ	16
УВАЖЕНИЕ К МАСТЕРУ	16
ПРАВИЛА ВИРТУАЛЬНОГО СТОЛА	17
ГЛАВА 2: ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ	19
ЗНАЙТЕ СВОИХ ИГРОКОВ	19
АКТЕР	19
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ	19
БОЕЦ	19
ПОДСТРЕКАТЕЛЬ	19
ОПТИМИЗАТОР	19
МЫСЛИТЕЛЬ	19
ТУСОВЩИК	19
РАССКАЗЧИК	19
РАЗМЕР ГРУППЫ	20
МАЛЕНЬКИЕ ГРУППЫ	20
БОЛЬШИЕ ГРУППЫ	20
ОТСУТСТВИЕ ИГРОКОВ	21
ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ИГРОКОВ	22
НЕСКОЛЬКО МАСТЕРОВ	22
ВРЕМЕННЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	22
СЕРИЯ РАЗНООБРАЗНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ	22
ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ КАМПАНИИ	22
ОБЩИЙ МИР/СЕТТИНГ	22
СОВМЕСТНОЕ ВОЖДЕНИЕ МАСТЕРОВ	22
ПОВЕСТВОВАНИЕ	23
ПОДАВАЙТЕ ПРИМЕР	23
КРАТКОСТЬ	23
АТМОСФЕРА	23
ПРИВЛЕКАЙТЕ ВНИМАНИЕ ИГРОКОВ	23
СЕКРЕТЫ И ЗНАНИЯ	23
РАЗРЕШЕНИЕ ИСХОДОВ	24
ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК	24
БРОСКИ АТАКИ	25
СПАСБРОСКИ	26
СЛОЖНОСТЬ	26
ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА	26
ПОСЛЕДСТВИЯ	27
ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ УРОН	28
ИМПРОВИЗАЦИЯ ОТВЕТОВ	28
ПРОВЕДЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	29
ОТЫГРЫШ	29
ОТНОШЕНИЕ	29
ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ	30
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ	30
ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ	30
ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	30
ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	31
ПУТЕШЕСТВИЕ	32
ИСПЫТАНИЯ НА ЭТАПАХ ПУТЕШЕСТВИЯ	35
ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ	37
БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ	37
ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНИЦИАТИВЫ	37
ОТСЛЕЖИВАНИЕ ХИТОВ МОНСТРОВ	38
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОСТОЯНИЙ	39
МИНИАТЮРЫ	39
ОПИСАНИЕ БОЯ	41
ПОДДЕРЖАНИЕ ДИНАМИКИ В БОЮ	42
КОРРЕКТИРОВКА СЛОЖНОСТИ	43
БЕЙ ИЛИ БЕГИ	43
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	44
НАЧИСЛЕНИЕ ОПЫТА	44
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ	44
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ БЕЗ ОПЫТА	44
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ОТ А ДО Я	45
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (А)	45
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (Б)	49



Для D&D вам не нужен магический
стол, но разве это не весело?

Художник: Luca Bancone

Оригинал

ГЛАВА 1: ОСНОВЫ

Подземелья и драконы — это игра, в которой вы и ваши друзья принимаете на себя роли персонажей и создаёте общую историю. [Книга игрока](#) учит вас играть и создавать персонажей, являющихся героями этих историй, а Руководство Мастера предназначено для игрока, который ведёт игру и следит за тем, чтобы все получали удовольствие. Этот игрок — Мастер (Dungeon Master). Быть Мастером — это весело, вдохновляюще и приносит полезный опыт, а эта глава проведет вас через основные принципы.

ЧТО ДЕЛАЕТ МАСТЕР?

Мастер играет несколько увлекательных ролей:

Актёр. Мастер управляет монстрами, выбирает их действия и бросает кости для их атак. Также он воплощает всех существ, которых встречают персонажи игроков.

Режиссёр. Подобно режиссёру фильма, Мастер определяет (и описывает) то, с чем сталкиваются персонажи игроков во время приключения. Мастер также отвечает за темп игровой сессии и за создание ситуаций, способствующих интересной игре.

Импровизатор. Большая часть работы Мастера заключается в том, чтобы на ходу применять правила и предоставлять последствия действий персонажей так, чтобы игра была интересной для всех.

Судья. Когда не ясно, что должно произойти дальше, Мастер решает, как применить правила.

Сказитель. Мастер создаёт приключения, создавая для персонажей ситуации, которые побуждают их исследовать игровой мир и взаимодействовать с ним.

Учитель. Часто на Мастере лежит задача обучения новых игроков правилам игры.

Демиург. Мастер создаёт мир, в котором разворачиваются приключения. Даже если используется публичный сингл, то Мастер может сделать его уникальным.

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Самая важная часть работы хорошего Мастера — это содействие веселью всех за игровым столом. Держите в голове эти советы, чтобы игра прошла гладко:

Откройтесь общей истории. D&D — это способ вместе рассказать историю, поэтому позвольте другим игрокам вносить свой вклад словами и поступками своих персонажей. Поощряйте игроков взаимодействовать, спрашивая, что делают их персонажи.

Это не соревнование. Мастер не соревнуется с другими игроками. Ваша задача — предоставить интересные испытания и двигать историю вперёд.

Будьте справедливы и гибки. Относитесь к своим игрокам честно и беспристрастно. Правила помогают вам в этом, но когда вам нужно выступить в роли арбитра, старайтесь принимать решения, которые обеспечат всем удовольствие от игры.

Общайтесь с игроками. Открытое общение — ключ к успешной игре в D&D. Многие проблемы можно решить или даже предотвратить честным разговором. Задавайте вопросы и запрашивайте отзывы после или между сессиями.

Ошибки — это нормально. Если вы что-то упустили или неверно представили, то исправьтесь и двигайтесь дальше. Никто не ожидает, что вы запомните каждое правило или деталь. Даже если вы осознали вашу ошибку только после сессии, то нормально признать её в начале следующей и внести корректировки.

Что нового в версии 2024?

Это версия 5 издания Руководства Мастера от 2024 года. Многие разделы книги были переработаны, расширены и переписаны по сравнению с версией 2014 года, и элементы из этой книги заменяют аналогичные из старых изданий. Вот несколько основных изменений:

Полезные советы. В каждой главе (особенно в главах 1, 2, 4 и 5) добавлены новые рекомендации для Мастеров любого уровня опыта.

Листы отслеживания. Полезные листы, размещённые по всей книге, помогают планировать игру и следить за ходом кампании. Эти листы также доступны для скачивания в приложении B.

Помощь в создании сцен. Правила для оценки сложности боевых сцен изменились, как вы увидите в главе 4.

Готовые элементы. Примеры приключений в главе 4, кампания в главе 5 и новые карты в приложении B делают запуск игры проще.

Расширенные и пересмотренные магические предметы. Глава 7 содержит множество новых и обновлённых магических предметов.

Бастионы. Глава 8 содержит правила, позволяющие персонажам игроков строить, поддерживать и использовать собственные убежища.

Глоссарий лора. В приложении A представлен полезный глоссарий, рассказывающий о многих знаковых личностях и местах, которые встречаются в мультивселенной D&D.

ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ...

Для игры вам нужно не так много. С момента первого издания в 1974 году этот список практически не изменился.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Как Мастеру, вам понадобится эта книга, а также [Книга игрока](#) (в ней содержится большая часть правил игры) и Бестиарий. Игрокам тоже потребуется доступ к [Книге игрока](#), но ею можно делиться при необходимости.

Заранее предупредите игроков, какие книги (помимо [Книги игрока](#)) они могут использовать для игры. Например, игрокам во время боя с монстром неуместно искать информацию о нём в Бестиарии (или аналогичном цифровом инструменте). Если вы ведёте готовое приключение, то игрокам лучше не читать его, чтобы не испортить себе впечатление спойлерами.

МАСТЕР ИГРЫ

Один из игроков берёт на себя особую роль Мастера.

Некоторые люди любят быть Мастером постоянно, в то время как другие могут чувствовать себя «вечным Мастером», застрявшим в этой роли для своей игровой группы. Раздел Размер группы в главе 2 обсуждает возможные варианты разделения роли Мастера между несколькими игроками в группе.

ИГРОКИ

Игроки, которые не являются Мастером, принимают на себя роли героев, также известных как персонажи или приключенцы.

D&D лучше всего играть с 4-6 игроками, помимо самого Мастера, но можно проводить игру с меньшим или большим количеством приключениц. В разделе Размер группы в главе 2 содержатся рекомендации по этому вопросу.

Поиск игроков

Где найти игроков? Вот несколько вариантов:

- Магазины настольных игр или хобби
- Друзья, семья, члены сообщества и коллеги, которые увлекаются играми или фэнтези
- Клубы настольных игр в школах
- Социальные сети и онлайн-мессенджеры
- Игровые конвенции

МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ

Минимально необходимое пространство для игры в D&D — это место, где может собраться вся группа для участия в игре.

При выборе места для игры заручитесь помощью своих игроков. Учитывайте любые потребности в доступности, которые могут быть у вас или ваших игроков. Некоторые игроки могут испытывать сложности при слабом освещении, наличии фонового шума, сильных запахов, в тесных пространствах или при наличии определённых аллергенов. Примите во внимание, что можете; как можно раньше сообщите о том, что не получится учесть.

По возможности играйте в зоне с минимальными визуальными или слуховыми отвлекающими факторами. Предпочтите обстановку, усиливающую желаемую атмосферу, с минимальным перемещением посторонних. Если пространство общее, то забронируйте его заранее.

Также вы можете играть в D&D в любом онлайн-пространстве, где можете собраться, — от группового видеозвонка до продвинутого виртуального стола.

Кости

Вам понадобится полный набор многогранных костей: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Полезно иметь хотя бы по 2 кости каждого типа. Идеально, если у каждого игрока будет свой собственный набор костей.

Существует множество цифровых симуляторов костей. Простые симуляторы костей, работающие в браузере, легко найти в интернете. Специализированные приложения для костей доступны в магазинах приложений, а виртуальные игровые столы обычно имеют встроенную функцию бросков костей.

Планирование игр

Иногда самой сложной частью проведения игры становится поиск времени, когда все смогут собраться. Некоторые группы играют по несколько часов каждую неделю, в то время как другие выделяют целый день раз в месяц. Создайте расписание, которое лучше всего подойдёт вашей группе.

Для новых групп часто полезно запланировать игру на 1 сессию (её обычно называют «ваншот»), чтобы люди могли попробовать. Если всем понравится на этой первой встрече, то будет легче убедить их принять участие на долгосрочной основе.

Конфликты в расписании иногда неизбежны. Раздел Размер группы в главе 2 предлагает несколько советов о том, что делать, если один из игроков не может пройти на сессию.

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ЗАМЕТОК

Каждому требуется способ записывать заметки. В каждом раунде боя кто-то должен отслеживать инициативу, хиты, состояния и другую информацию. Игроки часто любят записывать, что происходит в приключении, и хотя бы один из них должен фиксировать любые подсказки и сокровища, которые персонажи получают.

Листы персонажей

Игрокам нужно как-то записывать важную информацию о своих персонажах. Подойдет обычная бумага, но игроки могут найти официальные или фанатские листы персонажей более удобными для организации информации. Если вы играете онлайн или используете цифровые устройства за столом, то в них обычно достаточно множества цифровых листов персонажей.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

На протяжении всей книги вы найдете листы отслеживания, которые помогут упростить вашу работу Мастера. Они варьируются от листов отслеживания персонажей мастера (ПМ) или поселений в вашей игре до трекеров, которые помогут убедиться, что вы выдаете приключенцам достаточное количество магических предметов. Эти листы отслеживания могут служить основой журнала кампании (см. главу 5), и они помогут вам планировать приключения и строить ваш мир. Вы можете отсканировать или снять копии этих листов для личного использования, а также найти скачиваемые версии в приложении В.

ПОЛЕЗНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Различные ресурсы могут обогатить вашу игру и сделать её более увлекательной. Многие из них могут иметь цифровые версии, что делает компьютеры, планшеты и смартфоны важными элементами в некоторых играх D&D и для некоторых игроков.

ШИРМА МАСТЕРА

Ширма Мастера скрывает ваши книги, заметки и броски костей от игроков (см. раздел Веселье для всех далее в этой главе, чтобы узнать, когда и почему вы можете захотеть скрыть броски костей). Большинство ширм Мастера имеют искусно оформленные панели снаружи и полезную справочную информацию о правилах на внутренней стороне. Некоторые могут быть сделаны из дорогого дерева или скульптурно оформлены для создания атмосферы вашей игры.

Если вы играете онлайн, то физическая ширма для скрытия не нужна, но может быть полезным быстрый доступ к важной информации, такой как определения состояний, общие действия и другие ключевые правила. Некоторые Мастера устанавливают физическую ширму рядом с монитором компьютера. Виртуальный стол может также содержать такую справочную информацию.



Что делать, если кость приземлилась на ребро? Советы смотри в конце этой главы.

Художник: Couple of Kooks

Оригинал

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И СЕТТИНГИ

Помимо 3 основных книг правил, существует множество дополнительного контента от Wizards of the Coast и других издателей. Приключения предлагают зацепки, сюжеты, карты и сцены, которые можно использовать в вашей игре. Сеттинги включают такие вещи, как новые опции персонажей, новые монстры и вдохновение для создания собственных приключений и кампаний. Можно играть в D&D без этих дополнительных материалов, но многие Мастера (и игроки) находят их захватывающим дополнением к игре.

БОЕВЫЕ КАРТЫ И МИНИАТЮРЫ

Некоторые Мастера используют боевые карты и миниатюры для проведения боевых сцен, что помогает игрокам визуализировать сцены во время игры. Ламинированный лист с возможностью стирания и напечатанной сеткой, доска с разметкой, коврик для работы, большой лист бумаги с сеткой или постер-карта — любая из этих вещей может служить боевой картой. Карта должна быть размечена на квадраты размером в 1 дюйм.

Также нужны пластиковые или металлические миниатюры для представления персонажей и монстров в игре, но при отсутствии миниатюр можно использовать монеты, дополнительные кости, бумажные токены или даже кусочки конфет.

Многие программные инструменты, разработанные для упрощения онлайн-игры в D&D, предоставляют боевую карту. Даже без таких инструментов, многие онлайн-игры в D&D используют демонстрацию экрана в сочетании с графическими редакторами, онлайн-досками или подобными инструментами в качестве простых боевых карт. Некоторым Мастерам комфортно работают с программами, которые позволяют управлять освещением и показывать игрокам ровно то, что они могут видеть; другие считают, что сложное ПО мешает игре. Используйте то, что лучше всего подходит вам и вашей группе.

КАРТОЧКИ

Некоторым игрокам и Мастерам полезно иметь информацию в форме карт. Вы можете купить (или сделать) карты с отдельными заклинаниями, магическими предметами, стаблоками монстров, справочной информацией по правилам и подобной информацией для удобного использования.

ПОДГОТОВКА К СЕССИИ

Чем больше вы подготовитесь перед игрой, тем более гладко она будет проходить — до определённого момента. Чтобы избежать недостаточной или чрезмерной подготовки, используйте нижеуказанное правило одного часа и расставьте приоритеты подготовки в зависимости от имеющегося у вас времени.

ПРАВИЛО ОДНОГО ЧАСА

Сессия D&D обычно начинается с внеигровых бесед, пока все готовятся к игре. После начала сессии большинство групп успевают выполнить примерно 3 задачи за 1 час игры, где каждая «задача» может представлять собой 1 из следующего:

- Исследование локации, такой как зал в замке или пещера
- Беседа с разумным существом
- Достижение консенсуса по спорному вопросу
- Решение сложной загадки или головоломки
- Выживание в смертельной ловушке
- Участие в лёгком сражении

Более сложный бой может засчитываться как 2 или 3 задачи, а напряжённые переговоры могут занять большую часть или весь час игры сами по себе.

ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ

Следующие рекомендации помогут вам подготовиться к игровой сессии, используя готовое приключение.

ПОДГОТОВКА ЗА ОДИН ЧАС

Если вы выделяете 1 час в неделю на подготовку к игре, то следуйте этим шагам:

Шаг 1. Сосредоточьтесь на истории приключения. Прочитайте или перечитайте введение и информацию о предыстории приключения. Составьте маркированный список ключевых сюжетных моментов, чтобы обеспечить логичное развитие истории.

Шаг 2. Определите сцены, которые вы хотите провести, и проанализируйте вероятность отыгрыша каждой сцены, разделив их на категории: «определенные», «возможные» и «маловероятные».

Шаг 3. Соберите все карты, которые понадобятся для определённых и возможных сцен, затем сосредоточьтесь на подготовке к определённым сценам, как описано ниже.

Для боевых сцен просмотрите тактику монстров и их статблоки. Обратите внимание на любые особые правила, применимые к условиям сцены.

Для сцен с социальным взаимодействием сделайте заметки о персонажах мастера (ПМ), участвующих в сцене — их личности, цели и тактику.

Для сцен, связанных с исследованием, запишите подсказки или другую информацию, которую персонажи должны узнать, и просмотрите любые особые правила, которые могут вступить в силу на этой сцене.

Шаг 4. Продумайте, как каждая определённая сцена связана с мотивацией игроков (см. раздел *Знайте своих игроков* в главе 2). Подумайте об элементах, которые можно добавить, чтобы их заинтересовать. Например, боевую сцену можно начать с напряжённых переговоров, которые привлекут игроков, увлечённых социальным взаимодействием.

Шаг 5. Быстро просмотрите сцены, отмеченные как возможные.

ПОДГОТОВКА ЗА ДВА ЧАСА

При наличии ещё одного часа на подготовку добавьте следующие шаги:

Шаг 6. Внимательно изучите каждую «возможную» сцену.

Шаг 7. Потратьте оставшееся время на создание инструментов импровизации (см. раздел *Импровизация* ответов в главе 2).

ПОДГОТОВКА ЗА ТРИ ЧАСА

Если у вас есть 3 часа на подготовку, то добавьте следующие шаги:

Шаг 8. Быстро просмотрите каждую «маловероятную» сцену.

Шаг 9. Создайте новую сцену, специально ориентированную на одного из игроков, или измените существующую сцену, чтобы она соответствовала целям и мотивации персонажа этого игрока. В течение нескольких сессий повторите это для всех ваших игроков и их персонажей.

КАК ПРОВОДИТЬ СЕССИЮ

В этом разделе объясняется, как провести игровую сессию; далее, в главах 4 и 5, описывается, как объединить сессии в приключения, а приключения — в кампанию.

ПЕРЕСКАЗ ПРОШЛОЙ СЕССИИ

Начинайте каждую игровую сессию после первой с краткого пересказа того, что произошло в предыдущей. Пересказ помогает игрокам снова включиться в сюжет, а также предоставляет важную информацию тем, кто пропустил предыдущую сессию. Вы сами можете пересказать события или предложить одному или нескольким игрокам сделать это. Каждый из подходов имеет свои преимущества:

Пересказ от Мастера. Перескажите самостоятельно, если у вас есть определённая информация, которую нужно донести, или если вы хотите, чтобы пересказ был кратким и сфокусированным на важных деталях.

Пересказ от игроков. Позвольте игрокам пересказать, если хотят понять, что для них важно, или узнать, что именно они извлекают из игры. Если в их пересказе будут упущены важные моменты, то вы можете напомнить необходимую информацию.

СЦЕНЫ

Основная часть типичной сессии D&D состоит из серии столкновений, похожих на то, как из них состоит фильм. В каждой сцене у Мастера появляется возможность описывать существ и локации, а у персонажей — принимать решения. Сцены могут включать исследование (взаимодействие с окружением, включая головоломки), социальное взаимодействие с существами или сражение. [Книга игрока](#) описывает общий ритм игры в сцене. Следующие разделы предоставляют более подробную информацию о том, как обычно разворачивается сцена, в трёх шагах.

ШАГ 1: ОПИСАНИЕ СИТУАЦИИ

Как Мастер, вы решаете, сколько информации дать игрокам и когда это сделать. Вся информация, необходимая игрокам для принятия решений, исходит от вас. В рамках правил игры, пределов знаний и восприятия персонажей расскажите игрокам всё, что им нужно знать.

Опубликованные приключения часто содержат текст в подобной рамке, который предназначен для прочтения вслух игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в локацию или в определённых обстоятельствах, описанных в тексте. Обычно этот текст описывает локацию, чтобы игроки знали, что происходит, и могли представить варианты действий для своих персонажей.

Независимо от того, используете ли вы готовое приключение или создаете своё, начальное описание помещения или ситуации должно сосредоточиться на том, что персонажи могут воспринять. Нет необходимости сразу раскрывать каждую деталь. Большинство игроков начинают терять концентрацию после примерно трёх предложений описания. Когда персонажи начинают осматривать комнаты, открывать ящики и сундуки и исследовать предметы более тщательно, давайте игрокам больше деталей о том, что их персонажи находят.

Раздел *Повествование* в главе 2 предлагает более подробные советы и примеры для описания.



Как Заггтмой, Демоническая королева грибов, выращивает свои грибные сады, так и вы осторожно выращивайте бурно растущую кампанию!

Художник: Dawn Carlos

Оригинал

ШАГ 2: ДАЙТЕ ИГРОКАМ ВЫСКАЗАТЬСЯ

Как только вы закончите описывать ситуацию, спросите у игроков, что хотят делать их персонажи. Отметьте, что говорят игроки, и определите, как обработать их заявку. Задавайте дополнительные вопросы, если вам нужна уточняющая информация.

Иногда игроки могут дать общий ответ: «Мы проходим через дверь». В других случаях отдельные игроки могут захотеть заняться чем-то конкретным — кто-то может обыскать сундук, а другой исследовать книжную полку. Вне боя персонажам не нужно действовать по очереди, но важно, чтобы каждый игрок имел возможность сообщить о действиях его персонажа, чтобы вы могли обработать заявки всех. В бою каждый действует по порядку инициативы.

Шаг 3: ОПИСАНИЕ ПРОИСХОДЯЩЕГО

После того, как игроки описали действия своих персонажей, задача Мастера — обработать их заявки, руководствуясь правилами и подготовленным приключением. Как это сделать? Обдумайте следующие варианты:

Без проверки. Иногда разрешить ситуацию просто. Если приключенец хочет перейти через пустую комнату и открыть дверь, можно просто сказать, что дверь открывается, и описать, что находится за ней (возможно, ссылаясь на карту или заметки).

Препятствия перед успехом. Замок, охранник или какое-то другое препятствие могут помешать персонажу выполнить задачу. В таких случаях обычно требуется Тест к20, как правило, проверка характеристики. Например, для взлома замка может понадобиться успешная проверка Ловкости (Ловкость рук), а для подкупа охранника может потребоваться успешная проверка Харизмы (Убеждение) и немного монет. Раздел Разрешение исходов в главе 2 даёт больше рекомендаций о том, как использовать Тест к20 и другие инструменты для определения результатов действий персонажей.

Отыгрыш. Когда игроки взаимодействуют с другими существами, отыграйте этих существ, исходя из того, являются ли они дружественными, равнодушными или враждебными. Импровизируйте, опираясь на то, что вам известно о существах, их знаниях и мотивах. Воплотите их в жизнь, описывая, что происходит (см. раздел Проведение социального взаимодействия в главе 2 для дополнительных рекомендаций).

Одно действие. Правила действий, описанные в [Книге игрока](#) ограничивают количество действий персонажа, которые он может совершить одновременно. Соблюдение этих правил поможет вам судить о различных ситуациях.

Сражение. В бою многие ситуации связаны с бросками атаки или спасбросками. Правила боя помогут вам определить эффективность действий персонажа. Раздел Проведение сражения в главе 2 описывает советы по проведению боя.

Заклинание. Если персонаж накладывает заклинание, то обычно можно позволить игроку объяснить, что делает заклинание и какой его результат. Если возникают вопросы, то прочитайте текст заклинания сами — обычно в нём ясно указано, как оно должно работать. Общие правила накладывания заклинаний в [Книге игрока](#) также важны для разрешения эффектов заклинания.

Частное важнее общего. Общие правила регулируют каждую часть игры, но также существуют умения классов, заклинания, магические предметы, способности монстров и другие элементы, которые могут противоречить общим правилам. Когда частное и общее правила расходятся, преимущество остаётся за частным. Например, существует общее правило, что рукопашные атаки с использованием оружия используют модификатор Силы атакующего персонажа. Но если умение гласит, что персонаж может совершать рукопашные атаки с использованием Харизмы, то это частное правило превалирует над общим.

При описании результатов постарайтесь дать образное описание, одновременно ясно сообщая, что происходит, на языке игры. Раздел Описание боя в главе 2 описывает дополнительные советы и примеры.

Описание результатов часто приводит к новой точке принятия решений, возвращая ход игры к первому шагу.

ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Игра имеет ритм и течение, которые включают периоды действия и напряжения, чередующиеся с паузами. Подумайте о том, как в фильмах показывают течение времени между сценами. Когда сцена заканчивается, вы можете перейти к следующей. Часто можно опустить часы путешествия, кратко рассказав об этом (подробнее см. в разделе Путешествие в главе 2). Точно так же, если период отдыха проходит без происшествий, то сообщите игрокам об этом и двигайтесь дальше. Не заставляйте игроков обсуждать, кто из персонажей готовит ужин, если им не нравятся такие описания. Не бойтесь пропускать рутинные детали и как можно скорее возвращаться к действию.

Ожидайте, что игроки будут обсуждать события игры, тратить время на планирование и вступать в длительные диалоги от лица своих персонажей. Вам не обязательно участвовать в этих обсуждениях, если только они не зададут вам вопросов. Научитесь распознавать моменты, когда вы, как Мастер, можете сделать перерыв, а затем продолжайте действие, как только все будут готовы.

Перерывы

Когда вы завершаете продолжительный боевой эпизод или напряжённую сцену, либо вам нужно время на обдумывание, сделайте короткий перерыв. Дайте своему мозгу несколько минут, чтобы сфокусироваться, расслабиться или подготовиться к следующей сцене. Это нормально — оставить игроков в напряжении на время перерыва, пока вы обдумываете последствия их действий.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Страйтесь не завершать игровую сессию посреди сцены. Трудно отслеживать между сессиями такую информацию, как порядок инициативы и другие детали, которые учитываются каждый раунд. Исключением из этого правила может быть намеренное завершение сессии на кульминации, когда сюжет прерывается в момент чего-то грандиозного или неожиданного поворота событий. Такой поворот может удерживать интерес игроков и сохранять интригу до следующей сессии.

Если игрок пропустил сессию и вы временно убрали его персонажа из партии, то убедитесь, что есть возможность вернуть его обратно, когда игрок вернётся. Иногда кульминация может служить этой цели: персонаж появляется в решающий момент, чтобы помочь своим измотанным соратникам.

Отведите несколько минут в конце игры, чтобы обсудить события сессии. Спросите у игроков, что им понравилось, а что они хотели бы видеть больше. Делайте заметки о том, что произошло, и о ситуации, в которой закончилась сессия, чтобы можно было к ним обратиться при подготовке к следующей игре.

ПРИМЕР ИГРЫ

Эти страницы представляют краткий пример игры, аналогичный тем, что есть в [Книге игрока](#), чтобы показать, как всё описанное в разделе Как проводить сессию, работает на практике. В этом примере Мастер ведет приключение («Заражённый ручей») из главы 4. Четыре игрока: Эми (играет за Ауро, полурослика-плута), Мейв (играет за Мирабеллу, эльфийку-волшебницу), Филип (играет за Гарета, человека-жреца) и Рассел (играет за Шрива, голяфа-воина).

Мастер начинает, попросив игроков вспомнить события предыдущей сессии, большая часть которой состояла из создания персонажей.

Джаред (как Мастер): В прошлый раз мы встретили наших четырёх героев в маленькой деревушке Пик Эра. Ктопомнит, что произошло?

Эми: Мы были на собрании деревенского совета, обсуждали странности в реке, из-за которых рыба стала несъедобной. Мы вызвались расследовать это дело.

Рассел: И вот мы собрались, и пошли вдоль реки вверх по течению. У первой развилки мы встретили древоподобное существо по имени Бородрев, который направил нас в пещеру, из которой течёт заражённый ручей.

Эми: Перед тем, как уйти, он дал нам волшебный жёлудь и на этом мы закончили прошлую сессию.

Джаред: Итак, теперь вы находитесь в мрачном лесу. Сухие листья шуршат под ногами. Вы всё ещё идёте вдоль ручья, который выглядит мутным и зловонным под тенями деревьев. Что хотите делать дальше?

Рассел (как Шрив): Мы продолжаем идти вверх по течению? (Остальные кивают.)

Джаред: Хорошо, вы идёте вверх по течению ещё примерно час. Чем дальше, тем вода становится грязнее и зловоннее. Завернув за изгиб, вы видите впереди пещеру в склоне холма. Из устья пещеры струится ручей. Вокруг пещеры растут увядшие кусты, очевидно, отравленные этой мерзкой водой.

Филип (как Гарет): В пещеру!

Джаред: Кто идет впереди?

Рассел: Я пойду первым.

Джаред: Вход в пещеру 10 футов шириной, по центру течёт ручей. Хотите идти по одному или по двое?

Филип: Мне не особо нравится идея переходить через ручей. Давайте пойдем по одному, оставаясь на этой стороне воды (все кивают).

Джаред: Ок, кто будет вторым?

Филип: Гарет будет вторым.

Мейв (как Мирабелла): Я пойду третьей.

Эми (как Ауро): Я проверю, чтобы за нами никто не шел.

Джаред: Ок, Шрив, когда ты подходишь ко входу в пещеру, то слышишь, как шуршат кусты.

Рассел: Ах, надо было проверить, нет ли кого в кустах!

Джаред: На самом деле, кусты сами по себе двигаются. У них нет корней — у каждого из них есть две маленькие ножки и острые когти! Всё, кидайте инициативу.

Рассел: Сколько кустов нападают?

Джаред: Шесть. Ауро, какова твоя инициатива?

Эми: У меня 14.

Рассел: У Шрива 5.

Мейв: У меня 20, итого 21!

Филип: 19 у Гарета.

Джаред: Мирабелла, ты первая. Что ты делаешь?



Фигуры монстров скрываются у входа в пещеру, когда приближаются приключенцы.

Художник: Brian Valeza

Оригинал

1

Мастер знает то, чего не знают игроки: засохшие кусты на самом деле монстры. Важно определить, какие персонажи находятся ближе всего к этим скрытым монстрам.

2

Спросив у игроков, какой порядок движения выбрали их персонажи, Мастер ловко отвлекает их внимание от засохших кустарников. Игроки не подозревают, что их персонажи в опасности, а Мастер ждёт подходящего момента, чтобы раскрыть присутствие скрытых монстров.

3

Мастер 1 раз бросает Инициативу для всех 6 монстров и записывает, что их ходы будут на счёте инициативы 17. Затем Мастер опрашивает всех игроков и записывает результаты их бросков инициативы. Для рекомендаций по ведению боя см. раздел Проведение сражения в главе 2.

