

Каждый месяц журнал Dragon даёт возможность улучшить ваш игровой опыт.

Наличие дома важно для любой группы искателей приключений. Решающее значение для планирования будущего квесты, хранение ценностей и восстановление после травм - дом - это больше, чем просто еще один способ потратить заработанное золото. Часто он является обязательным. Часто персонажи останавливаются в гостинице или проводят время в дикой природе. Здесь представлена недорогая возможность для более постоянного проживания.

Расположенный на окраине сообщества Даймонд-Лейк, разрушенный офис и жилое помещение шахты стоят незанятые, без владельца. Этот полуразрушенный офис - место первой встречи ПК в "Шепчущей пещере" (появляется в Dungeon №124). Предыдущий владелец здания, менеджер по добыче полезных ископаемых Ульго Фант, покинул это место более пятидесяти лет назад, когда его шахта иссякла. Когда он умер более десяти лет назад, собственность осталась без владельца. Мало кто удосужился посетить это затонувшее судно с тех пор, как его забросили. Маленькие дети из города часто приходят в здание на вызов, а несколько лет назад здесь поселился неопытный вор, прежде чем перейти к более прибыльным торговым путям. Это здание можно легко импортировать в любую кампанию. Если он находился в черте города, то принадлежал купцу и его семье Активация

который ушел много лет назад по необъяснимым причинам. В этом случае местное земельное управление будет более чем счастливо передать здание любому, кто захочет его отремонтировать (возможно, за небольшую плату).

Двор

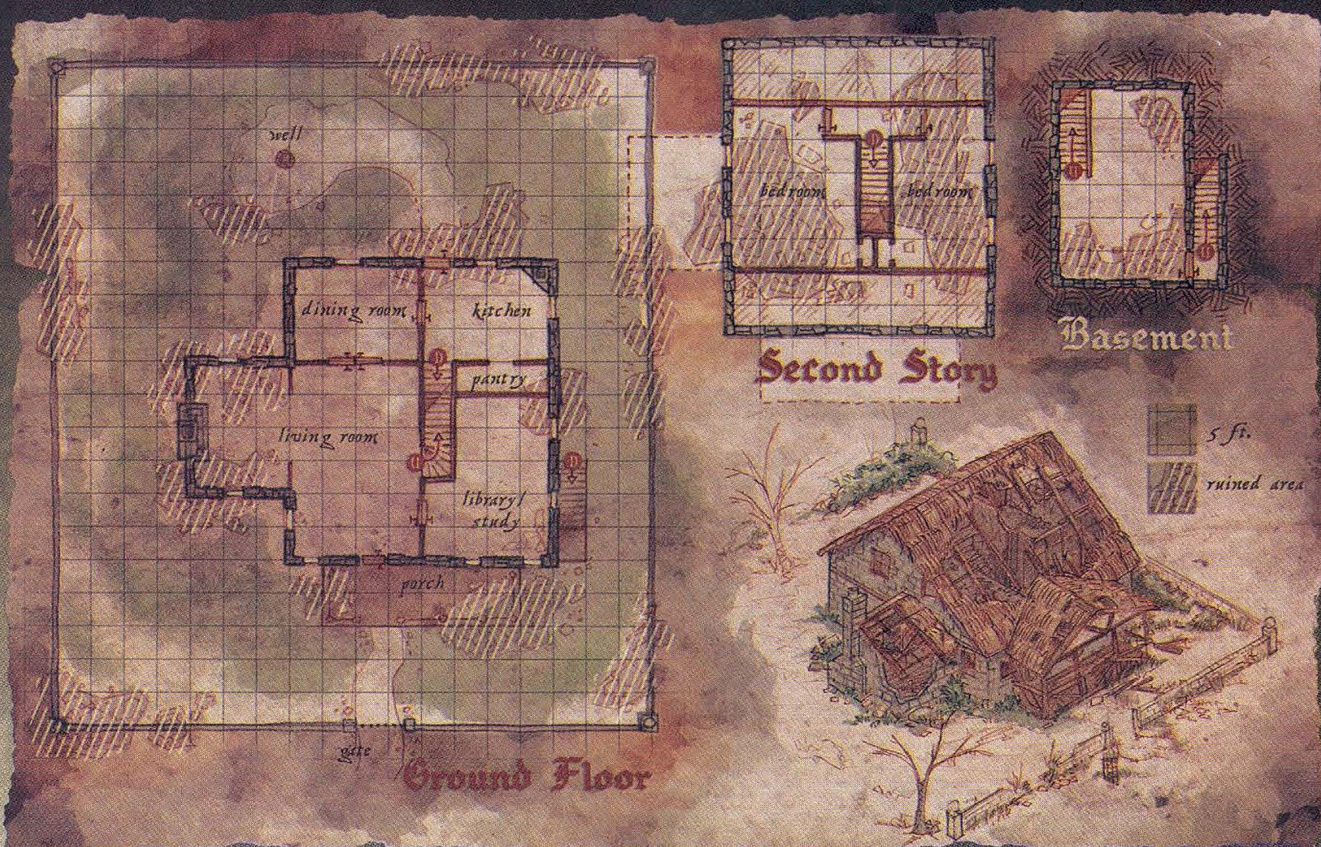
Скромное жилище примостилось на вершине небольшого холма. В то время как грубые каменные стены первого этажа выглядят в основном нетронутыми, второй этаж полностью разрушился. Дом окружает стена высотой в половину высоты, но она находится в крайне аварийном состоянии. Щебень и густые сорняки загромождают двор.

