

Извлеченная Аркана: Активности простоя

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.

Материал, представленный в Извлеченной Аркане, не предназначен для мультикласса.

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.

В обычной кампании вполне возможно, что игроки начнут игру за персонажей 1 уровня, пройдут эпичное приключение и доберутся до 10 уровня и выше за короткий промежуток времени. Пусть это работает и для большинства кампаний, некоторые DM предпочитают делать паузы между квестами или заданиями, позволяя персонажам заняться чем-то еще, помимо самого процесса приключений.

Вводя дни отдыха (или простоя), которые могут занять недели, месяцы и даже годы, вы можете привнести в свою кампанию более выраженную временную линию, в течение которой будут происходить другие события. Война начинается и заканчивается, тираны приходят и уходят, королевская кровь зарождается и погибает, и все это может произойти в течение вашего приключения.

Дни отдыха также позволяют вашим персонажам потратить денежную прибыль с приключений.

Возможности, представленные ниже, могут быть использованы в качестве альтернативы дням простоя, описанным в Книге Игрока и Книге Мастера. К тому же, вы можете использовать этот материал для вдохновения своих собственных кампаний.

Обзор

Система простоя, представленная ниже, основывается на двух основных элементах.

Во-первых, она предлагает краткосрочные активности, которые могут быть выполнены за одну рабочую неделю (пять дней) или дольше. Эти активности описывают то, что могут делать персонажи 1-10 уровня между приключениями. В эту активность входит покупка или создание

магических предметов, организация ограблений, а также обычная работа. Персонажи высокого уровня также могут использовать эту активность, но их сила и амбиции позволяют потратить вырученные средства на нечто большее, чем описанные ниже возможности.

Во-вторых, система простоя вводит так называемых недругов. Недруги это НПС, которые противостоят персонажам, или их цели ставят недругов против группы игроков. Недругом может стать как злодей, желающий уничтожить персонажей, так и добродушно настроенный жрец, который видит в искателях приключений создателей проблем. Недруги реализуют свои цели в тот момент, когда искатели приключений отдыхают между битвами, что может добавить несколько интересных поворотов в кампанию.

Основы

Система простоя позволяет персонажам преследовать долгосрочные активности между приключениями. Персонажи выбирают активность, которой будут уделять время в течение простоя, и платят ее стоимость временем и золотом. Вы, как DM, следуете правилам выбранной активности, информируя игроков о результатах и трудностях, возникших в процессе.

Выбор активности

Как DM, вы должны представить игрокам список активностей, в которых они могут принять участие. Эти активности подходят для игроков любого уровня.

Разрешенные вами активности зависят от кампании, а также от того, где именно находятся персонажи в данный момент времени. К примеру, вы можете запретить создание магического предмета, или же решить, что игроки находятся на краю цивилизации и просто не смогут найти нужный им предмет на прилавках города. Именно вы, а не игроки, решаете, какая активность доступна сейчас.

Рассмотрите возможность решения этого вопроса вне пределов игрового стола. К примеру, вы можете попросить ваших игроков выбрать активность в самом конце сессии или в следующий раз, когда увидите их лично.

Решение активностей

Каждая активность говорит вам о том, как ее можно решить. Многие из них требуют броска проверки, поэтому учитывайте все доступные бонусы у персонажей. Следуйте шагам,

указанным в активностях, и определите результат.

Многие активности требуют рабочую неделю (5 дней) или больше на получение результата. Некоторые из них требуют нескольких дней, недель (7 дней подряд) или даже месяцев (30 дней подряд). Персонаж должен тратить как минимум 8 часов каждый день простоя, чтобы добиться результата активности. Дни не обязаны быть последовательными.

Если вы хотите, чтобы между вашими сессиями прошли недели в игровом мире, расскажите о результатах активностей персонажей во время отдыха и спросите, что они хотят делать дальше. В ином случае, вы можете послать письмо или просто текст с результатом каждому игроку лично, или попросту пообщаться с игроками перед следующей сессией.

Если активность предполагает принятие каких-то решений, вы можете предложить игрокам поделиться своими мыслями после окончания сессии или перед началом следующей. Некоторые DM любят фокусировать своей внимание на активности, но для некоторых групп может показаться лучше обсудить активности, если это не займет очень много времени за игровым столом.

Трудности

Каждая активность предполагает трудности, которые могут свалиться на голову игроков. Эти трудности призваны добавить немного драмы в вашу кампанию. Они могут породить совершенно новое приключение, введя НПС, которые противостоят группе, а также подарить игрокам головную боль в виде урегулирования политических и социальных аспектов общества, в котором они играют.

Есть 10% шанс, что у активности проявится какая-то сложность. Вы можете менять этот шанс так, как вам будет угодно, в зависимости от того, что необходимо вашей кампании.

Трудности могут прийти от недругов, которые описаны ниже. Недруги являются самыми частыми причинами трудностей для персонажей.

Недруги

Недруги — это НПС, которые активно противостоят персонажам. Они могут выступать в качестве злодеев, которые встречались в прошлом, или теми, с кем героям только предстоит познакомиться. В число недругом также могут входить хорошие или нейтральные

НПС, которые просто не ладят с персонажами по причине соперничества, у них могут быть разные цели или они просто могут не любить друг друга.

Культисты Оркуса, желающие уничтожить персонажей; амбициозный торговый принц, который хочет держать город в ежовых рукавицах; или любопытный первосвященник Хельма, который убежден, что искатели приключений — это не что иное, как зараза.

Недруг — это НПС, чьи действия могут меняться каждый раз. Пока персонажи отдыхают между приключениями, их недруги очень редко отдыхают, неустанно работая над созданием неприятностей для персонажей.

Создание недруга

Первый шаг на пути создания недруга — это создание или выбор персонажа из уже существующих для выполнения этой роли.

Неплохой идеей будет иметь несколько (два или три) недруга в один момент времени, каждый из которых будет преследовать собственные цели. По меньшей мере хотя бы один из них должен быть злодеем, а остальные нейтральными или добрыми. Их конфликт с персонажами игроков может быть политический или социальный, а не состоящий из постоянных прямых атак друг на друга.

Лучшие недруги — личные недруги. Найдите кого-то, кто связан с биографией персонажей ваших игроков или с недавними приключениями. Таким недругам не требуется объяснять причин преследования игроков. Самая лучшая проблема для игроков — это проблема, которую они создали себе сами.