Мейв: Сколько этих ходячих пучков хвороста я могу зацепить в 15-футовом конусе?

Джаред: Трое на твоей стороне ручья и трое на другой стороне. Ты можешь зацепить любую из групп своим конусом.

Мейв: Мирабелла складывает большие пальцы вместе и шевелит кончиками пальцев (Мейв подражает этому движению). Огонь вырывается из ее пальцев, поджигая тех, кто на нашей стороне ручья. Огненные ладони!

Джаред: Ок, что мне нужно сделать?

Мейв: Эти кусты должны совершить спасброски Ловкости. Сложность 14.

Джаред: И сколько урона они получают?

Мейв: (Мейв бросает Зкб для определения урона заклинания) 13 урона огнём, если провал спасброска, и 6, если успех.

Джаред: Волшебное пламя проходит насеквоздь, оставляя следы пепла! Что-нибудь еще, Мирабелла?

Мейв: Моя работа здесь завершена (она делает вид, что сдувает дым с кончиков пальцев).

Джаред: Гарет, твоя очередь.

Филипп: Гарет держит свой священный символ и произносит проклятие, указывая на ближайший куст и накладывая заклинание Погребальный звон. Раздается звук колокола и куст совершает спасбросок Мудрости со сложностью 14.

Джаред: Я выкинул 1.

Филипп: Он получает 7 урона некротической энергией!

Джаред: Вся влага, что была в этой «вязанке хвороста», кажется, высыхает, и он падает мертвым. Что-нибудь еще, Гарет?

Филипп: Он грозно смотрит на остальные кусты.

Джаред: Хорошо, теперь их ход. Один из них стремительно направляется к Мирабелле!

Рассел: Можно я встану между ним и Мирабеллой?

Джаред: Конечно, я разрешу. Ты встаешь на его пути и... (Мастер делает бросок атаки за монстра, но выпадает 7, что является промахом). Он рвет свою накидку, но не причиняет тебе вреда. Другой утратил интерес к бою и начинает убегать. Теперь ход Ауро.

Эми: Ауро смотрит на того, кто только что атаковал Шрива, и достает свой кинжал. У меня выпало 23, чтобы попасть!

Джаред: Это попадание! Сколько урона?

Эми: Поскольку Шрив находится рядом, я могу использовать Скрытую атаку! Куст получает 12 колющеого урона.

Джаред: Он повержен! Мирабелла, последний убегает. Ты позволишь ему сбежать?

Мейв: Думаю, Бородрев был бы разочарован, если бы мы позволили ему скрыться в лесу. Я накладываю Огненный снаряд, у меня 14 на попадание.

Джаред: Ты попала.

Мейв: Он получает 10 урона огнём!

Джаред: Да, последний куст сгорает дотла. Отличная работа!

4

У Мастера нет точного расположения монстров на сетке, но можно справедливо предположить, что они сгруппированы близко друг к другу, когда начинают атаку на персонажей.

5

Мастер вправе ожидать, что игроки объяснят, что делают их заклинания и способности, поскольку у него и так много информации для отслеживания!

6

Запрашивая урон заклинания, Мастер может бросить спасбросок для каждого монстра и отметить нанесённый урон. В данном случае монстры уязвимы к огненному урону (ведь они просто сухие кусты) и имеют так мало хитов, что они погибнут вне зависимости от результата броска.

7

Сейчас не ход Шрива, но Мастер решает позволить голиафу-воину встать на пути атаки монстра, потому что это создаёт для Шрива захватывающий героический момент. Мастер меняет цель атаки монстра на Шрива и совершает бросок атаки.

КАЖДЫЙ МАСТЕР УНИКАЛЕН

Пример игры, приведённый выше, показывает, как один Мастер может провести встречу, но нет двух одинаковых Мастеров, и это прекрасно! Вы будете наиболее успешны как Мастер, если выберете стиль игры, который лучше всего подходит для вас и ваших игроков.

СТИЛЬ ИГРЫ

Вот несколько вопросов, которые помогут вам определить ваш уникальный стиль Мастера и то, какую игру вы хотите вести:

Разрушения и бои или погружение в отыгрыш?

На чем делается акцент в игре: на сражениях и действиях или на глубокой истории с детализированными ПМ?

Для всех возрастов или со взрослыми темами?

Игра подходит для всех возрастов или включает более зрелые темы?

Реалистично и жёстко или кинематографично?

Предпочитаете ли вы жесткий реализм, или стремитесь создать кинематографическую, героическую атмосферу?

Серьёзная или шутливая? Вы хотите поддерживать серьезный тон или ориентируетесь на юмор?

Запланированная или импровизационная?

Нравится ли вам тщательно планировать игру или вы предпочитаете импровизировать?

Общая или тематическая? Игра — смесь тем и жанров или она фокусируется на одной конкретной теме или жанре, таком как ужас?

Морально неоднозначная или геройская? Вам нравится моральная неоднозначность, позволяющая персонажам решать, оправдывают ли средства цель, или вы предпочитаете прямолинейные героические принципы, такие как справедливость, самопожертвование и помочь обездоленным?

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

Домашние правила — это новые или изменённые правила, которые вы добавляете в свою игру, чтобы сделать её уникальной и усилить стиль, который вы задумали для своей кампании. Прежде чем установить домашнее правило, задайте себе два вопроса:

- Улучшил ли это правило или изменение игру?
- Понравится ли оно моим игрокам?

Если вы уверены, что на оба вопроса ответ «да», попробуйте новое правило. Представляйте домашние правила как эксперименты и просите игроков оставлять отзывы о них. Если вы вводите домашнее правило, которое не приносит удовольствия, удалите или пересмотрите это правило.

ЗАПИСЬ ИНТЕРПРЕТАЦИЙ ПРАВИЛ

Если в ходе игры возникает вопрос об интерпретации правила, зафиксируйте, как вы решили его интерпретировать. Добавьте это в свою коллекцию домашних правил, чтобы вы и игроки могли ссылаться на него, когда это правило снова появится в игре.

АТМОСФЕРА

Некоторые Мастера используют музыку, чтобы создать подходящую атмосферу для игровых сессий. Они могут использовать саундтреки из приключенческих фильмов или видеоигр, хотя классическая, эмбиентная или другая музыка также может отлично подойти.

Некоторые Мастера регулируют освещение или используют звуковые эффекты. Миниатюры и диорамы могут дополнить атмосферу игры и помочь игрокам визуализировать события. Однако уточните у своих игроков: некоторым музыка, освещение или звуковые эффекты могут показаться отвлекающими; они могут предпочесть избегать внезапных громких звуков или нуждаться в том, чтобы исключить определённые эффекты освещения.

ДЕЛЕГИРОВАНИЕ

Если есть аспекты игры, которые вы предпочитаете не обрабатывать самостоятельно, поручите их игрокам, которым это нравится. Если вы не хотите прерывать повествование, чтобы искать правило, то назначьте одного из игроков экспертом по правилам. Если вам не нравится отслеживать инициативу, то попросите другого игрока заняться этим.

ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ НАБЛЮДЕНИЕ

Один из лучших способов научиться вести игру в D&D — это наблюдать за другими Мастерами в действии. Опыт другого Мастера может дать вам прочную основу для понимания этой роли, а также вдохновить на крутые идеи, которые можно использовать в своих играх.

Эти вопросы помогут вам поразмышлять над увиденным, наблюдая за чужой игрой:

Начало сессии. Как Мастер начал сессию? Было ли краткое изложение предыдущих событий?

Язык тела. Какие жесты использовал Мастер при описании сцены? Как менялся его язык тела при изображении разных ПМ?

Голос Мастера. Использовал ли Мастер разные голоса или манеры для ПМ? Менял ли он тон или темп повествования в зависимости от ситуации?

Участие игроков. Участвовали ли игроки в создании мира или принимали решения, которые, казалось, направляли приключение в неожиданное русло? Как Мастер справлялся с этим?

Разрешение правил. В какой степени Мастер опирался на правила при разрешении исходов? Принимал ли он решения, которые были уместны или делали игру интересной для наблюдения?

Три столпа. Какое количество времени было уделено бою, исследованию или социальному взаимодействию?

Тон и атмосфера. Как бы вы описали тон и атмосферу игры? Менялись ли они по ходу сессии?

Обороты речи. Были ли слова или фразы в повествовании, которые вам особенно понравились? Если да, то запишите их.

Создание мира. Какие элементы мира Мастера или приключения привлекли ваше внимание?

Ты уверен в этом?

Могут ли игроки отказаться от только что заявленного действия их персонажей? Некоторые Мастера придерживаются строгой позиции: «Если ты это сказал, значит, твой персонаж это сделал». Такая строгая позиция, как правило, заставляет игроков более тщательно выбирать слова, что может угнетать атмосферу и подавлять юмор.

Другие Мастера позволяют игрокам свободно передумывать. Это создаёт более расслабленную обстановку за столом, но может замедлить темп игры.

Часто используемым компромиссом является правило, что игроки могут изменить или отменить всё, что сделали их персонажи, до тех пор, пока они не узнают последствия своих действий. Как только вы описываете результат, уже слишком поздно, чтобы игроки могли передумать.



Конфликты между персонажами не всегда плохо, но они могут помешать игре.

Художник: Scott Murphy

Оригинал

ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕХ

До начала игры, если вы ещё этого не сделали, обсудите с вашими игроками, какого опыта вы все ожидаете от игры, а также темы, вопросы и поведение, которые могут испортить кому-либо удовольствие от процесса.

ВЗАЙМОНО УВАЖЕНИЕ

Будь то игра с давними друзьями или незнакомцами, важно создать атмосферу взаимного доверия. Лучшие игры случаются, когда каждый за столом чувствует себя достаточно безопасно, чтобы быть собой, высказываться и погружаться в роль.

Ответственность за соблюдение принципов уважения лежит на всех. Сложные разговоры часто приходится вести Мастеру, но это не обязательно. Если поведение одного из игроков мешает остальным получать удовольствие от игры, то у каждого за столом есть право и обязанность участвовать в решении проблемы.

УСТАНОВЛЕНИЕ ОЖИДАНИЙ

Прежде чем собрать группу за игровым столом, расскажите вашим потенциальным игрокам о приключениях, которые вы планируете провести. Укажите возможные конфликты в мире, общий тон и темы, которые вам хотелось бы исследовать. (Раздел Каждый мастер уникален, описанный ранее в этой главе, может помочь вам описать свою игру другим.)

Объяснение игрокам, чего ожидать, помогает им представлять, каких персонажей они могут создать, и запускает разговоры о содержании, которое стоит принять или избегать. Нет необходимости раскрывать основные сюжетные повороты, но поделитесь темами, которые вам интересны, типами историй, которые вас вдохновляют, и предпочтительными стилями фэнтези (описанными в главе 5). Открытость с вашей стороны позволяет игрокам понять, хотят ли они участвовать в этой игре, и лучше узнать об этом до её начала.

Чёткое изложение ваших ожиданий и понимание ожиданий игроков в ответ может помочь обеспечить гладкий процесс игры. Учитывайте мнения и желания ваших игроков серьёзно и ожидайте такого же отношения к вашим. В идеале вы найдёте стиль игры, который устроит всех.

ЖЁСТКИЕ И ГИБКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Помимо общих тем и направлений фэнтези, которые вам интересно исследовать в кампании, важно обсудить с игроками вопросы, которые могут быть чувствительными или вызывать дискомфорт. Полезно разделить такие темы на гибкие и жёсткие ограничения:

- Гибкое ограничение применяется к теме, которая требует осторожного обращения, так как может вызвать нежелательную тревогу, страх или дискомфорт.
- Жёсткое ограничение касается темы, которую не следует упоминать или описывать.

Как у Мастера, так и у игроков могут быть фобии или триггеры, о которых остальные могут не знать. Любая внутриигровая тема, которая заставляет кого-то из группы чувствовать себя небезопасно (жёсткое ограничение), должна быть исключена. Если же тема вызывает у кого-то из игроков нервозность, но они согласны включить её в игру (гибкое ограничение), подходите к её включению осторожно, и будьте готовы быстро отойти от неё при необходимости.

Общие внутриигровые ограничения часто относятся к темам, таким как внутренняя романтика в группе, секс, эксплуатация, расизм, порабощение и насилие в отношении детей и животных. Ограничения могут также касаться определённых существ, например, пауков, змей, крыс и демонов. Важно также обсудить пределы в том, какой вред может постигнуть персонажей, включая магию контроля разума, беспомощное состояние и смерть.

ОЖИДАНИЯ ОТ ИГРЫ



Имя МАСТЕРА: _____

Имя ИГРОКА: _____

ТЕМА И НАСТРОЕНИЕ ИГРЫ

Возможные неприятные темы

Например: пауки, змеи, демоны, романтика, контроль разума

X - жесткое ограничение: не упоминать или не включать
? - гибкое ограничение: обращаться с осторожностью или за кулисами

Надежды и ожидания игрока

Что вы хотите увидеть в этой кампании?

Проблемы за столом

Например: крик, мат, алкоголь, делиться костями



Использование листа ожиданий от игры

Лист отслеживания ожиданий от игры — это инструмент, который помогает установить ожидания в начале игры, чтобы обеспечить интерес для всех участников.

Перед тем как раздать лист игрокам, заполните два верхних поля:

- Тема и настроение игры.** В этом поле в общих чертах опишите направление, в котором вы видите вашу игру. Ознакомьтесь с разделом Установление ожиданий, чтобы понять, какую информацию следует включить в это описание.
- Возможные неприятные темы.** Если вы знаете, что некоторые элементы игры могут затронуть границы комфорта отдельных игроков, перечислите их в этом поле. См. раздел Жёсткие и гибкие ограничения для примеров.

После заполнения этой информации дайте копию листа каждому игроку. Игроки могут заполнить свои листы анонимно, но попросите каждого из них указать следующую информацию:

- Границы.** С помощью символа «Х» для жёстких границ или вопросительного знака для мягких границ обозначьте любые потенциально чувствительные элементы, которые нежелательны. Добавьте любые другие элементы, которых следует избегать.
- Надежды, ожидания и опасения.** В двух последних полях укажите любые надежды и ожидания от игры, а также перечислите любые опасения по поводу поведения за столом.

Соберите все листы и сведите границы, обозначенные вашими игроками, в отдельный анонимный документ, доступный для всей группы.

Тем не менее, D&D — это игра, в которой присутствуют конфликты и хаос. Некоторые основные элементы игры сложно полностью игнорировать. Например, получение урона — это аспект, который трудно обойти. Точно так же смерть персонажа — это то, что может время от времени происходить, хотя игра предлагает способы её предотвратить или обойти (см. раздел Смерть в главе 3 для предложений).

Обсуждение ограничений. Важно, чтобы каждый чувствовал себя комфортно в процессе обсуждения ограничений. Игроки могут не захотеть открыто говорить о своих ограничениях, особенно если они новички в ролевых играх или мало знакомы с остальными участниками группы. Один из способов снизить дискомфорт — предложить анонимное обсуждение. Каждый может записать свои ограничения в анонимном опросе, например, в листе отслеживания ожиданий от игры, представленной в этой главе.

Составьте список ограничений, который можно будет обсудить с группой. Эти ограничения не поддаются обсуждению или изменению и каждый в группе должен их уважать.

Начало кампании — отличное время для подобного обсуждения, однако стоит вернуться к нему каждый раз, когда в группу добавляется новый игрок или когда в кампании меняется сюжет или тон. Кто-то может случайно нарушить границу, и ему потребуется напомнить об ограничениях, или кто-то может забыть упомянуть некоторые из своих ограничений в начале. Игроки также могут обнаружить новые ограничения по мере развития кампании. Обсуждайте ограничения с группой каждые несколько сессий, чтобы убедиться, что игра развивается комфортно для всех, и при необходимости обновляйте список ограничений.

Изменение ограничений. Поощряйте игроков сообщать вам о любых дополнительных ограничениях, либо заранее, либо в момент игры, чтобы вы могли добавить их в список. Доверяйте тому, что игроки лучше знают свои потребности, и корректируйте игру в соответствии с ними.

Ограничения в игре. Поскольку D&D предполагает импровизацию, игра может развиваться непредсказуемо. Полезно заранее договориться о сигнале, который игроки могут использовать, чтобы обозначить нарушение ограничения, что позволит вам быстро внести нужные изменения. Такой сигнал может быть жестом (например, скрещенные на груди руки в виде Х или поднятая ладонь в жесте «стоп»), кодовым словом или фразой, прикосновением к назначенному предмету или любым другим способом, который устроит вашу группу. Игроки также должны чувствовать себя свободно, чтобы сказать «стоп» и приостановить игру до разрешения ситуации. Человек, подавший сигнал, может указать, что именно он хочет изменить, но не обязан объяснять, почему данный контент вызывает дискомфорт. Этот сигнал не должен вызывать дебатов или обсуждений: поблагодарите игрока за честность, исправьте ситуацию и двигайтесь дальше.

Объясните игрокам: если кто-то чувствует себя некомфортно, используя сигнал, то он может выйти из игры или попросить перерыв для приватного обсуждения. Игроки также могут разрешить другу подавать сигнал от их имени. Как Мастер, подавайте пример. Относитесь серьёзно к потребностям игроков и используйте все доступные инструменты, чтобы адаптировать вашу совместную историю.

Конфликт внутри группы

Когда между персонажами в группе приключенцев возникает конфликт, обычно это указывает на одну из трёх ситуаций:

Деструктивный игрок. Один из игроков ведёт себя асоциально в игре. Как справляться с этим, описано в разделе «Асоциальное поведение» дальше в этой главе.

Конфликт между игроками. Конфликты между персонажами иногда вскрывают личные конфликты между самими игроками. Такие конфликты лучше всего решать вне игрового стола. Посоветуйте игрокам решить свой конфликт вне игры. Если этот конфликт продолжает возникать за игровым столом, то возможно, придётся попросить их на время отойти от кампании или полностью покинуть игру.

Отыгрыши. Конфликты между персонажами не всегда плохи. Это нормально, если персонажи (и игроки) не согласны, как поступить с пленным врагом или какую сторону выбрать в надвигающейся войне. Если спор становится слишком накалённым, то сделайте перерыв и, возможно, обсудите вне персонажей, как игроки хотели бы продолжить действие.

Если не удаётся определить, какая из этих ситуаций происходит, то поговорите с игроками об этом.

Правило веселья

D&D — это игра, где все должны получать удовольствие от участия в ней. Каждый одинаково ответственен за продвижение игры и вносит вклад в общее веселье, проявляя уважение и внимательность друг к другу: обсуждая разногласия между игроками или их персонажами и помня, что споры или недоброжелательные препирательства могут помешать веселью.

У людей разные представления о том, что делает D&D весёлой. «Правильный» способ игры в D&D — это тот способ, который нравится вам и вашим игрокам и на который все согласны. Если все приходят к столу, готовые внести свой вклад в игру, весь стол, скорее всего, проведёт замечательное и незабываемое время.

УВАЖЕНИЕ К ИГРОКАМ

Ваши игроки должны с самого начала понимать, что вы будете вести игру, которая будет весёлой, справедливой и адаптированной для них; что каждому из них будет дана возможность внести свой вклад в историю, и что вы будете внимательно следить за их действиями, когда наступит их очередь. Игроки также рассчитывают, что вы позаботитесь о том, чтобы угрозы приключения не были нацелены лично на них. Никогда не позволяйте игрокам чувствовать себя неуютно или под угрозой.

УДЕЛЯЙТЕ ВНИМАНИЕ ВСЕМ ИГРОКАМ

Как Мастер, избегайте фаворитизма. Не позволяйте одному игроку вести всё обсуждение, а также проверяйте, что делает каждый персонаж, особенно в моменты исследования и социального взаимодействия, вместо того чтобы сосредотачиваться только на одном персонаже.

Иногда вы можете столкнуться с игроками, которые указывают другим, что их персонажи должны делать, присваивают себе лучшие магические предметы, давят на других игроков и не хотят делиться вниманием. Вне игры объясните такому игроку, что его поведение портит остальным удовольствие, и попросите его умерить пыл. Если игрок отказывается изменить своё поведение, то попросите его покинуть группу.

Проблемы иногда возникают, когда игрок уверен, что его стиль игры превосходит другие, и теряет терпение в тех эпизодах, которые направлены на интересы других игроков. Напомните нетерпеливому игроку (возможно, вне игрового стола), что ваша цель — угодить всей группе, а не только одному участнику.

ТРАГИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Некоторые игроки избегают глубокого погружения в мир игры, так как не хотят переживать боль от угрозы или уничтожения дорогих им людей и мест. Другие игроки с удовольствием создают предыстории, полные любимых ПМ, ожидая, что Мастер использует этих персонажей как приманку, трагических жертв или неожиданных злодеев. Важно понимать предпочтения ваших игроков, чтобы не оттолкнуть их, безжалостно разрушая то, что они любят, но и не вызвать скуку, игнорируя их предыстории в сюжете кампании.

Когда ваши антагонисты угрожают небезразличным для игрокоов личностям и местам, обязательно дайте персонажам возможность предотвратить худший исход. В ходе игры персонажи должны иметь возможность избежать или смягчить потери героическим способом, но при этом трагедия должна быть следствием их действий и решений, а не неизбежным итогом. Моменты беспомощности перед лицом разрушительных трагедий лучше оставить для предысторий персонажей.

БРОСКИ КОСТЕЙ МАСТЕРОМ

Должны ли вы скрывать свои броски за ширмой Мастера или же бросать кости на виду у игроков? Выберите один из подходов и придерживайтесь его. Оба подхода имеют свои преимущества:

Скрытые броски. Скрывая броски, вы создаёте атмосферу тайны и при необходимости можете изменить результат. Например, вы можете проигнорировать критическое попадание, чтобы спасти жизнь персонажа. Однако не стоит слишком часто корректировать броски и никогда не давайте игрокам понять, что вы «подправили» результат.

Открытые броски. Бросая кости в открытую, вы демонстрируете свою беспристрастность — вы не изменяете результаты в пользу или во вред персонажам.

Даже если обычно вы бросаете кости за ширмой, иногда бывает интересно сделать особенно важный бросок, который все смогут увидеть.

ЧРЕЗМЕРНО ОСТОРОЖНЫЕ ИГРОКИ

Чрезмерная осторожность игроков может замедлить игру, если они проверяют каждую плитку, дверь и стену подземелья на наличие ловушек и скрытых опасностей. Иногда такое поведение — это реакция на череду неприятных сюрпризов в предыдущих приключениях, а иногда это просто проявление личности игроков.

Вот несколько игровых приёмов, которые помогут вам поощрить игроков к более смелым действиям:

Избегайте случайных опасностей. Избегайте ловушек и засад, которые выглядят случайными и не имеют особого значения для остального приключения.

Ограничьте время. Организуйте ситуацию, в которой персонажи должны как можно быстрее достичь цели или места назначения. Используйте этот вариант с осторожностью, так как ограничение времени может повысить уровень тревожности у игроков.

Обозначайте встречи. Дайте игрокам понять заранее, что встреча неизбежна. Возможно, они услышат тяжёлые шаги великаны или увидят дракона, пролетающего над головой, прежде чем им придётся встретиться с ним лицом к лицу. Это может побудить игроков двигаться навстречу или уклоняться от столкновения, вместо того чтобы тревожно ожидать засады.

Если эти варианты не приносят желаемого эффекта, то обсудите с игроками вне игры, какие элементы мешают им действовать более смело. Договоритесь о том, что подобные элементы не будут присутствовать в игре, поскольку динамика игры создаст лучший игровой опыт.

УВАЖЕНИЕ К МАСТЕРУ

Как Мастер, вы имеете право ожидать от игроков уважения к вам и к усилиям, которые вы вкладываете в создание увлекательной игры для всех. Игроки должны позволять вам направлять кампанию (принимая во внимание их мнения), толковать правила и разрешать споры. Когда вы описываете события игры, игрокам следует внимательно слушать.

БРОСКИ КОСТЕЙ ИГРОКАМИ

Игроки должны бросать свои кости на виду у всех. Если кто-то подбирает кости до того, как остальные увидят результат, то призовите его быть менее скрытым.

Когда кость падает на пол, вы засчитываете результат или перебрасываете её? Если она приземляется ребром из-за книги, то убираете ли вы книгу и смотрите, куда она падает, или перебрасываете? Обсудите эти вопросы с игроками и зафиксируйте ответы в виде внутренних правил.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДОГОВОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вы должны предоставить достаточно привлекательные причины для персонажей, чтобы они согласились участвовать в приключениях, которые вы готовите (см. Привлечение игроков в главе 4 для рекомендаций по этому вопросу). Взамен игроки должны согласиться следовать этим причинам. Вашим игрокам позволено задавать вопросы, почему их персонажи должны заинтересоваться тем, что вы просите их делать, но недопустимо, чтобы они намеренно шли в другом направлении, отвергая вашу подготовленную работу.

Если вам кажется, что вы выполняете свою часть договора, а игроки — нет, то поговорите с ними вне игрового стола. Постарайтесь понять, что могло бы мотивировать их персонажей, и убедитесь, что игроки осознают, сколько труда вы вкладываете в подготовку приключений для них.

Обсуждение правил

Сформулируйте политику обсуждения правил за столом. В некоторых группах участники не против прерывать игру для обсуждения различных трактовок правила. Другие предпочитают, чтобы Мастер принимал решение и игра продолжалась. Если вы пропустили какой-то вопрос с правилами во время игры, то запишите его, чтобы вернуться к нему позже.

Некоторые игроки любят использовать правила, чтобы оспаривать ваши решения. Такие игроки могут быть полезны, если вы затрудняетесь или допустили легко исправимую ошибку в правилах, но если игрок слишком часто спорит по поводу правил, то это может нарушить ход игры.

Если игрок хочет приостановить игру, чтобы найти конкретное правило или справочный материал, то предложите ему искать самостоятельно, пока вы и остальные игроки продолжите игру. Персонаж этого игрока, по сути, выходит из игры на это время. Монстры не атакуют его, и он выполняет действие Уклонение в бою, пока игрок не вернется в группу. Такое решение позволяет остальным игрокам продолжать игру, вместо того чтобы позволить одному игроку остановить её.

Знания персонажа

Поощряйте игроков оставаться в рамках знаний и понимания своих персонажей. Чтобы поддерживать различие между знаниями игрока и персонажа, можно просто спросить игроков: «Что думают ваши персонажи?»

Анахронистичное мышление — еще одна возможная проблема. Возможно, вам придется напомнить игрокам, что их персонажи не знают, как создавать вещи, которых нет в игровом мире, такие как современное огнестрельное оружие или антибиотики, и что у них нет представлений о современной науке, которые есть у игроков (что может не иметь смысла в игровой вселенной).

Аналогично, иногда игрок знаком с приключением, которое вы проводите, или знает Бестиарий вдоль и поперек. Поощряйте такого игрока отделять эти знания от знаний его персонажа, давая другим игрокам возможность самостоятельно открывать это в процессе игры.

Асоциальное поведение

Многие играют в D&D, чтобы через своих персонажей делать то, что невозможно в реальной жизни: сражаться с монстрами, накладывать заклинания и тому подобное. Однако для некоторых игроков это значит устраивать хаос в городах или предавать своих союзников. То, что они хотят получить от игры, никак не связано с героическими приключениями; их интересует возможность использовать правила игры для реализации асоциальных фантазий.

Если такое поведение появляется в вашей игре, то возможно, пришло время вернуться к разговору о том, какую игру вы хотите вести. Если проблема вызвана всего одним игроком, то вполне уместно поставить ему ультиматум: чтобы продолжить играть в группе, он должен прекратить вести себя деструктивно и стать частью команды. Не позволяйте игрокам оправдывать своё неуважительное поведение к другим словами «так поступил бы мой персонаж».

Злые персонажи. Игроки, желающие играть за злых персонажей, могут стремиться к асоциальному поведению в игре. Если игрок просит разрешения создать злого персонажа или приходит с уже готовым, то обсудите с ним его намерения и убедитесь, что его планы соответствуют ожиданиям группы относительно вашей игры. Иногда игрок хочет исследовать возможность игры за злого персонажа по вполне приемлемым (и ненарушающим баланс) причинам, а иногда вся группа решает, что будет интересно попробовать сыграть злых персонажей вместе. Эти варианты допустимы, если все участники заранее договорились, как будет развиваться кампания.

Знание правил

Вам не обязательно быть экспертом по правилам, чтобы быть хорошим Мастером. Конечно, полезно быть знакомым с правилами, особенно с теми, которые описаны в [Книге игрока](#), но создание веселой атмосферы важнее, чем идеальное соблюдение всех правил. Если вы не уверены, как применить правила в какой-то ситуации, то всегда можно обсудить это с игроками как с группой. Это может занять несколько минут, но, как правило, удается прийти к решению, которое кажется справедливым для всех, и это важнее, чем «правильный» ответ.

Вам не нужно знать каждое заклинание из [Книги игрока](#) или умения каждого класса. Установите правило, что игроки сами отвечают за объяснение своих способностей и заклинаний.

Игроки злоупотребляют правилами

Некоторым игрокам нравится вчитываться в правила D&D и искать оптимальные комбинации. Этот вид оптимизации является частью игры (см. Знайте своих игроков в главе 2), но это может переходить черту и стать злоупотреблением правил, мешающей веселью остальных участников.

Чёткое установление ожиданий имеет решающее значение при работе с такого рода эксплуатацией правил. Учитывайте следующие принципы:

Правила — это не физика. Правила игры предназначены для создания увлекательного игрового опыта, а не для описания законов физики в мирах D&D, не говоря уже о реальном мире. Не позволяйте игрокам утверждать, что цепочка обычных людей может разогнать копьё до скорости света, используя действие подготовка для передачи копья следующему человеку в очереди. Действие подготовка предназначено для герических поступков, а не для определения физических ограничений в шестисекундном раунде боя.

Игра — это не экономика. Правила игры не рассчитаны на моделирование реалистичной экономики, и игроки, которые ищут лазейки, позволяющие им получать бесконечное богатство с помощью комбинаций заклинаний, злоупотребляют правилами.

Бой предназначен для врагов. Некоторые правила применяются только во время боя или когда персонаж действует в порядке инициативы. Не позволяйте игрокам нападать друг на друга или на беспомощных существ, чтобы активировать такие правила.

Интерпретируйте правила добросовестно.

Правила подразумевают, что каждый, кто читает и интерпретирует их, заинтересован в веселье группы и понимает их с этой точки зрения.

Озвучивание этих принципов может помочь удержать под контролем попытки злоупотреблять правилами. Если игрок настойчиво пытается извратить правила игры, то поговорите с ним вне игры и попросите прекратить.

ПРАВИЛА ВИРТУАЛЬНОГО СТОЛА

Установление ожиданий так же важно в цифровой среде, как и при игре вживую.

Некоторые группы ограничивают шутки, комментарии вне игры и мемы текстовым каналом, оставляя голосовой канал сфокусированным на игре. Но другие находят отвлекающим ведение отдельной беседы в текстовом формате во время игры. Выберите вариант, который лучше всего подходит для вашей группы.

