

Извлеченная Аркана: Дикие земли

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Правила по путешествию в диких землях в пятой главе Руководства Мастера и в 8 главе Книги Игрока позволяют Мастеру отслеживать странствия группы по часам. Эти правила работают примерно также, как и в случае с подземельями, в которых группа выбирает направление и идет по нему в поисках приключений, корректируя свой путь на ходу.

В своих кампаниях я заметил, что игроки фокусируют свое внимание на конечной точке путешествия. В подземельях игроки думают о том, чтобы открыть дверь на востоке или расследовать коридоры на западе. Их выборы основываются на тактике и отталкиваются от ближайшего окружения. Приключенцы могут искать затерянный храм в подземелье, но решения, принимаемые на всем пути к нему, тоже очень интересные и важные.

В большинстве ситуаций дикие земли позволяют игрокам путешествовать в любом направлении по их выбору. Игроки выбирают скорее косвенно, чем тактически. Поэтому, когда игроки решают найти разрушенную святыню в лесах, то выбор пути к ней не так важен, если рассматривать всю картинку целиком.

Описанный ниже подход по исследованию и путешествию по диким землям предоставит некое разнообразие по сравнению с тем, что описано в Книге Игрока и Руководстве Мастера. Описанная ниже идея построена вокруг идеи, что у игроков есть четкая точка назначения в голове, которую группа поставила перед собой на день. Также описанное ниже изменит ваш подход к созданию регионов диких земель в ваших кампаниях.

Расписанное приключение

Это опциональное правило разделит путешествия по диким землям на четыре части:

Фазы путешествия по диким землям:

Выбор направления;

Выбор активностей;

Разрешение активностей и путешествия;

Лагерь.

Выбор направления

Прежде чем группа начнет путешествие в текущий день, она должна выбрать направление. Это может быть место, до которого группа планирует дойти в этот день, или до которого потребуются несколько дней путешествия.

Если персонажи хотят блуждать по локации без четкого места назначения, тогда используйте стандартные правила путешествия по диким землям, описанные в Книге Игрока и Руководстве Мастера.

Сложность навигации

Эти правила вводят новую концепцию, которая получила название «Сложность навигации». Некоторые пункты назначения могут быть найдены автоматически, однако другие могут обладать Сложностью, так как их не так-то и просто отыскать. Таблица Сложности навигации ниже приводит несколько примеров.

Некоторые локации могут быть трудно или практически невозможно найти до тех пор, пока игроки не встретятся с конкретными предпосылками. Нахождение невидимой магической башни, летающей в воздухе, может потребовать магического предмета, который приведет игроков к ней. Или община мирных жителей, спрятанная в густом тумане над долиной, может не быть проблемой для персонажей, которые могут рассеивать туман. В таком случае Сложность навигации значительно снизится.

Сложность навигации

Сложность	Описание
Нет	К точке назначения ведет дорога, тропа или какой-то четкий путь
10	К точке назначения нет четкого пути, но она располагается на открытой местности
15	К точке назначения нет четкого пути, но она располагается в густой местности типа леса или гор
20	Точка назначения скрыта. Кто-то приложил усилия, чтобы скрыть ее от посторонних
25	Точка назначения скрыта с использованием иллюзии или другой магии
30	Точка назначения скрыта с использованием могущественной магии. Пример: часть леса попросту не пропускает персонажей, передвигаясь и не давая им пройти вглубь леса

Выбор активности

Каждый игрок принимает участие в неких активностях во время приключения. Он может выбрать их из предложенных вариантов в 8 главе Книги Игрока, но с одним изменением. Если у искомого места назначения есть Сложность навигации, то хотя бы один игрок из группы должен заниматься навигацией для того, чтобы группа имела возможность добраться до нужного места.

Разрешение активностей и путешествия

Используя правила ниже, вы можете одним набором проверок навыков решить все активности, необходимые для одного дня путешествия. Активности, описанные в Книге Игрока, работают как написано, но лишь с небольшими изменениями, описанными ниже.