Весь двор считается труднопроходимой местностью, за исключением небольшой дорожки, ведущей к зданию. Расчистка двора требует 20 полных часов работы и делает двор нормальным рельефом. За

зданием из сорняков поднимается каменный колодец. Хотя ведра больше нет, вода чистая, хотя и немного солоноватая. На заднем дворе в неузнаваемой куче лежат остатки деревянного флигеля. Восстановление небольшой структуры требует проверки навыков DC 10 Инструменты плотника, пока стоимость завершённой структуры не достигнет 20 gp. Эта конструкция не требует никаких затрат, так как все исходные материалы присутствуют.

Здание

Построенное из гладких каменных блоков, это здание находится в руинах. Толстые виноградные лозы ползут вверх по стене, и большинство окон разбиты. Входная дверь висит открытой, едва держась на петлях, под покосившимся и частично обвалившимся крыльцом.



Часть парадного крыльца обрушилась, но через него все еще можно попасть в здание. Две наружные двери повреждены, но все еще целы и легко ремонтируются с помощью часовой работы и успешного DC 15 Инструменты плотника проверка навыков. Замки на дверях заржавели и не подлежат ремонту и должны быть заменены (см. стр. 128 руководства игрока Справочник по ценам). Стены и двери имеют следующую статистику. Деревянные двери: толщина 1-1 / 2 дюйма; прочность 5; hp 15; Разрыв DC 18. Каменные стены: толщина 1 фут; твердость 8; л.с.90: Преодоление DC 35; Подъем DC 20.(15... с виноградными лозами).

Расчистка завалов вокруг здания и второго этажа требует в общей сложности 40 часов работы. Большая часть этого мусора все еще пригодна для ремонта здания и компенсирует большую часть затрат. Ремонт внешней конструкции здания требует проверки навыков Инструментов каменщика DC 15 до тех пор, пока стоимость готовой конструкции не достигнет 200 гр. При этом ремонтируются все стены на первом этаже, включая стены в гостиной.

Хотя механика полностью описана в Руководстве игрока, немногие используют навык Ремесла. Однако для целей этой статьи знакомство с этим часто упускаемым из виду навыком жизненно важно. Проверка навыков ремесла может быть произведена одним из двух способов, в зависимости от имеющегося времени. Если проверка производится в конце одной недели работы, результат, умноженный на DC, равен объему выполненной работы в пересчете на ср. Если вместо этого проверка производится в конце одного дня, объем выполненной работы равен результату проверки, умноженному на Постоянный ток в ср. Работа завершается, когда достигается ее общая стоимость. Несколько персонажей могут внести свой вклад в эту работу. Если проверка навыка меньше, чем DC, то за это время прогресс не достигается. Если проверка навыка провалится на 5 или более баллов, половина сырья будет испорчена, и вам придется снова оплатить эту стоимость. В этом случае такая потеря равна половине стоимости строительства, которое должно быть завершено (даже если не потребовалось никаких затрат на сырье).

и крыльцо. Второй этаж требует гораздо больше работы и завершается, когда стоимость сооружения достигает 500 гр. Эта конструкция требует только 1 г сырья на каждые 10 г завершенного строительства, если используются настоящие материалы (в отличие от половины стоимости). Окна не подлежат ремонту и должны быть либо заколочены досками, либо заменены. Замена окна стоит 2 гр и 1 час работы для каждого окна.

Интерьер

Небольшие горки мусора усеивают пол внутри здания. Рыхлые камни, сухие сорняки и грязь покрывают практически каждую поверхность. Картины, должно быть, когда-то украшали это место, о чем свидетельствуют особые узоры пятен, покрывающие стены. Единственный свет исходит от тонких лучей, проникающих извне, освещая облака пыли, танцующие в спертом воздухе.

Может кто то другой это сделать?

Чтобы не тратить драгоценное время на строительство, вы можете нанять других людей для уборки и ремонта. Ниже перечислена каждая задача, стоимость найма и объем работы за один день. Там, где требуется проверка навыка, предполагается, что эксперт имеет +8 к проверке.