Примеры недругов

d20	Недруг
1	Сборщик налогов, который уверен, что персонажи не выплачивают процент.
2	Политик, который уверен, что персонажи создают больше проблем, чем решают.
3	Первосвященник, который уверен, что персонажи уменьшают влияние храма.
4	Волшебник, который уверен, что персонажи являются причиной недавних бед.
5	Группа приключенцев-соперников.
6	Бард, который настолько любит скандалы, что создает свои.
7	Соперник из детства или другого клана.
8	Презираемый родной брат/сестра или родитель.
9	Торговец, который винит приключенцев в проблемах с торговлей.

- 10 Новичок, решивший оставить свой след в этом мире.
- 11 Брат/сестра или союзник побежденного врага.
- 12 Должностное лицо, которое стремится восстановить репутацию.
- 13 Смертельный враг, замаскированный под социального соперника.
- 14 Бестия, желающая склонить персонажей ко злу.
- 15 Отвергнутый любовник.
- 16 Политик, ищущий козла отпущения.
- 17 Преданный представитель аристократии, желающий начать революцию.
- 18 Будущий тиран, который не терпит оппозиций.
- 19 Изгнанный аристократ, желающий возмездия.
- 20 Коррупцированный политик, опасющийся раскрытия своих темных дел.

Мотивация

Настоящий недруг имеет четкие причины для того, чтобы мешать планам искателей приключений. Подумайте о том, чего недруги могут хотеть? Как и почему искатели приключений встали на их пути? Как этот конфликт может быть разрешен?

Мотивация — это то, что стоит за действиями недругов. Это фундамент для НПС в этой роли. Примеры, описанные ниже, покажут вам, как нужно создавать недругов.

Цели

Как только вы придумали мотивацию для недруга, обдумайте его цели. Чего в итоге хочет получить недруг? В идеальном случае, этот итог связан с персонажами или с чем-то, что важно для них. Недруг может захватить город, убить одного или нескольких персонажей, или помочь какому-то храму стать главенствующей религией в регионе.

Активы

Подумайте о том, какими ресурсами может обладать недруг. Может, это будут деньги от взятки? Или маленькая армия преданных фанатиков? Контролирует ли этот недруг какую-то гильдию, храм или просто группу людей?

Создайте список активов недруга и то, как он может ими распоряжаться.

Действия

Решив, чем и почему недруги будут оперировать, самое время поговорить о том, что они будут делать. Придумайте три или четыре действия, которые может совершить недруг.

Каждый раз, когда вы получаете результат после одной или нескольких рабочих недель, выберите одно из действий, которое может предпринять недруг, и представьте его игрокам. Это действие может быть прямой атакой на персонажей (к примеру, попытка убийства), которое вы можете отыграть в течение сессии, или это может быть простое событие, которое случилось во время отдыха персонажей. К примеру, недруг, который хочет увеличить влияние храма бога войны, может провести фестиваль с едой, напитками и гладиаторскими боями. Даже если персонажи не приняли в этом участие, об этом событии будут говорить в городе.

Действия должны стать путем для достижения цели недруга. Для каждого действия пометьте, что может измениться после него, как это может изменить политику города. Конечно же, если персонажи попытаются предпринять какие-то действия, то результат может быть иным.

Цель всех этих действий достаточно проста. Они показывают персонажам, что кампания, в которую они играют, это живой мир, а недруги являются теми, кто создает эту жизнь.

Примеру трудностей, которые будут представлены ниже, могут стать отличным вариантом для действий со стороны недругов. Используйте их для вдохновения своих собственных идей, или просто используйте то, что написано, когда это покажется уместным. Вы можете использовать эти трудности как замену действиям недругов или как дополнительное действие. Не все плохие вещи, которые случаются с персонажами, должны быть вызваны недругами. Некоторые события могут произойти просто из-за неудачи.

События

В дополнении к действиям подумайте над тем, как действия недругов могут повлиять на развитие кампании. Как события заднего плана, изменения отношений и другие изменения могут повлиять на развитие сюжета в вашей кампании?

Представьте, что персонажи ничего не делают против недругов. Что случится потом? Как от этого изменится мир? Введение таких событий и действий от недругов сделает вашу кампанию живой. Вы можете использовать какое-то событие вместо действия, особенно если в сессии не будет представлен недруг. События также хорошо отражают воздействия нескольких недругов, без

необходимости каждого недруга предпринимать свои действия против группы. События позволяют каждому недругу получить свое время в вашей кампании, не затмевая других.

Изменения

Помните, что недруги — это тоже персонажи, поэтому они также меняются со временем. Если персонажи помешали исполнению плана, то недруг сможет реализовать другой. Он также может стать и союзником или, достигнув всех поставленных целей, уйти со сцены. Между сессиями следите за изменениями в кампании, чтобы недруги также изменялись.

Пример недруга: Мирон Родемус

Клан Родемус некогда был маленькой, но одной из самых могущественных торговых семей. Тридцать лет назад они собрали все нажитое добро и покинули город ночью. Теперь Мирон Родемус, самый младший сын в семье, вернулся в город, чтобы вернуть славу своей семье.

На самом деле Родемус покинули город из-за того, что связались с ликантропией. Проникнув в клан крыс-оборотней, они захватили основную силу клана и направились в соседние города для контрабанды. Они опасались проводить свои темные дела в родном городе, боясь, что их секрет станет публичным. Мирон пробился к влиятельным рангам клана крыс-оборотней, и, вместе с небольшой армией помощников, вернулся в родной город, чтобы обрести прежнюю власть своей семьи. Если он не сумеет вернуть себе влиятельность, то Мирон дал клятву превратить город в руины.

Цели. Мирон хочет стать самым уважаемым и самым важным торговцем в городе; кем-то, кому даже принц должен уступить.

Активы. У него есть небольшие сбережения; он обладает навыками крысы-оборотня, алхимика и некроманта; группа крыс-оборотней, верная ему; две близняшки-дварфийки, являющиеся умелыми убийцами; страж-хранитель, который защищает его; а также союз с лордом хобгоблинов, который живет в горах за пределами города.

Действия. Мирон делает все, чтобы дискредитировать и испортить работу других торговцев. Его крысы-оборотни шпионят за другими торговцами и делятся информацией с хобгоблинами, которые в дальнейшем атакуют караваны. Крысы-оборотни пробираются в хранилища торговцев и выпускают рой крыс, который портит товары. Мирон даже может пожертвовать парой своих караванов, чтобы отвести подозрения.