Навигация

Если у пункта назначения группы есть Сложность навигации, то один из персонажей должен совершить проверку по Выживанию (Мудрость) против Сложности навигации, добавляя модификаторы темпа путешествия группы и прочего. При успехе персонажи двигаются в сторону точки назначения, а может даже и достигают ее, если двигаются быстро. При провале, или если никто из персонажей не

делают проверку Навигации, группа считается заблудившейся.

Заблудиться

Если группа заблудилась, то игроки на конец дня обнаруживают себя не в той локации. Совершите бросок по таблице ниже для определения того, где оказались персонажи. Если результат получится невозможным (к примеру, персонажем потребуется путешествовать больше, чем они могут за день), то выберите точку между предположительным и текущим расположением, до которой игроки дойдут за один день.

Заблудиться

d6 Результат

1-4	2d6 миль в случайном направлении от места назначения
5-6	Послу блуждания кругами группа обнаруживает себя в 1d6 милях от изначальной точки

Случайные столкновения

Пока вы путешествуете по этим правилам используйте правила для случайных столкновений из Книги Мастера. В качестве опционального правила для группы, которая заблудилась, бросьте кубики дважды для определения столкновения для отражения того, что группа наткнулась на логово монстров или нечто подобное.

Путешествия

После того, как вы определите, заблудилась ли группа или столкнулась с кем-то, сверьтесь с картой и определите маршрут персонажей на день. Определите, какое расстояние группа может пройти от стартовой точки в сторону пункта назначения. Опишите любые изменения локации или специальные локации, на которые наткнутся игроки, а также разрешите столкновения, если это необходимо.

Описание диких земель

Карта и ключевые столкновения важны в подземелья. Для описания дикой местности вы можете использовать карту на гексах, а также описание интересных мест.

Создание карты диких земель

Правила, описанные для составления карт диких земель в Руководстве Мастера, можно использовать с этими правилами, но с одним потенциальным исключением. Будет хорошо, если вы сможете разграничить зону, которую группа может пройти за один или два дня пути. Это

позволит вам сфокусироваться на деталях, которые сделают каждую зону уникальной.

Когда вы создаете дикие земли, подумайте над тем, какое настроение создает эта локация. Может это жаркая угнетающая пустыня? Может это ужасающий мир на скалистых горах с потоками лавы вместо рек, над которым возвышается огромная цитадель, построенная богом войны?

Также подумайте над тем, какие существа могут быть активны в этих землях и почему? Может игроки передвигаются через земли, одержимые войной, где патрули орков следят за происходящим? А может легионы хобгоблинов пытаются подчинить себе эти земли, строя укрепленные посты? Или же здесь есть легендарный смертельно опасный монстр, который охотится в этих краях?

Уделите особое внимание дружелюбным поселениям и дорогам. Простые протоптанные дороги могут подарить игрокам ощущение безопасности.

Локации приключения

Рассмотрите каждую потенциальную точку приключения на карте и установите Сложность навигации для каждой из них. Учитывайте существ, которые окружают эти места, известность места, наличие дорог или путей, а также многое другое.

Региональные эффекты

Подумайте о монстрах, которые нашли логово в диких землях, а также отметьте необычные эффекты региона, которые нужно учитывать. Региональные эффекты (смотрите описание в Бестиарии) — это отличный способ описать, как присутствие могущественных существ сказалось на регионе. Они также могут добавлять какой-то элемент магии или странности в регионе.

Определение проверок и сложности

Определите Сложность, которая нужна для сбора фуража. Также подумайте о других проверках навыков, которые могут пригодиться в этой локации. Несколько подходящих навыков для таких проверок описаны ниже.

Необходимость совершения проверки навыка может быть частью уже существующей активности. Бросок может потребоваться для специальной активности для конкретного региона или попросту если вы посчитали его подходящим. В любом случае, проверка специальных навыков может подчеркнуть уникальные возможности как персонажей, так и опасностей вокруг.

Атлетика. Вы можете попросить персонажа совершить проверку по Атлетике (Сила) для того, чтобы найти путь через труднопроходимую местность типа пересеченной местности или горный перевал. Провал в данной ситуации может быть замедлением передвижения или даже травмой.

Выживание. В зонах, наполненных смертельными растениями и другими опасностями, проверка по Выживанию (Мудрость) может помешать персонажам собирать и есть отравленные растения, обнаруживать зыбучие пески и другие опасности, а также избегать мест, где рыскают опасные животные.