Кто управляет токенами в виртуальном столе? Ожидается ли, что игроки будут использовать встроенный генератор бросков, или можно бросать физические кости и сообщать результат? Используемая вами технология может диктовать ответы на эти вопросы или поднимать другие, которые вам потребуется решить в процессе игры.



Жестокий злодей Венджер использует хрустальный шар для слежки за своим врагом, Тиамат.

Художник: Sidharth Chaturvedi
Оригинал

ГЛАВА 2:

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Основываясь на основах, изложенных в главе 1, эта глава углубляется в вопросы ведения игры по D&D в качестве Мастера.

ЗНАЙТЕ СВОИХ ИГРОКОВ

В то время как роль игроков — создавать персонажей (протагонистов кампании), вдохнуть в них жизнь и направлять кампанию своими действиями, ваша роль как Мастера — погрузить игроков в мир, который вы создали, и предоставить их персонажам возможность совершать великие деяния.

Понимание того, что вашим игрокам больше всего нравится в игре D&D, помогает вам создавать и вести приключения, которые будут для них интересными и запоминающимися. Когда вы узнаете, какие из следующих аспектов игры предпочитает каждый игрок в вашей группе, вы сможете адаптировать приключения под их предпочтения.

Редко удается собрать за столом игроков, которым нравятся одни и те же аспекты игры. Секрет в том, чтобы найти баланс, чтобы каждый мог получать удовольствие от каждой игровой сессии, даже если определенные встречи не соответствуют их предпочтениям. В лучшем случае группа игроков напоминает своих персонажей, поскольку различие интересов и способностей позволяет им справляться с широким спектром вызовов.

АКТЕР

Игроки, которым нравится актерская игра, любят воплощать в жизнь личности, взгляды и отношения своих персонажей. Возможно, они хотят одеваться, как персонажи, или использовать их голоса во время игры. Такие игроки получают удовольствие от социальных взаимодействий с ПМ, монстрами и членами своей группы.

Увлекайте игроков, любящих актерство, следующим:

- Предоставьте им возможности развивать личности и предыстории своих персонажей.
- Разрешите регулярно взаимодействовать с ПМ.
- Подчеркните ролевые элементы в боевых столкновениях.
- Включите элементы предыстории их персонажей в свои приключения.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Игроки, которым нравится исследование, стремятся познать чудеса фантастического мира. Они хотят узнать, что скрывается за каждым поворотом или холмом, и им нравится находить спрятанные подсказки и сокровища.

Увлекайте игроков, любящих исследование, следующим:

- Оставляйте подсказки, намекающие на то, что может произойти дальше.
- Давайте им возможность находить интересные вещи, если они тратят время на исследование.
- Предлагайте яркие описания захватывающей обстановки и используйте интересные карты и реквизит.
- Даруйте монстрам секреты, которые игроки смогут раскрыть, или культурные особенности, которые они могут изучить.

БОЕЦ

Игроки, которые любят сражения в фэнтези, получают удовольствие от схваток с врагами и монстрами. Они процветают в ситуациях, которые можно лучше всего разрешить в бою, предпочитая смелые действия переговорам или расследованию.

Увлекайте игроков, любящих сражения, следующим:

- Устройте неожиданные боевые столкновения.
- Ярко опишите разрушения, которые персонажи наносят своими атаками и заклинаниями.
- Включите боевые столкновения с большим количеством менее сильных монстров.

Подстрекатель

Игроки, которые любят инициировать действия, стремятся к тому, чтобы что-то происходило, даже если это связано с опасными рисками. Они скорее ринутся прямо в опасность и столкнутся с последствиями, чем будут осторожно планировать свои действия.

Увлекайте игроков, любящих действие, следующим:

- Разрешите их действиям влиять на окружение.
- Включите в приключения элементы, которые будут их искушать.
- Предоставьте возможности, чтобы их действия ставили персонажей в затруднительное положение.
- Добавьте встречи с ПМ, столь же дерзкими и не-предсказуемыми, как и сами игроки.

Оптимизатор

Игроки, которые любят оптимизировать возможности своих персонажей, предпочитают детально настраивать их для достижения максимальной эффективности, повышая уровень, получая новые особенности и магические предметы. Они рады любой возможности продемонстрировать превосходство своих персонажей.

Увлекайте игроков, любящих оптимизацию, следующим:

- Добавьте желаемые магические предметы в качестве стимулов для приключений и наград.
- Включите встречи, которые позволяют использовать их самые мощные способности.
- Предоставьте измеримые награды, такие как опыт, за небоевые встречи.

Мыслитель

Игроки, которые любят решать проблемы, стремятся анализировать мотивы ПМ, распутывать интриги злодеев, решать головоломки и разрабатывать планы.

Увлекайте игроков, любящих мыслить, следующим:

- Включите головоломки и сложные ситуации, требующие размышлений.
- Вознаградите планирование и тактику игровыми преимуществами.
- Создайте ПМ со сложными мотивами.

Тусовщик

Во многих группах есть игроки, которые приходят на игру главным образом ради общения и хотят провести время с друзьями, а не потому, что они особенно заинтересованы в игре. Эти игроки хотят участвовать, но им не так важно, чтобы они были глубоко погружены в приключение. Они обычно не бывают напористыми или сильно вовлечены в детали игры, правила или сюжет. Как правило, не стоит пытаться заставлять таких игроков вовлекаться больше, чем они сами хотят.

Рассказчик

Игроки, которые любят рассказывать истории, стремятся внести вклад в повествование. Им нравится, когда их персонажи активно участвуют в развивающейся истории, и они получают удовольствие от столкновений, которые связаны с основной сюжетной линией и развивают её.

Увлекайте игроков, любящих рассказывать, следующим:

- Используйте предыстории их персонажей для формирования сюжета кампании.
- Проследите за тем, чтобы столкновения продвигали историю вперёд.
- Дайте возможность действиям их персонажей направлять развитие событий.
- Придумайте для ПМ такие черты и связи, которые приключенцы смогут исследовать, чтобы открыть новые возможности для приключений.
- Включите в сюжет элементы, которые отсылают к решениям, принятым приключенцами ранее.

РАЗМЕР ГРУППЫ

Правила и готовые приключения D&D обычно рассчитаны на группу из 4-6 игроков плюс Мастер. Следующие советы помогут вам адаптировать приключения для работы с меньшими или большими группами.

МАЛЕНЬКИЕ ГРУППЫ

Группа, состоящая из менее чем 4 игроков, может испытывать трудности в боевых столкновениях, особенно если в команде не хватает важных способностей (например, персонажей в броне для сдерживания противников или с магией исцеления, чтобы поддерживать всех в живых). Вы можете компенсировать это, уменьшив количество монстров в боевом столкновении или предоставив команде нужные ресурсы, такие как зелья лечения.

Вы также можете добавить членов партии, как описано в следующих разделах.

ПРИКЛЮЧЕНЦ ПОД УПРАВЛЕНИЕМ МАСТЕРА

Вы можете создать собственного персонажа-приключенца, чтобы сопровождать команду. Это может быть увлекательным способом поучаствовать в ролевой игре с друзьями, пока они исследуют ваш мир, но помните, что вам придётся управлять этим ПМ в бою.

Обязательно оставляйте персонажей игроков в центре внимания и не отнимайте у них свободу действий, принимая решения за группу вашим персонажем.

ЧЛЕНЫ ПАРТИИ ПМ

Вы можете добавить персонажей мастера (ПМ) в партию приключенцев. Используйте стабблоки ПМ из Бестиария для представления этих вспомогательных персонажей. Если вы не хотите управлять этими ПМ сами, то пригласите одного или нескольких игроков взять на себя роль ПМ как второстепенного персонажа. Эти ПМ могут быть учениками или сотрудниками приключенцев, поэтому естественно, что основные персонажи берут на себя ведущую роль в исследовании и социальных взаимодействиях, пока ПМ остаются на заднем плане.

См. раздел «Персонажи мастера» в главе 3 для получения дополнительной информации.

ИГРОКИ С НЕСКОЛЬКИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Один или несколько ваших игроков могут управлять 2 персонажами одновременно. Управление 2 персонажами сразу — это вызов, поэтому убедитесь, что игроки готовы к этому.

Этот подход лучше всего работает в игре, сосредоточенной на боях, так как он наполняет партию боеспособными персонажами. Игроку может быть сложно отыгрывать двух персонажей сразу. Вы можете предложить ему сосредоточиться на ролевой игре одного персонажа, а другого оставить на вспомогательную роль.

БОЛЬШИЕ ГРУППЫ

Основные задачи при игре с большими группами — поддержание порядка за столом и предотвращение чрезмерного замедления боя.

СТРУКТУРИРОВАННЫЕ ХОДЫ

Если в процессе исследования или социального взаимодействия у отдельных игроков возникают трудности с получением возможности действовать, можно попросить персонажей сделатьбросок инициативы и действовать по порядку инициативы, как в бою. Поочередность действий гарантирует, что каждый сможет что-то сделать. Применяйте этот подход умеренно, так как он может казаться искусственным и иногда замедляет игру.

ЛИДЕР ГРУППЫ

Рассмотрите возможность назначения игроками лидера группы, который будет единственным, кто сообщает вам, что делает группа. Роль лидера — работать с остальными игроками, чтобы прийти к консенсусу о действиях группы.



Разные игроки наслаждаются разными аспектами игры в D&D (осёл явно тащит повествование).

Художник: Katerina Ladon

Оригинал

Приключения со скрытым проникновением, как это, идеально подходят для небольших групп приключенцев.

Художник: Craig Spearing

Оригинал



УСКОРЕНИЕ БОЯ

Игроки, которым приходится долго ждать своего хода в бою, могут отвлекаться. Рассмотрите следующие советы для ускорения боя в большой группе.

Не скучитесь на информацию. Если вы сообщаете игрокам класс доспеха их противников, это сокращает количество шагов, необходимых для разрешения атаки. Вместо того чтобы сообщать вам значение и спрашивать, попал ли он, игрок может просто сказать, что атака попала, и указать нанесённый урон, добавив, возможно, немного повествования (см. Описание боя далее в этой главе). Точно так же, если вы знаете КД каждого персонажа, вам не нужно спрашивать, попала ли атака монстра.

Помогайте игрокам не отставать. Если игрок не уверен, что делать в свой ход в бою, то помогите ему, предложив краткий обзор текущей ситуации. Сколько противников ещё стоят на ногах, и насколько они повреждены? Какая угроза для этого персонажа наиболее очевидна?

Сделайте инициативу открытой. Отображайте порядок инициативы для игроков, чтобы каждый знал, когда наступит ход его персонажа, и мог заранее подумать, что он будет делать. Использование значений инициативы (см. Проведение сражения в этой главе) и, возможно, рассадка игроков в порядке инициативы может помочь в больших группах.

Бросайте горсти костей. Поощряйте игроков, когда они кидают кости сразу для бросков атаки и урона. Вы можете поступать так же.

ОТСУТСТВИЕ ИГРОКОВ

Когда один из ваших игроков отсутствует, как поступить с его персонажем? Рассмотрите следующие варианты:

Отход на задний план. Персонаж просто остаётся за кадром. Это требует от всех немного выйти за рамки игрового мира и закрыть глаза на нелогичность, но может оказаться самым простым решением. Действуйте так, как будто персонажа просто нет, и не пытайтесь придумывать объяснения внутри игры. Монстры не нападают на персонажа, и он отвечает им тем же. Когда игрок возвращается, он просто продолжает играть, как будто ничего не происходило.

Нarrативная необходимость. Решите, что персонаж находится где-то в другом месте, пока остальная часть группы продолжает приключение. Придумайте внутриигровую причину для временного ухода персонажа из группы с последующим возвращением. Например, проверить слухи или отчитаться покровителю группы.

Замена игрока. С согласия отсутствующего игрока поручите управление его персонажем другому игроку или возьмите отыгрыш персонажа на себя, если чувствуете, что сможете это сделать. Тот, кто управляет персонажем, должен иметь копию листа персонажа и стремиться сохранить персонажа в безопасности, а также бережно использовать его ресурсы.

Давайте отсутствующим персонажам такое же количество опыта, которое зарабатывают остальные персонажи на каждой сессии, чтобы группа оставалась на одном уровне.

Некоторые группы предпочитают заранее обговорить правила, касающиеся числа отсутствующих игроков, при котором можно продолжать игру. Например, ваша группа может играть, если отсутствует не более одного человека. Если 2 или более игроков не могут прийти, то рассмотрите возможность провести короткое приключение с другими персонажами (возможно, с другим Мастером) или сыграйте в любимую настольную игру.

ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ИГРОКОВ

Когда вы вводите нового игрока в группу, пересмотрите ожидания и ограничения группы (см. раздел «Веселье для всех» в главе 1). Затем предложите новому игроку создать персонажа, который будет того же уровня, что и остальные персонажи в группе приключенцев.

Если новый игрок никогда раньше не играл в D&D, а остальная группа выше 4 уровня, то рассмотрите возможность взять короткий перерыв в кампании и позволить всем поиграть персонажами 1 уровня в течение 1-2 сессий, пока новый игрок осваивается. Это также может быть хорошей возможностью для другого игрока попробовать себя в роли Мастера.

Если вы вводите нового персонажа в середине приключения, поработайте вместе с игроком над созданием сюжетной зацепки для того, как его персонаж присоединяется к группе, и убедитесь, что игрок доволен этим выбором. Рекомендуемые сюжетные крючки включают следующее:

Старый друг. Новый персонаж является другом или родственником одного из приключенцев. В качестве альтернативы, новый персонаж может быть связан с покровителем группы или с членом организации, с которой связаны другие персонажи. В любом случае новый персонаж искал эту группу, возможно, с важными новостями.

Спасённый пленник. Новый персонаж является пленником врагов, с которыми сражаются другие персонажи. После спасения этот персонаж присоединяется к их группе.

Единственный выживший. Новый персонаж — единственный уцелевший член группы приключенцев, потерпевший неудачу. Этот персонаж может подсказать, как партии избежать той же участи, что постигла его предыдущую группу.

СПЕЦИАЛЬНО ПРИГЛАШЁННЫЙ ГОСТЬ

Истории, которые вводят новых игроков, могут также подойти для случаев, когда вы хотите пригласить игрока на 1 сессию. Например, если к вам в город приехал друг, желающий ненадолго присоединиться к вашей игре. Или если вы подумываете добавить нового игрока в группу, но сначала хотите убедиться, что он станет хорошим дополнением. Привлечение временных игроков — отличный способ поддерживать запас игроков на случай, если один из постоянных участников не сможет продолжать игру.

НЕСКОЛЬКО МАСТЕРОВ

Многие игровые группы время от времени меняют Мастера. В следующих разделах описаны ситуации, в которых может быть несколько Мастеров, а также способы, которыми они могут повысить уровень веселья для всей группы.

ВРЕМЕННЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

Если вам нужно перезарядиться творчески, спланировать следующий сюжетный блок вашей кампании или завершить работу над приключением, сделайте перерыв от роли Мастера. Такой перерыв предоставляет возможность другому игроку взять на себя роль Мастера на 1-2 игровые сессии.

Если не все могут прийти на запланированную сессию, то это также может стать шансом для другого Мастера провести короткое приключение.

СЕРИЯ РАЗНООБРАЗНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Некоторые группы не хотят проводить длинные кампании с масштабными сюжетными линиями; они предпочитают короткие, не связанные между собой приключения. В таком формате игры разные игроки могут по очереди брать на себя роль Мастера на 1-3 сессии, при этом каждое приключение представляет собой отдельную историю.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ КАМПАНИИ

Вы и другие Мастера в вашей группе можете по очереди вести приключения, проводя их в течение нескольких недель или месяцев и приостанавливая свою кампанию, когда настает очередь другого Мастера. Некоторые группы играют несколько раз в неделю, где разные Мастера проводят свои кампании в разные дни.

ОБЩИЙ МИР/СЕТТИНГ

Некоторые группы выбирают обширную, устоявшуюся кампанию и делают её географически, чтобы разные Мастера могли проводить отдельные кампании в одном и том же сеттинге. В теории персонажи могут перемещаться из одной области мира, управляемой одним Мастером, в другую, создавая преемственность в кампании, даже если персонажи вовлечены в несколько сюжетных линий.

Вместо географического разделения кампаний вы и другие Мастера можете разделить её тематически. Например, используя сеттинг из главы 5 этой книги, каждый Мастер может сосредоточиться на одном из 3 основных конфликтов этого сеттинга. Такой подход позволяет одной и той же группе приключенцев погрузиться во все 3 основных конфликта, при этом гарантировая, что каждая сюжетная линия будет ощущаться уникально.

СОВМЕСТНОЕ ВОЖДЕНИЕ МАСТЕРОВ

Два или более Мастеров могут совместно работать над созданием единой кампании, поддерживая её непрерывность от сессии к сессии и следя за тем, чтобы приключения каждого из них продвигали общий сюжет мира и персонажей. Когда игроки, также являющиеся Мастерами, играют за своих персонажей, они не должны позволять своему знанию сюжета кампании влиять на действия этих персонажей. Такие персонажи выходят из игры, когда их игроки выполняют роль Мастера.

Мастера могут также объединить усилия для проведения каждой сессии кампании, причём каждый Мастер фокусируется на тех аспектах игры, которые ему наиболее интересны, или чередуя свою фокусировку от сессии к сессии. Один Мастер может описывать сражения и следить за ходом боя, в то время как другой занимается миниатюрами и музыкой. Оба Мастера могут играть за двух разных ПМ в социальном взаимодействии. Между сессиями они могут сотрудничать или разделять задачи по созданию мира, подготовке столкновений и выполнению других задач.

ПОВЕСТВОВАНИЕ

Используя проверенные временем техники повествования, вы можете погрузить игроков в свой мир и сделать игру живой.

ПОДАВАЙТЕ ПРИМЕР

Когда вы играете роли и ведёте повествование с энтузиазмом, это придаёт игре энергию и вовлекает игроков в мир. Просите игроков описывать действия их персонажей, затем интегрируйте их повествование в ваш рассказ об успехах и неудачах персонажей.

КРАТКОСТЬ

Пусть ваши описания будут краткими и выразительными. Сосредоточьтесь на важной информации, чтобы удержать интерес игроков и подчеркнуть ключевые подсказки и детали. Игрокам нужно знать о значимых особенностях, которые их персонажи могут воспринять (особенно таких, как монстры в комнате), прежде чем они решат, что делать. Позвольте вашим игрокам задавать уточняющие вопросы и при необходимости предоставляйте дополнительное описание.

АТМОСФЕРА

Оживите место, добавив атмосферные штрихи, такие как стойкий запах пепла, крошечные жуки, ползающие по полу подземелья, или синие цветы, распускающиеся на пустынном и мрачном кладбище. Выберите пару чувств (зрение, слух, запах, осязание или вкус), чтобы подчеркнуть детали.

Описывайте изменения в окружении, чтобы направить внимание игроков. Например, птица, усевшаяся на надгробии, может привлечь к нему внимание персонажей.

ПРИВЛЕКАЙТЕ ВНИМАНИЕ ИГРОКОВ

Хорошее повествование побуждает игроков исследовать детали окружения, которые могут привести к встречам или важной информации. Все, что вы описываете с дополнительными, едва уловимыми деталями, привлекает внимание игроков. Дайте им ровно столько, чтобы вызвать желание дальнейшего исследования, но избегайте создания эквивалента неоновой вывески с надписью «Приключение здесь!».

При использовании повествования для направления игроков, учитывайте следующее:

Различайте варианты. Представляя игрокам варианты, добавляйте детали, чтобы их различить. Должны ли персонажи пойти по левой тропе или по правой? Возможно, от левой тропы пахнет гнилью и разложением, в то время как справа слышится тихий звук плеска воды. Эти детали дают игрокам больше информации для принятия осознанного решения, не указывая им прямо, куда идти.

Не ограничивайте выбор. Позволяйте игрокам самим решать, что они хотят делать, исходя из полученной информации. Не накладывайте ненужных ограничений на действия персонажей. Однако иногда полезно (особенно с новыми игроками) предложить варианты: «Вы можете пройти через дверь, обыскать сундук или заглянуть в шахту». И обязательно завершите фразой: «или сделать что-то еще, что придумаете!»

Не предполагайте действия персонажей. Не предполагайте заранее, что делают персонажи. Например, не говорите «Вы заходите в комнату и поднимаете голову», если игрок еще не сказал, что его персонаж именно так и поступает.

СЕКРЕТЫ И ЗНАНИЯ

Во время приключения игроки и их персонажи будут раскрывать информацию, которая была им ранее неизвестна. Убедитесь, что информация, необходимая для завершения приключения, доступна.

Не прячьте важные секреты или знания в местах, где персонажи, вероятно, не смогут их обнаружить. Убедитесь, что они не пропустят важную тайну или информацию только из-за неудачной проверки характеристики, разговора не с тем человеком или поиска не в том месте.

См. также Внимательность в этой главе для дополнительных советов по поиску скрытых тайн в приключениях.

ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ ОДНОМУ ИГРОКУ

Когда один персонаж отделяется от группы, обычно нет ничего страшного в том, что остальные игроки будут знать, что с ним происходит, предполагая, что отделившийся персонаж расскажет остальным о случившемся, когда они воссоединятся. Возможно, вам придется напомнить другим игрокам, что их персонажи в другом месте, а значит, они не могут давать советы или делиться информацией с одиноким персонажем.

Иногда, впрочем, вы захотите предоставить информацию только одному игроку. Это может быть информация, которой персонаж, возможно, не захочет делиться с остальными, особенно если она связана с элементами его прошлого, о которых пока никто не знает. В таких случаях можно использовать один из следующих методов:

Личное общение с игроком. Уведите игрока в другую комнату или попросите других игроков покинуть комнату. Этот подход лучше всего подходит для сцен, в которых участвует только один персонаж. Постарайтесь, чтобы эти сцены были короткими, чтобы остальные игроки не скучали и не чувствовали себя исключёнными.

Секретное сообщение. Если нужно передать небольшую порцию информации, то можно прошептать её игроку, передать записку или отправить сообщение через чат или мессенджер.



Художник: CoupleOfKooks
Оригинал



Подземелье предлагает множество деталей для исследования приключенцам.

Художник: Kent Davis

Оригинал

РАЗРЕШЕНИЕ ИСХОДОВ

Вы решаете, когда игроку нужно совершить Тест к20, в зависимости от того, что пытается сделать его персонаж. Игроки не должны просто выполнять проверки характеристик без контекста; они должны рассказывать вам, чего хотят добиться их персонажи, и делать проверки характеристик только если вы попросите их об этом.

Когда возникает ситуация, а вы не уверены, как ее разрешить по правилам, то используйте эти 4 вопроса, чтобы принять решение:

Требуется ли Тест к20? Если задача тривиальна или невозможна, то не стоит тратить время на Тест к20. Персонаж может пройти через пустую комнату или выпить из фляги без проверки Ловкости, но никакая удачная кость не позволит персонажу с обычным луком попасть стрелой в луну. Просите Тест к20 только в случае, если существует вероятность как успеха, так и провала, и если провал несёт значимые последствия.

Какой тип броска к20 использовать? Если персонаж активно пытается что-то сделать, то используйте проверку характеристики (или бросок атаки, если персонаж пытается во что-то попасть). Если персонаж пытается избежать или сопротивляться чему-то, то используйте спасбросок.

Какая характеристика используется в броске? Подумайте, какая характеристика оказывает наибольшее влияние на шанс успеха персонажа в проверке характеристики или спасброске. Обратитесь к таблице «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» для справки. Также учитывайте, может ли владение навыком или инструментом применяться в проверке характеристики.

Какой показатель Сл.? В зависимости от того, насколько трудной вы считаете задачу, установите показатель Сл. следующим образом: 10 для лёгкой задачи, 15 для умеренно сложной задачи или 20 для сложной задачи.

Следующие разделы дают советы по использованию каждого типа броска к20, когда следует применять преимущество и помеху, а также как определить последствия успеха или неудачи.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Проверка характеристики — это бросок, чтобы выяснить, удастся ли персонажу справиться с задачей, которую он решил выполнить. Таблица «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» обобщает, для чего используется каждая характеристика.

Проверки Телосложения редки, так как испытания на выносливость персонажа обычно являются пассивными или реактивными, поэтому для них больше подходит спасбросок.

ВЛАДЕНИЕ

Когда правила или готовое приключение требуют проверки характеристики, часто указывается владение навыком или инструментом: например, «персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 15, может разгадать природу задействованной магии». Иногда правила допускают применение 1 из 2 или более владений к проверке. При определении того, какую проверку должен выполнить персонаж, будьте щедры в определении того, будет ли применяться его бонус мастерства. Вы можете конкретно попросить проверку Интеллекта (Аркана) или просто проверку Интеллекта и позволить игроку обсудить с вами, можно ли применить к этой проверке одно из его владений навыка или инструмента персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК И СПАСБРОСКИ

Хар.	Отражает...	Проверка для...	Спасбросок для...
Сила	Физическую силу	Поднятия, толкания, подтягивания или разламывания	Физического противостояния прямой силе
Ловкость	Приворство, рефлексы и баланс	Ловкого, быстрого или тихого движения	Уворота от опасности
Телосложение	Здоровье и выносливость	Превозмогания обычных возможностей тела	Сопротивления яду
Интеллект	Рассудок и память	Размышления или вспоминания	Распознание иллюзии как подделки
Мудрость	Наблюдательность и психическую стойкость	Осмотра чего-то в окружающей среде или в поведении существ	Противостояния ментальной атаке
Харизма	Уверенность, самообладание и обаяние	Влиянияния, развлечения или обмана	Защиты своей личности

ПОВТОРНАЯ ПОПЫТКА

Иногда персонаж терпит неудачу при проверке характеристики, и игрок хочет попробовать снова. Во многих случаях провал проверки делает невозможным повторную попытку того же действия. Однако для некоторых задач единственным последствием провала является время, затраченное на повторную попытку. Например, провал проверки Ловкости для взлома замка на сундуке с сокровищами не означает, что персонаж не может попробовать снова, но каждая попытка может занимать минуту.

Если неудача не имеет последствий и персонаж может повторять попытку снова и снова, то вы можете пропустить проверку характеристики и просто сообщить игроку, сколько времени займет выполнение задачи. В качестве альтернативы вы можете попросить сделать 1 проверку характеристики и использовать её результат, чтобы определить, сколько времени потребуется персонажу для выполнения задачи.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Групповые проверки — это инструмент, который вы можете использовать, когда партия пытается достичь чего-то вместе, и самые опытные персонажи могут компенсировать слабые стороны тех, кто менее искусен в задаче. Для проведения групповой проверки характеристики каждый участник группы выполняет проверку характеристики. Если по крайней мере половина группы успешно проходит проверку, то успех засчитывается всей группе. В противном случае вся группа терпит неудачу.

Групповые проверки неуместны, если провал одного персонажа повлечёт за собой катастрофу для всей партии, например, если персонажи крадутся через двор замка, стараясь не привлечь внимание стражи. В таком случае 1 шумный персонаж привлечёт внимание стражников, и более скрытные персонажи не смогут этому помешать, поэтому лучше полагаться на индивидуальные проверки. Также не стоит использовать групповую проверку, если успешной проверки одного персонажа достаточно, как в случае нахождения скрытого отсека с помощью проверки Мудрости (Внимательность).

Рассмотрите возможность использования групповых проверок в таких ситуациях, как следующие:

Исследовательские задачи. Персонажи пытаются узнать об одном древнем пророчестве из архива. Они могут сделать групповую проверку Интеллекта (Анализ), чтобы найти источники в архиве; персонажи, которые осведомлены о подобных темах и методах исследования, могут подсказать остальным наиболее подходящие места для поиска. Если групповая проверка успешна, то персонажи находят достаточно источников, чтобы получить ясное представление о пророчестве; в противном случае их информация будет

неполной.

Связанные вместе. Персонажи связаны веревкой, пока взбираются по скале или переходят ветхий подвесной мост. Если один или два персонажа проваливают свои проверки, то персонажи с успехами могут удержать их от падения и предотвратить катастрофу, но если более половины группы провалит проверку, то вся группа падает. Эту идею можно также применить, например, к длительному заплыву, где сильные пловцы могут помогать более слабым.

Социальные ситуации. Один из персонажей случайно обижает кого-то на дипломатическом мероприятии, поэтому один из дворян требует, чтобы приключенцев вывели. Персонажи могут сделать групповую проверку Харизмы (Убеждение), чтобы избежать выдворения, используя несколько убедительных аргументов и стараясь сгладить неловкость. Этот принцип также можно применить к другим проверкам Харизмы, таким как Обман, Запугивание или Выступление.

ПАССИВНЫЕ ПРОВЕРКИ

Проверки характеристик обычно представляют собой активное усилие персонажа, направленное на выполнение какой-либо задачи, однако иногда требуется пассивная оценка его способностей в определённой области. Наиболее распространённый пример — пассивная Внимательность (ПВ). (См. Внимательность далее в этой главе). Принцип пассивной проверки можно распространить и на другие характеристики и навыки.

Например, если в вашей игре много социально-го взаимодействия, вы можете записать пассивное значение Проницательности для каждого персонажа, рассчитанную аналогично пассивной Внимательности: $10 + \text{все модификаторы}$, которые обычно применяются к проверке Мудрости (Проницательность).

БРОСКИ АТАКИ

В бою бросок атаки используется для определения, попадает ли атака.

Вы также можете использовать броски атаки для разрешения внебоевых действий, похожих на атаки в бою, таких как состязание в стрельбе из лука или игра в дартс. Назначьте класс доспеха (КД) цели и решите, владеет ли персонаж используемым оружием, а затем попросите игрока сделать бросок атаки (см. также Степени успеха в этой главе).

СПАСБРОСКИ

В отличие от проверки характеристики, спасбросок является мгновенной реакцией на эффект и почти никогда не совершается по выбору. Спасбросок имеет смысл, когда что-то плохое угрожает персонажу, и у персонажа есть шанс избежать или противостоять этому.

Чаще всего спасбросок требуется, когда эффект (например, заклинание, умение монстра или ловушка) вызывает его, указывая, какой тип спасброска используется, и определяя Сл. для него.

В других ситуациях, требующих спасброска, вам решать, какая характеристика задействована. Таблица «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» предлагает рекомендации для этих ситуаций.

СЛОЖНОСТЬ

Вы устанавливаете Сл. для проверки характеристики или спасброска, если правило или приключение не указывает его. Выберите Сл. из таблицы «Типичная сложность» в зависимости от сложности задачи.

ТИПИЧНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Задача	Сложность
Очень простая	5
Простая	10
Умеренная	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Почти невозможная	30

Сложности задач объясняются ниже:

Очень простая. Большинство людей могут выполнить задачу со Сл. 5 с минимальной вероятностью провала. Если обстоятельства не исключительные, то позволяйте персонажам успешно выполнить такую задачу без проверки.