Если планы Мирона провалятся, то в ход пойдет ужасная альтернатива. Его познания в алхимии позволили создать смертельную чуму, которую он выпустит на город вместе с роем крыс. Если он не сможет править городом, то им никто не должен править.

Планы Мирона

Тип	Описание
Событие	Крысы становятся ощутимой проблемой на улицах города. Рой грызунов замечен в бедных районах города. Народ требует, чтобы власти предприняли действия.
Действие	Нападения на караваны становятся все чаще. В народе появляются те, кто призывают собрать группу людей и дать бой гоблиноидам. Мирон поддерживает это со всей серьезностью.
Действие	Хранилища переполнены крысами, а потери насчитывают тысячи золотых. Мирон обвиняет власти города в плохом контроле ситуации.
Действие	Как только персонажи предпринимают что-то — Мирон отправляет к ним убийц.
Событие	Внезапный шторм создает небольшое наводнение, смывая десятки раздутых мертвых больных крыс из коллектора. Ужас от чумы висит над городом.
Действие	Мирон распространяет слухи, что персонажи или другие его противники являются причиной возникновения чумы.

Пример недруга: Храм Фолтуса

Храм Фолтуса, непреклонного бога солнца, стремится навязать свои строгие правила. Первосвященник Челдар желает привлечь максимальное число возможных последователей храма. Находясь в городе лишь пару лет, этот храм стал могучей силой благодаря красноречию Челдара.

Цели. Челдар хочет, чтобы храм Фолтуса стал самой влиятельной религией в городе, принес мир и стабильность для всех. Он считает, если держать искателей приключений в узде или вовсе выгнать из города, то он сможет добиться поставленной цели.

Активы. Первосвященник Челдар обладает харизматичным красноречием, возможность использовать заклинания света, а также имеет в

приближении несколько сотен последователей среди обычного люда.

Действия. Челдар упрям, но сам по себе добрая личность. Он пытается добиться поддержки при помощи благотворительности, поощряя миролюбие, а также работу в пользу закона и порядка. Однако он настроен весьма скептически к персонажам. Он убежден, что искатели приключений создают проблемы, которые нарушают мир в городе. Он считает, что только официальные представители или сам храм обязаны решать все возникшие трудности. Он искренне верит в свои цели, но может стать союзником для по-настоящему добрых персонажей.

Планы Челдера

Тип	Описание
Событие	Великий фестиваль в честь Фолтуса проходит во время зимнего солнцестояния. Улицы города наполнены мрачными поклонниками бога, которые бодрствуют в течение 24 часов, держа в руках факелы.
Действие	Челдар, вместе с группой последователей, появляется в таверне, где часто обитают приключенцы. Некоторые авантюристы присоединяются к его делу.
Действие	Челдар выступает против сил хаоса на центральной площади, перекадывая вину за все последние события на плечи приключенцев. Он считает, что лучше бы они ничего не делали.
Событие	Персонажи замечают, что в городе к ним начинают относиться холодно. Всеобщее настроение настраивается против них.
Действие	Челдар требует, чтобы город ввел огромный налог на приключенцев, заявляя, что они должны также платить, чтобы город оставался в безопасности. В конце концов, приключенцы могут просто уйти, если их действия принесут беду в город. Обычный же народ не может покинуть свой дом.

Пример активностей во время простоя

Следующие активности доступны для любого персонажа, который может позволить их. Как DM, вы в праве решить, какие активности доступны персонажам.

Покупка магических предметов

Покупка магического предмета требует денег и времени, чтобы связаться с теми, кто может продать такие предметы. Даже в случае успешного поиска таких людей, нет гарантии, что они продадут искомый предмет.

Ресурсы

Поиск магического предмета для покупки требует одну рабочую неделю (5 дней) отдыха и минимум 100 зм в качестве затрат. Увеличение времени на поиски и затраты увеличит и шансы обнаружения предметов высокого качества.

Решение

Персонаж, который хочет найти магический предмет для покупки, должен совершить Спасбросок по Убеждению (Харизма) для определения качества продавца. Персонаж получает +1 к броску за каждую рабочую неделю, потраченную сверх первоначального времени, а также +1 к броску за каждые 100 зм сверх. Общий бонус за время и деньги не может быть выше +10.

Как показано в таблице «Покупка магических предметов», конечная цифра после поясняет, в какой именно таблице из Книги Мастера нужно будет совершить бросок для определения, какой из предметов находится на рынке.

Используя таблицу «Цена магических предметов», вы назначаете стоимость этих предметов в зависимости от редкости. Уменьшите вдвое цену для потребляемых предметов (зелий или свитков), а затем используйте таблицу для определения итоговой цены.

За вами последнее слово о том, какие предметы будут в продаже и за сколько их смогут купить персонажи.

Если персонажи ищут какой-то конкретный предмет, для начала решите, позволите ли вы этому предмету появиться в вашей игре. Если да, то включите этот предмет в предлагаемые варианты.

Покупка магических предметов

Итоговая проверка	Результат
1-5	Совершите бросок d6 на таблице A Магических предметов.
6-10	Совершите бросок d4 на таблице B Магических предметов.
11-15	Совершите бросок d4 на таблице C Магических предметов.
16-20	Совершите бросок d4 на таблице D Магических предметов.
21-25	Совершите бросок d4 на таблице E Магических предметов.
26-30	Совершите бросок d4 на таблице F Магических предметов.
31-35	Совершите бросок d4 на таблице G Магических предметов.
36-40	Совершите бросок d4 на таблице H Магических предметов.
41+	Совершите бросок d4 на таблице I Магических предметов.

Цена магических предметов

Редкость	Запрашиваемая цена
Обычный	$(1d6 + 1) \times 10$ зм
Необычный	$1d6 \times 100$ зм
Редкий	$2d10 \times 1\,000$ зм
Очень редкий	$(1d4 + 1) \times 10\,000$ зм
Легендарный	$2d6 \times 25\,000$ зм

Трудности

Продажа магических предметов тесно связана с опасностью. Здесь всегда замешаны крупные суммы денег, а сила, которую даруют магические предметы, всегда притягивает воров, мошенников или прочих злодеев. Если вы хотите, чтобы все прошло немного интереснее для персонажей, бросьте кубик, согласно таблице «Трудности во время покупки магических предметов».

Трудности во время покупки магических предметов

d12	Трудность
1*	Предмет — подделка, подложенная врагом.
2*	Предмет украдет врагами группы.
3	Предмет проклят богом.
4*	Бывший владелец предмета готов убить, чтобы получить предмет обратно; враги группы пустят слухи о продаже.
5	Этот предмет — суть древнего пророчества.
6*	Продавец умирает перед продажей.