История. Удачная проверка по Истории (Интеллект) может помочь персонажам найти затерянную дорогу, определить происхождение руин или увидеть ориентир, упомянутый в мифах и легендах.

Природа. Совершая проверку по Природе (Интеллект), персонажи смогут определить, какие существа населяют эту зону по подсказкам в окружении или обнаружить явный магический эффект в природной экосистеме.

Скрытность. Удачно совершать проверки по Скрытности (Ловкость), если игроки входят на патрулируемую территорию. При провале персонажи передвигаются слишком быстро и привлекают внимание.

Тактическая местность

И последним полезным инструментом может прийти таблица, которая позволит вам генерировать случайную местность для столкновения или других событий, которым требуется детальное описание. Таблица случайных местностей послужит вдохновением для вас и сохранит интересный ключевой элемент региона, не выделяясь от основных действий.

Начните с одной или двух интересных особенностей, которые будут присутствовать постоянно. Затем подумайте о нескольких отличительных особенностях, которые вы ожидаете найти здесь. Если луга — это постоянная особенность региона, вы также можете отметить холмы, руины, небольшие водоемы, кустарники и другие мелкие особенности для разбавки описания.

Как только вы сделали это — создайте таблицу и дайте каждой особенности локации процентный шанс появления (включая 100 для постоянных особенностей). И теперь, когда вам понадобится быстро создать столкновение, вы можете совершить броски для каждой особенности и посмотреть, смогут ли эти особенности дать тактическое преимущество для столкновения.

Пример: Лунные Холмы

Лунные холмы — это несколько крутых холмов в Долине Нентир. Патрули из Фолкреста помогают поддерживать спокойствие в регионе, но монстрам часто удается сбежать из Скрытых лесов. Странные существа появляются из Королевства Фей, Царства Тьмы и Элементального Плана Земли.

Настроение окружения

Холмы, крутые и острые, с резкими откосами образуют растянутое холмистое плато. Небольшие рощи разбросаны по территории, как и курганы, сторожевые башни древнего Саруун Кхела и другие руины. Особенности Лунных холмов описаны ниже:

- Холмы и отвесные скалы образуют некие лабиринты, из-за чего путешествие по этой местности затруднено. Тяжело найти ровный и прямой путь;
- Случайные булыжники — это обычное явление для этой локации. Они были расставлены здесь элементами земли, а выглядят они так, словно были сброшены с неба. Ветра и дожди терзают землю, обнажая странные скалистые основания. Они являются энергией элементов земли, которая пробивается через поверхность;
- Ключевой особенностью ландшафта являются пересечения с Планами Королевства Фей и Царства Теней. Минотавры Саруун Кхела путешествуют на оба плана, а также План Земли для торговли. Искривленная топография поверхности Лунных Холмов — это последствия влияния магии земли, а также наличия межпланарных соединений в этом регионе. Это не значит, что здесь всегда присутствуют монстры, однако это место не может оставить игроков с чувством не заселённости;
- Множество ферм и небольших имений расположены в этой зоне, особенно вблизи Фолкреста. Дороги, старые заборы из дерева и камня, таблички с указанием собственника земли и многое другое встречаются часто, особенно рядом с реками и дорогами;
- Несколько друидов живут в этой местности, которых влечет энергия Планов и то, как она повлияла на регион. Пусть регион и покрыт множеством скал, почва здесь очень плодородна. Все это благодаря близости Королевства Фей и Плана Земли. Однако там, где Царство Тьмы соединяется с землей, почва становится серой и не живой;

- Из-за того, что большая часть местности выглядит как лабиринт, в ней можно найти много скрытых локаций и внезапных открытий. Когда бандиты решают проявить себя, то устраивают засады;
- Разная местность и особенности делают путешествие по Лунным Холмам весьма трудным занятием. Любой опытный путешественник может попытаться найти правильный путь, но отсутствие четких ориентиров и сложности с навигацией на многие дни вперед может стать проблемой для неопытных.

Поселения

Атака на любую ферму или усадьбу в Лунных Холмах привлекает внимание приключенцев или местных в течение 1-2 дней. Пусть локация и хранит свои секреты, но в большей части она обитаема.