Простая, умеренная и сложная. Это самые распространённые уровни сложности и вы можете проводить игру, используя только их. Персонаж с показателем 10 в соответствующей характеристике и без владения навыком будет успешно выполнять простую задачу примерно в 50% случаев. Для умеренной задачи персонажу потребуется более высокий показатель или владение, чтобы иметь аналогичный шанс на успех, а для сложной задачи обычно требуются и то и другое. Если вы не можете выбрать между двумя уровнями сложности, выберите Сл. посередине, например, 17 или 18 для задачи, которая немного легче, чем «сложная».

Очень сложная и почти невозможная. Задача со Сл. 25 почти недосягаема для персонажей низкого уровня, но становится более реальной после примерно 10 уровня. Персонажи низкого уровня не имеют шансов выполнить задачу со Сл. 30, а персонаж 20 уровня с владением и показателем соответствующей характеристики 20 всё ещё должен выбросить 19 или 20 на кубике, чтобы успешно выполнить задачу этой сложности.

Если вы устанавливаете Сл. для спасброска, не опускайте его ниже 10 и не поднимайте выше 20. Если источник эффекта, требующего спасбросок, является существом, то используйте стандартную формулу для расчета Сл спасброска (см. Расчет сложности ниже).

РАСЧЁТ СЛОЖНОСТИ

Для некоторых проверок характеристик и большинства спасбросков правила подразумевают следующую формулу:

$$\text{Сл.} = 8 + \text{модификатор характеристики} \\ + \text{бонус мастерства}$$

Эта формула часто определяет Сл. спасброска, когда существо накладывает заклинание или использует особое умение, но она также может применяться к проверкам характеристик во время состязаний между двумя существами. Например, если одно существо держит дверь закрытой, то используйте его модификатор Силы и бонус мастерства, чтобы определить Сл. для открытия двери. Когда другое существо пытается открыть дверь силой, оно совершает проверку Силы (Атлетика) против этой сложности.

Другой способ решения подобных ситуаций — это позволить проверке характеристики одного существа установить Сл. для проверки другого существа. Так работает, например, засада: итоговая проверка Ловкости (Скрытность) существа, скрывающегося в засаде, устанавливает Сл. для проверок Мудрости (Внимательность), которые совершаются, чтобы обнаружить это существо.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Преимущество и помеха — одни из самых полезных инструментов в вашем арсенале. Они отражают временные обстоятельства, которые могут повлиять на шансы на успех персонажа в задаче. Преимущество также является отличным способом вознаградить игрока, проявившего исключительную креативность в игре.

Персонажи часто получают преимущество или помеху благодаря использованию особых способностей, действий, заклинаний или других особенностей их классов или видов. В остальных случаях вы решаете, заслуживает ли обстоятельство преимущества или помехи.

Как описано в [Книге игрока](#), если разные обстоятельства одновременно дают как преимущество, так и помеху в одной и той же ситуации, то они взаимно исключаются, независимо от того, сколько обстоятельств могли бы предоставить преимущество или помеху.

ПРЕИМУЩЕСТВО

Рассмотрите возможность выдать преимущество, когда:

- Обстоятельства, не связанные с собственными способностями существа, дают ему преимущество.
- Некоторый аспект окружающей среды улучшает шансы персонажа на успех.
- Игрок проявляет исключительную креативность или хитрость при выполнении или описании задачи.
- Предыдущие действия (совершённые как персонажем, выполняющим попытку, так и другим существом) увеличивают шансы на успех.

ПОМЕХА

Рассмотрите возможность выдать помеху, когда:

- Обстоятельства каким-то образом препятствуют успеху.
- Некоторый аспект окружающей среды делает успех менее вероятным.
- Часть плана или описания действия снижает вероятность успеха.



Когда летающая крепость падает на землю, несчастные приключенцы могут получить 18к10 урона или больше!

Художник: Calder Moore

Оригинал

ПОСЛЕДСТВИЯ

Как Мастер, вы можете использовать различные подходы при разрешении успеха и неудачи, чтобы настроить игру по своему вкусу.

УСПЕХ С ЦЕНОЙ

Когда персонаж проваливает Тест к20 всего на 1 или 2, вы можете предложить ему преуспеть, но за счёт осложнения или препятствия. Такие осложнения могут выглядеть следующим образом:

- Персонаж проводит свой меч через защиту противника, превращая почти промах в попадание, но затем роняет меч.
- Персонаж едва избегает полного воздействия заклинания Огненный шар, но получает состояние лежащий ничком.
- Персонаж неудачно пытается запугать пленного кобольда, но кобольд всё же раскрывает свои секреты, истощно вопя и привлекая внимание других монстров поблизости.

Представляя игрокам выбор успеха с ценой и даже позволяя им самим выбирать осложнения, вы даёте им больше возможностей для создания истории о подвигах их персонажей.

СТЕПЕНИ ПРОВАЛОВ

Иногда провал в Тесте к20 имеет разные последствия в зависимости от степени неудачи. Например, персонаж, которому не удалось обезвредить ловушку на сундуке, может случайно её активировать, если проверка провалена на 5 и более, тогда как меньшая неудача (провал на менее, чем 5) означает, что ловушка не сработала во время неудавшейся попытки обезвреживания. Подумайте о том, чтобы добавить аналогичные различия и к другим проверкам. Возможно, неудачная проверка Харизмы (Убеждение) означает, что королева не поможет, тогда как провал на 5 и более приведёт к тому, что она отправит персонажа в темницу за проявленное дерзновение.

СТЕПЕНИ УСПЕХА

Успешный Тест к20 может иметь степени успеха. Например, когда персонажи участвуют в соревновании по стрельбе из лука, вы можете решить, что чем больше бросок атаки превышает КД цели, тем выше будет счёт персонажа. Мишень может иметь КД 11, но она имеет пять концентрических кругов, обозначающих степени успеха. Вы можете определить, что бросок атаки 11 или 12 попадает во внешний круг, 13 или 14 – в следующий круг ближе к центру, 15 или 16 – в третий круг, 17 или 18 – в четвёртый, а 19 или больше – в самое яблочко.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ ИЛИ ПРОВАЛ

Выпадение 20 или 1 на проверке характеристики или спасброске обычно не имеет особого эффекта. Однако вы можете учесть такие исключительные броски при вынесении решения об исходе действия. Решение о том, как это проявится в игре, остаётся за вами. Один из подходов – усилить эффект успеха или неудачи. Например, выпадение 1 на неудачной попытке взломать замок может привести к его заклинению, а выпадение 20 на успешной проверке Интеллекта (Анализ) может обнаружить дополнительную улику.

Что касается бросков атаки, правила описывают, что происходит при выпадении 20 (это критическое попадание) или 1 (это всегда промах). Не поддавайтесь искушению добавить дополнительные негативные последствия при выпадении 1 на броске атаки: автоматический провал уже достаточно плох. К тому же, персонажи совершают так много бросков атаки, что со временем они обязательно будут часто выбрасывать 1. То, что может показаться интересным последствием, вроде поломки оружия при атаке, вскоре начнёт надоедать.



Исследование привлекает приключенцев во всевозможные необычные локации.

Художник: William O'Connor

Оригинал

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ УРОН

Таблица «Импровизированный урон» предоставляет рекомендации для определения урона на ходу.

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ УРОН

Урон Примеры

1к10	Обожжён углами, придавлен падающим шкафом, уколот ядовитой иглой
2к10	Поражен молнией, упал в кострище
4к10	Придавлен падающими обломками в обрушающемся туннеле, упал в чан с кислотой
10к10	Сдавлен сжимающимися стенами, попал во вращающиеся стальные лезвия, идёт по лаве
18к10	Полностью погружён в лаву, попал под падающую летающую крепостью
24к10	Попал в огненный вихрь на Элементарном плато огня, сдавлен в пасти богоподобного существа или монстра размером с луну

Таблица «Уровень серьёзности урона» служит руководством для того, насколько смертоносны эти значения урона для персонажей различных уровней. Чтобы определить тяжесть урона, найдите пересечение уровня персонажа с получаемым уроном.

УРОВЕНЬ СЕРЬЁЗНОСТИ УРона

Уровни	Неудобство	Смертельно
1–4	5 (1к10)	11 (2к10)
5–10	11 (2к10)	22 (4к10)
11–16	22 (4к10)	55 (10к10)
17–20	55 (10к10)	99 (18к10)

Урон, доставляющий неудобство, редко представляет угрозу смерти для персонажей соответствующих уровней, но значительно ослабленный персонаж может быть повержен таким уроном.

Смертельный урон представляет значительную угрозу для персонажей указанных уровней и может стать летальным для персонажа, у которого осталось мало хитов.

ИМПРОВИЗАЦИЯ ОТВЕТОВ

С небольшим подготовленным планом и гибкостью вы сможете справиться с любыми неожиданностями, которые могут устроить игроки.

Один из краеугольных камней [театра импровизации](#) называется «Да, и...». Он основан на идее, что актёр принимает то, что дают ему другие актёры, и развивает это. Похожий принцип применяется и в ведении игровых сессий для ваших игроков. По возможности вплетайте то, что предлагают игроки, в вашу историю.

Не менее важный принцип — «Нет, но...». Иногда персонажи не могут сделать то, чего хотят игроки, но можно продолжить игру, предложив альтернативу.

Например, представьте, что персонажи ищут логоvo лица. Один из игроков спрашивает, есть ли в ближайшем городе гильдия магов, в которой можно найти записи, упоминающие лица. Этого события вы не предвидели, и ничего не подготовили. Один из вариантов — согласиться и с помощью доступных инструментов создать подходящую гильдию магов. Таким образом, вы поощряете игрока за творческий подход. Кроме того, гильдия может стать отличным источником сюжетных зацепок.

Другой вариант — отказать, но предложить одиночного мага в городе, который может обладать нужной информацией. Такой подход также поощряет игрока за креативность, но требует меньше работы с вашей стороны.

ПРОВЕДЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Во время социального взаимодействия приключенцы обычно имеют цель. Они хотят получить информацию, заручиться поддержкой, завоевать чьё-то доверие, избежать наказания, избежать боя, заключить договор или достичь какой-либо другой цели. Успешное завершение взаимодействия означает достижение этой цели.

Некоторые Мастера проводят социальные взаимодействия в формате свободного ролевого отыгрыша, где кубики редко используются. Другие Мастера подводят итог взаимодействия, требуя от персонажей проверок Харизмы. Большинство игр находятся где-то посередине, балансируя между ролевым отыгрышем и периодическими проверками характеристик.

Отыгрыш

Не нужно быть опытным актёром или комиком, чтобы создавать драму или юмор через ролевую игру. Главное — обращать внимание на элементы сюжета и черты персонажей, которые вызывают смех или эмоциональное вовлечение игроков, и включать эти элементы в свою игру.

Отыгрыш ПМ

Когда думаете о том, как отыгрывать ПМ или монстра, выберите 1-2 прилагательных, которые лучше всего описывают существа. Знание его мировоззрения также может помочь в отыгрыше. Классический совет для писателей остаётся верен: показывайте, а не рассказывайте. Например, вместо того чтобы описывать ПМ как весёлого и честного, позвольте ему часто шутить и свободно делиться личными историями.

Вы можете ещё более эффективно воплощать персонажа, используя следующие приёмы:

Используйте мимику. Выражения вашего лица помогают передавать эмоции существа. Улыбайтесь, хмурьтесь, рыгните, зевайте или надувайте губы в зависимости от ситуации.

Используйте движения и позу. Движения и осанка могут помочь подчеркнуть личность ПМ. Например, выражайте недовольство архимага, закатывая глаза и потирая виски пальцами. Опущенная голова и взгляд из-под лба показывают подчинение или страх. Высоко поднятая голова и подбородок передают уверенность.

Используйте голос. Меняйте громкость голоса и заимствуйте интонации из реальной жизни, кино или телевидения, чтобы сделать ПМ уникальными.

Вовлечение игроков

Хотя некоторые игроки больше других наслаждаются ролевой игрой, социальные взаимодействия помогают погрузить всех участников в игру. Рассмотрите следующие подходы, чтобы сделать сессию, насыщенную взаимодействиями, интересной для игроков с разными предпочтениями.

Учитывайте предпочтения игроков. Игрошки, которым нравится игра на публику (см. Знайте своих игроков в этой главе), процветают в социальных взаимодействиях, поэтому позвольте этим игрокам оказаться в центре внимания и вдохновить остальных своим примером. Однако не забудьте также адаптировать аспекты социальных взаимодействий в соответствии со вкусами других игроков.

Вовлекайте конкретных персонажей. Если у вас есть игроки, которые неохотно участвуют в социальных взаимодействиях, то можно создать ситуации, ориентированные на их персонажей. Возможно, ПМ — член семьи или знакомый конкретного приключенца и направляет внимание на этого персонажа. Некоторые ПМ могут проявлять особый интерес к персонажам, с которыми они чувствуют родство.

Если пара игроков берёт на себя основную часть разговора, то уделите минуту, чтобы вовлечь других участников. Вы можете сделать так, чтобы ПМ обратился к другому персонажу напрямую: «А как насчёт твоего громилы? Что он пообещает мне в обмен на мою благосклонность?» Если игрок менее уверен в ролевой игре, то его можно вовлечь, попросив описать действия своего персонажа во время разговора.

Использование других характеристик. Рассмотрите следующие дополнительные возможности, чтобы дать шанс персонажам, для которых Харизма не является сильной стороной, проявить себя:

Сила. ПМ не станет разговаривать с персонажами, пока один из них не согласится на поединок по армрестлингу. Или сильный персонаж должен физически предотвратить побег ПМ.

Ловкость. ПМ настроен враждебно к незнакомцам, поэтому персонажам приходится общаться, находясь в укрытии. Или разговор это отвлечение, пока один из персонажей подбирается к ПМ достаточно близко, чтобы вытащить что-то из его карманов.

Интеллект. Речь ПМ полна редких упоминаний о конкретной области знаний, так что персонажи не могут использовать полученную информацию, пока не истолкуют эти сложные факты. Или ПМ отказывается давать прямой ответ, говоря только намеками, которые персонажам придется собрать воедино, чтобы получить нужные сведения.

Мудрость. ПМ скрывает что-то важное, и персонажам нужно внимательно следить за его неверbalными сигналами, чтобы понять, где правда, а где ложь. Или ключевая информация скрыта в деталях окружения, где происходит взаимодействие, и внимательный персонаж может это заметить.

Отношение

Каждое существо, контролируемое Мастером, имеет одно из следующих отношений к приключенцам: дружественное, нейтральное или враждебное. Раздел Поведение монстра в главе 4 предлагает рекомендации, которые помогут вам определить изначальное отношение существа.

Персонажи могут изменить отношение существа своими словами или действиями. Например, покупка напитков для нейтральной группы шахтёров может изменить их отношение на дружественное. Опишите игрокам, когда происходит такое изменение. Например, шахтёры могут проявить своё дружественное отношение, предоставив полезную информацию, предложив отплатить за добрый жест в будущем или пригласив персонажей на дружеское соревнование по выпивке.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК ПРИ СОЦИАЛКЕ

Вы решаете, насколько проверки характеристик определяют исход социального взаимодействия. Простое общение может включать краткий разговор и 1 проверку Харизмы, в то время как более сложная сцена может потребовать нескольких проверок характеристик, которые будут направлять ход разговора.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩЬ

Когда персонаж использует действие помощь, чтобы помочь другому персонажу повлиять на ПМ или монстра, предложите игроку, чьим персонажем была оказана помощь, внести свой вклад в разговор или хотя бы описать, что его персонаж делает или говорит ради успеха другого персонажа.

ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Путешествие по дикой местности, исследование подземелья, обход препятствий, нахождение скрытого объекта, анализ странного происшествия, расшифровка подсказок, решение головоломок и обход или обезвреживание ловушек — всё это является частью исследования.

Не обязательно исследовать каждый уголок мира досконально. Например, вы можете кратко описать незначительное путешествие, сообщив игрокам, что они провели 3 спокойных дня в дороге, прежде чем достичь следующей точки интереса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ

Карта может помочь вам или вашим игрокам визуализировать местность или регион, который исследуют персонажи. Карты в D&D делятся на 3 типа, примеры которых можно найти в приложении Б и на постер-карте:

Карты подземелей. В D&D слово «подземелье» используется в широком смысле для описания любого места приключений, которое содержит внутренние пространства для исследования (например, замок, башня, особняк или подземный комплекс). Карта подземелья показывает проходы, залы, двери и другие важные элементы локации.

Карты поселений. Карта поселения часто отображает ландшафт (утёсы, деревья, ручьи и так далее) вместе со зданиями, мостами и другими важными объектами.

Карты дикой природы. Карта дикой природы показывает дороги, реки, ландшафт и другие особенности, которые могут направлять персонажей в их путешествиях или сбивать их с пути. Территория, изображённая на карте дикой природы, может быть столь же обширной, как континент, или ограничиваться небольшой поляной.

Часто карта предназначена только для глаз Мастера. Можно скопировать отдельные части карты Мастера, чтобы использовать их как визуальное пособие для игроков, при этом скрыв детали, которые должны оставаться неизвестными им. Виртуальные игровые столы часто используют эффекты «тумана войны» и подобные методы, чтобы скрыть области и элементы карты, которые нужно утаить от игроков.

Карты, созданные для использования с миниатюрами (см. Миниатюры в этой главе), обычно ориентированы на игроков и не раскрывают ничего, что могло бы испортить приключение.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ

Если важно отслеживать течение времени во время исследования, то используйте временной масштаб, соответствующий текущей ситуации:

Раунды. В бою и других быстрых ситуациях игра опирается на 6-секундные раунды.

Минуты. В подземелье или поселении перемещение происходит в масштабе минут. В Вольном городе Грейхок, переход от трактира «Серебряный Дракон» до причала занимает около 10 минут, в то время как преодоление 200-футового коридора требует около 1 минуты, ещё минуту занимает проверка двери на наличие ловушек в конце коридора, и 10 минут — обыск комнаты за дверью в поисках чего-то интересного или ценного.

Часы. Масштаб в часы часто уместен для коротких походов по дикой местности. Приключенцы, стремящиеся добраться до одинокой башни в 20 милях от них, в глубине леса, могут дойти туда за 5 часов.

Дни. Для длительных путешествий лучше всего подходит масштаб дней. Следуя по дороге от города Велуна до Вольного города Грейхок, приключенцы проходят 96 миль за 4 спокойных дня, прежде чем их путь прерывает засада разбойников.

Правила исследования в [Книге игрока](#) предлагают рекомендации для определения времени путешествия на основе темпа персонажей. В большинстве случаев достаточно оценить это время, а не рассчитывать его

до минуты. Исключениями являются такие ситуации:

Таймер заклинания. Персонажам может потребоваться добраться до нужного места или выполнить что-то до того, как истечёт длительность заклинания или аналогичного эффекта. Например, они могут использовать заклинание Поиск объекта, чтобы определить направление к искомому предмету, поэтому вам нужно знать, какое расстояние они преодолеют за 10 минут действия заклинания.

Событие с задержкой. Событие может произойти в определенное время. Например, дверь может оставаться открытой в течение 1 минуты после того, как было произнесено слово-пароль для её открытия, или подкрепление может прибыть через 2-4 минуты после того, как была поднята тревога.

Если персонажи тратят время на решение головоломки или разговор с ПМ, вы можете оценить потраченное время, отслеживая, сколько реального времени прошло. Большинство боевых столкновений занимает менее 1 минуты (10 раундов), но можно округлить это до полной минуты в большинстве случаев, предполагая, что персонажи тратят несколько секунд, чтобы прийти в себя после боя.

Используйте аналогичные принципы для отслеживания времени в часах, например, когда персонажи маскируются с помощью заклинания Притворство на 8 часов, чтобы проникнуть в крепость. В этом случае требуется много мелких действий (или что-то вроде короткого отдыха) чтобы занять целый час.

ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Большинство действий персонажей во время исследования, помимо перемещения, сводится всего к нескольким действиям: поиск, изучение и использование. Персонажи также часто используют действие помочь, чтобы помочь друг другу в выполнении этих действий. Другие действия встречаются редко.

В большинстве случаев нет необходимости полагаться на правила действий во время исследования, за исключением напоминания, что персонаж может выполнять только 1 действие одновременно. Персонаж, занятый действием поиска для обнаружения тайной двери, не может одновременно использовать действие помочь, чтобы помочь другому персонажу, выполняющему действие изучение для поиска важной информации в книге.

ОЧЕРЕНЬ ИГРОКОВ

Часто персонажи распределяются по комнате, чтобы исследовать её элементы (пример исследования в главе 1 [Книги игрока](#) демонстрирует такую динамику). В таких ситуациях можно давать ход каждому персонажу по очереди, хотя обычно нет необходимости бросать инициативу, как в боевом столкновении. Завершите действия одного персонажа, прежде чем перейти к следующему.

Нет строгого правила по времени, которое нужно уделить каждому персонажу, но убедитесь, что никто не ждёт своей очереди слишком долго.

Можно создать напряжение в сцене исследования, смешая внимание перед важной проверкой характеристики или перед тем, как персонаж открывает сундук, оставляя всех в нетерпении узнать, что произойдёт дальше.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК В ИССЛЕДОВАНИИ

Когда персонаж пытается сделать что-то во время исследования, вы решаете, требуется ли проверка характеристики для определения успеха (как описано ранее в разделе Разрешение исходов).

В некоторых ситуациях может потребоваться баланс между проверками характеристик и ролевой игрой. Например, головоломки дают возможность игрокам заняться решением задач, однако они также могут опираться на таланты и характеристики своих персонажей, чтобы найти направление. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ), может заметить подсказку, которая даст игрокам намёк на

Заметят ли персонажи, что у дерева есть глаза? Во дворе, полном монстров.

Художник: April Prime

Оригинал

решение головоломки.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Как Мастер, вы являетесь интерфейсом между игроками и миром игры. Вы сообщаете им, что воспринимают их персонажи, поэтому важно доносить до них важную информацию об окружении. Навык Внимательность и проверки Мудрости, связанные с ним, — ключевые инструменты для этого. Этот раздел предлагает рекомендации по использованию правил Внимательности из [Книги игрока](#).

Когда попросить проверку

Важно попросить проверку Мудрости (Внимательность), когда другое существо использует навык Скрытность, чтобы спрятаться. Замечать спрятавшееся существо никогда не бывает тривиально легко или автоматически невозможно, поэтому персонажи всегда могут попытаться сделать проверку Мудрости (Внимательность), чтобы его обнаружить.

Использование пассивной Внимательности. Иногда, прося игроков сделать проверку Мудрости (Внимательность) для их персонажей, вы можете дать им подсказку, что есть что-то, что они должны искать, тем самым давая им намёк, который вы бы предпочли не раскрывать. В таких случаях используйте ПВ персонажей вместо явных проверок.

Использование навыка Анализ. Навык Анализ применяется в ситуациях, когда персонаж использует логику и дедукцию, чтобы прийти к какому-либо выводу относительно объекта исследования. Он подходит, когда персонажи пытаются понять, как что-то работает — как открыть потайную дверь, как попасть в тайное отделение и тому подобное.

Не используйте навык Анализ, чтобы определить, заметил ли персонаж что-то — это область Внимательности. Например, успешная проверка Мудрости (Внимательность) позволяет персонажу найти потайную дверь или что-то, что выдает её присутствие, например, тонкие швы, обозначающие края двери. Если потайная дверь заперта, успешная проверка Интеллекта (Анализ) позволяет персонажу понять, как её открыть — например, повернуть рядом стоящую статую так, чтобы она смотрела на дверь.

Скрытие элементы в приключениях

Тайные двери, скрытые отделения, замаскированные ловушки и спрятанные сокровища — это типичные элементы приключений. Используя такие элементы, учитывайте возможность того, что персонажи могут их не найти. Допустимо прятать дополнительные сокровища или приятные сюрпризы, но не скрывайте элементы, необходимые для успеха персонажей, в местах, где они могут остаться незамеченными.

Даже если скрытые объекты не являются важны-ми для успеха приключения, разместите подсказки, намекающие игрокам, что что-то может быть спрятано, чтобы они могли это обнаружить. Подсказки могут быть как тонкими (например, персонаж слышит странный шум при открытии ящика стола, что указывает на возможное наличие тайного отделения в задней или нижней части ящика), так и очевидными (например, чёткие следы ведут через комнату к глухой стене, которая на самом деле является тайной дверью). Такие подсказки позволяют игрокам находить интересные секреты, не вынуждая их тратить много времени на тщательное обыскование каждого сантиметра каждой комнаты и коридора.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ И ВСТРЕЧИ

Если персонажи встречают другую группу существ и ни одна из сторон не ведёт себя скрытно, то обе группы автоматически замечают друг друга, как только оказываются в пределах видимости или слышимости. Таблица «Слышимость» поможет определить дистанцию слышимости, а следующие разделы раскрывают вопросы видимости. Если одна из групп пытается скрыться от другой, то используйте правила из [Книги игрока](#).

Слышимость

Шум	Расстояние
Тихие звуки	2кб × 5 футов
Нормальный шум	2кб × 10 футов
Очень громкий	2кб × 50 футов

Видимость на открытом воздухе. При путешествии на открытой местности большинство персонажей могут видеть примерно на 2 мили в любом направлении в ясный день, за исключением мест, где на пути есть препяды. Эта дистанция увеличивается до 40 миль, если персонажи находятся на вершине горы или высокого холма, либо смотрят на местность с высоты. Условия слабой видимости снижают дальность обзора: дождь уменьшает максимальную видимость до 1 мили, а туман — до 100–300 футов.

Тип местности на открытом воздухе определяет расстояние, на котором персонажи встречают других существ. В таблице «Местность путешествия» (см. раздел Путешествие ниже) приведены рекомендуемые дистанции обнаружения для различных типов местности.

Видимость на море. С верхушки мачты корабля наблюдатель может заметить объекты на расстоянии до 10 миль, если небо ясное, а море относительно спокойно. Облачная погода сокращает это расстояние вдвое. Условия слабой видимости уменьшают дальность обзора так же, как и на суше.

Видимость под водой. Видимость под водой зависит от чистоты воды и доступного освещения. Используйте таблицу «Дистанция обнаружения под водой» для определения расстояний встреч под водой.

ДИСТАНЦИЯ ОБНАРУЖЕНИЯ ПОД ВОДОЙ

Видимость	Дистанция обнаружения
Чистая вода, яркий свет	60 футов
Чистая вода, тусклый свет	30 футов
Мутная вода или тьма	10 футов

Путешествия без назначения

Иногда персонажи отправляются в путь без чёткого маршрута или цели. В таком случае используйте сетку своей карты (квадраты или гексы), чтобы определить этапы путешествия, вне зависимости от того, сколько миль приходится на каждый квадрат или гекс (такой стиль игры иногда называют «гекскроулинг»).

В этом виде исследования дикой природы вы можете выбрать 1 из 2 подходов к испытаниям путешествия:

Песочница: Ваша карта области определяет, что персонажи найдут, когда войдут в любой конкретный гекс на карте. Встречи или препятствия могут быть подготовлены в каждом гексе, либо они могут быть распределены на большем расстоянии.

Случайность: Используйте таблицы, чтобы случайным образом определять встречи или препятствия в каждом гексе, в который зашли персонажи.

Независимо от выбранного подхода, проведение путешествия работает так же, как описано в остальной части раздела Путешествие.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Правила в разделе «Исследование» из [Книги игрока](#) охватывают основы путешествий в масштабе от нескольких минут до дней. Инструменты, представленные в этом разделе, могут добавить азарта к длительным походам.

ЭТАПЫ ПУТЕШЕСТВИЯ

Разделение путешествия на этапы может оказаться полезным, при этом каждый этап может представлять как несколько часов пути, так и десятидневное путешествие. Путешествие может состоять всего из одного этапа, если речь идёт о следовании по знакомому пути к известному пункту назначения. Путешествие из трёх этапов создаёт ощущение завершённого похода. Например, персонажи могут двигаться вдоль реки к опушке леса (этап 1), следовать по тропе вглубь леса (этап 2) и затем искать в лесу древние руины (этап 3). Долгое путешествие может включать ещё больше этапов и занимать несколько игровых сессий.

Вы решаете, как разбить путешествие на этапы, хотя ваше решение может зависеть от плана персонажей по прокладыванию маршрута. Если персонажи знают маршрут, который им нужно пройти, этапы путешествия должны соответствовать тому, как вы могли бы указать дорогу, как в приведённом выше примере.

Планирование этапов. Вы можете использовать прилагаемый лист отслеживания «Планировщик путешествия», чтобы спланировать этапы путешествия. Используйте несколько копий Планировщика путешествия для путешествия с более чем тремя этапами.

Для каждого этапа укажите начальную и конечную точки, расстояние, которое предстоит преодолеть, и преобладающий тип местности. Выберите или случайным образом определите погоду на этом этапе (см. раздел «Погода» в этой главе). Запланируйте 1 или несколько испытаний для каждого этапа, таких как встреча, препятствие, поиск чего-то скрытого или шанс заблудиться, как описано в разделе Испытания на этапах путешествия.

Проведение этапов. Для каждого этапа путешествия выполнайте следующие шаги по порядку:

Шаг 1: Задайте темп. Пусть игроки выберут темп путешествия своей группы для данного этапа: медленный, нормальный или быстрый (см. Темп путешествия). Исходя из длины этапа (в милях) и темпа группы, определите, сколько времени потребуется для его завершения.

Шаг 2: Опишите путешествие. Описывайте, что происходит по мере того, как персонажи проходят данный этап их пути. Введите и разрешите все испытания (см. Испытания на этапах путешествия).

Шаг 3: Отслеживайте еду и воду. Каждое существо в партии тратит соответствующее количество пищи и воды в зависимости от длины этапа. Если группе не хватает продовольствия или воды, то персонажи рискуют столкнуться с обезвоживанием и недоеданием.

Шаг 4: Отслеживайте прогресс. Отслеживайте прогресс партии в конце этапа. Вы можете отметить их позицию на карте региона и зафиксировать затраченное время в Планировщике путешествия.

В зависимости от того, как были запланированы этапы, конец этапа может означать, что персонажи достигли ориентира, места отдыха или локации приключения, вне зависимости от того, является ли это их конечной целью.

Планировщик путешествия

Начало: _____ Цель: _____

ЭТАП 1

Старт:

Конец:

Дистанция:

Местность:

Погода:

Быстрая _____ дни/часы

Обычная _____ дни/часы

Медленная _____ дни/часы

Нarrативные записи

Испытания

Прошедшее время
(дни/часы)

ЭТАП 2

Старт:

Конец:

Дистанция:

Местность:

Погода:

Быстрая _____ дни/часы

Обычная _____ дни/часы

Медленная _____ дни/часы

Нarrативные записи

Испытания

Прошедшее время
(дни/часы)

ЭТАП 3

Старт:

Конец:

Дистанция:

Местность:

Погода:

Быстрая _____ дни/часы

Обычная _____ дни/часы

Медленная _____ дни/часы

Нarrативные записи

Испытания

Прошедшее время
(дни/часы)



Погода

Во время каждого этапа путешествия персонажей вы можете определить, какая стоит погода, бросив 1к20 трижды и свериться с результатом по таблице «Погода», чтобы определить температуру, ветер и осадки, с поправкой на местность и время года по мере необходимости.