7	Продавец — дьявол, желающий заключить сделку.
8	Этот предмет — ключ к освобождению древнего зла.
9*	Другая группа хочет получить этот предмет, готовая заплатить в два раза больше.
10	Этот предмет — поработанная интеллектуальная сущность.
11	Этот предмет связан с каким-то культом.
12*	Враги группы пускают слухи, что этот предмет — артефакт зла.

* - может быть замешан недруг

Кутеж

Кутеж — это самое распространённое времяпрепровождение для большинства персонажей. Кто же не хочет между приключениями пропустить по стаканчику с группой людей в местном пабе?

Ресурсы

Кутеж требует одну рабочую неделю (5 дней) для получения отличной еды, сильных напитков и богатой социальной жизни. Персонажи могут выбрать, с кем именно им хочется провести время: с низшим, средним или высшим классом общества. За низший класс нужно будет заплатить 25 зм, а за средний — 50 зм. Кутеж с высшим обществом обойдется в 500 зм и даст доступ к местной аристократии.

Персонаж с благородным происхождением может легко проводить время в высшем обществе, а остальные персонажи могут сделать это только с разрешения ГМ.

Решение

После недели кутежа, персонаж пытается наладить связь с выбранным уровнем собеседников. Персонаж должен совершить бросок по Убеждению (Харизма), согласно таблице ниже.

Кутеж

Итог броска	Результат
1-5	Персонаж наладил враждебный контакт.
5-10	Нет эффекта.
11-15	Персонаж наладил союзный контакт.
16-20	Персонаж нашел два союзных контакта.
20+	Персонаж нашел три союзных контакта.

Контакты — это НПС, которые связаны с персонажами. Каждый из них должен персонажу какую-то услугу или держит обиду. Враждебно настроенный контакт выступает против персонажей, но лишь создавая препятствия, не прибегая к прямому насилию или нападению. Союзные контакты — это друзья, готовые помочь персонажам, но не отдать жизнь за них.

Враждебный контакт может указать стражам на персонажей или попытаться спорить с персонажами, которые пытаются сплотить город. Союзные контакты остаются верны персонажам и готовы помочь в любую минуту.

Контакты низшего класса включают в себя преступников, обычных рабочих, наемников, стражников города и другой люд, обитающий в самых дешевых тавернах города.

Контакты среднего класса — это участники гильдий, волшебники, официальные лица города и другой люд, предпочитающий более высокостатусные заведения.

Контакты высшего класса — это аристократы и их приближенные. Кутеж с такой компанией предполагает посещение банкетов, званых ужинов и прочее.

Как только контакт помог или помешал персонажам, они должны будут вновь отправиться кутить с этим обществом, чтобы вернуть расположение контактов. Контакты оказывают помощь один раз, они не делают это всю свою жизнь. Контакт остается дружелюбным к персонажам, что может повлиять на отыгрыш и то, как персонажи взаимодействуют с контактами. Однако повторное обращение не гарантирует помощь.

Вы можете назначить какого-то конкретного НПС в качестве контакта. Вы можете решить, что бармен в «Несчастном Горгоне» и страж западных ворот и есть те самые контакты. Назначение конкретных НПС дает персонажам определенные возможности. Это приносит жизнь в приключение, а также добавляет в игру персонажей, которые не безразличны игрокам. С другой стороны, таких контактов будет трудно отследить, а иногда контакт и вовсе может быть бесполезным, если не получится ввести его в игру.

В качестве альтернативы вы можете сделать так, что персонаж познакомиться с контактом во время кутежа. Если персонажи находятся в области, в которой они проводили время, игрок может использовать контакт и назначить НПС, которого они встретили, в качестве их контакта. Этот НПС должен соответствовать выбранному в самом начале активности классу общества.

Игроки должны разумно объяснить причины своего выбора и вплести этого НПС в игру.

Использовать оба подхода вместе тоже можно, так как с вашей стороны вы сможете добавить конкретику для талантов, а игроки получат свободу выбора именно того контакта, в котором они уверены.

Тот же самый способ может быть использован и для враждебных контактов. Вы можете дать персонажам определенного НПС, которого стоит избегать, или же вы можете ввести его в особо драматичный момент.

Персонажи могут иметь 1 + модификатор Харизмы (минимум 1) неопределенных союзных контактов одновременно. Уже известные контакты не учитываются. В это число входят только те контакты, которые могут быть использованы в любое время.

Трудности

Персонажи, любящие кутеж, легко могут оказаться центром драки в баре, неприятных слухов, а также создавать не слишком хорошую репутацию в городе. Вы можете бросить кубик, согласно таблице ниже, выбрать самостоятельно или придумать свои последствия. Персонажи имеют 10% шанс получить трудность за каждую рабочую неделю (5 дней) кутежа.

Трудности кутежа с низшим классом

d10	Трудность
1*	Карманник украл 1d10 × 10 зм.
2*	Драка в баре закончилась шрамом на вашем теле.
3	Вы не помните точно, что делали вечером, но явно что-то очень и очень незаконное.
4*	Вам запрещено появляться в таверне из-за разгульного поведения.
5	После пары-тройки напитков вы поклялись на главной площади, что отправитесь на выполнение опасного задания.
6	Сюрприз! Вы женаты/замужем.
7	Бегать голым по улице — лучшая идея на свете!
8*	Все зовут вас каким-то странной, очень смущающей кличкой, к примеру Пьяная кудряшка или Убийца лавочек. Никто не говорит почему.
9	Конечно, ты был пьян, когда сказал, что пожертвуешь крупную сумму денег сиротам, но уговор есть уговор.

- 10 Ты не знаешь почему твои волосы стали синими, но ты думаешь, что они должны со временем стать нормального цвета. Скорее всего.

* - может быть замешан недруг

Трудности кутежа с средним классом

d8	Трудность
1*	Вы случайно оскорбили главу гильдии и только публичные извинения могут позволить вам вновь пользоваться услугами гильдии.
2	Вы поклялись выполнить задание от гильдии или миссии.
3*	Внезапно вы стали голосом города.
4*	Очень неприятная особа нашла вас целью романтического интереса.
5*	Вы нашли себе врага в рядах местных заклинателей.
6	Вы были наняты организатором местного фестиваля, пьесы или чего-то подобного.
7	Вы выдали такой тост, что он вызвал скандал у местных.
8	Вы потратили 100 зм, пытаясь впечатлить других

* - может быть замешан недруг

Трудности кутежа с высшим классом

d8	Трудность
1*	Настойчивая благородная семья хочет выдать замуж одного из своих отпрысков за вас.
2	Вы поскользнулись и упали во время танца. Люди не перестают говорить об этом.
3	Вы согласились взять на себя долги одного из домов.
4*	Вам бросили вызов сразиться с рыцарем на турнире.
5*	Вы нажили себе врага из местной знати.
6	Старый аристократ настоял, чтобы вы посещали его каждый день и выслушивали длинные скучные истории о магии.
7*	Вы стали целью очень смущающих слухов.
8	Вы потратили 500 золота, пытаясь впечатлить других.