Задача	Эксперт	Стоимость в день	Часы работы в день
Уборка двора	Рабочий	1 см	8 часов в день
Восстановление пристроя	Плотник(ремесленник)	3 см	18 см в день
Расчистить завалы	Чернорабочий	1 см	8 часов в день
Починка первого этажа	Каменщик(ремесленник)	3 см	27 см в день
Починка второго этажа	Каменщик(ремесленник)	3 см	27 см в день
Очистка внутр. помещений	Чернорабочий	1 см	8 часов в день
Ремонт первого этажа	Лимнер	6 см	8 часов в день
Ремонт второго этажа	Плотник(ремесленник)	3 см	27 см в день

Привлечение архитектора к этому процессу обходится дополнительно 5 зм в день, но увеличивает объем работы, выполняемой ежедневно каменщиками (до 30 зм в день) и плотниками (до 20 зм для первого этажа и 30 зм для второго этажа в день).

Как правило, для работы над проектом такого масштаба одновременно доступно не более 6 плотников и 8 каменщиков. Предполагая, что будет нанят архитектор и максимальное количество мастеров, реконструкция займёт 21 день работы и обойдется в 87,5 зм. Это в дополнение к любым затратам на сырьё (примерно 400 зм в зависимости от выбранных вариантов строительства).

Первый этаж усадьбы состоит из пяти комнат. Самая большая из них - гостиная, часть которой полностью обрушилась. Прямо справа от гостиной находится помещение, которое когда-то было офисом. Книжные полки и письменный стол полностью разрушены, а те немногие тома и карты шахт, которые остались, испорчены и неразборчивы. К гостиной примыкает просторная столовая. Любая мебель, которая остается в комнате, полностью испачкана и негодна. На кухне есть настоящая каминная яма, но дымоход заблокирован, и его необходимо очистить, прежде чем им можно будет пользоваться. Кладовая, примыкающая к кухне, имеет несколько пустых и сломанных полок, а также две пустые бочки. Лестница в гостиной завалена обломками и ведет на остатки второго этажа. Еще одна дверь на кухне ведет в сырой подвал. Второй этаж усадьбы находится в полном запустении. Хотя в его нынешнем состоянии крыши нет, верхний этаж предотвращает попадание большей части дождевой воды на первый этаж. Подвал частично разрушен, но в настоящее время он стабилен. Вдоль одной стены все еще стоит полуразрушенный винный стеллаж, хотя другие уже разграбили его, оставив груды пустых и разбитые бутылки у его основания.

Внутренние помещения можно очистить от мусора за несколько часов работы. Затем первый этаж может быть отремонтирован с помощью дополнительных 40 часов работы и 50 зм расходных материалов (краска, замена полов и штукатурка). Ремонт интерьера второго этажа требует успешного DC15. Инструменты плотника проверяются до тех пор, пока стоимость конструкции не достигнет 200 gp. Поскольку урон здесь настолько велик, ПК должны заплатить половину стоимости конструкции за материалы для рисования. Обеспечение помещения подходящей мебелью и необходимыми принадлежностями требует 200 gp. В эту стоимость входят кровати, стулья, ковры, столы и кухня припасы. Это делает место в основном функциональным и достаточно комфортным для полного постельного режима (см. Естественное исцеление на стр. 146 Руководства игрока). Увеличение этих расходов до 1000 gp вместе с ремонтом остальной части здания, как отмечалось ранее, дает владельцам бонус к дипломатии +2 к обстоятельствам и запугивающим проверкам, проводимым внутри против тех, кто впечатлен богатством (как правило, бедные и торговые классы).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЛЯ ДМа

ПК с устоявшейся базой предлагают ряд возможностей для будущего ци

приключения. Предоставляя персонажам возможность использовать навыки ремесла, дом также привязывает их к месту, давая им долю в городе и фокус для их усилий. Усадьба, представленная здесь, также открывает ряд вариантов для приусадебных участков и может послужить трамплином для целых приключений. Документ на собственность может быть расположен в другом месте, требуя, чтобы компьютеры отправились за ним. Группа монстров перемещается в этот район, заставляя ПК разобраться с проблемой. Возможно, одна из карт в офисе не такая потрепанная, как другие, и содержит странный набор рун. Что скрыто под обрушившаяся часть подвала? Может быть, это один из бывших обитателей или он был запечатан специально, скрывая другие более глубокие помещения? Вариантов бесконечное множество. Что бы вы ни решили, предоставление ПК дома - это благо для всех участников, но будьте осторожны, чтобы не создавать проблем. Слишком много нападений монстров или ночных воров разрушат полезность дома, превратив центр внимания для группы в обузу, от которой нелегко избавиться. В следующем месяце: "Пища для червей, Часть 2: Покупки в универсальном магазине Таггина."