Погода обычно не оказывает значительного влияния на игру, но в главе 3, в разделе Эффекты окружающей среды, указаны последствия экстремальных погодных условий. Добавление деталей о погоде в описание путешествия персонажей может сделать его более запоминающимся.

Погода

1к20 Температура

1-14	Нормальная для времени года
15-17	1к4 × 10 градусов по Фаренгейту холоднее
18-20	1к4 × 10 градусов по Фаренгейту теплее

*По Цельсию изменения примерно в 2 раза меньше

1к20 Ветер Осадки

1-12	Нет	Нет
13-17	Лёгкий	Лёгкий дождь или снег
18-20	Сильный	Сильный дождь или снег

Темп путешествия

Группа персонажей может передвигаться по пересечённой местности с обычной, быстрой или медленной скоростью, как описано в [Книге игрока](#). На каждом этапе путешествия преобладающий тип местности определяет максимальную скорость передвижения персонажей, как указано в столбце «Максимальный темп» из таблицы «Местность путешествия». Некоторые факторы могут влиять на скорость передвижения группы.

Хорошие дороги. Наличие хорошей дороги увеличивает максимальную скорость группы на 1 шаг (с медленной до обычной или с обычной до быстрой).

Более медленные путешественники. Группа должна двигаться с медленной скоростью, если скорость любого члена группы уменьшена до половины или менее от нормальной.

Время путешествия. Персонажи могут заставить себя путешествовать более 8 часов в день, рискуя усталостью. В конце каждого дополнительного часа путешествия после 8 часов каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1 степень истощения. Сложность спасброска равна 10 + 1 за каждый час сверх 8 часов.

Особое перемещение. Если группа может путешествовать с высокой скоростью продолжительное время, например, благодаря заклинанию, такому как Хождение по ветру, или магическому предмету, такому как Ковер-самолёт, переведите скорость группы в показатели путешествия по следующим правилам:

Миль в час = Скорость ÷ 10

Миль в день (обычная скорость) =

Миль в час × количество часов в пути (обычно 8)

Быстрая скорость =

Миль в день × 1½ (округлить в меньшую сторону)

Медленная скорость =

Миль в день × 2/3 (округлить в меньшую сторону)

Если персонажи летят или их особое перемещение позволяет им игнорировать труднопроходимую местность, то они могут двигаться с быстрым темпом независимо от местности.

Транспортные средства. Персонажи, путешествующие на транспортном средстве, используют скорость транспортного средства в милях в час (как указано в главе 6 [Книги игрока](#)) для определения своей скорости передвижения и не выбирают тип скорости.

Описание путешествий

Точно так же, как в фильмах используются монтажные сцены для передачи долгих и изнурительных путешествий за считанные секунды, вы можете использовать несколько описательных предложений, чтобы нарисовать картину путешествия в сознании игроков и затем перейти к основным событиям. Опишите путь максимально ярко, но сохраняйте динамику, сосредоточив внимание на самых примечательных деталях, которые поддержат нужное настроение.

Визуальные подсказки также могут помочь задать сцену для путешествий персонажей. Поиск изображений в интернете может привести вас к захватывающим дух пейзажам (кстати, именно такую фразу можно попробовать в поиске). Вы можете оживить свои описания по-настоящему фантастическими элементами. Например, в лесу могут обитать крохотные дракончики вместо птиц, или его деревья могут быть украшены гигантскими паутинками или источать жуткий зеленый, светящийся сок. Один фантастический элемент среди реалистичного и запоминающегося пейзажа вполне способен оживить обстановку.

Используйте пейзаж, чтобы задать настроение и тон вашего приключения. В одном лесу деревья, растущие так близко друг к другу, могут полностью заслонять свет и словно следить за приключенцами, пока те проходят мимо. В другом же лесу солнечные лучи пробиваются сквозь листву, а лозы, увешанные цветами, вьются по каждому стволу. Признаки порчи (гниющее дерево, зловонная вода и скользкий мох на камнях) могут сигнализировать, что герои приближаются к месту злой силы, их конечной цели, или служить намеком на природу угроз, которые они там встретят.

Местность путешествия

Местность	Максимальный темп скорости	Дистанция обнаружения	Сложность поиска пропитания	Сложность навигации	Сложность поиска
Арктика	Быстрая*	6к6 × 10 футов	20	10	10
Побережье	Нормальная	2к10 × 10 футов	10	5	15
Пустыня	Нормальная	6к6 × 10 футов	20	10	10
Лес	Нормальная	2к8 × 10 футов	10	15	15
Луг	Быстрая	6к6 × 10 футов	15	5	15
Холмы	Нормальная	2к10 × 10 футов	15	10	15
Горы	Медленная	4к10 × 10 футов	20	15	20
Болото	Медленная	2к8 × 10 футов	10	15	20
Подземье	Нормальная	2к6 × 10 футов	20	10	20
Город	Нормальная	2к6 × 10 футов	20	15	15
Вода	Специальная†	6к6 × 10 футов	15	10	15

*Соответствующее снаряжение (например, лыжи) необходимо для поддержания быстрой скорости в арктике.

†Скорость передвижения персонажей по воде зависит от транспортного средства, перевозящего их; см. Транспортные средства.

Путешествие по фантастическим местам может стать увлекательной и интересной частью любого приключения.

Художник: Kent Davis

Оригинал



ИСПЫТАНИЯ НА ЭТАПАХ ПУТЕШЕСТВИЯ

Испытания, с которыми приключенцы могут столкнуться во время путешествия, включают следующее и обсуждаются в последующих разделах:

Нужно ли игрокам отслеживать рационы?

Вы можете решить, что отслеживание рационов в вашей игре не обязательно. Даже если персонажи находятся в пустыне, можно предположить, что персонаж с владением навыком Выживание сможет найти достаточно пищи и воды, чтобы обеспечить всю группу. Включите это в ваше повествование о путешествии, чтобы игрок чувствовал, что сделал правильный выбор, выбрав это владение навыком. Можно также предположить, что персонажи могут нагружать своих верховых животных достаточным количеством рационов на время путешествия или использовать магию (например, заклинание Сотворение пищи и воды), чтобы поддерживать себя.

С другой стороны, отслеживание рационов может быть уместным для более реалистичной кампании. В такой кампании персонажи должны воспринимать длительное путешествие по дикой местности как задачу, связанную с логистикой: сколько выночных животных им понадобится, чтобы нести пищу для путешествия, и чем кормить этих животных?

Как всегда, заранее сообщите игрокам ваши ожидания по поводу этих правил. Если вы не планируете отслеживать рационы, скажите об этом игрокам, прежде чем они потратят час на покупку припасов для своего путешествия.

СЦЕНЫ С ДРУГИМИ СУЩЕСТВАМИ

Столбец «Дистанция обнаружения» в таблице «Местность путешествия» указывает диапазон, на котором существа могут заметить друг друга, путешествуя по дикой местности. При подготовке сцены рассмотрите следующие возможности:

Засада. Монстры устраивают засаду на маршруте, по которому, как они ожидают, пройдут путешественники.

Атака с воздуха. Летающие монстры пикируют, чтобы напасть на персонажей.

Наблюдения издалека. Персонажи и монстры замечают друг друга на расстоянии в открытой местности.

Случайная встреча. Персонажи случайно наталкиваются на монстров, которые разбили лагерь, едят, охотятся, греются на солнце, идут по той же тропе или заняты каким-то другим делом.

Преследование. Персонажи выслеживают монстров, или монстры выслеживают их. Сцена начинается, когда 2 группы подходят достаточно близко, чтобы взаимодействовать.

ПОИСК ПРОПИТАНИЯ

Персонажи, не имеющие воды и рационов, могут избежать обезвоживания и недоедания, собирая пищу и воду во время путешествия. Персонаж, занимающийся сбором, выполняет проверку Мудрости (Выживание) один раз за этап путешествия (или 1 раз в день, если этап короче 1 дня). Сложность определяется достаточностью пищи и воды в регионе, как показано в столбце «Сложность поиска пропитания» из таблицы «Местность путешествия». Если несколько персонажей занимаются сбором, каждый выполняет отдельную проверку.

Персонаж, занимающийся поиском, не находит ничего в случае провала проверки. При успешной проверке бросьте 1к6 и добавьте модификатор Мудрости персонажа, чтобы определить, сколько пищи (в фунтах) персонаж находит за день этапа путешествия, затем повторите бросок для воды (в галлонах).

НАВИГАЦИЯ

Если персонажи не следуют установленному пути или не видят какой-либо ориентир, то они рискуют сбиться с пути. Вот некоторые обстоятельства, которые могут привести группу к потере ориентации:

- Разветвлённые подземные проходы
- Закрывающий горизонт рельеф (например, густой лес)
- Плохие погодные условия (например, сильный дождь или туман)
- Путешествие ночью
- Путешествие по морю, когда не видно неба или знакомой земли

Сообщите игрокам, когда их персонажи рискуют сбиться с пути, и предложите им выбрать одного из членов группы, чтобы он совершил проверку Мудрости (Выживание) со Сл., соответствующей местности, как показано в столбце «Сложность навигации» из таблицы «Местность путешествия». Другой член группы может использовать действие помочь, чтобы помочь с этой проверкой, как обычно.

Если проверка проваливается, то партия сбивается с курса. Вы решаете, как это выглядит: они могут следовать неверной ветви реки, ориентироваться на неправильную горную вершину на горизонте или заблудиться в лесу. В качестве базового эффекта можно предположить, что потеря пути увеличивает длину текущего этапа путешествия на $1\text{кб} \times 10\%$. Это также может повлиять на последующие этапы пути.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствие – это элемент местности или погодное явление, которое преграждает путь персонажам. Примеры включают в себя утёс, метель или лесной пожар. Чтобы преодолеть препятствие, персонажи могут вернуться назад и найти обходной маршрут или укрыться и переждать, пока препятствие исчезнет. Позвольте игрокам потратить время на обдумывание решения, а затем будьте великодушны при определении, сработает ли их план.

В дополнение к возможности задержки (добавив несколько часов, день или пару дней к текущему этапу путешествия), ниже приведены и другие последствия, которые можно использовать, если персонажи не смогли преодолеть или обойти препятствие:

Сцена. Персонажи сталкиваются с одним или несколькими враждебными существами. Например, марш через горящий лес вместо его обхода может привести к встрече с разъярёнными огненными элементалями.

Урон. Персонажи получают урон. Например, персонаж, который скатился с водопада, может получить дробящий урон. См. раздел Импровизированный урон в этой главе, чтобы узнать, как определить подходящее количество урона.

Истощение. Препятствие утомляет персонажей, из-за чего они получают степени истощения. Например, марш через метель вместо того, чтобы укрыться, может привести к тому, что каждый персонаж получит 1к4 степеней истощения.

Другое состояние. Препятствие накладывает на персонажей другое состояние. Например, брод через зловонное болото вместо его обхода может наложить состояние отравленный, которое будет длиться до его снятия магией.



Река является препятствием для персонажей, которые путешествуют по дикой местности.

Художник: Vilko Menezes

Оригинал

Поиски

Этот вызов часто возникает на последнем этапе путешествия: персонажам нужно найти своё место назначения, которое может быть островом, старой шахтой, древними руинами, магическим источником, хижиной ведьмы или каким-то другим объектом.

Столбец «Сложность поиска» из таблицы «Местность путешествия» предлагает значения Сл. для проверок Мудрости (Внимательность), выполняемых, чтобы найти что-либо в различных типах местности. Вы можете корректировать эту Сл. в зависимости от особенностей местности и природы того, что персонажи пытаются отыскать, используя рекомендации по установке Сл., приведённые ранее в этой главе.

Выслеживание

Особый случай поиска на пути — это когда приключенцы выбирают маршрут, двигаясь по следам других существ. Для выслеживания одному или нескольким выслеживающим нужно успешно пройти проверку Мудрости (Выживание). Возможно, вам потребуется, чтобы выслеживающие совершили новую проверку при любых из следующих обстоятельств:

Отдых. Выслеживающие возобновляют поиск следов после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Изменение погоды или местности. Погода или местность меняются, что затрудняет поиск следов.

Препятствие на местности. След обрывается у реки или подобного препятствия, из-за которого следы отсутствуют.

Сложность проверки зависит от того, насколько хорошо на земле видны признаки путешествия существа. Бросок не требуется, если следы очевидны, например, когда нужно следовать за армией по грязной дороге. Обнаружить следы на голой скале сложнее, если только отслеживаемое существо не оставляет явных признаков. Кроме того, с течением времени следы становятся сложнее найти. В ситуации, когда не осталось никаких следов, можно решить, что отслеживание невозможно.

Используйте столбец «Сложность поиска» из таблицы «Местность путешествия» в качестве начальной точки для определения Сл. выслеживания. Если предпочитаете, то можно установить Сл. на основе вашей оценки. Выше, если с момента прохождения существа прошло несколько дней, и ниже, если существо оставляет явный след, например, кровь. Можно также предоставить преимущество для проверки, если имеется более одного набора следов, или помеху, если след проходит через оживленное место.

При провале проверки персонаж теряет след, но может попытаться снова найти его, тщательно осмотрев местность. В закрытом пространстве, таком как сеть пещер, на поиск следа уходит 10 минут, а на открытой местности — 1 час.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Этот раздел дополняет правила боя из [Книги игрока](#) и предлагает советы для поддержания плавного хода игры, когда начинается сражение.

БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

Бой начинается тогда и только тогда, когда вы это решите. Некоторые персонажи обладают способностями, которые срабатывают при броске инициативы; именно вы, а не игроки, решаете, следует ли бросать инициативу и когда. Варвар высокого уровня не может просто ударить своего друга-паладина и бросить инициативу, чтобы восстановить израсходованные применения ярости.

В любой ситуации, когда действия персонажа инициируют бой, вы можете предоставить этому персонажу преимущество на бросок инициативы. Например, если разговор с ПМ резко обрывается из-за того, что чародей убеждён, что ПМ — это дoppelganger, и направляет на него заклинание Цветной шарик, то все бросают инициативу и чародей делает это с преимуществом. Если дoppelganger хорошо бросит, то он может успеть среагировать раньше, чем заклинание чародея сработает, что отражает способность монстра предвидеть заклинание.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ИНИЦИАТИВЫ

Можно ускорить начало боя, используя показатели Инициативы вместо бросков. Вы можете решить использовать показатели инициативы только для персонажей, только для монстров или для обоих.

Показатели инициативы для персонажей. Показатель инициативы персонажа обычно равен $10 + \text{все модификаторы к его броску инициативы}$ (включая модификатор Ловкости и любые специальные бонусы). Если вы хотите, чтобы игроки использовали показатели инициативы, то попросите их записать эти значения на своих листах персонажей и ведите собственный список этих показателей.

Показатели инициативы для монстров. Статблок монстра в Бестиарии включает показатель инициативы после его бонуса к инициативе.

Преимущество и помеха. Если существо имеет преимущество на броски инициативы, то увеличьте его показатель инициативы на 5. Если оно имеет помеху на такие броски, то уменьшите этот показатель на 5.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Следующие разделы описывают различные методы отслеживания очередности действий в бою.

Скрытый список

Вы можете отслеживать Инициативу в списке, который недоступен игрокам, используя любой из следующих инструментов:

- Бумага или блокнот за ширмой Мастера
- Таблица или документ на ноутбуке или планшете
- Приложение на планшете или телефоне
- Карточки для каждого персонажа и каждой группы одинаковых монстров, расположенные в порядке инициативы в стопке, через которую вы пролистываете

Скрытый список позволяет вам отслеживать существа, которые ещё не были раскрыты, а также использовать список для записи текущих хитов монстров и других полезных заметок.

Если вы используете этот подход, то объявляйте игрокам, когда наступает ход их персонажей. Когда вы называете персонажа, чей ход начинается, также упомяните, кто будет следующим, побуждая игрока этого персонажа подготовиться заранее.



Три огра заняли узкий горный проход.

Художник: Nikki Dawes

Оригинал

Открытый список

Вы можете отслеживать инициативу в списке, видимом для игроков, используя любой из следующих инструментов:

- Доска для записей на стене или где-то у стола
- Боевая карта, которую вы используете для миниатюр
- Сложеные карточки для каждого персонажа и каждой группы одинаковых монстров, повешанные в порядке инициативы вдоль верхней части ширмы Мастера
- Программа для виртуального игрового стола или групповой текстовый чат
- Магниты, прищепки или аксессуары, специально предназначенные для представления порядка инициативы в пространстве

Открытый список делает порядок ходов известным для всех. Игроки знают, когда наступит ход их персонажей, и могут заранее планировать свои действия. Открытый список также позволяет игрокам знать, когда в бою действуют монстры, хотя вы можете отложить добавление монстров в список до их первого хода.

Отслеживание хитов монстров

Во время боевого столкновения вы или игрок должны отслеживать, сколько урона получает каждый монстр. Большинство Мастеров отслеживают урон в тайне, чтобы игроки не знали, сколько хитов осталось у монстра.

Удобно иметь систему отслеживания урона для групп монстров. Если вы не используете миниатюры или другие визуальные средства, один из способов отслеживания монстров — это назначить им уникальные особенности. Например, представьте, что вы проводите столкновение с 3 ограми. Вы можете добавить

описания, такие как «огр с большим шрамом» и «огр в шлеме», чтобы помочь себе и игрокам различать, кто есть кто. Как только инициатива брошена, запишите хиты каждого огра и добавьте заметки (и даже имя, если хотите), чтобы различать их:

Краг (огр со шрамом): 68

Тод (огр в шлеме): 71

Мур (огр, измазанный грязью): 59

Если вы используете миниатюры для представления монстров, один из способов их различить — дать каждой миниатуре уникальный вид. Если вы используете одинаковые миниатюры для нескольких монстров, то можно наклеить на них небольшие наклейки разных цветов или наклейки с разными буквами или цифрами.

Например, в боевой встрече с 3 ограми можно использовать 3 одинаковые миниатюры огров, отмеченные наклейками с буквами А, Б и В соответственно. Чтобы отслеживать хиты огров, можно сортировать их по буквам, а затем вычитать урон из их хитов по мере его получения. Ваши записи могут выглядеть следующим образом после нескольких раундов боя:

Огр А: 68 59 53 45 24 14 9 мёртв

Огр Б: 71 62 54 33

Огр В: 59

Некоторые Мастера предпочитают отслеживать количество урона, нанесённого монстру, увеличивая это число по мере нанесения урона персонажами (вместо вычитания из хитов монстра). Сложение, как правило, легче, чем вычитание, и можно записывать урон на видимом списке Инициативы (например, на доске), не раскрывая игрокам количество хитов у монстров. Записи могут выглядеть так:

Огр А: 9 15 23 44 54 59 мёртв

Огр Б: 9 17 38

Огр С:

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОСТОЯНИЙ

Многие правила и особенности игры накладывают состояния на существа. Вы также можете применять состояния по мере необходимости, когда это имеет смысл. Например, состояние отравленный может отражать различные недомогания, от гриппа до интоксикации.

Вы можете отслеживать состояния монстров там же, где отмечаете их хиты. Игроки должны отслеживать любые состояния, влияющие на их персонажей. Состояния персонажей также можно отмечать на карточках или на доске.

Вы также можете помечать карточки или стикеры состояниями и их эффектами либо использовать токены или другой физический индикатор. Затем передавайте карточки, стикеры или токены игрокам, когда на их персонажей накладывается состояние. Наклеивание стикера с правилами состояния на лист персонажа может помочь игроку запомнить эффекты этого состояния. Вы также можете размещать токены или цветные пластиковые кольца (кольца от крышек бутылок отлично подойдут) на миниатюре существа, помогая всем запомнить, какие существа находятся под воздействием состояний.

МИНИАТЮРЫ

Часто игроки могут полагаться на ваши описания, чтобы представить, где находятся их персонажи по отношению к окружению и врагам. Однако в некоторых боевых столкновениях может оказаться полезным использование визуальных вспомогательных средств или физических реквизитов, среди которых наиболее распространены миниатюры и боевые карты. Миниатюры обычно используются вместе с модельным ландшафтом (террейн), модульными тайлами подземелий или картами, нарисованными на больших виниловых ковриках. Большинство виртуальных игровых столов для онлайн игр имитируют миниатюры и карты в цифровой среде.

В следующих разделах изложены расширенные правила из [Книги игрока](#) для отображения боя с использованием миниатюр на карте.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

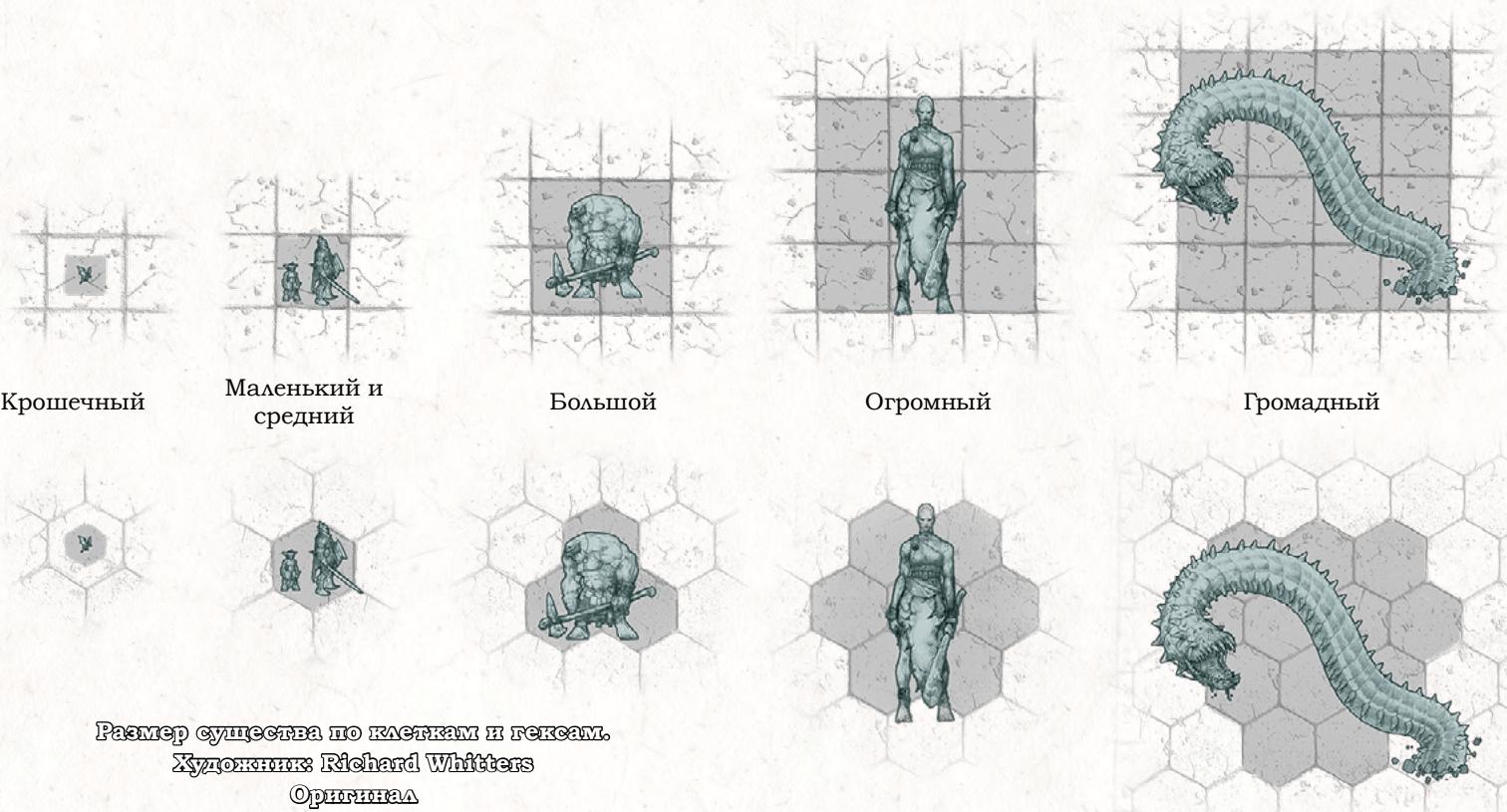
Вы можете рисовать тактические карты цветными маркерами на стираемом виниловом коврике с сеткой из квадратов размером в 1 дюйм или на аналогичной плоской поверхности. Предварительно напечатанные карты размером с постер, карты, собранные из картонных тайлов, и ландшафт из скульптурного гипса или смолы — другие доступные варианты. Если вы играете на виртуальном столе, то вы можете найти в интернете множество боевых карт в цифровом формате.

Наиболее распространённой единицей измерения на тактических картах является квадрат размером в 5 футов, и карты с такой сеткой доступны в изобилии и легко создаются. Однако, использовать сетку не обязательно. Расстояния можно отслеживать с помощью рулетки, ниток, линеек или проволоки, нарезанной на определённые длины. Другой вариант — игровая поверхность, покрытая 1-дюймовыми шестиугольниками (часто называемыми «гексами»), что делает перемещение более гибким, сохраняя при этом удобство подсчёта сетки. Однако коридоры подземелий с прямыми стенами и прямыми углами не очень удобно изображать с помощью гексов.

РАЗМЕР И ПРОСТРАНСТВО СУЩЕСТВА

Размер существа определяет, сколько пространства оно занимает на клетках или гексах, как показано в таблице «Размер и пространство существ» и сопроводительных диаграммах.

Если миниатюра, которую вы используете для представления монстра, занимает пространство, отличющееся от указанного в таблице, это нормально, но обращайтесь с монстром как с существом его официального размера для всех правил. Например, вы можете использовать миниатюру на большой базе, чтобы изобразить гиганта огромного размера. Этот гигант будет занимать меньше пространства на поле боя, чем предполагает его размер, но для целей правил, таких как захват, он по-прежнему считается огромным.



Художник: Richard Whitters

©Оригинал

РАЗМЕР И ПРОСТРАНСТВО СУЩЕСТВА

Размер	Пространство в клетках	Пространство в гексах
Крошечный	4 в квадрате	4 в гексе
Маленький	1 квадрат	1 гекс
Средний	1 квадрат	1 гекс
Большой	4 квадрата (2 на 2)	3 гекса
Огромный	9 квадратов (3 на 3)	7 гексов
Громадный	16 квадратов (4 на 4)	12 гексов или больше

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЯ

Область действия должна быть наложена на клетки или гексы, чтобы определить, какие потенциальные цели находятся в этой области. Если у области есть точка происхождения, то выберите пересечение клеток или гексов, чтобы обозначить точку происхождения, а затем следуйте правилам как обычно. Если область действия покрывает хотя бы половину клетки или гекса, то считается, что вся клетка или гекс находится под воздействием.

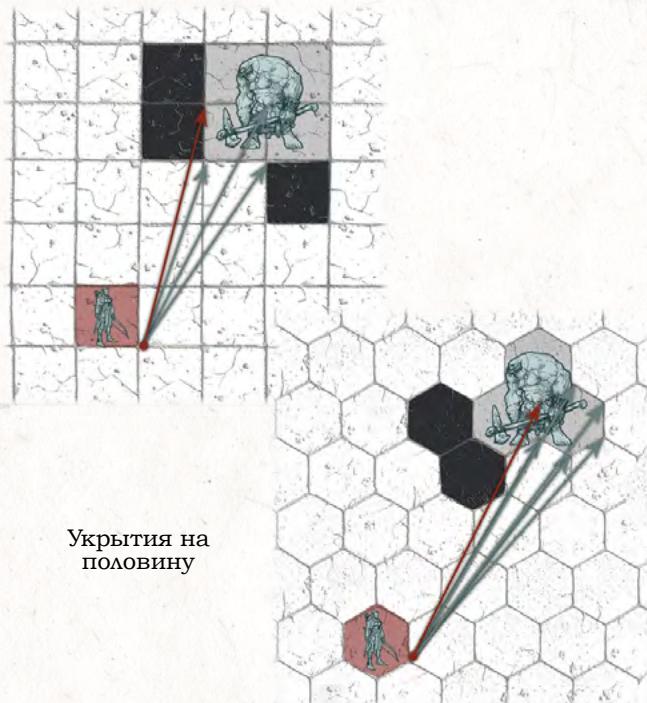
ЛИНИЯ ЗРЕНИЯ

Чтобы определить, есть ли линия зрения между двумя клетками, выберите угол одного пространства и проведите воображаемую линию от этого угла к любой части другого пространства. Если можно провести линию, которая не проходит через объект или эффект, блокирующий видимость (например, каменная стена, плотная занавеска или густое облако тумана), то линия зрения существует.

УКРЫТИЕ

Прилагаемые диаграммы иллюстрируют укрытие на квадратах или гексах. Чтобы определить, есть ли у цели укрытие от атаки или другого эффекта, выберите угол пространства атакующего или точку происхождения области эффекта. Затем проведите воображаемые линии от этого угла ко всем углам любого квадрата, который занимает цель. Если одна или две из этих линий блокируются препятствием (включая других существ), то цель имеет укрытие на половину. Если 3 или 4 из этих линий блокируются, но атака или эффект все еще могут достичь цели (например, когда цель находится за бойницей), то цель имеет укрытие на три четверти.

На гексах используйте тот же метод, что и выше, проводя линии между углами гексагонов. Цель имеет укрытие на половину, если 1, 2 или 3 линии блокируются препятствием, и укрытие на три четверти, если 4 или более линий блокируются, но атака или эффект все еще могут достичь цели.



ДИАГОНАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В [Книге игрока](#) представлено простое правило для подсчёта перемещения и измерения дистанции на квадратной сетке: каждый квадрат считается за 5 футов, даже если существо передвигается по диагонали. Это правило ускоряет игру, но нарушает законы геометрии.

Если вы хотите измерять точнее, то используйте следующее правило: первый диагональный квадрат считается за 5 футов, но второй диагональный квадрат — за 10 футов. Это чередование (5 футов, затем 10 футов) продолжается каждый раз, когда вы считаете по диагонали, даже если существо движется прямо между участками диагонального перемещения. Например, персонаж может переместиться на 1 квадрат по диагонали (5 футов), затем на 3 квадрата прямо (15 футов) и снова на один квадрат по диагонали (10 футов), что в сумме составит 30 футов перемещения.