Руины и подземелья

В локации можно найти несколько руин и подземелий, включая следующие:

- Мегалиты были возведены друидами с туннелями и комнатами под ними. Они установлены там, где планарная энергия очень сильна. В большинстве они расположены на руинах Саруун Кхела;
- Разрушенные смотровые башни и маленькие форты, построенные минотаврами Сарууна, расположены на территории. Гуманоидные монстры используют их как временные базы;
- В полях можно найти несколько заброшенных ферм и имений. Это — наследие тех времен, когда Фолкрест не так хорошо защищал эти места;
- Сокрытые хранилища Саруун Кхела все еще где-то спрятаны на Лунных Холмах;
- Культ земли (земляных элементов или земляных магов, - прим. пер) может находиться где-то в этой зоне.

Исследование Лунных Холмов

Разрушенная энергия из Плана Земли и утыканная пересечениями с планами Королевства Фей и Царством Тьмы, земля Лунных Холмов может предоставить трудности для исследования, если отойти далеко от Фолкреста. Холмы создают огромное множество путей, которые сбивают с толку многих.

Общая информация о Лунных Холмах

Навигация. Крутые холмы и запутанные дороги между ними могут запутать приключенцев, но их вершушки с небольшим количеством растений позволяют видеть небо. Если персонажи уходят с дорог или троп, проложенных через холмы, они всегда должны совершать проверку по Навигации для того, чтобы не заблудиться (даже в том случае, если их пункт назначения не требует проверки). В этом случае Сложность навигации равна 10.

Фураж. Сложность — 10. Вода и маленькие растения появляются часто.

Специальные правила. Если персонажи совершают продолжительный отдых, совершите бросок по таблице планарных слияний.

Навигация

Если персонажи ищут конкретную локацию, используйте Сложность из таблицы ниже. Персонажи, которые заблудились, должны совершить проверку к точке назначения даже при условии, что у них есть карта или им известен путь, если они раньше бывали здесь.

Сложность навигации по Лунным Холмам

Сложность	Локация
Нет	Фолкрест
Нет	Пост наблюдателя
15	Лагерь бандитов (обычные преступники)
15	Обсидиановые вертикальные камни
15	Руины Рогатой Башни
20	Подземелье Спящего Титана
25	Яма Клыка
30	Затерянные врата Смеющегося пути

Планарные слияния

Группы, которые отдыхают в Лунных Холмах, могут быть подвергнуты влиянию магии Планов. Каждый раз, когда персонаж завершает продолжительный отдых, бросьте d20 и посмотрите таблицу.

Планарные слияния в Лунных Холмах

d20	Результат
1-16	Нет эффекта
17-18	Царство Теней вызывает кошмары или видения. Вы восстанавливаете только половину костей здоровья.
19	Королевство Фей дарует вам яркие, захватывающие сны или видения. Вы получаете Вдохновение;
20	Сила земли укрепляет вашу кожу и кости. Вы получаете временные хит поинты, равные уровню персонажа.

Местность

Лунные Холмы — это идеальное место для засад, так как крутые склоны отлично подходят для этого. Бандиты и монстры с интеллектом предпочитают заявлять о себе только после выстрелов с вершины холма. Их цели могут либо спрятаться за склоном, либо бежать к врагам по оврагам. Однако овраги имеют предсказуемую форму, поэтому умные разбойники устраивают засады и там. Особо смысленные противники смогут послать отряд наперерез для того, чтобы вновь отправить путешественников под обстрел.

Тактическая местность Лунных Холмов

%	Описание
100	1d3+1 крутых холмов (овраги служат путями между ними)
100	2d4+3 деревьев
25	Поле из булыжников (разброшенное между оврагами и 1d3 расположившихся на холмах. Можно перейти их успешной проверкой по Атлетике (Сила) со Сложностью 10; Спасбросок по Ловкости 10; 2d6 дробящего урона и упасть ничком.
10	Разрушенная смотровая вышка Саруун Кхела
5	Влияние Царства Теней (помеха при Спасбросках от смерти в этой зоне)
5	Влияние Королевства Фей (помеха при Спасбросках по Мудрости в этой зоне)

Перевод: [Максим Голутво](#)