* - может быть замешан недруг

Создание предмета

Если вы не можете найти или купить нужный вам предмет, то вы можете попытаться создать его.

Ресурсы

Персонажу нужны соответствующие инструменты, чтобы создать предмет, а также материалы, которые обойдутся в половину стоимости предмета. Чтобы определить, сколько рабочих недель потребуется на создание предмета, разделите его стоимость на 50. Персонаж может завершить создание нескольких предметов, если их общая стоимость не превышает 50 зм.

Для предметов, которые стоят больше 50 зм, персонаж может потратить больший период времени, до тех пор, пока работа продвигается в безопасной локации.

Другие персонажи могут помочь вам в создании. Разделите время, требующиеся на создание предмета, на количество персонажей, которые будут работать над ним. Вы, как DM, можете определить максимальное число персонажей, которые могут трудиться над предметом в определенный момент. Над маленьким предметом (к примеру, кольцом) могут работать сразу же два человека, когда как для более крупных предметов может потребоваться четыре и более персонажей.

Персонажи должны владеть навыком инструмента, необходимого для создания предмета, а также иметь доступ к необходимому оборудованию. Как DM, вы решаете, есть ли у персонажей необходимое оборудование. Таблица, представленная ниже, покажет несколько примеров.

Навык	Предмет
Набор травника	Противоядие, Зелье лечения
Инструменты кожевника	Кожаная броня, ботинки
Инструменты кузнеца	Оружие, броня
Инструменты ткача	Плащ, роба

Предполагается, что персонаж может продать созданные предметы по указанной в Книге Игрока или Книге Мастера цене.

Создание магического предмета

Создание магического предмета требует намного больше, чем просто время, затраты и материалы. Создание магического предмета — это длительный процесс, который требует поисков редких компонентов, а также знания самого процесса создания.

Зелья исцеления и свитки заклинаний — исключения для указанных ниже правил. Для подробной информации смотрите разделы «Варка зелий исцеления» и «Создание свитка заклинаний».

Для начала персонажу требуется формула для определения порядка создания магического предмета. Формула во многом похожа на рецепт. Она показывает список необходимых материалов и сам процесс создания предмета.

Для завершения создания предмета всегда требуются редкие материалы. Эти материалы могут быть разного типа, начиная от кожи йети и заканчивая склянкой воды, взятой из водоворота из Плана Воды. Поиски такого материала должны быть частью приключения.

Таблица «Ингредиенты для магических предметов» показывает CR (Уровень опасности) существа, с которым должны будут сразиться персонажи для получения ингредиента. Стоит отметить, что персонажи не обязательно должны собрать ингредиенты с поверженного противника. Существо может охранять путь к ингредиенту.

Ингредиенты для магических предметов

Редкость	Уровень опасности
Обычный	1-3
Необычный	4-8
Редкий	9-12
Очень редкий	13-18
Легендарный	19+

Выберите монстра и локацию, которые тематически подходят для предмета. В идеале они должны быть одинаковой природы или элемента. К примеру, Доспех моряка может содержать в себе эссенцию воды. Посох очарования может потребовать объединения усилий с хранителем знаний, который поможет в обмен на услугу. Создание Посоха силы может потребовать поиска древнего камня, к которому очень давно прикоснулся бог магии. Этот камень охраняет очень подозрительный адросфинкс.

Помимо того, что герои встретятся с могучим существом, создание предмета принесет им и большие денежные затраты, которые уйдут на другие материалы, инструменты и многое другое. Полный список предметов зависит от редкости создаваемого предмета. Эти значения, а также время, которое персонаж должен будет потратить на работу, показаны в таблице «Время и стоимость создания магических предметов». Для любых расходуемых предметов уменьшите стоимость и затраченное время вдвое.

Время и стоимость создания магических предметов

Редкость	Стоимость	Рабочие недели
Обычный	50	1 неделя
Необычный	200	5 недель
Редкий	2 000	50 недель
Очень редкий	20 000	100 недель
Легендарный	100 000	500 недель

Для создания магического предмета персонаж должен владеть инструментами, как и при создании обычного предмета, или у персонажа должен быть изучен навык Магия.

Трудности

Большинство трудностей, связанные с созданием предметов (особенно магических), напрямую связаны с трудностью нахождения редких материалов. Самыми интересными трудностями, с которыми персонажи могут столкнуться во время создания предмета, могут произойти в непосредственном процессе создания самого предмета. Вряд ли набор доспехов или пара ботинок могут стать причиной возникновения каких-то проблем.

Трудности создания предметов

d8	Трудность
1*	Пошли слухи о том, что вы создаете предмет, и что он нестабилен и может быть опасен для общества.
2*	Вы не имеете представления, почему все считают, что для вашей работы требуются кровавые жертвоприношения. Но народ думает именно так.
3*	Ваши инструменты украдены, что требует новых трат.
4	Местный волшебник заинтересован в вашей работе и хочет помочь в ее осуществлении.
5*	Влиятельный аристократ предлагает вам огромный мешок денег за вашу работу и не готов услышать «нет» в качестве ответа.
6*	Клан dwarфов обвиняет вас в том, что вы похитили принадлежащие им знания для создания предмета.
7	К вам подходит паладин и говорит, что предмет, над которым вы работаете, является ключом к прохождению героического квеста.
8*	Злые языки поговаривают, что ваша работа обречена на неудачу.

* - может быть замешан недруг

Варка зелий исцеления

Зелья здоровья вынесены в отдельную категорию по созданию предметов. Персонаж, у которого есть навыки владения набором травника, смогут приготовить его. Время и количество золота, необходимого на создание такого зелья, указаны в таблице «Создание зелья исцеления».