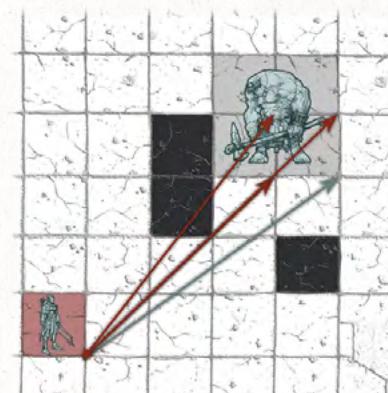
ОСЛЕЖИВАНИЕ НА БОЛЬШОМ РАССТОЯНИИ

Если бой разгорается между двумя группами, находящимися в сотнях футов друг от друга, то попробуйте следующие варианты для отслеживания их позиций:

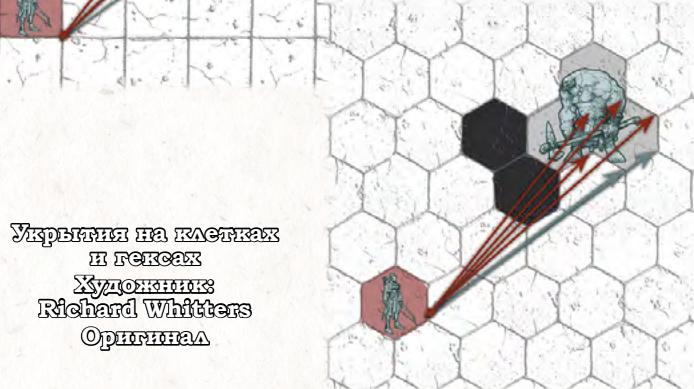
Бумага для заметок. Запишите всех участников боя на листе бумаги и ведите текущий подсчёт расстояния каждого существа от начальной точки партии (партия начинает с отметки 0 футов). По мере продвижения персонажей увеличивайте их значения; по мере продвижения монстров к персонажам уменьшайте их значения.

Настройка масштаба сетки. Если вы используете боевую карту, возьмите участок этой карты и используйте его для отслеживания позиций, изменив масштаб так, чтобы каждая клетка была равна 30 футам. Точная позиция существ не требуется; достаточно знать расстояние между ними.

Кубики как счётчики дистанции. Откажитесь от сетки и расположите миниатюры в относительных позициях, используя кубики рядом с каждой миниатюрой для обозначения пройденного ими расстояния. Можно использовать проценты (или три к10, где каждый кубик представляет 1 цифру в трёхзначном числе, если встреча начинается на расстоянии от 100 до 1000 футов), или один или несколько к20, чтобы показать, сколько 5-футовых или 10-футовых клеток существо продвинулось.



Укрытия на три четверти



Прибытие дракона делает простую битву с зомби гораздо интереснее.

Художник: Chris Rallis

Оригинал



ОПИСАНИЕ БОЯ

Хотя важно, чтобы игроки понимали происходящее с точки зрения правил, игра может стать скучной, если все используют только «игровую речь»: «Попал на 18», «Ты попал; теперь брось урон», «11 урона», «Окей, теперь инициатива 13». Вместо этого используйте правила и своё знание сцены для улучшения описания. Если 18 – это попадание на грань, но 11 урона – серьёзная рана для противника, скажите: «Ты размахиваешься неуклюже, и рыцарь поднимает щит на долю секунды позже, чем нужно. Твой клинок задевает его по челюсти, оставляя глубокую рану. Он делает шаг назад, истекая кровью!»

Когда персонажи сражаются с монстрами, вы можете раскрывать информацию, чтобы помочь игрокам принимать обоснованные решения, как описано в следующих разделах.

ПОТЕРЯ ХИТОВ

Вы можете дать игрокам представление о том, как успешно они сражаются с существом, описывая в повествовательной форме раны. Например, если существо окровавлено, можно сказать, что у него видимые раны, и оно выглядит измождённым. Такая информация даёт игрокам ощущение прогресса и может побудить их продолжить атаку. С другой стороны, если персонажи не наносят существу значительного урона, дайте игрокам понять, что существо не выглядит раненным. Это может побудить игроков изменить план действий.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Делитесь с игроками информацией о характеристиках существ, с которыми они сражаются, по мере того как эти характеристики становятся очевидными. Например, если волшебник накладывает заклинание Огненный снаряд на элементала огня (существо, которое имеет иммунитет к урону огнём), дайте понять игрокам, что заклинание совсем не действует на существо.

Игроки могут предположить, что существо, состоящее из огня, вряд ли пострадает от огненного снаряда; подтвердите их догадки, если это уместно.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Когда монстр выполняет действие в бою, игрокам нужно понимать, что происходит как в вымышленной реальности игры, так и с точки зрения правил игры. Это означает, что если враг с арбалетом использует действие подготовка, чтобы прикрыть область перед дверью, то игроки должны четко понимать, что враг выстрелит в них, если персонажи будут двигаться перед этой дверью. Описание монстра в Бестиарии часто объясняет, что происходит в мире, когда монстр использует свои особые действия. Таблица «Описание действий» содержит описания, которые вы можете использовать, чтобы объяснить, что происходит, когда существо выполняет одно из общих действий, доступных всем существам.

Награждение героическим вдохновением

Как обсуждается в [Книге игрока](#), героическое вдохновение — это награда, которую вы можете вручить персонажам, если их игроки делают игру более весёлой, захватывающей и запоминающейся для всех за столом. Любой игрок, который вызывает взрыв смеха, радостные возгласы или удивление у всей группы, вероятно, заслуживает героического вдохновения.

Вы также можете использовать героическое вдохновение, чтобы поощрять отыгрыши, погружение в игровой процесс и героизм. Используйте его для стимулирования поведения, которое вы хотите видеть в своей игре. Например, отыгрыша персонажа, риска, стратегического мышления, плодотворного сотрудничества или использования жанровых тропов. Убедитесь, что ваше использование героического вдохновения согласуется с ожиданиями, которые вы установили в начале игры (см. раздел [Веселье для всех](#) в главе 1).

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ	
Действие	Описание
Рывок	«Отказываясь от атак, ваш враг спешит через комнату».
Отход	«Осторожно, чтобы не потерять бдительность, ваш враг отступает от вас».
Уворот	«Ваш враг внимательно наблюдает за вами и пытается парировать ваши атаки».
Помощь	«Пока его союзник атакует, ваш враг уворачивается и отвлекает внимание».
Магия	«Ваш враг жестом показывает что-то и произносит заклинание».
Подготовка	«Ваш враг, похоже, чего-то ждёт, готовый к действию».

Вы можете объединять эти описания с правилами игры: «Отказываясь от атак, ваш враг спешит через комнату, совершая действие рывок».

МОНСТР НАКЛАДЫВАЕТ ЗАКЛИНАНИЕ

Важно, чтобы игроки могли понять, когда их противники накладывают заклинания, давая персонажам возможность использовать заклинание Контрзаклинание или иным образом помешать наложению заклинания.

Когда монстр накладывает заклинание, проверьте компоненты, которые он использует, и опишите его действия соответствующим образом. Если заклинание имеет вербальные компоненты, то монстр может произносить заклинание шёпотом, громко провозглашать или шептать мистические слова заклинания. Соматические компоненты включают движение руками монстра (или похожими конечностями) в грациозных узорах, создание угловатых форм или резкие выпады вперёд. Наконец, монстр может держать заклинательную фокусировку или другой материальный компонент.

Некоторые монстры обладают особой способностью игнорировать некоторые или все обычные компоненты заклинания, что может не позволить персонажам распознать действия монстра. Аналогично, когда монстры используют магические способности, которые не включают наложение заклинаний, убедитесь, что игроки понимают использование монстром своего уникального магического умения, а не наложение заклинания, которому их персонажи могли бы противодействовать.

ПОДДЕРЖАНИЕ ДИНАМИКИ В БОЮ

Иногда даже тщательно спланированное боевое столкновение может затянуться, когда никто не двигается, и обе стороны почти не попадают друг по другу и/или наносят мало урона. В таких случаях вот несколько вариантов, которые помогут вновь оживить бой или быстро завершить его.

НЕ ВОЗВРАЩАЙТЕСЬ К ПРЕЖНИМ УСЛОВИЯМ

Когда персонажи делают что-то, чтобы изменить тактическую ситуацию, не возвращайтесь к прежнему состоянию. Например, если персонаж использует действие отход, чтобы отойти от группы монстров, то не заставляйте этих монстров снова преследовать его. Вместо этого переместите монстров в другое место.

УСКОРЬТЕ ГИБЕЛЬ МОНСТРА

Если бой продолжается достаточно долго и победа персонажей почти обеспечена, то вы можете просто позволить монстру «умереть». Игрокам не обязательно знать, что у монстра осталось 15 хитов после последней атаки персонажей.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ВРАЖДЕБНОСТИ

Большинство монстров могут понять, когда бой складывается не в их пользу (или вообще заходит в тупик). Разумный монстр может вступить в переговоры с персонажами, пытаясь выбраться из ситуации живым. Внезапно сражение превращается в социальное

взаимодействие, когда монстр и персонажи обсуждают прекращение враждебных действий. Неразумный монстр может прикинуться мёртвым, чтобы персонажи прекратили атаки, только для того, чтобы сбежать, как только представится возможность. Подробнее см. «Бей или беги» позже в этой главе для дополнительных рекомендаций.

ДОБАВЛЕНИЕ УЧАСТНИКА БОЯ

Чтобы добавить бою динамики, рассмотрите возможность добавления нового участника. Возможно, на сцену, где персонажи сражаются с другим врагом, случайно забредает хищный монстр. Или, возможно, шум битвы привлекает внимание ближайших обитателей подземелья. Новый участник может атаковать и персонажей, и их врагов, либо примкнуть к одной из сторон. Каждый раз, когда в столкновение вступают один или несколько новых участников, бросьте инициативу для них и включите их в порядок инициативы.

ИЗМЕНЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Подумайте об изменении местности сражения, чтобы ввести новый элемент и дать участникам конфликта причину для перемещения. Возможно, мощная атака или взрывное заклинание опрокидывает колонну, разбивает стену или разрушает пол. Может быть, в полу открывается трещина, выбрасывая ядовитые пары, дымовую завесу или лаву. Магия может разорвать границы между планами бытия, высвобождая необузданые стихии или другие виды энергии из иных планов. Или, возможно, отчаяние монстра вызывает дикую магию, искажающую ткань реальности. Вы можете использовать эффекты окружающей среды, опасности и ловушки из главы 3, чтобы отразить эти изменения.

ИЗМЕНЕНИЕ МОНСТРА

Вы можете превратить одного монстра в другого, чтобы сражение оставалось интересным. Возможно, ворг разрывается, и на его месте появляется бормочущий ротовик. Или культист поглощается столпом адского пламени, из которого возникает дьявол. Вы также можете незаметно изменить статблок монстра во время боя; например, вы можете решить, что монстр впадает в ярость, когда становится окровавленным, получая преимущество на свои броски атаки и предоставляя персонажам преимущество на атаки по нему, что ускоряет окончание сражения.

КОРРЕКТИРОВКА СЛОЖНОСТИ

Многие из тех же приёмов, которые помогают поддерживать динамику боя, могут быть полезны и в ситуациях, когда сражение оказывается сложнее или проще, чем вы предполагали, и вы хотите это исправить. Монстры могут инициировать переговоры, когда они выигрывают, предоставляя более слабым персонажам возможность сдаться или отступить. Один из монстров может перейти на сторону персонажей и помочь им победить своих сородичей (по благородным или эгоистичным причинам). Изменение местности может предоставить персонажам шанс на побег или дать монстрам особенность, которое поможет им исправить невыгодное положение.

БЕЙ ИЛИ БЕГИ

Мало какие существа сражаются до смерти. Почти у всех существ есть инстинкт самосохранения, который заставляет их пересматривать свою тактику при столкновении с угрозой уничтожения. Разумные существа, столкнувшись с явно более многочисленными или сильными противниками, обычно стараются избежать сражения. Однако смелые, отчаянные или преданные существа могут никогда не отступать с поля боя.

Если вы не можете решить, готово ли существо вступить в бой, совершите от него спасбросок Мудрости со Сл. 10 перед тем, как будет выполнен бросок инициативы. Вы можете задать более высокую или низкую сложность, если считаете это необходимым. В случае провала существо либо убегает, либо пытается вступить в переговоры с противником (см. «Избежание или завершение боя» ниже). В случае успеха существо готово сражаться. При взаимодействии с группой существ лидер совершает этот спасбросок от имени группы.

Когда существа, уже вовлечённые в бой, осознают, что, вероятно, проиграют, они обычно пытаются выйти из боя. Монстр, скорее всего, попытается сбежать, если верно одно из следующих условий:

- Монстр начинает свой ход окровавленным и более половины его союзников мертвы или недееспособны, в то время как на противоположной стороне никто не мёртв и не недееспособен.
- Монстр начинает свой ход окровавленным и находится в состоянии испуганного.

В этих случаях вы можете решить, что монстр сбегает, или можете совершить от него спасбросок Мудрости со Сл. 10 и сбежать или вступить в переговоры в случае провала. В общем, если вам очевидно, что существо проигрывает, предполагайте, что это очевидно и для самого существа.

ИЗБЕЖАНИЕ ИЛИ ЗАВЕРШЕНИЕ БОЯ

Существо, желающее прекратить или избежать боя, имеет два варианта:

Побег. Существо может отступить или убежать в свой ход. Выберите место назначения для бегущей стороны, например, известное безопасное место (возможно, комнату с дверью, которую можно закрыть и запереть). Если противники преследуют, то вы можете использовать раздел Погони в главе 3, чтобы помочь разрешить ситуацию.

Переговоры. Переговоры — это попытка разрешить конфликт ненасильственным путем. Сторона, желающая прекратить или избежать боя, предлагает сдаться или предлагает какой-либо обмен. Если одна сторона хочет начать переговоры посреди боя и другая сторона соглашается, то вы можете приостановить порядок инициативы для небольшого взаимодействия. Если обе стороны не приходят к соглашению, то продолжайте порядок инициативы с того момента, на котором остановились.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Опыт способствуют повышению уровня персонажей игроков и чаще всего выдаются за завершение боевых столкновений.

НАЧИСЛЕНИЕ ОПЫТА

Каждое чудовище имеет значение опыта, основанное на его показатели опасности (ПО). Когда приключения побеждают 1 или нескольких монстров (обычно убивая, обращая в бегство, захватывая или хитро избегая их), они равномерно делят общее количество опыта монстров между собой. Если группе оказывалась значительная помощь от одного или нескольких ПМ, то при делении опыта учитывайте этих ПМ, как членов партии, так как они упростили задачу (см. также Неигровые персонажи в главе 3).

НЕБОЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Вы решаете, следует ли награждать персонажей опытом за преодоление испытаний вне боя. Если приключения успешно проведут напряжённые переговоры с бароном, заключат торговое соглашение с гильдией сварливых кузнецов или безопасно пройдут через Бездну рока (Chasm of Doom это какое-то название особое?), то вы можете решить, что персонажи заслуживают опыта.

В качестве отправной точки используйте правила создания боевых сцен в главе 4, чтобы оценить сложность испытания. Затем наградите персонажей опытом так, как если бы это была боевая встреча той же сложности.

ВЕХИ

Вы также можете награждать персонажей опытом, когда они достигают значимых вех. Подготавливая своё приключение, обозначьте определённые события или испытания как вехи, например:

- Достижение одной из целей, необходимых для завершения приключения.
- Обнаружение скрытой локации или важной информации, связанной с приключением.
- Достижение важного пункта назначения.

При награждении опытом рассматривайте крупную веху, как встречу высокой сложности, а незначительную веху — как встречу низкой сложности.

Прочие награды за вехи. Если вы хотите наградить своих игроков за прогресс в приключении чем-то большим, чем просто опыт и сокровища, дайте им небольшие награды на ключевых этапах, такие как:

- Приключения получают преимущество короткого отдыха.
- Персонажи восстанавливают 1 кость хитов или ячейку заклинания 1 уровня.
- Персонажи восстанавливают использование магических предметов, у которых были исчерпаны ограниченные использований.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Некоторые Мастера позволяют персонажам получить преимущества нового уровня сразу, как только у них появляется необходимое количество опыта, что даёт игрокам возможность немедленно использовать новые способности и заклинания. Другие Мастера предпочитают ждать, пока персонажи не завершат продолжительный отдых или не закончится игровая сессия, прежде чем разрешить им повысить уровень. Это помогает поддерживать непрерывность приключения и даёт игрокам возможность внимательно изучить новые возможности во время паузы в действии или между сессиями. Делайте так, как удобнее вашей группе.

Если персонаж повышает уровень вне продолжительного отдыха, то его текущие хиты и максимальное

количество хитов увеличиваются на соответствующее число для нового уровня, и он получает доступ к дополнительным способностям и ячейкам заклинаний (если это применимо), не восстанавливая при этом те, что уже были использованы.

ВАРИАНТ: ТРЕНИРОВКА ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УРОВНЕЙ

В рамках этого опционального правила можно требовать от персонажей тратить время между приключениями на тренировку или обучение, прежде чем они получат эффекты нового уровня. Этот вариант замедляет течение времени в игровом мире, что может помочь поддержать более реалистичный или мрачный тон вашей кампании.

Если вы выберете этот вариант, то после набора достаточного количества опыта для достижения нового уровня персонаж должен тренироваться в течение определенного количества дней, прежде чем получит какие-либо умения класса, связанные с этим уровнем. Вы можете решить, сможет ли персонаж тренироваться самостоятельно или ему потребуется наставник.

Необходимое время тренировки зависит от уровня, который нужно получить, как указано в таблице «Тренировка для получения уровней». Стоимость тренировки указана за весь период тренировки.

ТРЕНИРОВКА ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УРОВНЕЙ

Достигаемый уровень	Время тренировки	Стоимость тренировки
2-4	10 дней	20 зм
5-10	20 дней	40 зм
11-16	30 дней	60 зм
17-20	40 дней	80 зм

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ БЕЗ ОПЫТА

Можно полностью отказаться от опыта и повышать персонажей на основе количества сыгранных сессий или при достижении значимых сюжетных целей. Этот метод повышения уровня может быть особенно полезен, если в вашей кампании мало боевых столкновений или, наоборот, их так много, что отслеживание опыта становится утомительным.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПО СЕССИЯМ

Хороший темп повышения уровня по сессиям — достижение персонажами 2 уровня после первой игровой сессии, 3 уровня после ещё 1 сессии и 4 уровня — после 2 следующих. Затем можно повышать уровень каждые 2-3 сессии. После 10 уровня можно ускорить темп продвижения, чтобы персонажи получали новый уровень каждые 1-2 сессии. Это предполагает, что ваши игровые сессии делятся около 4 часов и включают встречи различной сложности, заканчиваясь значимым достижением, описанным выше. Вы можете регулировать темп, если предпочитаете более короткие или длинные сессии, а также в зависимости от того, сколько ваша группа обычно успевает за 1 сессию.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПО СЮЖЕТУ

Вместо того чтобы давать персонажам уровень после определённого количества сессий, вы можете связать их продвижение с достижением конкретных целей в кампании. Когда персонажи достигают этих целей, они повышают уровень. Страйтесь планировать значительные цели кампании так, чтобы персонажи продвигались по уровням примерно с той же скоростью, что и при повышении по сессиям.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ОТ А ДО Я

Магические предметы представлены в алфавитном порядке ([пока что в английском](#)).

Если в описании магического предмета имя существа написано с заглавной буквы и выделено жирным шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая на его статблок. Если не указано иное, статбок находитесь в Бестиарии. Как читать и использовать статбок объясняется в Бестиарии и в меньшей степени в [Книге игрока](#).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (А)

АДАМАНТИНОВЫЙ ДОСПЕХ

[ADAMANTINE ARMOR]

Доспех (любой средний или тяжёлый, кроме шкурного доспеха), необычный

Этот комплект доспехов усилен адамантином, одним из самых твёрдых веществ, существующих на свете. Пока вы носите эту броню, любое критический попадание по вам становится обычным попаданием.

АДАМАНТИНОВОЕ ОРУЖИЕ

[ADAMANTINE WEAPON]

Оружие (любой боеприпас или рукопашное оружие), необычный

Это оружие или боеприпасы изготовлены из адамантина, одного из самых твёрдых веществ, существующих на свете. Каждый раз, когда это оружие или боеприпас попадает в объект, попадание становится критическим.

АЛХИМИЧЕСКИЙ СОСУД

[ALCHEMY JUG]

Чудесный предмет, необычный

Этот керамический сосуд, кажется способным вместить 1 галлон жидкости и весит 12 фунтов вне зависимости от того, полный он или пустой. Если его потрясти, то можно услышать звуки плескающейся жидкости, даже если сосуд пуст.

Вы можете совершить действие магия и назвать 1 жидкость из приведённой ниже таблицы, чтобы заставить сосуд производить её. После этого вы можете ещё одним действием откупорить сосуд и выпить эту жидкость из сосуда со скоростью до 2 галлонов в минуту. Максимальное количество жидкости, которое сосуд может производить, зависит от названной вами жидкости.

После того, как сосуд начинает производить выбранную жидкость, он не может производить другую, или произвести названную жидкость в объёме больше её максимума, пока не наступит следующий рассвет.

Жидкость	Макс. объём	
Вино	1 галлон	3,78 литра
Вода, пресная	8 галлонов	30,28 литров
Вода, солёная	12 галлонов	45,43 литра
Кислота	8 унций	0,23 литра
Майонез	2 галлона	7,57 литров
Масло	1 кварты	0,94 литра
Мёд	1 галлон	3,78 литра
Пиво	4 галлона	15,14 литра
Простой яд	4 унции	0,12 литров
Уксус	2 галлона	7,57 литров

Адамантитовый доспех (кираса) и алхимический кувшин.

Художник: Conceptopolis

Оригинал



БОЕПРИПАС +1, +2 ИЛИ +3

[AMMUNITION, +1, +2, OR +3]

Оружие (любой боеприпас), необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урону, совершенным при использовании этого магического боеприпаса. Бонус определяется редкостью боеприпаса. Попав в цель, боеприпас перестаёт быть магическим.

Эти боеприпасы обычно находятся или продаются в количестве 10 или 20 штук. 10 таких снарядов эквивалентны по стоимости зелью той же редкости.

БОЕПРИПАС УБИЙСТВА

[AMMUNITION OF SLAYING]

Оружие (любой боеприпас), очень редкий

Этот магический боеприпас предназначен для уничтожения существ определённого типа, который выбирает Мастер или определяет случайным образом, бросив кость по таблице ниже. Если существо данного типа получает урон от боеприпаса, то оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17. При провале существо получает дополнительно бк 10 урона силовым полем, а при успехе — половину этого дополнительного урона.

После нанесения дополнительного урона существу, боеприпас перестаёт быть магическим.

1к100 Тип существа 1к100 Тип существа

01-10	Аберрация	51-60	Фея
11-15	Зверь	61-70	Исададие
16-20	Небожитель	71-75	Великан
21-25	Конструктор	76-70	Монстр
26-35	Дракон	81-85	Слизь
36-45	Элементаль	86-90	Растение
46-50	Гуманоид	91-00	Нежить



Амулет защиты от обнаружения и поиска, боеприпас убийства, амулет здоровья.
Художник: Conceptopolis
Оригинал

АМУЛЕТ ЗДОРОВЬЯ [AMULET OF HEALTH]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, ваше значение Телосложения равно 19. Если ваше Телосложение без него уже 19 или выше, то амулет не оказывает на вас никакого действия.

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ ОТ ОБНАРУЖЕНИЯ И ПОИСКА [AMULET OF PROOF AGAINST DETECTION AND LOCATION]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, на вас нельзя нацелиться заклинаниями школы прорицания или увидеть вас через магические сенсоры слежения, если только вы сами не позволите этого.

АМУЛЕТ ПЛАНОВ [AMULET OF THE PLANES]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете совершить действие магия, назвав место на другом плане. После этого необходимо совершить проверку Интеллекта со Сл. 15. При успехе вы накладываете заклинание Уход в иной план. При провале вы и все существа и объекты в радиусе 15 футов от вас переноситесь в случайное место. Бросьте 1к100 и сверьте результат с таблицей ниже.

1к100 Место

1-60	Случайная локация на плане, который вы назвали.
61-70	Случайная локация во Внутренних планах. Бросьте 1к6 для определения локации: 1 — План воздуха; 2 — План земли; 3 — План огня; 4 — План воды; 5 — Страна фей; 6 — Царство тьмы.
71-80	Случайная локация во Внешних планах. Бросьте 1к8 для определения локации: 1 — Арборея; 2 — Аркадия; 3 — Звериные земли; 4 — Битопия; 5 — Элизиум; 6 — Механус; 7 — Гора Целестия; 8 — Асгард.
81-90	Случайная локация во Внешних планах. Бросьте 1к8 для определения локации: 1 — Бездна; 2 — Ахерон; 3 — Карцери; 4 — Геенна; 5 — Гадес; 6 — Лимбо; 7 — Девять преисподней; 8 — Пандемониум.
91-00	Случайная локация в Астральном плане.

ОЖИВЛЁННЫЙ ЩИТ [ANIMATED SHIELD]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Если вы держите этот щит, вы можете бонусным действием привести его в движение. Щит поднимается в воздух и парит в вашем пространстве, защищая так, как если бы вы его использовали, но ваши руки при этом свободны. Щит остаётся оживлённым 1 минуту, пока вы не окончите эффект бонусным действием, пока вы не получите состояние недееспособный или пока вы не умрёте, после чего щит падает на землю или в вашу руку, если она свободна.

АППАРАТ КВАЛИША

[APPARATUS OF KWALISH]

Чудесный предмет, легендарный

Этот предмет сначала выглядит как запечатанная железная бочка весом 500 фунтов. У бочки есть потайной затвор, который можно найти успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл. 20. Этот затвор отпирает люк на одном конце бочки, позволяющий забраться внутрь 2 существам размера средний или меньше. У дальнего конца торчат в ряд 10 рычагов, все в нейтральной позиции, но их можно перевести или в верхнее или в нижнее положение. Если использовать определённые рычаги, то аппарат трансформируется и станет напоминать гигантского лобстера.

Аппарат Квалиша это большой объект со следующей статистикой: КД 20; 200 хитов; скорость 30 футов, скорость плавания 30 футов (или 0 для обеих, если ноги не

выдвинуты); иммунитет к урону ядом и психической энергией.

Для того чтобы использовать аппарат в качестве транспортного средства, требуется 1 пилот. Пока люк заперт, аппарат водо- и воздухонепроницаем. Объём воздуха внутри расчитан в сумме на 10 часов и делится на количество существ внутри.

Аппарат держится на плаву. Он может погружаться на глубину до 900 футов. Находясь глубже этой отметки аппарат получает 2кб дробящего урона в минуту из-за давления.

Существо в аппарате может действием использования переместить от 1 до 2 рычагов вверх или вниз. После каждого использования рычаги сами возвращаются в нейтральное положение. Назначение десяти рычагов слева направо показано в таблице «Рычаги Аппарата Квалиша».

РЫЧАГИ АППАРАТА КВАЛИША

Рычаг Вверх

- 1 Ноги выдвигаются, позволяя аппарату ходить и плавать.
- 2 Заслонка переднего иллюминатора открывается.
- 3 Заслонки боковых иллюминаторов (по 2 на каждом борту) открываются.
- 4 Из передней части аппарата выдвигаются 2 когтя
- 5 Каждый выдвинутый коготь совершает *рукопашную атаку оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. *Попадание*: 7 (2кб) дробящего урона.
- 6 Аппарат перемещается вперёд.
- 7 Аппарат поворачивает на 90 градусов против часовой стрелки.
- 8 Глазоподобные устройства испускают яркий свет в 30-футовом радиусе и тусклый свет ещё на 30 футов.
- 9 Аппарат опускается на 20 футов, если находится в жидкости.
- 10 Задний люк отпирается и открывается.

Вниз

- Ноги втягиваются, уменьшая скорость и скорость плавания аппарата до 0 и лишая его способности получать преимущества от бонусов к скорости.
- Заслонка переднего иллюминатора закрывается.
- Заслонки боковых иллюминаторов (по 2 на каждом борту) закрываются.
- Когти убираются.
- Каждый выдвинутый коготь совершает *рукопашную атаку оружием*: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. *Попадание*: цель становится схваченной (Сл. высвобождения 15).
- Аппарат перемещается назад.
- Аппарат поворачивает на 90 градусов по часовой стрелке.
- Свет гаснет.
- Аппарат поднимается на 20 футов, если находится в жидкости.
- Задний люк закрывается и запирается.

Амулет планов, Аппарат Квалиша.
Художник: Conceptopolis
Оригинал



ДОСПЕХ +1, +2 ИЛИ +3

[ARMOR, +1, +2, OR +3]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый),
редкий (+1), очень редкий (+2) или легендарный (+3)
Вы получаете бонус к классу доспеха (КД) при ношении этого доспеха. Бонус определяется его редкостью.

СВЕРКАЮЩИЙ ДОСПЕХ

[ARMOR OF GLEAMING]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), обычный
Этот доспех никогда не пачкается.

ДОСПЕХ НЕУЯЗВИМОСТИ

[ARMOR OF INVULNERABILITY]

Доспех (латы), легендарный (требуется настройка)
Вы получаете сопротивление к дробящему, колючему и рубящему урону, пока носите этот доспех.

Металлическая оболочка. Вы можете выполнить действие магия, чтобы получить иммунитет к дробящему, колючему и рубящему урону на 10 минут или до тех пор, пока вы носите доспех. После применения этого умения оно не может быть применено снова до следующего рассвета.

ДОСПЕХ СОПРОТИВЛЕНИЯ

[ARMOR OF RESISTANCE]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый),
редкий (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к 1 из типов урона, пока носите этот доспех. Тип урона определяется Мастером или случайным образом из вариантов ниже в таблице.

1к10	Тип урона	1к10	Тип урона
1	Кислотный	6	Некротический
2	Холодный	7	Ядовитый
3	Огненный	8	Психический
4	Силовое поле	9	Излучением
5	Электрический	10	Звуковой

ДОСПЕХ УЯЗВИМОСТИ

[ARMOR OF VULNERABILITY]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый),
редкий (требуется настройка)

Когда вы надеваете этот доспех, вы получаете сопротивление к 1 из следующих типов урона: дробящий, колючий или рубящий. Мастер выбирает тип урона самостоятельно или случайным образом.

Проклятие. Этот доспех проклят, но это становится понятно только когда на него используется заклинание Опознание или когда вы настраиваетесь на него. Настройка на доспех проклинает вас до тех пор, пока вы не становитесь целью заклинания Снятие проклятия или похожей магии; снятие доспеха не прекращает проклятие. Пока вы прокляты, вы получаете уязвимость к 2 оставшимся типам урона (исключая тот, к которому доспех даёт сопротивление).

ЛОВЯЩИЙ СТРЕЛЫ щит

[ARROW-CATCHING SHIELD]

Доспех (щит), редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к КД против дальнобойных атак, пока носите этот щит. Этот бонус идёт в дополнение к обычному бонусу щита к КД.

Кроме того, каждый раз, когда кто-нибудь совершает дальнобойную атаку по цели, находящейся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией стать целью для этой атаки вместо первоначальной цели.

