

# Рудники Фанделвера

## Вступление

Более пяти веков назад кланы dwarфов и гномы заключили соглашение, известное как Пакт Фанделвера, в соответствии с которым они разделили богатый рудник в загадочной Пещере Морского Эха. Наряду с залежами минералов, пещера скрывала в себе большую магическую силу. Люди-заклинатели объединились с dwarфами и гномами, чтобы обуздать эту энергию и направить её в огромную кузницу (названную Кузницей Заклинаний), в которой теперь могли создаваться волшебные предметы. Всё шло хорошо, и соседний город Фандалин стал процветающим поселением. Но пришла беда, когда с Севера хлынула орда орков, уничтожающая всё на своём пути.

Могучие войска орков, поддерживаемые злыми наёмными волшебниками, вторглись в Пещеру Морского Эха, чтобы присвоить её богатства и магические сокровища. Волшебники людей сражались бок о бок с dwarфами и гномами, чтобы защитить Кузницу Заклинаний, и последовавшая магическая битва разрушила большую часть пещеры. Мало кто пережил обвалы, и знание о местоположении Пещеры Морского Эха было утрачено.

В течение многих столетий слухи о захоронённых богатствах приводили искателей сокровищ к землям Фандалина, но разыскать потерянный рудник так никому и не удалось. В последние годы здесь вновь поселились люди. Теперь Фандалин стал пограничным, часто подвергающимся нападениям, городом. И что более важно, трое братьев-dwarфов Роксикеров обнаружили вход в Пещеру Морского Эха, и теперь намерены вновь открыть шахты.

К сожалению для Роксикеров, они не единственные, кого интересует Пещера Морского Эха. Таинственный злодей, известный как Чёрный Паук, управляет сетью местных бандитских шак и

гоблинских племён, и эти его агенты отследили Роксикеров. Чёрный Паук желает владеть Пещерой Морского Эха единолично, и теперь старается сделать так, чтобы никто больше не узнал, где она находится.

## Создание персонажа

Правила создания персонажа описано в первом документе по OneDnD (можно посмотреть на Яндекс.Диске [УАПроисхождениеПерсонажа](#))

Требование к классам: Вы можете использовать все официальные классы (в том числе Изобретателя), также вместо обычного следопыта из 5й редакции вы можете использовать следопыта из OneDnD ([УАСледопыт](#))

Требования к Расе: В приоритете Расы из документа по OneDnd, если хочется использовать расу или варианты происхождения из 5й редакции, то это нужно обсудить со мной

Требования к Предыстории:

Приключение начинается, когда персонажи игроков сопровождают полную провизии и припасов повозку из Невервинтера в Фандалин, в таком случае (выберите один или несколько вариантов):

- Ваш персонаж должен иметь свои собственные причины посетить Фандалин и соответственно решил помочь сопроводить повозку ради собственной же безопасности в пути.
- Персонажи находятся в городе Невервинтере, когда их покровитель и друг Гандрен Роксикер нанимает их, чтобы сопровождать его повозку в Фандалин. Гандрен отправляется вперёд с воином Сильдаром Холлвинтером, чтобы уладить кое-какие дела в городе, пока персонажи сопровождают его припасы. Владелец «Провизии Бартена» в Фандалине выплатит персонажам по 10 зм каждому, если они доставят повозку в целости и сохранности в его лавку.

## Замена персонажа

Если персонаж умирает, игрок создаёт нового персонажа. Опыт нового персонажа будет равняться опыту умершего минус опыту Смертельной сцены. Если уменьшение опыта отбрасывает персонажа на предыдущий уровень, то остаток уменьшения конвертируется для этого уровня. Для удобства предлагаю следующую формулу расчета опыта нового персонажа при смерти старого (если при этом уменьшается уровень):

$$\text{LvExp} - \text{PrevDScene} * (\text{LvExp} + \text{CurDScene} - \text{CharExp}) / \text{CurDScene},$$

Где **LvExp** – опыт для перехода на уровень умершего персонажа,  
**PrevDScene** и **CurDScene** – опыт Смертельной сцены для предыдущего и текущего уровней соответственно,  
**CharExp** – опыт умершего персонажа

**Пример:** Персонаж имеет 1200 опыта (**CharExp=1200**), это 3й уровень (**LvExp=900**), опыт Смертельной сцены равен 400 для 3го уровня (**CurDScene=400**), а значит после смерти его отбросит на 2й уровень, где опыт Смертельной сцены равен 200 (**PrevDScene=200**), при смерти этого персонажа у нового будет:  $900 - 200 * (900 + 400 - 1200) / 400 = 850$  опыта

*P.S. Эта формула работает только если после смерти снятие опыта отбросит на предыдущий уровень. Если после смерти опыта Смертельной сцены не хватит, чтобы отбросить на предыдущий уровень, то Вы просто отнимаете полный опыт Смертельной сцены для вашего уровня.*

## Приход нового игрока с новым персонажем

Присоединившийся к идущей кампании новый игрок создаёт персонажа с количеством опыта равному минимальному количеству опыта среди всех персонажей в пачке. Предыстория

требует согласования с ДМом, ибо нужно понять как персонаж оказался в центре действий, в которых принимают участие остальные игроки.