Создание зелья исцеления

Тип	Время	Цена
Исцеления	1 день	25 зм
Великое	1 неделя	100 зм
Превосходное	3 недели	1 000 зм
Высшее	4 недели	10 000 зм

Преступления

Иногда вы можете заплатить, чтобы сделать что-то плохое. Такая активность дает персонажу заработать немного наличных, но также дает возможность быть арестованным.

Ресурсы

Совершение преступления требует у персонажа одной рабочей недели и по меньшей мере 25 зм для сбора информации о потенциальных целях, а также на само совершение преступления.

Решение

Персонаж должен совершить серию проверок с одной Сложностью для бросков для определения выгоды с преступления.

Сложность броска может быть равна 10, 15, 20 или 25. Успешное совершение преступления приносит количество золота, основанного на Сложности, как это и показано в таблице «Стоимость добычи».

Чтобы совершить преступление персонаж должен совершить три проверки: Скрытность (Ловкость), проверка по Ловкости с набором вора, а также Расследование (Интеллект), Внимательность (Мудрость) или Обман (Харизма) по выбору игрока.

Если все проверки провалены — персонаж пойман и отправляется в тюрьму. Персонаж должен оплатить стоимость возможной добычи, а также отсидеть в тюрьме одну рабочую неделю за каждые 25 зм из возможной добычи.

Если одна проверка была успешна, то преступление сорвалось, но персонажа не поймали.

Если две проверки были успешны, преступление частично удалось. Персонаж получает половину добычи.

Если все три проверки были успешны, персонаж получает полную стоимость добычи.

Стоимость добычи

Сложность броска	Добыча
10	50 зм, ограбление обычного торговца.
15	100 зм, ограбление успешного торговца.
20	200 зм, ограбление аристократа.
25	1 000 зм, ограбление одного из самых богатых людей в городе.

Трудности

Жизнь преступника полна трудностей. Бросьте кубик (или создайте трудность сами), согласно таблице «Трудности преступлений», если персонажу удалось сделать только один успешный бросок. Если в преступление вмешался или помешал исполнению недруг персонажа, то сделаете бросок. Также совершите бросок, если персонаж совершил только две удачные проверки.

Трудности преступлений

d10	Трудность
1*	Вам поступило предложение обмена информации о вашей цели ограбления в обмен на крупную сумму.
2*	Неизвестная личность связывается с вами и говорит, что расскажет о совершении преступления властям, если вы не выполните для него услугу.
3	Ваша жертва финансово уничтожена после вашего преступления.
4*	Кто-то, кто знал о вашем деле, был арестован по подозрению в совершении другого преступления.
5	Ваша добыча — один единственный предмет, который вы не можете продать в этом регионе.
6	Вы ограбили того, кто находится под защитой местного лорда. Теперь этот лорд жаждет расплаты.
7	Ваша цель обращается за помощью к стражам, поэтому совершение преступления требует двойных усилий.
8	Ваша цель просит одного из ваших спутников помочь ему найти преступника.
9*	Паладин или жрец правосудия клянутся отомстить за ваше преступление.
10*	Ваша цель имеет доброе сердце. Все в городе ищут вас, ублюдка-воришку.

* - может быть замешан недруг

Азартные игры

Азартные игры — отличный способ сколотить или растерять свое состояние.

Ресурсы

Эта активность требует одной рабочей недели от персонажа, а также персонаж должен рискнуть минимум 100 зм (максимум 1 000 зм), пока вы не решите, что готовы поднять ставку.

Решения

Персонаж должен совершить серию проверок, Сложность которых определяется случайно, основываясь на противниках, с которыми он столкнется в игре. Прелесть азартных игр в том, что вы никогда не знаете, кто сидит напротив вас.

Персонаж совершает три проверки: Проницательность (Мудрость), Обман (Харизма) и Убеждение (Харизма). Сложность этих бросков равна $5 + 2d10$. Каждая проверка имеет свою сложность. Смотрите таблицу «Итог азартных игр», чтобы увидеть результаты проверок.

Итоги азартных игр

Результат бросков	Выигрыш
0 успешных бросков	Вы теряете все поставленные деньги, а также получаете долг в размере поставленной суммы.
1 успешный бросок	Теряете половину поставленных денег.
2 успешных броска	Ваша ставка увеличивается в полтора раза.
3 успешных броска	Ваша ставка удваивается.

Трудности

Азартные игры, как правило, привлекают внимание сомнительных личностей. Возможные трудности исходят из нарушения закона и стычками с преступниками.

Трудности от азартных игр

d10	Трудность
1*	Вас обвиняют в жульничестве. Вам решать, на самом ли деле вы жульничали или вас подставили.
2*	Стражи города совершают рейд и отвозят вас в тюрьму.
3	Вы берете деньги в долг. Тот, у кого вы взяли деньги, просит взамен услугу.

4* Богатенький аристократ проигрывает вам и открыто заявляет, что будет мстить.

5 Вы выиграли кругленькую сумму у младших членов гильдии воров. Они хотят получить свои деньги назад.

6 Местный криминальный лорд настаивает, чтобы вы посещали и играли только в его заведениях.

7 У вас хорошая удача, поэтому остальные игроки хотят быть в вашей команде.

8 Любитель крупных ставок появляется в городе и требует, чтобы вы приняли участие в игре.

* - может быть замешан недруг

Бойцовские ямы

Эта активность охватывает бокс, реслинг и другие не смертельные виды боев. Если вы хотите ввести бои на смерть — используйте стандартную систему боя.

Ресурсы

На совершение этой активности требуется одна рабочая неделя.

Решения

Персонаж должен совершить несколько проверок, Сложность которых будет зависеть от противника. Бойцовские ямы всегда хранят тайну поединка. Персонаж должен совершить следующие проверки: Атлетика (Сила), Акробатика (Ловкость) и Проницательность (Мудрость). Сложность бросков равна $5 + 2d10$ на каждую проверку отдельно. Вынесите решение согласно таблице «Итог поединка».

Итог поединка

Результат бросков	Итог
0 успешных бросков	Проигрываете свои поединки, ничего не выигрываете.
1 успешный бросок	Выигрываете 50 зм.
2 успешных броска	Выигрываете 100 зм.
3 успешных броска	Выигрываете 200 зм.

Трудности

Персонажи, участвующие в боях, должны справиться с противниками, теми, кто ставит на поединки, а также с теми, кто продвигает матчи.

Трудности уличных боев

d8	Трудность
1*	Побежденный противник обещает отомстить.