ТОПОР ВЛАДЫК ДВАРФОВ

[Axe of the Dwarvish Lords]

Оружие (боевой топор), артефакт (требуется настройка)
Молодой принц dwarfov отправился ковать оружие, которое стало бы символом единства среди его народа. Уйдя глубоко в горы, глубже, чем когда-либо копали dwarfы, он дошёл до пылающего сердца огромного вулкана. С помощью Морадина, dwarfского бога творения, он создал 4 инструмента: Жестокую кирку, Горн сердца земли, Наковальню песен и Формирующий молот. С их помощью он выковал Топор владык dwarfов.

Вооружившись этим артефактом, принц вернулся к кланам dwarfов и принёс им мир. Его топор покончил с взаимными обидами и презрением. Кланы стали союзниками, отбросили врагов, и настала эра благополучия. Этого dwarfa помнят как Первого Короля. Когда он постарел, он передал это оружие, ставшее символом власти, своему наследнику. Его преемники передавали топор много поколений подряд.

Позже, в тёмную эру, ознаменованную предательствами и пороками, топор был утрачен в кровавой гражданской войне, которая как раз возникла из-за стремления заполучить топор вместе с силой и статусом, который он даёт. Прошло много веков, и dwarfы всё ещё ищут топор, и многие приключенцы гонялись за слухами и разоряли старые склепы в его поисках.

Магическое оружие. Топор владык dwarfов это магическое оружие, дающее бонус +3 к броскам атаки и урона им.

Когда вы атакуете существо этим топором и получаете 20 на к20 для броска атаки, топор наносит дополнительный урон.



Доспех сопротивления (кожаный доспех), Доспех неуязвимости (латы).
Художник: Conceptopolis

Оригинал

нительно 20 рубящего урона.

Топор имеет свойство метательное с нормальной дистанцией в 20 футов и максимальной в 60 футов. Когда вы попадаете дальнобойной атакой этим оружием, оно наносит дополнительно 1к8 урона силовым полем или 2к8, если цель является существом типа великан. Сразу после попадания или промаха оружия возвращается в вашу руку.

Благословения Морадина. Пока вы настроены на топор, вы получаете следующие преимущества:

- **Тёмное зрение.** Вы получаете тёмное зрение с дистанцией 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, то его радиус увеличивается на 60 футов.
- **Крепость камня.** Ваше Телосложение увеличивается на 2, до максимума 20.
- **Дары создателя.** Вы получаете владение инструментами пивовара, инструментами каменщика и инструментами кузнеца.
- **Единство с кузницей.** Вы получаете иммунитет к урону ядом и сопротивление к урону огнём.
- **Разрушение.** Когда вы попадаете по объекту топором, объект получает максимальный возможный урон.
- **Призыв земляного элементала.** Держа топор, вы можете совершить действие магия, чтобы призвать **земляного элементала**. Он появляется в свободном пространстве на ваш выбор в пределах 30 футов, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 24 часа, когда умирает или когда вы отзовете его бонусным действием. Вы не можете использовать это умение снова до следующего рассвета.

Случайные свойства. Топор обладает следующими случайными свойствами (см. Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства

Путешествие по глубинам. Вы можете действием магия прикоснуться топором к неподвижной части dwarfской каменной кладки и наложить заклинание Телепортация от топора. Если ваш пункт назначения находится под землей, то не будет риска неудачи или прибытия в похожее место. Вы не можете использовать это свойство снова в течение 3 дней.

Уничтожение топора. Единственный способ уничтожить топор — расплавить его в Кузнице сердца земли, где он был создан. Топор должен находиться в горящей кузнице в течение 50 лет, прежде чем, наконец, поддастся огню и будет поглощен.



Топор Владыки дварфов,
доспех +1 (латы).
Художник: Conceptopolis
Оригинал

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (В)

ТАНЦУЮЩАЯ МЕТЛА БАБЫ ЯГИ

[BABA YAGA'S DANCING BROOM]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Архифея Баба Яга создала множество этих волшебных метел. Ни одна из них не выглядит точно так же, как другая. Держа метлу, вы можете действием магии превратить её в **оживлённую метлу** под вашим контролем. Метла затем перемещается в незанятое пространство как можно ближе к вам. Метла действует в инициативе сразу после вас и остаётся оживлённой до тех пор, пока вы бонусным действием не произнесёте командное слово, чтобы вернуть её в неактивное состояние.

В ваш ход вы можете мысленно управлять оживлённой метлой, если она находится в пределах 30 футов от вас и вы не находитесь в состоянии недееспособный (действие не требуется). Вы решаете, какое действие метла предпримет и куда она переместится в свой следующий ход, или можете отдать ей общий приказ, например, атаковать ваших врагов или охранять место.

Если количество хитов метлы снижается до 0, то она ломается и разрушается. Если метла возвращается в своё неактивное состояние до потери всех своих хитов, то она восстанавливает их все.

СУМКА С БОБАМИ

[BAG OF BEANS]

Чудесный предмет, редкий

Внутри этой тяжёлой тканевой сумки находятся 3к4 сухих боба. Вес сумки составляет 1/2 фунта, независимо от количества бобов внутри, и она становится немагическим предметом, когда в ней больше не остаётся бобов.

Если вы высыпаете один или несколько бобов из сумки, то они взрываются в сфере радиусом 10 футов с центром на них. Все высыпанные бобы уничтожаются при взрыве, и каждое существо в сфере, включая вас, должно совершить спасбросок Ловкости Сл. 15. При провале спасброска существо получает 5к4 урона силовым полем, а при успехе — половину этого урона.

Если вы достаёте боб из мешка, сажаете его в землю или песок и поливаете, то боб исчезает, создавая через 1 минуту эффект в месте, где был посажен. Мастер может выбрать эффект из таблицы «Эффекты бобов» или определить его случайным образом.

Сумка с бобами.

Художник

Conceptopolis

Оригинал



Танцующая метла Бабы Яги.

Художник: Conceptopolis

Оригинал



ЭФФЕКТЫ БОБОВ

1к100 Эффект

- 01 Вырастают 5к4 поганок. Если существо съедает поганку, то необходимо бросить любую кость для определения эффекта. При выпадении нечётного числа существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получит урон ядом 5к6 и становится отравленным на 1 час. Если же выпадет чётное число, то существо получает 5к6 временных хитов на 1 час.
- 02-10 Появляется гейзер, фонтанирующий на высоту 30 футов потоками воды, пива, ягодного сока, чая, уксуса или масла (по выбору Мастера) в течение 1к4 минут.
- 11-20 Появляется **трент**. Бросьте любую кость. При нечётном результате трент является хаотичным злым. При чётном результате - хаотичным добрым.
- 21-30 Появляется ожившая, но неподвижная каменная статуя, похожая на вас и выкрикивающая в ваш адрес угрозы. Если вы уходите от неё, а кто-то другой приближается к ней, статуя описывает вас как самого гнусного злодея и побуждает новоприбывших найти и атаковать вас. Если вы находитесь с ней на одном плане существования, то статуя знает ваше местоположение. По прошествии 24 часов статуя перестаёт быть ожившей.
- 31-40 Появляется походный костёр с зелёными языками пламени, который горит в течение 24 часов или пока не будет погашен.
- 41-50 Вырастают 3 **гриба-визгуна**.
- 51-60 Наружу выползают 1к4 + 4 ярко-розовых жаб. Всякий раз, когда кто-либо прикасается к жабе, та превращается в чудовище (размером вплоть до большого) по выбору Мастера. Это чудовище существует в течение 1 минуты, после чего исчезает в клубах ярко-розового дыма.
- 61-70 Из норы выползает голодная **панцирница** и немедленно нападает.
- 70-80 Вырастает фруктовое дерево. На дереве растёт 1к10 + 20 фруктов, 1к8 из которых действуют как магические зелья (определяются случайным образом). Дерево исчезает спустя 1 час. Сорванные фрукты остаются, сохраняя свои магические свойства в течение 30 дней.
- 91-90 Появляется гнездо, содержащее 1к4 + 3 радужных яиц. Существа, съедающие одно из этих яиц, должно совершиТЬ спасбросок Телосложения со Сл. 20. При успехе существо навсегда увеличивает на 1 значение своей самой низкой характеристики. Если две или более характеристики имеют минимальное значение, то случайно выбирается какая-либо одна. При провале существо получает 10к6 урона силовым полем от внутреннего взрыва магической природы.
- 91-95 Вверх возносится пирамида с квадратным основанием 60 × 60 футов. Внутри неё находится погребальная камена с мумией, владыкой мумий или иной нежитью на выбор Мастера. В саркофаге находится сокровище на выбор Мастера.
- 96-00 Вырастает гигантский бобовый стебель такой высоты, какой будет угодно Мастеру. Мастер также решает, что ждёт добравшегося до его вершины персонажа: ему откроется величественный вид, он окажется в замке облачного великана или же вершина стебля приведёт его на другой план.

СУМКА ПОЖИРАНИЯ

[BAG OF DEVOURING]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта сумка напоминает сумку хранения, но на самом деле это ротовое отверстие гигантского межпространственного существа. Если сумку вывернуть наизнанку, ротовое отверстие закроется.

Межпространственное существо, связанное с сумкой, может чувствовать всё, что помещают в сумку. Материя животного или растительного происхождения, помещённая в сумку, пожирается и исчезает навсегда. Если в сумку будет помещена часть живого существа, как в случае, когда кто-нибудь засовывает в неё руку, существует 50% шанс, что существо затянет в сумку. Существо в сумке может действием попытаться высвободиться, совершая проверку Силы (Атлетика) со Сл. 15. Другое существо может действием заleзть рукой в сумку, чтобы вытянуть оттуда другое существо, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20 (при условии, что его самого не затянет туда).

Неодушевленные предметы могут храниться в сумке, которая вмещает до 1 кубического фута таких предметов. Однако раз в день сумка «проглатывает» все предметы внутри и выбрасывает их на другой план бытия. Мастер выбирает время и план.

Если сумка проколота или порвана, то она разрушается и всё, что находилось внутри, перемещается в случайное место на Астральном плане.

СУМКА ХРАНЕНИЯ

[BAG OF HOLDING]

Чудесный предмет, необычный

Эта сумка внутри значительно больше, чем её внешние размеры (приблизительно 2 фута в ширину и 4 фута в глубину). Сумка может вместить до 500 фунтов, не превышающих в объёме 64 кубических фута (~1.8 кубических метра). При этом сумка всегда весит 5 фунтов, вне зависимости от её содержания. Извлечение чего-либо из сумки совершается действием использования.

Если сумка перегружена, проткнута или порвана, то она уничтожается, и её содержимое разбрасывается по Астральному плану. Если сумку вывернуть наизнанку, то её содержимое вываливается наружу невредимым, но прежде, чем её можно будет снова использовать, сумку необходимо вывернуть обратно. Внутри сумки достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, но это время делится на количество существ внутри.

Помещение сумки хранения в межпространство, созданное с помощью Удобного рюкзака Хеварда, переносной дыры или подобного предмета, мгновенно уничтожат оба предмета и открывает портал, ведущие на Астральный план. Портал появляются в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются случайным образом в определённое место на Астральном плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются.

СУМКА ФОКУСОВ

[TAN BAG OF TRICKS]

Чудесный предмет, необычный

Эта обычная с виду сумка, изготовленная из серой, рыжей или коричневой ткани, выглядит пустой. Однако если засунуть в неё руку, то вы нащупаете маленький пушистый предмет.

Вы можете действием магия вынуть из сумки пушистый объект и бросить его на расстояние до 20 футов. Когда объект приземляется, он превращается в существо, которое вы выбираете броском, сверяясь с таблицей ниже, соответствующей цвету сумки. Смотрите статблок существа в Бестиарии. Существо исчезает на следующем рассвете или когда его хиты будут уменьшены до 0.

Существо дружественно к вам и вашим союзникам и действует в инициативе сразу после вас. Вы можете бонусным действием командовать существом: как существу перемещаться, какое действие ему совершать в следующем ходу или можете отдать общий приказ, такой как «атакуй врагов». Если приказов нет, то существо действует в соответствии со своей природой.

Как только из сумки достанут 3 пушистых объекта, её нельзя будет использовать до следующего рассвета.

СЕРАЯ СУМКА ФОКУСОВ

1к8 Существо

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Куница |
| 2 | Гигантская крыса |
| 3 | Барсук |
| 4 | Кабан |
| 5 | Пантера |
| 6 | Гигантский барсук |
| 7 | Лютый волк |
| 8 | Гигантский лось |

РЫЖАЯ СУМКА ФОКУСОВ

1к8 Существо

- | | |
|---|------------------|
| 1 | Крыса |
| 2 | Сова |
| 3 | Мастиф |
| 4 | Коза |
| 5 | Гигантская коза |
| 6 | Гигантский кабан |
| 7 | Лев |
| 8 | Бурый медведь |

КОРИЧНЕВАЯ СУМКА ФОКУСОВ

1к8 Существо

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Шакал |
| 2 | Обезьяна |
| 3 | Бабуин |
| 4 | Топороклюв |
| 5 | Черный медведь |
| 6 | Гигантская куница |
| 7 | Гигантская гиена |
| 8 | Тигр |



Сумка пожирания, сумка хранения, сумка фокусов, пояс дварфов.

Художник: Conceptopolis

Оригинал

БУСИНА СИЛЫ

[BEAD OF FORCE]

Чудесный предмет, необычный

Это маленький чёрный шарик 3/4 дюйма в диаметре и весом в одну унцию. Как правило, 1к4 + 4 бусин силы находят вместе.

Вы можете действием магия бросить бусину на расстояние до 60 футов. Бусина взрывается при ударе и уничтожается. Все существа, находящиеся в пределах 10 футов от места приземления бусины, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15, иначе получат 5к4 урона силовым полем. После этого на 1 минуту на этой площади образуется прозрачная сфера из силового поля. Любое существо, провалившее спасбросок и полностью находящееся в пределах этой области, оказывается запертым внутри сферы. Существа, преуспевшие в спасброске или находящиеся в этой сфере лишь частично, выталкиваются из сферы до выхода за её пределы. Только воздух, пригодный для дыхания, может проходить сквозь стену сферы. Никакие атаки и эффекты не могут проникать сквозь неё.

Запертое внутри существо может действием использования толкать стену сферы, перемещая её со своей уменьшенной вдвое скоростью. Сферу можно легко поднять, так как вне зависимости от веса существ, находящихся в ней, её магия делает её вес всего 1 фунт.

БУСИНА НАСЫЩЕНИЯ

[BEAD OF NOURISHMENT]

Чудесный предмет, обычный

Эта безвкусная желеобразная бусина растворяется у вас на языке и насыщает вас, как рацион на 1 день.

БУСИНА ОСВЕЖЕНИЯ

[BEAD OF REFRESHMENT]

Чудесный предмет, обычный

Эта безвкусная желеобразная бусина растворяется в жидкости, превращая до пинты жидкости в питьевую холодную воду. Бусина не оказывает эффект на магические жидкости или опасные вещества, такие как яд.

ПОЯС ДВАРФОВ

[BELT OF DWARVENKIND]

Чудесный предмет, редкий (*требуется настройка*)

Пока вы носите этот пояс, вы получаете следующие эффекты:

- **Дварфийский язык.** Вы знаете dwarfийский язык.
- **Друг dwarfов.** Вы совершае с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействии с dwarfами и дуэргарами.
- **Выносливость.** Ваше Телосложение увеличивается на +2, с максимумом 20.

Кроме того, пока вы настроены на этот пояс, у вас каждый день есть 50% шанс отрастить густую бороду, если она у вас вообще растёт, или же ваша борода станет гораздо гуще, если она уже есть.

Если вы — не dwarf и не дуэргар, то вы получаете следующие дополнительные эффекты, пока носите этот пояс:

- **Тёмное зрение.** Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов.
- **Стойкость.** Вы получаете сопротивление к урону ядом. Вы также совершаете с преимуществом спасброски для избегания или прекращения состояния отравленный.

ПОЯС СИЛЫ ВЕЛИКАНА

[BELT OF GIANT STRENGTH]

Чудесный предмет, редкость вариативная

(*требуется настройка*)

Пока вы носите этот пояс, значение вашей Силы изменяется на показатель от пояса. Показатель пояса определяется типом великана (см. таблицу ниже). Этот предмет не оказывает на вас никакого эффекта, если ваша Сила без пояса равна или превышает показатель пояса.

Пояс	Сила	Редкость
Пояс силы великана (холмовой)	21	Редкий
Пояс силы великана (ледяной или каменный)	23	Очень редкий
Пояс силы великана (огненный)	25	Очень редкий
Пояс силы великана (облачный)	27	Легендарный
Пояс силы великана (штормовой)	29	Легендарный

Пояс силы великанов (огненный),
пояс силы великанов (каменный),
топор берсерка (секира).
Художник: Conceptopolis
Оригинал

ТОПОР БЕРСЕРКА

[BERSERKER AXE]

Рукопашное оружие (любой топор), редкий

(*требуется настройка*)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием. Кроме того, пока вы настроены на это оружие, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый полученный уровень.

Проклятие. Это оружие проклято, и настройка на него накладывает на вас это проклятие. Пока вы остаётесь прокляты, вы не хотите расставаться с этим оружием и всегда держите его в пределах досягаемости. Вы также получаете помеху на броски атаки с оружием, кроме этого.

Каждый раз, когда враждебное существо наносит вам урон, пока это оружие находится у вас, вы должны совершить спасбросок Мудрости со Сл. 15 и впасть в состояние берсерка при провале. Это состояние берсерка заканчивается, когда в начале вашего хода в пределах 60 футов от вас больше нет существ, которых вы можете видеть или слышать.

В состоянии берсерка вы считаете ближайшее слышимое и видимое вами существо своим врагом. Если таких существ несколько, то выберите 1 случайным образом. В каждый ваш ход вы должны перемещаться к этому существу как можно ближе и совершать действие атака, целясь в это существо. Если вы не можете подобраться достаточно близко к существу для атаки, то ваш ход заканчивается сразу после того, как вы использовали всё доступное ваше перемещение. Если существо умирает или больше не может быть вами увидено или услышано, то следующим врагом становится ближайшее существо, которое вы можете видеть или слышать.



ЧЁРНЫЙ КЛИНОК

[BLACKRAZOR]

Рукопашное оружие (двуручный меч), артефакт
(требуется настройка)

Скрытый в подземельях горы Белый Шлейф, Чёрный клинок сверкает как ночное небо, усыпанное звёздами. Его чёрные ножны украшены кусочками обсидиана.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершенным этим оружием. Если вы попадаете по нежити этим оружием, то вы получаете 1к10 урона некротической энергией и цель восстанавливает 1к10 хитов. Если этот урон некротической энергией снижает ваши хиты до 9, то Чёрный клинок пожирает вашу душу (см. Пожирание души ниже).

Пока вы держите это оружие, вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также получаете слепое зрение на дистанцию 30 футов.

Пожирание души. Каждый раз, когда вы Черным клинком снижаете хиты существа до 0, он убивает существо и пожирает его душу, если оно не конструкт или нежить. Существо, чья душа пожрана Чёрным клинком, может вернуться к жизни только с помощью заклинания Желание.

Когда Чёрный клинок пожирает душу, которая не является вашей, вы получаете временные хиты, равные максимуму хитов убитого существа.

Ускорение. Чёрный клинок можно наложить заклинание Ускорение, после чего не сможет накладывать это заклинание до следующего рассвета. Чёрный клинок решает когда накладывать заклинание, которое начинает действовать в начале вашего хода. Оно длится 1 минуту (концентрация не требуется) или пока Чёрный клинок не решит его прекратить, что может произойти в конце любого вашего хода.

Разум. Чёрный клинок — разумное хаотично-нейтральное оружие с Интеллектом 17, Мудростью 10 и Харизмой 19. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие говорит на общем языке и может телепатией общаться с владельцем. Пока вы настроены на него, Чёрный клинок также понимает все языки, которые знаете вы.

Индивидуальность. Чёрный клинок разговаривает повелительным тоном, словно привыкнув, что ему подчиняются.

Его предназначение в пожирании душ. Ему всё равно чью душу он пожрёт, даже если это будет владелец. Он считает, что все виды материи и энергии происходят от пустоты негативной энергии, и когда-нибудь туда вернутся. Чёрный клинок предназначен для того, чтобы ускорить этот процесс.

Несмотря на весь нигилизм, Чёрный клинок чувствует странное родство с Волной и Сокрушителем, двумя другими оружиями, хранящимися под горой Белый Шлейф. Он хочет, чтобы эти 3 оружия были вместе и совместно использовались в сражениях, несмотря на то, что он не согласен с Сокрушителем и считает Волну занудной.

Жажду душ Чёрного клинка нужно постоянно удовлетворять. Если меч в течение 3 дней не пожрёт ничью душу, на следующем закате у него возникает конфликт с владельцем.

Уничтожение Чёрного клинка. Чёрный клинок можно уничтожить, раздавив его в великих механизмах Механикуса. Примус, создатель модронов, также знает ряд музыкальных тонов, которые Чёрный клинок не может переносить и которые заставят меч разбиться.



Чёрный клинок.

Художник: [Conceptopolis](#)

Оригинал

КНИГА ВОСТОРЖЕННЫХ ДЕЯНИЙ

[BOOK OF EXALTED DEEDS]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Точный трактат о всём добром в Мультивселенной, Книга восторженных деяний, занимает важное место во многих религиях. Вместо посвящения этой книги конкретной вере, разнообразные авторы заполняли её страницы своим пониманием истинной добродетели и давали советы по борьбе со злом.

Книга Восторженных Деяний редко надолго задерживается в одном месте. Когда её прочтут, она исчезает, чтобы появиться в другом уголке Мультивселенной и нести там, в тёмный мир свои моральные нравоучения. Были попытки скопировать этот том, но они не увенчались успехом, так как не удаётся передать его магическую природу и его благословение целеустремлённым и чистым сердцам.

Книга запирается тяжёлой застёжкой в форме ангельских крыльев, что надёжно защищает содержание книги. Только существо, настроенное на эту книгу, может расстегнуть застёжку. Открыв книгу, настроенное существо должно потратить 80 часов на её чтение и изучение, чтобы получить от неё эффекты.

Другие существа, смотрящие на открытые страницы, видят текст, но не могут понять его глубокого смысла и получить эффекты книги. Исчадие, нежить или слуга бога Нижних планов, пытаясь прочесть эту книгу получает 24кб урона излучением. Этот урон игнорирует сопротивления и иммунитеты, и его никак нельзя ни уменьшить, ни избежать. Существо, чьи хиты уменьшаются от этого урона до 0, уничтожается в ослепительной вспышке, но оставляет всё своё снаряжение. Книга после этого исчезает, а настройка существа на неё заканчивается.

Эффекты, даруемые Книгой восторженных деяний, делятся только пока вы стремитесь к добру. Если вы в течение 10 дней не совершаете ни одного доброго или благородного действия, то вы теряете все эффекты, даруемые книгой.

Спокойствие небожителя. Пока вы настроены на книгу, вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также сопротивление к урону психической энергией. Эти преимущества становятся постоянными после того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги.

Увеличенная Мудрость. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, ваша Мудрость увеличивается на 2, с максимумом 24. Вы не можете получить этот эффект книги более 1 раза.

Просветлённая магия. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, все ячейки заклинаний, которые вы тратите для накладывания заклинаний жреца или паладина, считаются ячейками с уровнем на 1 выше.

Ореол. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, вы начинаете излучать защитный ореол. Он испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Вы можете развеять или проявить ореол бонусным действием. Пока ореол существует, вы получаете преимущество проверки Харизмы (Убеждение). Кроме того, исчадия и нежить, находящиеся в пределах яркого света ореола, совершают по вам броски атаки с помехой.

Случайные свойства. Книга восторженных деяний обладает несколькими случайными свойствами (см. Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 2 основных положительных свойства

Уничтожение Книги. Ходят слухи, что Книгу восторженных деяний нельзя уничтожить, пока в мультивселенной есть хоть частичка добра. Однако если её бросить в реку Стикс, её письмена и иллюстрации сотрутся, и на 1к100 лет книга станет бесполезной.

Книга восторженных деяний,
Книга мережкой тьмы,
Художник: Conceptopolis
Оригинал



КНИГА МЕРЗКОЙ ТЬМЫ

[Book of Vile Darkness]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Содержимое этого отвратительного манускрипта — пища и питьё для нечестивых. Книга содержит знания столь ужасные, что один только взгляд на её страницы влечёт за собой гибель.

Большинство считает, что авторство Книги мерзкой тьмы принадлежит богу-личу Векне. На её страницах он записал все свои омерзительные идеи, все гнилые мысли и все примеры самой чёрной магии, с которой сталкивался или которую создал сам.

Книга была в руках и других злодеев, и многие дополняли её своими мыслями. Эти дополнения сразу видны, так как они либо вклеивали свои страницы, либо делали пометки на полях и между строк. Есть также места, где страницы вырваны или полностью залиты чернилами или кровью, так что оригинальный текст уже не разобрать.

Природа не может вынести присутствия книги. Обычные растения увядают при ней, животные отказываются к ней приближаться, а книга постепенно уничтожает всё, к чему прикасается. Даже камень трескается и становится прахом, если книга долго лежит на нём.

Каждый раз, когда существо, неявляющееся исчадием или нежитью, настраивается на Книгу мерзкой тьмы, оно должно совершить спасбросок Харизмы со Сл. 17. При провале существо магическим образом превращается в **дарву** под контролем Мастера. Только заклинание Желание может обратить это гнусное превращение.

Существо, настроенное на эту книгу, должно потратить 80 часов на чтение и изучение её содержимого, чтобы получить от неё эффект Изменение характеристики.

Книга Мерзкой Тьмы остаётся с вами только пока вы сеете зло в мире. Если вы за 10 дней не совершили ни одного злого действия или добровольно совершаете доброе действие, то книга исчезает, настройка на неё немедленно прерывается и вы теряете все предоставленные ею эффекты. Если вы умираете, будучи настроенным на эту книгу, вашу душу забирает сущность великого зла. Вас нельзя вернуть к жизни никакими средствами, пока ваша душа похищена.

Изменение характеристик. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, 1 ваша характеристика на ваш выбор увеличивается на 2, с максимумом 24. Другая ваша характеристика на ваш выбор уменьшается на 2, с минимумом 3. Книга не может позже изменить ваши характеристики повторно.

Неутомимая форма. Пока книга находится при вас, у вас есть иммунитет к состоянию истощенный.

Случайные свойства. Книга мерзкой тьмы обладает некоторыми свойствами, определяемыми случайным образом:

3 малых положительных свойства

1 основное положительное свойство

3 малых отрицательных свойства

2 основных отрицательных свойства

Заклинания. Пока вы держите книгу, вы можете накладывать через неё следующие заклинания (Сл. спасброска 18): Оживление мертвцев, Круг смерти, Подчинение чудовища, Перст смерти.

Как только вы используете книгу для накладывания заклинания, вы не сможете накладывать это заклинания снова до следующего рассвета.

Тёмные знания. Вы можете обращаться к Книге мерзкой тьмы, если совершаете проверку Интеллекта для вспоминания информации о чём-то злом, например, о демонах. Если вы это делаете, то вы совершаете проверку с преимуществом.

На усмотрение Мастера, книга может открыть секреты, которые не должен знать ни один смертный, такие как истинные имена могущественных исчадий, зловещие ритуалы, позволяющие превратиться в рыцаря смерти или лича, или давно утраченные заклинания, созданные столь злыми существами, что их имена не следует произносить вслух.

Тёмная речь. Если книга находится при вас, то вы можете действием магии прочесть вслух текст с её страниц на зловещем мёртвом языке, известном как Тёмная речь. Каждый раз, когда вы это делаете, вы получаете 1к12 урона психической энергией, а все существа в пределах 15 футов от вас получают 3к6 урона психической энергией, кроме исчадий и нежити.

Уничтожение книги. Из Книги Мерзкой Тьмы можно вырывать страницы, но зло, содержащееся на них, в конечном счете, возвращается в неё, обычно когда новый автор добавляет туда свои знания.

Если **солар** порвёт книгу на две части, она будет уничтожена на 1к100 лет, после чего формируется заново в далёкой части мультивселенной.

Существо, настроенное на книгу в течение 100 лет, может найти фразу, скрытую среди оригинального текста, которая, если её перевести на небесный и произнести вслух, уничтожит и книгу, и того, кто её произнесёт, в яркой вспышке света. Однако если в мультивселенной остается зло, книга формируется заново через 1к10 × 100 лет.

ЭЛЬФИЙСКИЕ САПОГИ

[Boots of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издают звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность).

САПОГИ ЛОЖНЫХ СЛЕДОВ

[Boots of False Tracks]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Когда вы их носите, то можете их заставить оставлять следы, подобные следам любого гуманоида вашего размера.

САПОГИ ЛЕВИТАЦИИ

[Boots of Levitation]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете накладывать на себя заклинание Левитация.

САПОГИ СКОРОСТИ

[Boots of Speed]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете бонусным действием щёлкнуть каблуками сапог друг о друга. Если вы делаете это, то сапоги удваивают вашу скорость ходьбы, а все существа, совершающие по вам провоцированные атаки, совершают броски атаки с помехой. Если вы щёлкнете каблуками друг о друга повторно, то вы прекращаете действие эффекта.

Если свойства этих сапог использовались в общей сложности 10 минут, магия перестаёт работать, пока вы не закончите продолжительный отдых.



Сапоги ходьбы и прыжков

[Boots of Striding and Springing]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, ваша скорость становится равной 30 футов, если она была ниже, и ваша скорость не уменьшается, когда вы перегружены или носите тяжёлый доспех.

Один раз в ваш ход вы можете подпрыгнуть на высоту до 30 футов, потратив всего 10 футов передвижения.

Заполярные сапоги

[Boots of the Winterlands]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти меховые сапоги очень плотные и тёплые. Пока вы их носите, вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление холodu. Вы получаете сопротивление к урону холодом и можете без дополнительной защиты переносить температуру 0 градусов по Фаренгейту (примерно -18 по Цельсию) или ниже.

Зимний странник. Вы игнорируете труднопроходимую местность, созданную льдом или снегом.

Чаша командования

водяными элементальми

[Bowl of Commanding Water Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Когда эта чаша наполнена водой и вы находитесь в 5 футах от неё, вы можете действием магия призвать **водяного элементаля**. Элементаль появляется в ближайшей свободном пространстве от чаши, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Чашу нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Чаша диаметром примерно 1 фут, а в высоту она в 2 раза меньше. Она вмещает около 3 галлонов.

Наручи стрельбы из лука

[Bracers of Archery]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете навык владения длинным и коротким луком и бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Наручи защиты

[Bracers of Defense]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете бонус +2 к КД, если на вас не надет доспех и вы не используете щит.