## После игровой сессии

После игровой сессии настойчиво прошу писать хотя бы пару предложений о том, что важного ваш персонаж сделал за эту сессию, что лично вам понравилось и что вы хотите увидеть и сделать на следующей сессии. Много писать не нужно можно кратко общими словами.

## Игромеханика

### Нагрузка

Если вы несёте вес, превышающий 5-кратное значение Силы, вы становитесь нагруженным, а ваша скорость уменьшается на 10 футов. Если вы несёте вес, превышающий 10-кратное значение Силы, вы становитесь сильно нагруженным, ваша скорость уменьшается ещё на 10 футов, и вы совершаете с помехой все проверки характеристик, броски атаки и спасброски, использующие Силу, Ловкость или Телосложение.

### Окружение

Вы добавляется +2 к броску атаки при совершении рукопашной атаки по противнику, которого вы видите, и который находится в 5 футах от вас, если в 5 футах с противоположной стороны от него находится его противник, который тоже его видит и дееспособен.

### Кувырок

Существо может попытаться проскочить сквозь пространство враждебного существа, уворотами и кувырками уклоняясь от противника. Действием или бонусным действием уклоняющийся совершает проверку Ловкости (Акробатика), противопоставленную результату Ловкости (Акробатика) противника. Если уклоняющийся преуспевает, он может один раз в свой ход переместиться через пространство враждебного существа. Персонаж с чертой Страж блокирует возможность использование такого действия выбранным существом в пределах досягаемости своей рукопашной атаки.

### **Пробегание**

Существо может попытаться переместиться через пространство враждебного существа. Оно совершает действием или бонусным действием проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) враждебного существа. Пытающееся пробежать существо совершает свою проверку с преимуществом, если оно крупнее враждебного существа, или с помехой, если оно меньше. Если оно выигрывает состязание, то может в этом ходу один раз переместиться сквозь пространство враждебного существа. Персонаж с чертой Страж блокирует возможность использование такого действия выбранным существом в пределах в пределах досягаемости своей рукопашной атаки.

### **Смена типа урона у рукопашного оружия**

Если вы атакуете существо рукопашной атакой, вы можете уменьшить кость урона оружия на 1 и выбрать тип урона, который оно нанесёт (Колющий, Рубящий или Дробящий).

P.S. Не ограничивайтесь правилами при выборе действия в свой ход. Попробуйте придумать что-то оригинальное и интересное, такое я буду поощрять.

## **Атака Линией**

Некоторые способности или заклинания имеют область воздействия "Линия", такой способностью можно нацелиться на любую точку в пределах дистанции. Какие клетки заденет такая линия решает ДМ.

## **Ускорение боёв**

В боях с большим количеством существ инициатива будет делиться на группы (не касается персонажей игроков) (опциональное правило книги Мастера). В боях с слишком большим количеством существ, я буду опускать броски рядовых противников (опциональное правило книги Мастера). Если в порядке инициативы игроки стоят рядом друг с другом они могут ходить одновременно.

## **Про Опыт**

Опыт будет выдаваться индивидуально каждому персонажу. Опыт можно получить следующими способами:

1. за сражения буду выдаваться опыт без модификатора количества, то есть тупо сложение опыта за каждого противника делённое на кол-во приключенцев (если я посчитаю, что это слишком мало для общей сложности боя, то могу отсыпать ещё). Если израненный противник покинул поле боя, то за него даётся половина опыта;
2. за победу над противником без боя даётся опыта в зависимости от сложности и важности боя см. 3й пункт;
3. за важные "вехи" приключения. За выполненные квест или важный сюжетный момент даётся опыт в зависимости от сложности/интересности/качества разыгрываемого момента. Количество опыта даётся как Легкой, Средней, Сложной или Смертельной сцене для данного уровня;

4. за индивидуальные моменты персонажа (личный квест или проблема) даётся опыта индивидуально;
5. в конце сессии даётся опыт за любой отыгрыш персонажа как за легкую сцену (дается индивидуально, если не отыгрывал, то не даётся);
6. в конце сессии предлагаю обсудить крутые и интересные моменты, произошедшие во время этой игры. Участники этих моментов получают опыта как за Легкую сцену;
7. в особых случаях опыт даётся за какое-либо интересное и эффективное действие или отыгрыш.

## Про Вдохновение

Вдохновение можно потратить либо для того, чтобы дать себе преимущество на бросок (нужно решить ДО броска), либо чтобы изменить любой бросок д20 вашего персонажа. Вдохновение выдается в похожих моментах как описано в п.7 в заголовке Про Опыт.