- 2* Криминальный босс подходит к вам и предлагает заплатить, если вы проиграете бой.
- 3 Вы победили известного местного чемпиона, после чего толпа пришла в ярость.
- 4* Вы победили слугу одного знатного дома, наклеив на себя ярость аристократов.
- 5* Вы обвиняетесь в жульничестве. Правда это или нет, ваша репутация испорчена.
- 6 Вы случайно наносите почти смертельное ранение противнику.
- 7 Аристократ подходит к вам с предложением присоединиться к его группе бойцов.
- 8 Новый боец в городе публично вызывает вас на поединок.

* - может быть замешан недруг

Отдых

Иногда лучшее, что может сделать персонаж между приключениями, это отдохнуть. Требуется ли ему какой-то небольшой отпуск или он просто хочет восстановиться после ранений, эта активность даст возможность персонажу по-настоящему расслабиться.

Ресурсы

Отдых занимает одну рабочую неделю. Вы должны поддерживать как минимум скромный образ жизни, чтобы поддерживать процесс отдыха. Вы также должны оставаться дома, в таверне или в любой другой локации, которая предрасположена для отдыха.

Решения

Пока отдыхаете вы получаете преимущество к Спасброскам для восстановления от долгосрочных болезней и отравлений. В дополнении, в конце недели вы можете отменить один из эффектов, который не дает вам восстановить здоровье, или восстановить одну их характеристик, которая была опущена ниже нормы. Вы не сможете восстановить значение характеристики, если это эффект от заклинания или любой другой магический эффект, который действует постоянно.

Трудности

На отдыхе редко встретишь трудности. Если вы хотите сделать жизнь персонажа интереснее, введите какое-то действие или событие от недруга.

Религиозное служение

Религиозные персонажи могут потратить свое время отдыха на служение в храме. Воспользовавшись этой активностью, вы имеете шанс получить внимание одного из лидеров храма.

Ресурсы

Религиозное служение требует одну рабочую неделю.

Решения

Персонаж решает, какую проверку совершить: Религия (Интеллект) или Убеждение (Харизма). Результат этой проверки определяет преимущества, согласно таблице «Религиозные служения».

Религиозные служения

Броски проверки Итог

1-10	Нет эффекта. Вы не оставили неизгладимого впечатления у лидеров храма.
10-20	Вы получаете одну услугу.
21+	Вы получаете две услуги.

Услуга — это обещание на совершение помощи. Это может быть какая-то просьба о помощи в решении проблемы, социальная или политическая поддержка. Также услугой может быть применение способностей жрецов со скидкой в 50 зм.

Единоновременно у персонажа может быть не больше 1 + модификатор Харизмы (минимум одна) неиспользованных услуг.

Трудности

Храмы могут быть центром хитросплетений политических и социальных планов. Даже секта с самыми добрыми побуждениями может нажать себе врага. Служа храму, персонаж может попасть под действие таких рисков.

Трудности религиозных служений

d6 Трудность

1*	Вы оскорбили жреца своими словами или действиями.
2	Богохульство — это кошунство, даже если вы сделали это случайно.
3	Секретная секта храма предлагает вам членство.
4*	Храм-соперник пытается нанять вас в качестве шпиона.
5	Мудрец храма призывает вас взяться за святую миссию.

- 6 Вы случайно узнаете, что один из настоятелей храма поклоняется какой-то бестии.

* - может быть замешан недруг

Исследования

Предупрежден — значит вооружен! Активность, связанная с исследованиями, позволит персонажам получить знания о монстрах, локациях, магических предметах или любых других тем.

Ресурсы

Исследование требует одну рабочую неделю времени и как минимум 100 зм на материалы, взятки, подарки и другие траты. Обычно, персонажу требуется доступ к библиотеке или к какому-то мудрецу, чтобы провести исследование.

Решения

Персонаж оповещает о конкретной цели исследования — о конкретной личности, месте или вещи. После недели исследований персонаж совершает проверку по Интеллекту, получая бонус +1 за каждые 100 зм, потраченные сверх изначальных 100 зм, до максимума в 500 зм и бонуса +6. В дополнении, если у персонажа есть доступ к обширной библиотеке или всезнающему мудрецу, то он совершает этот бросок с преимуществом. Определите, сколько информации узнает персонаж, согласно таблице ниже.

Исследования

Броски проверки	Результат
1-5	Безрезультатно.
6-10	Вы находите одну крупницу полезных знаний.
11-20	Вы находите две крупницы полезных знаний.
21+	Вы находите три крупницы полезных знаний.

Каждая крупница знаний равна одному правдивому факту о личности, месте или вещи. К примеру, вы сможете узнать о сопротивлениях существа, пароле, который требуется для входа в подземелье, заклинании, которое может обрушиться на вас во время нападения на орден волшебников, и многое другое.

Для монстра или НПС вы можете представить одну из характеристик или

персональные черты. Вы можете поведать секрет персонажа. Это может быть скрытый проход, ответ на загадку или природа монстра, который охраняет нужное вам место.

Вы также можете рассказать о какой-то конкретной детали, если игроки ищут что-то о конкретной вещи.

В качестве альтернативы игроки могут отслеживать число неспецифичных знаний. В любой момент игры они могут потратить одну крупницу знаний, чтобы узнать подробности про монстра, место, существо и многое другое. К персонажам нисходит внезапное озарение или они просто вспоминают необходимую информацию.

Единовременно у персонажа может быть не больше 1 + модификатор Интеллекта (минимум одна) неиспользованных неспецифических знаний.

Трудности

Самая главная трудность в поиске информации — это фальшивая информация. Не все знания могут быть истинными, недруги могут подтасовать знания и повести персонажей по ложному следу, особенно если объект исследований им известен. Недруги могут разместить фальшивую информацию, подкупить мудрецов дать лживый совет или попросту украсть ключевые книги, в которых можно было бы найти ответ на вопрос.

В дополнении персонажи могут встретить другие трудности во время исследований. Если вы хотите добавить проблем игрокам, то воспользуйтесь таблицей ниже.

Трудности исследования

d6	Трудность
1	Вы случайно повредили редкую книгу.
2*	Вы оскорбили мудреца, который требовал очень редкий подарок.
3	Если бы вы знали, что эта книга проклята, то никогда бы не открыли ее.
4*	Мудрец со своим пониманием реальности одержим разговором с вами.
5*	Из-за ваших действий вас изгнали из библиотеки до тех пор, пока вы не возместите ущерб.
6	Вам дали доступ к скрытым знаниям в обмен на услугу.

* - может быть замешан недруг

Создание свитка заклинаний

Уделив достаточно времени и терпения, заклинатель может перенести заклинание на свиток, тем самым создав свиток с заклинанием. Эта активность определяет время и затраты для создания такого свитка.