Жаровня командования

огненными элементальми

[Brazier of Commanding Fire Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Когда вы находитесь в 5 футах от этой жаровни, вы можете действием магия призвать **огненного элементаля**. Элементаль появляется в ближайшей свободном пространстве от жаровни, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Жаровню нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Брошь защиты

[Brooch of Shielding]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту брошь, вы обладаете сопротивлением к урону силовым полем и иммунитетом к урону от заклинания Волшебная стрела.

Наручные стрелы из лука, Броши саше, Наручные саше,
Жаровня командования огненными элементалами, Помело полёта.

Художник Conceptopolis

Оригинал



ПОМЕЛО ПОЛЁТА

[BROOM OF FLYING]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)
Это деревянная метла действует, как обычная метла, пока вы не сядете на неё верхом и совершите действие магия, чтобы заставить её зависнуть под вами. После этого на ней можно летать по воздуху. У метлы скорость полёта 50 футов. Она может поднимать до 400 фунтов, но при весе 200 фунтов её скорость уже уменьшается до 30 футов. Помело перестаёт парить, когда вы приземляетесь или перестаёте ею пользоваться.

Действием магия вы можете отправить помело одиночным путешествием в место, находящееся в пределах 1 мили, если произнесёте командное слово и назовёте хорошо знакомое вам место. Помело вернётся к вам, когда вы совершите действие магия и произнесёте второе командное слово, при условии, что помело всё ещё находится в пределах 1 мили.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (С)

СВЕЧА МОЛЬБЫ

[CANDLE OF INVOCATION]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)
Магия этой свечи активируется, когда она зажигается, что требует действия магия. Погорев 4 часа, свеча уничтожается. Вы можете затушить свечу раньше, чтобы воспользоваться ей же позже. Вычитайте время горения из общего времени горения с точностью до 1 минуты.

Будучи зажжённой, свеча испускает тусклый свет в радиусе 30 футов. В области этого света вы получаете преимущество на Тест к20. Кроме того, жрецы и друиды в области света могут накладывать подготовленные заклинания 1 уровня без траты ячейки заклинаний.

Альтернативно, когда вы впервые зажигаете совершенно новую свечу, вы можете наложить ей заклинание Врата. При этом свеча уничтожается. Портал, созданный этим заклинанием, связывается с определённым Внешним планом, выбранным Мастером или случайно с помощью броска по следующей таблице.

1к100 Внешний План 1к100 Внешний План

01-05	Бездна	55-59	Геенна
06-10	Ахерон	60-64	Гадес
11-17	Арборея	65-69	Лимбо
18-25	Аркадия	70-77	Механус
26-33	Звериные земли	78-85	Гора Целестия
34-41	Битопия	86-90	Девять преисподней
42-46	Карцери	91-95	Пандемониум
47-54	Элизиум	96-00	Асгард

СВЕЧА ГЛУБИН

[CANDLE OF THE DEEP]

Чудесный предмет, обычный

Пламя этой свечи не гаснет при погружении в воду. Она излучает свет и тепло как обычная свеча.

ПЛАЩ ШАРЛАТАНА

[CAPE OF THE MOUNTEBANK]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием магия наложить заклинание Переносящая дверь. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Когда вы исчезаете, вы оставляете после себя облачко дыма. Дым слабо заслоняет покинутое пространство до конца вашего следующего хода.

ШАПКА ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

[CAP OF WATER BREATHING]

Чудесный предмет, обычный

Надев эту шапку под водой вы можете действием магия создать вокруг вашей головы воздушный пузырь. Этот пузырь позволит вам дышать под водой, как обычно. Пузырь остаётся до тех пор, пока шапка не будет снята или вы не окажетесь вне воды.

КОВЁР-САМОЛЁТ

[CARPET OF FLYING]

Чудесный предмет, обычный

Действием магия с произнесением командного слова вы можете заставить этот ковёр парить и летать. Он двигается в соответствии с вашими указаниями, если вы находитесь в пределах 30 футов от него.

Существует 4 размера ковра-самолёта. Мастер сам выбирает размер ковра или определяет его случайным образом броском по таблице. Ковёр может поднять в два раза больший вес, чем тот, что указан в таблице, но при нагрузке больше обычной его скорость уменьшается вдвое.

1к100 Размер Вес Скорость полёта

01-20	3 фут. × 5 фут.	200 фунтов	80 футов
-------	-----------------	------------	----------

21-55	4 фут. × 6 фут.	400 фунтов	60 футов
-------	-----------------	------------	----------

65-80	5 фут. × 7 фут.	600 фунтов	40 футов
-------	-----------------	------------	----------

81-00	6 фут. × 9 фут.	800 фунтов	30 футов
-------	-----------------	------------	----------

ДОСПЕХ БЫСТРОГО СНЯТИЯ

[CAST-OFF ARMOR]

Доспех (лёгкий, средний или тяжёлый доспех), обычный

Вы можете снять этот доспех действием магия.

КОТЁЛ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ

[CAULDRON OF REBIRTH]

Чудесный предмет, очень редкий
(требуется настройка друидом или колдуном)

Этот крошечный котёл украшен рельефными изображениями геров на чугунных стенках.

Вы можете использовать котёл в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний; и он функционирует как подходящий компонент для заклинания Наблюдение.

Варка зелья. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать зелье лечения (большое) с помощью котла, что занимает 1 минуту. Зелье теряет свою магию, если не было выпито в течение 24 часов.

Воскрешение. Действием магия вы можете заставить котёл увеличиться до размеров достаточных, чтобы существо среднего размера могло находиться внутри. Вы можете вернуть котёл к его нормальному размеру действием магия, безвредно выбрасывая все, что не может поместиться внутри, в ближайшее незанятое пространство.

Если вы поместите труп гуманоида в котёл и накроете его 200 фунтами соли (что стоит 10 зм) по крайней мере на 8 часов, то соль будет израсходована, а существо вернется к жизни на следующем рассвете, как если бы было наложено Воскрешение. После использования этого свойства, оно не может быть использовано снова в течение 7 дней.



Свеча мольбы, Плащ шарлатана, Ковёр-самолёт.

Художник: Conceptopolis

Оригинал

КАДИЛО КОНТРОЛИРОВАНИЯ ВОЗДУШНЫХ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ [CENSER OF CONTROLLING AIR ELEMENTALS]

Чудесный предмет, редкий

Когда вы слегка покачиваете это кадило, вы можете действием магия призвать **воздушного элементала**. Элементаль появляется в ближайшей свободном пространстве от кадила, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Кадило нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Кость ШАРЛАТАНА [CHARLATAN'S DIE]

Чудесный предмет, обычный (*требуется настройка*)

Когда вы бросаете эту 6-гранную кость, вы можете выбрать, какой гранью она выпадет.

КОЛОКОЛЬЧИК ОТКРЫВАНИЯ [CHIME OF OPENING]

Чудесный предмет, редкий

Это полая металлическая трубка длинной 1 фут весит 1 фунт. Вы можете действием магия ударить по ней, чтобы наложить заклинание Стук. Обычный стук, издаваемый заклинанием, заменяется чистым звоном колокольчика, который слышен на расстоянии до 300 футов.

Этот предмет может быть применён 10 раз. После последнего использования он трескается и становится непригодным для использования.

Обруч сжигания [CIRCLET OF BLASTING]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите этот обруч, вы можете наложить им заклинание Палящий луч (+5 к попаданию). Обруч нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

ПЛАЩ ПАУКА

[CLOAK OF ARACHNIDA]

Чудесный предмет, очень редкий (*требуется настройка*)

Этот изысканный плащ сделан из чёрного шёлка, переплетённого тонкими серебряными нитями. Пока вы его носите, вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление яду. Вы получаете сопротивление к урону ядом.

Паучье лазание. Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, и можете перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными.

Хождение по паутине. Вы не можете запутаться ни в какой паутине, и можете перемещаться сквозь паутину как если бы она была просто труднопроходимой местностью.

Паутина. Вы можете наложить заклинание Паутина (Сл. спасброска 13). Паутина, создаваемая этим заклинанием, заполняет в два раза большую площадь чем обычно. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

РАЗВЕВАЮЩИЙСЯ ПЛАЩ

[CLOAK OF BILLOWING]

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием заставить его драматично развеваться в течение 1 минуты.

ПЛАЩ УСКОЛЬЗАНИЯ

[CLOAK OF DISPLACEMENT]

Чудесный предмет, обычный

Пока вы носите этот плащ, он магически создаёт иллюзию, что вы находитесь немного в стороне от настоящего местонахождения. Это вызывает у существ помеху на броски атаки по вам. Если вы получаете урон, это свойство перестаёт действовать до начала вашего следующего хода. Это свойство подавляется, если ваша скорость равна 0.

Кадило контролирования воздушных элементалей,

Кость шарлатана, Котёл перерождения..

Художники: Conceptopolis, Zuzanna Wuzlyk.

Оригинал





**Колокольчик открывания, Обруч сжигания,
Плащ ускользания, Развевающийся плащ.**

Художник: Conceptopolis
Оригинал

Плащ ускользания

[CLOAK OF DISPLACEMENT]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, он магически создаёт иллюзию, что вы находитесь немного в стороне от настоящего местонахождения. Это вызывает у существ помеху на броски атаки по вам. Если вы получаете урон, это свойство перестаёт действовать до начала вашего следующего хода. Это свойство подавляется, если ваша скорость равна 0.

Эльфийский плащ

[CLOAK OF ELVENKIND]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, проверки Мудрости (Внимательность) для обнаружения вас совершаются с помехой, а вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).

Плащ невидимости

[CLOAK OF INVISIBILITY]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

У плаща есть 3 заряда и он восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы носите этот плащ, вы можете действием магия натянуть капюшон на голову и потратить 1 заряд, чтобы получить состояние невидимый на 1 час. Эффект заканчивается раньше, если вы опустите капюшон (действие не требуется) или перестанете носить плащ.

Плащ множества стилей

[CLOAK OF MANY FASHIONS]

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием изменить его стиль, цвет и видимое качество. Вес плаща не меняется. Независимо от внешнего вида, он может быть только плащом. Хотя он может принимать вид других магических плащей, но их свойств он не получает.

Плащ множества стилей

[CLOAK OF MANY FASHIONS]

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием изменить его стиль, цвет и видимое качество. Вес плаща не меняется. Независимо от внешнего вида, он может быть только плащом. Хотя он может принимать вид других магических плащей, но их свойств он не получает.

Плащ защиты

[CLOAK OF PROTECTION]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к КД и к спасброскам, пока носите этот плащ.

Плащ летучей мыши

[CLOAK OF THE BAT]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). В области тусклого освещения или темноте вы можете схватить края плаща обеими руками и получить скорость полёта 40 футов. Если вы отпустите края плаща во время полёта или перестанете находиться в области тусклого света или тьмы, вы теряете эту скорость полёта.

Если вы носите этот плащ, и находитесь в области тусклого освещения или темноте, вы наложите на себя заклинание Полиморф и превратитесь в **летучую мышь**. В этой форме вы сохраняете свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Плащ ската

[CLOAK OF THE MANTA RAY]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы можете дышать под водой и обладаете скоростью плавания 60 футов.



Эльфийский плащ, Плащ множества стилей,

Плащ золотисты, Плащ ската.

Художник: Conceptopolis, Brian Valeza.

Оригинал

МЕХАНИСТИЧЕСКИЙ АМУЛЕТ

[CLOCKWORK AMULET]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Этот медный амулет содержит очень крошечные взаимосвязанные шестерёнки и питается магией из Механуса, плана предсказуемых механизмов. Изнутри слышны слабые тикающие и жужжащие звуки.

Когда вы носите этот амулет и совершаете бросок атаки, вы можете не бросать к20 и просто выбрать значение 10 на кости. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

САМОЧИНЯЩАЯСЯ ОДЕЖДА

[CLOTHES OF MENDING]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эта элегантная одежда путешественника волшебным образом чинит себя, устранивая повседневные износы и повреждения. Уничтоженные части одежды не могут быть восстановлены таким образом.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР

[CRYSTAL BALL]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР ЧТЕНИЯ МЫСЛЕЙ

[CRYSTAL BALL OF MIND READING]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы можете наложить заклинание Обнаружение мыслей (Сл. спасброска 17), направленное на существ, которых вы видите в пределах 30 футов от сенсора заклинания. Для поддержания этого заклинания Обнаружение мыслей концентрация не требуется, но оно прекращается, если заклинание Наблюдение завершится.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР ТЕЛЕПАТИИ

[CRYSTAL BALL OF TELEPATHY]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы можете телепатически общаться с существами, которых вы видите в пределах 30 футов от сенсора заклинания. Вы также можете наложить заклинание Внушение (Сл. спасброска 17) через сенсор на 1 из таких существ. Вам не нужно поддерживать концентрацию на этом заклинании в течение его длительности, но оно прекращается, если заклинание Наблюдение завершится.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР ИСТИННОГО ЗРЕНИЯ

[CRYSTAL BALL OF TRUE SEEING]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы обладаете истинным зрением в пределах 120 футов с центром на сенсоре заклинания Наблюдения.

КУБ СИЛОВОГО ПОЛЯ

[CUBE OF FORCE]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот куб размером около 1 дюйма. Каждая грань имеет уникальную отметку. Вы можете нажать на одну из граней, потратив требуемое количество зарядов, чтобы наложить заклинание, связанное с этой гранью (Сл. спасброска 17), как указано в таблице «Границы Куба силы».

Куб начинается с 10 зарядов и восстанавливает 1к6 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Заклинание	Кол-во зарядов
Доспеха мага	1
Щит	1
Леомундова хижина	3
Кабинет Морденкайнена	4
Отилюков упругий шар	4
Стена силы	5



КУБ ПРИЗЫВА

[CUBE OF SUMMONING]

Чудесный предмет, редкий

Этот крошечный кубик выглядит как «черт в табакерке». Когда вы поворачиваете его ручку действием магия, из коробки звучит весёлая мелодия, крышка открывается и существо появляется на ближайшей свободной клетке, а крышка закрывается. Крышку невозможно открыть иным способом.

Бросьте кость на таблице «Куба призыва», чтобы определить, какое заклинание куб накладывает для призыва существа. Заклинание накладывается 5 уровнем (Сл. спасброска 17, бонус атаки +9) и не требует концентрации, но в остальном вы считаетесь заклинателем.

После того, как куб призывает существо, он не может сделать это снова до следующего рассвета.

КУБ ПРИЗЫВА

1к6 Заклинание

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Призыв духа aberrации |
| 2 | Призыв духа зверя |
| 3 | Призыв духа конструкта |
| 4 | Призыв духа дракона |
| 5 | Призыв духа элементала |
| 6 | Призыв духа феи |

КУБ ВРАТ

[CUBIC GATE]

Чудесный предмет, легендарный

Это куб с длиной ребра 3 дюйма излучает ощущимую магическую энергию. Все 6 граней этого куба связаны с разными планами существования, один из них — Материальный план. Остальные планы определяет Мастер.

Куб имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Действием магия вы можете потратить 1 заряд куба, чтобы наложить одно из следующих заклинаний через куб:

Врата. Нажав на одну из граней куба, вы накладываете заклинание Врата, открывающее проход на план, связанный с этой гранью.

Уход в иной план. Нажав дважды на одну из граней куба, вы накладываете заклинание Уход в иной план, перемещая цели на план, связанный с этой гранью.

Хрустальный шар.
Художник: Kieran Yanner.
Оригинал

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (D)

МГНОВЕННАЯ КРЕПОСТЬ ДАЭРНА

[DAERN'S INSTANT FORTRESS]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Действием магия вы можете поместить эту адамантитовую статуэтку размером в 1 дюйм на земли и произнести командное слово, чтобы заставить её быстро вырасти в квадратную адамантиновую башню. Повторное произнесение командного слова заставляет башню вновь принять форму статуэтки, если башня пуста. Каждое существо в области появления башни отталкивается в свободное пространство вне башни и рядом с ней. Объекты в этой области, которые не носят и не несут, также отталкиваются от башни.

Башня имеет размеры 20 футов с каждой стороны и высоту 30 футов, с бойницами на всех сторонах и зубчатой стеной на крыше. Её пространство внутри разделено на 2 этажа, соединённых лестницей, ступеньками или пандусом (на ваш выбор). Эта лестница, ступеньки или пандус заканчивается люком, ведущим на крышу. При создании у башни есть 1 дверь на уровне земли с той стороны, что обращена к вам. Дверь открывается только по вашему приказу, который вы можете отдать бонусным действием. Она невосприимчива к заклинанию Стук и аналогичной магии.

Магия не позволяет башне быть опрокинутой. Крыша, дверь и стены имеют 20 КД; 100 хитов; иммунитет к дробящему, колющим и рубящему урону, исключая урон от осадного оружия; и сопротивление ко всем другим видам урона. Уменьшение башни обратно до формы статуэтки не восстанавливает её повреждения. Только заклинание Желание может восстановить башню (это накладывание заклинания считается копированием заклинания 8 уровня или ниже). Каждое применение Желания восстанавливает все хиты башни.

Кинжал яда

[DAGGER OF VENOM]

Оружие (кинжал), редкий

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием.

Вы можете бонусным действием заставить этот клинок магически покрыться ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу.

Это существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале оно получит 2к10 урона ядом и получит состояние отравленный на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета.

Танцующий меч

[DANCING SWORD]

Оружие (двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), очень редкий (требуется настройка)

Вы можете бонусным действием подбросить этот магическое оружие. После этого меч начнёт парить, пролетает до 30 футов и атакует 1 существо на ваш выбор в пределах 5 футов от него. Оружие использует ваш бросок атаки и ваш модификатор характеристики для броска урона.

Пока оружие парит, вы можете бонусным действием заставить его перелететь на расстояние до 30 футов в другое место, находящееся в пределах 30 футов от вас. Частью этого же бонусного действия вы можете заставить оружие атаковать одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. После четвёртой атаки оружие пролетает до 30 футов и пытается вернуться в вашу руку. Если у вас нет свободных рук, то оно падает на землю в вашем пространстве. Если у оружия нет свободного пути до вас, то он перемещается максимально близко к вам и потом падает на землю. Оружие перестаёт парить, если вы хватаете его или окажетесь на расстоянии более 30 футов от него.

Мгновенная крепость Даэрна,
Куб врат,
Куб силового поля,
Куб призыва.
Художник:
Conceptopolis,
Andrew Mar.
Оригинал



Амулет тёмного осколка

[DARK SHARD AMULET]

Чудесный предмет, обычный
(требуется настройка колдуна)

Этот амулет выполнен из цельного осколка прочного экстрапланарного материала. Пока он надет на вас, вы получаете следующие эффекты:

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать этот амулет в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний колдуна.

Неизвестный заговор. Действием магия вы можете попробовать наложить заговор, которого не знаете. Этот заговор должен быть в списке заклинаний колдуна и иметь время накладывания «1 действие». Для этого совершите проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 10. При успехе вы накладываете заклинание. При провале заклинание не удаётся и действие, которое было предназначено для наложения заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство снова, пока не завершите продолжительный отды.

ГРАФИН БЕСКОНЕЧНОЙ ВОДЫ

[DECANTER OF ENDLESS WATER]

Чудесный предмет, необычный

Эта закупоренная фляга булькает, если её потрясти, как будто в ней находится вода. Весит графин 2 фунта.

Вы можете действием магия откупорить графин и произнести 1 из 3 ключевых слов, после чего из графина выливается указанное количество пресной или солёной воды (на ваш выбор). Вода прекращает литься в начале вашего следующего хода. Выберите 1 из следующих слов:

Ручей. Графин производит 1 галлон (3,78 литра) воды.

Фонтан. Графин производит 5 галлонов (19 литров) воды.

Гейзер. Графин производит 30 галлонов (113,56 литров) воды, которая вырывается струёй 30 футов длиной и 1 фут шириной. Держа графин, вы можете направить струю в выбранном направлении (без действия). Одно существо на линии должно преуспеть в спасброске Силы со Сл. 13 или получить 1к4 дробящего урона и получить состояние лежащий ничком. Вместо существа вы можете нацелиться на 1 объект на линии, который никто не несёт и не носит и который весит не больше 200 фунтов. Объект опрокидывается действием.

Колода Иллюзий

[DECK OF ILLUSIONS]

Чудесный предмет, необычный

В этой коробке находится набор карт. В полной колоде 34 карты: 32 с изображением конкретных существ и 2 с зеркальной поверхностью. В колоде, которую находят как сокровище, чаще всего не хватает 1к20 - 1 карты.

Магия колоды работает только если карту тянуть случайным образом. Вы можете действием магия вынуть из колоды случайную карту и бросить её в точку в пределах 30 футов от себя. Над брошенной картой появляется иллюзия существа, определённого броском по таблице «Колода иллюзий». Иллюзия присутствующая, пока не будет рассеяна. Иллюзорное существо выглядит реальным, у него соответствующий размер, и ведёт себя оно как настоящее существо (как описа-

но в Бестиарии), но не может причинять вред. Пока вы находитесь в пределах 120 футов от иллюзорного существа и видите его, вы можете действием магия переместить его с помощью в любое место в пределах 30 футов от карты.

Любое физическое взаимодействие с иллюзорным существом показывает его ложную природу, потому что объекты проходят сквозь него. Тот, кто действием поиск осмотрит существо, распознает в нём иллюзию при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. Иллюзия длится до тех пор, пока карта не будет перемещена или иллюзия не будет развеяна (используя заклинание Рассеивание магии или аналогичный эффект). Когда иллюзия оканчивается, изображение на карте исчезает, и её уже больше нельзя использовать.

1к100 Иллюзия*

01-03	Взрослый красный дракон	52-54	Хобгоблин воин
04-06	Архимаг	55-57	Инкуб
07-09	Убийца	58-60	Железный голем
10-12	Капитан разбойников	61-63	Рыцарь
13-15	Бехолдер	64-66	Кобольд воин
16-18	Берсерк	67-69	Лич
19-21	Багбир воин	70-72	Медуза
22-24	Облачный великан	73-75	Ночная карга
25-27	Друид	76-78	Огр
28-30	Эринния	79-81	Они
21-33	Эттин	82-84	Священник
34-36	Огненный великан	85-87	Суккуб
37-39	Морозный великан	88-90	Тролль
40-42	Гнолл воин	91-93	Ветеран воин
43-45	Гоблин воин	94-96	Виверна
46-48	Охранная нaga	97-00	Владелец колоды (вы)
49-51	Холмовой великан		

*Статблоки этих существ (кроме владельца колоды) представлены в Бестиарии.



Танцующий меч (иллюзорный меч), Кинжал яда, Амулет тёмного осколка, Графин бесконечной воды.
Художник Conceptopolis
Оригинал

КОЛОДА МНОГИХ ВЕЩЕЙ

[DECK OF MANY THINGS]

Чудесный предмет, легендарный

Эта колода, обычно находящаяся в коробке или мешочке, содержит определённое количество карт, сделанных из слоновой кости или пергамента. Большинство (75%) этих колод содержит только 13 карт, но остальные включают 22. Используйте соответствующий столбец из таблицы «Колода многих вещей» для случайного определения карт, вытянутых из колоды.

Перед тем, как тянуть карты, вы должны объявить, сколько собираетесь брать, а затем тяните их по случайно. Любые карты, взятые сверх названного числа, не будут иметь эффекта. Как только вы вытянули карту, её магия начинает действовать. Вы должны тянуть следующую карту не позднее, чем через 1 час после предыдущей. Если вы не вытянули названное число карт, оставшиеся сами вылетают из колоды и вступают в силу одновременно.

Как только карта вытягивается, она исчезает. Если это не Дурак или не Шут, то карта вновь появляется в колоде, что позволяет вытянуть её повторно (если Дурак или Шут выпадают повторно, то перебросьте по таблице).

1к100 (колода на 13 карт)	1к100 (колода на 22 карты)	Карта
—	01-05	Равновесия
—	06-10	Комета
—	11-14	
01-08	15-18	
—	19-23	
09-16	24-27	
—	28-31	
—	32-36	
17-24	37-41	
25-32	42-46	
33-40	47-51	
41-48	52-56	
—	57-60	
59-56	61-64	
57-64	65-68	
—	69-73	
65-72	74-77	
73-80	78-82	
81-88	83-87	
—	88-91	
89-96	92-96	
97-00	97-00	

Каждое описание карты приведено ниже:

Равновесие. Вы можете увеличить 1 из своих характеристик на 2, до максимума 22, при условии, что вы также уменьшите другую характеристику на 2. Вы не можете уменьшить характеристику, если её значение равно 5 или меньше. Кроме того, вы можете выбрать не изменять свои характеристики; в этом случае карта не оказывает никакого эффекта.

Комета. При следующем входе в бой с одним или несколькими враждебными существами вы можете выбрать одно из них в качестве своей цели, когда бросаете инициативу. Если вы снизите хиты вашей цели до 0 во время этого боя, вы получаете преимущество на спасброски от смерти на 1 год. Если кто-то другой снизит хиты выбранной цели до 0 или вы не выберете цель, карта не оказывает никакого эффекта.

Тюрьма. Вы исчезаете и оказываетесь в состоянии приостановленной жизнедеятельности в межпространственной сфере. Все вещи, которые были у вас или на вас, исчезают вместе с вами, за исключением артефактов, которые остаются в пространстве, в котором вы были до исчезновения. Вы остаётесь заключёнными в эту тюрьму до тех пор, пока не будете найдены и освобождены. Вы не можете быть обнаружены с помощью школы Прорицания, но заклинание Желание способно определить ваше местонахождение. Вы больше не тянете карты.

Эвриала. Напоминающий медузу образ на карте проклинает вас. Вы получаете штраф -2 к спасброскам, пока на вас лежит это проклятье. Только бог или магия карты Судьба может закончить действие этого проклятья.

Судьба. Ткань реальности разворачивается и складывается вновь, позволяя вам избежать или стереть один случай, как будто его никогда не было. Вы можете использовать магию карты сразу, как только вытянете её, или в любое другое время, пока не умрёте.

Огонь. Могущественный дьявол становится вашим врагом. Он стремится вас уничтожить, смакуя ваши страдания перед попыткой убить вас. Эта вражда длится до вашей или его гибели.

Дурак. Вы совершаете все Тексты к20 с помехой в течение следующих 72 часов. Возьмите ещё 1 карту; эта карта не считается одной из вытянутой вами.

Драгоценность. 25 ювелирных украшений стоимостью 2000 зм каждое или 50 драгоценных камней стоимостью 1000 зм каждый появляются у ваших ног.

Шут. Вы совершаете все Тексты к20 с преимуществом в течение следующих 72 часов или

Ключ. Редкое или более редкое магическое оружие, которым вы владеете, появляется у вас. Мастер выбирает оружие.

Рыцарь. Вы получаете в служение **рыцаря**, который магически появляется в незанятой точке на расстоянии до 30 футов от вас. Рыцарь имеет то же мировоззрение, что и вы, и верно служит вам до самой смерти, считая, что вас свела судьба. Поработайте с Мастером, чтобы придумать имя и предысторию для этого ПМ. Мастер может использовать другой статблок для представления рыцаря, если посчитает нужным.

Луна. Вы получаете возможность 1к3 раза наложить заклинание Желание.

Головоломка. Уменьшите ваши Интеллект и Мудрость на 1к4 + 1 (но не ниже 1). Вы можете вытянуть дополнительно ещё одну карту сверх заявленного ранее количества.

Плут. ПМ по выбору Мастера становится враждебным по отношению к вам. Его личность вам не известна до тех пор, пока он сам или кто-либо ещё не проявит это. Остановить эту вражду сможет как минимум заклинание Желание или божественное вмешательство.

Враги

Две карты в колоде могут вызвать вражду другого существа. С картой Огонь вражда явная. Дьявол будет противостоять персонажу в многочисленных случаях. Поиск исчадия не должен быть простой задачей, и приключенец должен несколько раз столкнуться с союзниками и последователями дьявола, прежде чем сможет сразиться с ним самим.

В случае карты Плут вражда будет тайной, она будет проистекать от кого-то, кажущегося другом или союзником. Вы, как Мастер, должны ждать соответствующего драматического момента, чтобы показать эту вражду, заставляя персонажа гадать, кто же станет предателем.



Карты из Колоды многих вещей.
Художник: Andrea Sipl
Оригинал

Мудрец. В любой момент в течение года, после того как вы вытянули эту карту, вы можете заняться медитацией и задать вопрос, чтобы получить мысленный правдивый ответ.

Череп. Аватар смерти (см. соответствующий стат-блок) появляется в незанятом пространстве как можно ближе к вам. Аватар атакует только вас, выглядя как призрачный скелет в потрёпанной чёрной мантии с призрачной косой. Аватар исчезает, если его хиты опускаются до 0 или если вы умираете. Если ваш союзник наносит урон аватару, то он призывает ещё одного **аватара смерти**. Новый аватар появляется в незанятом пространстве как можно ближе к этому союзнику и атакует только его. Каждый из вас и ваших союзников может призвать только 1 аватара в результате этого вытягивания. Существо, убитое аватаром, не может быть возвращено к жизни.

Звезда. Увеличьте одну из ваших характеристик на 2, до максимума 24.

Солнце. Магический предмет (выбранный Мастером) появляется у вас. Кроме того, вы получаете 10 временных хитов ежедневно на рассвете до вашей смерти.

Когти. Все магические предметы, которые вы несёте и носите, распадаются. Ваши артефакты исчезают.

Трон. Вы получаете владение и компентентность в 1 из следующих навыков на ваш выбор: История, Проницательность, Запугивание или Убеждение. Кроме того, вы становитесь законным владельцем небольшого замка где-то в мире. Однако, в замке обитают один или несколько монстров, которых нужно изгнать, чтобы заявить права на владение.

Пустота. Ваша душа вырывается из тела и заключается в некоем предмете в месте, выбранном Мастером. Это место охраняют одно или несколько могущественных существ. Пока ваша душа похищена, ваше тело перестаёт стареть и не нуждается в пище, воздухе или воде. Заклинание Желание не может вернуть вашу душу в тело, но раскрывает местонахождение предмета, вмещающего вашу душу. Вы больше не тяните карты.

АВАТАР СМЕРТИ [AVATAR OF DEATH]

Средняя нежить, нейтральный злой

КД 20

Инициатива: +3 (13)

Хиты Половина максимума хитов призываителя

Скорость 60 фут., летая 60 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	16	+3	+3	Лов	16	+3	+3	Вын	16	+3	+3
Инт	16	+3	+3	Мдр	16	+3	+3	Хар	16	+3	+3

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, бессознательный

Чувства истинное зрение 60 фут., ПВ 13

Языки понимает языки, которые знает призываитель ПО — (Опыт 0; БМ равен БМ призываителя)

ОСОБЕННОСТИ

Бестелесное перемещение. Образ может проходить сквозь предметы и других существ, как будто они являются труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает ход в предмете.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аватар совершает несколько атак Коса смерти, равно половине БМ призываителя (с округлением вверх).

Коса смерти. Бросок рукопашной атаки: автоматическое попадание, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к8 + 3) режущего урона и 4 (1к8) урона некротической энергией.