Ресурсы

Создание свитка заклинаний требует времени и золота, которые зависят от уровня заклинания, которого вы хотите перенести на свиток. Подробности показаны в таблице «Стоимость свитка заклинаний». Вы также должны предоставить все материалы для заклинания. Более того, это заклинание должно быть подготовлено или должно находиться среди известных вам заклинаний. Вы также должны обладать навыком Магии.

Если вы решили создать свиток с заговором, то он работает по принципу создания свитка заклинаний 1 уровня.

Стоимость свитков заклинаний

Уровень	Цена	Время
Заговор	15 зм	1 день
1 уровень	25 зм	2 дня
2 уровень	250 зм	2 недели
3 уровень	500 зм	4 недели
4 уровень	2 500 зм	6 недель
5 уровень	5 000 зм	8 недель
6 уровень	15 000 зм	12 недель
7 уровень	25 000 зм	24 недели
8 уровень	50 000 зм	48 недель
9 уровень	250 000 зм	96 недель

Трудности

Создание свитка заклинаний — это задача для одиночки, которая вряд ли привлечет внимание. Все трудности, которые могут возникнуть, связаны в основном с поиском материалов.

Трудности создания свитка заклинаний

d6	Трудность
1	Вы купили последнюю склянку редких чернил, чем разозлили городского волшебника.
2*	Жрец храма добрав обвиняет вас в связях с темной магией.
3	Волшебник, желающий заполучить заклинания из вашей книги, настаивает на продаже свитка.
4	Из-за непонятной ошибки свиток изменился на другое заклинание того же уровня.
5	На пергаменте, который вы купили для свитка, видны следы еле заметной карты.
6*	Вор попытался пробраться в вашу комнату.

*- может быть замешан недруг

Продажа магического предмета

Продажа магического предмета — довольно простая задача. Мошенники и воры всегда ищут что-то, что сделает их влиятельнее, поэтому нет никакой гарантии, что персонаж получит хорошее предложение о продаже, даже если найдет достойного покупателя.

Ресурсы

Поиск покупателя одного из ваших магических предметов потребует одной рабочей недели и 100 зм в качестве затрат на поиск самого покупателя. Вы можете выбрать только один предмет для продажи.

Результат

Персонаж, который хочет продать предмет, должен совершить проверку по Убеждению (Харизма) для определения предложения. Персонаж всегда может решить не продавать предмет, потратив рабочую неделю. Используйте таблицы «Базовая цена магических предметов» и «Предложения о покупке» для определения цены продажи.

Базовая цена магических предметов

Редкость	Базовая цена
Обычный	50 зм
Необычный	200 зм
Редкий	2 000 зм
Очень редкий	10 000 зм
Легендарный	25 000 зм

Предложения о покупке

Бросок проверки	Результат
1-10	50% базовой цены.
11-20	100% базовой цены.
21+	150% базовой цены.

Трудности

Во время продажи магических предметов есть риск, что воры, обманщики или кто-то другой захотят получить предмет, но не захотят платить за него. Другие могут подорвать сделку в целях укрепления собственного бизнеса или решив дискредитировать персонажей.

Трудности продажи магических предметов

d8	Трудность
1*	Враги группы в тайне организуют покупку предмета, что использовать его против них.
2*	Предмет украден.
3*	Пошли слухи, что предмет — подделка.

- 4 Волшебник утверждает, что предмет принадлежит ему по праву рождения, и требует его вернуть.
 - 5 Бывший владелец (или союзники) предмета решили вернуть себе предмет силой.
 - 6* Покупатель убит перед покупкой.
 - 7 Репутация покупателя говорит о том, что предмет будет использован во зло.
 - 8 Этот предмет — потерянная реликвия, принадлежащая ордену.
- *- может быть замешан недруг

Обучение

Имея кучу свободного времени и услуги учителя, у персонажа есть возможность выучить новый язык или получить навык владения каким-то инструментом.

Ресурсы

Обучение новому языку или набору инструментов требует 10 рабочих недель, однако вы можете уменьшить общее количество рабочих недель на модификатор Интеллекта персонажа (отрицательное значение модификатора не увеличивает количество недель). Обучение стоит 100 зм в неделю.

Трудности

Трудности, появляющиеся в процессе обучения, в основном зависят от учителя.

Трудности обучения

- | d6 | Трудности |
|----|---|
| 1* | Ваш инструктор исчезает, вынуждая вас потратить лишнюю неделю на поиски нового. |
| 2 | Ваш учитель учит вас редким, древним методикам, что привлекает внимание многих. |
| 3* | Ваш учитель — шпион, который хочет узнать планы на будущее. |
| 4 | Ваш учитель — разыскиваемый преступник. |
| 5 | Ваш учитель — жесткий и требовательный. |
| 6 | Ваш учитель просит помощи разобраться с некоторыми угрозами. |

*- может быть замешан недруг

Работа

Когда ничего другого не интересует, искатель приключений может стать обычным рабочим, зарабатывая себе на жизнь своим трудом.

Ресурсы

Поиск работы занимает одну рабочую неделю.

Решения

Чтобы определить, сколько денег заработал персонаж, совершите проверки: Атлетика (Сила), проверку Интеллекта с набором инструментов, Выступление (Харизма) или проверка Харизмы с музыкальным инструментом. Выпавшие значения сравните с таблицей ниже.

Заработная плата

Бросок проверки	Зарплата
9 и меньше	Бедный образ жизни на неделю.
10-14	Скромный образ жизни на неделю.
15-20	Комфортный образ жизни на неделю.
21+	Комфортный образ жизни на неделю + 25 зм.

Трудности

Работа редко связана с трудностями, которые могут сильно повлиять на жизнь. Однако таблица «Трудности работы» может усложнить жизнь персонажу. Есть 10% шанс, что за одну рабочую неделю персонаж столкнется с трудностями.

Трудности работы

d6	Трудность
1*	Трудный заказ или драка с коллегой привела к падению образа жизни на одну категорию.
2*	Ваш работодатель не выплатил зарплату.
3*	Коллега, связанный с благородной семьей, невзлюбил вас.
4	Ваш наниматель связан с темным культом или преступным синдикатом.
5*	Местные преступные группировки занимаются вымогательством.
6*	Вы имеете репутацию лентяя (правда это или нет, решать вам). Это приносит вам помеху в бросках этой активности в течение следующих 30 дней.

* - может быть замешан недруг